



grass valley

# **EDIUS**

EDIT ANYTHING

EDIUS X Pro Topic Library

[www.grassvalley.com](http://www.grassvalley.com)

F2542009154  
September 2020  
Version 10.00



## 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.
- Grass Valley, GV STRATUS, K2, Aurora, Summit, EDIUS und EDIUS MYNC sind in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern eingetragene Marken oder Marken von Grass Valley USA, LLC.
- Microsoft, Windows und Internet Explorer sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den USA und anderen Ländern.
- Intel, Xeon und Core Duo sind in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften.
- QuickTime und das QuickTime-Logo sind Marken, die unter Lizenzen verwendet werden. QuickTime ist eine Marke und in den Vereinigten Staaten und anderen Ländern eingetragen.
- Final Cut Pro, Macintosh und ProRes sind in den USA und anderen Ländern eingetragene Marken der Apple Inc.
- Adobe, das Adobe-Logo, Adobe Reader, Photoshop, Adobe PDF und das Adobe PDF-Logo, After Effects, Flash und das Flash-Logo sowie Adobe Flash Player sind Marken von Adobe Systems Incorporated.
- Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Unpublished work. Copyright 2003-2012 Dolby Laboratories, Inc. and Dolby Laboratories Licensing Corporation. All right reserved.
- HDV ist eine Marke der Sony Corporation und der JVC KENWOOD Corporation.
- XDCAM, XDCAM EX, XAVC, XAVC S und SxS sind Marken der Sony Corporation.
- Die Begriffe HDMI und HDMI High-Definition Multimedia Interface und das HDMI-Logo sind Marken oder eingetragene Marken der HDMI Licensing Administrator, Inc. in den USA und anderen Ländern.
- P2, AVCCAM, AVC-Intra und AVC-Ultra sind Marken der Panasonic Corporation.
- AVCHD ist eine Marke der Panasonic Corporation und der Sony Corporation.
- EOS ist eine Marke von Canon Inc.
- Blu-ray ist eine Marke von Blu-ray Disc Association.
- Die SD-Karte ist eine Marke von SD Association.
- Google Chrome, YouTube und das YouTube-Logo sind Marken oder eingetragene Marken von Google Inc.
- Vimeo ist eine Marke oder eingetragene Marke von Vimeo, LLC.
- Die Marke, die Servicemarke, das Produktnamenslogo und der Produktname von RED sind in den USA und anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Red.com, Inc.
- Avid, Pro Tools, Media Composer, Avid DNxHD und Avid DNxHR sind Marken oder eingetragene Marken von Avid Technology, Inc. und ihren Tochtergesellschaften in den USA.
- AMD ist eine Marke von Advanced Micro Devices, Inc.
- Firefox ist eine Marke oder eingetragene Marke von Mozilla Foundation in den USA und anderen Ländern.
- GoPro ist eine Marke oder eingetragene Marke von GoPro, Inc. in den USA und anderen Ländern.
- 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.
- Die in diesem Handbuch verwendeten Bilder und Abbildungen 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.
- Bei der Beschreibung der Bedienschritte in diesem Handbuch wird davon ausgegangen, dass Ihr Betriebssystem Windows 10 ist.
- In diesem Handbuch werden die Serien EDIUS Workgroup, EDIUS Pro und EDIUS als „EDIUS“ bezeichnet.
- In diesem Handbuch werden Microsoft® Windows®-Betriebssystemprodukte folgendermaßen bezeichnet.
  - Microsoft® Windows® 7-Betriebssystem: Windows 7 (gemeinsame Bezeichnung für Ultimate, Enterprise, Professional, Home Premium und Home Basic)
  - Microsoft® Windows® 8.1-Betriebssystem: Windows 8.1 (gemeinsame Bezeichnung für Enterprise, Pro und Core Edition)
  - Microsoft® Windows® 10-Betriebssystem: Windows 10 (gemeinsame Bezeichnung für Enterprise, Education, Pro und Home)
- Die Symbole in diesem Handbuch haben folgende Bedeutung.

Symbol	Bedeutung
	Dieses Symbol weist auf einen wichtigen Aspekt der Funktion hin.

Symbol	Bedeutung
 Alternative	Dieses Symbol weist auf eine alternative Methode für dieselbe Funktion hin, die sich von der beschriebenen Vorgehensweise unterscheidet.
 Hinweis	Dieses Symbol weist auf Sicherheitshinweise und Einschränkungen in der Bedienung hin.

## 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 Symptome 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 Beweg- 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 © 2020 Grass Valley. Alle Rechte vorbehalten. Teile der Software © 2000 - 2020, Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Dokument darf ohne die schriftliche Genehmigung von Grass Valley USA, LLC, P.O. Box 59900, Nevada City, California 95959-7900, weder ganz noch teilweise kopiert oder anderweitig vervielfältigt werden, außer es ist im Rahmen des Urhebergesetzes der USA ausdrücklich erlaubt. Dieses Produkt ist möglicherweise durch ein oder mehrere Patente in den USA und anderen Länder geschützt. Grass Valley ist eine Marke von GVBB Holdings S.a.r.l.

#### Haftungsausschluss

Produktionen 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 der GVBB Holdings S.a.r.l. Grass Valley USA, LLC-Produkte sind durch erteilte und angemeldete Patente in den USA und anderen Ländern geschützt. Weitere Informationen bezüglich Grass Valley USA, LLC-Marken und anderen Eigentumsrechten finden Sie unter der folgenden URL.  
<http://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/>

# Inhalt

 Hinweis für den Leser .....	2
 Erläuterungen zu diesem Handbuch .....	2
 <b>ACHTUNG</b> .....	3
Gesundheitsschutz und Sicherheitsmaßnahmen .....	3
Copyright .....	3
<b>Kapitel 1 EDIUS</b>	
<b>EDIUS</b> .....	<b>24</b>
EDIUS X Pro .....	24
<b>Betriebsumgebung/Spezifikationen</b> .....	<b>25</b>
Betriebsumgebung .....	25
Betriebssystem .....	25
CPU .....	25
Hauptspeicher .....	25
Weitere Spezifikationen .....	25
Grafik .....	25
Festplatte .....	25
Optisches Laufwerk .....	26
Sound-Karte .....	26
Anzeige .....	26
Internet-Umgebung .....	26
Support .....	26
<b>Vergleichstabelle der Funktionen der einzelnen EDIUS X-Produkte</b> .....	<b>27</b>
<b>Grass Valley HQX-Codec</b> .....	<b>30</b>
<b>Bildschirmkonfiguration</b> .....	<b>31</b>
EDIUS Bildschirmkonfiguration .....	31
Layout im Doppelmonitor-Modus .....	31
Layout im Einzelmonitor-Modus .....	32
Vorschaufenster .....	32
Dualer Modus .....	32
Einzelmodus .....	33
Menüleiste .....	33
Player .....	34
Rekorder .....	35
Timeline-Fenster .....	36
Zeitskala-Einstellungen/Spurkopfzeile .....	38
Spurtypen .....	38
Bin-Fenster .....	39
Quell-Browserfenster .....	40
Paletten-Fenster .....	41
[Informationen]-Palette .....	41
[Effekt]-Palette .....	41
[Marke]-Palette .....	42
<b>Eingabe von Werten</b> .....	<b>44</b>
Eingabe von Werten mit Tastatur und Maus .....	44
Direkte Werteingabe .....	44
Versatz-Eingabe .....	44
Einstellung mit Pfeiltasten .....	44
Eingabe mit dem Mousrad .....	44

## Kapitel 2 Installation

<b>Installation/Aktivierung</b> .....	<b>46</b>
Vor der Installation .....	46
Erstellen der eID .....	46
Installation von EDIUS .....	47
Aktivieren von EDIUS .....	48
<b>Deinstallation</b> .....	<b>50</b>
<b>eID Web</b> .....	<b>51</b>
[Einloggen] .....	51
[Neuigkeiten] .....	51
[Lizenz Übersicht] .....	51
[EDIUS] .....	52
[Mync] .....	52
[Mein Konto] .....	52
[Ausloggen] .....	52
Benutzerregistrierung .....	52
Benutzerregistrierung .....	52

## Kapitel 3 Starten/Projekt

<b>Starten</b> .....	<b>55</b>
Wie man startet .....	55
[Projekt starten]-Dialogfeld .....	55
Erstmaliges Starten .....	55
<b>Beenden</b> .....	<b>57</b>
Beenden des Projekts .....	57
Beenden von EDIUS .....	57
<b>Erstellen eines Projekts</b> .....	<b>58</b>
Erstellen eines neuen Projekts .....	58
Projektvoreinstellung .....	58
Projektvorlage .....	58
Erstellen von neuen Projektvoreinstellungen beim ersten Start .....	58
Erstellen eines neuen Projekts (Einfache Einstellungen) .....	59
Erstellen eines neuen Projekts mit einer Projektvoreinstellung/Projektvorlage .....	59
Erstellen eines neuen Projekts mithilfe eines vorhandenen Projekts als Vorlage .....	59
Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Einfache Einstellungen) .....	60
Erstellen eines neuen Projekts (Detaillierte Einstellungen) .....	60
Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen) .....	61
Detaillierte Einstellungen für Codec .....	63
Konfiguration von Audiokanal-Mapping .....	66
Erstellen einer Audiokanal-Mapping-Voreinstellung .....	67
Wechseln der Audiokanal-Mapping-Voreinstellungen .....	67
Löschen einer Audiokanal-Mapping-Voreinstellung .....	67
Importieren einer Audiokanal-Mapping-Voreinstellung (Import) .....	67
Exportieren einer Audiokanal-Mapping-Voreinstellung (Export) .....	67
Erstellen eines neuen Projektes nach dem Start .....	68
<b>Ändern der Projekteinstellungen</b> .....	<b>69</b>
Ändern der Projekteinstellungen (Einfache Einstellungen) .....	69
Ändern der Projekteinstellungen (Detaillierte Einstellungen) .....	69
Sequenzeinstellungen .....	70
[Sequenzeinstellungen]-Dialogfeld .....	70
<b>Projektvoreinstellung/Projektvorlage</b> .....	<b>71</b>

Eine Projektvoreinstellung erstellen .....	71
[Projektvoreinstellung]-Bildschirm .....	71
[Projekteinstellungen]-Dialogfeld (zum Erstellen neuer Projektvoreinstellungen) .....	71
Einfache Erstellung von Projektvoreinstellungen .....	72
Löschen von Projektvoreinstellungen/Projektvorlagen .....	72
Kopieren von Projektvoreinstellungen .....	73
Projektvoreinstellungen ändern .....	73
Importieren von Projektvoreinstellungen (Import) .....	73
Exportieren von Projektvoreinstellungen (Export) .....	74
<b>Speichern eines Projekts .....</b>	<b>75</b>
Überschreiben mit Speichern .....	75
Speichern unter einem anderen Namen .....	75
Speichern als Projektvorlage .....	75
Dialogfeld [Als Vorlage speichern] .....	76
Automatisches Speichern/Sicherung .....	76
<b>Importieren/Exportieren eines Projekts .....</b>	<b>77</b>
Neustarten eines Projekts (beim Start) .....	77
Neustarten eines Projekts (nach dem Start) .....	77
Importieren einer Sequenz (Sequenzimport) .....	77
[Sequenz importieren]-Dialogfeld .....	78
Konsolidieren eines Projekts (Projekt konsolidieren) .....	78
[Projekt konsolidieren]-Dialogfeld .....	79
Löschen von nicht im Projekt verwendeten Clips aus der Bin .....	80
Exportieren von AAF Dateien (AAF Export) .....	80
[Projekt-Export (AAF)]-Dialogfeld .....	82
[AAF-Export - Detailsinstellungen]-Dialogfeld .....	82
Exportieren von EDL Dateien (EDL Export) .....	83
Elemente, die exportiert werden sollen .....	84
[EDL-Export - Detailsinstellungen]-Dialogfeld .....	84
Clips aufteilen und getrennt behandeln .....	85
Importieren von AAF Dateien (AAF Import) .....	86
Importieren von EDL Dateien (EDL Import) .....	87
[EDL-Import - Detailsinstellungen]-Dialogfeld .....	88
Importieren von Final Cut Pro XML Dateien (FCP XML Import) .....	88
Importieren von P2 PLAYLIST (P2 PLAYLIST Import) .....	89
Importieren von XDCAM Dateien (XDCAM Import) .....	90
<b>Bearbeitung eines Projekts im Außeneinsatz .....</b>	<b>91</b>
Überprüfen von Projekten (Überprüfung) .....	91
[Check-Out]-Dialogfeld .....	91
Bearbeitung am Überprüfungsziel .....	92
Rückkehr zu überprüften Projekten (Einchecken) .....	92
[Check-In]-Dialogfeld .....	92
Überprüfung abbrechen .....	93
<b>Wiederherstellen von Offline-Clips .....</b>	<b>94</b>
Wiederherstellen der Quellverknüpfung .....	94
Wiederherstellen eines Offline-Clips .....	94
Erneut verknüpfen und Wiederherstellung .....	95
Erfassen und Wiederherstellen .....	96
Dateisuche nach der Bandnummer, die wiederhergestellt werden soll .....	97
Wiederherstellen eines Clips, der nicht auf einen Teils des Clips verweisen kann .....	97
Wiederherstellen von teilweisen Offline-Clips .....	98
Wiederherstellen temporärer Bearbeitungsclips .....	100

## Kapitel 4 Einstellung

<b>Liste der Einstellungsbeschreibungen</b> .....	<b>102</b>
Verhältnis zwischen Projekteinstellungen/Sequenzeinstellungen/Gerätevoreinstellung .....	102
<b>[Systemeinstellungen]</b> .....	<b>103</b>
[Anwendung] .....	103
[Farbraum] .....	103
[Proxy] .....	105
[Wiedergabe] .....	105
[Erfassung] .....	106
[Rendern] .....	106
[Profil] .....	107
[Projektvoreinstellung] .....	107
[Quellbrowser] .....	107
[Datei Export] .....	108
[Auf Aktualisierungen prüfen] .....	108
[Hardware] .....	108
[Import/Export] .....	109
[AVCHD] .....	109
[Standbild] .....	109
[RED] .....	110
[MPEG] .....	111
[MXF] .....	111
[P2] .....	111
[Wechselmedien] .....	112
[XDCAM EX] .....	112
[XDCAM] .....	112
[XF] .....	113
[Mync] .....	114
[Cinema RAW] .....	114
[HEVC] .....	115
[Sony RAW] .....	115
[ProRes RAW] .....	116
[Effekte] .....	116
[GPUfx-Einstellungen] .....	116
[VST-Plug-In-Bridge] .....	117
[Farbkorrektur] .....	118
[Eingangssteuerung] .....	118
[Fader]/[Jog-Gerät] .....	118
<b>[Benutzereinstellungen]</b> .....	<b>119</b>
[Anwendung] .....	119
[Timeline] .....	119
[Match-Frame] .....	120
[Hintergrundjob] .....	120
[Proxy-Modus] .....	120
[Projektdatei] .....	121
[Andere] .....	122
[Vorschau] .....	122
[Wiedergabe] .....	123
[Vollbildvorschau] .....	123
[Bildschirmanzeige] .....	124
[Overlay] .....	125

[Quelle].....	125
[Dauer].....	125
[Automatische Korrektur].....	126
[Offline-Clip wiederherstellen].....	127
[Teilweise Übertragung].....	127
[Eingangssteuerung].....	127
Fader-/Jog-Controller.....	127
<b>Bearbeitungsumgebungsverwaltung.....</b>	<b>129</b>
Wechseln der Bearbeitungsumgebungen mithilfe von Profilen.....	129
Registrieren von Profilen.....	129
Ändern von Profilen.....	130
Vervielfältigen von Profilen.....	130
Löschen von Profilen.....	130
Wechseln von Profilen.....	131
Importieren von Profilen (Import).....	131
Exportieren von Profilen (Export).....	131
Verwalten von Bearbeitungsumgebungen auf dem Server.....	132
Erstellen eines freigegebenen Profils.....	132
Verwendung freigegebener Profile auf lokalen Terminals.....	133
<b>Einstellen von externen Geräten.....</b>	<b>135</b>
Verwenden eines Geräts.....	135
Erfassen und Aufzeichnen mit einer Kamera oder einem Videorekorder.....	135
Erfassung und Monitoring der Ausgabe mithilfe von Hardware.....	135
Unterstützte Hardware.....	135
Registrieren von Gerätevoreinstellungen.....	135
[Gerätevoreinstellung]-Bildschirm.....	137
Detaillierte Einstellungen für Gerätevoreinstellung.....	141
Ändern der Gerätevoreinstellungen.....	148
Löschen von Projektvoreinstellungen.....	149
Vervielfältigen von Gerätevoreinstellungen.....	149
Importieren von Gerätevoreinstellungen (Import).....	149
Exportieren von Gerätevoreinstellungen (Export).....	149
Zuordnen von Gerätevoreinstellungen zu Eingabevoreinstellungen.....	150
Einstellen von externen Geräten für die Vorschau.....	150
Einstellen der Vorschaugeräte.....	150
Detaillierte Einstellungen für Vorschaugerät.....	151
<b>Kundenspezifische Platzierung.....</b>	<b>153</b>
Ändern der Bildschirm-Layouts.....	153
Registrieren von Layouts.....	153
Umbenennen von Layouts.....	153
Anwenden von Layouts.....	153
Löschen von Layouts.....	153
Kombinieren des Bin-Fensters/Quell-Browserfenster mit einer Palette.....	153
<b>Kundenspezifische Anpassung des Bildschirms.....</b>	<b>155</b>
Ändern der Anzeige der Bedienschnittflächen.....	155
Bedienschnittflächen-Einstellungen.....	155
Ändern der Anzeige des Vorschaufensters.....	156
Wechseln zwischen Einzelmodus/dualem Modus.....	157
Vollbildansicht des Vorschaufensters.....	157
Rotationsanzeige des Vorschaufensters.....	157
Ein-/Ausblenden des Vorschaufensters.....	158
Ein-/Ausblenden des Statusbereichs.....	158



Ein-/Ausblenden von Untertiteln .....	159
Steuerbereichseinstellungen .....	160
Wechsel der Bildschirmanzeige beim Anhalten der Wiedergabe .....	161
Ein-/Ausblenden des Alphakanals .....	161
Anzeigen des Vorschaufensters im stereoskopischen Bearbeitungsmodus .....	161
Ändern der Anzeige des Bin-Fensters .....	162
Ordneransicht anzeigen/ausblenden .....	162
Skalierung der Ordneransicht/Clip-Ansicht/Metadaten-Ansicht .....	162
Clip-Ansichts-Anzeige .....	163
Detaillierte Anzeigepunkt-Einstellungen der Bin .....	164
Ändern der Anzeige des Quell-Browserfensters .....	164
Ordneransicht anzeigen/ausblenden .....	164
Skalierung der Ordneransicht/Clip-Ansicht/Metadaten-Ansicht .....	165
Clip-Ansichts-Anzeige .....	165
Ändern der Farbe der Betriebsbildschirme .....	166
<b>Tastenkombinationen .....</b>	<b>167</b>
Tastenkombinationen .....	167
Über Tastenkombinationen .....	167
Ändern der Tastaturkürzel-Belegungen .....	167
<b>Kapitel 5 Importieren von Quellen</b>	
<b>Erfassung .....</b>	<b>170</b>
Vor der Erfassung von Quellen zu überprüfende Punkte .....	170
Registrieren von externen Geräten, die mit Gerätevoreinstellungen interagieren .....	170
Erfassungsbetriebseinstellungen .....	170
Anschluss an externe Geräte .....	170
Erfassen und Importieren von Quellen .....	170
Festlegung des Erfassungsbereichs .....	172
Erfassung stereoskopischer Quellen (separate Erfassung von Links/Rechts) .....	172
Importieren von Geräten, für die die Gerätesteuerung nicht verfügbar ist .....	174
Quellen zusammen erfassen .....	175
Quellen zusammen importieren (Batch-Capture) .....	175
Speichern der Batch-Erfassungslisten .....	177
Importieren der Batch-Capturelisten .....	178
<b>Importieren von Dateien .....</b>	<b>179</b>
Importieren von Dateien .....	179
Registrierbare Dateiformate .....	179
Registrieren einer Datei zum Bin als Clip .....	180
Registrieren von aufeinanderfolgenden Standbildern .....	181
Zusammenführen mit einer Untertiteldatei und Registrieren .....	182
Registrieren von Ordnern .....	182
Quellbrowser .....	183
Vom Quellbrowser unterstützte Formate .....	183
Ein-/Ausblenden des Quell-Browserfensters .....	184
Quellbrowser-Clip-Anzeige .....	184
Auswählen von Clips .....	184
Sortieren von Clips .....	184
Wechseln des angezeigten Ordners .....	184
Überprüfen von Clip-Eigenschaften .....	184
Suche mithilfe der einfachen Suchleiste .....	185
Importieren von Quellbrowser-Dateien durch Kopieren .....	185
Vor dem Import von Quellen zu überprüfende Punkte .....	185

Importieren von einer Digitalkamera.....	186
Importieren von Quellen von XDCAM EX-Geräten.....	186
Importieren von P2-Quellen.....	187
Importieren von XDCAM-Geräten.....	188
Importieren von RED-Quellen.....	189
Importieren von Cinema RAW- oder Cinema RAW Light-Quellen.....	189
Importieren von Sony RAW-Quellen.....	190
Importieren von XF-Quellen.....	190
Importieren von stereoskopischen Quellen.....	191
Importieren von Clips oder anderen Quellen, die in Mync registriert sind.....	192
Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs.....	192
Direktimport einer Datei mit dem Quellbrowser.....	193
Direkte Registrierung von Quellen im Bin von verschiedenen Geräten.....	193
Direkte Platzierung von Quellen in der Timeline von verschiedenen Geräten.....	194
Übertragung nur des erforderlichen Teils.....	194
Automatische teilweise Übertragung beim Hinzufügen zur Timeline/Registrierung in der Bin.....	194
Übertragung nur der erforderlichen Teile.....	195
<b>Wiedergeben von Quellen.....</b>	<b>196</b>
Wiedergeben und Überprüfen von Quellen.....	196
Wiedergabe mit Schaltflächen des Players.....	196
Wiedergabe mit Shuttle/Schieberegler.....	197
Wiedergabe mit der Maus (Mausgesten).....	197
Anzeige der Clips am Player.....	198
Setzen von In- und Out-Punkten für Quellen.....	198
Festlegen der In- und Out-Punkte.....	199
Einstellungen für In- und Out-Punkte für Video/Audio.....	199
Wiedergabe zwischen In- und Out-Punkten (Endloswiedergabe).....	201
Verschieben zu In- und Out-Punkten.....	201
Löschen der In- und Out-Punkte.....	201
Registrieren von im Player angezeigten Clips zur Bin.....	202
Registrieren von Clips im Player zur Bin.....	202
Registrieren zwischen den In- und Out-Punkten zur Bin als separater Clip (Subclip).....	202

## Kapitel 6 Verwalten von Quellen

<b>Bin.....</b>	<b>205</b>
Ein-/Ausblenden des Bin-Fensters.....	205
Arten der registrierbaren Clips.....	205
Clips.....	205
Clip-Anzeige.....	206
<b>Einstellungen für Clips.....</b>	<b>207</b>
Zusammenfassen von mehreren Videoclips zu einem Einzelclip.....	207
Zusammenfassen mehrerer Clips (Als Sequenz festlegen).....	207
Abbruch der Festlegung einer Sequenz.....	207
Erstellung eines Farbbalken-, Farbmatten- und Titelclips.....	207
Farbbalkenclips.....	208
Farbmattenclips.....	208
Titelclips.....	209
Erstellung stereoskopischer Clips.....	210
Auswahl einer Datei, die paarweise für die Erstellung eines stereoskopischen Clips verwendet wird.....	210
Separate L- und R-Clips im Bin als stereoskopisch einstellen.....	210
Aufhebung stereoskopischer Clips.....	211
Festlegung stereoskopischer Clips als Sequenz/Abbruchsequenz.....	211

Erstellung von Subclips aus stereoskopischen Clips .....	211
Behandlung nicht-stereoskopischer Clips als stereoskopische Clips .....	211
Erstellen eines Clips mit Untertiteldaten .....	212
Zusammenführen mit einem Untertitel-Clip .....	212
Aufheben der Zusammenführung eines Untertitel-Clips .....	212
Verwenden von Untertitelinformationen des Clips .....	212
Änderung von Clipinformationen und Inhalten .....	213
Korrektur von Eigenschaften .....	213
Clip umbenennen .....	214
Zugehörige Clips umbenennen .....	214
Korrektur von Eigenschaften mehrerer Clips .....	214
Korrektur des Dialogfeldes Einstellungen .....	216
Konvertieren von Dateien .....	216
Einstellungen der MPEG-Mediendateien .....	216
Einstellungen der H.264-Medien .....	217
Überprüfen der Speicherorte des Speicherns der Clips .....	217
Öffnen der Dateien mit Software .....	217
<b>Clip-Verwaltung .....</b>	<b>218</b>
Bedienvorgänge in der Clip-Ansicht .....	218
Auswählen von Clips .....	218
Kopieren von Clips .....	218
Ausschneiden von Clips .....	218
Einfügen von Clips .....	218
Registrierung von der Timeline .....	219
Deregistrierung von Clips .....	219
Sortieren von Clips .....	219
Farbcodierung von Clips .....	220
Übertragung zum Projektordner .....	220
Übertragung hochauflösender Daten .....	220
Vorgänge in der Ordneransicht .....	221
Erstellen von Ordnern .....	221
Verschieben von Ordnern .....	221
Duplizieren von Ordnern .....	221
Löschen von Ordnern .....	222
Wechseln des angezeigten Ordners .....	222
Exportieren/Importieren der Bin-Informationen .....	222
Exportieren von Bins (Export) .....	222
Importieren von Bins (Import) .....	223
Exportieren von Registrierungsinformationen (HTML-Export) .....	223
Suchen von zur Bin registrierten Clips .....	223
Durchsuchen der Bin .....	223
Suche mithilfe der einfachen Suchleiste .....	224
Suche nach nicht verwendeten Clips .....	224
Löschen von Suchergebnissen .....	225

## Kapitel 7    **Bearbeitungsfunktionen**

<b>Timeline-Einstellungen .....</b>	<b>227</b>
Spuren .....	227
Spuranzeige .....	227
Spurkopfzeile .....	227
Spurtypen .....	228
Anpassen der Spuranzeige .....	229

Ändern der Spurbreite der Spurbkopfzeile .....	229
Ändern der Spurbhöhe .....	229
Umbenennen von Spuren .....	229
<b>Funktionen für Spuren .....</b>	<b>230</b>
So legen Sie die Spuren fest .....	230
Auswahl von Spuren .....	230
Sperrern von Spuren .....	231
Hinzufügen von Spuren .....	231
Duplizieren von Spuren .....	231
Verschieben von Spuren .....	231
Löschen von Spuren .....	232
<b>Timeline-Anzeige .....</b>	<b>232</b>
Markierung der Zeitskala .....	232
Zeitskala-Einstellungen .....	233
Verschieben des Anzeigebereichs .....	233
Anpassen an einen gewünschten Bereich .....	234
<b>Farbcodierung der Clips in der Timeline .....</b>	<b>234</b>
<b>Wechseln des Bearbeitungsmodus .....</b>	<b>235</b>
Wechseln des Modus beim Platzieren/Verschieben von Clips .....	235
Einfüge-/Überschreibemodus .....	235
Synchronsperrung (Synchronisierung) .....	235
Ripple-Modus .....	236
Gruppieren-/Verknüpfen-Modus .....	237
Ereignismagnet-Modus .....	237
Erweiterter/Beibehaltener Modus .....	238
Einstellung des erweiterten/beibehaltenen Modus .....	238
Einstellung des erweiterten Modus .....	238
Einstellung des beibehaltenen Modus .....	239
<b>Platzieren von Clips .....</b>	<b>241</b>
Einstellung des Kanalmappings .....	241
Verbinden/Trennen des Quellkanals .....	241
Ändern des Verbindungsziels des Quellkanals .....	242
Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline .....	243
Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline .....	243
Setzen von In- und Out-Punkten an beiden Enden der Clips .....	244
Löschen der In- und Out-Punkte in der Timeline .....	244
Platzieren von Clips .....	244
Platzieren von Clips .....	244
Festlegung von In-/Out-Punkten und Platzierung von Clips .....	246
Platzieren von Clips zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline (3-Punkt-Bearbeitung) .....	247
Platzieren der In- und Out-Punkte der Clips zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline (4-Punkt-Bearbeitung) .....	247
Platzieren von speziellen Clips in der Timeline .....	248
Verschieben von Clips .....	248
Auswählen mehrerer Clips .....	249
Verschieben von Clips .....	249
Verschieben eines ausgewählten Clips und nachfolgender Clips .....	251
Suchen von Clips in der Timeline in der Bin .....	251
<b>Clip-Vorgänge .....</b>	<b>252</b>
Separate Handhabung von Video- oder Audioteilen der Clips .....	252
Trennen von Verknüpfungen der Clips .....	252
Verknüpfungseinstellungen .....	252

Handhabung von mehreren Clips als einzelnen Clip .....	252
Festlegen von Gruppen .....	252
Trennen von Gruppen .....	253
Kopieren/Einfügen von Clips .....	253
Kopieren .....	253
Ausschneiden .....	253
Einfügen .....	253
Einfügen an den In- und Out-Punkten der Clips .....	254
Ersetzen .....	254
Ersetzen von Teilen .....	255
Teilen von Clips .....	255
Trennen von Clips an der Position des Timeline-Cursors .....	255
Trennen von Clips an den In- und Out-Punkten .....	256
Kombinieren von getrennten Clips .....	257
Aktivieren/Deaktivieren eines Clips .....	257
Löschen von Clips .....	258
Löschen von Clips/Ripples .....	258
Löschen/Löschen im Ripple-Modus zwischen In- und Out-Punkten in der Timeline .....	258
Löschen/Löschen im Ripple-Modus nur des Video-/Audioteils von Clips .....	259
Löschen von Lücken .....	260
Einstellen der Wiedergabegeschwindigkeit .....	261
Ändern der Geschwindigkeit des gesamten Clips .....	261
Teilweise Änderung der Wiedergabegeschwindigkeit (Zeit erneut zuordnen) .....	262
Ein Einzelbild bei Wiedergabe (Freeze-Frame) .....	265
Halbbildoptionen .....	266
Zeitlupe in hoher Qualität .....	267
<b>Video-Layout .....</b>	<b>269</b>
Das Video rotieren/transformieren .....	269
Layouts bearbeiten .....	269
Bewegungsverfolgung ([Layouter]) .....	275
Speichern der Bearbeitungsdetails als Voreinstellungen .....	277
Bearbeiten von Layouts mit Voreinstellung .....	278
Layouts entlang der Zeitachse ändern .....	279
Schlüsselbilder festlegen .....	279
<b>Clips trimmen .....</b>	<b>282</b>
Über den Trimmen-Modus .....	282
Wechseln in den Trimmen-Modus .....	282
Über das Trimmen-Fenster .....	283
Trimmen-Typ .....	284
In-Punkt-Trimmen/Out-Punkt-Trimmen .....	284
Ripple-Trimmen .....	285
Split-Trimmen .....	285
Slide-Trimmen .....	286
Slip-Trimmen .....	287
Rolling-Trimmen .....	287
Trimmen-Übergänge/Audio-Überblendungen .....	287
Methoden der Trimm-Operation .....	288
Trimmen auf der Timeline .....	288
Trimmen im Vorschaufenster .....	290
Trimmen durch Eingabe des Timecodes .....	290
Trimmen über Tastenkombinationen .....	291
<b>Marken .....</b>	<b>293</b>

Setzen von Marken in Quellen .....	293
Anzeigen der [Clipmarke]-Liste .....	293
Clipmarken an der Erfassung setzen .....	294
Clipmarken setzen .....	295
Clipmarken mit Bereich setzen .....	296
Clipmarken löschen .....	296
Clipmarken anzeigen/ausblenden .....	297
Verwenden von Marken .....	297
Kommentare zu Clipmarken eingeben .....	297
Ändern der Farbe der Clipmarke .....	298
Verschieben zur Clipmarken-Position .....	298
Importieren von Clipmarkenlisten (Importieren) .....	299
Exportieren von Clipmarkenlisten (Exportieren) .....	299
Setzen von Marken in der Timeline .....	300
Anzeigen der [Sequenzmarke]-Liste .....	300
Sequenzmarken setzen .....	301
Synchronsperrereinstellung der Sequenzmarke .....	302
Sequenzmarkentypen .....	302
Sequenzmarken mit Bereich setzen .....	302
Sequenzmarken löschen .....	303
Sequenzmarken verwenden .....	304
Kommentare zu Sequenzmarken eingeben .....	304
Ändern der Farbe der Sequenzmarke .....	304
Zu Sequenzmarkenpositionen gehen .....	305
Importieren von Sequenzmarkenlisten (Importieren) .....	305
Exportieren von Sequenzmarkenlisten (Exportieren) .....	305
<b>Wiedergeben von Timelines .....</b>	<b>307</b>
Wiedergeben von Timelines .....	307
Wiedergabe durch Scrubbing .....	307
Wiedergabe mit Schaltflächen des Rekorders .....	307
Wiedergabe mit Shuttle/Schieberegler .....	308
Wiedergabe mit der Maus (Mausgesten) .....	309
Wiedergabe zwischen In- und Out-Punkten auf der Timeline (Endloswiedergabe) .....	309
Der Bereich um den Timeline-Cursor herum wird wiedergeben .....	310
Schnelle Anzeige der gewünschten Szene .....	310
Springen zu In- und Out-Punkten in der Timeline .....	310
Eingeben des Timecodes, zu dem gesprungen werden soll .....	310
Match-Frame .....	311
Springen vom Player zur Timeline .....	311
Springen von den Timelines zum Quellclip .....	311
Synchronisation des Players und der Timeline (Gruppenmodus) .....	312
Nahtlose Wiedergabe .....	313
Farbcode der Zeitskala .....	313
Rendern von Überladungsbereichen der gesamten Sequenz .....	314
Rendern der Überladungsbereiche im gesamten Projekt .....	314
Nur Rendern der Überladungsbereiche/Ladungsbereiche .....	315
Rendern der Überladungsbereiche zwischen In- und Out-Punkten .....	315
Rendern um die Position des Timeline-Cursors .....	316
Rendern von Clips/Übergängen .....	316
Manuelles Löschen temporärer Dateien .....	317
Exportieren von Standbildclips aus der Timeline .....	317
Entwurf-Vorschau .....	318

<b>Sequenzen</b> .....	<b>320</b>
Erstellen neuer Sequenzen.....	320
Was sind Sequenzen?.....	320
Erstellen neuer Sequenzen.....	320
Bearbeiten von Sequenzen.....	321
Öffnen der zu bearbeitenden Sequenz.....	321
Schließen von Sequenzen.....	321
Effektives Bearbeiten der Clips mit der Verschachtelungssequenz-Funktion.....	322
Registrieren von Clips auf der Timeline als Sequenzen im Bin.....	322
Erstellen leerer Timeline-Sequenzclips in Spuren.....	322
Duplizieren von Sequenzen.....	322
Platzieren von Sequenzen innerhalb anderen Sequenz (Verschachtelungssequenz).....	322
<b>Multikamera-Bearbeitung</b> .....	<b>324</b>
Einstellen des Sync-Punktes zum Platzieren von Clips.....	324
Dialogfeld [Multikamera-Synchronisierung].....	325
Audio-Sync.....	327
Wechseln in den Multikamera-Modus.....	328
Ändern der Bildschirmanzahl.....	329
Ändern der zugewiesenen Kamera.....	329
Einstellen der Multikamera-Anzeige.....	330
Einstellen des Kamerawechselpunktes und Auswählen der Kamera.....	330
Festlegen der mit dem Kamerawechselpunkt zu steuernden Spur.....	330
Festlegen des Kamerawechselpunktes.....	331
Festlegen des Kamerawechselpunktes während der Wiedergabe.....	331
Verschieben der Kamerawechselpunkte.....	332
Löschen von Kamerawechselpunkten.....	333
Wechseln der ausgewählten Kamera.....	333
Multikamera-Bearbeitung über Tastenkürzel.....	334
Wiedergabe um den Kamerawechselpunkt herum.....	335
Nur die ausgewählten Clips in die Spur kopieren.....	336
<b>Proxy-Bearbeitung</b> .....	<b>337</b>
Bearbeiten unter Verwendung von Proxydateien.....	337
Wechseln in den Proxy-Modus.....	337
Erstellen von Proxy-Dateien.....	337
Bearbeiten unter Verwendung von Kameraproxydateien.....	338
Schnittablauf mit Wechsel zwischen hochauflösenden und Proxyquellen.....	338
Proxy-Schnittablauf.....	338
<b>3D-Bearbeitung</b> .....	<b>343</b>
Über den stereoskopischen Bearbeitungsmodus.....	343
Hinweise für die stereoskopische Bearbeitung.....	343
Ablauf der stereoskopischen Bearbeitung.....	343
<b>Operationen rückgängig machen/Operationen wiederherstellen</b> .....	<b>345</b>
Arbeitsschritte rückgängig machen (Rückgängig).....	345
Aufgehobene Arbeitsschritte wiederherstellen (Wiederherstellung).....	345
<b>Prüfen der Farben</b> .....	<b>346</b>
Prüfen von Farbdaten.....	346
[Videoskop].....	346
<b>GV Job Monitor</b> .....	<b>350</b>
Starten und Beenden von GV Job Monitor.....	350
Starten von GV Job Monitor.....	350
Beenden von GV Job Monitor.....	350
GV Job Monitor Bildschirmkonfiguration.....	351

[Einstellungen]-Dialogfeld .....	352
<b>Kapitel 8 Effekt</b>	
<b>[Effekt]-Palette .....</b>	<b>354</b>
Effekt .....	354
Anzeigen/Ausblenden der [Effekt]-Palette .....	354
Effektypen .....	355
Eigenschaften von Effekten .....	356
So wenden Sie Effekte an .....	356
So stellen Sie Effekte ein .....	357
<b>Effekte einstellen .....</b>	<b>359</b>
Anpassen der Farbe/Helligkeit (Farbkorrektur) .....	359
Einstellen der 3-Wege-Farbkorrektur .....	360
Anpassen der YUV-Kurve .....	361
Anpassen des Farbabgleichs .....	364
Anpassen des Farbrads .....	365
Anpassen von Mono .....	365
Vornehmen der primären Farbkorrektur .....	366
Videofilter .....	373
Audiofilter .....	374
Kameraverwacklungskorrektur .....	374
[Stabilisator] .....	374
Stereoskopische Anpassung .....	375
[Stereoskopische Anpassung] .....	375
Effekte mit eingeschränktem Bereich/Mehrere Filter .....	376
Maskenfilter .....	376
Bewegungsverfolgung ([Maske]) .....	379
Übergang .....	382
Clip-Randbereich .....	382
Clip-Übergang .....	383
Spurübergang .....	383
Audioüberblendung .....	384
Anwenden von Standardeffekten .....	385
Ändern der Standardeffekte .....	385
Ändern der Dauer eines Effekts .....	385
Ändern der Dauer eines Effekts .....	385
Mischung .....	386
Mischung .....	386
Key .....	386
Key-Einstellungen .....	387
Transparenz .....	390
[Einblenden]/[Ausblenden] .....	391
Alphakanal .....	393
[Spurmatte] .....	394
Titel effekte .....	396
Titel-Mixer .....	396
<b>Aktionen für Effekte .....</b>	<b>398</b>
Prüfen/Anpassen von Effekten .....	398
Anzeigen/Ausblenden der [Informationen]-Palette .....	398
Prüfen/Anpassen von Effekten .....	399
Aktivieren und Deaktivieren von Effekten .....	400
Anwenden von Videofiltern nur für die linke oder rechte Seite .....	401



Löschen von Effekten .....	401
Anwenden angepasster Effekte auf einen anderen Clip .....	402
Kopieren von Effekten .....	402
Ersetzen von Effekten .....	403
<b>Voreinstellungen .....</b>	<b>404</b>
Registrieren von Voreinstellungen .....	404
Registrieren von Effekten in der [Effekt]-Palette .....	404
Löschen von Effekten aus der [Effekt]-Palette .....	404
<b>Anpassen der Palette [Effekt] .....</b>	<b>405</b>
Erstellen eines Ordners in der [Effekt]-Palette .....	405
Umbenennen von Effekten .....	405
Ordnerstruktur der [Effekt]-Palette .....	405
Sperrungen der Ordnerstruktur .....	405
Ändern der Ordnerstruktur .....	406
Ordnerverknüpfungen .....	406
Einstellung mit Effektansicht .....	406
Löschen von Ordnerverknüpfungen .....	406
Initialisieren der [Effekt]-Palette .....	407
Importieren/Exportieren .....	407
Exportieren von Effekten (Export) .....	407
Importieren von Effekten (Import) .....	407

## Kapitel 9 Titel

<b>Quick Titler .....</b>	<b>409</b>
Starten und Beenden von Quick Titler .....	409
Erstellen eines neuen Titels .....	409
Beenden von Quick Titler .....	410
Über die Quick Titler-Bildschirmkonfiguration .....	410
Über den Bildschirm .....	410
Anzeigen/Ausblenden der Leisten .....	411
Verschieben von Leisten .....	411
Erstellen/Speichern von Titelclips .....	412
Erstellen eines neuen Titelclips .....	412
Öffnen eines Titelclips .....	412
Exportieren eines Standbilds .....	413
Überschreiben mit Speichern .....	413
Speichern unter einem anderen Namen .....	413
Automatisches Speichern unter einem anderen Namen .....	414
Erstellen von Textobjekten .....	414
Eingeben von Text .....	414
Formatierungseinstellungen .....	414
Erstellen von Bildern .....	415
Erstellen von Grafiken .....	416
Erstellen von Linien .....	417
Importieren von externen Dateien .....	418
Funktionen für Textobjekte .....	419
Kopieren .....	419
Ausschneiden .....	419
Einfügen .....	419
Entfernen .....	420
Die Größe eines Textobjekts anpassen .....	420
Ein Textobjekt rotieren .....	420

Operationen rückgängig machen/Operationen wiederherstellen .....	421
Anpassen der Position von Textobjekten .....	421
Ein Textobjekt verschieben .....	422
Ein Textobjekt angleichen .....	422
Layout-Einstellungen .....	423
Die Reihenfolge von Textobjekten wechseln .....	424
Anzeigen/Verstecken von Gitter- und Schutzbereich .....	424
Anzeige eines Hintergrunds .....	425
Anwenden von Effekten auf Textobjekte .....	425
Farbeinstellungen .....	425
Transparenzeinstellungen .....	426
Einfügen von Struktur .....	426
Kanten- (Grenz-) Einstellungen .....	427
Schatteneinstellungen .....	428
Kantenbetonungseinstellungen .....	428
Unschärfe-Einstellungen .....	429
Roll/Kriecheinstellungen .....	429
Registrieren bearbeiteter Effekte .....	430
Einen Stil anwenden .....	430
Registrieren eines Stils .....	430
Den Stilnamen ändern .....	430
Löschen eines Stils .....	431
<b>Effekte einstellen .....</b>	<b>432</b>
Anwenden von Titel-Mixer .....	432
Detaillierte Titeleinstellungen .....	432
[Titeldetaileinstellung]-Dialogfeld .....	433
<b>Titelposition anpassen .....</b>	<b>434</b>
Layout-Einstellungen .....	434
[Layouter]-Dialogfeld .....	434
<b>Kapitel 10 Audio</b>	
<b>Lautstärke/Pan anpassen .....</b>	<b>436</b>
Anpassen der Lautstärke und Pan eines Clips .....	436
Einen Rubberband-Punkt zufügen .....	436
Das Rubberband anpassen .....	436
Anpassen durch Eingeben von Werten .....	438
Zentrieren des Pan-Rubberbands .....	438
Rubberband-Punkte initiieren/löschen .....	438
Audio-Mixer .....	439
Anpassen mit dem Audio-Mixer .....	439
Anpassen unter Beibehaltung der Lautstärkenunterschiede .....	442
Nur eine bestimmte Spur abspielen/stummschalten .....	443
Normalisierung .....	443
Angleichen des Audiopegels mehrerer Clips (Normalisierung) .....	443
Den Verstärkungswert prüfen und ändern .....	443
Einstellen der Lautstärke bestimmter Teile .....	444
Wellenformen Anzeigen .....	444
Reduzierung von vorübergehendem Rauschen (V-Mute-Funktion) .....	444
<b>Audio bearbeiten und hinzufügen .....</b>	<b>446</b>
Hinzufügen von gesprochenem Text und Toneffekten .....	446
Hinzufügen von Sprache mit Voice-Over .....	446
Wiedergabe mit verschobenem Ton .....	447

Offset von Audio .....	447
<b>Kapitel 11 Exportieren</b>	
<b>Exportieren in Dateiformate .....</b>	<b>449</b>
Vor dem Export einer Datei zu überprüfende Punkte .....	449
Markeneinstellungen .....	449
Exportformate .....	449
Registrieren von Exporteinstellungen .....	451
Export mit dem Exportprogramm .....	451
[In Datei ausgeben]-Dialogfeld .....	452
[Windows Media Video]-Dialogfeld .....	454
Exportieren in ein von den Projekteinstellungen abweichendes Format .....	454
AVI-Format .....	458
Audioformat .....	458
QuickTime-Format .....	458
BD-Format .....	459
MP4-Format .....	460
MPEG-2-Format .....	462
Standbildformat .....	464
Flash Video-Format (F4V) .....	465
AVCHD-Format .....	466
Exportieren im 3DA1-Format .....	467
XDCAM EX-Format .....	467
P2-Format .....	468
XDCAM-Format .....	469
XAVC S-Format .....	470
XAVC-Format .....	470
AAF-Format .....	471
Exportieren von Untertiteln .....	471
Exportieren von stereoskopischen Projekten .....	473
Registrieren der Exportprogrammkonfiguration als standardmäßiges Exportprogramm .....	474
Erstellen eines standardmäßigen Exportprogramms .....	474
Löschen von standardmäßigen Exportprogrammen .....	474
Registrieren der Exportprogrammeinstellungen als Voreinstellung .....	474
Erstellen von Exportprogrammvoreinstellungen .....	474
Löschen von Exportprogrammvoreinstellungen .....	475
Importieren von Exportprogrammvoreinstellungen (Import) .....	475
Exportieren von Exportprogrammvoreinstellungen (Export) .....	475
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 .....	478
<b>Exportieren auf eine Disk .....</b>	<b>480</b>
Exportieren auf DVD/BD .....	480
Exportieren auf eine Disk .....	480
Schreiben einer Disk-Bilddatei auf eine Disk .....	484
<b>Exportieren auf Band .....</b>	<b>486</b>
Exportieren auf einen Videorekorder .....	486
Exportieren von stereoskopischen Projekten zum Band .....	487
Kombinieren von L/R und Exportieren zum Band .....	487
Exportieren von L/R auf ein separates Band .....	487

## Kapitel 12 Anhang

<b>Lizenzverwaltung</b> .....	<b>489</b>
Seriennummernverwaltung.....	489
Starten von GV LicenseManager.....	489
Verschieben von Lizenzen in einer Online-Umgebung.....	490
Übertragen von Lizenzen in einer Online-Umgebung.....	490
EDIUS System Reporter.....	492
<b>Bearbeitungsablauf und verschiedene Einstellungen</b> .....	<b>493</b>
Bearbeitungsablauf.....	493
Bearbeitung der Umgebungskonfiguration (Benutzer mit eingeschränkten Rechten können diese Aufgabe nicht durchführen).....	494
Erstellen neuer Projektvoreinstellungen → Startdialogfeld oder Systemeinstellungen.....	494
Erstellen neuer Gerätevoreinstellungen → Systemeinstellungen.....	494
Weitere Bearbeitungsumgebungseinstellungen → Systemeinstellungen.....	494
Erstellen eines neuen Profils → Systemeinstellungen.....	494
Erstellen eines neuen Projekts.....	494
Erstellen eines neuen Projekts → Projekteinstellungen.....	494
Importieren von Quellen.....	495
Erfassung von Quellen von Kameras oder Decks.....	495
Kopieren von dateibasierten Quellen.....	495
Bearbeiten von Timelines.....	495
Konfigurieren von TC-Voreinstellungen und Kanal-Mapping → Sequenzeinstellungen oder Projekteinstellungen.....	495
Anpassen der Bearbeitungsumgebung → Benutzereinstellungen.....	495
Bearbeiten von Video-Layouts.....	495
Bearbeiten von Effekten.....	495
Exportieren.....	495
Export zur Datei → Exportprogramm.....	495
Export zu Geräten.....	496
<b>Projektformat</b> .....	<b>497</b>
<b>Begrenzung des Videosignalpegels</b> .....	<b>498</b>
<b>Tastaturkürzel</b> .....	<b>499</b>
[Bearbeiten].....	499
[Ansicht].....	499
[Timeline].....	499
[Vorschau].....	500
[Vorschau - Player].....	501
[Vorschau - Rekorder].....	501
[Trimmen].....	501
[Clip].....	502
[Clip - Löschen].....	502
[Clip - Auswählen].....	503
[Spur].....	503
[Marke].....	504
[Modus].....	504
[Modus - Multikamera].....	504
[Erfassung].....	505
[Rendern].....	505
<b>Effektliste</b> .....	<b>506</b>
[Videofilter].....	506
[Farbkorrektur].....	506
[Anti-Flicker].....	506

[Kantenbetonung] .....	506
[Alter Film] .....	506
[Chrominanz] .....	506
[Schärfe] .....	506
[Stabilisator] .....	506
[Strobe/Freeze] .....	506
[Weicher Fokus] .....	506
[Kanal auswählen] .....	506
[Tunnelblick] .....	506
[Videostörung] .....	507
[Unschärfe] .....	507
[Filter mischen] .....	507
[Maske] .....	507
[Matrix] .....	507
[Spiegeln] .....	507
[Median] .....	507
[Mosaik] .....	507
[Bewegungsunschärfe] .....	507
[Raster Wipe] .....	507
[Endlos-Slide] .....	507
[Blockfarbe] .....	507
[Bleistiftzeichnung] .....	507
[Stereoskopische Anpassung] .....	508
[Weiche Unschärfe] .....	508
[Filter kombinieren] .....	508
[Gaußsche Unschärfe] .....	508
[Umwandeln] .....	508
[Audiofilter] .....	508
[Grafischer Equalizer] .....	508
[Verzögerung] .....	508
[Tone Controller] .....	508
[High-Pass-Filter] .....	508
[Parametrischer Equalizer] .....	508
[Panorama Balance] .....	508
[Pitch Shifter] .....	508
[Low-Pass-Filter] .....	508
[Übergang] .....	509
[2D] .....	509
[3D] .....	510
[GPU] .....	510
[SMPTE] .....	514
[Alpha] .....	514
[Audioüberblendung] .....	514
[Schnitt aus/ein] .....	514
[Schnitt aus/Spline ein] .....	514
[Schnitt aus/Linear ein] .....	514
[Spline aus/Schnitt ein] .....	514
[Spline aus/ein] .....	514
[Linear aus/Schnitt ein] .....	515
[Linear aus/ein] .....	515
[Titel-Mixer] .....	515
[Slide A] .....	515

## Inhalt

---

[Slide B] .....	515
[Soft Slide] .....	515
[Soft Wipe] .....	515
[Slide A ausblenden] .....	515
[Slide B ausblenden] .....	515
[Laser] .....	515
[Wipe] .....	515
[Wipe - Vertikal] .....	515
[Wipe - Horizontal] .....	516
[Ausblenden] .....	516
[Unschärfe] .....	516
[Keyer] .....	516
[Mischen] .....	516
[Chromakey] .....	521
[Spurmatte] .....	521
[Luminanz-Key] .....	521
<b>Produkt-Support von Grass Valley</b> .....	<b>522</b>
Technischer Support über das Internet .....	522
Telefonischer Support .....	522
Autorisierte Support-Niederlassung .....	522
Unsere Webseite .....	522

---

# Kapitel 1

# EDIUS

Dieses Kapitel enthält grundlegende Erläuterungen zu EDIUS sowie Informationen zu den Funktionen und zum Bildschirmaufbau der einzelnen Produkte.

# EDIUS

## EDIUS X Pro

Die nonlineare Videoschnittsoftware EDIUS X Pro ermöglicht den Echtzeitschnitt in hoher Geschwindigkeit, zeichnet sich durch einfache Bedienung aus und unterstützt die Verarbeitung von Daten in verschiedenen nativen Kameraformaten. Selbst neueste Formate wie XAVC oder AVC-Ultra, die 4K, 60p/50p und 10-Bit unterstützen, können in nativer Form ohne Konvertierung verarbeitet und ganz flexibel für Fernsehproduktionen, Filme, Werbespots, Dokumentarfilme, Promotionvideos und persönliche Zwecke genutzt werden. Vielfältige Funktionen für den Videoschnitt in hoher Qualität wie das Schneiden von in mehreren Formaten vorliegendem Material, Multikamera- und Proxy-Bearbeitung, Compositing, Effekte, Titel, Quellenverwaltung und Blu-ray-/DVD-Authoring bieten kreative Freiheit bei der Videobearbeitung.



# Betriebsumgebung/Spezifikationen

Für EDIUS sind folgende Umgebung und Spezifikationen erforderlich.

## Betriebsumgebung

### Betriebssystem

- Windows 10, 64-Bit (Version 1903 oder höher)



- Nicht verfügbar bei Windows 8.1 und Windows 7.
- Unter „Hauptspeicher“ finden Sie Angaben zum höchstens unterstützten Hauptspeicher bei den einzelnen Betriebssystemen. „Hauptspeicher“ (► Seite 25)

### CPU

- Intel CPU der 4. Generation oder höher, die AVX2 oder eine entsprechende AMD CPU unterstützt

### Hauptspeicher

- 4 GB oder mehr (Für die 4K-Bearbeitung sind mind. 32 GB empfohlen)  
Die Mindestsystemanforderung an die PC-Speicherkapazität hängt vom Projekt ab.

Projektformat		PC-Speicherkapazität		Video-Speicherkapazität	
Auflösung	Video-Bitrate für die Quantifizierung	Minimum	Empfohlen	Minimum	Empfohlen
SD	8-Bit	4 GB	8 GB	256 MB	512 MB
	10-Bit	4 GB	8 GB	512 MB	1 GB
HD	8-Bit	8 GB	16 GB	512 MB	1 GB
	10-Bit	8 GB	16 GB	1 GB	2 GB
4K oder höher	8-Bit	16 GB	mind. 32 GB	2 GB	mind. 2 GB
	10-Bit	16 GB	mind. 32 GB	2 GB	mind. 2 GB

#### Hinweis

- Welche maximale PC-Speicherkapazität möglich ist, hängt vom Betriebssystem ab.
  - Windows 10 Enterprise/Windows 10 Education/Windows 10 Pro, 64-Bit: 512 GB
  - Windows 10 Home, 64-Bit: 128 GB

## Weitere Spezifikationen

### Grafik

- GPU kompatibel mit Direct3D 9.0c und höher sowie PixelShader Model 3.0 und höher



- Für die 4K-Bearbeitung sind mind. 2 GB Videospeicher erforderlich.
- Unter „Hauptspeicher“ finden Sie Angaben zu den Mindest- und den empfohlenen Systemanforderungen an den Videospeicher für verschiedene Projekte. „Hauptspeicher“ (► Seite 25)

### Festplatte

- Für die Installation von EDIUS sind mind. 6 GB Festplattenspeicher erforderlich.
- Ein SSD-Laufwerk oder ein Laufwerk mit mindestens SATA/7200 U/min ist für die Videobearbeitung erforderlich.



- RAID-0 wird empfohlen.

### Optisches Laufwerk

---

- Zum Erstellen von Blu-ray- oder DVD-Discs sind kompatible Laufwerke erforderlich.

### Sound-Karte

---

- Ein WDM-fähiges Sound-Gerät ist erforderlich.

### Anzeige

---

- HiDPI-Anzeige wird unterstützt.

### Internet-Umgebung

---

- Für Installation, Update, Lizenzautorisierung, Benutzerregistrierung und Support ist eine Internet-Umgebung erforderlich.



- EDIUS erfordert eine ständige Internetverbindung zur Lizenzautorisierung.

### Support

---

- Details zum Support finden Sie unter „Produkt-Support von Grass Valley“.  
„**Produkt-Support von Grass Valley**“ (► **Seite 522**)

#### Hinweis

- Der Betrieb kann auch bei Umgebungen, die der in diesem Abschnitt beschriebenen Betriebsumgebung und den Spezifikationen entsprechen, nicht garantiert werden.
- Die neuesten Informationen zu Betriebsumgebung/Spezifikationen finden Sie auf unserer Website.  
„**Unsere Webseite**“ (► **Seite 522**)

# Vergleichstabelle der Funktionen der einzelnen EDIUS X-Produkte

✓: Unterstützt

—: Nicht unterstützt

Optional: Wird bei Verwendung entsprechender Optionen unterstützt.

## ■ Eingabe

Funktion	EDIUS X Workgroup	EDIUS X Pro
Import aus normalen Kameras, einschließlich Video- und Digitalkameras	✓	✓
Import aus Kameras, die 4K und 2,5K unterstützen	✓	✓
Import professioneller Kameraformate (MXF)	✓	✓
Unterstützung für Cinema RAW-Quellbrowser und -Decodierung	✓	✓
Unterstützung für Cinema RAW Light-Quellbrowser und -Decodierung	✓	✓
Unterstützung für Sony RAW/Sony X-OCN-Quellbrowser und -Decodierung	✓	✓
H.265/HEVC-Decodierung	✓	✓
H.265/HEVC-Decodierung mit hoher Geschwindigkeit	✓	✓
Canon XF-HEVC (H.265)-Decodierung	✓	✓
Import aus (stereoskopischen) 3D-Kameras	✓	✓
Import von Standbildern, einschließlich Fotos und Abbildungen	✓	✓
Import aufeinanderfolgender Standbilddateien	✓	✓
Import von Tonmaterialien	✓	✓
Import von Final Cut Pro XML	✓	✓
Erfassung	✓	✓
Quellbrowser	✓	✓
Unterstützung für Avid DNxHD-Codec	✓	Optional
Import des Dolby Digital Professional- und des Dolby Digital Plus-Formats	Optional	—

## ■ Einstellungen

Funktion	EDIUS X Workgroup	EDIUS X Pro
Unterstützung für 8K	✓	—
Unterstützung für 4K, 10-Bit	✓	✓
Unterstützung für High Definition	✓	✓
Unterstützung für 1080/60p	✓	✓
Farbraumauswahl mit Projekteinstellungen	✓	✓
Bearbeitungsfunktion für Farbraumliste	✓	✓
Auswahl von Rendering-Format bei der Bearbeitung	✓	✓
TC-Voreinstellung	✓	✓
Benutzerprofile	✓	✓
Hochladen und Herunterladen per FTP	✓	—
Timecode-Anzeige für 60p/50p	✓	✓

## ■ Bearbeitung

Funktion	EDIUS X Workgroup	EDIUS X Pro
HDR-Bearbeitung	✓	✓
Echtzeitschnitt von in mehreren Formaten vorliegendem Material	✓	✓
Intel Quick Sync Video-Hardware-Decodierung	✓	✓
Verbesserte Benutzeroberfläche	✓	✓
Multikamera-Bearbeitung	✓	✓
Stereoskopische Bearbeitung (3D)	✓	✓

## Kapitel 1 EDIUS — Vergleichstabelle der Funktionen der einzelnen EDIUS X-Produkte

Funktion	EDIUS X Workgroup	EDIUS X Pro
Verschiedene Bearbeitungsmodi	✓	✓
Proxy-Bearbeitung	✓	✓
Preroll-Bearbeitung	✓	✓
Titeleinfügemodus	✓	—
Bearbeitung während der Erfassung von Aufnahmen	✓	—
Mehrere Sequenzen in Projekten	✓	✓
Verschachtelungssequenzen	✓	✓
Entwurf-Vorschau	✓	✓
Einstellungen für Wiedergabebildqualität bei RED-Dateien	✓	✓
Vollbildvorschau	✓	✓
Drehen des Vorschaufensters	✓	✓
Zebra-Vorschau	✓	✓
Monitorsteuerung	✓	—
Zeitneuzuordnung	✓	✓
Zeitlupe in hoher Qualität	✓	✓
Verbesserter Abstimmmodus für Zeitlupe in hoher Qualität	✓	✓
Vektorskope und Wellenformen	✓	✓
Videoskope	✓	✓
Primäre Farbkorrektur	✓	✓
Markenfunktion	✓	✓
Untertitelansicht (CEA-708/CEA-608)	✓	✓

### ■ Audio

Funktion	EDIUS X Workgroup	EDIUS X Pro
Audio-Monitoring-Modus	✓	—
Lautstärkemesser	✓	—
Audiomischer	✓	✓
Audiokanal-Mapping	✓	✓
Durchschleifung des Audio-Bitstreams	✓	—
Normalisierung	✓	✓
Generierung von Audio-Wellenformen (Sprach-Wellenformanzeige)	✓	✓
Voiceovers	✓	✓

### ■ Effekte

Funktion	EDIUS X Workgroup	EDIUS X Pro
Videofilter	✓	✓
Übergänge	✓	✓
Audioeffekte	✓	✓
Quick Titler	✓	✓
Alphakanäle	✓	✓
Maskenfilter	✓	✓
Spurmatte-Keyer	✓	✓
Kombinierte Filter	✓	✓
VST-Plug-In-Brücke	✓	✓
GPUfx	✓	✓
Chroma Key und Luminanz-Key	✓	✓
Zusammensetzungen (Addition, Multiplikation usw.)	✓	✓
Verwacklungsstabilisator (Unschärfekorrektur)	✓	✓
Gaußscher Weichzeichner	✓	✓
Effektanpassung	✓	✓

## ■ Ausgabe

Funktion	EDIUS X Workgroup	EDIUS X Pro
Ausgabe in Windows Media, QuickTime und andere gängige Formate	✓	✓
Ausgabe ins Dolby Digital Professional- und Dolby Digital Plus-Format	Optional	—
Hochauflösende Ausgabe mit hoher Geschwindigkeit in XAVC-Formate wie 4K	✓	✓
Export von XAVC/MP4-Clip mit HDR-Metadaten	✓	✓
Export von generischer MXF-Datei	✓	—
Blu-ray-/DVD-Ausgabe (Authoring)	✓	✓
Blu-ray-/H.264-Codierung mit hoher Geschwindigkeit mithilfe von Intel Quick Sync Video	✓	✓
H.265/HEVC (MP4)-Codierung mit hoher Geschwindigkeit mithilfe von Intel Quick Sync Video	✓	✓
Ausgabe	✓	✓
Batch-Export	✓	✓
Bandausgabe	✓	✓
Videoausgabe-Konvertierung	✓	—

## ■ Sonstige Funktionen

Funktion	EDIUS X Workgroup	EDIUS X Pro
Mync (Anwendung zum Inhaltsmanagement)	✓	✓
Schnellstart	✓	✓
EDIUS OFX Bridge	✓	✓
Titler Pro 5 for EDIUS 9	✓	✓
eID	✓ <sup>*1</sup>	✓
Gleichzeitige Installation von EDIUS X und EDIUS 9	✓	✓
Offline-Bearbeitung	✓	—
Unterstützung für Plug-Ins von Drittanbietern	✓	✓
Unterstützung für natives 64-Bit-Betriebssystem	✓	✓
Automatische Update-Benachrichtigung	—	✓
GV STRATUS	Optional	—
EDIUS XRE	Optional	—
K2-Verbindung (SAN)	Optional	—
K2-Verbindung (FTP)	Optional	—

\*1 Die Registrierung der eID ist optional.

## ■ Unterstützte Geräte

Funktion	EDIUS X Workgroup	EDIUS X Pro
STORM 3G	✓	✓
STORM Pro	✓	✓
Unterstützung für E/A-Hardware von Drittanbietern	✓	✓



- Informationen zur unterstützten Hardware finden Sie auf unserer Website. „**Unsere Webseite**“ (► Seite 522)
- Informationen zu den unterstützten Plug-Ins finden Sie auf unserer Website. „**Unsere Webseite**“ (► Seite 522)

# Grass Valley HQX-Codec

Mit EDIUS können Sie 4K- und 60p-Videos im nativen Format importieren und Bild für Bild bearbeiten. Die Bearbeitung solch umfangreicher Videodaten stellt jedoch eine hohe Belastung für den PC dar. Je nach den technischen Daten des PCs ist unter Umständen keine reibungslose Bearbeitung oder sogar keine normale Wiedergabe möglich. Konvertieren Sie die Daten in diesem Fall in einen Zwischen-Codec, um sie effizient bearbeiten zu können.

Der Grass Valley HQX-Zwischen-Codec erschließt Ihnen die maximale Bearbeitungsleistung von EDIUS. Er unterstützt maximal 8K/60p/10-Bit. Jede Quelle kann in diesen Codec konvertiert werden, wobei das Masterformat beibehalten wird. Da dieser Codec unter Windows und Macintosh eingesetzt werden kann und Alpha unterstützt, lässt er sich flexibel für Farbkorrektur und Compositing verwenden. Zudem eignet sich der Grass Valley HQX-Codec nicht nur für die Bearbeitung, sondern auch als Zwischen-Codec für alle Arbeitsabläufe.

## ■ Unterstütztes Format

<b>Bildgröße</b>	24x24 bis 8192x4320 (Pixel)
<b>Bildrate</b>	maximal 60 fps
<b>Tiefe</b>	8-Bit/10-Bit
<b>Alphakanal</b>	Unterstützt
<b>Wrapper</b>	QuickTime/AVI/MXF
<b>Betriebssystem</b>	Windows/Macintosh

Zwar sinkt bei der Konvertierung in einen Zwischen-Codec generell die Videobildqualität, weshalb das Verfahren bei höchsten Qualitätsansprüchen vermieden werden sollte, aber der Grass Valley HQX-Codec reduziert die Qualitätseinbußen auf ein Minimum und die hohe Qualität des Masterbilds bleibt erhalten. Der Codec arbeitet mit dem 4:2:2-Farbraum und VBR zur Anpassung der Komprimierungsrate an die Einzelbilder. Qualität und Datenmenge stehen daher in einem ausgewogenen Verhältnis und die Qualität bleibt selbst nach mehrmaliger Konvertierung erhalten. Insgesamt bietet der Codec so eine für die Produktion von Live-Events und Nachrichten ausreichende hohe Qualität.

## ■ Spezifikationen

<b>Farbraum</b>	4:2:2
<b>Bitrate</b>	VBR (maximal 7680 MB/s)
<b>Bildkomprimierung</b>	Intra-Bild-Komprimierung

### Hinweis

- Da der Grass Valley HQX-Codec mit VBR arbeitet, wobei die Bitrate je nach Bild variiert und die Datenmenge je nach dem zu konvertierenden Video steigen kann, wird die Verwendung eines möglichst schnellen und großen Festplattenlaufwerks empfohlen.

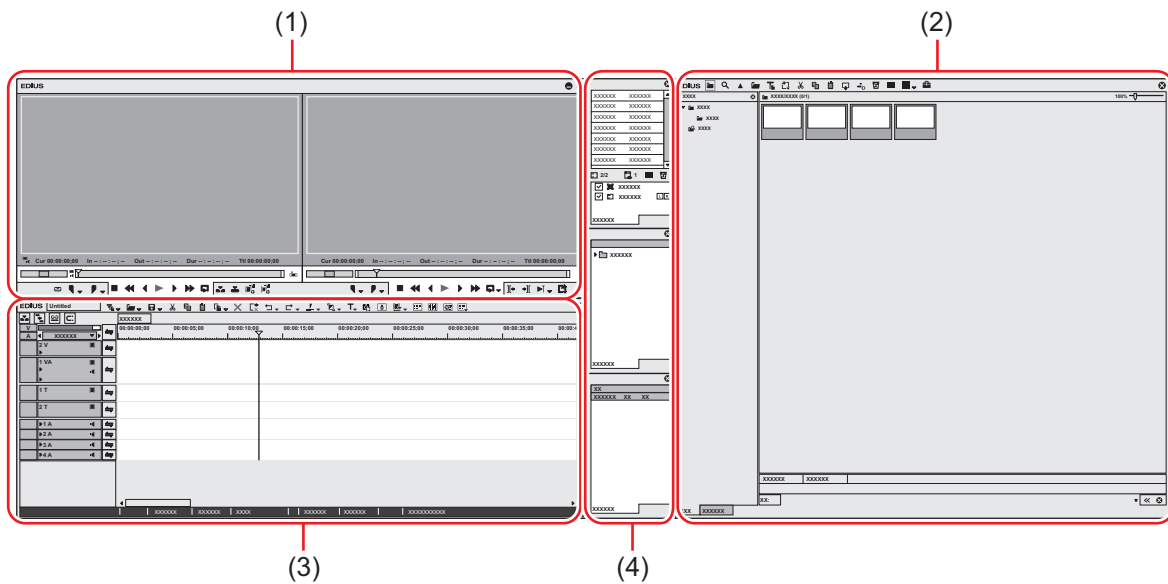
# Bildschirmkonfiguration

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

## EDIUS Bildschirmkonfiguration

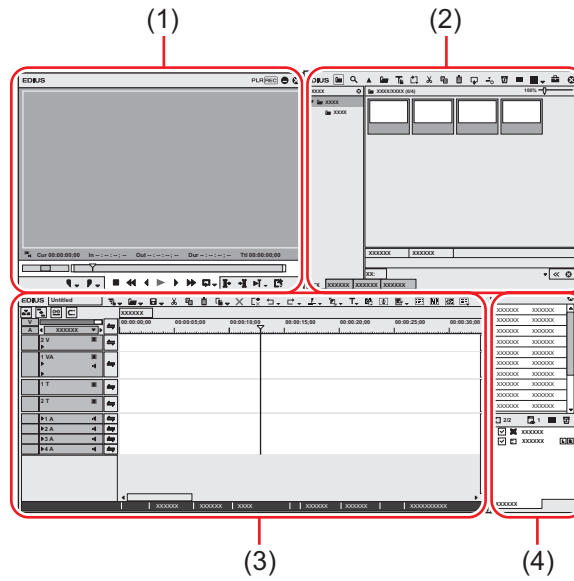
Es werden verschiedene Fenster angezeigt, wenn EDIUS verwendet wird, und im Prinzip verwenden Sie 7 Fenster für die Bearbeitung von Videos. Sie können Videos mühelos im Doppelmonitor-Modus bearbeiten, da sich alle Fenster ohne Überlappung positionieren lassen. Die Größe jedes Fensters kann geändert werden,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

### Layout im Doppelmonitor-Modus




(1)	<b>Vorschaufenster</b>	Dieses Fenster dient zum Überprüfen von Videos. Der Player wird links, der Rekorder rechts angezeigt.
(2)	<b>Bin-Fenster/Quell-Browserfenster</b>	Zum Umschalten zwischen Bin- und Quell-Browserfenster klicken Sie einfach auf die Registerkarten. <b>Bin-Fenster</b> Dieses Fenster dient zur Verwaltung von Clips, die in EDIUS importiert wurden. <b>Quell-Browserfenster</b> Dieses Fenster dient zum Überprüfen der Quelldateien auf externen Geräten wie AVCHD-Videokameras oder Kameras für den professionellen Gebrauch, auf denen dateibasiertes Video oder Audio aufgezeichnet ist.
(3)	<b>Timeline-Fenster</b>	Dieses Fenster dient zum Positionieren von Clips auf der Spur oder zur Anwendung von Effekten.
(4)	<b>Paletten-Fenster</b>	Es gibt 3 Arten von Paletten: die Paletten [Informationen], [Effekt] und [Marke].

## Layout im Einzelmonitor-Modus




(1)	Vorschaufenster
(2)	Bin-Fenster/Palette [Effekt]/Palette [Marke]/Quell-Browserfenster
(3)	Timeline-Fenster
(4)	Palette [Informationen]

-  • 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

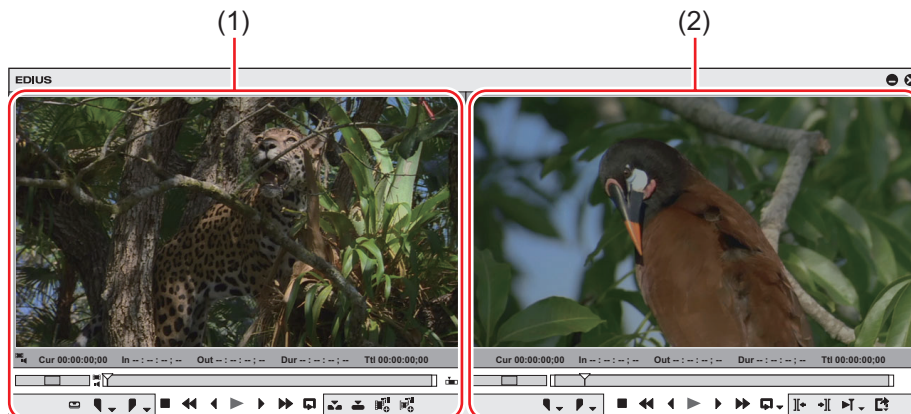
Sie können das Vorschaufenster zwischen dem Einzelmodus und dem dualen Modus umschalten. Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie dann auf [Einfacher Modus] oder [Dualer Modus], um das Vorschaufenster zwischen dem Einzelmodus und dem dualen Modus umzuschalten.  
 „Menüleiste“ (► Seite 33)

 **Hinweis**

- Auch wenn eine Videokarte installiert wird, die das 8K-Format unterstützt, kann die Vorschau keine Bilder des bearbeiteten Videos in 8K anzeigen und dabei die Auflösung der nativen Datei beibehalten.

## Dualer Modus

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



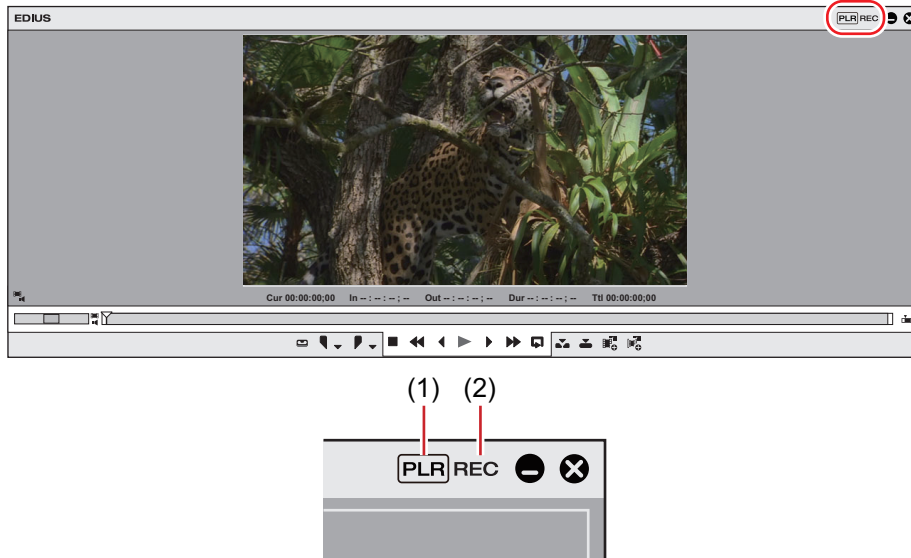


## Kapitel 1 EDIUS — Bildschirmkonfiguration

(1)	<b>Player</b>	Dieses Fenster dient zum Überprüfen von Clips. In diesem Fenster können Sie Clips im Bin-Fenster und die Quellen, die gerade erfasst werden, anzeigen sowie In- und Out-Punkte festlegen.
(2)	<b>Rekorder</b>	Dieses Fenster dient zum Überprüfen der Timeline. Sie können Videos, auf die Effekte angewendet werden, und zusammengesetzte Videos in Echtzeit anzeigen.

### Einzelmodus

Im Vorschauenfenster wird der Player oder der Rekorder angezeigt und Sie müssen zwischen den beiden umschalten, wenn Sie sie verwenden wollen.



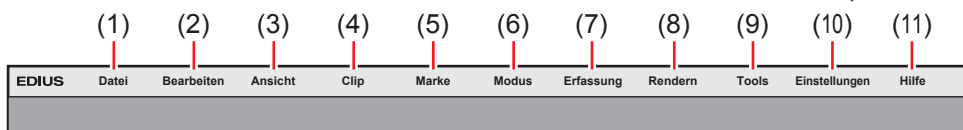
(1)	<b>[Zu Player wechseln]</b>	Der Player wird angezeigt.
(2)	<b>[Zu Rekorder wechseln]</b>	Der Rekorder wird angezeigt.

### Alternative

- Umschalten zum Player/Rekorder: **[Tab]**

### Menüleiste

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



(1)	<b>[Datei]</b>	Hiermit können Sie Projekte erstellen und speichern, Projekte oder Clips verwalten, bearbeitete Videos ausgeben und EDIUS beenden.
(2)	<b>[Bearbeiten]</b>	Hiermit können Sie Schnittpunkte hinzufügen, Clips löschen und Bearbeitungsfunktionen wie Rückgängigmachen, Wiederholen usw. ausführen.
(3)	<b>[Ansicht]</b>	Hier können Sie Anzeigeeinstellungen zum Ein-/Ausblenden von Fenstern, Paletten und Funktionen festlegen, die Fenster-Layouts verwalten, zwischen dem dualen und dem Einzelmodus umschalten und eine Vollbildansicht-Vorschau aufrufen.
(4)	<b>[Clip]</b>	Hier können Sie Funktionen für Clips wie das Erstellen neuer Clips, das Verknüpfen oder Ausblenden von Clips, das Starten des Layouters, das Konfigurieren von [Zeiteffekt]-Einstellungen usw. ausführen.
(5)	<b>[Marke]</b>	Hier können Sie Einstellungen für Marken vornehmen, also Marken hinzufügen/löschen und Markenlisten importieren/exportieren.
(6)	<b>[Modus]</b>	Hier können Sie den Bearbeitungsmodus einstellen, also den Trimmen- oder den Multikamera-Modus.
(7)	<b>[Erfassung]</b>	Hier können Sie das Dialogfeld [Erfassung] oder [Voice-Over] aufrufen, Geräte auswählen usw.
(8)	<b>[Rendern]</b>	Hier können Sie den Clip, der gerade bearbeitet werden, mit verschiedenen Methoden rendern.
(9)	<b>[Tools]</b>	Hier können Sie Werkzeuge wie DVD/BD-Brenner, Mync, GV Job Monitor usw. starten.

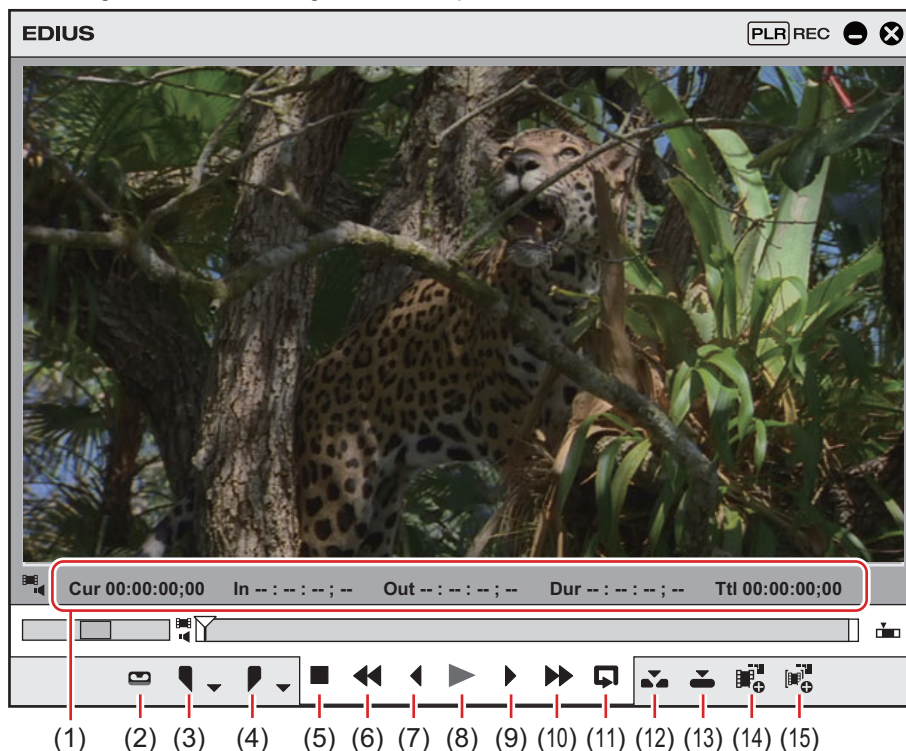
(10)	<b>[Einstellungen]</b>	Hier können Sie Einstellmenüs wie [Systemeinstellungen] zum Festlegen von Voreinstellungen für Projekte und Hardwaregeräte, [Bildschirmanzeige] zum Einstellen der Timecode-Anzeige, [Benutzereinstellungen] zum Einstellen von [Tastaturkürzel] usw. aufrufen.
(11)	<b>[Hilfe]</b>	Hier können Sie online häufig gestellte Fragen anzeigen und die Benutzerregistrierung durchführen.



- 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.
- Gehen Sie wie folgt vor, um das Online-Handbuch anzuzeigen:
  - Klicken Sie [Hilfe] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Hilfe].
  - Anzeige des Online-Handbuchs: **[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 oder Bearbeitung eines Quellclips.



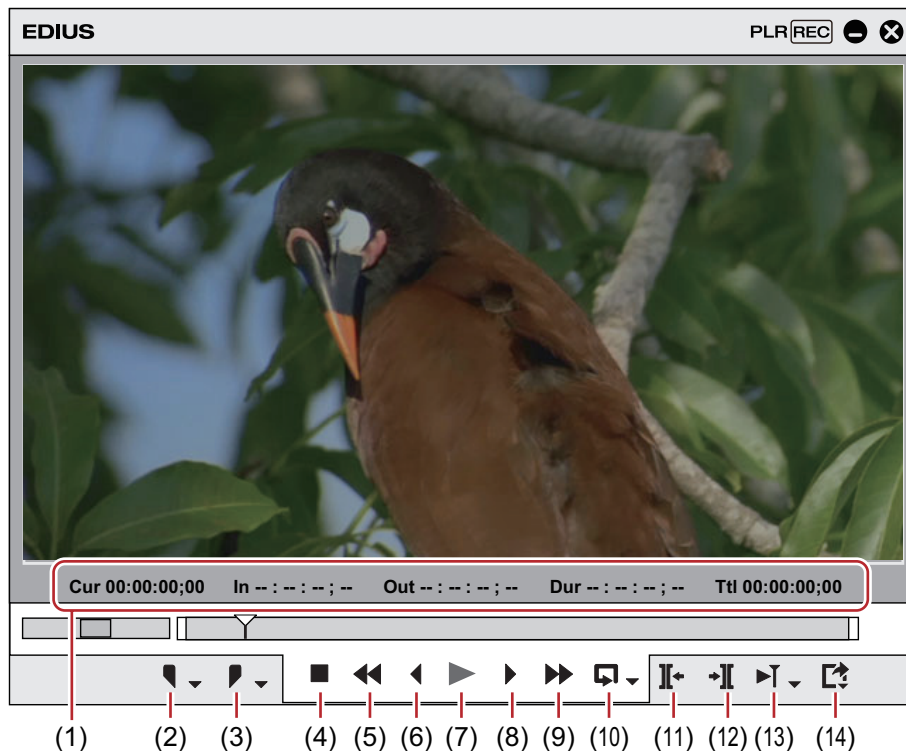
(1)	<b>Timecode-Bereich</b>	Die Wiedergabeposition, In-Punkt, Out-Punkt, die Dauer und die Gesamtlänge der Quelldaten anzeigen. Wenn die Einstellung falsch definiert ist, beispielsweise wenn der Out-Punkt vor dem In-Punkt eingestellt ist, wird der Timecode rot angezeigt. Durch Klicken auf den Timecode 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)	<b>[Eingangsvoreinstellung 1] - [Eingangsvoreinstellung 8]</b>	Wenn eine Gerätevoreinstellung bereits als Eingangsvoreinstellung zugeordnet ist, können Sie durch einfaches Klicken die Gerätevoreinstellung anzeigen.
(3)	<b>[In-Punkt setzen]</b>	Hier können Sie den In-Punkt (Startpunkt) der Quelle festlegen. <b>[I]</b>
(4)	<b>[Out-Punkt setzen]</b>	Hier können Sie den Out-Punkt (Endpunkt) der Quelle festlegen. <b>[O]</b>
(5)	<b>[Stopp]</b>	Hiermit halten Sie die Wiedergabe an. <b>[K], [Shift] + [.]</b>
(6)	<b>[Überprüfen]</b>	Hiermit schalten Sie von der Wiedergabe in den schnellen Rücklauf. Mit jedem Klick wechselt die Wiedergabegeschwindigkeit zwischen 4- und 12-facher Geschwindigkeit in umgekehrter Abspielrichtung. <b>[J]</b>

## Kapitel 1 EDIUS — Bildschirmkonfiguration

(7)	<b>[Vorheriges Bild]</b>	Mit jedem Klick wird um jeweils ein Bild in umgekehrter Abspielrichtung zurückgespult. Wird diese Schaltfläche gedrückt gehalten, wird die Quelle mit normaler Geschwindigkeit in umgekehrter Abspielrichtung wiedergegeben. Beim Deckbetrieb wird um jeweils ein Bild zurückgespult. [←]
(8)	<b>[Wiedergabe]</b>	Die Quelle wird in der Vorwärtsrichtung wiedergegeben. Wenn Sie während der Wiedergabe auf diese Schaltfläche klicken, wird die Wiedergabe angehalten. Klicken Sie erneut, um die Wiedergabe fortzusetzen. <b>[Eingabe], [Space]</b>
(9)	<b>[Nächstes Bild]</b>	Mit jedem Klick wird um jeweils ein Bild in Vorwärtsrichtung vorgespult. Wird diese Schaltfläche gedrückt gehalten, wird die Quelle mit normaler Geschwindigkeit in Vorwärtsrichtung wiedergegeben. Beim Deckbetrieb wird um jeweils ein Bild vorgespult. [→]
(10)	<b>[Schnellvorlauf]</b>	Hiermit können Sie die Wiedergabe schnell vorspulen. Mit jedem Klick wechselt die Wiedergabegeschwindigkeit zwischen 4- und 12-facher Geschwindigkeit in Vorwärtsrichtung. <b>[L]</b>
(11)	<b>[Endloswiedergabe]</b>	Die Passage zwischen den In- und Out-Punkten wird wiederholt wiedergegeben. <b>[Strg] + [Space]</b>
(12)	<b>[In Timeline einfügen]</b>	Hiermit können Sie einen Clip an der Position des Timeline-Cursors einfügen, ohne den vorhandenen zu überschreiben. [[]] „Einfüge-/Überschreibemodus“ (► Seite 235)
(13)	<b>[In Timeline überschreiben]</b>	Hiermit können Sie einen Clip an der Position des Timeline-Cursors hinzufügen und den dort vorhandenen überschreiben. [[]] „Einfüge-/Überschreibemodus“ (► Seite 235)
(14)	<b>[Clip im Player zu Bin hinzufügen]</b>	Hiermit registrieren Sie den Clip, der im Player angezeigt werden, in der Bin. <b>[Shift] + [Strg] + [B]</b>
(15)	<b>[Subclip zu Bin hinzufügen]</b>	Hiermit kopieren Sie den für einen Clip festgelegten Bereich zwischen In- und Out-Punkt als Subclip und registrieren ihn im Bin. Ein Subclip referenziert die gleiche Quelle wie der Originalclip (Masterclip).

## Rekorder

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

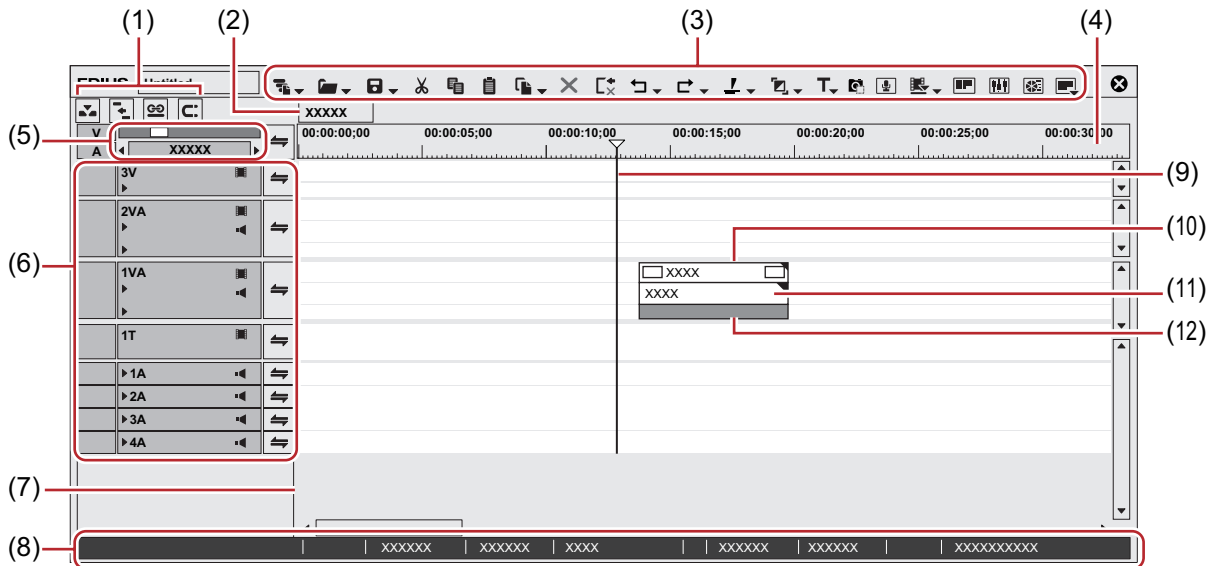


(1)	<b>Timecode-Bereich</b>	Hier werden die aktuelle Wiedergabeposition, der In-Punkt, der Out-Punkt, die Dauer und die Gesamtlänge der Quelldaten in Timecode angezeigt. Wenn die Einstellung falsch definiert ist, beispielsweise wenn der Out-Punkt vor dem In-Punkt eingestellt ist, wird der Timecode rot 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)	<b>[In-Punkt setzen]</b>	Setzen Sie den In-Punkt auf eine beliebige Position in der Timeline. [I]
(3)	<b>[Out-Punkt setzen]</b>	Setzen Sie den Out-Punkt auf eine beliebige Position in der Timeline. [O]
(4)	<b>[Stopp]</b>	Die Wiedergabe der Timeline wird angehalten. [K], [Shift] + [↓]
(5)	<b>[Überprüfen]</b>	Die Timeline wird zurückgespult. Mit jedem Klick wechselt die Wiedergabegeschwindigkeit zwischen 4- und 12-facher Geschwindigkeit in umgekehrter Abspielrichtung. [J]
(6)	<b>[Vorheriges Bild]</b>	Mit jedem Klick wird die Timeline um jeweils ein Bild in umgekehrter Abspielrichtung zurückgespult. Wird diese Schaltfläche gedrückt gehalten, wird die Quelle mit normaler Geschwindigkeit in umgekehrter Abspielrichtung wiedergegeben. [←]
(7)	<b>[Wiedergabe]</b>	Die Timeline wird in Vorwärts-Abspielrichtung wiedergegeben. Wenn Sie während der Wiedergabe auf diese Schaltfläche klicken, wird die Wiedergabe angehalten. Klicken Sie erneut, um die Wiedergabe fortzusetzen. [Eingabe], [Space]
(8)	<b>[Nächstes Bild]</b>	Mit jedem Klick wird die Timeline um jeweils ein Bild in Vorwärtsrichtung vorgespult. Wird diese Schaltfläche gedrückt gehalten, wird die Quelle mit normaler Geschwindigkeit in Vorwärtsrichtung wiedergegeben. [→]
(9)	<b>[Schnellvorlauf]</b>	Die Timeline wird schnell vorgespult. Mit jedem Klick wechselt die Wiedergabegeschwindigkeit zwischen 4- und 12-facher Geschwindigkeit in Vorwärtsrichtung. [L]
(10)	<b>[Endloswiedergabe]</b>	Endloswiedergabe zwischen In- und Out-Punkten der Timeline. Auch die Endloswiedergabe der gesamten Timeline ist möglich. [Strg] + [Space]
(11)	<b>[Vorheriger Bearbeitungspunkt]</b>	Hiermit bewegen Sie 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] + [←]
(12)	<b>[Nächster Bearbeitungspunkt]</b>	Hiermit bewegen Sie den Timeline-Cursor zum Bearbeitungspunkt rechts neben der Position des Timeline-Cursors. [S], [Strg] + [→]
(13)	<b>[Aktuellen Bereich wiedergeben]</b>	Der Bereich vor und hinter dem Timeline-Cursor wird wiedergegeben.
(14)	<b>[Exportieren]</b>	Hiermit können Sie Menüs für die Ausgabe (Export) anzeigen.

## Timeline-Fenster

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

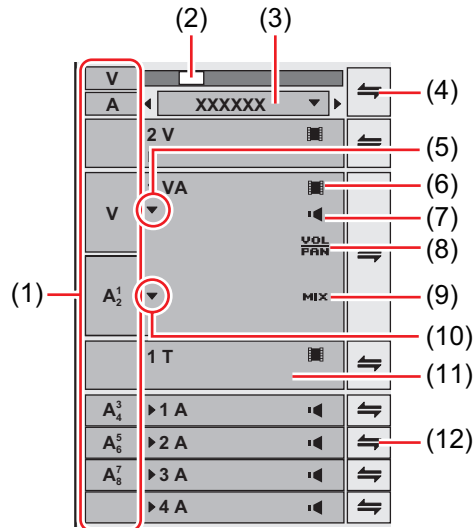
Die Clips werden von links nach rechts in der Timeline in zeitlicher Reihenfolge positioniert.



(1)	<b>Modus-Leiste</b>	Diese Schaltflächen dienen zum Umschalten der Bearbeitungsmodi. Die Schaltflächentypen und die Sortierreihenfolge können kundenspezifisch angepasst werden. <b>„Wechseln des Bearbeitungsmodus“ (► Seite 235)</b> <b>„Bedienschnittflächen-Einstellungen“ (► Seite 155)</b>
(2)	<b>Sequenz-Registerkarte</b>	Registerkarte, um Clips in der Timeline als Set zu verwenden
(3)	<b>Bedienschnittflächen</b>	Diese Schaltflächen dienen Bearbeitungsvorgängen. Die Schaltflächentypen und die Sortierreihenfolge können kundenspezifisch angepasst werden. <b>„Bedienschnittflächen-Einstellungen“ (► Seite 155)</b>
(4)	<b>Zeitskala</b>	Die Zeitskala für die Zeit in der Timeline angeben.
(5)	<b>Zeitskala-Einstellungen</b>	Die Anzeigeeinheit für die Zeitskala ändern. <b>„Zeitskala-Einstellungen“ (► Seite 233)</b>
(6)	<b>Spurkopfzeile</b>	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. <b>„Spurkopfzeile“ (► Seite 227)</b>
(7)	<b>Timeline</b>	Clips in diesem Bereich positionieren. Kann auch zum Hinzufügen und Löschen von Spuren verwendet werden. <b>„Platzieren von Clips“ (► Seite 241)</b> <b>„Funktionen für Spuren“ (► Seite 230)</b>
(8)	<b>Statusleiste</b>	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-Bedienungsschaltflächen, um die Schaltflächenbezeichnungen unten links anzuzeigen. Doppelklicken Sie zum Starten von GV Job Monitor auf das Symbol für GV Job Monitor. Die Symbolfarbe wird violett, wenn eine Datei exportiert wird oder ein Rendering-Job im Batch-Export verarbeitet wird. <b>„GV Job Monitor-Symbolanzeige“ (► Seite 350)</b>
(9)	<b>Timeline-Cursor</b>	Die Wiedergabe- oder Bearbeitungsposition der Timeline anzeigen.
(10)	<b>Videoteil</b>	Das Vorhandensein eines Videos im Clip kennzeichnen.
(11)	<b>Audioteil</b>	Das Vorhandensein von Audio im Clip kennzeichnen. Erweitern Sie es, um ein Rubberband für die Anpassung der Lautstärke oder des Pans anzuzeigen. <b>„Anpassen der Lautstärke und Pan eines Clips“ (► Seite 436)</b>
(12)	<b>Mixer-Bereich</b>	Die Tastenbelegung und andere Einstellungen konfigurieren.

## Zeitskala-Einstellungen/Spurkopfzeile

In diesem Bereich können Sie Zeitskala-Einstellungen und Spureinstellungen für die Timeline vornehmen.

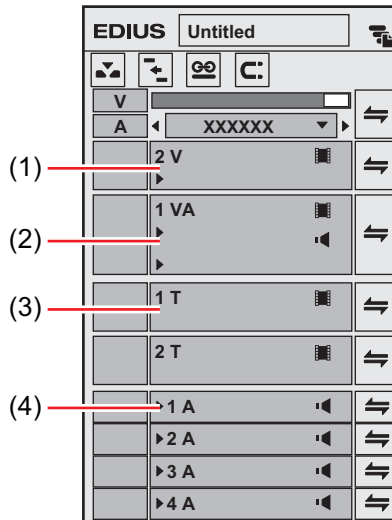


(1)	<b>Spurbereich</b>	Wenn ein Clip im Player angezeigt wird oder Sie einen Clip in der Bin ausgewählt haben, werden die Kanäle des Clips (Quellkanäle) im Spurbereich angezeigt. <b>„Verbinden/Trennen des Quellkanals“ (► Seite 241)</b>
(2)	<b>Zeitskala-Schieberegler</b>	Sie können die Anzeigeeinheit wechseln, indem Sie den Schieberegler ziehen. Bewegen Sie den Schieberegler nach links, um die Anzeigeeinheit zu verkleinern, oder nach rechts, um sie zu vergrößern.
(3)	<b>Zeitskala-Einstellungen</b>	Hier können Sie die Anzeigeeinheit für die Zeitskala ändern. Klicken Sie auf den mittleren Bereich, um zwischen der angegebenen Anzeigeeinheit und [Anpassen] hin- und herzuschalten. • Wenn Sie [Anpassen] einstellen, wird die Anzeigeeinheit automatisch angepasst und alle Clips werden in der Timeline angezeigt.
(4)	<b>Batchsperrfeld</b>	Klicken Sie darauf, um die Synchronsperrung für alle Spuren ein- oder auszuschalten. <b>„Synchronsperrung (Synchronisierung)“ (► Seite 235)</b>
(5)	<b>Audioerweiterungsschaltfläche</b>	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Rubberband für Audio anzuzeigen. <b>[Alt] + [S]</b> <b>„Anpassen der Lautstärke und Pan eines Clips“ (► Seite 436)</b>
(6)	<b>[Video stummschalten]</b>	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. <b>[Shift] + [W]</b>
(7)	<b>[Audio stummschalten]</b>	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. <b>[Shift] + [S]</b>
(8)	<b>[Lautstärke/Pan]</b>	Hiermit können Sie zwischen dem Lautstärke- und dem Panorama-Anpassungsmodus umschalten. <b>„Anpassen der Lautstärke und Pan eines Clips“ (► Seite 436)</b>
(9)	<b>[Mixer]</b>	Hiermit können Sie den Transparenzanpassungsmodus ein- oder ausschalten. <b>„Transparenz“ (► Seite 390)</b>
(10)	<b>Mixererweiterungsschaltfläche</b>	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Rubberband für die Transparenz anzuzeigen. <b>„Transparenz“ (► Seite 390)</b>
(11)	<b>Spurfenster</b>	Klicken Sie darauf, um zwischen Aktivierung und Deaktivierung der Spur umzuschalten.
(12)	<b>Sperrfeld</b>	Klicken Sie darauf, um die Synchronsperrung für eine bestimmte Spur ein- oder auszuschalten. <b>„Synchronsperrung (Synchronisierung)“ (► Seite 235)</b> Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Sperrfeld und klicken Sie auf [Spur sperren], um die Spur zu sperren.

## Spurtypen

Details zum Hinzufügen, Löschen und Verschieben von Spuren finden Sie unter „Spuren“.

„Spuren“ (► Seite 227)



(1)	<b>V-Spur</b>	Auf dieser ausschließlich Bildern vorbehaltenen Spur können Sie Video-, Standbild- oder Titelclips platzieren. Wenn Sie einen Videoclip mit Audiodaten platzieren, entfällt der Audioteil.
(2)	<b>VA-Spur</b>	Diese Spur unterstützt Video und Audio. Hier können Sie Video-, Audio-, Standbild- und Titelclips platzieren.
(3)	<b>T-Spur</b>	Diese Spur ist für Titelclips gedacht. Hier können Sie Video-, Standbild- und Titelclips platzieren. Erstellen Sie einen Titelclip und platzieren Sie ihn auf dieser Spur, damit der Titel über das Video geblendet wird. <b>„Titel“ (► Seite 408)</b>
(4)	<b>A-Spur</b>	Auf dieser ausschließlich Audio vorbehaltenen Spur können Sie Audioclips platzieren. Wenn Sie einen Videoclip mit Audiodaten platzieren, entfällt der Videoteil. <b>„Audio“ (► Seite 435)</b>

## Bin-Fenster

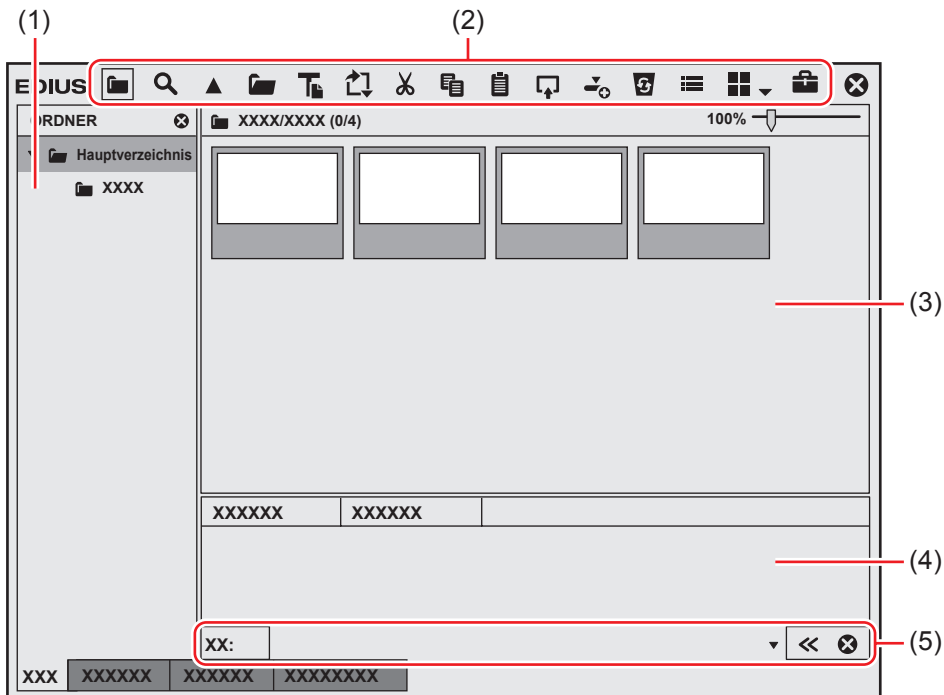
Dieses Fenster dient zur Verwaltung von Clips, die mit EDIUS importiert wurden.

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, Listenansicht oder Suche nach erfassten Clips stehen zur Verfügung.

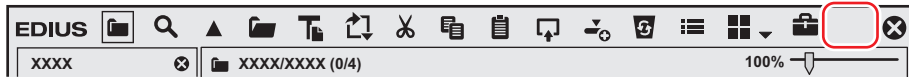
Die Clip-Informationen (wie Seitenverhältnis, Bildrate, Posterbild) können überprüft oder verändert werden.

„Clip-Verwaltung“ (► Seite 218)



(1)	<b>Ordneransicht</b>	Dieser Bereich dient zum Organisieren von Clips in einer Ordnerstruktur. Unter dem Ordner [Hauptverzeichnis] können Sie Ordnerstrukturen erstellen und der gesamte Ordner, in dem die Quellen auf einem PC gespeichert sind, kann in der Bin registriert werden. <b>„Vorgänge in der Ordneransicht“ (► Seite 221)</b>
(2)	<b>Bedienschnittflächen</b>	Im Bin-Fenster können Sie Funktionen wie das Registrieren oder Kopieren von Quellen und das Erstellen von Clips durchführen.
(3)	<b>Clip-Ansicht</b>	Clips im Ordner als Liste anzeigen. <b>„Bedienvorgänge in der Clip-Ansicht“ (► Seite 218)</b>
(4)	<b>Metadaten-Ansicht</b>	Die Clip-Metadaten in einer Liste anzeigen.
(5)	<b>Einfache Suchleiste</b>	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.

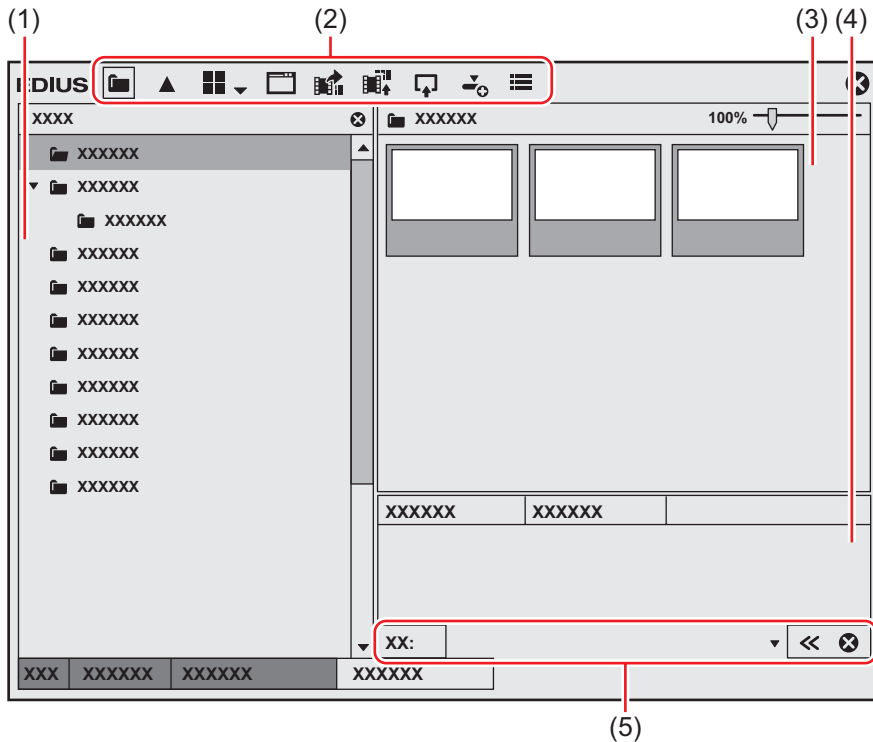


## Quell-Browserfenster

Dieses Fenster dient zum Überprüfen der Quelldateien auf externen Geräten wie AVCHD-Videokameras oder Kameras für den professionellen Gebrauch, auf denen dateibasiertes Video oder Audio aufgezeichnet ist.

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)	<b>Ordneransicht</b>	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. <b>„[Import/Export]“ (► Seite 109)</b>
(2)	<b>Bedienschnittflächen</b>	Führen Sie verschiedene Vorgänge durch. Die Schaltflächentypen und Bedienvorgänge unterscheiden sich von Gerät zu Gerät. <b>„Quellbrowser“ (► Seite 183)</b>
(3)	<b>Clip-Ansicht</b>	Zeigt eine Liste der Quelldateien in den externen Geräten an.
(4)	<b>Metadaten-Ansicht</b>	Eine Liste der Quelldatei-Metadaten anzeigen.



(5)	<b>Einfache Suchleiste</b>	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.



## Paletten-Fenster

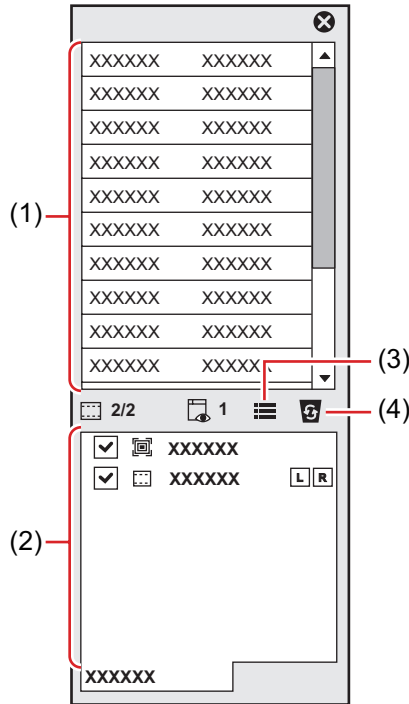
Es gibt 3 Arten von Paletten: Informationspalette, Effektpalette und Markenpalette.

### [Informationen]-Palette

Sie können Informationen zu den Clips in der Timeline anzeigen oder die angewendeten Effekte anpassen.

- 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.

„Anzeigen/Ausblenden der [Informationen]-Palette“ (► Seite 398)



(1)	<b>Informationsbereich</b>	Hier werden Informationen wie der Dateiname, die Dauer und der Farbraum angezeigt. Der angezeigte Inhalt kann je nach dem ausgewählten Objekt in der Timeline unterschiedlich sein.
(2)	<b>Effektliste</b>	Die angewendeten Effekte werden in einer Liste angezeigt. Sie können hier auch die eingestellten Effekte als Voreinstellung registrieren. „Registrieren von Effekten in der [Effekt]-Palette“ (► Seite 404) • Für einen Clip mit einem Videoteil wird [Layouter] immer angezeigt.
(3)	<b>[Einstellungsdialogfeld öffnen]</b>	Hiermit können Sie ein Einstellungs-Dialogfeld zum Anpassen der einzelnen Effekte oder das Dialogfeld [Layouter] anzeigen.
(4)	<b>[Löschen]</b>	Hiermit löschen Sie den Effekt. [Layouter]-Elemente können nicht gelöscht werden.

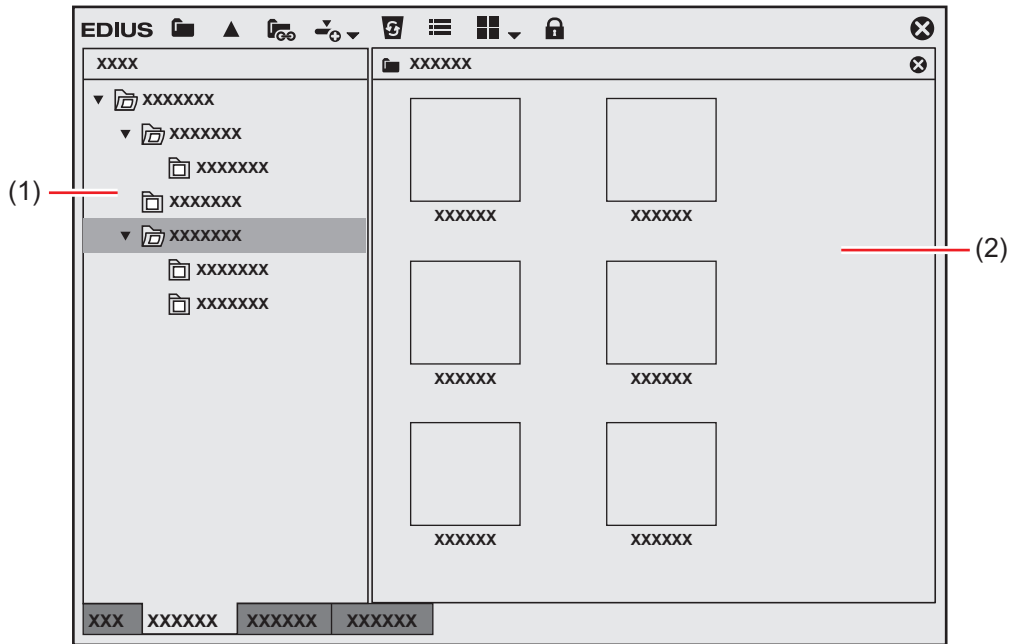
### [Effekt]-Palette

Effekte dienen dazu, die Helligkeit und Farbe von Bildern einzustellen, Spezialeffekte hinzuzufügen und zusammengesetzte Videos zu erstellen.

- Video- oder Audioeffekte, die den Clips hinzuzufügen sind, werden registriert.

- Einen benutzerdefinierten Effekt registrieren oder löschen.

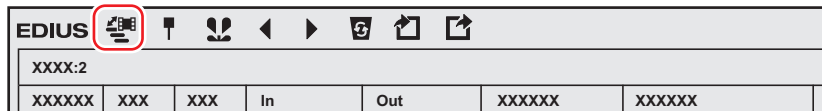
„Anzeigen/Ausblenden der [Effekt]-Palette“ (► Seite 354)



(1)	<b>Ordneransicht</b>	Der Effektordner wird in einer Baumstruktur angezeigt.
(2)	<b>Effektansicht</b>	Hier wird der Inhalt der Effekte im ausgewählten Ordner angezeigt. Wenn Sie einen Effekt mit Animation auswählen, wird die Animation angezeigt.

### [Marke]-Palette

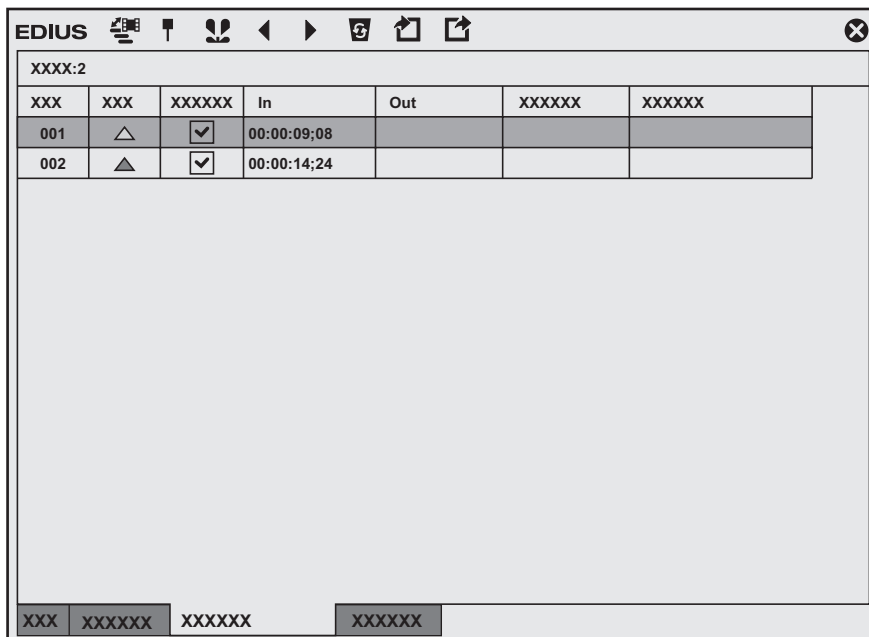
Verwalten von Sequenzmarken, die der Timeline angefügt wurden, und von Clipmarken, die dem Clip angefügt wurden. Die [Sequenzmarke]- und [Clipmarke]-Listen können durch Anklicken der Schaltfläche gewechselt werden.



### ■ [Sequenzmarke]-Liste

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

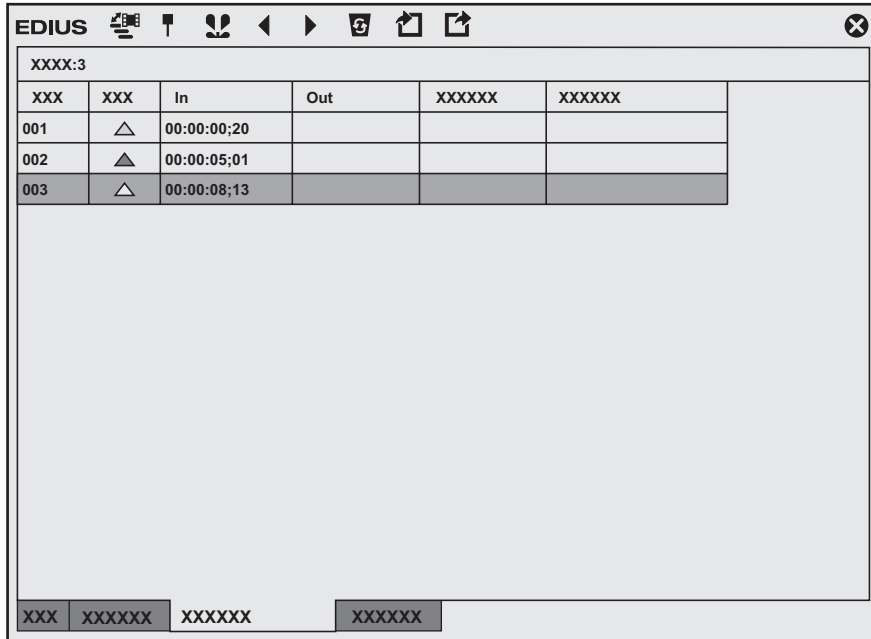
„Anzeigen der [Sequenzmarke]-Liste“ (► Seite 300)



■ [Clipmarke]-Liste

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

„Anzeigen der [Clipmarke]-Liste“ (► Seite 293)



- 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 153)
- 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 Mausrad

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

#### 1) Bewegen Sie den Mauscursor zum Eingabefeld.

- Die Form des Mausursors ändert sich.

#### 2) Klicken Sie auf den Wert und drehen Sie das Mausrad.

#### 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 2

# Installation

In diesem Kapitel werden die Installation/Deinstallation von EDIUS, die Registrierung von eID usw. erläutert.

# Installation/Aktivierung

## Hinweis

- Wenn Sie EDIUS Workgroup oder EDIUS Pro Version 8 oder höher benutzen, wird Mync (Mync Standard) bei der Installation von EDIUS automatisch installiert.
- Um ein Produkt von Grass Valley wie EDIUS oder Mync nutzen zu können, muss der PC, auf dem die Produkte installiert sind, mit dem Internet verbunden sein. Beachten Sie bitte, dass Sie sie unter Umständen in einer Umgebung ohne Internetverbindung nicht nutzen können.
- Stellen Sie sicher, dass der PC, den Sie dafür benutzen möchten, die Voraussetzungen an die Betriebsumgebung des Produkts erfüllt. „**Betriebsumgebung/Spezifikationen**“ (► Seite 25)
- In diesem Abschnitt wird erklärt, wie Sie die Installation unter Windows 10 durchführen.

## Vor der Installation

Damit Sie ein Produkt von Grass Valley wie EDIUS oder Mync in Betrieb nehmen können, müssen die Seriennummer und die eID aktiviert werden. Beim ersten Starten nach der Installation werden die Aktivierungsbildschirme für die Seriennummer und die eID angezeigt. Die Software wird nach erfolgreicher Aktivierung gestartet.

## Hinweis

- Die Aktivierung der eID ist bei Verwendung von EDIUS Workgroup optional.
- Schließen Sie vor der Installation alle anderen Anwendungen, auch speicherresidente Software.
- Für die Installation benötigen Sie ein Konto mit Administratorrechten (PC-Administrator).
- Die zu installierenden Anwendungen und die für die Installation erforderlichen Setup-Dateien können sich je nach Modell unterscheiden.
- Erstellen Sie eine Sicherungskopie der benutzerdefinierten Einstellungen wie der Tastenkombinationen und deinstallieren Sie dann EDIUS, bevor Sie die neueste Version installieren.
- Wenn eine Antivirus-Software (Schutz-Software) auf dem PC läuft, müssen Sie ggf. die Software beenden.

## Erstellen der eID

Erstellen Sie eine eID.

### ■ Was ist eID?

Die eID ist eine Online-ID-Funktion zum Verknüpfen der erworbenen Lizenz für Grass Valley-Produkte mit dem Benutzer. Die Seriennummer und die eID werden bei der erstmaligen Aktivierung der Seriennummer verknüpft, um die Lizenzsicherheit zu verbessern und dafür zu sorgen, dass die Eindeutigkeit der Lizenz gewahrt bleibt.

Auf der Mitgliedschafts-Website „eID Web“, auf der Sie sich mit der eID anmelden können, können die Informationen zur erworbenen Seriennummer eingesehen und Produkte heruntergeladen werden.

„eID Web“ (► Seite 51)

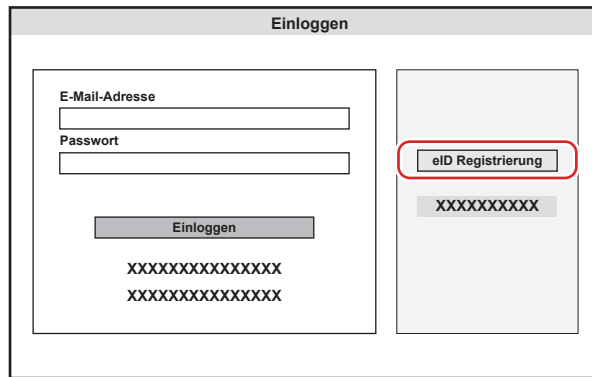
## Hinweis

- Lesen Sie alle relevanten Informationen in diesem Handbuch und die Vorsichtsmaßnahmen auf der Website, bevor Sie die eID verwenden.
- Für eID Web wird die folgende Umgebung empfohlen.
  - Browser: Internet Explorer, Mozilla Firefox oder Google Chrome

### 1) Gehen Sie zur Seite [Einloggen] auf eID Web.

- Rufen Sie die folgende URL auf.  
<https://ediusid1.grassvalley.com/>

### 2) Klicken Sie auf [eID Registrierung].



- Der Bildschirm [E-Mail-Adresse eingeben] wird angezeigt.

### 3) Geben Sie zum Registrieren eine E-Mail-Adresse ein.

- Lesen Sie unbedingt die Datenschutzrichtlinien und aktivieren Sie das Kontrollkästchen [Ich habe die Datenschutzbestimmungen gelesen und stimme diesem Inhalt zu.].

#### Hinweis

- Verwenden Sie für die Registrierung unbedingt eine E-Mail-Adresse und ein Passwort, die sich von denen für andere Identifizierungsdienste unterscheiden. Wenn Sie dieselbe E-Mail-Adresse und dasselbe Passwort für mehrere Services verwenden, steigt das Risiko eines unbefugten Zugriffs.
- Eine zuvor bereits registrierte E-Mail-Adresse kann nicht verwendet werden.

### 4) Klicken Sie auf [Senden].

- Wenn der Bildschirm mit der vorläufigen Registrierungsbestätigung angezeigt wird, schließen Sie das Fenster. Eine E-Mail mit einer vorläufigen Registrierungsbestätigung und mit Anweisungen für eine dauerhafte Registrierung wird an die registrierte E-Mail-Adresse gesendet.

#### Hinweis

- Die E-Mail-Adresse und das Passwort, die Sie registrieren, sind vertrauliche Informationen, die anderen gegenüber niemals offengelegt werden dürfen. Sollten andere in den Besitz von E-Mail-Adresse und Passwort gelangen, müssen Sie diese umgehend ändern. Wir übernehmen keine Haftung für Sicherheitslücken in Bezug auf E-Mail-Adresse und Passwort.
- Schließen Sie die dauerhafte Registrierung bis zum Ablaufdatum ab, das Sie in der E-Mail der vorläufigen Registrierungsbestätigung finden. Die bei der vorläufigen Registrierung registrierten Informationen werden gelöscht, wenn dieser Vorgang nicht bis zum Ablaufdatum durchgeführt wird.

### 5) Klicken Sie auf die in der E-Mail der vorläufigen Registrierungsbestätigung angegebene URL für die dauerhafte Registrierung.

- Der Bildschirm [Registrierung] wird angezeigt.

### 6) Geben Sie Registrierungsinformationen wie [Passwort], [Geburtsdatum] und [Land/Aufenthaltsregion] ein.

### 7) Klicken Sie auf [Bestätigen].

- Der Bildschirm [Registrierung bestätigen] wird angezeigt.

### 8) Bestätigen Sie die zu registrierenden Details und klicken Sie auf [Registrieren].

- Der Bildschirm [Registrierung abgeschlossen] wird angezeigt. Die Registrierung der eID ist damit abgeschlossen.

## Installation von EDIUS

Installieren Sie EDIUS.

### Hinweis

- Sie müssen die Endbenutzer-Lizenzvereinbarung annehmen, die während der Installation angezeigt wird, um die Software verwenden zu können. Wenn Sie der Lizenzvereinbarung dieser Software nicht zustimmen möchten, klicken Sie auf [Close], um die Installation abzubrechen.
- Blättern Sie in der Vereinbarung nach unten und lesen Sie bitte unbedingt alle Bedingungen durch.
- Markieren Sie [Automatically send diagnostic and usage data to Grass Valley], um automatisch die Daten für ein Diagnose-Ergebnis und Benutzungsbedingungen der zu installierenden Software an Grass Valley zu senden.  
Die gesendeten Daten werden zur Verbesserung der Qualität, Zuverlässigkeit und Leistung der Software benutzt.
- Wenn die Installation fehlschlägt, prüfen Sie bitte auf der Website des Anbieters der Antivirensoftware (Sicherheits-Software) Ihres Systems oder auf unserer Webseite, ob neue Updates vorhanden sind.  
„Unsere Webseite“ (► Seite 522)

### 1) Deinstallieren Sie die ältere Version von EDIUS.

- Sie können EDIUS X auf einem PC installieren, auf dem EDIUS 9 bereits installiert ist, sodass Ihnen zwei EDIUS-Versionen auf einem einzigen PC zur Verfügung stehen.
- Deaktivieren Sie beim Deinstallieren von EDIUS nicht die Lizenz. Starten Sie gegebenenfalls den PC neu.

### 2) Doppelklicken Sie auf die Setup-Datei von EDIUS (exe-Format).

- Befolgen Sie zum Installieren die Anweisungen auf dem Bildschirm.

## Aktivieren von EDIUS

Die Aktivierung der Seriennummer und der eID ist beim ersten Starten von EDIUS erforderlich. EDIUS kann nicht gestartet werden, wenn die Seriennummer oder die eID nicht aktiviert ist.

### Hinweis

- Die Aktivierung der Seriennummer oder eID ist nur online möglich.

### 1) Doppelklicken Sie auf das Symbol EDIUS auf dem Desktop.

- Der Bildschirm zum Eingeben der Seriennummer wird nur beim erstmaligen Start von EDIUS angezeigt.

### Alternative

- Wenn sich das EDIUS-Symbol nicht auf dem Desktop befindet, klicken Sie auf das Windows-Logo unten links auf dem Startbildschirm, um das Startmenü zu öffnen, und klicken Sie auf [Grass Valley] → [EDIUS X].

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



- Wenn die Seriennummer korrekt aktiviert wurde, wird ein Bestätigungsbildschirm angezeigt.



- Geben Sie als Seriennummer eine 6-stellige Zeichenfolge in das Feld links und eine 16-stellige Zeichenfolge in das Feld rechts ein.
- Beachten Sie bitte, dass die Seriennummer nicht erneut ausgegeben werden kann. Bewahren Sie die Nummer sicher auf.
- Die Seriennummer kann auch wie folgt registriert werden.
  - Klicken Sie auf das Windows-Logo links unten auf dem Startbildschirm, um das Startmenü einzublenden, klicken Sie auf [Grass Valley] → [GV LicenseManager], um den GV LicenseManager zu starten, und klicken Sie dann auf [Online-Aktivierung].

### 3) Klicken Sie auf [OK] im Bestätigungsbildschirm.

- Der Eingabebildschirm für die eID wird angezeigt.

### Hinweis

- Während der Installation der Upgradeversion wird unter Umständen ein Bildschirm zum Eingeben der Seriennummer der vorherigen EDIUS-Version angezeigt. Geben Sie bei Bedarf die Seriennummer der vorhandenen EDIUS-Version ein.



4) Geben Sie die Registrierungsdaten für die eID ein und klicken Sie dann auf [Anmelden] .

The screenshot shows a window titled 'eID' with a close button in the top right corner. Below the title bar, there is a field containing 'XXXXXXXXXXXXXXXXXX'. This is followed by two input fields: 'E-mail' and 'Kennwort'. Below these fields is another field containing 'XXXXXXXXXXXXXXXXXX'. At the bottom of the window, there is a dropdown menu labeled 'eID verwalten', a button labeled 'Anmelden', and a button labeled 'XXX'. Red circles are drawn around the 'E-mail' and 'Kennwort' input fields, and around the 'Anmelden' button.

- Sobald die eID korrekt aktiviert wurde, werden die Seriennummer und die eID miteinander verknüpft und EDIUS wird gestartet.



- Tragen Sie in die Felder [E-mail] und [Kennwort] die Registrierungsdaten für die eID ein.
- Details zur eID finden Sie unter „Erstellen der eID“.
- **„Erstellen der eID“ (► Seite 46)**
- Alle Seriennummerninformationen für die auf dem PC registrierten eID-Zielprodukte werden mit der eID verknüpft.
- Wenn Ihre eID nicht registriert ist, klicken Sie auf [eID verwalten] und dann auf [Sie haben noch keine eID?] und registrieren Sie die eID.
- Wenn Sie die E-Mail-Adresse oder das Passwort vergessen haben, klicken Sie auf [eID verwalten] und dann auf [Sie haben Ihre E-Mail-Adresse vergessen?]/[Sie haben Ihr Passwort vergessen?] und setzen Sie sie gemäß den Anweisungen auf dem Bildschirm zurück.

# Deinstallation

## Hinweis

- Schließen Sie vor der Deinstallation alle anderen Anwendungen, auch speicherresidente Software.
- Für die Deinstallation benötigen Sie ein Konto mit Administratorrechten (PC-Administrator).
- In diesem Abschnitt wird erklärt, wie die Deinstallation unter Windows 10 durchgeführt wird.  
Die Vorgehensweise kann sich je nach Typ oder Version des Betriebssystems auf Ihrem PC unterscheiden.

- 1) Klicken Sie auf das Windows-Logo links unten auf dem Startbildschirm, um das Startmenü einzublenden, und klicken Sie dann auf [Einstellungen].**
- 2) Klicken Sie auf [Apps].**
- 3) Wählen Sie [EDIUS X], klicken Sie auf [Deinstallieren] und führen Sie die Deinstallation gemäß den Anweisungen auf dem Bildschirm durch.**

## Hinweis

- Wenn Sie EDIUS deinstallieren, wird das zu EDIUS gehörende Mync nicht deinstalliert. Zum Deinstallieren von Mync müssen Sie Mync separat deinstallieren.

# eID Web

Die verschiedenen im Rahmen der Mitgliedschaft verfügbaren Funktionen wie die Prüfung der Seriennummer und den Abruf der Testversion können Sie nutzen, indem Sie sich bei eID Web anmelden.

## [Einloggen]

### 1) Gehen Sie zur Seite [Einloggen] auf eID Web.

- Rufen Sie die folgende URL auf.  
https://ediuid1.grassvalley.com/

### 2) Geben Sie [E-Mail-Adresse] und [Passwort] ein und klicken Sie auf [Einloggen].

- Nach der erfolgreichen Anmeldung wird [Meine Seite Anfang] mit verschiedenen Funktionen für Mitglieder der Webseite angezeigt.
- Wenn Sie eine Option auf der Seitenleiste links auf dem Bildschirm auswählen, wird das entsprechende Menü angezeigt.
  - „[Neuigkeiten]“ (► Seite 51)
  - „[Lizenz Übersicht]“ (► Seite 51)
  - „[EDIUS]“ (► Seite 52)
  - „[Mync]“ (► Seite 52)
  - „[Mein Konto]“ (► Seite 52)



- Tragen Sie in die Felder [E-Mail-Adresse] und [Passwort] die registrierten Daten für die eID ein.
- Wenn Sie die E-Mail-Adresse oder das Passwort vergessen haben, klicken Sie auf [Wenn Sie Ihre E-Mail-Adresse vergessen haben?] oder [Wenn Sie Ihr Passwort vergessen haben?] und setzen Sie sie gemäß den Anweisungen auf dem Bildschirm zurück.

## [Neuigkeiten]

Die neuesten Informationen zum Produkt von Grass Valley wird angezeigt.

## [Lizenz Übersicht]

Unter [Lizenz Übersicht] können die Seriennummerinformationen zum Grass Valley-Produkt, das mit der eID verknüpft ist, bestätigt werden.

<b>[Produktname - Version]</b>	Der Produktname und Versionsinformationen werden angezeigt.
<b>[Seriennummer]</b>	Die Seriennummer wird angezeigt.
<b>[Erstaktivierungsdatum]</b>	Das Datum der erstmaligen Aktivierung wird angezeigt.
<b>[Verfall]</b>	Das Gültigkeitsdatum wird angezeigt.
<b>[Download]</b>	Wenn Sie auf das Symbol klicken, wird die Testversion von EDIUS oder die Testversion von Mync Standard heruntergeladen, die von eID Web bezogen wurde. (Stand: September 2020)
<b>[Hinweis]</b>	In dieses Feld können Sie beliebigen Text eingeben. Geben Sie Text ein und klicken Sie auf [Sichern], um die eingegebenen Inhalte zu speichern.



- Die folgenden Produkte sind mit der eID verknüpft.
  - Mync (Mync Basic, Mync Standard)
  - EDIUS X (EDIUS X Workgroup, EDIUS X Pro)
  - EDIUS 9 (EDIUS Workgroup 9, EDIUS Pro 9)
  - EDIUS 8 (EDIUS Workgroup 8, EDIUS Pro 8)
  - EDIUS 7 (EDIUS Elite 7, EDIUS Pro 7)
  - EDIUS 6.5 (EDIUS Elite, EDIUS Pro 6.5)
  - EDIUS Neo 3.5
  - EDIUS Express
  - Optionale Lizenzen für oben genannte Versionen
- Die Testversionen von Grass Valley-Produkten sind ebenfalls mit der eID verknüpft.

### Hinweis

- Die Informationen zu einzelnen Produkten und die verknüpften Seriennummern sind fest zu einer eindeutigen Lizenz zusammengefasst.

### [EDIUS]

Die Testversion von EDIUS kann bezogen werden.

Klicken Sie auf die Listenschaltfläche, wählen Sie das gewünschte Produkt aus und klicken Sie dann auf [Senden]. Eine E-Mail mit Anweisungen, in der Informationen wie die URL für den Download und die Seriennummer enthalten sind, wird an die registrierte E-Mail-Adresse gesendet.

#### Hinweis

- Testversionen von EDIUS können jeweils nur einmal pro Produkt heruntergeladen werden.

### [Mync]

Die Testversion von Mync Standard kann bezogen werden. (Stand: September 2020)

Klicken Sie auf die Listenschaltfläche, wählen Sie das gewünschte Produkt aus und klicken Sie dann auf [Senden]. Eine E-Mail mit Anweisungen, in der Informationen wie die URL für den Download und die Seriennummer enthalten sind, wird an die registrierte E-Mail-Adresse gesendet.

#### Hinweis

- Testversionen von Mync Standard können jeweils nur einmal pro Produkt heruntergeladen werden.

### [Mein Konto]

Verschiedene zusammen mit der eID registrierte Informationen können angezeigt und bearbeitet werden.

#### ■ Bearbeiten der Registrierungsinformationen zur eID

**1) Klicken Sie im Bildschirm [Mein Konto] auf [Anmeldeinformationen bearbeiten].**

**2) Ändern Sie die Registrierungsinformationen und klicken Sie auf [Ändern].**

- Der Bildschirm zum Eingeben des Passworts wird angezeigt.

**3) Geben Sie das aktuelle Passwort ein und klicken Sie dann auf [Ändern].**

- Die Registrierungsänderung ist damit abgeschlossen. Eine E-Mail mit einer Bestätigung der Änderung in den Registrierungsinformationen wird an die registrierte E-Mail-Adresse gesendet.

#### Hinweis

- Wenn die Registrierungsinformationen geändert werden, müssen Sie die eID beim Start von EDIUS unter Umständen erneut aktivieren.

### [Ausloggen]

**1) Klicken Sie oben am Bildschirm auf [Ausloggen].**

- Damit melden Sie sich von eID Web ab.

## Benutzerregistrierung

Nach der Installation können Sie einen Benutzer registrieren. Für die Benutzerregistrierung muss Ihr System mit dem Netzwerk verbunden sein.

### Benutzerregistrierung

**1) Starten Sie EDIUS.**

### **2) Klicken Sie auf [Hilfe] in der Menüleiste und dann auf [Benutzerregistrierung].**

- Der Webbrowser wird gestartet und eine Seite für die Benutzerregistrierung wird angezeigt. Registrieren Sie den Benutzer gemäß den Anweisungen auf dem Bildschirm.

---

## Kapitel 3

# Starten/Projekt

In diesem Kapitel wird beschrieben, wie Sie EDIUS starten und ein Projekt erstellen.

# Starten

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

## 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 55)

#### Alternative

- Bei Windows 10 klicken Sie auf das Windows-Logo links unten auf dem Startbildschirm, um das Startmenü einzublenden, und klicken Sie dann auf [Grass Valley] → [EDIUS X].



- Beim Starten von EDIUS erscheint möglicherweise ein Dialogfeld zur Benachrichtigung über die letzte Aktualisierung.  
„[Aktualisierungsbenachrichtigung]-Dialogfeld“ (► Seite 108)

## [Projekt starten]-Dialogfeld

<b>Profilliste</b>	Hier können Sie die Fensterlayouts, Benutzereinstellungen usw. nach zu verwendendem Profil verwalten und zwischen den Profilen wechseln. „Bearbeitungsumgebungsverwaltung“ (► Seite 129)
<b>[Neues Projekt]</b>	Wenn Sie 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“ (► Seite 58) Wenn Projektvoreinstellungen registriert wurden und Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das Dialogfeld [Projekteinstellungen] (einfache Einstellungen) angezeigt und eine neue Projektdatei kann erstellt werden. „Erstellen eines neuen Projekts (Einfache Einstellungen)“ (► Seite 59)
<b>[Projekt öffnen]</b>	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das [Öffnen]-Dialogfeld anzuzeigen und eine vorhandene Projektdatei zu öffnen.
<b>[Zuletzt geöffnetes Projekt]</b>	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.
<b>[Öffnen]</b>	Öffnen Sie die Projektdatei.
<b>[Schließen]</b>	Beenden Sie EDIUS.

## Erstmaliges Starten

Wenn Sie EDIUS nach der Installation zum ersten Mal starten, registrieren Sie die Seriennummer, geben Sie einen Ordner an, in dem die für die Bearbeitung verwendeten Projektdateien gespeichert werden sollen, und konfigurieren weitere Optionen.

### 1) Führen Sie Schritt 1) bis 4) in „Aktivieren von EDIUS“ aus.

- „Aktivieren von EDIUS“ (► Seite 48)
- Nach Abschluss der Aktivierung erscheint das Dialogfeld [Ordneinstellungen].

### 2) Klicken Sie auf [Durchsuchen], um den Ordner anzugeben, in dem die Projektdateien gespeichert werden sollen, und klicken Sie auf [OK].

- Legen Sie den Speicherort für Projektdateien fest. Alle Projekte, die Sie ab diesem Zeitpunkt erstellen, werden im angegebenen Ordner gespeichert.



- Es empfiehlt sich, als Speicherort für Projektdateien einen Ordner auf einem anderen als dem Laufwerk auszuwählen, auf dem das Betriebssystem oder System installiert ist.

### 3) Klicken Sie auf [OK].

- Das Dialogfeld [Projekt starten] wird angezeigt.
- Erstellen Sie nach dem ersten Start Projektvoreinstellungen (Projektformate). Fahren Sie mit „Erstellen von neuen Projektvoreinstellungen beim ersten Start“ fort.

„Erstellen von neuen Projektvoreinstellungen beim ersten Start“ (► Seite 58)



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

„[Projektdatei]“ (► Seite 121)



# Beenden

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie EDIUS beendet wird.

## 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]**

# Erstellen eines Projekts

## Erstellen eines neuen Projekts

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

Verwenden Sie zum Erstellen eines neuen Projekts eine Voreinstellung. Es gibt zwei Arten von Voreinstellungen, die Projektvoreinstellung und die Projektvorlage.



- Sie können auch ein vorhandenes Projekt angeben und als Vorlage verwenden.  
„Erstellen eines neuen Projekts mithilfe eines vorhandenen Projekts als Vorlage“ (► Seite 59)

### Projektvoreinstellung

Eine Projektvoreinstellung besteht aus voreingestellten Projekteinstellungen.

Legen Sie das Projektformat je nach dem Format des Ausgabeziels fest. Nach dem erstmaligen Starten registrieren Sie eine Projektvoreinstellung mit dem [Projektvoreinstellung]-Assistenten.

„Erstellen von neuen Projektvoreinstellungen beim ersten Start“ (► Seite 58)

Projektvoreinstellungen werden bei manchen Anwendungen vorab registriert. Wählen Sie in diesem Fall eine Projektvoreinstellung entsprechend dem Format des Exportzielortes.

### Projektvorlage

Eine Projektvorlage ist eine Voreinstellung, bei der alle Informationen eines anderen Projekts als Vorlage gespeichert sind, einschließlich Projekteinstellungen, Quellen (Video-, Audio-, Standbild- und Titeldateien), Effekten, Sequenzen, Bin usw.

Eine Projektvorlage lässt sich erstellen, indem Sie ein wiederzuverwendendes Projekt bearbeiten und als Vorlage speichern.

„Speichern als Projektvorlage“ (► Seite 75)

#### Hinweis

- Quellen können nur wiederverwendet werden, wenn sie im Projektordner gespeichert sind.  
Wenn die Quellen nicht im Projektordner gespeichert sind, werden sie zu Offline-Clips, wenn die Projektvorlage auf einem anderen PC bearbeitet werden soll als dem, auf dem die Projektvorlage erstellt wurde.

## Erstellen von neuen Projektvoreinstellungen beim ersten Start

Wenn Sie EDIUS nach der Installation zum ersten Mal starten, müssen Sie eine Projektvoreinstellung registrieren. Konfigurieren Sie zum Erstellen und Registrieren einer Projektvoreinstellung die entsprechenden Einstellungen.

Legen Sie das Projektformat je nach dem Format der verwendeten Quellen und des endgültigen Exportformats fest.

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

- Der [Projektvoreinstellungen erstellen]-Assistent startet.

### 2) Markieren Sie eine oder mehrere Optionen unter [Größe], [Bildrate], [Bit] und [Audiokanäle] und klicken Sie dann auf [Weiter].

- Konfigurieren Sie die Videogröße, die Bildrate, die Video-Quantifizierung und den Audiokanal für das mit EDIUS zu erstellende Projektformat. Für jeden Menüpunkt können mehrere Kontrollkästchen ausgewählt werden.
- Wenn Sie [Overscan-Größe auf 0% stellen.] aktivieren, wird [Overscan-Größe] der Projektvoreinstellung auf [0%] gesetzt.



- Legen Sie als Bitrate für die Video-Quantifizierung 10-Bit fest, damit die 10-Bit-Präzision bei der Bearbeitung erhalten bleibt. Je nach den von Ihnen verwendeten Effekten wird jedoch möglicherweise nur eine 8-Bit-Präzision erzielt.

### 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 Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Einfache Einstellungen) wird angezeigt. Die neu erstellte Projektvoreinstellung wird als ein Symbol für [Projektvoreinstellung] unter [Voreinstellungsliste] in [Voreinstellung/Vorlage verwenden] angezeigt.  
„Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Einfache Einstellungen)“ (► Seite 60)

#### Hinweis

- Um die von Ihnen erstellte Projektvoreinstellung zu ändern, wählen Sie [Anwendung] in [Systemeinstellungen] → [Projektvoreinstellung]. Sie können auch zusätzliche Projektvoreinstellungen in den Systemeinstellungen erstellen. Beachten Sie, dass die Änderungen nicht in die Voreinstellungen übernommen werden, auch wenn Sie [Anpassen] in Schritt 4) markieren und Einstellungen ändern.  
„[Projektvoreinstellung]“ (► Seite 107)

## Erstellen eines neuen Projekts (Einfache Einstellungen)

Erstellen Sie ein neues Projekt, wenn Sie EDIUS starten.

Zum Erstellen eines neuen Projekts können Sie eine Projektvoreinstellung oder eine Projektvorlage auswählen oder ein vorhandenes Projekt als Vorlage öffnen.

### Erstellen eines neuen Projekts mit einer Projektvoreinstellung/Projektvorlage

Wenn EDIUS gestartet wurde, wählen Sie eine Projektvoreinstellung oder eine Projektvorlage aus, um ein neues Projekt zu erstellen.

- Wenn Sie eine Projektvorlage verwenden wollen, muss die zu verwendende Projektvorlage vorab im angegebenen Ordner vorbereitet werden.  
„Speichern als Projektvorlage“ (► Seite 75)

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

- Das Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Einfache Einstellungen) wird angezeigt.  
„Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Einfache Einstellungen)“ (► Seite 60)



- Der [Projektvoreinstellungen erstellen]-Assistent startet.  
„Erstellen von neuen Projektvoreinstellungen beim ersten Start“ (► Seite 58)

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

### 3) Wählen Sie [Voreinstellung/Vorlage verwenden].

### 4) Wählen Sie eine Projektvoreinstellung oder eine Projektvorlage aus.

- Die in [Projektvorlage] unter [Voreinstellung/Vorlage verwenden] angezeigten Projektvorlagen sind die Dateien an dem Speicherort, der über [Anwendung] in [Systemeinstellungen] → [Vorlagendateiordner] unter [Projektvoreinstellung] angegeben wird.  
„[Projektvoreinstellung]-Bildschirm“ (► Seite 71)

### 5) Klicken Sie auf [OK].



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

### Erstellen eines neuen Projekts mithilfe eines vorhandenen Projekts als Vorlage

Wenn EDIUS gestartet wurde, wählen Sie ein vorhandenes Projekt als Vorlage aus, um ein neues Projekt zu erstellen.

Genau wie bei einer Projektvorlage können alle Informationen im angegebenen Projekt wiederverwendet werden.

„Projektvorlage“ (► Seite 58)

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

- Das Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Einfache Einstellungen) wird angezeigt.  
„Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Einfache Einstellungen)“ (► Seite 60)



- Beim erstmaligen Starten wird der [Projektvoreinstellungen erstellen]-Assistent gestartet.  
„Erstellen von neuen Projektvoreinstellungen beim ersten Start“ (► Seite 58)

**2) Geben Sie einen Projektnamen in [Projektname] unter [Projektdatei] ein.**

**3) Wählen Sie [Bestehendes Projekt als Vorlage verwenden].**

**4) Klicken Sie auf [...], geben Sie eine Projektdatei an und klicken Sie auf [OK].**

**5) Klicken Sie auf [OK].**

**Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Einfache Einstellungen)**

<b>[Projektdatei]</b>	<p><b>[Projektname]</b> Klicken Sie auf das Eingabefeld, um einen Projektnamen einzugeben.</p> <p><b>[Ordner]</b> Legen Sie den Speicherort für das Projekt fest. Um den Speicherort zu ändern, klicken Sie auf [...] und wählen Sie einen Ordner. Oder klicken Sie auf die Listenschaltfläche [...] und wählen Sie einen Speicherort aus der Liste der zuletzt verwendeten Verläufe aus. Maximal 10 Verläufe werden angezeigt. Wählen Sie [Projektnamenordner erstellen], um einen Ordner mit dem Projektnamen im Zielordner zu erstellen.</p>
<b>[Voreinstellung/Vorlage verwenden]</b>	<p><b>[Projektvoreinstellung]</b> Registrierte Projektvoreinstellungen in einer Liste anzeigen. Doppelklicken Sie auf das Symbol, um eine neue Projektdatei mit der gewählten Projektvoreinstellungseinstellung zu öffnen.</p> <p><b>[Projektvorlage]</b> Anzeigen von verwendbaren Projektvorlagen in einer Liste. Doppelklicken Sie auf das Symbol, um eine neue Projektdatei mit der ausgewählten Projektvorlage zu öffnen. „Erstellen eines neuen Projekts mit einer Projektvoreinstellung/Projektvorlage“ (► Seite 59)</p>
<b>[Anpassen]</b>	<p>Diese Option kann nur verwendet werden, wenn in [Voreinstellung/Vorlage verwenden] eine Projektvoreinstellung ausgewählt wurde. Markieren Sie diesen Menüpunkt, um die detaillierten Projektvoreinstellungseinstellungen 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. „Erstellen eines neuen Projekts (Detaillierte Einstellungen)“ (► Seite 60) Wenn Sie das eingeschränkte Benutzerprofil verwenden, können die detaillierten Einstellungen einer Projektvoreinstellung nicht geändert werden.</p>
<b>[Bestehendes Projekt als Vorlage verwenden]</b>	<p>Verwenden eines vorhandenen Projekts als Projektvorlage und Öffnen einer neuen Projektdatei. „Erstellen eines neuen Projekts mithilfe eines vorhandenen Projekts als Vorlage“ (► Seite 59)</p>
<b>[Beschreibung]</b>	<p>Wenn [Voreinstellung/Vorlage verwenden] ausgewählt wurde, werden die Einstellungsdetails der Projektvoreinstellung oder Projektvorlage angezeigt. Wenn [Bestehendes Projekt als Vorlage verwenden] ausgewählt wurde, werden die Einstellungsdetails des angegebenen Projekts angezeigt.</p>

**Erstellen eines neuen Projekts (Detaillierte Einstellungen)**

Beim Starten von EDIUS können Sie Projekte mit anderen Einstellungen als den detaillierten Einstellungen der Projektvoreinstellung (Rendering-Formate, Anzahl der Spuren usw.) erstellen.

 **Hinweis**

- In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie die Einstellungen der Projektvoreinstellung zum Erstellen eines Projekts individuell anpassen. Bei diesem Vorgehen wird die ursprüngliche Projektvoreinstellung nicht geändert. Um Projektvoreinstellungen zu erstellen oder zu ändern, wählen Sie [Anwendung] in [Systemeinstellungen] → [Projektvoreinstellung].  
„[Projektvoreinstellung]“ (► Seite 107)

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

- „Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Einfache Einstellungen)“ (► Seite 60)

**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 61)

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

**Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen)**

<b>[Videovoreinstellung]</b>	Zeigt eine Liste mit häufig verwendeten Videoformaten an. Wählen Sie aus dieser Liste ein Videoformat, das der Exportumgebung entspricht.
<b>[Audiovoreinstellung]</b>	Eine Liste von häufig verwendeten Audioformaten anzeigen. Wählen Sie aus dieser Liste ein Audioformat, das der Exportumgebung entspricht.
<b><input checked="" type="checkbox"/> (Erweiterungsschaltfläche)</b>	Klicken Sie auf diese Schaltfläche für detaillierte Einstellungen.
<b>[Erweitert]</b>	<p>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.</p> <p><b>[Bildgröße]</b> 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 4096x2160 Pixel.)</p> <p><b>[Seitenverhältnis]</b> Wählen Sie ein Seitenverhältnis aus der Liste aus.</p> <p><b>[Bildrate]</b> Wählen Sie eine Bildrate aus der Liste aus.</p> <p><b>[Halbbildreihenfolge]</b> Für den Zeilensprung kann eine Halbbildreihenfolge ausgewählt werden.</p> <p><b>[Videokanal]</b> 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.</p> <p><b>[Video Bittiefe]</b> Wählen Sie die Bitrate für die Video-Quantifizierung aus der Liste aus.</p> <p><b>[Pull-down-Typ]</b> 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.</p> <p><b>[Farbraum]</b> Wählen Sie den Farbraum des Projekts aus.</p> <p><b>[Stereoskopische Bearbeitung]</b> Wählen Sie [Aktivieren] für 3D-Bearbeitung. Der stereoskopische Bearbeitungsmodus ist eingestellt. „Ablauf der stereoskopischen Bearbeitung“ (► Seite 343)</p> <p><b>[Sample-Rate]</b> Wählen Sie die Audio-Abtastrate aus der Liste aus.</p> <p><b>[Audiokanal]</b> Wählen Sie die Anzahl der Audiokanäle aus der Liste aus.</p> <p><b>[Audio Bittiefe]</b> Wählen Sie eine Bitrate für die Audio-Quantifizierung aus der Liste aus.</p>

<p><b>[Einstellung]</b></p>	<p><b>[Renderformat]</b> 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. <b>„Detaillierte Einstellungen für Codec“ (► Seite 63)</b></p> <p><b>[Overscan-Größe]</b> 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.</p> <p><b>[Audioreferenzpegel]</b> 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.</p> <p><b>[Resampling-Methode]</b> Wählen Sie eine ähnliche Methode, wenn Sie ein Video mit dem Layouter umwandeln. <b>„Video-Layout“ (► Seite 269)</b></p> <p><b>[HDR/SDR-Verstärkung]</b> Stellen Sie den Verstärkungswert ein, der angewendet werden soll, wenn der Farbraum HDR in/aus SDR konvertiert wird bzw. umgekehrt. In manchen Fällen kann sich die Helligkeit des Referenzweiß bei HDR und SDR unterscheiden. In diesem Fall erscheint ein von HDR in SDR konvertiertes Video heller, ein von SDR in HDR konvertiertes dunkler. Mit [HDR/SDR-Verstärkung] wird der Verstärkungswert angewendet, wenn der Farbraum HDR in/aus SDR konvertiert wird bzw. umgekehrt, was Helligkeitsunterschiede verhindert. Stellen Sie den Verstärkungswert auf den Konvertierungswert für das Bildschirmlicht ein. Wählen Sie eine Option aus [Disable], [0.00 dB], [3.00 dB], [6.00 dB], [6.15 dB], [9.00 dB] und [12.00 dB] aus. Wählen Sie [6.15 dB], um ITU-R BT.2408 zu erfüllen. Sie können auch direkt einen Wert zwischen „0.00“ und „20.00“ eingeben (Einheit: dB).  <ul style="list-style-type: none"> <li>• [6.15 dB] ist die Standardeinstellung.</li> <li>• Diese Einstellung wirkt sich auf die Einstellung für [HDR/SDR-Verstärkung] im Dialogfeld [Primäre Farbkorrektur] aus.</li> </ul> <b>„[Primäre Farbkorrektur]-Dialogfeld“ (► Seite 368)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Weitere Details zu [HDR/SDR-Verstärkung] werden im Abschnitt FAQ auf unserer Website veröffentlicht.</li> </ul> <b>„Unsere Webseite“ (► Seite 522)</b></p> <p><b>[Tone Mapping]</b> Diese Einstellung wird bei einer Konvertierung angewendet, bei der der Dynamikbereich des Farbraums kleiner wird, beispielsweise wenn eine HDR-Quelle als SDR verwendet wird. Wenn [Disable] eingestellt wird, wird das Tone Mapping nicht angewendet. Bereiche mit einer Helligkeit, die den Luminanzbereich von SDR überschreitet, werden durch 100% Weiß ersetzt. Wenn [Soft Clip] eingestellt wird, werden die Bereiche mit hoher Luminanz so komprimiert, dass die Abstufungen ausgeglichen werden. Es wird also nicht einfach ein Clipping durchgeführt.  <ul style="list-style-type: none"> <li>• [Soft Clip] ist die Standardeinstellung.</li> <li>• Diese Einstellung wirkt sich auf die Einstellung für [Tone Mapping] im Dialogfeld [Primäre Farbkorrektur] aus.</li> </ul> <b>„[Primäre Farbkorrektur]-Dialogfeld“ (► Seite 368)</b></p>
<p><b>[Sequenzeinstellung (Standard)]</b></p>	<p>Standardeinstellungen zur Erstellung einer Sequenz. <b>[TC-Voreinstellung]</b> Geben Sie den Timecode-Beginn in der Timeline ein. <b>[TC-Modus]</b> Wenn NTSC für die Projekteinstellung gewählt wurde, wählen Sie entweder die Drop-Frame- oder die Non-Drop-Frame-Timecode-Anzeige aus. <b>[Gesamtlänge]</b> 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.</p>
<p><b>[Spur (Standard)]</b></p>	<p>Standardeinstellungen für eine Anzahl von Spuren und von Kanal-Mapping für die Erstellung neuer Projekte oder einer Sequenz. <b>[V-Spuren]/[VA-Spuren]/[T-Spuren]/[A-Spuren]</b> Legen Sie die Anzahl der Spuren fest, in die Sie Clips positionieren. Sie können alle Spuren nach dem Öffnen eines Projekts hinzufügen oder löschen. <b>[Kanal-Mapping]</b> Konfigurieren Sie den Audioausgangskanal jeder Spur im [Audiokanal-Mapping]-Dialogfeld. <b>„Konfiguration von Audiokanal-Mapping“ (► Seite 66)</b></p>

„Eingabe von Werten“ (► Seite 44)



- Folgende Formate können unter Beibehaltung des Alpha-Kanals exportiert werden, wenn [Videokanal] auf [YCbCr + Alpha] gesetzt wird.
  - Grass Valley HQ AVI
  - Grass Valley HQ QuickTime

- Grass Valley HQX AVI
- Grass Valley HQX QuickTime
- Unkomprimiertes RGBA-AVI
- ProRes 4444 MOV

### 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.
- In den folgenden Fällen wird [Disable] standardmäßig für [HDR/SDR-Verstärkung] und [Tone Mapping] eingestellt.
  - Wenn eine mit Version 9.31 oder früher erstellte Projektdatei importiert wird
  - Wenn eine Projektdatei mit einer mit Version 9.31 oder früher erstellten Projektvorlage erstellt wird

## Detaillierte Einstellungen für Codec

Sie können die Rendering-Qualität für jeden Codec im Dialogfeld [Projekteinstellungen] (detaillierte Einstellungen) konfigurieren. „Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen)“ (► Seite 61)

### Grass Valley HQ AVI/Grass Valley HQX AVI/Grass Valley HQ MOV/Grass Valley HQX MOV/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 139)

## MPEG2 Program Stream

### ■ [Grundlegende Einstellungen]-Registerkarte

<b>[Segmentcodierung]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um einen Clip einer Raw-Quelle ohne erneute Kodierung zu exportieren. Die Ausgabegeschwindigkeit ist schnell.
<b>[Größe]</b>	Wählen Sie eine Bildqualität aus.
<b>[Qualität/Geschwindigkeit]</b>	Wählen Sie die Qualität aus der Liste aus. Je höher die Qualität, desto mehr Zeit wird für die Kodierung benötigt.
<b>[Bitrate]</b>	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

<b>[Halbbildreihenfolge]</b>	Für den Zeilensprung kann eine Halbbildreihenfolge ausgewählt werden.
<b>[Chroma-Format]</b>	Wählen Sie ein YUV-Pixelformat aus der Liste aus.
<b>[Profil &amp; Ebene]</b>	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.
<b>[GOP-Struktur]</b>	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.
<b>[Bildanzahl]</b>	Legen Sie die Anzahl der in einer Gruppe eingeschlossenen Bilder fest.

## Kapitel 3 Starten/Projekt — Erstellen eines Projekts

<b>[Geschlossene GOP]</b>	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.
<b>[Verstärkung]</b>	Wählen Sie eine Option aus der Liste für Hochfrequenzkompensation aus, die beim Speichern den hohen Bereich verstärkt. Bei [Keine] erfolgt keine Hochfrequenzkompensation. [50/15 us] ist eine Verstärkungseinstellung, die von einigen Audio-CDs usw. verwendet wird. [CCITT J.17] ist ein von CCITT empfohlener Telekommunikationsstandard.
<b>[Schutz]</b>	„protection_bit“ kennzeichnet, ob die Redundanz zum Audio-Stream hinzugefügt wird, um die Fehlererkennung und -korrektur zu ermöglichen. Markieren Sie diese Option, um sie in „1“ zu ändern. Dies zeigt an, dass die Redundanz hinzugefügt wird. Heben Sie die Markierung für diese Option auf, um sie in „0“ zu ändern. Dadurch wird gekennzeichnet, dass keine Redundanz hinzugefügt wird.
<b>[Original-Flag]</b>	Markieren Sie diese Option, um das „original_copy“-Bit in „1“ zu ändern und somit die Originalkopie zu kennzeichnen. Wird diese Option nicht markiert, wird sie zu „0“ und kennzeichnet eine Vervielfältigung.
<b>[Copyright-Flag]</b>	Markieren Sie diese Option, um das „copyright“-Bit in „1“ zu ändern und somit anzuzeigen, dass das Urheberrecht geschützt ist. Wird diese Option nicht markiert, wird sie zu „0“ und zeigt an, dass kein Urheberrecht besteht.

---

### 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 63)

---

### MPEG2 MXF

---

<b>[Segmentcodierung]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um einen Clip einer Raw-Quelle ohne erneute Kodierung zu exportieren. Dies erhöht die Ausgabegeschwindigkeit.
<b>[Bitrate]</b>	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.
<b>[Qualität/Geschwindigkeit]</b>	Wählen Sie die Qualität aus der Liste aus. Je höher die Qualität, desto mehr Zeit wird für die Kodierung benötigt.
<b>[Halbbildreihenfolge]</b>	Für den Zeilensprung kann eine Halbbildreihenfolge ausgewählt werden.
<b>[GOP-Struktur]</b>	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 ich] besteht nur aus I-Bildern. Bearbeitung ist erleichtert, aber die Anzahl der Daten nimmt in der Größe zu.
<b>[Bildanzahl]</b>	Legen Sie die Anzahl der in einer Gruppe eingeschlossenen Bilder fest.
<b>[Geschlossene GOP]</b>	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.
<b>[Chroma-Format]</b>	Wählen Sie ein YUV-Pixelformat aus der Liste aus.
<b>[Profil/Pegel]</b>	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.

---

### AVCUltra MXF

---

<b>[Format]</b>	Wählen Sie ein Format aus der Liste aus.
-----------------	--



---

### DNxHR MXF/DNxHR MOV

---

<b>[Format]</b>	Wählen Sie ein Format aus der Liste aus.
<b>[VBR]</b>	Bei Aktivierung dieser Option ändert sich die zuzuweisende Bitrate gemäß der Komplexität der Bewegung oder der Bildqualität.

---

### ProRes MXF

---

<b>[Format]</b>	Wählen Sie ein Format aus der Liste aus.
-----------------	--

---

### ProRes MOV

---

<b>[ProRes CODEC-Einstellungen]</b>	Wählen Sie ein Format aus der Liste aus.
-------------------------------------	--

---

### XAVC MXF

---

<b>[Format]</b>	Wählen Sie ein Format aus der Liste aus.
<b>[Qualität/Geschwindigkeit]</b>	Wählen Sie die Qualität aus der Liste aus. Je höher die Qualität, desto mehr Zeit wird für die Kodierung benötigt.
<b>[Geschlossene GOP]</b>	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.
<b>[Segmentcodierung]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um einen Clip einer Raw-Quelle ohne erneute Kodierung zu exportieren. Dies erhöht die Ausgabegeschwindigkeit.

---

### JPEG2000 MXF/D10 MXF

---

<b>[Bitrate]</b>	Wählen Sie eine Bitrate aus der Liste aus.
------------------	--

---

### HDV

---

<b>[Segmentcodierung]</b>	<p>Markieren Sie diesen Punkt, um einen Clip einer Raw-Quelle ohne erneute Kodierung zu exportieren. Die Ausgabegeschwindigkeit ist schnell.</p> <p>Wenn die Bildrate des Exportformats 23,98p ist, dann ist die Segmentcodierung nicht verfügbar.</p> <p><b>[Qualität/Geschwindigkeit]</b> 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.</p>
---------------------------	---

---

### DV AVI

---

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

---

### Weitere Codecs

---

Die folgenden Codecs können ebenfalls ausgewählt werden.

[Details] steht nicht zur Verfügung.

- AVCIntra MXF
- DVCPROHD MXF
- DVCPRO25 MXF
- DVCPRO50 MXF
- DV MXF
- Unkomprimiertes RGB-AVI
- Unkomprimiertes RGBA-AVI
- Unkomprimiertes (UYVY) AVI
- Unkomprimiertes (YUY2) AVI
- Unkomprimiertes (v210) AVI

- Grass Valley Lossless AVI
- DVCPRO50 AVI

## Konfiguration von Audiokanal-Mapping

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

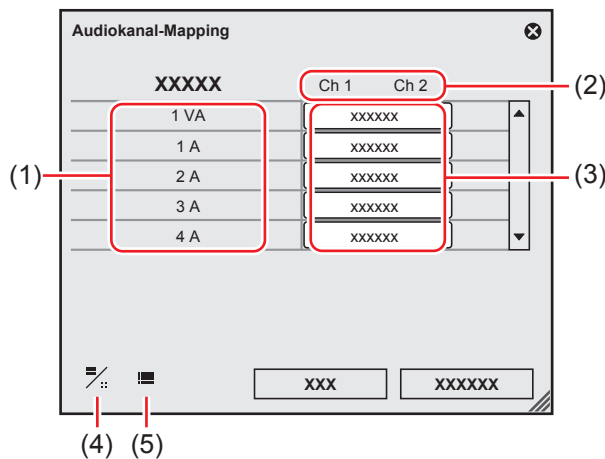
### 1) Klicken Sie auf [Kanal-Mapping] im Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen).

- „Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen)“ (► Seite 61)
- Das [Audiokanal-Mapping]-Dialogfeld wird angezeigt.  
„[Audiokanal-Mapping]-Dialogfeld“ (► Seite 66)

### 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)	<b>Spuren</b>	Die Nummer oder der Typ der angezeigten Spur hängt von den [Spur (Standard)]-Einstellungen in den Projekteinstellungen ab.
(2)	<b>Ausgangskanäle</b>	Die Anzahl der anzuzeigenden Kanäle hängt von den [Audiovoreinstellung]- oder [Audiokanäle]-Einstellungen in den Projekteinstellungen ab.
(3)	<b>Audiokanal-Mapping-Einstellungen</b>	Wählen Sie den Ausgabekanal für die Ausgabe von der Spur. Mit jedem Klick wird zwischen [Stereo], [Mono] und [Kein Ausgabeordner] gewechselt.
(4)	<b>[Ändern des Anzeigestils]</b>	Klicken Sie auf diesen Punkt, um die Anzeige-Ansicht des Dialogfelds [Audiokanal-Mapping] zu wechseln.
(5)	<b>[Voreinstellung]</b>	Registrieren Sie die Einstellungen als eine Voreinstellung. „Erstellen einer Audiokanal-Mapping-Voreinstellung“ (► Seite 67)



- Verwenden Sie die Spurkopfzeile, um einen Audiokanal des Quellclips auf einer gewünschten Spur zu platzieren.  
„Verbinden/Trennen des Quellkanals“ (► Seite 241)

#### 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 66)

#### 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 66)
- 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 66)
- 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 66)
- 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 66)
- 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].

## 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.



### 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 60)

#### 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 oder eine Projektvorlage aus 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 61)
- Sie können auch ein vorhandenes Projekt angeben und als Vorlage verwenden.  
„Erstellen eines neuen Projekts mithilfe eines vorhandenen Projekts als Vorlage“ (► Seite 59)

# Ändern der Projekteinstellungen

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

## Ändern der Projekteinstellungen (Einfache Einstellungen)

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].  
„Projektvoreinstellung/Projektvorlage“ (► Seite 71)

### 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 (Detaillierte Einstellungen)

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].  
„Projektvoreinstellung/Projektvorlage“ (► Seite 71)
- 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 70)

### 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 61)

### 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 70)

#### 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.
[Zusätzliche Daten erhalten]	Markieren Sie diesen Punkt, um die Sequenz für das Speichern von Zusatzdaten einzustellen.
[Kanal-Mapping]	Legen Sie den Audioausgabekanal für jede Spur fest. „Konfiguration von Audiokanal-Mapping“ (► Seite 66)

„Eingabe von Werten“ (► Seite 44)

# Projektvoreinstellung/Projektvorlage

## 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 71)

3) Klicken Sie auf [Neue Voreinstellung].

- Das Dialogfeld [Projekteinstellungen] (zum Erstellen neuer Projektvoreinstellungen) erscheint.  
„[Projekteinstellungen]-Dialogfeld (zum Erstellen neuer Projektvoreinstellungen)“ (► Seite 71)

### 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]	Anzeigen registrierter Projektvoreinstellungen und Projektvorlagen in einer Liste. Die Liste kann durch Ziehen des Symbols neu geordnet werden. Projektvorlagen können nicht neu sortiert werden.
[Beschreibung]	Anzeigen der Einstellungsdetails der in [Voreinstellungsliste] ausgewählten Projektvoreinstellung oder Projektvorlage.
[Voreinstellungsassistent]	Starten Sie den [Projektvoreinstellungen erstellen]-Assistenten, so dass neue Projektvoreinstellungen einfach erstellt werden können. „Einfache Erstellung von Projektvoreinstellungen“ (► Seite 72)
[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. „[Projekteinstellungen]-Dialogfeld (zum Erstellen neuer Projektvoreinstellungen)“ (► Seite 71)
[Löschen]	Löschen der ausgewählten Projektvoreinstellung oder Projektvorlage.
[Vorlagendatei]	Festlegen des Standardwerts beim Speichern von Projektvorlagen. „Dialogfeld [Als Vorlage speichern]“ (► Seite 76) [Vorlagendateiordner] Legen Sie den Speicherort für die Projektvorlage fest. Klicken Sie auf [Durchsuchen] und geben Sie einen Ordner an. [Vorlagename] Geben Sie den Namen der Projektvorlage ein.

## [Projekteinstellungen]-Dialogfeld (zum Erstellen neuer Projektvoreinstellungen)

[Ordner]	Legen Sie den Speicherort für eine Projektvoreinstellung fest. Um den Speicherort zu ändern, klicken Sie auf [...] und geben einen Ordner an.
[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 Projektvoreinstellungen (Detaillierte Einstellungen).

„Dialogfeld [Projekteinstellungen] (Detaillierte Einstellungen)“ (► Seite 61)

## 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 eine oder mehrere Optionen unter [Größe], [Bildrate], [Bit] und [Audiokanäle] und klicken Sie dann auf [Weiter].

- Konfigurieren Sie die Videogröße, die Bildrate, die Video-Quantifizierung und den Audiokanal für das mit EDIUS zu erstellende Projektformat. Für jeden Menüpunkt können mehrere Kontrollkästchen ausgewählt werden.
- Wenn Sie [Overscan-Größe auf 0% stellen.] aktivieren, wird [Overscan-Größe] der Projektvoreinstellung auf [0%] gesetzt.



- Legen Sie als Bitrate für die Video-Quantifizierung 10-Bit fest, damit die 10-Bit-Präzision bei der Bearbeitung erhalten bleibt. Je nach den von Ihnen verwendeten Effekten wird jedoch möglicherweise nur eine 8-Bit-Präzision erzielt. Mit 10-Bit importierbar sind die Formate Grass Valley, HQX AVI, unkomprimiertes AVI, AVC-Intra, QuickTime, Grass Valley HQX MOV und XAVC. Mit 10-Bit exportierbar sind die Formate Grass Valley HQX AVI, AVC-Intra und unkomprimiertes AVI (v210) sowie MP4.

### 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/Projektvorlagen

So können Sie Projektvoreinstellungen oder Projektvorlagen 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 löschende Projektvoreinstellung oder Projektvorlage in [Voreinstellungsliste] aus und klicken Sie auf [Löschen].

### Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Projektvoreinstellung oder Projektvorlage in der Projektvoreinstellungsliste und klicken Sie dann auf [Löschen].

### 4) Klicken Sie auf [Ja].



 **Hinweis**

- Als Standard registrierte Voreinstellungen können nicht gelöscht werden.

## Kopieren 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 kopierende Projektvoreinstellung in [Voreinstellungsliste] aus und klicken Sie auf [Kopieren].

 **Alternative**

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

 **Hinweis**

- Projektvorlagen können nicht kopiert werden.

## 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 ändernde Projektvoreinstellung in [Voreinstellungsliste] aus und klicken Sie auf [Ändern].
  - Das Dialogfeld [Projekteinstellungen] (zum Erstellen neuer Projektvoreinstellungen) erscheint.  
„[Projekteinstellungen]-Dialogfeld (zum Erstellen neuer Projektvoreinstellungen)“ (► Seite 71)

 **Alternative**

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

- 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.  
„Ändern der Projekteinstellungen (Einfache Einstellungen)“ (► Seite 69)

 **Hinweis**

- Als Standard registrierte Voreinstellungen können nicht geändert werden.
- Die Einstellungsdetails von Projektvorlagen können nicht geändert werden.

## 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].

 **Hinweis**

- Projektvorlagen können nicht importiert werden.

## 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].

 **Hinweis**

- Projektvorlagen können nicht exportiert werden.

# Speichern eines Projekts

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]**

## Speichern als Projektvorlage

Eine Projektvorlage wird als eine ezpt-Datei gespeichert.

### 1) Bearbeiten Sie ein Projekt.

**2) Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und dann auf [Als Vorlage speichern].**

- Das Dialogfeld [Als Vorlage speichern] wird angezeigt.  
„Dialogfeld [Als Vorlage speichern]“ (► Seite 76)

**Alternative**

- Klicken Sie auf die Listenschaltfläche [Projekt speichern] in der Timeline und klicken Sie auf [Als Vorlage speichern].

**3) Stellen Sie alle Optionen ein und klicken Sie auf [OK].**

**Dialogfeld [Als Vorlage speichern]**

<b>[Vorlagenordner]</b>	Legen Sie den Speicherort für eine Projektvorlage fest. Um den Speicherort zu ändern, klicken Sie auf [...] und geben einen Ordner an.
<b>[Vorlagenname]</b>	Zum Ändern des Namens klicken Sie auf das Eingabefeld und geben einen Namen für die Projektvorlage ein.



- Standardmäßig ist der Ordner „Project Templates“ auf derselben Ebene wie der Projektordner als Speicherort für Projektvorlagen eingestellt.
- Sie können die Standardeinstellung für [Vorlagenordner] und [Vorlagenname] mit [Anwendung] unter [Systemeinstellungen] → [Vorlagendatei] unter [Projektvoreinstellung] ändern.  
„[Projektvoreinstellung]-Bildschirm“ (► Seite 71)

**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 121)

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 Projektdatei 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 Originalprojektdatei 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.

„Neustarten eines Projekts (nach dem Start)“ (► Seite 77)

„Speichern unter einem anderen Namen“ (► Seite 75)

# Importieren/Exportieren eines Projekts

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

## Neustarten eines Projekts (beim Start)

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

### 1) Doppelklicken Sie auf eine Projektdatei aus [Zuletzt geöffnetes Projekt] im Dialogfeld [Projekt starten].

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

#### Alternative

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



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

## Neustarten eines Projekts (nach dem Start)

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

### 1) Klicken Sie [Projekt öffnen] auf der Timeline.



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

### 2) Wählen Sie im Dialogfeld [Projekt öffnen] die zu importierende Projektdatei 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 Projektdatei nach dem Starten: **[Strg] + [O]**



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

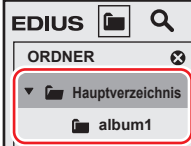
- Das [Sequenz importieren]-Dialogfeld wird angezeigt.  
„[Sequenz importieren]-Dialogfeld“ (► Seite 78)

**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**

<b>[Projekt importieren]</b>	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.
<b>[Bin importieren]</b>	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. 
<b>[Dateien kopieren]</b>	Entfernen Sie die Markierung dieses Menüpunktes, um nur die Sequenz zu importieren. <b>[Clips in Projektordner kopieren]</b> Kopieren Sie die Dateien in den Quellprojektordner. <b>[Gerenderte Dateien kopieren]</b> Die gerenderten Dateien kopieren. <b>[Ordnername]</b> 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 79)

**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

<b>[Speicherort der Projektdatei]</b>	<p><b>[Aktueller Projektspeicherort]</b> Überschreiben und speichern Sie das aktuelle Projekt.</p> <p><b>[Projekt in Ordner speichern]</b> Geben Sie einen Ordner zum Speichern des Projekts an.</p> <p><b>[Speicherplatz auf Laufwerk]/[Erforderlicher Speicherplatz]</b> 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.</p>
<b>[Einstellungen]</b>	<p>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.</p> <p><b>[Aufräumen]</b> 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.</p> <p><b>[Backup]</b> 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.</p> <p><b>[Backup (kein Trimming)]</b> Wählen Sie diesen Punkt, um das gesamte Projekt abzusichern. Kopieren Sie alle in diesem Projekt verwendeten Clips zum Projektordner.</p> <p><b>[Backup Aufräumen]</b> Führen Sie einen Arbeitsschritt für beides, [Aufräumen] und [Backup] gemeinsam, durch. Sie müssen einen TrimmRandbereich festlegen.</p> <p><b>[Backup Aufräumen (kein Trimming)]</b> Führen Sie einen Arbeitsschritt für beides, [Aufräumen] und [Backup (kein Trimming)] gemeinsam, durch.</p> <p><b>[Benutzerdefiniert]</b> Konfigurieren Sie die Konsolidierungseinstellungen manuell.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [Nicht verwendete Clips in Timeline entfernen]</li> </ul> <p>Geben Sie die nicht in der Timeline verwendeten Clips aus der Bin frei.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [Nur verwendete Bereiche in Timeline speichern]</li> </ul> <p>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.</p> <p>Die neuen Dateien werden im erstellten Ordner im Projektordner gespeichert.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [Verwendete Dateien in Projektordner kopieren]</li> </ul> <p>Kopieren Sie alle in diesem Projekt verwendeten Clips zum Projektordner.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [Nicht verwendete Dateien in Projekt löschen]</li> </ul> <p>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.</p>
<b>[Proxy-Clip]</b>	<p>Wird ein Proxy-Clip verwendet, wählen Sie den zu konsolidierenden Datentyp aus der Liste aus.</p>
<b>[Ausgabeprotokoll]</b>	<p>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.</p>



- 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 Schnittpunkt 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.

**Löschen von nicht im Projekt verwendeten Clips aus der Bin**

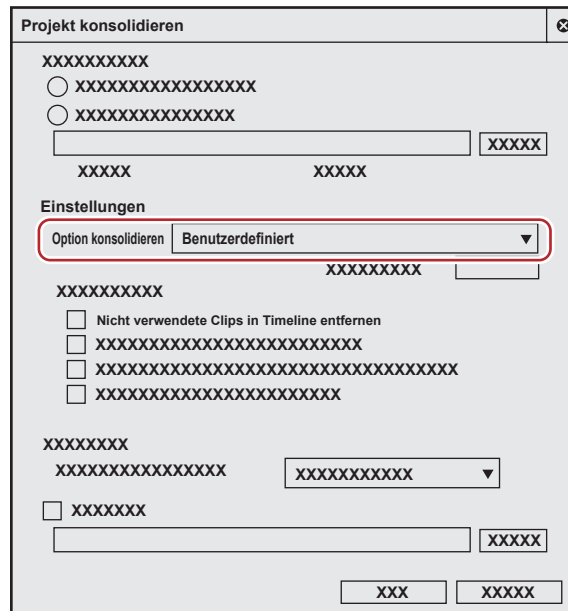
1) Klicken Sie auf die Listenschaltfläche [Projekt speichern] in der Timeline.



2) Klicken Sie auf [Projekt konsolidieren].

- Das Dialogfeld [Projekt konsolidieren] wird angezeigt.

3) Wählen Sie [Benutzerdefiniert] aus der Liste [Option konsolidieren] unter [Einstellungen] aus.



4) Aktivieren Sie [Nicht verwendete Clips in Timeline entfernen].

5) Klicken Sie auf [OK].



- Wenn die Meldung angezeigt wird, dass nicht genug Festplattenspeicher für die Konsolidierung vorhanden ist, wählen Sie einen anderen Speicherort.

**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 Dialogfeld [Projekt-Export (AAF)] wird angezeigt.  
„[Projekt-Export (AAF)]-Dialogfeld“ (► Seite 82)

### 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 - Detailsinstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt.  
„[AAF-Export - Detailsinstellungen]-Dialogfeld“ (► Seite 82)



- Mit dem Render-Service können Sie eine AAF-Datei im Hintergrund exportieren.  
„AAF-Format“ (► Seite 471)

## [Projekt-Export (AAF)]-Dialogfeld

<b>[Voreinstellung]</b>	<p><b>[Typ: 1] Pro Tools-Voreinstellung<sup>*1</sup></b> Die Informationen der Video- und Audioclips werden in eine AAF-Datei geschrieben. Die Quelle, auf die der Videoclip verweist, wird als QuickTime (H.264) im NTSC-Format exportiert. Die Quelle, auf die der Audioclip verweist, wird als AIFF-Datei exportiert. Wählen Sie Typ 1, wenn Sie die AAF-Datei mit Audiotbearbeitungssoftware importieren.</p> <p><b>[Typ: 2] After Effects-Voreinstellung<sup>*1</sup></b> 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.</p> <p><b>[Typ: 3] Andere NLE-Voreinstellung</b> 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.</p> <p><b>[Typ: 4] DaVinci Resolve-Voreinstellung<sup>*1</sup></b> Die Informationen der Video- und Audioclips werden in eine AAF-Datei geschrieben. Die Quelle, auf die die Clips verweisen, wird im Format QuickTime (Grass Valley HQX) exportiert.</p> <p><b>[Typ: 5] Media Composer-Voreinstellung<sup>*1,2</sup></b> Die Informationen der Video- und Audioclips werden in eine AAF-Datei geschrieben. Die Quelle, auf die die Clips verweisen, wird im Format MXF (DNxHD, 1080p/i oder 720p) exportiert.</p>
<b>[Zwischen In und Out exportieren]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um nur den Bereich zwischen In- und Out-Punkten der Timeline zu exportieren.
<b>[Details]</b>	Das [AAF-Export - Detailsinstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt. „[AAF-Export - Detailsinstellungen]-Dialogfeld“ (► Seite 82)

\*1 Die neuesten Informationen zu unterstützten Formaten finden Sie auf unserer Webseite.

\*2 Eine optionale Lizenz für EDIUS Workgroup oder DNxHD ist erforderlich.

### Hinweis

- Wenn Sie ein Projekt exportieren, indem Sie [Typ: 1] in [Voreinstellung] verwenden, müssen Sie das Video je nach der Version von Pro Tools manuell importieren.
- Wenn Sie Pro Tools 7.3 oder früher zum Importieren einer mit [Typ: 1] in [Voreinstellung] exportierten Datei verwenden, müssen Sie im Dialogfeld [AAF-Export - Detailsinstellungen] die Einstellung [Dateipfad] in [RFC1738] ändern.  
„[AAF-Export - Detailsinstellungen]-Dialogfeld“ (► Seite 82)

## [AAF-Export - Detailsinstellungen]-Dialogfeld

<b>[Legacy]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um in das ältere Format von AAF zu exportieren.
<b>[Separates Video und Audio]</b>	Markieren Sie diesen Punkt für den Export mit getrennten Audio- und Videodaten. Entfernen Sie die Markierung für diesen Punkt, um die Datei als Videoquelle zu exportieren, die Audio enthält.
<b>[Dateipfad]</b>	Wählen Sie entweder [RFC1738], [RFC2396] oder [Unicode], um die Beschreibungsmethode für den Quelldateipfad festzulegen, auf den der Clip verweist.
<b>[Videoclip]</b>	<p>Legen Sie fest, wie Videoclips behandelt werden.</p> <p><b>[Ausgangs-AAF]</b> Markieren Sie diesen Punkt, um Videoclip-Informationen zu AAF-Dateien hinzuzufügen.</p> <p><b>[Clips]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [Clips kopieren] Kopieren (oder exportieren) Sie die für die Clips verwendete Quelle, so dass die kopierte Quelle referenziert wird.</li> <li>• [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.</li> <li>• [Originalclips verwenden] Verweisen Sie ohne zu kopieren direkt auf die Originalquelle.</li> </ul>

<b>[Audioclip]</b>	<p>Legen Sie fest, wie Audioclips behandelt werden.</p> <p><b>[Ausgangs-AAF]</b> Markieren Sie diesen Punkt, um Videoclip-Informationen zu AAF-Dateien hinzuzufügen.</p> <p><b>[Clips]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [Clips kopieren]</li> </ul> <p>Kopieren (oder exportieren) Sie die für die Clips verwendete Quelle, so dass die kopierte Quelle referenziert wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [Clip komprimieren und kopieren]</li> </ul> <p>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.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [Originalclips verwenden]</li> </ul> <p>Verweisen Sie ohne zu kopieren direkt auf die Originalquelle.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [Pan-Einstellung aktivieren]</li> </ul> <p>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.</p>
<b>[Kopieroption]</b>	<p>Legen Sie fest, wie die Quelle kopiert wird, wenn Sie [Clips kopieren] bei [Videoclip] und/oder [Audioclip] auswählen.</p> <p><b>[Verwendete Clips kopieren]</b> Kopieren Sie Quelldateien, die als Clips auf der Timeline verwendet werden.</p> <p><b>[Verwendeten Bereich in Datei kopieren]</b> 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.</p> <p>Wenn Sie [Clips kopieren] bei [Audioclip] auswählen, wird die Quelle heruntergemischt und als monauraler Clip exportiert.</p> <p><b>[Ausgabeordner]</b> Wählen Sie ein Exportziel für die Quelldatei aus.</p> <p>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.</p> <p>Wenn Sie [Gleicher Ordner] auswählen, werden die Quelldateien zum Zielort der AAF-Datei exportiert.</p> <p><b>[Exportprogramm]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [Video]</li> </ul> <p>Wählen Sie das Exportprogramm, um Videodateien zu exportieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [Anzeige Timecode]</li> </ul> <p>Markieren Sie dieses Element, um den Timeline-Timecode im exportierten Video anzuzeigen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [Audio]</li> </ul> <p>Wählen Sie das Exportprogramm, um Audiodateien zu exportieren.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [Export in 16Bit]</li> </ul> <p>Markieren Sie diesen Punkt, um die Quelle unabhängig von den Projekteinstellungen in das 16-Bit-Audioformat zu konvertieren.</p>
<b>[Voreinstellung speichern]</b>	<p>Registrieren Sie die aktuellen Einstellungen als eine neue Voreinstellung. Geben Sie den Namen der Voreinstellung ein und klicken Sie auf [OK].</p>
<b>[Löschen]</b>	<p>Die aktuell ausgewählte Voreinstellung wird gelöscht. Im Voraus registrierte Voreinstellungen können nicht gelöscht werden.</p>
<b>[OK]</b>	<p>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.</p>
<b>[Abbrechen]</b>	<p>Brechen Sie die Einstellungen ab und kehren Sie zum Dialogfeld [Projekt-Export (AAF)] zurück.</p>

## 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 84)

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]	<p><b>[Modus 1]</b> Es werden keine Kommentarzeilen hinzugefügt.</p> <p><b>[Modus 2]</b> Es werden Kommentarzeilen hinzugefügt. Wählen Sie dieses Format, wenn Sie EDL-Dateien von Geräten von Drittanbietern nicht ordnungsgemäß importieren können.</p>
[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.

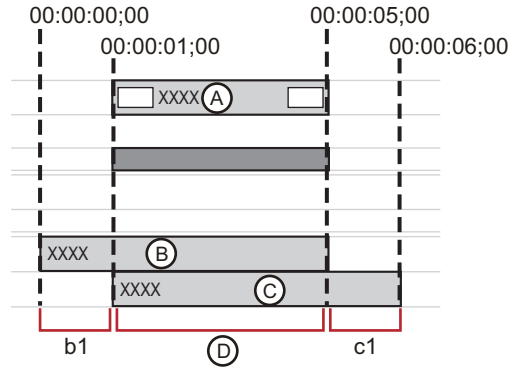
## Kapitel 3 Starten/Projekt — Importieren/Exportieren eines Projekts

<b>[EDL für jede Spur exportieren]</b>	Exportieren Sie die Projektdatei für jede Spur. Die folgenden Zeichen werden am Ende jedes Dateinamens angehängt. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1VA (1V) Spurvideo: „_V“</li> <li>• A-Spur: „_A“</li> <li>• 2VA (2V) Spurvideo: „_INSERT“</li> <li>• T-Spur: „_T“</li> </ul> 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.
<b>[Übergänge durch Trennschnitte ersetzen]</b>	Ersetzen Sie alle Stellen mit Übergängen oder einer Audioüberblendung, die mit Trennschnitten konfiguriert wurden.
<b>[Keine Teilungsinformationen]</b>	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. <b>„Clips aufteilen und getrennt behandeln“ (► Seite 85)</b>
<b>[Clips separat behandeln]</b>	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. <b>„Clips aufteilen und getrennt behandeln“ (► Seite 85)</b>
<b>[Bei umgekehrter Wiedergabe Player In/Out-Timecode umkehren]</b>	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.
<b>[Ein Bild in die In-Richtung verschieben wenn in umgekehrter Wiedergabe]</b>	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.
<b>[Eingefügte Spuren verbinden]</b>	Markieren Sie diese Option, um eine 1VA- (oder 1V-)Spur mit Bildern einer 2VA- (oder 2V-)Spur zu überschreiben und beide Spuren zusammen als eine 1VA- (oder 1V-)Spur zu exportieren.
<b>[Bandliste erstellen]</b>	Erstellen Sie die Liste der Bandnummern.
<b>[Bandnr. zu Clip in Bemerkungen hinzufügen]</b>	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.
<b>[Masterbandnummer]</b>	Legen Sie die in BVE9100 verwendete Masterbandnummer fest. Der Wertebereich liegt zwischen „0“ und „9999“.
<b>[Blocknummer]</b>	Legen Sie die in BVE5000 oder BVE9100 verwendete Blocknummer fest. Der Wertebereich liegt zwischen „0“ und „999“.
<b>[Angepasste Dateneinstellungen]</b>	<p><b>[Masterbandnummer]</b>  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.</p> <p><b>[Blocknummer]</b>  Legen Sie die in BVE5000 oder BVE9100 verwendete Blocknummer fest. Der Wertebereich liegt zwischen „0“ und „999“.</p> <p><b>[Preroll-Bereich]</b>  Legen Sie den Rand fest, der den In/Out-Punkten der Clips hinzugefügt wird.</p> <p><b>[Timecode-Offset]</b>  Geben Sie den Timecode-Beginn (optional) ein.</p> <p><b>[Wiederherstellungseinstellung]</b>  Legen Sie den Timecode-Beginn auf den In-Punkt des ersten Clips fest.</p> <p><b>[Jam-Sync-Einstellung]</b>  Legen Sie die In/Out-Punkte des Clips auf die In/Out-Punkte der Timeline fest.</p>

### 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 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].



- Markieren Sie [Neue Sequenz], um eine neue Sequenz zu erstellen und eine AAF-Datei zu importieren. Wenn diese Option nicht markiert ist, wird die AAF-Datei in die leere Spur der aktuell ausgewählten Sequenz importiert. Ist keine leere Spur vorhanden, wird eine neue Spur erstellt.
  - 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 88)



- 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 94)



- 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 - Detailsinstellungen]-Dialogfeld**

<b>[EDL-Typ]</b>	Wählen Sie den EDL-Typ für die Eingabe.
<b>[Importformat]</b>	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. <b>[Modus 1]</b> 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. <b>[Modus 2]</b> 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.
<b>[Schwarze Clips als leere Clips behandeln]</b>	Wenn der Bandname BL/BLK/BLACK lautet, behandeln Sie den Clip als schwarzen Clip und behandeln Sie den schwarzen Clip als einen leeren Clip.
<b>[Übereinander liegende Clips in Timeline-Videospur überschreiben]/ [Übereinander liegende Audioclips in der Timeline-Audiospur überschreiben]</b>	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.
<b>[Kanäle anpassen bei Übergängen mit unterschiedlichen Kanälen auf der Ausgangs- u. Zielseite]</b>	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.
<b>[Bandnamen als Clip-Namen erzwingen]</b>	Der Bandname wird beim Importieren als Clip-Name verwendet.
<b>[Fehlerprotokoll exportieren]</b>	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.



- Das Laden von Bin-Informationen aus Final Cut Pro 7-Projektdateien wird ebenfalls unterstützt. Allerdings ist das Laden von Bin-Informationen auf Clips und Sequenzclips beschränkt. Clips im Ordner „Farbbalken und Ton“ und im Ordner „Matte“ sowie „schwärzliche“ Clips können nicht geladen werden.
- Bei Final Cut Pro 7 werden Clips des „Digital-Farbbalkens (100/0/100/0)“ oder „Digital-Farbbalkens (100/0/75/)“ 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 [Projekt öffnen]-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 94)

## 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 112)

#### 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).

# Bearbeitung eines Projekts im Außeneinsatz

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.



- Über [Systemeinstellungen] → [Anwendung] → [Proxy] können Sie die Größe der beim Checkout zu erstellenden Proxydateien einstellen. „[Proxy]“ (► Seite 105)

### 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 91)

### 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/hochaufauflösend) bei der Überprüfung durch Klicken auf die [Auschecken]-Registerkarte bestätigen.

## [Check-Out]-Dialogfeld

<b>[Ausgecheckt]</b>	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.
<b>[Quelldateien auschecken]</b>	<b>[Proxy]</b> 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. <b>[HiRes]</b> 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.
<b>[Nur L-Clip für Stereoclips kopieren]</b>	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.
<b>[Ziel auschecken]</b>	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 des erforderlichen Teils“ (► Seite 194)
- 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 337)
- 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 92)

#### 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 eingecHECKT wurde.
- Der Proxy, der am Überprüfungsziel verwendet wurde, wird nicht kopiert, wenn die Datei eingecHECKT 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.
----------------	--

<b>[Datei hinzufügen/aktualisieren]</b>	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] und dann auf [Ja].

- Die Projektdatei wird geöffnet.

#### Alternative

- Öffnen Sie die ausgecheckte 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] → [Ja].

#### Hinweis

- Wenn das ausgecheckte Quellprojekt nach dem Abbrechen des Auscheckens nicht gespeichert wird, wird die Datei als die erkannt, beim Auschecken abgebrochen wurde.

# Wiederherstellen von Offline-Clips

## Wiederherstellen der Quellverknüpfung

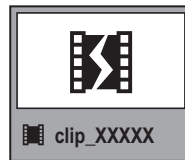
Wenn eine in EDIUS verwendete Quelle verschoben bzw. gelöscht wird, geht die Verknüpfung zwischen der Quelle und EDIUS verloren und der Clip kann nicht auf die Quelle verweisen. Ein Clip, der nicht auf eine Quelle verweisen kann, wird zu einem Offline-Clip, bei dem Video und Audio nicht angezeigt werden. Im folgenden Abschnitt wird beschrieben, wie Sie einen Offline-Clip wiederherstellen können. 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.

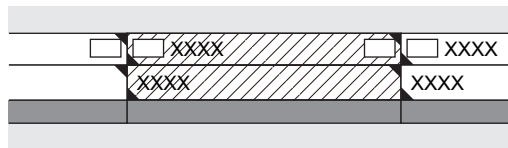
### Beispiel:

Offline-Clip in der Bin



### Beispiel:

Offline-Clip in der Timeline



## Wiederherstellen eines 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 [Offline-Clip wiederherstellen].

- Das ausgewählte Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen] wird angezeigt.  
„Ausgewähltes Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen]“ (► Seite 95)

### Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und dann auf [Offline-Clip wiederherstellen].

#### 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]**

<b>[Gesamten Clip erfassen]</b>	Das [Batch-Capture]-Dialogfeld wird angezeigt. Erfassen Sie die gesamte Quelle. „Erfassen und Wiederherstellen“ (► Seite 96)
<b>[Nur Timeline-Bereich erfassen]</b>	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. „Erfassen und Wiederherstellen“ (► Seite 96)
<b>[Erfasste Dateien durchsuchen]</b>	Suchen Sie anhand der Bandnummer (Ubit) und des Timecodes (zwischen In- und Out-Punkten) in den bereits erfassten Dateien nach der Quelle. „Dateisuche nach der Bandnummer, die wiederhergestellt werden soll“ (► Seite 97)
<b>[Dialogfeld zur Clip-Wiederherstellung öffnen]</b>	Das [Clips wiederherstellen und übertragen]-Dialogfeld wird angezeigt. Stellen Sie die Offline-Clips wieder her, indem Sie wieder eine Verknüpfung zur abgetrennten Quelle herstellen, die Quelle zurückleiten, die keinen Teil eines Clips referenzieren kann, oder eine Kameraproxydatei durch eine hochauflösende Quelle ersetzen. „Erneut verknüpfen und Wiederherstellung“ (► Seite 95)
<b>[Schließen]</b>	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 96)

**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].**

- Wenn Sie im Dialogfeld [Öffnen] eine Datei auswählen, die erneut verknüpft werden soll, wird das Ergebnis der Prüfung auf Konsistenz mit der Originaldatei angezeigt.  
Wenn Sie [Nur dateien verknüpfen, die genau zusammenpassen] aktivieren, werden nur Dateien verknüpft, die genau dieselben Informationen haben wie die Originaldateien.
- Clips mit unterschiedlichen Bildraten können auch erneut verknüpft werden.
- Wird [Erneut verknüpfen (Ordner auswählen)] bei Schritt 3) gewählt, wählen Sie im Dialogfeld [Ordner suchen] einen Ordner und klicken Sie auf [OK].

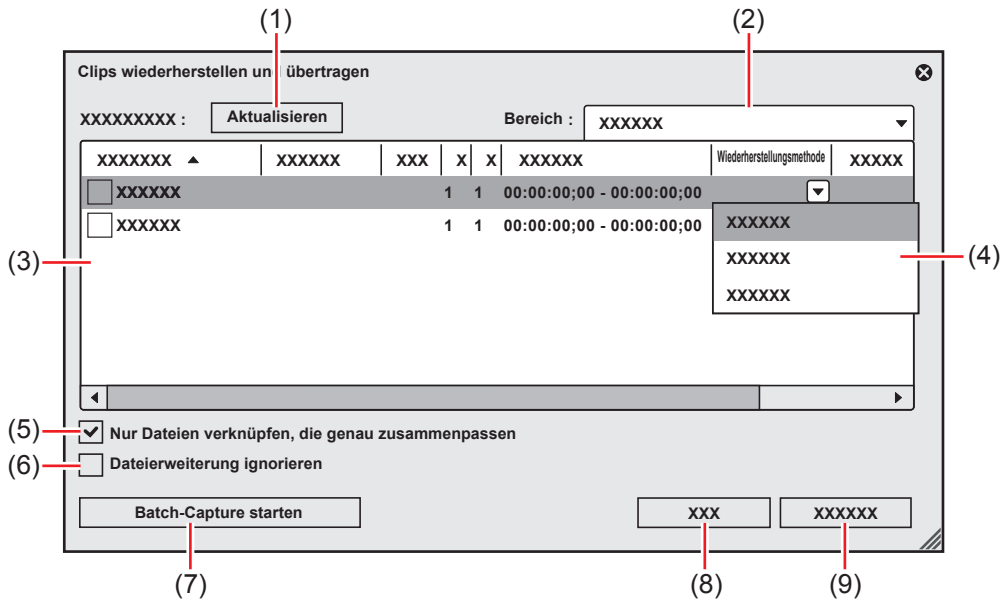
**5) Klicken Sie auf [OK].**

**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)	<b>[Aktualisieren]</b>	Stellen Sie die Clips wieder her, für die die Wiederherstellungsmethode eingestellt ist.
(2)	<b>[Bereich]</b>	Wählen Sie einen Zielbereich der Clips aus der Liste aus.
(3)	<b>Clipliste</b>	<p> <b>Offline-Clips</b> Clips, deren Verknüpfungen zur Quelle getrennt sind.</p> <p> <b>Clips mit wiederhergestellten Verknüpfungen</b> Clips, deren Verknüpfungen zur Quelle wiederhergestellt sind.</p>
(4)	<b>[Wiederherstellungsmethode]</b>	<p><b>[Erneut verknüpfen (Datei auswählen)]</b> Das [Öffnen]-Dialogfeld wird angezeigt. Wählen Sie die erneut zu verknüpfende Quelle aus.</p> <p><b>[Erneut verknüpfen (Ordner auswählen)]</b> Das [Ordner suchen]-Dialogfeld wird angezeigt. Suchen Sie die erneut zu verknüpfende gleichnamige Quelle im angegebenen Ordner.</p> <p><b>[Übertragung rückgängig machen]</b> Verknüpfen Sie die Originalquelle vor dem Übergang zum Projektordner erneut.</p> <p><b>[Alles erfassen]</b> Klicken Sie auf [Batch-Capture starten], um das Dialogfeld [Batch-Capture] anzuzeigen, um die Informationen der gesamten Quelle zu registrieren.</p> <p><b>„Quellen zusammen importieren (Batch-Capture)“ (► Seite 175)</b></p> <p><b>[Nur in Timeline verwendete Bereiche erfassen]</b> Klicken Sie auf [Batch-Capture starten], um das Dialogfeld [Batch-Capture] anzuzeigen, um die in der Timeline verwendeten Clipinformationen zu registrieren.</p> <p><b>[Keine Aktion]</b> Offline-Clips werden nicht erneut verknüpft oder erfasst.</p>
(5)	<b>[Nur Dateien verknüpfen, die genau zusammenpassen]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um nur die Dateien mit genau derselben Information festzulegen, die erneut mit der Originaldatei verknüpft werden sollen.
(6)	<b>[Dateierweiterung ignorieren]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um Dateien mit verschiedenen Erweiterungen für die erneute Verknüpfung mit einzuschließen.
(7)	<b>[Batch-Capture starten]</b>	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)	<b>[OK]</b>	Stellen Sie die teilweisen Offline-Clips mit den festgelegten Einstellungen wieder her.
(9)	<b>[Abbrechen]</b>	Schließen Sie das Dialogfeld, ohne die teilweisen Offline-Clips wiederherzustellen.



- Sie können die Standardeinstellung von [Wiederherstellungsmethode] ändern.  
„[Offline-Clip wiederherstellen]“ (► Seite 127)

**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 175)

#### 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.

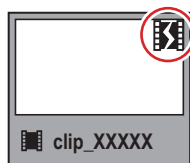
## Wiederherstellen eines Clips, der nicht auf einen Teils des Clips verweisen kann

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.

Bei EDIUS können Sie mit dem „Proxy-Schnitt“ fortfahren, bei dem Sie zum Bearbeiten eine Proxyquelle verwenden und diese vor dem endgültigen Exportieren durch eine hochauflösende Quelle ersetzen. Ein bei diesem Proxy-Schnitt verwendeter Proxyclip (Proxyclip mit Referenzinformationen zu den hochauflösenden Daten) ist ein „temporärer Bearbeitungsclip“. Ein temporärer Bearbeitungsclip kann mithilfe des Quellbrowsers problemlos durch einen hochauflösenden Clip ersetzt werden.

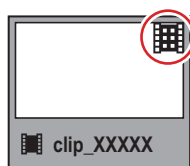
#### Beispiel:

Teilweiser Offline-Clip in der Bin



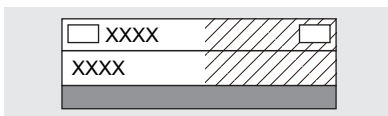
#### Beispiel:

Temporärer Bearbeitungsclip in der Bin



### Beispiel:

Teilweiser Offline-Clip in der Timeline



Wenn teilweise Offline-Clips oder temporäre Bearbeitungsclips in der Timeline vorhanden sind, werden Symbole und die Gesamtzahl der Offline-Clips, teilweisen Offline-Clips und temporären Bearbeitungsclips (oder nicht übertragenen Clips) in der Timeline-Statusleiste angezeigt.

Wenn bei P2 eine Quelldatei mit lediglich einem Proxy (XML) vom Quellbrowser importiert wird, wird sie als nicht übertragener Clip erkannt.



### Hinweis

- Wenn Offline-Clips, teilweise Offline-Clips und temporäre Bearbeitungsclips in der Timeline vorhanden sind und Sie das Projekt in eine Datei oder auf Band exportieren oder das Projekt konsolidieren oder exportieren, wird eine Meldung angezeigt. Stellen Sie die Offline-Clips, teilweisen Offline-Clips bzw. temporären Bearbeitungsclips 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 eines Offline-Clips“ (► Seite 94)

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



### 2) Klicken Sie auf [Offline-Clip wiederherstellen].

#### Alternative

- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und dann auf [Offline-Clip wiederherstellen].

### 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 99)

#### 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.

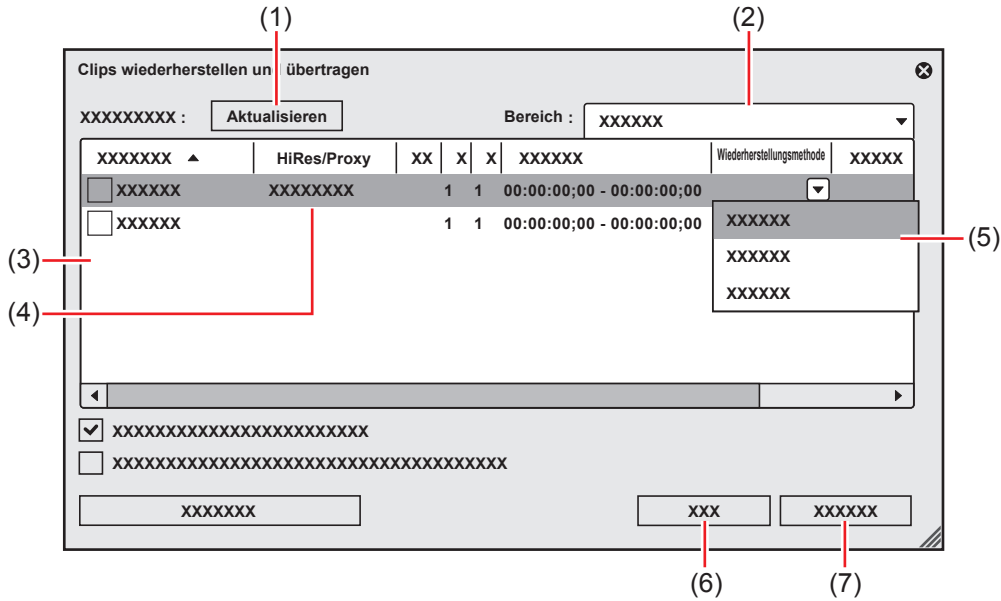
### 6) Klicken Sie auf [OK].

- 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)	<b>[Aktualisieren]</b>	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Cliquenliste zu aktualisieren. Stellen Sie die Clips wieder her, für die die Wiederherstellungsmethode eingestellt ist.
(2)	<b>[Bereich]</b>	Wählen Sie einen Zielbereich der Clips aus der Liste aus.
(3)	<b>Clipliste</b>	<p>: <b>Offline-Clip/teilweiser Offline-Clip</b> Clips, deren Verknüpfungen zur Quelle getrennt sind.</p> <p>: <b>Temporärer Bearbeitungsclip</b> Kameraproxyclip, der nicht durch einen hochauflösenden Clip ersetzt wurde.</p> <p>: <b>Nicht übertragener Clip</b> Clips, zu denen hochauflösende/Proxy-Streams auf einer Kamera (oder Karte) vorhanden sind und die nicht auf ein lokales Terminal übertragen wurden.</p> <p>: <b>Clips mit wiederhergestellten Verknüpfungen</b> Clips, deren Verknüpfungen zur Quelle wiederhergestellt sind.</p>
(4)	<b>[HiRes/Proxy]</b>	Zeigen Sie den Typ (hochauflösend oder Proxy) der Offline-Clips, teilweisen Offline-Clips und temporären Bearbeitungsclips an.
(5)	<b>[Wiederherstellungsmethode]</b>	<p><b>[Den fehlenden Bereich übertragen]</b> Leiten Sie den fehlenden Teil vom Gerät zurück, wo die Quelldatei vor der teilweisen Übertragung gespeichert ist.</p> <p><b>[Übertragung rückgängig machen]</b> Verknüpfen Sie die Quelldateien vor der teilweisen Übertragung.</p> <p><b>[Proxy erstellen]</b> Erstellen Sie den Proxy von der hochauflösenden Einstellung.</p> <p><b>[Proxy löschen.]</b> Löschen Sie die Proxy-Information des Clips.</p> <p><b>[Erneut verknüpfen (Datei auswählen)]</b> Das [Öffnen]-Dialogfeld wird angezeigt. Wählen Sie die erneut zu verknüpfende Quelle aus.</p> <p><b>[Erneut verknüpfen (Ordner auswählen)]</b> Das [Ordner suchen]-Dialogfeld wird angezeigt. Suchen Sie die erneut zu verknüpfende gleichnamige Quelle im angegebenen Ordner.</p> <p><b>[Alle übertragen.]</b> Übertragen Sie den ganzen hochauflösenden Clip unabhängig vom verwendeten Bereich in der Timeline.</p> <p><b>[Nur genutzten Bereich übertragen]</b> Übertragen Sie den nicht übertragenen hochauflösenden Clip in den verwendeten Bereich in der Timeline.</p> <p><b>[Alles erfassen]</b> Stellen Sie Clips mit der Batch-Capture-Funktion wieder her.</p> <p><b>„Quellen zusammen importieren (Batch-Capture)“ (► Seite 175)</b></p> <p><b>[Nur in Timeline verwendete Bereiche erfassen]</b> Stellen Sie nur den Bereich der mit der Batch-Capture-Funktion verwendeten Quelle wieder her.</p> <p><b>„Quellen zusammen importieren (Batch-Capture)“ (► Seite 175)</b></p> <p><b>[Keine Aktion]</b> Die Offline-Clips, teilweisen Offline-Clips und temporären Bearbeitungsclips werden nicht wiederhergestellt.</p>
(6)	<b>[OK]</b>	Stellen Sie die teilweisen Offline-Clips oder temporären Bearbeitungsclips mit den festgelegten Einstellungen wieder her.

(7)	[Abbrechen]	Schließen Sie das Dialogfeld, ohne die teilweisen Offline-Clips oder die temporären Bearbeitungsclips wiederherzustellen.
-----	-------------	---



- Wenn Sie [Den fehlenden Bereich übertragen], [Alle übertragen.] oder [Nur genutzten Bereich übertragen] als Wiederherstellungsmethode auswählen, wird das Verfahren als Hintergrundjob registriert. Solange der Vorgang nicht abgeschlossen ist, bleiben die Zielclips teilweise Offline-Clips oder temporäre Bearbeitungsclips.
- Wenn Sie [Proxy erstellen] als Wiederherstellungsmethode auswählen, wird der Rendering-Job zur Proxy-Erstellung im Render-Service registriert. Der Proxy bleibt offline, bis der Job abgeschlossen ist.
- Wenn Sie auf das Symbol in der Timeline-Statusleiste doppelklicken, um das Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen] anzuzeigen, werden in der [Clip-Liste] nur die Offline-Clips, teilweisen Offline-Clips und temporären Bearbeitungsclips bzw. nicht übertragenen Clips in der Timeline angezeigt.
- Sie können [Alles erfassen] und [Nur in Timeline verwendete Bereiche erfassen] nur verwenden, wenn die wiederherzustellenden Clips Capture-fähige Formate aufweisen und Bandnamen für Clips eingestellt sind.
- Sie können die Standardeinstellung von [Wiederherstellungsmethode] ändern.  
„[Offline-Clip wiederherstellen]“ (► Seite 127)

### Wiederherstellen temporärer Bearbeitungsclips

Ein temporärer Bearbeitungsclip kann mithilfe des Quellbrowsers problemlos durch einen hochauflösenden Clip ersetzt werden.

#### 1) Importieren Sie den Datenträger, auf dem ein hochauflösender Clip aufgezeichnet ist, in den Quellbrowser.

- „Quellbrowser“ (► Seite 183)

#### 2) Wenn die Meldung [Hochauflösende Clips, die mit Nur-Proxy-Clips übereinstimmen, gefunden. Sollen sie ersetzt werden?] angezeigt wird, klicken Sie auf [Ja].

- Ein temporärer Bearbeitungsclip wird automatisch durch einen hochauflösenden Clip ersetzt.

#### Alternative

- Doppelklicken Sie auf das Offline-Clipsymbol in der Statusleiste, um die Clips nur in der Timeline wiederherzustellen.  
„[Clips wiederherstellen und übertragen]-Dialogfeld“ (► Seite 99)

---

## Kapitel 4

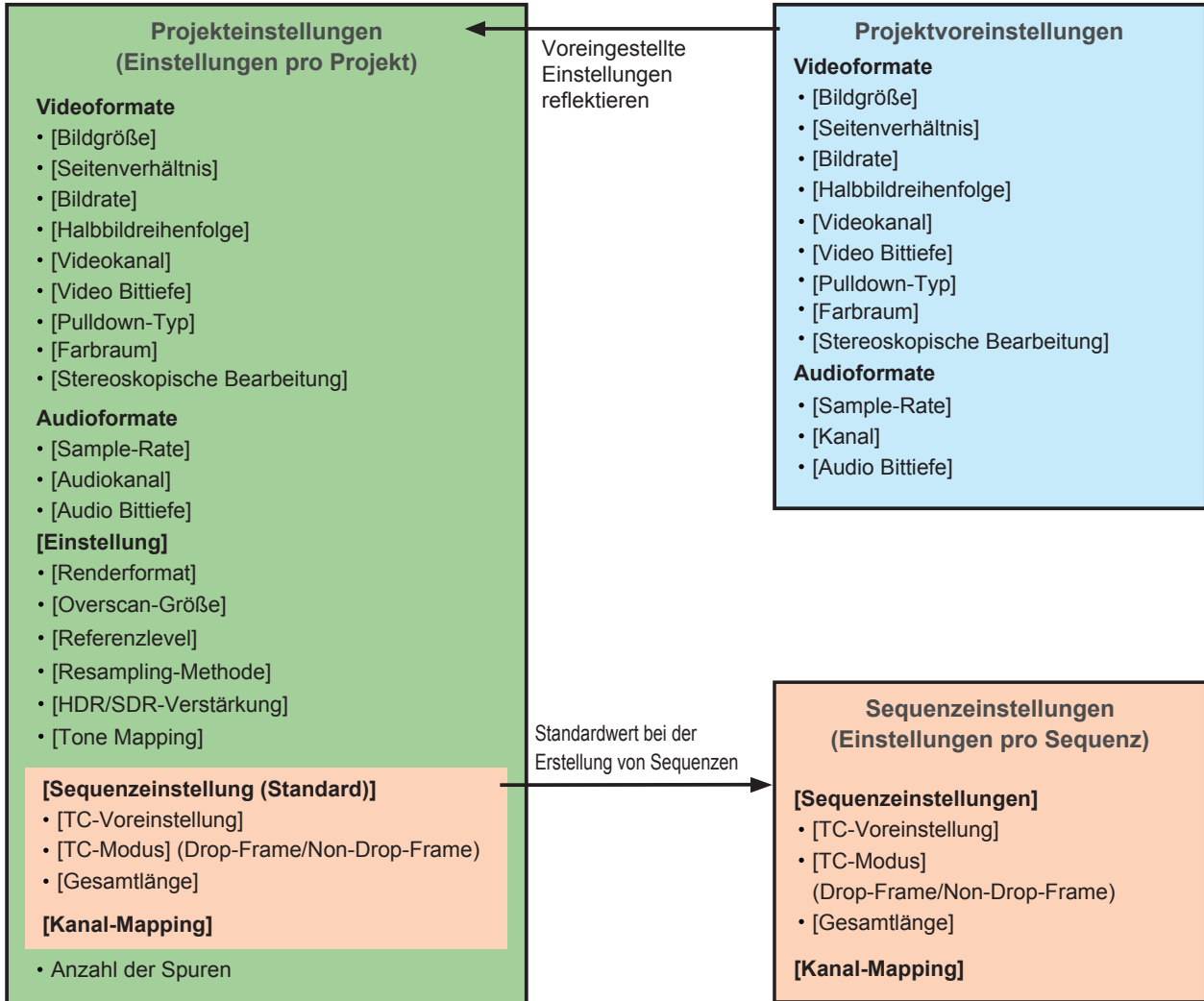
# Einstellung

In diesem Kapitel werden das Ändern des Bearbeitungsvorgangs und der Bildschirmanzeigeeinstellungen, die Registrierung der Bearbeitungsumgebung sowie der für die Erfassung verwendeten externen Geräte und andere Vorgänge erklärt.

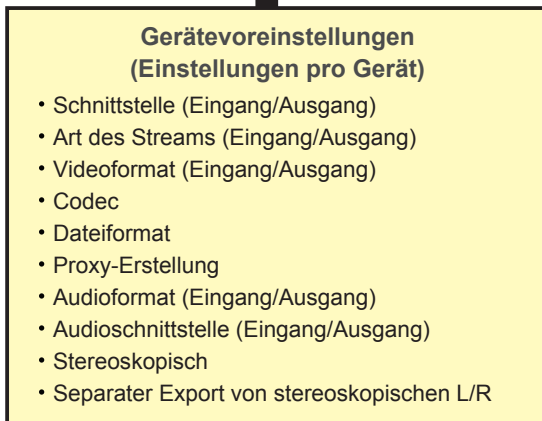
# Liste der Einstellungsbeschreibungen

## Verhältnis zwischen Projekteinstellungen/Sequenzeinstellungen/ Gerätevoreinstellung

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



Beim Exportieren zu Geräten müssen die Projekteinstellungen und die Gerätevoreinstellungen übereinstimmen.



## [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 133)

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.

## [Farbraum]

---

Damit stellen Sie das Ein-/Ausblenden oder die Sortierreihenfolge des Farbraums usw. für EDIUS ein.

Die [Farbraum]-Einstellung wirkt sich auf die folgenden Inhalte aus.

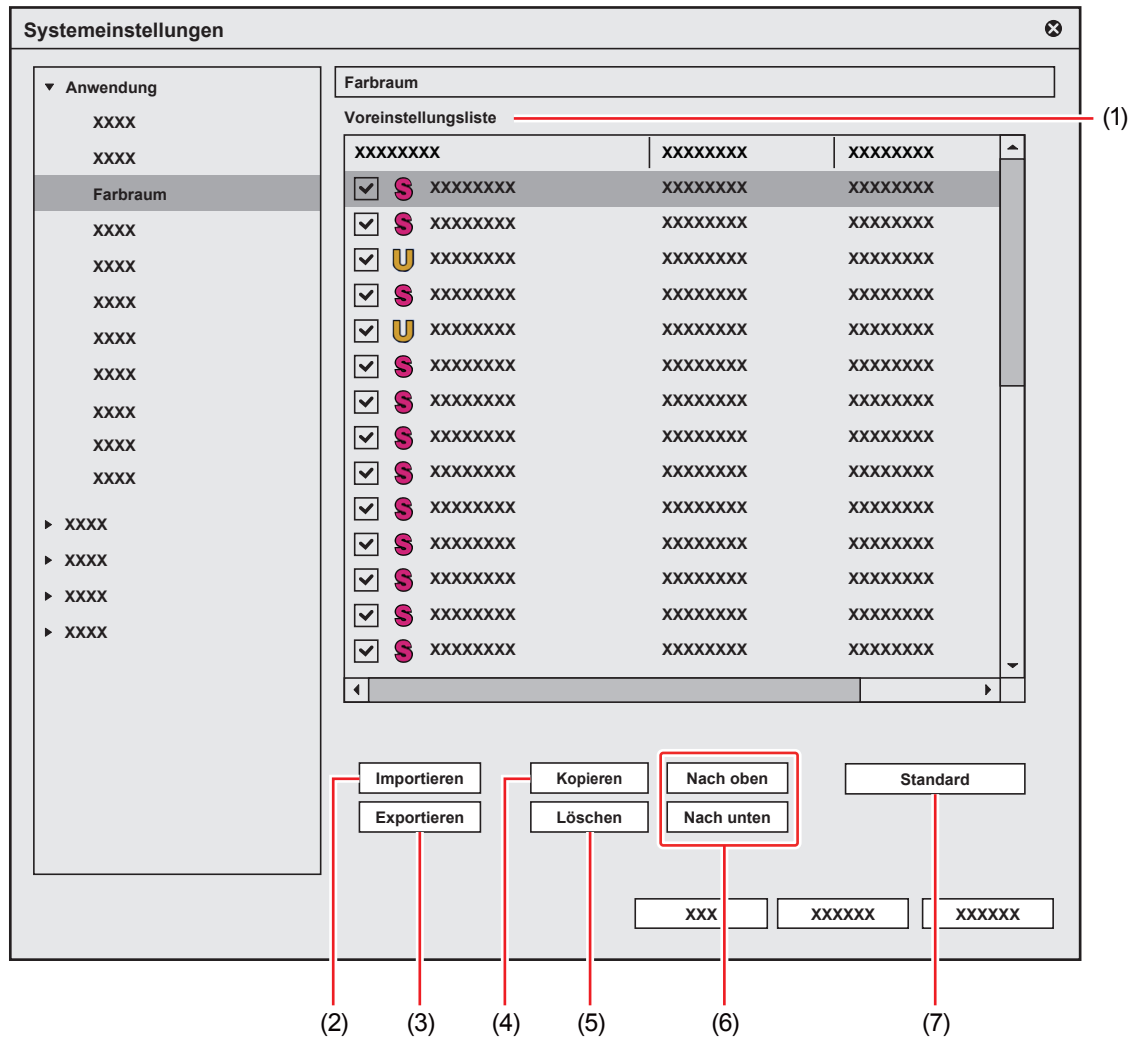
- [Primäre Farbkorrektur]-Dialogfeld
  - „**Primäre Farbkorrektur-Dialogfeld**“ (► Seite 368)
- [Clip-Eigenschaften]-Dialogfeld für Clips in Bin/Quellbrowser
- Anzeigoptionen in Clip-Ansicht von Bin

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

**2) Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Farbraum].**

- Der Bildschirm [Farbraum] wird angezeigt.

3) Stellen Sie die einzelnen Optionen ein.



(1)	<b>[Voreinstellungsliste]</b>	<p>Zum Anzeigen der Farbraumvoreinstellungen in einer Liste.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf eine Optionszeile klicken, können Sie die in [Voreinstellungsliste] angezeigten Optionen einstellen.</li> <li>• Wenn Sie den Mauscursor auf eine Voreinstellung stellen, werden die Informationen zur Voreinstellung im Tooltip angezeigt.</li> </ul> <p><b>[Verwendung]</b> Zum Umschalten der Einstellung für das Ein-/Ausblenden von Voreinstellungen.</p> <p><b>[Name]</b> Die Namen und Typen von Voreinstellungen werden angezeigt. Es gibt die folgenden beiden Typen von Voreinstellungen.</p> <p><b>S</b>: Kennzeichnet vom System voreingestellte Farbräume, die auf EDIUS vorinstalliert sind. Das Bearbeiten ist nur für die Voreinstellungsnamen zulässig und die Voreinstellungen können nicht gelöscht werden.</p> <p><b>U</b>: Kennzeichnet vom Benutzer voreingestellte Farbräume, die vom Benutzer hinzugefügt wurden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Beim Festlegen einer Voreinstellung wird <input checked="" type="checkbox"/> angezeigt, d. h. die Bearbeitung des Voreinstellungsnamens ist möglich. Wenn der Name eines vom System voreingestellten Farbraums bearbeitet wurde, steht am Ende des Voreinstellungsnamens ein „*“.</li> <li>• Um den Originalnamen wiederherzustellen, klicken Sie auf <input checked="" type="checkbox"/>, lassen das Texteingabefeld leer und drücken [Eingabe] auf der Tastatur.</li> </ul> <p><b>[Gamma]*1</b> Der voreingestellte Gammawert wird angezeigt.</p> <p><b>[Gamut]*1</b> Der voreingestellte Gamutwert wird angezeigt.</p> <p><b>[Matrix]*1</b> Die voreingestellte Matrix wird angezeigt.</p> <p><b>[Standardbereich]*1</b> Der voreingestellte Bereich wird angezeigt.</p>
(2)	<b>[Importieren]</b>	Zum Importieren der Einstellungsdatei (XML-Format) einer [Voreinstellungsliste].
(3)	<b>[Exportieren]</b>	Zum Exportieren von [Voreinstellungsliste] in eine Einstellungsdatei (XML-Format).



## Kapitel 4 Einstellung — [Systemeinstellungen]

(4)	<b>[Kopieren]</b>	Zum Kopieren einer Voreinstellung. <ul style="list-style-type: none"> <li>Wählen Sie die zu kopierende Voreinstellung aus und klicken Sie auf [Kopieren]. Ein neuer vom Benutzer voreingestellter Farbraum mit dem Namen „Kopieren - Originalvoreinstellungsname“ wird erstellt.</li> </ul>
(5)	<b>[Löschen]</b>	Löschen Sie eine Voreinstellung. <ul style="list-style-type: none"> <li>Wählen Sie die zu löschende Voreinstellung aus und klicken Sie auf [Löschen].</li> <li>Vom System voreingestellte Farbräume können nicht gelöscht werden.</li> </ul>
(6)	<b>[Nach oben]/[Nach unten]</b>	Zum Sortieren der Voreinstellungen. <ul style="list-style-type: none"> <li>Wenn Sie eine Voreinstellung unter [Voreinstellungsliste] auswählen und auf [Nach oben] oder [Nach unten] klicken, wird die ausgewählte Voreinstellung nach oben bzw. unten verschoben.</li> <li>Sie können zum Ändern der Sortierreihenfolge eine Voreinstellung auch ziehen und am gewünschten Zielort ablegen.</li> </ul>
(7)	<b>[Standard]</b>	Zum Wiederherstellen der Standardeinstellungen.

\*1 Die Einstellung eines vom Benutzer voreingestellten Farbraums kann durch Klicken auf  geändert werden. Wenn für [Matrix] und [Standardbereich] eine andere Option als [Default] ausgewählt wird, erscheint „\*“ am Ende des Einstellwerts.

### 4) Klicken Sie auf [OK].

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

## [Proxy]

Sie können die Größe der Proxy-Datei auswählen, die bei der Bearbeitung des Proxys erstellt wird.

### 1) Klicken Sie in der Menüleiste auf [Einstellungen] und dann auf [Systemeinstellungen].

### 2) Klicken Sie auf die Baumstruktur [Anwendung] und klicken Sie auf [Proxy].

- Der Bildschirm [Proxy] wird angezeigt.

### 3) Stellen Sie die einzelnen Optionen ein.

<b>[Proxy-Größe]</b>	Für die Proxy-Größe können Sie aus drei Typen auswählen: [Groß], [Mittel] und [Klein]. <b>[Groß]</b> Die Proxy-Größe ist 1920x1080. <b>[Mittel]</b> Die Proxy-Größe ist 960x540. <b>[Klein]</b> Die Proxy-Größe ist 480x270.
----------------------	--

- Die Standard-Proxy-Größe ist [Mittel].
- Proxy-Dateien, die in Version 8.22 oder älter erstellt wurden, werden als [Klein] geladen.

#### Hinweis

- Eine Proxy-Datei kann nur einmal erstellt werden. Es ist nicht möglich, sie mit einer anderen Einstellung erneut zu erstellen.
- Wenn die Einstellung während der Erstellung der Proxy-Datei geändert wurde, wird die zu diesem Zeitpunkt gültige, geänderte Einstellung angewendet und die Erstellung der Datei fortgesetzt.

## [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.

<b>[Wiedergabe bei Bildverlust anhalten]</b>	Stoppen Sie die Wiedergabe, wenn die Wiedergabeverarbeitung langsamer als die Wiedergabegeschwindigkeit ist.
<b>[Wiedergabe-Puffergröße]</b>	Legen Sie die verwendete Puffergröße für die Echtzeitwiedergabe fest.

<b>[Pufferbilder vor Wiedergabe]</b>	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.

<b>[Randbereich]</b>	Legen Sie die Länge des zwischen den In- und Out-Punkten hinzugefügten Randbereichs während des Erfassungsvorgangs fest.
<b>[Nach Einstellung der Gerätevoreinstellung Bandnameneinstellung bestätigen]</b>	Das Dialogfeld zum Einstellen eines Bandnamens erscheint nach der Wahl einer Gerätevoreinstellung im Dialogfeld [Eingabegerät wählen] bei einem Erfassungsvorgang.
<b>[Dateinamen bei Erfassung bestätigen]</b>	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.
<b>[Nach Erfassung im Player öffnen]</b>	Geben Sie die Datei wieder, die nach der Erfassung automatisch erstellt wurde.
<b>[Audiofehler automatisch beheben]</b>	Korrigieren Sie die Audiofehler automatisch beim Erfassungsvorgang.
<b>[Dateinamen für 2-Datei-Erfassung festlegen]</b>	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.
<b>[Automatische Erkennung von Erfassungsereignissen]</b>	Wählen Sie die Bedingungen für die automatische Einfügung von Schnitten in Dateien beim Erfassungsvorgang. Die Schnitteinfügungsbedingungen lauten wie folgt: <ul style="list-style-type: none"> <li>• [Bei Timecode-Unterbrechung]</li> <li>• [Bei Änderung des Seitenverhältnisses]</li> <li>• [Bei Änderung der Sample-Rate]</li> <li>• [Bei Änderung der Aufzeichnungszeit]</li> </ul> <b>[Wenn ein Ereignis erkannt wird]</b> 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.
<b>[Gerätesteuerung nach Erfassung]</b>	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.

<b>[Renderoptionen]</b>	<p>Legen Sie die Kriterien für eine Rendering-Option (Ladungsbereich) fest. Wenn Sie beim Anwenden eines Filters auf einen Clip, der auf der Timeline platziert ist, beispielsweise [Filter] markieren und eine Rendering-Option eingestellt wird, wechselt die Farbe dieses Bereichs des Clips zu Orange. Wenn Sie die Markierung für [Filter] aufheben, wechselt die Farbe dieses Bereichs nicht zu Orange. Standardmäßig sind alle Punkte unten markiert.</p> <p><b>„Farbcode der Zeitskala“ (► Seite 313)</b></p> <p><b>[Filter]</b> Wählen Sie die Videofilter als das Rendering-Ziel.</p> <p><b>[Übergang/Überblendungen]</b> Wählen Sie die Übergänge und die Titel-Mixer als das Rendering-Ziel.</p> <p><b>[Key/Transparenz]</b> Wählen Sie den Key-Effekt und die Transparenz (bei geänderter Standardeinstellung) als das Rendering-Ziel.</p> <p><b>[Geschwindigkeitsänderung]</b> Wählen Sie Clips, die über Geschwindigkeitsänderungen vom Standardwert von 100% verfügen, als das Rendering-Ziel.</p> <p><b>[Inhalte, die nicht im Projektformat sind]</b> Wählen Sie Clips, die über eines der folgenden Formate verfügen, als das Rendering-Ziel:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bildgrößen, die sich von denen im Projekt unterscheiden</li> <li>• Seitenverhältnisse, die sich von denen im Projekt unterscheiden</li> <li>• Bildraten, die sich von denen im Projekt unterscheiden</li> <li>• Halbbildreihenfolgen, die sich von denen im Projekt unterscheiden</li> <li>• Komprimierungsformate, die sich von denen unterscheiden, die von Codec gehandhabt wurden, die bei den Projekteinstellungen festgelegt wurden</li> <li>• Clip mit Alpha-Informationen</li> </ul>
<b>[Render-Entscheidungen]</b>	<p>Ein Ladungsbereich wird festgelegt, wenn der Puffer unter den in [Verbleibender Puffer: Weniger als] bei der Wiedergabe eingestellten Wert fällt.</p> <p><b>[Verbleibender Puffer: Weniger als]</b> Legen Sie den verbleibenden Pufferwert zum Referenzieren für die Rendering-Entscheidungen fest.</p>
<b>[Ungültige Render-Dateien löschen]</b>	Wählen Sie den Zeitpunkt zum Löschen der Rendering-Dateien.

- „Rendern von Überladungsbereichen der gesamten Sequenz“ (► Seite 314)
- „Rendern der Überladungsbereiche zwischen In- und Out-Punkten“ (► Seite 315)

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 129)

**[Projektvoreinstellung]**

Erstellen Sie neue Projektvoreinstellungen und verwalten Sie Projektvoreinstellungen bzw. Projektvorlagen.  
 „Projektvoreinstellung/Projektvorlage“ (► Seite 71)

**[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.

<b>[Ordner für die Dateiübertragung]</b>	Geben Sie den Übertragungszielort der Datei an. Wenn [Benutzerdefinierter Ordner] ausgewählt wird, klicken Sie auf [Durchsuchen] und legen Sie einen Übertragungsort fest.
<b>[Ordner mit Datum erstellen]</b>	Markieren Sie diese Option, um den Datumsordner in dem in [Ordner für die Dateiübertragung] festgelegten Ordner zu erstellen.

<b>[Ordnerpfad für die Dateiübertragung]</b>	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.

## [Datei Export]

Nehmen Sie eine Einstellung vor, mit der das letzte Bild beim Exportieren einer Datei in 720/60p oder 720/50p gelöscht wird, sodass die Anzahl der Bilder gerade wird. Diese Einstellung wird auf Export- und Batch-Exportfunktionen angewendet.

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

### 2) Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Datei Export].

### 3) Stellen Sie jeden Punkt ein.

<b>[Runden auf gerade Frames wenn nach 50 oder 60p exportiert wird.]</b>	Markieren Sie diese Option, damit das letzte Bild beim Exportieren einer Datei in 60p/50p gelöscht wird, so dass die Anzahl der Bilder gerade wird.
--	---

### 4) Klicken Sie auf [OK].

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

## [Auf Aktualisierungen prüfen]

Wenn die neueste Version von EDIUS herausgegeben wird, erhalten Sie beim Starten von EDIUS automatisch eine Benachrichtigung mit den Update-Informationen zu EDIUS.

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

### 2) Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Auf Aktualisierungen prüfen].

### 3) Stellen Sie jeden Punkt ein.

<b>[Nach Online-Aktualisierungen von EDIUS suchen.]</b>	Markieren Sie diese Option, damit beim Starten automatisch eine Benachrichtigung zur Herausgabe der aktualisierten Version von EDIUS angezeigt wird. „[Aktualisierungsbenachrichtigung]-Dialogfeld“ (► Seite 108)
---	--

### 4) Klicken Sie auf [OK].

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

## [Aktualisierungsbenachrichtigung]-Dialogfeld

<b>[Klicken Sie hier, um zu aktualisieren.]</b>	Klicken Sie auf diese Option, um die Aktualisierung herunterzuladen.
<b>[Diese Meldung in den nächsten 30 Tagen nicht anzeigen.]</b>	Markieren Sie diese Option, damit 30 Tage lang nicht automatisch eine Benachrichtigung zur Herausgabe der aktualisierten Version von EDIUS angezeigt wird.

### Alternative

- Wenn eine aktualisierte Version von EDIUS herausgegeben wurde, kann das [Aktualisierungsbenachrichtigung]-Dialogfeld angezeigt werden, indem Sie EDIUS starten und dann auf [Hilfe] → [Auf Aktualisierungen prüfen] in der Menüleiste klicken.  
Wenn das [Aktualisierungsbenachrichtigung]-Dialogfeld nicht angezeigt wird, verwenden Sie die aktualisierte Version von EDIUS.

## [Hardware]

Sie können während der Bearbeitung externe Geräte registrieren, die für die Erfassung verwendet werden, oder externe Geräte festlegen, die für die Vorschau verwendet werden.

„Einstellen von externen Geräten“ (► Seite 135)

## [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.

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

### [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.

<b>[Halbbild erfassen]</b>	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]. Für die Ausgabe in einer im Pause-Halbbild eingestellten Anzeigemethode wählen Sie [Halbbild-Einstellung befolgen]. <b>„Wechsel der Bildschirmanzeige beim Anhalten der Wiedergabe“ (► Seite 161)</b>
<b>[Filtern]</b>	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.
<b>[Seitenverhältnis anpassen]</b>	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.
<b>[Dateiformat]</b>	Legen Sie das Standarddateiformat zum Speichern von Standbildern fest.

- „Exportieren von Standbildclips aus der Timeline“ (► Seite 317)
- „Standbildformat“ (► Seite 464)

### 4) Klicken Sie auf [OK].

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

[RED]

**GPU-Einstellungen**

Wenn Sie den GPU nutzen, können Sie RED-Quelldaten mit hoher Geschwindigkeit decodieren.

- 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 [RED] → [GPU].**
- 3) **Stellen Sie die einzelnen Optionen ein.**

[GPU-Modus]	Zum Auswählen der GPU-Verarbeitungsmethode
GPU-Liste	Enthält die verfügbaren GPUs, wenn [OpenCL] oder [CUDA] für [GPU-Modus] ausgewählt wird. Überprüfen Sie die GPU, die verwendet werden soll.

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

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

**RED Browsereinstellungen**

- 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 [RED] → [Browser].**
- 3) **Stellen Sie die einzelnen Optionen ein.**

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

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

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

**[Importprogramm]**

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 Quellauflösung. Markieren Sie [1/2], [1/4], [1/8] oder [1/16], um die Bildqualität auf 1/2, 1/4, 1/8 bzw. 1/16 der horizontalen Auflösung der Quelle zu reduzieren.
-------------------------	--

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.

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

**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.

<b>[Qualität]</b>	Legen Sie einen Layer zum Decodieren fest. <b>[Hoch]</b> Decodieren Sie alle Layer. <b>[Mittel]</b> Decodieren Sie die Hälfte der Layer. <b>[Niedrig]</b> Decodieren Sie einen Layer.
<b>[Down-Sample-Verhältnis]</b>	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]**

**P2-Browsereinstellungen**

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 auf [Löschen].
---------------	---

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]

#### 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.

<b>[Download]</b>	Wählen Sie die Daten (Proxy/hochauflösend) aus, die vom Quellbrowser heruntergeladen werden sollen. <b>„Importieren von XDCAM-Geräten“ (► Seite 188)</b> <b>[Beim Übertragen in Bin]</b> Wählen Sie die herunterzuladenden Daten beim Transfer zur Bin aus. Wählen Sie [Alles] aus, um sowohl hochauflösende als auch Proxy-Daten herunterzuladen. <b>[Beim Hinzufügen in Timeline]</b> 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.
<b>[Quellordner]</b>	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 auf [Löschen].
<b>[Miniaturansicht]</b>	Legen Sie fest, ob Miniaturbilder in der Clipliste im Quellbrowser angezeigt werden sollen. <b>[Miniaturansichten beim Verbinden zum XDCAM-Laufwerk anzeigen]</b> Zeigen Sie Miniaturbilder an, wenn Sie eine Verbindung zu einem XDCAM-Gerät herstellen.
<b>[Namen registrieren]</b>	Wählen Sie den Namen zum Registrieren zum Bin aus [Clip-Titel] oder [Clipname] aus.

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

<b>[Quellordner]</b>	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 auf [Löschen].
----------------------	---

### 4) Klicken Sie auf [OK].

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

## [Mync]

Legen Sie die Details des Mync fest, der im Quellbrowser angezeigt wird.

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

### 2) Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und dann auf [Mync].

### 3) Stellen Sie die einzelnen Optionen ein.

<b>[Ordner]</b>	<b>[Alle Clips anzeigen]</b> Markieren Sie diese Option, um den Ordner [Alle Clips] des Mync im Quellbrowser anzuzeigen. <b>[Favoriten anzeigen]</b> Markieren Sie diese Option, um den Ordner [Favoriten] des Mync im Quellbrowser anzuzeigen.
<b>[Miniaturansicht]</b>	<b>[Ausgeblendete Elemente anzeigen]</b> Markieren Sie diese Option, um die im Mync ausgeblendeten Clips als Miniaturbilder im Quellbrowser anzuzeigen.

### 4) Klicken Sie auf [OK].

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

## [Cinema RAW]

### GPU-Einstellungen

Mithilfe der GPU können Sie die Daten im Format Cinema RAW oder Cinema RAW Light mit hoher Geschwindigkeit decodieren.

### 1) Klicken Sie in der Menüleiste auf [Einstellungen] und dann auf [Systemeinstellungen].

### 2) Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und dann auf [Cinema RAW] → [GPU].

- Die verfügbare GPU erscheint.

### 3) Überprüfen Sie die GPU, die verwendet werden soll.

### 4) Klicken Sie auf [OK].

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

### Cinema RAW Browsereinstellungen

### 1) Klicken Sie in der Menüleiste auf [Einstellungen] und dann auf [Systemeinstellungen].

### 2) Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und dann auf [Cinema RAW] → [Browser].

### 3) Stellen Sie die einzelnen Optionen ein.

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

### 4) Klicken Sie auf [OK].

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

## [HEVC]

Mithilfe von Hardware, die Quick-Sync-Video unterstützt, können Sie die Daten mit den Videokomprimierungsstandards HEVC (H.265) mit hoher Geschwindigkeit decodieren.

### 1) Klicken Sie in der Menüleiste auf [Einstellungen] und dann auf [Systemeinstellungen].

### 2) Klicken Sie auf die Baumstruktur [Import/Export] und klicken Sie auf [HEVC].

### 3) Stellen Sie die einzelnen Optionen ein.

<b>[Use Hardware decoder]</b>	Markieren Sie diese Option, um Hardware-Decodierung wie Quick-Sync-Video zu verwenden.
-------------------------------	--

### 4) Klicken Sie auf [OK].

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

## [Sony RAW]

### GPU-Einstellungen

Mithilfe der GPU können Sie die Daten im Format Sony RAW mit hoher Geschwindigkeit decodieren.

### 1) Klicken Sie in der Menüleiste auf [Einstellungen] und dann auf [Systemeinstellungen].

### 2) Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und dann auf [Sony RAW] → [GPU].

- Die verfügbare GPU erscheint.

### 3) Überprüfen Sie die GPU, die verwendet werden soll.

### 4) Klicken Sie auf [OK].

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

### Sony RAW Browsereinstellungen

### 1) Klicken Sie in der Menüleiste auf [Einstellungen] und dann auf [Systemeinstellungen].

### 2) Klicken Sie auf das [Import/Export]-Verzeichnis und dann auf [Sony RAW] → [Browser].

### 3) Stellen Sie die einzelnen Optionen ein.

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

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

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

**[ProRes RAW]**

**GPU-Einstellungen**

**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 [ProRes RAW] → [GPU].**

- Die verfügbare GPU erscheint.

**3) Überprüfen Sie die GPU, die verwendet werden soll.**

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

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

 **Hinweis**

- Zum Decodieren von ProRes RAW-Daten ist eine kompatible GPU erforderlich.
- Wenn ProRes RAW-Daten importiert werden, wird der entsprechende Farbraum in den von HLG umgewandelt.

**[Effekte]**

Richten Sie die Effekt-Plug-Ins ein.

**[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.**

<b>[Multisample]</b>	Stellen Sie Anti-Aliasing (Verarbeitung, um die Treppeneffekte weniger auffallend zu machen) ein, wenn GPUfx angewendet wird. <b>[Multisample-Typ]</b> Wählen Sie einen verfügbaren Multisample-Typ aus. <b>[Qualitätsstufe]</b> Legen Sie die Qualitätsstufe des bei [Multisample-Typ] ausgewählten Typs fest. Die wählbaren Punkte unterscheiden sich abhängig vom Typ von GPU.
<b>[Renderqualität]</b>	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.
<b>[GPU]</b>	Wählen Sie die zu verwendende Grafikkarte in [GPU-Name] aus.
<b>GPU Leistung</b>	Zeigt den GPU Ihres Computers an. „Betriebsumgebung des GPUfx-Übergangs“ (► Seite 117)

 **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 1024x768 Pixeln und 32-Bit oder mehr
- Direct3D 9.0c oder aktueller
- PixelShader3.0 oder höher
- Einzelheiten zur Kapazität des Videospeichers finden Sie unter „Hauptspeicher“.  
„Hauptspeicher“ (► Seite 25)

**[VST-Plug-In-Bridge]**

In EDIUS sowie bei Plug-Ins von Drittanbietern, die EDIUS unterstützen, können mithilfe der VST-Plug-In-Brücke andere Plug-Ins, die VST unterstützen, hinzugefügt werden.

**Hinweis**

- Es kann nicht garantiert werden, dass alle VST-Plug-Ins funktionieren.
- Nur VST-Plug-Ins mit 64-Bit werden unterstützt. Wenn EDIUS von einer älteren Version aufgerüstet wurde, fügen Sie ein VST-Plug-In mit 64-Bit hinzu.

**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 die DLL-Datei des VST-Plug-Ins in einem beliebigen Ordner auf Ihrem PC.

**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-Plug-Ins zum Ordner hinzugefügt wurden, der in Schritt 2) registriert wurde, müssen Sie den Ordner nicht noch einmal registrieren.
- Wählen Sie zum Löschen eines registrierten Ordners den zu löschenden Ordner in Schritt 1) aus und klicken Sie auf [Löschen].

**Alternative**

- Kopieren Sie die DLL-Datei von VST direkt in den Ordner „EDIUS X“ → „PlugIn“ → „VST“ auf der Festplatte, auf der EDIUS installiert ist. Normalerweise befindet sich der Ordner „EDIUS X“ auf dem „Laufwerk C“ → „Programme“ → „Grass Valley“.

## [Farbkorrektur]

### [Primäre Farbkorrektur]

- 1) Klicken Sie in der Menüleiste auf [Einstellungen] und dann auf [Systemeinstellungen].
- 2) Klicken Sie auf das [Effekte]-Verzeichnis und dann auf [Farbkorrektur] → [Primäre Farbkorrektur].
- 3) Stellen Sie die einzelnen Optionen ein.

[GPU]	Die verfügbare GPU erscheint. Überprüfen Sie die GPU, die verwendet werden soll.
-------	--

### 4) Klicken Sie auf [OK].

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

## [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 127)

- 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.

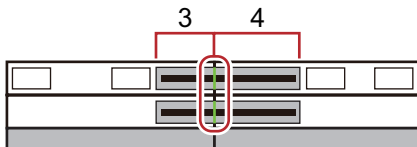
## [Anwendung]

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.

<b>[Cliquänge bei Übergang/ Überblendung erweitern]</b>	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. <b>„Erweiterter/Beibehaltener Modus“ (► Seite 238)</b>
<b>[Standardüberblendung in Übergang einfügen]</b>	Wenn ein Übergang für einen Videoclip auf der VA-Spur festgelegt wurde, wird die Standardaudioüberblendung derselben Länge gleichzeitig dem Audioclip an derselben Position hinzugefügt. <b>„Ändern der Standardeffekte“ (► Seite 385)</b>
<b>[Standardübergang in Überblendung einfügen]</b>	Wenn eine Überblendung für einen Audioclip auf der VA-Spur festgelegt wurde, wird der Standardübergang derselben Länge gleichzeitig zum Videoclip an derselben Position hinzugefügt. <b>„Ändern der Standardeffekte“ (► Seite 385)</b>
<b>[Schnittpunkt von Übergang/ Überblendung nach vorne wenn in der Mitte eines Bilds festlegen]</b>	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. 
<b>[Nächsten Clip beim Trimmen eines Clips anhalten (außer beim Ripple- Trimmen)]</b>	Deaktivieren Sie die Erweiterung der Clips links und rechts entlang der Clipränder, wenn Sie einen Clip mit ausgeschaltetem Ripple-Modus trimmen.
<b>[Tooltip während des Trimmens anzeigen]</b>	Zeigen Sie die Timecode-Informationen im Tooltip beim Ziehen an, um den Schnittpunkt der Clips zu kürzen.
<b>[Pan-Einstellungen initialisieren, wenn Audioclips zu anderen Spuren verschoben werden]</b>	Wenn ein Audioclip verschoben oder zu einer anderen Spur kopiert wurde, wird die Panoramaeinstellung zurückgesetzt und mit der Zielspur ausgerichtet. Wenn beispielsweise ein Clip auf der Spur 1A zur Spur 2A verschoben wurde, dann wird der Pan, der auf der Spur 1A eingestellt war, auf die Spur 2A zurückgesetzt und die L- und R-Seiten sind vertauscht.
<b>[Wählen Sie die linke Clip beim Schneiden eines Clip]</b>	Legen Sie fest, welcher der vorherigen oder nächsten Clips nach dem Ausschneiden von Clips ausgewählt wird.
<b>[Einschließlich Vorschaurahmen im der Out-Marke]</b>	Wenn ein Out-Punkt in einem Clip oder einer Timeline gesetzt wurde, muss das im Vorschauenfenster angezeigte Bild im Bereich der In- und Out-Punkte enthalten sein.
<b>[Magnetfunktion]</b>	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.
<b>[Standard]</b>	Sie können den Standardmodus für den Bearbeitungsmodus ändern, wenn Sie eine neue Projektdatei erstellen. <b>„Wechseln des Modus beim Platzieren/Verschieben von Clips“ (► Seite 235)</b>

## Kapitel 4 Einstellung — [Benutzereinstellungen]

[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. Am Ende der Suche wird die Suche wieder von vorn gestartet.
[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 311)

### 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 Wiedergabe durchführt.

### 4) Klicken Sie auf [OK].

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

## [Proxy-Modus]

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.

<b>[Proxy-Modus]</b>	<p><b>[Falls kein Proxy vorhanden ist, verwenden Sie HiRes]</b>                  Markieren Sie diesen Punkt, um die hochauflösende Einstellung zu verwenden, wenn keine Proxys im Clip vorhanden sind.</p> <p><b>[Automatisch Proxy generieren]</b>                  Aktivieren Sie diese Option, um den Rendering-Job zur Proxy-Erstellung im Render-Service zu registrieren und im Hintergrund automatisch einen Proxy zu erstellen, falls der Proxy-Modus eingestellt ist und kein Proxy gefunden wird.</p>
----------------------	--

**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.
  - Wenn über die Funktion zur Bearbeitung von Projekten im Außeneinsatz eine Projektdatei nur mit den Proxys ausgecheckt wurde und dann auf einem PC geöffnet wird, auf dem keine EDIUS-Lizenz vorhanden ist, werden alle Clips zu Offline-Clips.

**[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.

<b>[Projektdatei]</b>	<p><b>[Projektdateiordner]</b>                  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.</p> <p><b>[Dateiname]</b>                  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.</p>
<b>[Zuletzt geöffnetes Projekt]</b>	<p><b>[Liste der zuletzt verwendeten Elemente anzeigen]</b>                  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.</p>
<b>[Backup]</b>	<p><b>[Ziel]</b>                  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.</p> <p><b>[Anzahl der Dateien]</b>                  Legen Sie die maximale Anzahl an Sicherungsdateien fest, die erstellt werden.</p>

[Automatisch speichern]	<p><b>[Ziel]</b>                  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.</p> <p><b>[Anzahl der Dateien]</b>                  Legen Sie die maximale Anzahl an automatisch gespeicherten Dateien fest, die erstellt werden.</p> <p><b>[Intervall]</b>                  Legen Sie das Zeitintervall für die Ausführung der automatischen Speicherung fest.</p> <p><b>[Alle automatisch gespeicherten Dateien beim Speichern der Projektdatei löschen.]</b>                  Markieren Sie diesen Punkt, um die automatisch gespeicherte Datei zu löschen, nachdem die Projektdatei gespeichert wird.</p>
-------------------------	---

**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]	<p><b>[Die zuletzt genutzte Liste anzeigen]</b>                  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.</p> <p><b>[Miniaturansicht in der Liste der zuletzt verwendeten Elemente anzeigen]</b>                  Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste → [Zuletzt geöffneter Clip], um Miniaturbilder anzuzeigen. Um Vorschaubilder anzuzeigen, wählen Sie die Größe aus [Groß] oder [Klein].</p>
[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.
[WAV-Cachedateien in Projektordner erstellen (für Dateien auf Wechseldatenträgern oder Netzlaufwerken)]	Aktivieren Sie diese Option, um den Wellenform-Cache (Wellenformdarstellung von Audio) auf dem Wechsellaufwerk oder Netzwerk-Laufwerk in den Projektordner zu kopieren.
[Legen Sie beim Hinzufügen einer neuen Sequenzmarke die Ankereinstellung auf EIN fest.]	Markieren Sie diesen Punkt, um beim Hinzufügen von Sequenzmarken die Anker-Einstellung zu aktivieren. <b>„Synchronsperrereinstellung der Sequenzmarke“ (► Seite 302)</b>
[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.

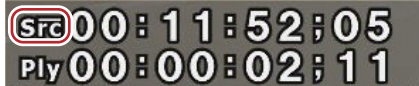
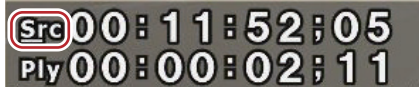
**[Vorschau]**

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. „Der Bereich um den Timeline-Cursor herum wird wiedergeben“ (► Seite 310) „Hinzufügen von Sprache mit Voice-Over“ (► Seite 446)
[Wiedergabe bei Bearbeitung fortsetzen]/[Wiedergabe fortsetzen, wenn Clips vom Player in die Timeline hinzugefügt werden]/[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 diese Option, um zusammengesetzte Clips mit Effekten anzuzeigen, wenn sie im Effekteinstellungs-Dialogfeld vorab angeschaut werden. Wird diese Option zum Beispiel markiert, wird das zusammengesetzte Bild der Videos 1V und 2V angezeigt, wenn Sie Clips auf die 1V- und 2V-Spuren platzieren und das Einstellungsdialogfeld für den Videofilter öffnen, der auf die 1V-Spur angewendet wird. Wird diese Option nicht markiert, wird nur das Bild der 1V-Spur angezeigt. „Effekte einstellen“ (► Seite 359)
[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] 
[Zusatzdaten-Priorität]	Beim Exportieren von Zusatzdaten (außer Untertiteln) wählen Sie unter den Spuren, auf denen Clips mit Zusatzinformationen platziert sind (inklusive T-Spur), diejenige Spur aus, die exportiert werden soll.

### 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.

<b>[Nr.]</b>	Geben Sie die Monitornummer ein. Die Monitornummern ab „2“ aufwärts sind externe Monitore.
<b>[Anzeigehalte]</b>	Zeigt den Inhalt der Vollbildansicht an. Klicken Sie auf die Liste, um ein Menü anzuzeigen und ändern Sie den Anzeigehalt für jeden Monitor. <b>[Keine Vollbildschirmvorschau]</b> Deaktivieren Sie die Vollbildansicht. <b>[Player/Multi-Kameraquelle]</b> 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. <b>[Rekorder/Ausgewählte Kamera]</b> Zeigen Sie den Rekorder-Bildschirm in der Vollbildansicht an. Im Multikamera-Modus wird das Video der ausgewählten Kamera in der Vollbildansicht angezeigt. <b>[Automatisch]</b> Zeigen Sie den gleichen Bildschirm wie die Videoausgabe in der Vollbildansicht an.
<b>[Stereoskopische Spiegelung - horizontal]</b>	Aktivieren Sie dieses Element, um Video mit ausgetauschter L-Seite (für das linke Auge) und R-Seite (für das rechte Auge) darzustellen.
<b>[Verwenden von NVIDIA 3D VISION/ Intel InTru 3D]</b>	Wenn Ihr System NVIDIA 3D VISION oder Intel InTru 3D unterstützt, markieren Sie diese Option, um die stereoskopische Anzeige ([Dualer Stream L/R]) mithilfe von NVIDIA 3D VISION oder Intel InTru 3D auf dem primären Bildschirm zu aktivieren.
<b>[Monitorprüfung]</b>	Klicken Sie auf diesen Punkt, um die Monitornummer am entsprechenden Monitor anzuzeigen.

 **Hinweis**

- NVIDIA 3D VISION oder Intel InTru 3D 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.**

<b>[Normales Editieren anzeigen]/ [Trimmen anzeigen]/[Export anzeigen]</b>	Prüfen Sie die Timecodes oder Informationen, die bei jedem Vorgang angezeigt werden.
<b>[Ansicht]</b>	<b>[Position]</b> Klicken Sie auf die Anzeigeposition im Monitor in der Statusleiste, um die Position auszuwählen. <b>[Größe]</b> Wählen Sie die Schriftgröße der Statusleiste. <b>[Hintergrund]</b> Markieren Sie diesen Punkt, um den Hintergrund im Anzeigebereich der Statusleiste anzuzeigen.
<b>[Quellinformationen auswählen]</b>	Zeigen Sie für erfasste Clips Informationen wie das Aufnahmedatum an. Wählen Sie die anzuzeigenden Informationen aus der Liste aus.
<b>[Pegelanzeige darstellen]</b>	Wechseln Sie die Ein-/Ausblenden-Einstellung des Pegelmessers. Klicken Sie auf [Standard], um zu den Standardeinstellungen zurückzukehren. <b>[Farbe und Schwellenwert]</b> Legen Sie die Farbe und den Schwellenwert der Pegelanzeige fest. Klicken Sie auf das Farbmuster, um das [Farbauswahl]-Dialogfeld zu öffnen. <b>[Anzeige bei Spitzenwert umkehren]</b> 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.

**[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.**

<b>[Aktualisierungsfrequenz]</b>	<p>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.)</p> <p><b>[Halbbild]</b> Der Bildschirm wird beispielsweise bei einer Bildrate von 29,97 fps 59,94 Mal pro Sekunde aktualisiert.</p> <p><b>[Bild]</b> Der Bildschirm wird beispielsweise bei einer Bildrate von 29,97 fps 29,97 Mal pro Sekunde aktualisiert.</p>
<b>[Zebra-Vorschau]</b>	<p>Ein gestreiftes Muster wird für die relevanten Teile des Bildschirms angezeigt, wenn die an diesem Punkt eingestellte Helligkeitsstufe überschritten wird.</p> <p><b>[Über]</b> 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.</p> <p><b>[Unter]</b> 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.</p>
<b>[Aktionssicheren Bereich anzeigen]</b>	<p>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.</p> <p><b>[Hilfslinien für 16:9-Monitor]</b> 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.</p>

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

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

**[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. <b>[Zwischen In/Out hinzufügen]</b> 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. <b>[Titelmixer automatisch hinzufügen]</b> Markieren Sie diesen Punkt, um den Standard-Titel-Mixer automatisch hinzufügen, wenn der Titel in die Spur eingefügt wird. <b>[Zwischen In/Out hinzufügen]</b> 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: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 29,97 : 30,00</li> <li>• 59,94 : 60,00</li> <li>• 23,976 : 24,00</li> </ul>
[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 213)
- 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 213)

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.

<b>[Rand beim Wiederherstellen aus Batch-Capturing]</b>	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 Verankerungsrundbereich, werden sie zu einem Clip kombiniert (d.h. optimiert).
<b>[Standard wiederherstellen]</b>	Legen Sie die standardmäßig angezeigte Wiederherstellungsmethode für [Wiederherstellungsmethode] im Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen] fest, wenn Sie Projektdateien öffnen und EDL importieren. <b>[Kann transferiert werden]</b> Wählen Sie [Alle übertragen.], [Nur genutzten Bereich übertragen] oder [Keine Aktion]. <b>[Keine Datei information]</b> Wählen Sie [Alles erfassen], [Nur in Timeline verwendete Bereiche erfassen] oder [Keine Aktion]. <b>[Kann erfasst werden]</b> Wählen Sie [Alles erfassen], [Nur in Timeline verwendete Bereiche erfassen] oder [Keine Aktion]. „Wiederherstellen von Offline-Clips“ (► Seite 94)

## 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 194)

## [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]

## Kapitel 4 Einstellung — [Benutzereinstellungen]

<b>Controller-Anzeige</b>	<p><b>[Steuerung]-Registerkarte</b> 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].</p> <p><b>[Liste]-Registerkarte</b> 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 abzubrechen. „[Vorgang auswählen]-Dialogfeld“ (► Seite 128)</p>
<b>[Importieren]/[Exportieren]</b>	Importieren und exportieren Sie die Controller-Einstellungen.
<b>[Standard]</b>	Setzen Sie die Einstellungen auf ihre Standardwerte zurück.

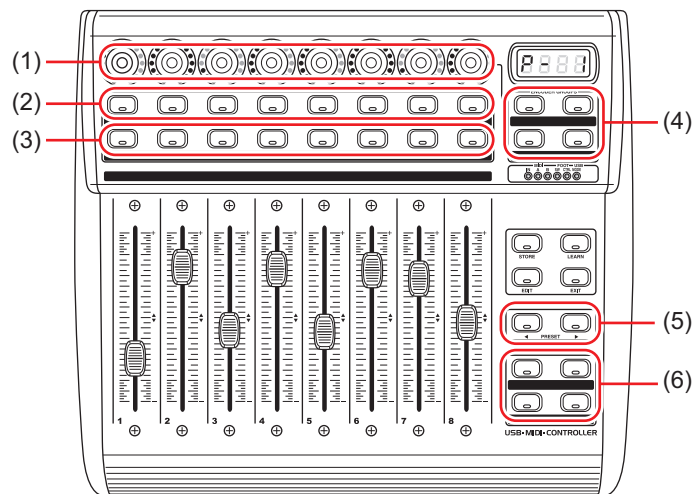
### 4) Klicken Sie auf [OK].

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

### [Vorgang auswählen]-Dialogfeld

<b>[Kategorie]</b>	Wählen Sie die Vorgangskategorien aus der Liste aus, um die Optionen einzuschränken.
<b>[Filter]</b>	Geben Sie ein Schlüsselwort ein, um die Anzahl der Optionen zu verringern.
<b>Vorgangsliste</b>	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.
<b>[Tastenviederholung verwenden]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um einen Vorgang wiederholt durchzuführen, wenn eine Taste gedrückt gehalten wird.
<b>[Tastaturkürzel suchen]</b>	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)	<b>Encoder-Knöpfe</b>	Encoder-Knöpfe können als Schaltflächen benutzt werden. Wählen Sie den Vorgang, der durchgeführt wird, wenn eine Taste mit den Verschlüsselungs-Auswahltasten gedrückt wird. Der Drehrichtung der Encoder-Knöpfe werden keine Funktionen zugewiesen.
(2)	<b>Obere Tasten</b>	Diese Tasten funktionieren als die SELECT-Taste für die Auswahl des Lernmodus.
(3)	<b>Untere Tasten</b>	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)	<b>Verschlüsselungs-Auswahltasten</b>	Oben links: SELECT Oben rechts: AUX Unten links: SOLO Unten rechts: MUTE
(5)	<b>Voreinstellungs-Auswahltasten</b>	Wählen Sie eine Voreinstellungs-Nr. Um diese Funktion von EDIUS nutzen zu können, müssen die Voreinstellungen installiert sein.
(6)	<b>Funktionstasten</b>	Diese Tasten können durch Tastenzuweisungen benutzerspezifisch angepasst werden.



# Bearbeitungsumgebungsverwaltung

## Wechseln der Bearbeitungsumgebungen mithilfe von Profilen

Sie können Bearbeitungsumgebungen wie Fensterlayouts und Benutzereinstellungen als Profile registrieren und zwischen diesen 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\*
  - Der Status der folgenden Kontrollkästchen im Dialogfeld [Öffnen], das angezeigt wird, wenn Clips in den Bin importiert werden
    - [In Projektordner übertragen]
    - [Untertiteldatei erkennen]
  - Standardeffekt- und Standarddauereinstellungen 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
  - Exportprogrammvoreinstellung

### 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 133)

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

- Der Bildschirm [Profil] wird angezeigt.  
„[Profil]-Bildschirm“ (► Seite 130)

### 3) Klicken Sie auf [Neues Profil].

- Das [Profil]-Dialogfeld wird angezeigt.  
„[Profil]-Dialogfeld“ (► Seite 130)



- 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 55)

#### 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

<b>Profilliste</b>	Zeigt eine Liste der aktuell registrierten Profile an. Die Liste kann durch Ziehen der Symbole neu geordnet werden.
<b>[Neues Profil]</b>	Registrieren Sie ein neues Profil.
<b>[Kopieren]</b>	Vervielfältigen Sie das gewählte Profil. „Vervielfältigen von Profilen“ (► Seite 130)
<b>[Ändern]</b>	Benennen Sie die gewählten Profile um oder ändern Sie deren Symbole. „Ändern von Profilen“ (► Seite 130)
<b>[Löschen]</b>	Löschen Sie das gewählte Profil. „Löschen von Profilen“ (► Seite 130)
<b>[Profil]</b>	Wählen Sie die anzuzeigenden Profile aus der Profilliste aus.
<b>[Freigegebener Server]</b>	Wählen Sie den Ordner aus, in dem das freigegebene Profil gespeichert ist. „Verwendung freigegebener Profile auf lokalen Terminals“ (► Seite 133)

### [Profil]-Dialogfeld

<b>[Name]</b>	Geben Sie den Namen des Profils ein.
<b>[Symbol ändern]</b>	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.
<b>[Schreibgeschützt]</b>	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. „Profiltypen“ (► Seite 132)
<b>[Eingeschränkter Benutzer]</b>	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. „Profiltypen“ (► Seite 132)

## 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 130)

#### 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 130)
- 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 130)

#### 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 130)

### 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 130)
- Klicken Sie auf [Alles], um alle registrierten Profile zu exportieren.

### 2) Wählen Sie einen Speicherort aus und klicken Sie auf [Speichern].

## 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 im Ordner „EDIUS X“ auf der Festplatte, auf der EDIUS installiert ist, auf **ConfigProfile.exe**.

- Normalerweise befindet sich der Ordner „EDIUS X“ auf dem „Laufwerk C“ → „Programme“ → „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.  
„Wechseln der Bearbeitungsumgebungen mithilfe von Profilen“ (► Seite 129)

#### 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 133)

---

### 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 131)

### 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.

# Einstellen von externen Geräten

## Verwenden eines Geräts

Die Bearbeitungsumgebung muss vor Beginn der Bearbeitung festgelegt werden, wenn EDIUS mit anderen Geräten interagieren soll, also z. B. zur Erfassung von einer Videokamera oder zur Ausgabe über Hardware für die Videoeingabe/-ausgabe.



- Hardware von anderen Herstellern wird unterstützt. Informationen zu Kameras und anderen Hardwareprodukten, die getestet wurden und erwiesenermaßen funktionieren, finden Sie auf unserer Website.  
„Unsere Webseite“ (► Seite 522)

## Erfassen und Aufzeichnen mit einer Kamera oder einem Videorekorder

Beim Einrichten der Umgebung für die Verwendung von EDIUS mit anderen Geräten, z. B. zur Erfassung von einer Kamera oder zum Export auf ein Band, müssen die Geräte, die mit EDIUS verwendet werden sollen, registriert werden.

## Erfassung und Monitoring der Ausgabe mithilfe von Hardware

Sie können Hardware für die Videoeingabe/-ausgabe zum Erfassen und zur Ausgabekontrolle verwenden. Mit EDIUS kann das bearbeitete Video in Echtzeit mit voller Bildzahl und voller Auflösung auf einem Monitor ausgegeben werden, sodass Sie die Farbe und das Timing für den Schnitt komfortabel über eine Videovorschau anpassen können.

Informationen zur Hardwareinstallation oder zum Anschluss an einen Monitor finden Sie in der Bedienungsanleitung zu dem jeweiligen Gerät.

Bestimmte Hardwaregeräte müssen unter Umständen mit EDIUS und der mit dem Produkt gelieferten Anwendung eingestellt werden, damit sie von EDIUS erkannt werden. Details finden Sie auf unserer Website oder der mit dem jeweiligen Produkt gelieferten Bedienungsanleitung.

„Unsere Webseite“ (► Seite 522)

## Unterstützte Hardware

- STORM 3G
- STORM Pro
- Hardwareprodukte anderer Hersteller (Informationen zu erwiesenermaßen funktionsfähigen Hardwareprodukten finden Sie auf unserer Website.)  
„Unsere Webseite“ (► Seite 522)

### Hinweis

- Die unterstützte Hardware und die verfügbaren Funktionen hängen von der verwendeten EDIUS-Version ab. Details finden Sie auf unserer Website.

## Registrieren von Gerätevoreinstellungen

Die Verbindungsinformationen zu einem externen Gerät (Kamera, Deck, Webkamera, Mikrofon, Hardware für die Videoeingabe/-ausgabe usw.) für Erfassung oder Export werden in den Gerätevoreinstellungen als Voreinstellung registriert und verwaltet. Für Erfassung oder Export wird dann einfach die registrierte Gerätevoreinstellung geladen.

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 170)



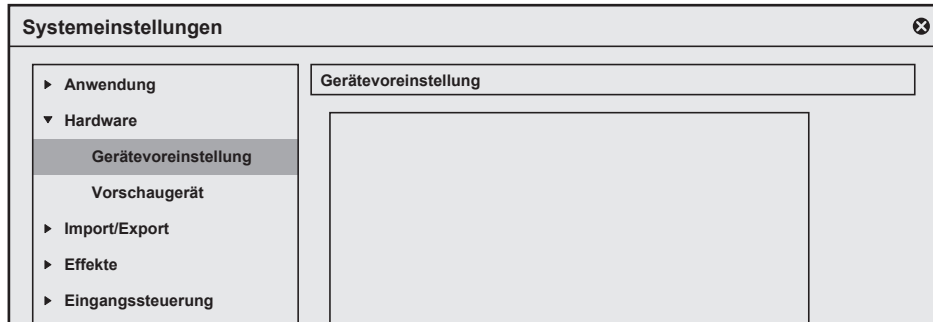
- Externe Geräte, auf denen dateibasiertes Video oder Audio aufgezeichnet ist (z. B. AVCHD-Videokamera, Profi-Videokamera, Wechseldatenträger wie SD-Speicherkarte, XDCAM EX-Gerät), müssen nicht als Gerätevoreinstellungen registriert werden.

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

**Hinweis**

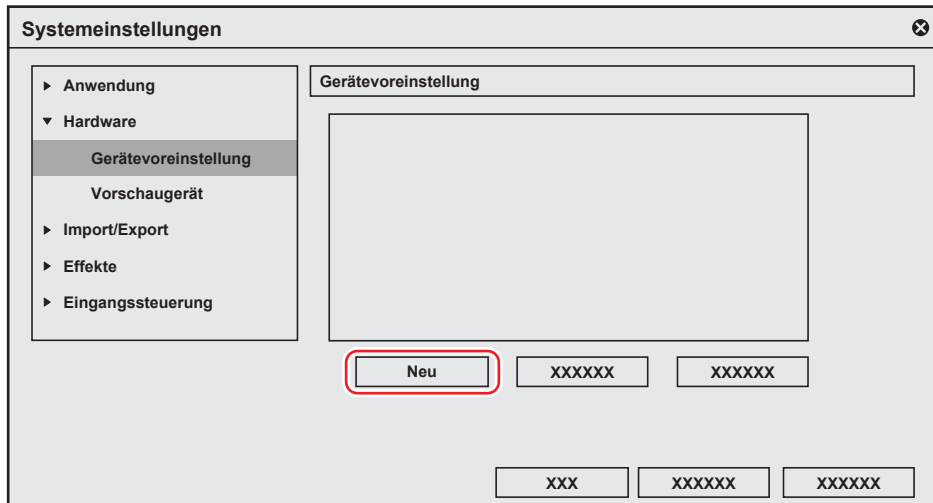
- Wenn Sie das eingeschränkte Benutzerprofil verwenden, können die Systemeinstellungen nicht geändert werden.  
„Eingeschränktes Benutzerprofil“ (► Seite 133)

**2) Klicken Sie auf das [Hardware]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Gerätevoreinstellung].**



- Der Bildschirm [Gerätevoreinstellung] wird angezeigt.  
„[Gerätevoreinstellung]-Bildschirm“ (► Seite 137)

**3) Klicken Sie auf [Neu].**

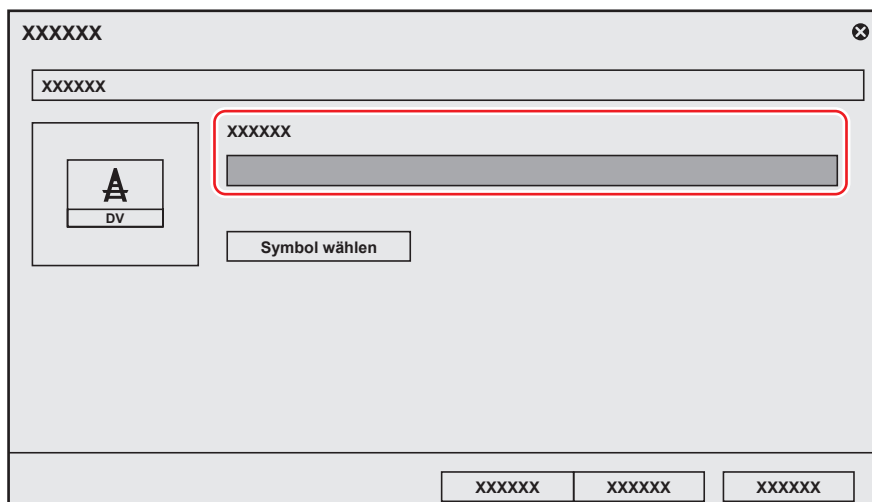


- [Voreinstellungsassistent] startet.

**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.**

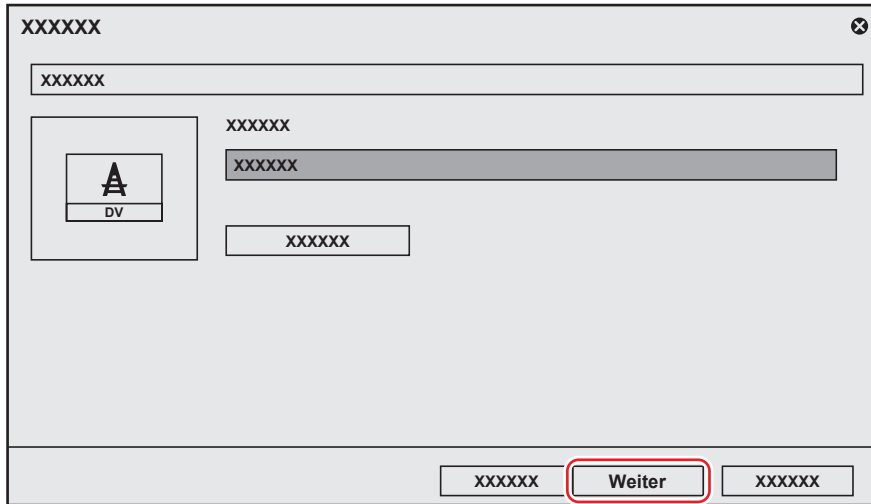




**5) Klicken Sie auf [Symbol wählen], wählen Sie das Symbolbild aus und klicken Sie auf [OK].**

- 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 137)

**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 140)



- Ein Zielgerät für die Ausgabe (z. B. Banddeck), das über EDIUS gesteuert werden kann, wird unter [Ausgabe H/W, Formateinstellungen] in der Gerätevoreinstellung konfiguriert. Das Video wird immer gemäß den Projekteinstellungen ausgegeben, wenn die Ausgabe über einen Ausgang erfolgt, für den die Gerätesteuerung nicht verfügbar ist. Konfigurieren Sie die Einstellung unter [Vorschaugerät], wenn die Ausgabe über einen Ausgang erfolgt, für den die Gerätesteuerung nicht verfügbar ist.  
„Einstellen der Vorschaugeräte“ (► Seite 150)

**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**

<b>Gerätevoreinstellungsliste</b>	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.
<b>[Neu]</b>	Erstellen Sie neue Gerätevoreinstellungen.
<b>[Ändern]</b>	Ändern Sie die Einstellungen der gewählten Gerätevoreinstellung. „Ändern der Gerätevoreinstellungen“ (► Seite 148)
<b>[Löschen]</b>	Löschen Sie die gewählte Gerätevoreinstellung. „Löschen von Projektvoreinstellungen“ (► Seite 149)

**[Eingang H/W, Formateinstellungen]-Bildschirm**

In diesem Abschnitt werden die Einstellungen erläutert, wenn Video von einem DirectShow-Aufnahmegerät eingespeist wird. Weitere Informationen über die Einstellungen bei der Verwendung von Grass Valley-Produkten für die Eingabe finden Sie im Handbuch des Produkts.

## Kapitel 4 Einstellung — Einstellen von externen Geräten

<b>[Benutzeroberfläche]</b>	Klicken Sie auf diesen Punkt, um die Schnittstelle für die Eingabe auszuwählen. Für die Erfassung von einem auf DirectShow basierenden Videoaufnahmegerät 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.
<b>[Stream]</b>	Wählen Sie Ihr Gerät aus, wenn [DirectShow Capture] bei [Benutzeroberfläche] gewählt ist. Der angezeigte Geräteiname 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. <b>„[Einstellungen - Geräteeinstellungen]-Dialogfeld (DirectShow-Erfassung)“</b> <b>(► Seite 138)</b>
<b>[Videoformat]</b>	Wählen Sie das Videoformat für die Quelle, die erfasst werden soll, aus.
<b>[Codec]</b>	Wählen Sie den für die Erfassung zu verwendende Codec je nach dem Videoformat aus. Sie können Codec-Einstellungen durch Klicken auf [Einstellungen] vornehmen. <b>„[Einstellungen - Grass Valley HQ]/[Einstellungen - Grass Valley HQ]-Dialogfeld“</b> <b>(► Seite 139)</b> <b>„[Einstellungen - MPEG2 benutzerdefiniert]-Dialogfeld“ (► Seite 139)</b> <b>„[Einstellungen - HD422-kompatibel]-Dialogfeld“ (► Seite 140)</b> <b>„[Einstellungen - XDCAM EX-kompatibel]- / [Einstellungen - XDCAM HD-kompatibel]-Dialogfeld“ (► Seite 140)</b> <b>„[Einstellungen - MPEG IMX]-Dialogfeld“ (► Seite 140)</b>
<b>[Dateiformat]</b>	Wählen Sie das Dateiformat des erfassten Clips abhängig vom Videoformat aus.
<b>[Proxy-Datei]</b>	Wählen Sie eine bei der Erfassung zu erstellende Datei aus (nur hochauflösend/hochauflösend und Proxy).
<b>[Audioformat]</b>	Wählen Sie das Audioformat der Quelle, die erfasst werden soll, abhängig vom Videoformat aus.
<b>[Audioeingang]</b>	Wählen Sie die Audioeingabeschnittstelle abhängig vom Videoformat aus.
<b>[Konvertieren 16 Bit/2 Kanal]</b>	Wählen Sie aus, ob Audio je nach Videoformat mit 16-Bit/2 Kanälen importiert werden soll.
<b>[Stereoskopisch]</b>	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 - Geräteeinstellungen]-Dialogfeld (DirectShow-Erfassung)

<b>[Videogerät]</b>	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.
<b>[Audiogerät]</b>	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 abzubrechen.
<b>[Legen Sie die Video-Bildrate aus der Audio-Sample-Rate fest.]</b>	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

<b>Codec-Einstellungen</b>	<p><b>[Online (Sehr fein)]</b> 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.</p> <p><b>[Online(Fein)]</b> Diese Einstellung bietet eine hohe Bildqualität, die Dateigröße nimmt jedoch zu. Wählen Sie dies, wenn Sie den Import mit einer hohen Bildqualität durchführen müssen.</p> <p><b>[Online (Standard)]</b> Diese Einstellung reicht in den meisten Fällen für eine gute Bildqualität.</p> <p><b>[Offline]</b> Wählen Sie diesen Punkt, um die Verschlüsselung bei einer niedrigeren Bitrate durchzuführen.</p> <p><b>[Benutzerdefiniert]</b> [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 1440x1080 59,94i eine Bitrate von etwa 750 Mbps. Legen Sie „27“ % als maximale Größe fest, um den oberen Grenzwert auf 200 Mbps festzulegen.</p>
----------------------------	---

 **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. „Erfassen und Importieren von Quellen“ (► Seite 170)

■ [Einstellungen - MPEG2 benutzerdefiniert]-Dialogfeld

<b>[Bitrate]</b>	<p>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.</p>
<b>[Qualität/Geschwindigkeit]</b>	Wählen Sie die Qualität aus der Liste aus.
<b>[GOP-Struktur]</b>	<p>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.</p>
<b>[Bildanzahl]</b>	Legen Sie die Anzahl der in einer Gruppe eingeschlossenen Bilder fest.
<b>[Geschlossene GOP]</b>	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.
<b>[Chroma-Format]</b>	Wählen Sie ein YUV-Pixelformat aus der Liste aus.
<b>[Profil/Pegel]</b>	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.
<b>[VBV-Puffergröße]</b>	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

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. 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 der Videoausgabe auf ein Band in einem Gerät, das nicht von einem Deck gesteuert wird, wählen Sie [Nicht auswählen] aus.
[Stream]	Sie können Ausgabeeinstellungen durch Klicken auf [Einstellungen] vornehmen.
[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. <b>„[Einstellungen - Stereoskopische Einstellungen]-Dialogfeld“ (► Seite 140)</b>

\* Die wählbaren Punkte unterscheiden sich abhängig von der Einstellung.

■ [Einstellungen - Stereoskopische Einstellungen]-Dialogfeld

[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. <b>„Stereoskopische Verarbeitungsart“ (► Seite 161)</b>
[Stereoskopischem Vorschaumodus folgen]	Exportieren Sie das Projekt in demselben Format wie die Vorschaufenster-Anzeige im stereoskopischen Bearbeitungsmodus. <b>„Anzeigen des Vorschaufensters im stereoskopischen Bearbeitungsmodus“ (► Seite 161)</b>
[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.
[Standard]	Zurücksetzen der mit * markierten Optionen auf ihre Standardeinstellungen.

**Detaillierte Einstellungen für Gerätevoreinstellung**

**[Sync-Einstellungen] (STORM 3G)**

Hier können Sie die Synchronisation zwischen dem zur Erfassung verwendeten Ausgabekontrollgerät und der Grass Valley-Hardware oder dem für die Bandausgabe verwendeten Ausgabegerät und der Grass Valley-Hardware einstellen.

<p><b>[Sync-Modus]</b></p>	<p>Wählen Sie [REF Input Sync] oder [Eingangssynchronisierung] als Synchronisationssignal aus.                  [KEIN SIGNAL]/[SIGNAL OK] zeigt an, ob ein Referenzsignal erkannt wird, das mit dem aktuellen Ausgabevideoformat synchronisiert werden kann.                  Wenn kein Referenzsignal ([KEIN SIGNAL]) eingespeist wird, wird zum internen Synchronisationssystem umgeschaltet.                  Die Synchronisation mit [Tri-Level]- (Tri-Level-Sync) und [BB]-Signalen (Black Burst) ist möglich, wenn [REF Input Sync] ausgewählt und das HD-Ausgabeformat verwendet wird. Das Feld neben dem Signal ([Tri-Level] oder [BB]), das eingespeist wird, leuchtet grün. Beim SD-Ausgabeformat ist eine Synchronisation nur mit dem [BB]-Signal möglich.  <b>[Tri-Level HD H-Shift]</b>                  Geben Sie den horizontalen Verschiebungswert für das Tri-Level-Sync-Signal bei der Ausgabe im HD-Format ein.  <b>[BB HD H-Shift]</b>                  Geben Sie den horizontalen Verschiebungswert für das BB-Signal bei der Ausgabe im HD-Format ein.  <b>[SD H-Shift]</b>                  Geben Sie den horizontalen Verschiebungswert für das BB-Signal bei der Ausgabe im SD-Format ein.</p>
<p><b>[REF-Signalausgang]</b></p>	<p>Hier können Sie [BB NTSC], [BB PAL], [Tri-Level 1080/59.94i], [Tri-Level 1080/50i], [Tri-Level 1080/23.98PsF] oder [Tri-Level 1080/24PsF] als Format für die Ausgabe von REF-Signalen auswählen.</p>
<p><b>[Standard]</b></p>	<p>Hiermit können Sie die Standardeinstellungen wiederherstellen.</p>

**[Einstellungen für den Videoausgang] (STORM 3G)**

Hier können Sie Einstellungen für das zur Erfassung verwendete Ausgabekontrollgerät oder das für die Bandausgabe verwendete Ausgabegerät vornehmen.

**Einstellungen für den Videoausgang**

**Einstellungen für analogen Ausgang**

XXXXXXXXXXXXX XXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXX

XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  0

**VITC-Ausgang**

XXX    XXX

XXXXXXXX 16    19

XXXXXXXX 18    21

**Einstellung für**

XXXXXXXX

XXXXXXXX

XXXXXXXX

Standard

XXX
XXXXXXXX
XXXXXXXX

<b>[Einstellungen für analogen Ausgang]</b>	<p><b>[Pegel anpassen]</b> Hier können Sie [0IRE] oder [7.5IRE] als Setup-Pegel (Schwarzpegel) für NTSC einstellen. 0 IRE wird in Japan, 7,5 IRE in Nordamerika verwendet.</p> <p><b>[Komponentenpegel]</b> Hier können Sie [SMPTE] oder [BETACAM] als Komponentenpegel einstellen.</p> <p><b>[Komponenten-Verstärkung]</b> Hier können Sie die Ausgabeverstärkung des SD-Komponentensignals einstellen.</p>
<b>[VITC-Ausgang]</b>	<p><b>[Zeile 1]/[Zeile 2]</b> Hiermit können Sie die Anzahl an Zeilen für die VITC-Ausgabe im eingespeisten Halbbild des verwendeten Videostandards (NTSC/PAL) einstellen.</p>
<b>[Einstellung für]</b>	<p><b>[Mehrere Formate]</b> Die Umschaltung zwischen HD und SD erfolgt automatisch je nach Eingabeformat.</p> <p><b>[Nur SD- YPbPr]</b> Herunterkonvertierte Videodaten (YPbPr-Komponentensignal) werden ausgegeben.</p> <p><b>[Nur SD - Y/C]</b> Herunterkonvertierte Videodaten (S-Video) werden ausgegeben.</p>
<b>[Standard]</b>	<p>Hiermit können Sie die Standardeinstellungen wiederherstellen.</p>

**[Einstellungen für Audioausgang] (STORM 3G)**

Hier können Sie Einstellungen für das zur Erfassung verwendete Ausgabekontrollgerät oder das für die Bandausgabe verwendete Ausgabegerät vornehmen.

**Einstellungen für Audioausgang**

<p><b>Abhören von Audio</b></p> <p>XXXXXXXXXXXXXXXXXX XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX</p> <p>XXXXXXX ▼</p>	<p><b>Einstellungen für</b></p> <p><input checked="" type="radio"/> XXXX <input type="radio"/> XXXXXXXX</p>		
<p><b>Einstellungen für ausgewogenen Audioausgang</b></p> <p>XXXXXXXXX                      XXXXXXXXX</p>			
XXX	XXXXXXX ▼	XXXXXXX ▼	
XXX	XXXXXXX ▼	XXXXXXX ▼	
XXX	XXXXXXX ▼	XXXXXXX ▼	
XXX	XXXXXXX ▼	XXXXXXX ▼	
<p><b>Einstellungen für den Audio-Bitstream</b></p>			
XXX	XXX ▼	XXX ▼	XXX ▼
XXX	XXX ▼	XXX ▼	XXX ▼
XXX	XXX ▼	XXX ▼	XXX ▼
XXX	XXX ▼	XXX ▼	XXX ▼
<p>Standard</p>			
<p>XXX      XXXXXXX      XXXXXXX</p>			

<b>[Abhören von Audio]</b>	Hiermit wählen Sie den zu kontrollierenden Audiokanal aus.
<b>[Einstellungen für]</b>	Stellen Sie hier die Ausgabe vom HDMI-Anschluss ein. Sie können auswählen, ob die Ausgabe der Signale auf 8 Kanälen oder gemäß den Kanaleinstellungen für die 2 analogen Kanäle erfolgen soll.
<b>[Einstellungen für ausgewogenen Audioausgang]</b>	<p><b>[Ausgangs-Übersteuerungsreserve [dB]]</b> Hier können Sie [20], [18], [16] oder [12] als Headroom des Referenzausgangspegels einstellen.</p> <p><b>[Ausgangspegel [dBm]]</b> Hier können Sie [+4], [0], [-3], [-6] oder [-20] als Referenzausgangspegel einstellen.</p>
<b>[Einstellungen für den Audio-Bitstream]</b>	<p>Hier können Sie einstellen, wie digitale Audiosignale bei der Ausgabe von eingebetteten SDI-Audiosignalen verarbeitet werden sollen. Der Audio-Bitstream wird ausgegeben, wenn die Wiedergabedaten einen Audio-Bitstream enthalten, und lineare PCM-Daten werden ausgegeben, wenn sie keinen Audio-Bitstream enthalten und [Automatisch] ausgewählt ist. Lineare PCM-Daten werden ausgegeben, wenn [LPCM] ausgewählt ist. Ein AC-3-Audio-Bitstream wird ausgegeben, wenn [AC-3] ausgewählt ist. Ein Dolby-E-Audio-Stream wird ausgegeben, wenn [Dolby-E] ausgewählt ist.</p>
<b>[Standard]</b>	Hiermit können Sie die Standardeinstellungen wiederherstellen.

**[Einstellungen für Eingangssteuerung] (STORM 3G)**

Hier können Sie Einstellungen für das zur Erfassung verwendete Eingabegerät vornehmen.

<b>[Steuerungs-Port]</b>	Nicht verfügbar.
<b>[Steuerungskanal]</b>	Hier können Sie einstellen, ob eine RS-422-Fernbedienung verwendet wird. <b>[TC-Eingangsabschluss verwenden]</b> Der Abruf der TC-Informationen (Timecode) erfolgt vorrangig vom TC-Anschluss.
<b>[Preroll-Zeit für Erfassung]</b>	Hier können Sie die Vorlaufzeit (Preroll) vor Beginn der Erfassung festlegen.
<b>[Standard]</b>	Hiermit können Sie die Standardeinstellungen wiederherstellen.

**[Einstellungen für den Videoeingang] (STORM 3G)**

Hier können Sie Einstellungen für das zur Erfassung verwendete Eingangssignal vornehmen.

Die Einstellungen stehen nur für Komponenten-, S-Video- und FBAS-Eingangssignale zur Verfügung.

<b>[Helligkeit]</b>	Hier können Sie die Videohelligkeit einstellen. Bei einem niedrigeren Wert wird das Video dunkler, bei einem höheren heller.
<b>[Kontrast]</b>	Hier können Sie den Bildkontrast einstellen. Bei einem niedrigeren Wert wird der Kontrast schwächer, bei einem höheren stärker.
<b>[Farbton]</b>	Hier können Sie den Videofarbton einstellen. Bei einem niedrigeren Wert wird der Rotanteil höher, bei einem höheren der Grünanteil. • Diese Einstellung kann für Komponenten-Eingangssignale nicht vorgenommen werden.



## Kapitel 4 Einstellung — Einstellen von externen Geräten

<b>[Sättigung]</b>	Hier können Sie die Farbtiefe einstellen. Bei einem niedrigeren Wert wird die Farbe schwächer, bei einem höheren stärker. Wenn Sie 0 (Mindestwert) einstellen, erhalten Sie ein Graustufenbild.
<b>[Pegel anpassen]</b>	Hier können Sie den Setup-Pegel (Schwarzpegel) für NTSC einstellen.
<b>[Komponente]</b>	Hier können den Komponentenpegel für NTSC einstellen.
<b>[Verstärkungs steuerung]</b>	Hier können Sie die Videoluminanz einstellen. Wählen Sie [Manuell], wenn Sie die Luminanz manuell einstellen wollen. Mit [Automatisch] wird die Luminanz automatisch optimiert.
<b>[Zusätzliche Daten beibehalten]</b>	Aktivieren Sie diese Option, um während der Erfassung Zusatzdaten wie Untertitel anzuhängen.
<b>[Standard]</b>	Hiermit können Sie die Standardeinstellungen wiederherstellen.

### [Einstellungen für analogen Ausgang] (STORM Pro)

Hier können Sie Einstellungen für das zur Erfassung verwendete Ausgabekontrollgerät vornehmen.

**Einstellungen für analogen Ausgang**

**Einstellungen für ausgewogenen Audioausgang**

Ausgangs-Übersteuerungsreserve [dB]	Ausgangspegel [dBm]
XXX <input type="text" value="XXX"/>	XXX <input type="text" value="XXX"/>
XXX <input type="text" value="XXX"/>	XXX <input type="text" value="XXX"/>
XXX <input type="text" value="XXX"/>	XXX <input type="text" value="XXX"/>

**MON 1/2 Output Setting**                      **Analog Video Output Gain**

XXXX                     

XXXXXX

<b>[Einstellungen für ausgewogenen Audioausgang]</b>	<p><b>[Ausgangs-Übersteuerungsreserve [dB]]</b> Hier können Sie [20], [18], [16] oder [12] als Headroom des Referenzausgangspegels einstellen.</p> <p><b>[Ausgangspegel [dBm]]</b> Hier können Sie [+4], [0], [-3], [-6] oder [-20] als Referenzausgangspegel einstellen.</p>
<b>[Ausgangs-Übersteuerungsreserve [dB]]</b>	Hier können Sie [20], [18], [16] oder [12] als Headroom des Referenzausgangspegels einstellen.
<b>[Ausgangspegel [dBm]]</b>	Hier können Sie [+4], [0], [-3], [-6] oder [-20] als Referenzausgangspegel einstellen.
<b>[MON 1/2 Output Setting]</b>	Stellen Sie hier die Ausgabe vom Anschluss MON 1 und MON 2 ein. Legen Sie fest, ob 2 Kanäle der über [Abhören von Audio] unter [Systemeinstellungen] für das Monitoring eingestellten Audiosignale oder Kanal 5/Kanal 6 der symmetrischen Audiosignale ausgegeben werden sollen.
<b>[Analog Video Output Gain]</b>	Hiermit können Sie die Ausgabeverstärkung für den analogen Videoausgang einstellen. Sie können einen Wert zwischen -64 und 64 einstellen.

**[Einstellungen für Audioeingang] (STORM 3G/STORM Pro)**

Hier können Sie Einstellungen für das zur Erfassung verwendete Eingabegerät oder das für die Bandausgabe verwendete Ausgabegerät vornehmen.

**Einstellungen für Audioeingang**

**Einstellungen für ausgewogenen Audioeingang**

	XXXXXXXX	XXXXXXXX	XXXXXX
XXX	XXX	XXX	<input checked="" type="checkbox"/>
XXX	XXX	XXX	<input checked="" type="checkbox"/>
XXX	XXX	XXX	<input checked="" type="checkbox"/>
XXX	XXX	XXX	<input checked="" type="checkbox"/>

**Einstellungen für den Audio-Bitstream**

XXX	XXX	XXX	XXX
XXX	XXX	XXX	XXX
XXX	XXX	XXX	XXX
XXX	XXX	XXX	XXX

Standard

<p><b>[Einstellungen für ausgewogenen Audioeingang]</b></p>	<p><b>[Eingangs-Übersteuerungsreserve [dB]]</b>                  Hier können Sie [20], [18], [16] oder [12] als Headroom des Referenzeingangspegels einstellen.</p> <p><b>[Eingangspegel [dBm]]</b>                  Hier können Sie [+4], [0], [-3], [-6] oder [-20] als Referenzeingangspegel einstellen.</p> <p><b>[600 Ohm Beendigung]</b>                  Aktivieren Sie diese Option, um den 600-Ω-Abschlusswiderstand für den symmetrischen Audioeingang zu aktivieren.                  Diese Einstellung kann für jeden Kanal getrennt vorgenommen werden.</p>
<p><b>[Einstellungen für den Audio-Bitstream]</b></p>	<p>Hier können Sie einstellen, wie digitale Audiosignale bei eingebetteten SDI-Audioeingangssignalen verarbeitet werden.                  Sie werden als lineare PCM-Daten gespeichert und bei der Bearbeitung wie normale Audiosignale verarbeitet, wenn [LPCM] ausgewählt ist.                  Sie werden als AC-3-Audio-Bitstream gespeichert, wenn [AC-3] ausgewählt ist.                  Sie werden als Dolby-E-Audio-Stream gespeichert, wenn [Dolby-E] ausgewählt ist.</p>
<p><b>[Standard]</b></p>	<p>Hiermit können Sie die Standardeinstellungen wiederherstellen.</p>

**[Stereoskopische Einstellungen] (STORM 3G)**

Hier können Sie Einstellungen für das zur Erfassung verwendete Eingabegerät oder das für die Bandausgabe verwendete Ausgabegerät vornehmen.

**Stereoskopische Einstellungen**

Stereoskopischer Modus XXXXXXXX ▼

Stereoskopischem Vorschaumodus folgen

L/R vertauschen

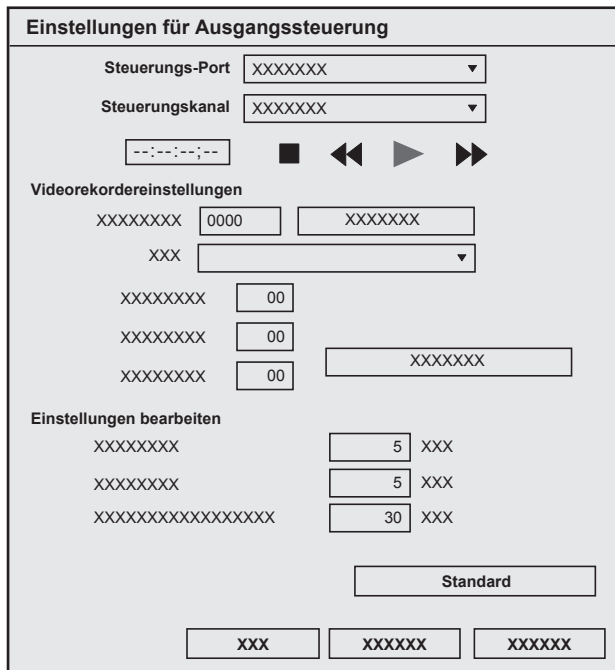
Standard

XXX
XXXXXX
XXXXXX

<b>[Stereoskopischer Modus]</b>	<p>Wählen Sie hier das stereoskopische Verarbeitungsformat zur Ausgabe von Videodaten für die L- und die R-Seite eines Projekts, das mit dem stereoskopischen Bearbeitungsmodus erstellt wurde.</p> <p>Die Videodaten für die L- und die R-Seite werden als 2 Streams ausgegeben, wenn [Dualer Stream L/R] ausgewählt ist.</p> <p>Die Videodaten nur für die L- oder nur für die R-Seite werden ausgegeben, wenn [Nur L]/[Nur R] ausgewählt ist.</p> <p>Die Videodaten für die L- und die R-Seite werden kombiniert und ausgegeben, wenn [Nebeneinander]/[Oben und unten]/[Linienüberlappung]/[Mischen]/[Anaglyph]/[Differenz]/[Gitter teilen] ausgewählt ist.</p>
<b>[Stereoskopischem Vorschaumodus folgen]</b>	Die Ausgabe erfolgt in demselben Format wie die Vorschau-Anzeige im stereoskopischen Bearbeitungsmodus.
<b>[L/R vertauschen]</b>	Aktivieren Sie diese Option, um die L- und die R-Seite in der Ausgabe zu vertauschen.
<b>[Standard]</b>	Hiermit können Sie die Standardeinstellungen wiederherstellen.

**[Einstellungen für Ausgangssteuerung] (STORM 3G)**

Hier können Sie Einstellungen für das für die Bandausgabe verwendete Ausgabegerät vornehmen.



<b>[Steuerungs-Port]</b>	Nicht verfügbar.
<b>[Steuerungskanal]</b>	Hier können Sie den Anschluss für die Gerätesteuerung aus der Liste auswählen. Der Steuerungsstatus für das mit dem Anschluss REMOTE verbundene Deck kann mit der Wiedergabe-Schaltfläche usw. angezeigt werden.
<b>[Videorekordereinstellungen]</b>	<p><b>[Videorekorder-ID (V)]</b> Hier werden Byte1 und Byte2 der Videorekorder-Konstante 1 angezeigt. Hier wird die Deck-ID (einschließlich Modell/Modus) für SONY-Decks angezeigt.</p> <p><b>[Geräte-ID überprüfen]</b> Klicken Sie auf diese Option, um die Videorekorder-ID (Deck-ID) vom angeschlossenen Videorekorder zu laden.</p> <p><b>[Videorekorder]</b> Hier wird der Name des Decks angezeigt, der der Videorekorder-ID entspricht (nur die voreingestellte ID und der Name des Videorekorders). Alle Angaben werden angezeigt, wenn mehrere Decks mit derselben ID registriert sind.</p> <p><b>[Verzögerung bearbeiten]</b> Hier wird Byte 6 der Videorekorder-Konstante 1 angezeigt. Geben Sie den Wert manuell ein, wenn das Deck nicht in der Voreinstellung enthalten ist.</p> <p><b>[E-E-Verzögerung]</b> Hier wird Byte 5 der Videorekorder-Konstante 1 angezeigt. Geben Sie den Wert manuell ein, wenn das Deck nicht in der Voreinstellung enthalten ist.</p> <p><b>[Startverzögerung]</b> Hier wird Byte 2 der Videorekorder-Konstante 2 angezeigt (Daten 10 je nach Deck). Geben Sie den Wert manuell ein, wenn das Deck nicht in der Voreinstellung enthalten ist.</p> <p><b>[Standardvoreinstellungen laden]</b> Hier können Sie die Bearbeitungs-, E-E- und Startverzögerung mit voreingestellten Werten initialisieren.</p>
<b>[Einstellungen bearbeiten]</b>	<p><b>[Preroll-Zeit]</b> Hier können Sie die Vorlaufzeit (Preroll) festlegen.</p> <p><b>[Postroll-Zeit für Erfassung]</b> Hier können Sie die Nachlaufzeit (Postroll) festlegen.</p> <p><b>[Aufnahmeaufzeichnungszeit vor FirstEdit]</b> Hier können Sie den Vorlauf (Randbereich) für FirstEdit einstellen (das Steuersignal wird automatisch als Referenzpunkt für die Bearbeitung am Anfang des Bands aufgezeichnet).</p>
<b>[Standard]</b>	Hiermit können Sie die Standardeinstellungen wiederherstellen.

**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 137)
- [Voreinstellungsassistent] startet. Die Bedienvorgänge ab hier sind die gleichen wie bei Schritt 4) bei „Registrieren von Gerätevoreinstellungen“ fortlaufend.  
„Registrieren von Gerätevoreinstellungen“ (► Seite 135)

 **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 137)

 **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 137)

## 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 137)

**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 137)

**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 137)
- 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 abzubrechen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen freien Bereich in der [Gerätevoreinstellung]-Liste und klicken Sie auf den [Zuweisung löschen] → Voreinstellungsnamen.

## Einstellen von externen Geräten für die Vorschau

Sie können Hardware als Vorschauerät registrieren und verwalten, wenn Sie während der Bearbeitung Bilder auf einem externen, an den PC angeschlossenen Monitor anzeigen wollen.



- Je nach Art der Hardware müssen Sie unter Umständen außer den Einstellungen für EDIUS weitere Einstellungen vornehmen. Details finden Sie auf unserer Website.  
„Unsere Webseite“ (► Seite 522)

### Einstellen der Vorschaueräte

Bevor Sie Vorschaueräte 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 Vorschauerät 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 133)

- 2) Klicken Sie auf das [Hardware]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Vorschauerät].

- 3) Stellen Sie jeden Punkt ein.

<b>Vorschaueräteliste</b>	Zeigt eine Liste der Vorschaueräte an. Klicken Sie auf das zu verwendende Vorschauerät und vor dem Gerätenamen wird ein Häkchen gesetzt. Sie können nicht verwendete Vorschaueräte auch deaktivieren. Durch Anklicken von [Einstellungen], können Sie die Einzelheiten jedes Geräts einstellen. „[Einstellungen - Stereoskopische Einstellungen]-Dialogfeld“ (► Seite 140) Weitere Informationen über die Einstellungen bei der Verwendung eines Grass Valley-Produkts finden Sie im Handbuch des Produkts.
<b>[Pull-down-Format verwenden, wenn verfügbar]</b>	Markieren Sie diese Option, um dem Pull-down-Vorgang (2-3-2-3) unabhängig von der [Pull-down-Typ]-Einstellung in den aktuellen Projekteinstellungen Vorrang zu geben. Markieren Sie diesen Punkt, wenn Sie einen Monitor verwenden, der keine Anzeige im Format 23,98p/29,97p oder 25p unterstützt.
<b>[Warnmeldung anzeigen, wenn das ausgewählte Gerät das aktuelle Format nicht unterstützt]</b>	Wenn ein Vorschauerät 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.

## Anzeigen des Konvertierungsstatus des Ausgabevideos

Der Konvertierungsstatus des Ausgabevideos kann am Symbol in der Statusleiste der Timeline abgelesen werden.

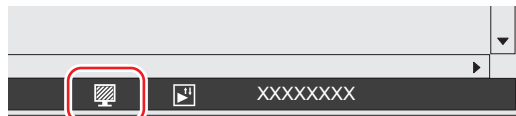
- Wenn Sie den Mauscursor auf das Symbol stellen, wird ein Tooltip angezeigt, in dem das verwendete Vorschaugerät und das Ausgabeformat angegeben werden.

### ■ Video wird ohne Konvertierung ausgegeben



### ■ Video wird nicht über die Hardware ausgegeben

Der Tooltip, der erscheint, wenn der Mauscursor auf das Symbol gestellt wird, gibt das Ausgabeformat [Keine] an.



- Während ein Video konvertiert und ausgegeben wird, werden das Vorschaugerät und das Ausgabeformat über dem Symbol angegeben.

## Detaillierte Einstellungen für Vorschaugerät

### [Sync-Einstellungen] (STORM 3G)

Hier können Sie die Synchronisation zwischen dem bei der Bearbeitung verwendeten Ausgabekontrollgerät und der Grass Valley-Hardware einstellen.

„[Sync-Einstellungen] (STORM 3G)“ (► Seite 141)

### [Einstellungen für den Videoausgang] (STORM 3G)

Hier können Sie Einstellungen für ein während der Bearbeitung verwendetes Ausgabekontrollgerät vornehmen.

„[Einstellungen für den Videoausgang] (STORM 3G)“ (► Seite 142)

### [Einstellungen für analogen Ausgang] (STORM Pro)

Hier können Sie Einstellungen für ein während der Bearbeitung verwendetes Ausgabekontrollgerät vornehmen.

„[Einstellungen für analogen Ausgang] (STORM Pro)“ (► Seite 145)

### [Einstellungen für Audioausgang] (STORM 3G)

Hier können Sie Einstellungen für ein während der Bearbeitung verwendetes Ausgabekontrollgerät vornehmen.

„[Einstellungen für Audioausgang] (STORM 3G)“ (► Seite 143)

### **[Stereoskopische Einstellungen] (STORM 3G)**

---

Hier können Sie Einstellungen für ein während der Bearbeitung verwendetes Ausgabekontrollgerät vornehmen.

„[Stereoskopische Einstellungen] (STORM 3G)“ (► Seite 147)



# Kundenspezifische Platzierung

## Ändern der Bildschirm-Layouts

Das EDIUS-Standardlayout kann ganz nach Bedarf des Benutzers angepasst werden. Sie können die Größe des Vorschaufensters und des Bin-Fensters ändern und die Paletten zusammenfassen. Das benutzerdefinierte Layout kann zudem registriert werden.

### 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

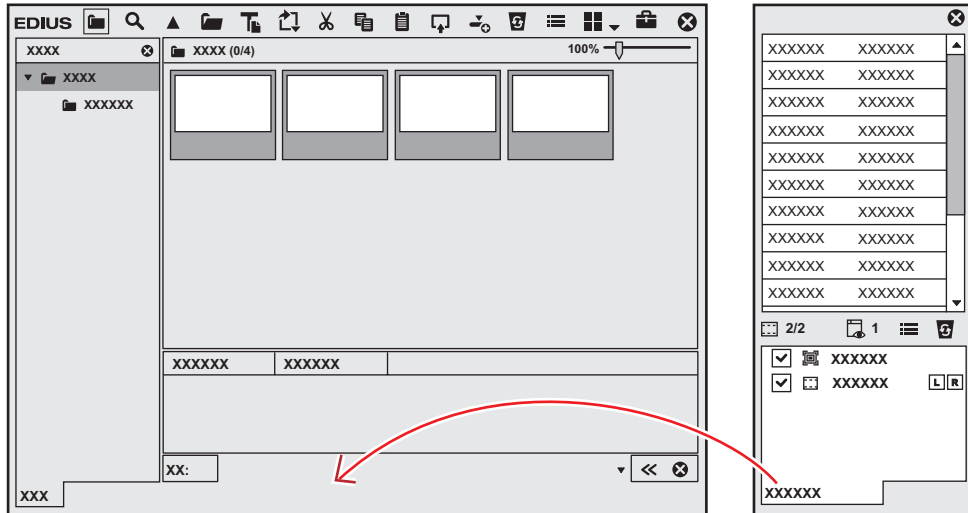
Löschen Sie die registrierten Layouts.

- 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, das 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 42)
- „[Effekt]-Palette“ (► Seite 41)
- „[Informationen]-Palette“ (► Seite 41)
- Ziehen Sie die Registerkarte außerhalb des Bildes, um die Kombination abzubrechen.
- Die Größe der einzelnen Fenster können Sie nach Belieben ändern, indem Sie den Mauscursor auf den Rand eines Fensters stellen und die Maus ziehen, sobald der Mauscursor die Form wechselt.

# 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 [Schaltfläche].**
  - Der Bildschirm [Schaltfläche] wird angezeigt.  
„[Schaltfläche]-Bildschirm“ (► Seite 156)
- 3) **Wählen Sie den Bereich aus der Liste aus, der kundenspezifisch angepasst werden soll.**
- 4) **Wählen Sie aus der [Aktuelle Schaltflächen]-Liste die Schaltfläche, die sich eine Position unterhalb der Einfügungsposition befindet.**
- 5) **Wählen Sie die Schaltfläche aus der [Verfügbare Schaltflächen]-Liste aus, die hinzugefügt werden soll, und klicken Sie auf [>>].**
  - Die ausgewählte Schaltfläche wird der [Aktuelle Schaltflächen]-Liste hinzugefügt. Wenn [Abstand] hinzugefügt wurde, wird zwischen den zwei Schaltflächen eine Leerstelle eingefügt.
  - Wählen Sie zum Löschen einer Schaltfläche die entsprechende Schaltfläche aus der [Aktuelle Schaltflächen]-Liste aus und klicken Sie auf [<<]. Wenn [Abstand] gelöscht wurde, wird die Leerstelle zwischen den zwei Schaltflächen gelöscht.
  - Wählen Sie zur Änderung der Position einer Schaltfläche die Schaltfläche, die verschoben werden soll, aus der [Aktuelle Schaltflächen]-Liste aus und klicken Sie auf [Nach oben] oder [Nach unten]. Mit jedem Klick auf diese Schaltflächen wird die ausgewählte Schaltfläche um eine Stelle nach oben oder unten verschoben.
- 6) **Klicken Sie auf [OK].**
  - Sie können nun weitere Punkte einstellen, indem Sie auf [Anwenden] klicken.

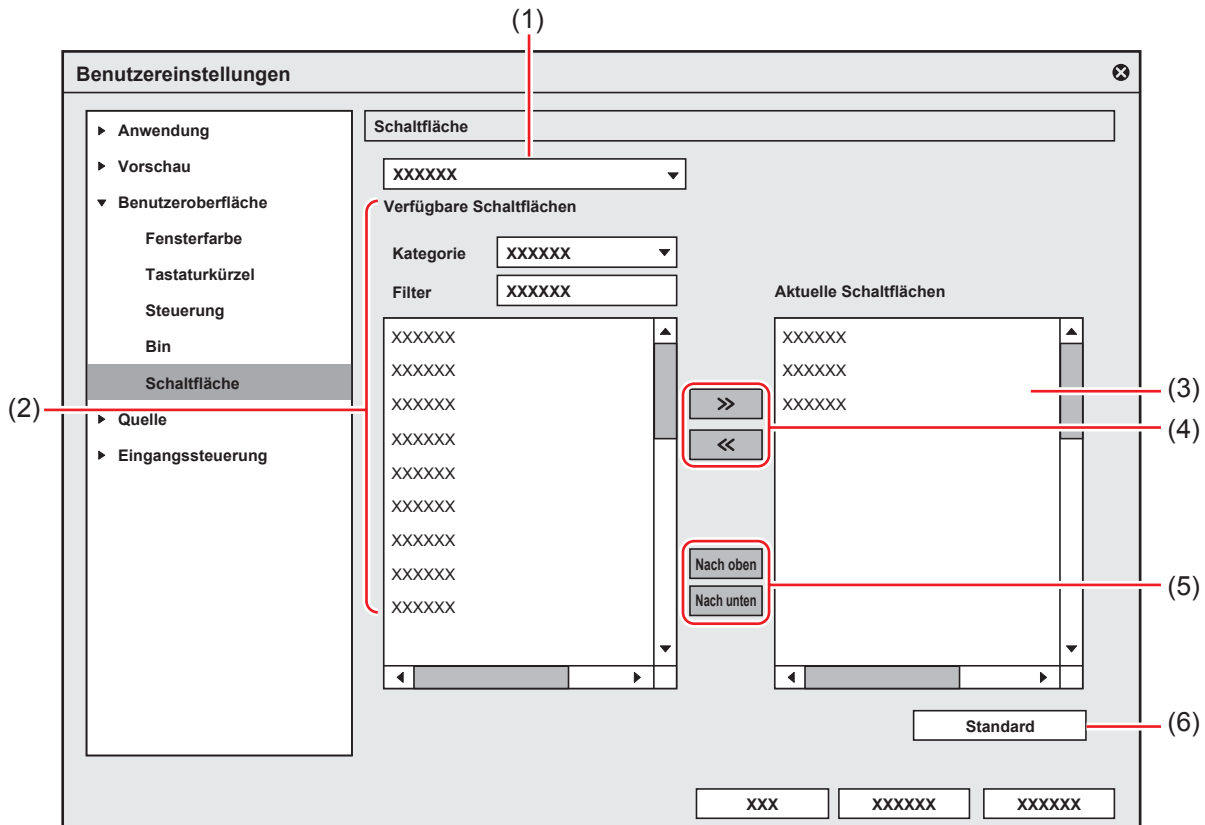
#### Alternative


- Wählen Sie zum Hinzufügen einer Schaltfläche die Schaltfläche aus, die sich eine Stelle unterhalb der Einfügungsposition in der [Aktuelle Schaltflächen]-Liste befindet, und doppelklicken Sie auf die Schaltfläche, um sie aus der [Verfügbare Schaltflächen]-Liste hinzuzufügen.
- Fügen Sie eine Schaltfläche mit dem Drag- und Drop-Verfahren aus der [Verfügbare Schaltflächen]-Liste zur [Aktuelle Schaltflächen]-Liste hinzu.
- Doppelklicken Sie zum Löschen einer Schaltfläche auf die entsprechende Schaltfläche aus der [Aktuelle Schaltflächen]-Liste.
- Ziehen Sie zum Löschen einer Schaltfläche die Schaltfläche mit dem Drag- und Drop-Verfahren aus der [Aktuelle Schaltflächen]-Liste zur [Verfügbare Schaltflächen]-Liste.
- Um die Position einer Schaltfläche zu ändern, ziehen Sie die Schaltfläche mit dem Drag und Drop-Verfahren in die [Aktuelle Schaltflächen]-Liste.

#### Hinweis

- Werden zu viele Schaltflächen zur Mitte des Players und Rekorders hinzugefügt, werden nur die Schaltflächen vom Anfang der Liste angezeigt, die in diesem Bereich angezeigt werden können.

[Schaltfläche]-Bildschirm



(1)	Bereich	 <p>A: [Player - Datei (Links)]                  B: [Player - Datei (Mitte - Links)]                  C: [Player - Datei (Mitte - Rechts)]                  D: [Player - Datei (Rechts)]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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.</li> <li>• Die Bereiche A bis D sind für den Rekorder ebenfalls die gleichen.</li> </ul> <p>[Bin]: Bin-Fenster-Bedienschaltflächen                  [Timeline]: Timeline-Fenster-Bedienschaltflächen                  [Effekt]: [Effekt] Paletten-Bedienschaltflächen                  [Quellbrowser]: Quell-Browserfenster-Bedienschaltflächen                  [Modusleiste]: Modus-Leisten-Bedienschaltflächen                  [Marke]: [Marke]-Paletten-Bedienschaltflächen</p>
(2)	[Verfügbare Schaltflächen]	<p><b>[Kategorie]</b>                  Wählen Sie eine Kategorie aus, um [Verfügbare Schaltflächen] einzugrenzen.</p> <p><b>[Filter]</b>                  Geben Sie ein Schlüsselwort ein, um [Verfügbare Schaltflächen] einzugrenzen.</p>
(3)	[Aktuelle Schaltflächen]	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.

## Ändern der Anzeige des Vorschaufensters

Im Folgenden wird erklärt, wie man die Anzeige des Vorschaufensters ändert.

### Wechseln zwischen Einzelmodus/dualem Modus

Sie können das Vorschauenfenster 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 Vorschauenfensters wechselt zwischen Einzelmodus oder dualem Modus.  
„Vorschauenfenster“ (► Seite 32)



- 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 Vorschauenfensters

Das im Vorschauenfenster 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 123)

#### 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 Vorschauenfenster 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 123)

#### Alternative

- Doppelklicken Sie auf das Vorschauenfenster.



- 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 Vorschauenfensters

Das Vorschauenfenster 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].



- 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 125)

#### 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
(5)	Markenkommentaranzeige

#### 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.

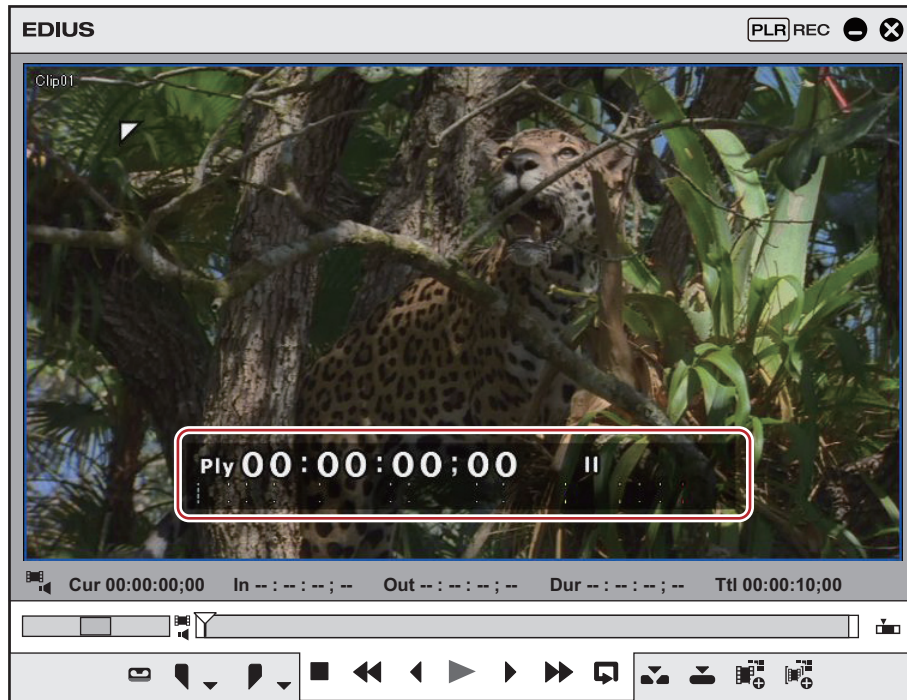
„[Bildschirmanzeige]“ (► Seite 124)

**1) Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Bildschirmanzeige] → [Status].**

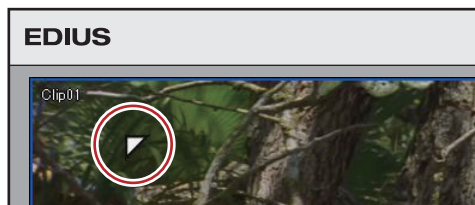
- Wählen Sie, ob der Statusbereich nicht nur auf dem PC-Bildschirm, sondern auch auf dem externen Monitor angezeigt werden soll. Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Bildschirmanzeige] → [PC-Monitor/Externe Ausgabe] oder [PC-Monitor].

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]**

**Ein-/Ausblenden von Untertiteln**

Zum Ein-/Ausblenden von Untertiteln.

Die Einstellungen für Untertitel können im Dialogfeld [Untertitel Einstellungen] geändert werden.

„Einstellen der Untertitelanzeige“ (► Seite 160)

**1) Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Bildschirmanzeige] → [Untertitel] → [Ein/Aus].**

- Wenn diese Menüoption markiert ist, werden Untertitel angezeigt.
- Wählen Sie, ob die Anzeige auf dem Computerbildschirm auch auf dem externen Monitor erfolgen soll. Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Bildschirmanzeige] → [PC-Monitor/Externe Ausgabe] oder [PC-Monitor].



- Untertitel werden innerhalb des [Titelsicher]-Bereichs angezeigt. „[Overlay]“ (► Seite 125)
- Die Untertitelanzeige unterstützt Dateien im Format MXF.
- Untertitel werden nur während der Wiedergabe angezeigt.
- Untertitel werden nur angezeigt, wenn Einstellungen wie [Bildgröße], [Bildrate] und [Seitenverhältnis] in den Projekteinstellungen denen des Quellformats entsprechen.

- Wenn [Untertitel Ein/Aus] am Player oder Rekorder als Bedienschnittfläche angezeigt wird, können Sie die Einstellung zum Ein-/Ausblenden von Untertiteln einfach durch Klicken auf die Schaltfläche umschalten.  
„**Bedienschnittflächen-Einstellungen**“ (► Seite 155)
- Der Import von Untertiteldateien wird unterstützt.  
„**Zusammenführen mit einer Untertiteldatei und Registrieren**“ (► Seite 182)
- Zusammen mit der Ausgabedatei kann eine Filialdatei (Untertiteldatei) exportiert werden oder die Untertiteldaten können in die Ausgabedatei eingebettet werden. Die Untertitel eines Projekts können auch separat exportiert werden.  
„**Exportieren von Untertiteln**“ (► Seite 471)

### Einstellen der Untertitelanzeige

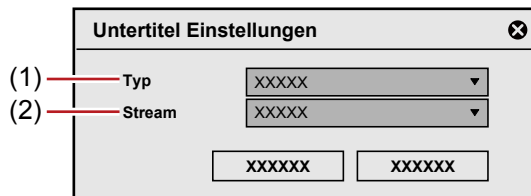
Sie können die Anzeige von Untertiteln einstellen.

#### 1) Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Bildschirmanzeige] → [Untertitel] → [Einstellungen].

- Das Dialogfeld [Untertitel Einstellungen] wird angezeigt.  
„[Untertitel Einstellungen]-Dialogfeld“ (► Seite 160)

#### 2) Stellen Sie jeden Punkt ein und klicken Sie auf [OK].

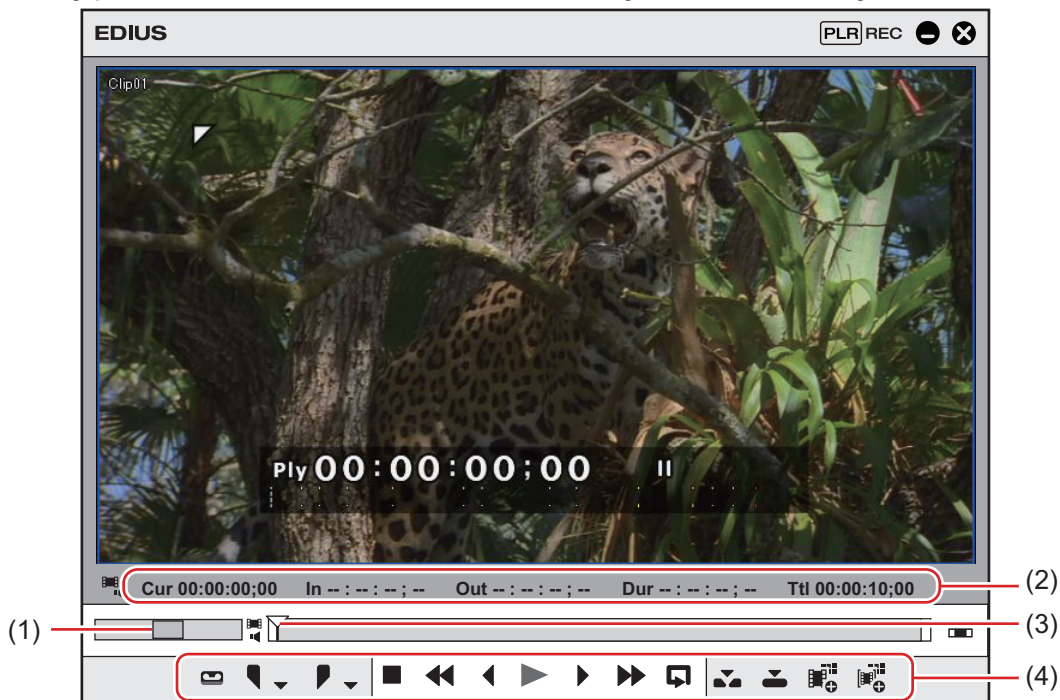
#### ■ [Untertitel Einstellungen]-Dialogfeld



(1)	[Typ]	Wählen Sie [CEA-708] oder [CEA-608] als Untertitelstandard aus.
(2)	[Stream]	Sie können den Typ der Untertitel einstellen. Wenn [CEA-708] für [Typ] ausgewählt wurde, wählen Sie eine der Optionen [Service 1] bis [Service 6] aus. Wenn [CEA-608] für [Typ] ausgewählt wurde, wählen Sie [CC1] oder [CC3] aus.

### 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 Vorschauenfenster angezeigt werden sollen, und legen Sie deren Größe fest.
[Shuttle/Regler]	Legen Sie die Ein-/Ausblenden-Einstellungen für den Pendel- und Schieberegler im Vorschauenfenster fest.
[Schaltfläche]	Legen Sie die Einblenden/Ausblenden-Einstellung und die Größe der Bedienschaltflächen im Vorschauenfenster 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 Vorschauenfensters zu jedem Halbbild wechseln.

### 1) Klicken Sie in der Menüleiste auf [Ansicht] und klicken Sie auf [Halbbild anhalten] → die Anzeigemethode.

## Ein-/Ausblenden des Alphakanals

Stellen Sie das Video mit dem Alphakanal auf Graustufen und Darstellung im Vorschauenfenster.

### 1) Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Alpha-Kanal anzeigen].

## Anzeigen des Vorschauenfensters im stereoskopischen Bearbeitungsmodus

Sie können die Vorschauenfenster-Anzeige im stereoskopischen Bearbeitungsmodus umschalten.

### 1) Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und wählen Sie [Stereoskopischer Modus] → die Anzeigemethode.

- „Stereoskopische Verarbeitungsart“ (► Seite 161)

## 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.

<b>[Nebeneinander]</b>	Anzeige des L-Seiten-Videos auf der linken Hälfte des Bildes und des R-Seiten-Videos auf der rechten Hälfte des Bildes.
<b>[Dualer Stream L/R]</b>	Anzeige des stereoskopischen Videos mithilfe von NVIDIA 3D VISION oder Intel InTru 3D. Diese Option kann benutzt werden, wenn Ihr System NVIDIA 3D VISION oder Intel InTru 3D unterstützt. Markieren Sie [Verwenden von NVIDIA 3D VISION/Intel InTru 3D] in [Vorschau] → [Vollbildvorschau] unter [Benutzereinstellungen]. „[Vollbildvorschau]“ (► Seite 123)
<b>[Gitter teilen]</b>	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.

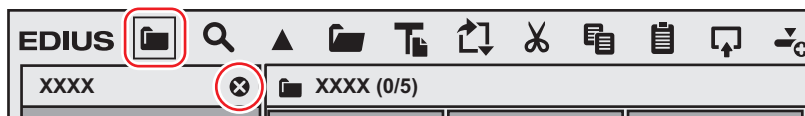
„Bin-Fenster“ (► Seite 39)

### 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 [x] auf Ausblenden eingestellt werden.



#### Alternative

- Ein-/Ausblenden des Ordneransicht: [Strg] + [R]

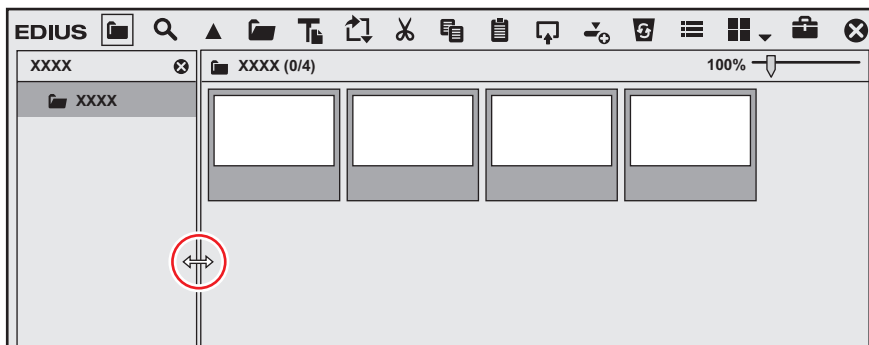
### Skalierung der Ordneransicht/Clip-Ansicht/Metadaten-Ansicht

Sie können die Ordneransicht/Clip-Ansicht/Metadaten-Ansicht skalieren.

#### 1) Ziehen Sie den Rand zwischen der Ordneransicht und der Clip-Ansicht des Bin-Fensters oder den Rand zwischen der Clip-Ansicht und der Metadaten-Ansicht.

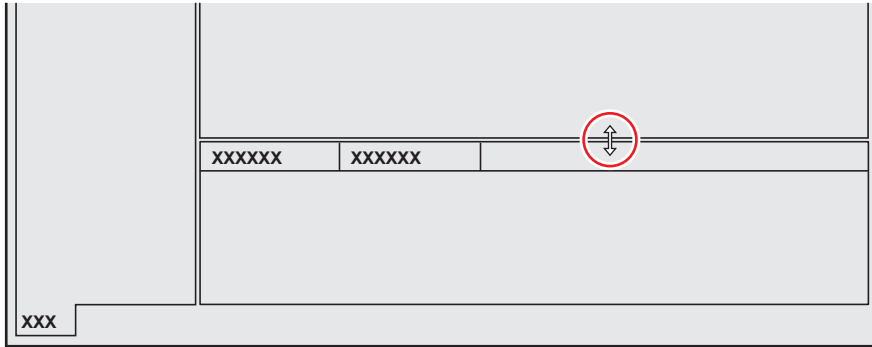
Beispiel:

Rand zwischen Ordneransicht und Clip-Ansicht

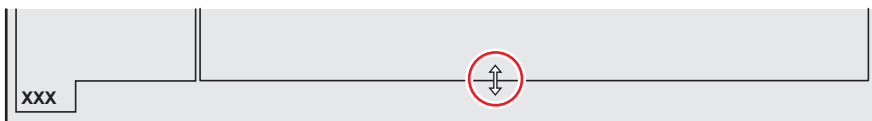


**Beispiel:**

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.

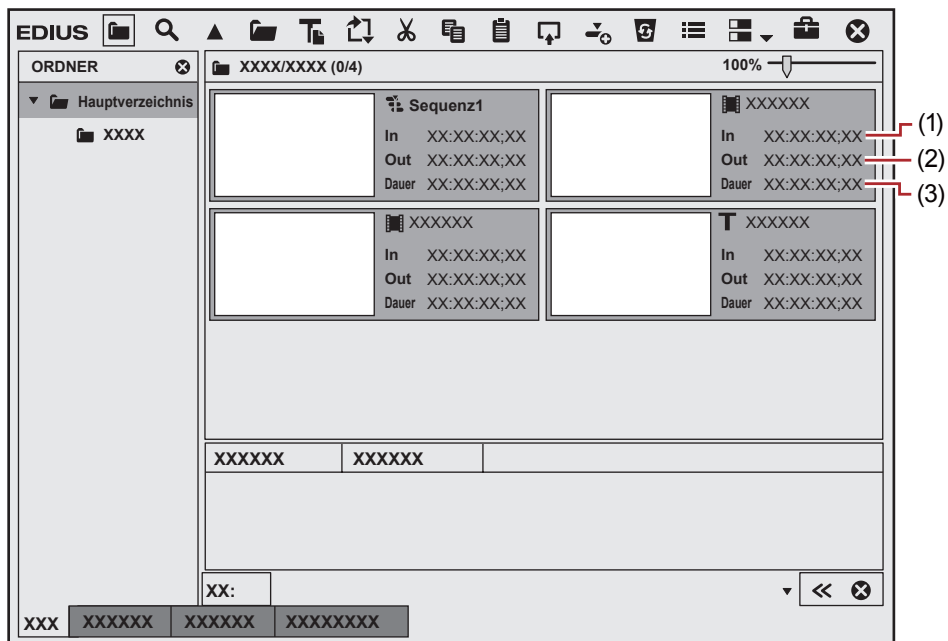
### 1) Klicken Sie in der Bin auf [Ansicht].



- Jedes Klicken wechselt die Ansicht.
  - : [Clip]
  - : [Miniaturansicht]
  - : [Kachel]
  - : [Details]
  - : [Symbol]

**Beispiel:**

Wenn [Kachel] ausgewählt ist



(1)	[In]	In-Punkt im Clip oder In-Punkt im Quell-Timecode
(2)	[Out]	Out-Punkt im Clip oder Out-Punkt im Quell-Timecode
(3)	[Dauer]	Dauer des Clips oder Gesamtlänge der Quelle

### 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 224)

### 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. <b>[Miniaturansicht (Tooltip)]/[Kachel (Tooltip)]</b> Legen Sie die anzuzeigenden Punkte fest, wenn der Mauscursor über den Clips im Bin platziert wird, wenn die Clip-Ansichts-Anzeige auf [Clip]/[Kachel] eingestellt ist. <b>[Details]</b> Legen Sie die anzuzeigenden Punkte in der Bin-Clip-Ansicht fest, wenn die Clip-Ansichts-Anzeige auf [Details]/[Symbol] eingestellt ist.
[Ordnerartyp]	Legen Sie die Anzeigooptionen für [Normaler Ordner] und [Ordner suchen] (Ordner [Suchergebnisse]) getrennt fest.
[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] oder [Symbol] 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 40)

### 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]

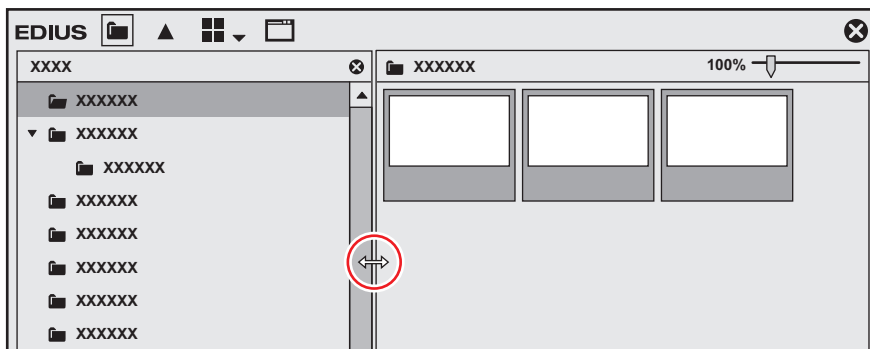
### Skalierung der Ordneransicht/Clip-Ansicht/Metadaten-Ansicht

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.

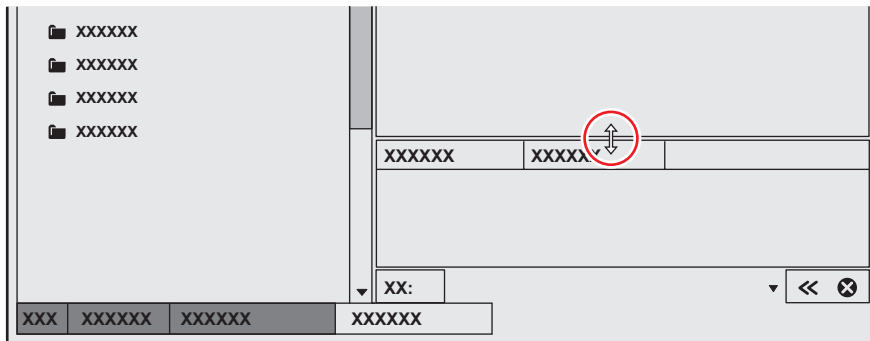
Beispiel:

Rand zwischen Ordneransicht und Clip-Ansicht

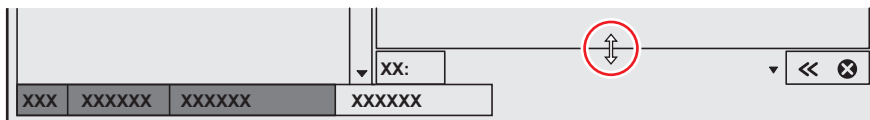


Beispiel:

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.
  - : [Clip]
  - : [Miniaturansicht]
  - : [Kachel]
  - : [Details]
  - : [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 185)
- Wenn die Clip-Ansichts-Anzeige auf [Details] oder [Symbol] 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 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

## 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.**

<b>[Kategorie]</b>	Wählen Sie Kategorien aus, um die Suche nach Tastaturkürzeln einzugrenzen.
<b>[Filter]</b>	Geben Sie ein Schlüsselwort ein, um die Anzahl der Vorgänge für Tastaturkürzel zu reduzieren.
<b>Vorgangsliste</b>	Zeigt Vorgänge an, nach denen durch Eingrenzen der Kategorien in einer Liste gesucht wurden.
<b>[Importieren]</b>	Importieren Sie den Inhalt der Tastaturkürzel-Tastenbelegungen.
<b>[Exportieren]</b>	Exportieren Sie den Inhalt der Tastaturkürzel-Tastenbelegungen.
<b>[Zuweisen]</b>	Zeigt die Tastatur an, um die Einstellung der Tastenbelegung zu aktivieren.
<b>[Keine Zuweisung]</b>	Ändern Sie die zugeordneten Tastenkombinations-Einstellungen zu [Keine Zuweisung].
<b>[Duplizieren]</b>	Kopieren der in [Bewegung] zugeordneten Tastenkombinationen. [Zuweisen] wird zu [Keine Zuweisung].
<b>[Löschen]</b>	Wenn eine Verknüpfung mit [Duplizieren] dupliziert wurde, kann eine der Verknüpfungen mit derselben [Bewegung] gelöscht werden.
<b>[Standard]</b>	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 Webkamas 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.

# Erfassung

## 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

Für Kameras, Decks und andere externe Geräte, die zur Erfassung verwendet werden, registrieren Sie die jeweiligen Verbindungsinformationen, das Videoformat für den Import und weitere Information als Gerätevoreinstellungen.

„Registrieren von Gerätevoreinstellungen“ (► Seite 135)

### 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 Aufnahmezustand 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 106)

### 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.

## Erfassen und Importieren von Quellen

In diesem Abschnitt wird erklärt, wie man Quellen von einer DirectShow-basierten Webkamera erfasst und importiert und wie man analoge Quellen erfasst.

#### Hinweis

- Für Kameras, Decks und andere externe Geräte, die zum Importieren von Quellen verwendet werden, registrieren Sie vorab die jeweiligen Verbindungsinformationen, das Videoformat für den Import und weitere Informationen als Gerätevoreinstellungen.  
„Registrieren von Gerätevoreinstellungen“ (► Seite 135)

### 1) Klicken Sie auf [Erfassung] in der Menüleiste und dann 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].

### 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 196)



- 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 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.

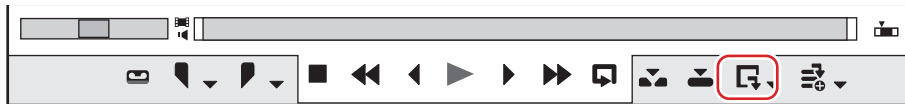
### 5) Geben Sie die zu erfassende Quelle wieder und legen Sie die In- und Out-Punkte fest.

- „Festlegen der In- und Out-Punkte“ (► Seite 199)
- Es gibt andere Wege, um den Erfassungsbereich festzulegen.  
„Festlegung des Erfassungsbereichs“ (► Seite 172)



- 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

- Sie können dieselben Funktionen wie in Schritt 1) bis 2) auch folgendermaßen ausführen.
  - Klicken Sie in der Menüleiste auf [Erfassung] und dann 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 155)
  - 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]**
- Sie können dieselbe Funktion wie in Schritt 6) auch folgendermaßen ausführen.
  - 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 auf [Erfassung] in der Menüleiste und dann auf [Erfassung].
  - Klicken Sie auf [Erfassung] in der Menüleiste und dann auf [Videoerfassung] oder [Audioerfassung].



- Die Dateien können bei der Erfassung automatisch getrennt werden.  
„[Erfassung]“ (► Seite 106)
- Sie können während der Erfassung eine Markierung mit einem Kommentar zum Quellclip hinzufügen.  
„Clipmarken an der Erfassung setzen“ (► Seite 294)
- Die Batch-Capturefunktion wird nur für Modelle unterstützt, die den Timecode abrufen können. Einige Modelle unterstützen möglicherweise keine Timecodes.
- Um den Bandnamen mitten im Vorgang zu ändern, beispielsweise beim Austauschen von Bändern, klicken Sie auf [Erfassung] in der Menüleiste und dann auf [Bandnr.-Einstellungen].
- In EDIUS Workgroup können auf einem anderen EDIUS-Client in demselben Netzwerk während der Aufnahme Bearbeitungsfunktionen ausgeführt werden. Hierzu werden die erfassten Daten importiert, während 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 294)

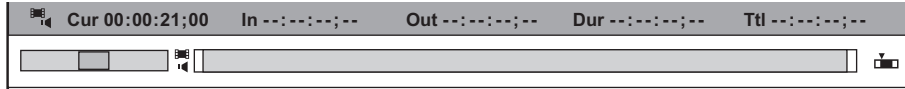
## Festlegung des Erfassungsbereichs

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.

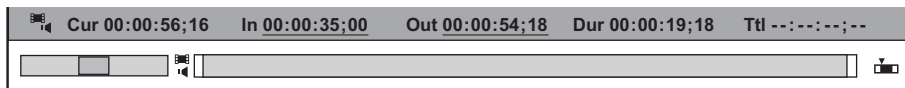
Timecode-Anzeige am Player:



### ■ In/Out-Erfassung

Legen Sie die In/Out-Punkte fest.

Timecode-Anzeige am Player:

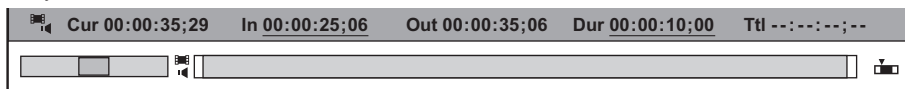


### ■ In/Dauer-Erfassung

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.

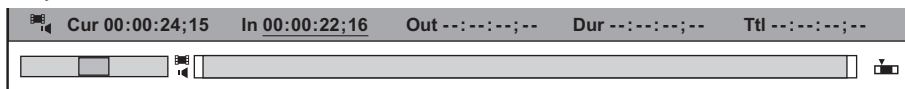
Timecode-Anzeige am Player:



### ■ In-Erfassung

Die Erfassung wird beendet, wenn [Stopp] angeklickt wird, nachdem nur der In-Punkt festgelegt wurde.

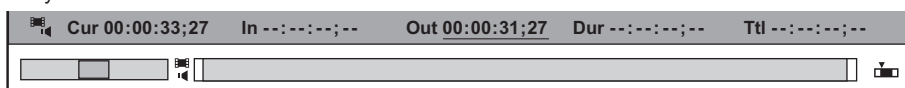
Timecode-Anzeige am Player:



### ■ 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:

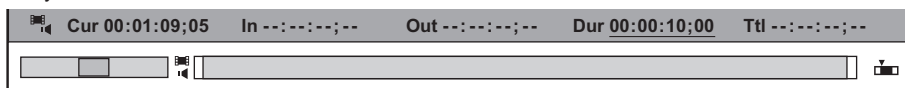


### ■ Dauer-Erfassung

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 135)

### 1) Führen Sie die Schritte 1) bis 10) in „Quellen zusammen importieren (Batch-Capture)“ aus.

- „Quellen zusammen importieren (Batch-Capture)“ (► Seite 175)

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 173)

### 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.

#### ■ Erfassen stereoskopischer Quellen mit STORM 3G

Wählen Sie eine der folgenden Erfassungsmethoden aus, wenn Quellen im stereoskopischen Videoformat mit STORM 3G erfasst werden sollen.

[Dualer Stream]	Die L- und die R-Seite der eingespeisten Videosignale werden in einer Datei aufgezeichnet, wobei 2 Streams erhalten bleiben.
[Nur L]	Nur die L-Seite der eingespeisten Videosignale wird erfasst.
[Nur R]	Nur die R-Seite der eingespeisten Videosignale wird erfasst.
[Nebeneinander]	Die L- und die R-Seite der eingespeisten Videosignale werden zusammengeführt, so dass L die linke und die R die rechte Bildhälfte bildet, und in einer Datei aufgezeichnet. Der aufgezeichnete Clip wird als stereoskopischer Clip in der Bin gespeichert.
[Oben und unten]	Die L- und die R-Seite der eingespeisten Videosignale werden zusammengeführt, so dass L die obere und R die untere Bildhälfte bildet, und in einer Datei aufgezeichnet. Der aufgezeichnete Clip wird als stereoskopischer Clip in der Bin gespeichert.
[Linienüberlappung]	Die L- und die R-Seite der eingespeisten Videosignale werden zusammengeführt, so dass L auf der oberen und R auf der unteren Abtastzeile platziert ist, und in einer Datei aufgezeichnet. Der aufgezeichnete Clip wird als stereoskopischer Clip in der Bin gespeichert.
[L/R 2-Dateiausgabe]	Die L- und die R-Seite der eingespeisten Videosignale werden in Form von 2 Streams gleichzeitig in 2 Dateien aufgezeichnet. Die Dateien mit der aufgezeichneten L- und R-Seite werden als stereoskopische Clips in der Bin gespeichert.
[L/R 2-Dateiausgabe - Erfassung nach Reihenfolge]	Verwenden Sie die Batch-Capture-Funktion zur getrennten Erfassung der L- und der R-Seite der eingespeisten Videosignale. Die Dateien mit der aufgezeichneten L- und R-Seite werden als stereoskopische Clips in der Bin gespeichert. (Die Einstellung [L/R 2-Dateiausgabe - Erfassung nach Reihenfolge] ist beim Batch-Capturing aktiviert. Bei der normalen Erfassung wird nur die L-Seite erfasst.)

Die Erfassung mit den Einstellungen [Dualer Stream], [Nur L], [Nur R], [Nebeneinander], [Oben und unten], [Linienüberlappung] und [L/R 2-Dateiausgabe] erfolgt wie die normale Erfassung.

Die Erfassung mit der Einstellung [L/R 2-Dateiausgabe - Erfassung nach Reihenfolge] erfolgt wie das normale Batch-Capturing.



- Die Informationen für die L-Seite (Bandname, User-Bit, Aufzeichnungsdatum und -uhrzeit sowie Timecode) bleiben erhalten.
- Wenn Sie einstellen, dass die Datei bei der Erfassung automatisch geteilt werden soll, wird die Datei bei der Erfassung im stereoskopischen Videoformat gemäß den Video- und Audiodaten der L-Seite geteilt.

## Importieren von Geräten, für die die Gerätesteuerung nicht verfügbar ist

Analoge Quellen, die auf einem Videoband o. Ä. aufgezeichnet sind, können mit einer Bay oder einem A/D-Konverter importiert werden. Auch Quellen von DirectShow-basierten Geräten wie Webkameras, Mikrofonen usw. können 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.
- Für externe Geräte, die zum Importieren von Quellen verwendet werden, registrieren Sie vorab die jeweiligen Verbindungsinformationen, das Videoformat für den Import und weitere Informationen als Gerätevoreinstellungen. „Registrieren von Gerätevoreinstellungen“ (► Seite 135)

### 1) Lokalisieren Sie den Startpunkt des Erfassungsteils am externen Eingabegerät.

- Dies ist bei der Erfassung von einem Gerät wie einer Webkamera oder einem Mikrofon nicht erforderlich.

### 2) Klicken Sie auf [Erfassung] in der Menüleiste und dann 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].

### 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.
- Fahren Sie bei der Erfassung von einem Gerät wie einer Webkamera oder einem Mikrofon mit Schritt 8) fort.

### 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.

### Alternative

- Sie können dieselben Funktionen wie in Schritt 2) bis 3) auch folgendermaßen ausführen.
  - Klicken Sie in der Menüleiste auf [Erfassung] und dann 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 Vorschauenfenster fest.) „Bedienflächen-Einstellungen“ (► Seite 155)
  - 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]**
- Sie können dieselbe Funktion wie in Schritt 6) auch folgendermaßen ausführen.
  - Drücken Sie [F9] auf der Tastatur nach Schritt 5).

### 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 176)

#### Alternative

- Klicken Sie auf [Erfassung] in der Menüleiste und dann 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 199)



- 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.

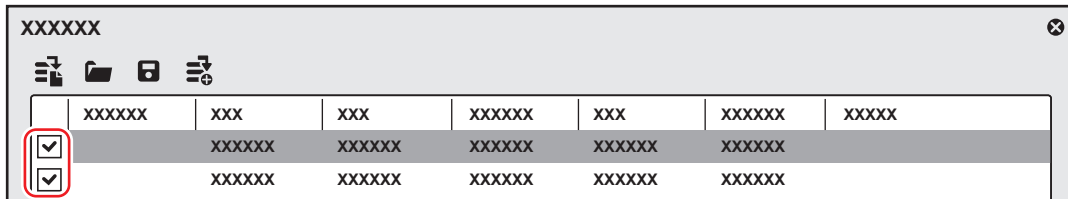
#### Alternative

- 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].
- 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.

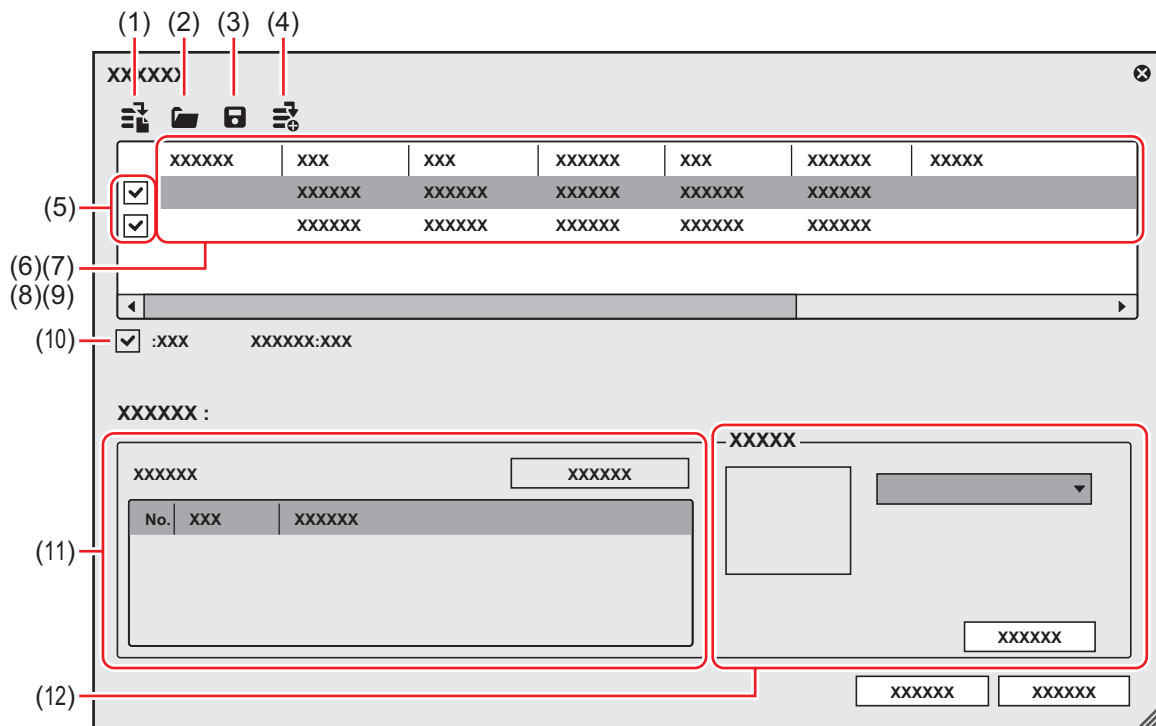
**10) Legen Sie ein Band in Ihre Kamera ein und wählen Sie den entsprechenden Bandnamen aus der [Legen Sie das Band ein und wählen Sie den Bandnamen.]-Liste aus.**

- Die für die Erfassung erforderliche Zeit ist neben dem Bandnamen 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)	<b>[Neue Erfassungsliste erstellen]</b>	Erstellen Sie eine neue Batch-Captureliste.
(2)	<b>[Erfassungsliste laden]</b>	Importieren Sie die gespeicherte Batch-Captureliste (ECL-, CSV-, RNL-, ALE- oder FCL-Datei).
(3)	<b>[Erfassungsliste speichern]</b>	Speichern Sie den Inhalt der Batch-Captureliste als CSV-Datei.
(4)	<b>[Zu Batch-Erfassungsliste hinzufügen]</b>	Fügen Sie zur Batch-Captureliste hinzu.
(5)	<b>Zu erfassende Quelle</b>	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. <b>„Clipmarken an der Erfassung setzen“ (► Seite 294)</b>
(12)	[Eingangseinstellungen]	Klicken Sie auf die Liste, um die für die Erfassung verwendete Gerätevoreinstellung auszuwählen. <b>[Erfassungseinstellungen]</b> Zeigen Sie das Dialogfeld [Systemeinstellungen] an. Sie können [Erfassung] überprüfen und ändern.

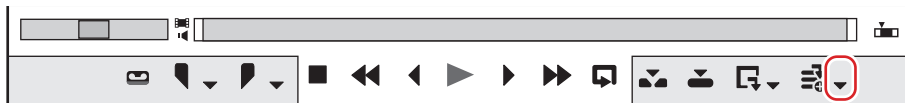


- Um die zu erfassende Quelle aus der Batch-Captureliste zu löschen, wählen Sie die Quelle aus und klicken Sie sie mit der rechten Maustaste an und klicken Sie auf [Löschen].
- Um alle Quellen in der Batch-Captureliste auszuwählen, wählen Sie die Quelle aus und klicken Sie sie mit der rechten Maustaste 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 176)

#### Alternative

- Klicken Sie auf [Erfassung] in der Menüleiste und dann 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.

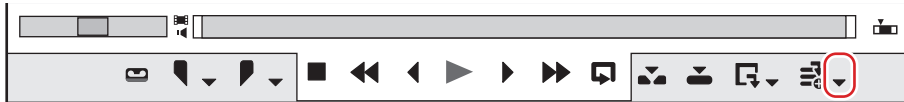
Die Batch-Erfassungslisten können in den folgenden Formaten importiert werden:

- 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 176)

#### Alternative

- Klicken Sie auf [Erfassung] in der Menüleiste und dann 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

## Importieren von Dateien

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:

- Der Betrieb kann bei allen in diesem Abschnitt beschriebenen Formaten nicht garantiert werden.

#### ■ Video

##### Hinweis

- Einige Codecs unterstützen möglicherweise die teilweise Übertragung nicht.
- Einige Videoformate unterstützen möglicherweise die teilweise Übertragung/das Trimmen nicht.

Format	Dateierweiterung
3GPP	*.3gp, *.3g2, *.amc
AVCHD	*.m2ts, *.mts
AVI <sup>*1</sup>	*.avi
Blackmagic RAW	*.braw
Cinema RAW	*.xml
Cinema RAW Light	*.crm
DIF-Stream	*.dif, *.dv
Flash Video	*.f4v
H.265/HEVC	*.mov, *.mp4
JPEG2000	*.mov
MPEG HDD MOVIE	*.mod, *.tod
MPEG Program Stream <sup>*2</sup>	*.mpg, *.mpeg, *.m2p, *.mp2, *.vob, *.vro
MPEG Transport Stream	*.m2t
MPEG Video Stream	*.mpv, *.m2v
MP4	*.mp4, *.m4v
MXF <sup>*1</sup>	*.mxf
P2 (DV, DVCPRO, DVCPRO50, DVCPRO HD, AVC-Intra, AVC-LongG, AVC-Intra 4K/2K)	*.xml, *.mxf
PNG	*.mov
ProRes RAW	*.mov
QT Animation	*.mov
QuickTime Movie <sup>*1</sup>	*.mov
RED	*.R3D
SONY HVR-DR60/HVR-MRC1 Meta-Datei	*.idx
Sony RAW	*.xml, *.mxf
Sony X-OCN	*.xml, *.mxf
TIFF	*.mov
Transport Stream (MPEG-2, H.264)	*.ts
Windows Media <sup>*1</sup>	*.wmv, *.asf
XAVC (XAVC Intra/XAVC Long GOP)	*.xml, *.mxf
XAVC S	*.xml, *.mp4
XDCAM (MPEG HD422, MPEG HD, MPEG IMX, DVCAM)	*.xml, *.mxf
XDCAM EX	*.mp4, *.avi, *.smi, *.xml
XF	*.cif, *.mxf
XF-AVC	*.mxf

\*1 Der Codec wird je nach Videoformat möglicherweise nicht unterstützt.

\*2 Verwenden Sie den Quellbrowser, um VOB-Dateien zu importieren, wenn sie nicht importiert werden können.

### ■ Audio

Format	Dateierweiterung
AAC	*.aac, *.m4a
AIFF*1	*.aiff, *.aif
ALAC	*.m4a
Dolby Digital (AC-3)	*.ac3
Flac	*.flac
MPEG Audio Layer-3*2	*.mp3
MPEG Audio Stream	*.mpa, *.m2a
Ogg Vorbis-Datei	*.ogg
Opus	*.opus
Wave	*.wav
Windows Media Audio	*.wma

\*1 AIFF/AIFC-Dateien nur mit PCM.

\*2 Nicht jede VBR wird unterstützt.

### ■ Standbild

Der Import von Standbildern mit aufeinanderfolgenden Nummern wird unterstützt.

Format	Dateierweiterung
Cinema DNG	*.dng
DPX (SMPTE 268M-2003)	*.dpx
Flash Pix	*.fpx
GIF (CompuServeGIF)	*.gif
ICO	*.ico, *.icon
JPEG	*.jpg, *.jpeg
JPEG File Interchange Format	*.jif
Mac Pict	*.pic, *.pct, *.pict
Maya IFF*	*.iff
Multi-PictureFormat	*.mpo
Photoshop	*.psd
PNG (Portable Network Graphics)	*.png
QuickTime Image	*.qtif, *.qti, *.qif
Quick Titler	*.etl, *.etl2
SGI	*.sgi, *.rgb
Targa	*.tga, *.targa, *.vda, *.icb, *.vst
TIFF	*.tif, *.tiff
Windows Bitmap	*.bmp, *.dib, *.rle
Windows Meta-Dateien	*.wmf, *.emf
WMPhoto	*.wdp

\* Die Z-Tiefe wird nicht unterstützt.



- Electronic Arts IFF-Dateien (\*.iff) werden auf EDIUS nicht unterstützt.

### ■ Untertitel

Format	Dateierweiterung
Scenarist Closed Caption	*.scc
MacCaption	*.mcc

## 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. „[Clip-Eigenschaften]-Dialogfeld“ (► Seite 213)
[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. „Registrieren von aufeinanderfolgenden Standbildern“ (► Seite 181)
[Untertiteldatei erkennen]	Mit dieser Option wird eine Untertiteldatei gesucht, die zur ausgewählten Datei gehört, sodass diese zusammengeführt und im Bin registriert werden können. „Zusammenführen mit einer Untertiteldatei und Registrieren“ (► Seite 182)
[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**

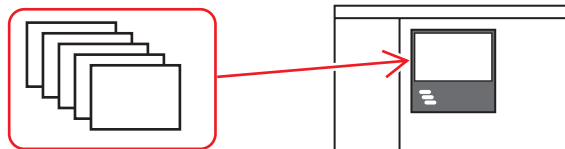
- Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Clip hinzufügen]. Wählen Sie die Quelle aus dem Dialogfeld [Clip hinzufügen] aus und klicken Sie auf [Öffnen], um den Quellclip im Player anzuzeigen. Klicken Sie im Player auf [Clip im Player zu Bin hinzufügen].
- Doppelklicken Sie in der 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 182)
- 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 202)

**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 207)**  
**„Zusammenfassen mehrerer Clips (Als Sequenz festlegen)“ (► Seite 207)**

## Zusammenführen mit einer Untertiteldatei und Registrieren

Sie können eine Untertiteldatei suchen, die zur ausgewählten Datei gehört, sodass diese zusammengeführt und im Bin registriert werden können.

### 1) Klicken Sie in der Bin auf [Clip hinzufügen].



- Das Dialogfeld [Öffnen] wird angezeigt.

#### Alternative

- Hinzufügen von Clips: **[Strg] + [O]**

### 2) Wählen Sie eine Datei aus.

- Wählen Sie eine Datei aus, mit der eine Untertiteldatei zusammengeführt werden soll.
- Es können mehrere Dateien ausgewählt werden.

### 3) Markieren Sie [Untertiteldatei erkennen] und klicken Sie auf [Öffnen].

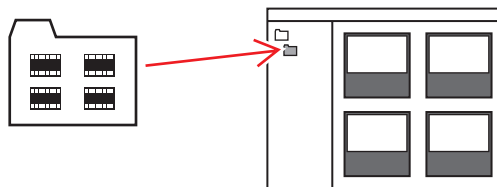
- Eine Untertiteldatei, die zur ausgewählten Datei gehört, wird gesucht und dann als Einzel-Clip im Bin registriert.



- Eine Untertiteldatei muss für die Zusammenführung folgende Bedingungen erfüllen.
  - Der Name der Datei entspricht bis auf die Erweiterung dem Namen des ausgewählten Clips
  - Die Datei befindet sich im selben Ordner wie der ausgewählte Clip
 Beachten Sie, dass eine Untertiteldatei in einem separaten Ordner von verschiedenen Dateien erkannt werden kann.
- Sie können einen Untertitel-Clip mit einem Videoclip zusammenführen oder die Zusammenführung von Clips im Bin aufheben.  
**„Zusammenführen mit einem Untertitel-Clip“ (► Seite 212)**  
**„Aufheben der Zusammenführung eines Untertitel-Clips“ (► Seite 212)**
- Sie können eine Untertiteldatei eigenständig im Bin registrieren, genauso, wie Sie andere Dateien im Bin registrieren.

## 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.

## Quellbrowser

Um Dateien, die auf externen Geräten gespeichert sind, auf denen dateibasiertes Video oder Audio aufgezeichnet ist (z. B. AVCHD-Videokameras, Profi-Videokameras, Wechseldatenträger wie SD-Speicherkarten, XDCAM EX-Geräte), nach EDIUS zu importieren, führen Sie diese Vorgänge über den Quellbrowser aus. Im Quellbrowser wird die Ordnerstruktur der Medien automatisch erkannt und die gespeicherten Dateien werden schnell angezeigt. Sie können die angezeigten Clips auch in der Bin registrieren oder die Dateien auf einen PC übertragen.

Quellen können auf die gleiche Art importiert werden, selbst wenn Dateien unter Beibehaltung der Ordnerstruktur von Geräten auf die Festplatte im Computer kopiert wurden.

### Hinweis

- Quellen können nicht von kopiergeschützten Discs importiert werden.
- Nur BDs im BDMV-Format werden unterstützt.

## Vom Quellbrowser unterstützte Formate

Die folgenden Formate können vom Quellbrowser angezeigt werden:

Welche Formate, Codecs und Erweiterungen unterstützt werden, hängt davon ab, welche Dateien importiert werden können.

- Der Betrieb kann bei allen in diesem Abschnitt beschriebenen Formaten nicht garantiert werden.

Gerät	Format/Container	Codec	Quell-Browserverzeichnis
AU-EVA1	MOV	H.264/AVC	[Wechselmedien]
AVCCAM	AVCHD	—	[Wechselmedien]
AVCHD Camera	AVCHD	—	[Wechselmedien]
Blu-ray*1	BDMV	—	[Wechselmedien]
Cinema RAW/Cinema RAW Light	RMF	Cinema RAW	[Cinema RAW]
	CRM	Cinema RAW Light	
Cine Alta	MXF	XAVC	[XDCAM]
		MPEG HD422	
CINEMA EOS	MOV	Motion JPEG	[Wechselmedien]
	AVCHD	—	
DSLR	MOV	H.264/AVC	[Wechselmedien]
	MP4	H.264/AVC	
	AVCHD	—	
GoPro	MP4	H.264/AVC	[Wechselmedien]
Mobile	SD-Video	—	[Wechselmedien]
NXCAM	AVCHD	—	[Wechselmedien]
P2	MXF	DVCPRO25	[P2]
		DVCPRO50	
		DVCPRO HD	
		AVC-Intra 50	
		AVC-Intra 100	
		AVC-Intra 200	
		AVC-LongG	
RED	R3D	RED	[RED]
Sony RAW/X-OCN	MXF	Sony RAW	[Sony RAW]
		Sony X-OCN	
XAVC	MXF	XAVC Intra	[XDCAM]
		XAVC Long GOP	
XDCAM	MP4	XAVC S	[XDCAM]
		DVCAM	
		MPEG IMX	
		MPEG HD	
XDCAM EX	MP4	MPEG HD422	[XDCAM EX]
		XDCAM EX	
X Series	MXF	XF-AVC	[XF]
		MPEG-2	

\*1 Kopiergeschützte Dateien können nicht importiert werden.

## Ein-/Ausblenden des Quell-Browserfensters

Wechseln Sie die Ein-/Ausblenden-Einstellung für das Quell-Browserfenster.

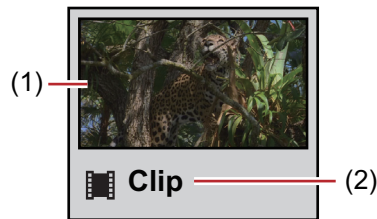
### 1) Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Quellbrowser].



- 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 153)

## Quellbrowser-Clip-Anzeige

Im Quellbrowser werden die Quelldateien als Clips angezeigt. Es werden drei Arten von Clips angezeigt: Videoclips, Audioclips und Standbildclips.



(1)	<b>Posterbild/ Miniaturansicht</b>	Hier wird ein repräsentatives Bild des Clips oder eine Miniaturansicht angezeigt.
(2)	<b>Clip-Name</b>	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 218)

## Sortieren von Clips

Clips werden im Quellbrowser auf die gleiche Art wie in der Bin sortiert.

„Sortieren von Clips“ (► Seite 219)

## Wechseln des angezeigten Ordners

Angezeigte Ordner werden im Quellbrowser auf die gleiche Art wie in der Bin gewechselt.

„Wechseln des angezeigten Ordners“ (► Seite 222)

## Überprüfen von Clip-Eigenschaften

Clip-Einheiten wie die Bildrate und der Timecode-Beginn eines Clips können 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 165)

### 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 185)

#### 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.

<b>[Datei]-Registerkarte</b>	Überprüfen Sie den Dateityp, die Dateigröße und andere Detaileigenschaften der Dateien.
<b>[Video]-Registerkarte</b>	Überprüfen Sie den TC-Beginn (Timecode) und das TC-Ende oder die Bildgröße, das Posterbild, das Seitenverhältnis, den Farbraum, die Farbübereinstimmungsskala, die Halbbildreihenfolge, den Codec, die Bildrate und andere Informationen.
<b>[Stereoskopisch]-Registerkarte</b>	Wenn ein Clip kein stereoskopischer Clip ist, teilen Sie den Clip auf, um ihn wie einen stereoskopischen Clip zu behandeln. <b>„Behandlung nicht-stereoskopischer Clips als stereoskopische Clips“ (► Seite 211)</b>
<b>[Audio]-Registerkarte</b>	Überprüfen Sie den TC-Beginn und das TC-Ende oder erfassen Sie die Wellenform-Daten (Wellenformdarstellung für Audio) neu.
<b>[Standbild]-Registerkarte</b>	Überprüfen Sie das Format oder die Bildgröße, die Dauer, das Seitenverhältnis, den Farbraum und den Bereich der Farbentsprechung.
<b>[Expansion]-Registerkarte</b>	Überprüfen Sie die Expansionsinformationen einer Datei oder eines Clips. Die angezeigten Details variieren je nach Clip-Typ.
<b>[Untertitel]-Registerkarte</b>	Legen Sie fest, ob die Untertitelinformationen verwendet werden sollen. Wenn eine Untertiteldatei mit der Datei zusammengeführt wurde, kann auch das Speicherziel der derzeit referenzierten Datei geprüft werden. <b>„Verwenden von Untertitelinformationen des Clips“ (► Seite 212)</b>

### 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 224)

## Importieren von Quellbrowser-Dateien durch Kopieren

Um Dateien, die auf externen Geräten gespeichert sind, auf denen dateibasiertes Video oder Audio aufgezeichnet ist (z. B. AVCHD-Videokameras, Profi-Videokameras, Wechseldatenträger wie SD-Speicherkarten, XDCAM EX-Geräte), nach EDIUS zu importieren, führen Sie diese Vorgänge 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 107)

### Vor dem Import von Quellen zu überprüfende Punkte

Die Quelldateien können mit dem Quellbrowser auf einfache Art und Weise von AVCHD-Videokameras/Wechseldatenträgern/XDCAM EX-/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.

Wenn Sie Mync benutzen, das mit EDIUS geliefert wird, können in Mync registrierte Clips oder mit Mync erstellte Storyboards nach EDIUS importiert werden.

- „Importieren von einer Digitalkamera“ (► Seite 186)
- „Importieren von Quellen von XDCAM EX-Geräten“ (► Seite 186)
- „Importieren von P2-Quellen“ (► Seite 187)
- „Importieren von XDCAM-Geräten“ (► Seite 188)
- „XDCAM Importprogrammeinstellungen“ (► Seite 112)
- „XDCAM Browsereinstellungen“ (► Seite 113)
- „Importieren von RED-Quellen“ (► Seite 189)
- „Importieren von Cinema RAW- oder Cinema RAW Light-Quellen“ (► Seite 189)
- „Importieren von Sony RAW-Quellen“ (► Seite 190)
- „Importieren von XF-Quellen“ (► Seite 190)
- „Importieren von stereoskopischen Quellen“ (► Seite 191)
- „Importieren von Clips oder anderen Quellen, die in Mync registriert sind“ (► Seite 192)

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.

- „[Wechselmedien]“ (► Seite 112)
- „[XDCAM EX]“ (► Seite 112)
- „[P2]“ (► Seite 111)
- „XDCAM Browsereinstellungen“ (► Seite 113)
- „RED Browsereinstellungen“ (► Seite 110)
- „Cinema RAW Browsereinstellungen“ (► Seite 114)
- „Sony RAW Browsereinstellungen“ (► Seite 115)
- „[XF]“ (► Seite 113)

### Importieren von einer Digitalkamera

Quellen können von einer AVCHD-Videokamera oder einem Wechseldatenträger, wie z. B. einer SD-Speicherkarte, einem Speicherstick und einer BD, importiert werden. Quellen werden in der Bin registriert, während sie gleichzeitig zum Computer übertragen werden.

Schließen Sie eine AVCHD Videokamera oder einen 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-Videokamera 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 das Referenzziel 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 192)

#### 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.



- Quellen im XDCAM EX 3D-Format können ebenfalls importiert werden.
- Bei Quellen, die über mehrere SxS-Speicherkarten hinweg als Sequenzclip aufgezeichnet wurden, verbinden Sie alle Quellen mit dem PC oder importieren den Ordner, in den die Inhalte der SxS-Speicherkarten kopiert wurden, in den Quellbrowser und registrieren die Quellen angefangen mit der ersten SxS-Speicherkarte in der Bin. Jeder Clip wird verknüpft und als Sequenzclip in der Bin registriert.

### 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 Verzeichnisanzeige 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 192)

#### 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 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 191)

#### 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 der Clip im Bin registriert wird. „Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs“ (► Seite 192)

**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 des erforderlichen Teils“ (► Seite 194)

## Importieren von XDCAM-Geräten

Registrieren Sie XDCAM-Quellen in der Bin, während sie gleichzeitig zum Computer übertragen werden.

Bevor Sie Quellen von einem XDCAM-Gerät importieren, schließen Sie das XDCAM-Gerät an den Computer an und überprüfen Sie, ob 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 dem Gerät intakt gehaltener Ordnerstruktur.

Die Importeinstellungen können mit [Import/Export] in [Systemeinstellungen] → [XDCAM] → [Browser] überprüft und geändert werden.

„XDCAM Browsereinstellungen“ (► Seite 113)



- 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 192)
- 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 des erforderlichen Teils“ (► Seite 194)

## Importieren von RED-Quellen

Registrieren Sie RED-Quellen in der Bin, während sie gleichzeitig zum Computer übertragen werden.

Schließen Sie das RED-Gerät an den Computer an und überprüfen Sie, dass der Strom eingeschaltet ist.

RED-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 RED-Geräts müssen im Voraus installiert werden.

### 1) Klicken Sie auf das [RED]-Verzeichnis in der Ordneransicht des Quellbrowsers.

### 2) Klicken auf das Laufwerk oder den Referenzordner.

- Die RED-Quellen werden in der Clip-Ansicht angezeigt.



- Referenzordner können vorübergehend in der Ordneransicht des Quellbrowsers hinzugefügt werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [RED] 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 [RED] 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 der Clip im Bin registriert wird.  
„Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs“ (► Seite 192)

### Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu importierenden Clip und klicken Sie auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].

## Importieren von Cinema RAW- oder Cinema RAW Light-Quellen

Sie können Cinema RAW- oder Cinema RAW Light-Quellen in der Bin registrieren, während sie gleichzeitig zum Computer übertragen werden.

In diesem Abschnitt wird das Verfahren zum Importieren einer Cinema RAW-Quelle erläutert. Gehen Sie zum Importieren einer Cinema RAW Light-Quelle genauso vor.

Schließen Sie das Cinema RAW-Gerät an den Computer an und überprüfen Sie, dass der Strom eingeschaltet ist.

Die Cinema RAW-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 Cinema RAW-Geräts müssen im Voraus installiert werden.

### 1) Klicken Sie auf das [Cinema RAW]-Verzeichnis in der Ordneransicht des Quellbrowsers.

### 2) Klicken auf das Laufwerk oder den Referenzordner.

- Die Cinema RAW-Quellen werden in der Clip-Ansicht angezeigt.



- Referenzordner können vorübergehend in der Ordneransicht des Quellbrowsers hinzugefügt werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [Cinema RAW] 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 [Cinema RAW] 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 der Clip im Bin registriert wird.  
„Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs“ (► Seite 192)

#### Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu importierenden Clip und klicken Sie auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].

## Importieren von Sony RAW-Quellen

Registrieren Sie Sony RAW-Quellen in der Bin, während sie gleichzeitig zum Computer übertragen werden.

Schließen Sie das Sony RAW-Gerät an den Computer an und überprüfen Sie, dass der Strom eingeschaltet ist.

Die Sony RAW-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 Sony RAW-Geräts müssen im Voraus installiert werden.

### 1) Klicken Sie auf das [Sony RAW]-Verzeichnis in der Ordneransicht des Quellbrowsers.

### 2) Klicken auf das Laufwerk oder den Referenzordner.

- Die Sony RAW-Quellen werden in der Clip-Ansicht angezeigt.



- Referenzordner können vorübergehend in der Ordneransicht des Quellbrowsers hinzugefügt werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf [Sony RAW] 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 [Sony RAW] 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 der Clip im Bin registriert wird.  
„Überprüfen des Fortschritts der Hintergrundjobs“ (► Seite 192)

#### Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu importierenden Clip und klicken Sie auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].



- Die teilweise Übertragung ist verfügbar, wenn in den Dateien des Sony RAW-Geräts In- und Out-Punkte festgelegt sind und die hierfür benötigten Teile auf die Festplatte übertragen wurden.  
„Übertragung nur des erforderlichen Teils“ (► Seite 194)

## 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 192)

### 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 des erforderlichen Teils“ (► Seite 194)

## 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 192)



- 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.

### Importieren von Clips oder anderen Quellen, die in Mync registriert sind

Sie können in Mync registrierte Clips oder mit Mync erstellte Storyboards nach EDIUS importieren.

Sie können Kataloge/Smart-Kataloge, dessen Clips mit Mync gruppiert wurden, direkt in der Bin registrieren.

Sie können auch Mync vom Quellbrowser aus starten.

Nähere Informationen zum Vorgehen finden Sie im Handbuch zu Mync.



- Sie können die Anzeige von Ordnern und Clips im Quellbrowser über [Import/Export] in [Systemeinstellungen] → [Mync] ändern. „[Mync]“ (► Seite 114)

#### Hinweis

- Die Interaktion mit Mync wird nur für die Version von Mync unterstützt, die im Lieferumfang von EDIUS enthalten ist.

### 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. Das Symbol wird auch angezeigt, wenn EDIUS einen automatischen Verarbeitungsjob wie die Erstellung von Suchinformationen ausführt.



##### ■ 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.

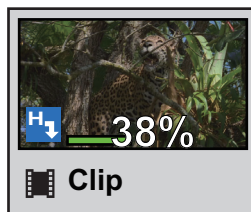


#### Bin-Clip-Anzeige

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 Übertragungstatus

Im Dialogfeld [Hintergrundjob] kann der detaillierte Übertragungstatus 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 193)

#### 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.

## [Hintergrundjob]-Dialogfeld

<b>Aufgabenliste</b>	Zeigt die Aufgaben an, die derzeit ausgeführt werden und noch ausgeführt werden sollen, in einer Liste an. Um die Ausführung eines Jobs abzubrechen, 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].
<b>[Hintergrundjobs während der Wiedergabe anhalten]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um die Ausführung der Aufgabe anzuhalten, während der Player oder die Timeline abgespielt wird.
<b>[Pause]/[Fortfahren]</b>	Halten Sie die Ausführung aller Aufgaben an oder setzen Sie sie fort, indem Sie die Aufgaben auswählen und anklicken.
<b>[Schließen]</b>	Schließen Sie das Dialogfeld [Hintergrundjob]. Durch Schließen des Dialogfeldes wird der Ausführungsstatus der Hintergrundjobs nicht beeinträchtigt.

## Direktimport einer Datei mit dem Quellbrowser

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.

#### 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 „Importieren von Quellbrowser-Dateien durch Kopieren“.  
„Importieren von einer Digitalkamera“ (► Seite 186)  
„Importieren von Quellen von XDCAM EX-Geräten“ (► Seite 186)  
„Importieren von P2-Quellen“ (► Seite 187)  
„Importieren von XDCAM-Geräten“ (► Seite 188)  
„Importieren von XF-Quellen“ (► Seite 190)



#### 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.

### Hinweis

- Clips werden zu Offline-Clips, wenn die Verbindung zum Gerät abgebrochen wird.  
„Wiederherstellen von Offline-Clips“ (► Seite 94)

## 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.

### 1) Legen Sie das Kanalmapping für die Spuren, auf denen die Clips angeordnet sind, fest.

- „Einstellung des Kanal mappings“ (► Seite 241)

### 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 „Importieren von Quellbrowser-Dateien durch Kopieren“.  
„Importieren von einer Digitalkamera“ (► Seite 186)  
„Importieren von Quellen von XDCAM EX-Geräten“ (► Seite 186)  
„Importieren von P2-Quellen“ (► Seite 187)  
„Importieren von XDCAM-Geräten“ (► Seite 188)  
„Importieren von XF-Quellen“ (► Seite 190)



### Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu importierenden Clip und klicken Sie auf [Zur 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 94)

## Übertragung nur des erforderlichen Teils

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 Wechseldatenträgern wie AVCHD-Videokameras oder Digitalkameras und XDCAM EX-Quellen 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 202)

„Registrieren zwischen den In- und Out-Punkten zur Bin als separater Clip (Subclip)“ (► Seite 202)

„Festlegung von In-/Out-Punkten und Platzierung von Clips“ (► Seite 246)

### 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]	<b>[Wenn vom Player zur Timeline hinzugefügt]</b> Markieren Sie diesen Punkt, um die teilweise Übertragung auszuführen, wenn der Clip, der im Player angezeigt wird, auf der Timeline platziert wurde. <b>[Wenn vom Player zum Bin hinzugefügt]</b> Durch die Markierung dieses Punktes wird die teilweise Übertragung ausgeführt, wenn der Clip, der im Player angezeigt wird, zum 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 abzubrechen, klicken Sie mit der rechten Maustaste im Dialogfeld [Hintergrundjob] auf die Aufgabe und klicken Sie auf [Stopp] oder [Alles stoppen].  
„[Hintergrundjob]-Dialogfeld“ (► Seite 193)



- 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 307)

„Bedienschnittflächen-Einstellungen“ (► Seite 155)

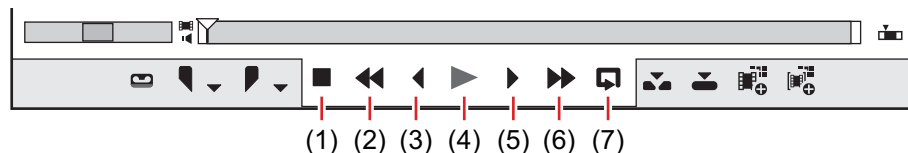
#### 1) Klicken Sie auf [Wiedergabe] im Player.

- 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] <sup>*1</sup>
(3)	[Vorheriges Bild]	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] <sup>*2</sup>
(7)	[Endloswiedergabe] <sup>*3</sup>	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 wiedergeben.

\*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.

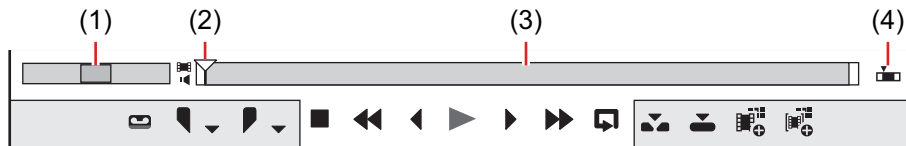
### Hinweis

- 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)	<b>Shuttle</b>	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)	<b>Schieberegler</b>	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)	<b>Positionsleiste</b>	Zeigt die Timeline der Quelle an, die am Player angezeigt wird.
(4)	<b>[Anzeigebereich umschalten]</b>	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 wechselt die Schnellvorlaufgeschwindigkeit in 12 Stufen zwischen der 1/16- und 32-fachen Geschwindigkeit. Drücken Sie zum Verlangsamen [Strg] + [J] auf der Tastatur.
- Shuttle (Zurückspulen): **[Strg] + [J]**  
Mit jedem Drücken von [Strg] + [J] auf der Tastatur wechselt die Zurückspulgeschwindigkeit in 12 Stufen zwischen der 1/16- und 32-fachen Geschwindigkeit. Drücken Sie zum Verlangsamen [Strg] + [L] auf der Tastatur.

## Wiedergabe mit der Maus (Mausgesten)

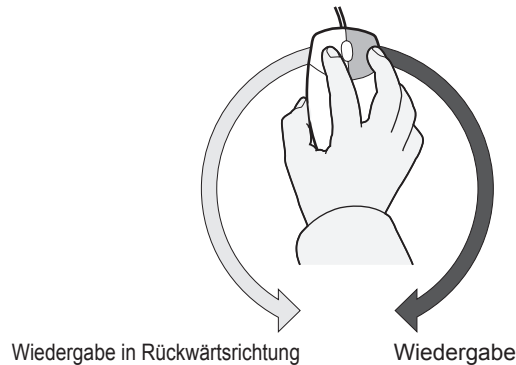
Sie können eine Quelle wiedergeben, indem Sie die Maus am Player bewegen.

### 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 gedrückter 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 Mausrad.

**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 196)

**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].

**Setzen von In- und Out-Punkten für Quellen**

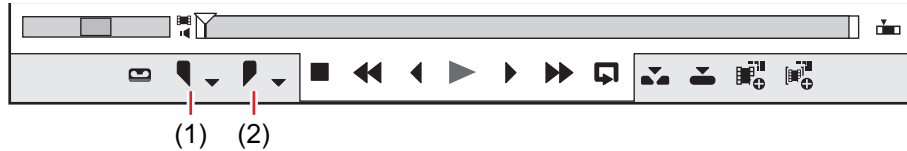
Im Folgenden wird erklärt, wie man In- und Out-Punkte für Quellen festlegt.

**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

- Geben Sie die Quelle wieder und klicken Sie am Player auf [In-Punkt setzen], bei dem Bild, das als In-Punkt festgelegt werden soll.
- 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 in der Positionsleiste auf dem Player und klicken dann 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 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 202)
- Unter [Benutzereinstellungen] → [Anwendung] → [Timeline] können Sie festlegen, ob das im Vorschaufenster angezeigte Bild im Bereich der In- und Out-Punkte enthalten sein soll.
- „[Timeline]“ (► Seite 119)

**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-Punkts bei Videos (Audio)
  - : Setzen des Out-Punkts bei Videos (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

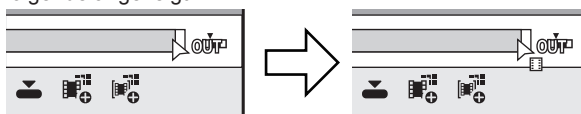
- Klicken Sie auf die Listenschaltfläche [In-Punkt setzen] ([Out-Punkt setzen]) auf dem Player, bei dem Bild, das als In-Punkt festgelegt werden soll, und klicken Sie auf [Video-In setzen] ([Audio-In-Punkt setzen]). Klicken Sie auf [Video-Out-Punkt setzen] ([Audio-Out-Punkt setzen]), bei dem Bild, das 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 in der Positionsleiste auf dem Player und klicken dann 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 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 202)

### 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)

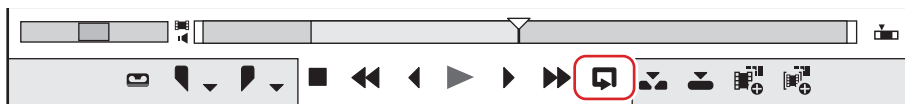
Geben Sie einen Clip zwischen In- und Out-Punkten wiederholt wieder. Die Wiedergabe startet von der aktuellen Position des Schiebereglers.

„Wiedergabe mit Shuttle/Schieberegler“ (► Seite 197)

### 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

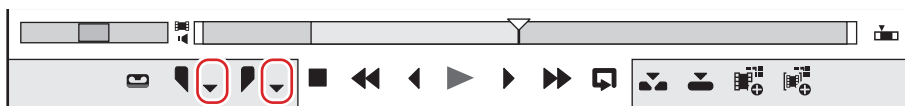
- Wiedergabe zwischen In- und Out-Punkten: **[Strg] + [Space]**

## Verschieben zu In- und Out-Punkten

Verschieben Sie den Schieberegler an der Positionsleiste zum In- (Out-) Punkt.

„Wiedergabe mit Shuttle/Schieberegler“ (► Seite 197)

### 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.

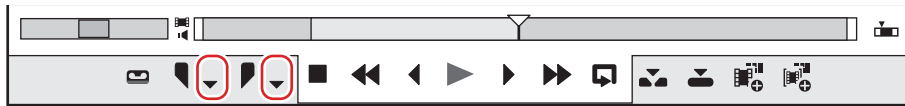
### Alternative

- 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.

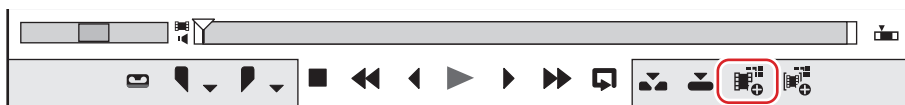
**Hinweis**

- Die Quellen, die im Gerätemodus auf dem Player angezeigt werden, können nicht direkt im Bin registriert werden.
- Wenn ein im Player angezeigter Clip vom Quellbrowser in der Bin registriert wird, referenziert der registrierte Clip die Quelle im Gerät direkt. Wenn die Quelle zum Computer übertragen und gleichzeitig in der Bin registriert wird, führen Sie [Hinzufügen und in Bin übertragen] vom Quellbrowser aus oder übertragen Sie die Quelle nur teilweise.  
**„Importieren von Quellbrowser-Dateien durch Kopieren“ (► Seite 185)**  
**„Automatische teilweise Übertragung beim Hinzufügen zur Timeline/Registrierung in der Bin“ (► Seite 194)**

1) Zeigen Sie Clips im Player an.

- „Anzeige der Clips am Player“ (► Seite 198)
- 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 199)

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 126)
- 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

# Verwalten von Quellen

In diesem Kapitel wird erläutert, wie Sie importierte Quellen in der Bin verwalten können.

# Bin

Clips werden in der Bin zur Verwaltung registriert.

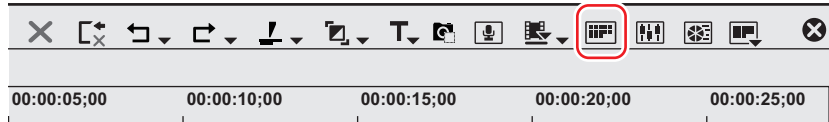
Im Folgenden wird erklärt, wie das Bin-Fenster angezeigt wird und die Cliparten, die registriert werden können.

## 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 153)

## Arten der registrierbaren Clips

Im Folgenden werden die Clips gezeigt, die in der Bin registriert werden können.

### Clips

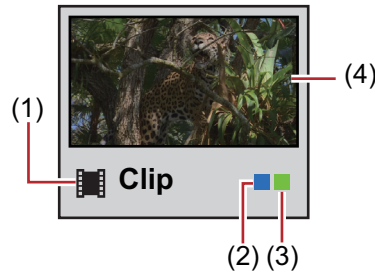
Die folgenden Cliparten können in der Bin registriert werden:

- Videoclips
- Video-Subclips
- Standbildclips
- Audioclips
- Audio-Subclips
- Farbbalkenclips
- Farbmattenclips
- Titelclips (mit Titelerstellungssoftware erstellte Clips)
- Timeline-Sequenzclips
- Sequenzclips
- Untertitel-Clips



- Ein Untertitel-Clip kann auf der Timeline platziert und wie andere Clips gehandhabt werden.
- Eine Untertiteldatei mit mehreren Streams wird nach der Registrierung im Bin zum Einzeluntertitel-Clip.

Clip-Anzeige



(1)	<b>Cliptyp</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li> : Videoclip</li> <li> : Video-Subclip</li> <li> : Standbildclip</li> <li> : Audioclip</li> <li> : Audio-Subclip</li> <li> : Farbbalkenclip, Farbmattencip</li> <li> : Titelclip</li> <li> : Timeline-Sequenzclip</li> <li> : Sequenzclip</li> <li> : Untertitel-Clip</li> </ul>
(2)	<b>Clips in einem Projektordner</b>	Dies wird für eine Quelldatei im Projektordner angezeigt, die von einem Clip referenziert wird.
(3)	<b>Clips auf einer Timeline</b>	Dies wird angezeigt, wenn ein Clip auf einer Timeline platziert wird.
(4)	<b>Posterbild/ Miniaturansicht</b>	Hier wird ein repräsentatives Bild des Clips oder eine Miniaturansicht angezeigt.

- 
- 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 Mausrad gedrückt und bewegen Sie die Maus nach rechts oder links. Lassen Sie das Mausrad 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.

# Einstellungen für Clips

## 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 181)



- 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 [Farbbalken].

- Das [Farbbalken]-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] → [Farbbalken].
- Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und dann auf [Clip erstellen] → [Farbbalken].



- Sie können die Einstellungen des Dialogfelds [Farbbalken] 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 248)

## Farbmattenclips

Erstellen Sie einen Farbmattenclip.

### 1) Klicken Sie in der Bin auf [Neuer Clip].

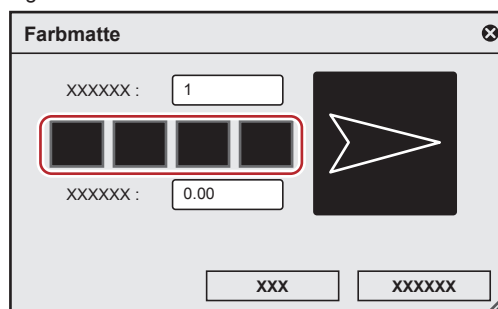


### 2) Klicken Sie auf [Farbmatte].

- 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 209)

### 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 Mousrad betätigen oder die Maus ziehen.



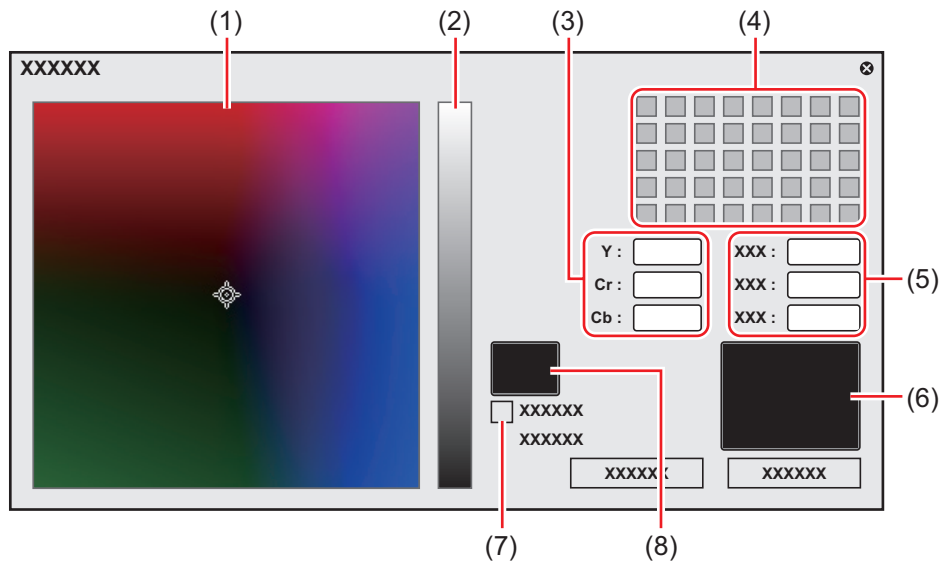
**Alternative**

- 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 dann auf [Clip erstellen] → [Farbmatte].



- Sie können die Einstellungen des Dialogfelds [Farbmatte] durch die folgenden Vorgänge ändern:
  - Klicken Sie in der Bin mit der rechten Maustaste auf den Farbmattenclip und klicken Sie auf [Bearbeiten].
  - Doppelklicken Sie in der Bin auf den Farbmattenclip.
- Sie können auch den Farbmattenclip in der Timeline positionieren, ohne ihn zur Bin zu registrieren. „Platzieren von speziellen Clips in der Timeline“ (► Seite 248)

**[Farbauswahl]-Dialogfeld**



(1)	<b>Farbspektrum</b>	Verschieben Sie den Cursor, um die Farbdifferenz festzulegen (Cr, Cb).
(2)	<b>Luminanz-Schieberegler</b>	Ziehen Sie den Schieberegler, um die Luminanz festzulegen (Y).
(3)	<b>Eingabefeld für den YCrCb-Wert</b>	Geben Sie einen numerischen Wert für die Helligkeit und den Farbunterschied ein, um die Farbe festzulegen.
(4)	<b>Farbpalette</b>	Wählen Sie eine Farbe aus der Standardfarbpalette aus.
(5)	<b>Eingabefeld für den RGB-Wert</b>	Geben Sie einen numerischen Wert für Rot (R), Grün (G) und Blau (B) ein, um die Farbe festzulegen.
(6)	<b>Farbwähler</b>	Wählen Sie die Farbe vom Video, das im Player/Rekorder angezeigt wird. Klicken Sie auf die Farbauswahl und dann auf die gewünschte Farbe im Video, das aktuell im Player/Rekorder angezeigt wird.
(7)	<b>[IRE-Warnung]</b>	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)	<b>Vorschaufeld</b>	Die voreingestellte Farbe wird angezeigt.

**Titelclips**

Erstellen Sie einen Titelclip.



- Der vorhandene Titler kann mit [Anwendung] unter [Benutzereinstellungen] → [Andere] geändert werden. „[Andere]“ (► Seite 122)

**1) Klicken Sie in der Bin auf [Titel hinzufügen].**



- Quick Titler startet.

**2) Erstellen Sie den Titelclip.**

- „Quick Titler“ (► Seite 409)

### 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.

<b>[Paardateien auswählen]</b>	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 <input type="checkbox"/> , um die Position der Clips für die Synchronisation der L-Seite und der R-Seite auszuwählen. Die Einstellung wird in der [Vorschau] angezeigt. Mit jedem Klick wird die Sortierreihenfolge von aufsteigend zu absteigend gewechselt.
<b>[Vorschau]</b>	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 Vorschauenfenster anzusehen. Klicken Sie auf <input type="checkbox"/> , um zwischen den Videos 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.

<b>[Stereoskopische Clips]</b>	Zeigt die Informationen des stereoskopischen Clips an. Der Clipname des erstellten stereoskopischen Clips wird in [Clipname] angezeigt. Klicken Sie in [Sync] auf <input type="checkbox"/> , 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.
<b>[Vorschau]</b>	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 <input type="checkbox"/> , 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 207)

## 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 202)

## 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 [Stereoskopisch]-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].

## Erstellen eines Clips mit Untertiteldaten

### Zusammenführen mit einem Untertitel-Clip

Sie können einen Untertitel-Clip mit einem Videoclip im Bin zusammenführen.

- In EDIUS werden die folgenden Untertiteldateiformate unterstützt.
  - \*.scc
  - \*.mcc
- Nur Videoclips können mit Untertitel-Clips zusammengeführt werden.

### 1) Wählen Sie im Bin einen Videoclip und einen Untertitel-Clip aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und klicken Sie auf [Als Clip mit Untertiteln einstellen].

- Der Videoclip und der Untertitel-Clip werden zusammengeführt und der Untertitel-Clip wird im Bin ausgeblendet.



- Wenn Sie eine Datei als Clip im Bin registrieren, können Sie eine Untertiteldatei suchen, die zur Datei gehört, und mit dem Clip zusammenführen.  
„Zusammenführen mit einer Untertiteldatei und Registrieren“ (► Seite 182)

### Aufheben der Zusammenführung eines Untertitel-Clips

Sie können die Zusammenführung eines Untertitel-Clips mit einem Videoclip aufheben.

### 1) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Videoclip, der mit einem Untertitel-Clip zusammengeführt wurde, und klicken Sie auf [Clip mit Untertiteln abbrechen].

- Die Zusammenführung von Untertitel-Clip und Clip wird aufgehoben und der Untertitel-Clip erscheint wieder im Bin.

### Verwenden von Untertitelinformationen des Clips

Sie können festlegen, ob die Untertitelinformationen eines Clips verwendet werden sollen.

### 1) Wählen Sie im Bin einen Clip aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und klicken Sie auf [Eigenschaften].

- Das Dialogfeld [Eigenschaften] wird angezeigt.

### 2) Klicken Sie auf die [Untertitel]-Registerkarte.

### 3) Aktivieren Sie [Untertiteldaten verwenden].

#### 4) Klicken Sie auf [OK].



- In [Untertiteldatei] auf der Registerkarte [Untertitel] können Sie das Speicherziel der derzeit referenzierten Untertiteldatei prüfen.

## 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 213)

#### 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 214)

### [Clip-Eigenschaften]-Dialogfeld

Je nach Clip-Typ kann eine andere Registerkarte angezeigt werden.

<b>[Datei]-Registerkarte</b>	Überprüfen Sie den Dateityp, die Dateigröße und andere Detaileigenschaften der Dateien. Sie können hier auch die Clips und Bänder umbenennen, Kommentare eingeben und die Anzeigefarbe der Clips ändern.
<b>[Video]-Registerkarte</b>	Überprüfen Sie den TC-Beginn (Timecode), das TC-Ende oder die Bildgröße. Sie können hier auch TC-Beginn, das Posterbild, das Seitenverhältnis, den Farbraum, den Farbensprechungsbereich, die Halbbildreihenfolge und die Bildrate ändern. Klicken Sie auf [Zurück zu den Grundeinstellungen], um zu den Einstellungen zum Zeitpunkt ihrer Erfassung zurückzukehren.
<b>[Stereoskopisch]-Registerkarte</b>	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 211)
<b>[Audio]-Registerkarte</b>	Überprüfen Sie den TC-Beginn und das TC-Ende oder erfassen Sie die Wellenform-Daten (Wellenformdarstellung für Audio) neu.
<b>[Standbild]-Registerkarte</b>	Überprüfen Sie das Format oder die Bildgröße. Sie können hier auch die Dauer, das Seitenverhältnis, den Farbraum und den Farbensprechungsbereich ändern.
<b>[Expansion]-Registerkarte</b>	Überprüfen Sie die Expansionsinformationen einer Datei oder eines Clips. Die angezeigten Details variieren je nach Clip-Typ.
<b>[Untertitel]-Registerkarte</b>	Legen Sie fest, ob die Untertitelinformationen verwendet werden sollen. Wenn eine Untertiteldatei mit der Datei zusammengeführt wurde, kann auch das Speicherziel der derzeit referenzierten Datei geprüft werden. „Verwenden von Untertitelinformationen des Clips“ (► Seite 212)



- In [Farbraum] auf der Registerkarte [Video] werden die Farbräume von Clips automatisch erkannt und angezeigt. Wenn der Farbraum eines Clips nicht automatisch erkannt wird, können Sie ihn manuell ändern, indem Sie auf die Listenschaltfläche von [Farbraum] auf der Registerkarte [Video] klicken.

## Clip umbenennen

Sie können Clips umbenennen, deren Referenzquelle und Name mit denen des in der Bin ausgewählten Clips identisch sind.

- Diese Einstellung wird auf Clips in der Bin und auf der Timeline angewendet.

**1) Wählen Sie in der Bin mehrere Clips aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste und klicken Sie auf [Clip umbenennen].**

### Alternative

- Wählen Sie einen Clip aus und klicken Sie auf den Clip-Namen.
- Umbenennen nach der Auswahl eines Clips im Bin-Fenster: **[F2]**

**2) Ändern Sie den Namen und drücken Sie [Eingabe] auf der Tastatur.**

### Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Zugehörige Clips umbenennen]. Geben Sie einen Namen ein, wählen Sie [Clips mit demselben Namen wie das Original] und klicken Sie auf [OK].

## Zugehörige Clips umbenennen

Sie können mehrere Clips mit derselben Referenzquelle in der Bin oder der Timeline auf einmal umbenennen.

Sie können auch nur den in der Bin ausgewählten Clip umbenennen.

**1) Wählen Sie in der Bin mehrere Clips aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste und klicken Sie auf [Zugehörige Clips umbenennen].**

- Das Dialogfeld [Zugehörige Clips umbenennen] wird angezeigt.  
„Dialogfeld [Zugehörige Clips umbenennen]“ (► Seite 214)

**2) Ändern Sie den Namen und klicken Sie auf [OK].**

### Dialogfeld [Zugehörige Clips umbenennen]

[Name]	<p>Geben Sie einen neuen Clipnamen ein und wählen Sie aus, welche Clips umbenannt werden sollen.</p> <p><b>[Current clip only.]</b> Nur der ausgewählte Clip wird umbenannt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diese Einstellung wird auf Clips in der Bin angewendet.</li> </ul> <p><b>[Clips mit demselben Namen wie das Original]</b> Nur Clips mit derselben Referenzquelle und demselben Namen wie der ausgewählte Clip werden umbenannt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diese Einstellung wird auf Clips in der Bin und auf der Timeline angewendet.</li> </ul> <p><b>[Alle Clips wie Original]</b> Alle Clips mit derselben Referenzquelle wie der ausgewählte Clip werden umbenannt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diese Einstellung wird auf Clips in der Bin und auf der Timeline angewendet.</li> </ul>
--------	--

## Korrektur von Eigenschaften mehrerer Clips

Wenn die Clip-Ansicht des Bin auf [Details] oder [Symbol] gesetzt ist, können Sie mehrere Clips auswählen und die Clips umbenennen oder die Clip-Anzeigefarbe sowie andere Einstellungen gleichzeitig ändern.

Die folgenden Eigenschaften können in einem einzigen Vorgang korrigiert werden:

- Clip-Name
- Bandname
- Kommentar
- Anzeigefarbe der Clips
- Bildrate
- Seitenverhältnis
- Halbbildreihenfolge
- Farbentsprechungsereich
- Farbraum
- Teilungsmethode



- 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 164)

### 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

---

Sie können mehrere der folgenden Einstellungen auf einmal bearbeiten.


- Clip-Name
- Bandname
- Kommentar

### 1) Setzen Sie die Clip-Ansicht des Bin auf [Details] oder [Symbol].

- „Clip-Ansichts-Anzeige“ (► Seite 163)
- Dieser Vorgang ist nicht erforderlich, wenn Sie den Namen eines Clips ändern.

### 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 der Name eines Clips geändert wurde, werden Sprungnummern auf der Basis des eingegebenen Clipnamens hinzugefügt, angefangen mit dem Clip mit der niedrigsten Nummer.
- Wenn Sie einen Bandnamen und Kommentar korrigiert haben, wird der eingegebene Inhalt in allen ausgewählten Clips wiedergegeben.



- Wenn der Name eines Clips geändert wurde, werden Clips, deren Referenzquelle und Name mit denen des in der Bin ausgewählten Clips identisch sind, umbenannt.  
Diese Einstellung wird auf Clips in der Bin und auf der Timeline angewendet.

---

## Korrektur von Anzeigefarbe der Clips, Bildrate, Seitenverhältnis, Farbraum usw.

---

Sie können die folgenden Einstellungen auf einmal bearbeiten.

- Anzeigefarbe der Clips
- Bildrate
- Seitenverhältnis
- Halbbildreihenfolge
- Farbentsprechungsbereich
- Farbraum
- Teilungsmethode



### 1) Setzen Sie die Clip-Ansicht des Bin auf [Details] oder [Symbol].

- „Clip-Ansichts-Anzeige“ (► Seite 163)

### 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 einem Element, das durch Klicken auf  angezeigt wird, zeigt an, dass diese Einstellung die Standardeinstellung ist.
- Klicken Sie auf  und wählen Sie [Zurück zur Standardeinstellung] aus, um Bildrate, Seitenverhältnis, Halbbildreihenfolge, Farbraum und Teilungsmethode auf die Standardeinstellung für jeden Clip zurückzusetzen.

### Korrektur des Dialogfeldes Einstellungen

Ändern Sie die Einstellungen für den Farbbalken, die Farbmatten 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 208)  
„Farbmattenclips“ (► Seite 208)
- Im Falle der Titelclips startet die Titelerstellungssoftware.  
„Quick Titler“ (► Seite 409)

#### 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 Zieldatei 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-Medieneinstellungen].

- Das [MPEG-Medieneinstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt.  
„[MPEG-Medieneinstellungen]-Dialogfeld“ (► Seite 217)

#### 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-Medieneinstellungen].



- Die obigen Einstellungen können für alle MPEG-Dateien geändert werden, die in EDIUS importiert werden.  
„[MPEG]“ (► Seite 111)



## [MPEG-Medieneinstellungen]-Dialogfeld

<b>[Beschleunigte Suche verwenden]</b>	Stellen Sie den Schnellsuchlauf für MPEG-Dateien ein. Markieren Sie dazu zunächst diesen Punkt und anschließend falls erforderlich einen der folgenden Punkte. <b>[Suchinformationen im Hintergrund erstellen]</b> Sammeln Sie die Zeitstempelinformationen von MPEG-Dateien im Leerlauf, um die Suche zu beschleunigen. <b>[Suchinformationen in Datei speichern]</b> Speichern Sie die Suchinformationen als wiederverwendbare Datei.
<b>[A/V-Synchronisierung mit PTS]</b>	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.
<b>[Timecode von GOP-Header abrufen]</b>	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-Medieneinstellungen] nicht angezeigt.

### 1) Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Bin auf einen Clip und klicken Sie auf [H.264-Medieneinstellungen].

- Das [H.264-Medieneinstellungen]-Dialogfeld wird angezeigt.

### 2) Stellen Sie jeden Punkt ein und klicken Sie auf [OK].

<b>[Timecode von "picture timing SEI" holen]</b>	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-Medieneinstellungen].



- Die obigen Einstellungen können für alle H.264-Dateien geändert werden, die in EDIUS importiert werden.  
„[AVCHD]“ (► Seite 109)

## 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 163)

### 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] + [C], [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 218)

„Ausschneiden von Clips“ (► Seite 218)

## 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.

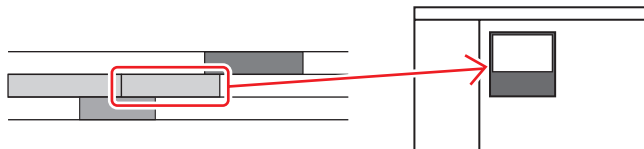


### Alternative

- 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].

- 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 237)

„Separate Handhabung von Video- oder Audioteilen der Clips“ (► Seite 252)

### 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 164)

- 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 [Datei] im [Clip-Eigenschaften]-Dialogfeld. Wählen sie die Anzeigefarbe aus der Liste [Clip-Farbe] aus. „[Clip-Eigenschaften]-Dialogfeld“ (► Seite 213)



- Die Anzeigefarben mehrerer Clips können in einem einzigen Vorgang geändert werden. „Korrektur von Eigenschaften mehrerer Clips“ (► Seite 214)

## Übertragung zum Projektordner

Nachfolgend wird erläutert, wie Sie die Dateien, auf die sich die Clips in der Bin beziehen, zum Projektordner übertragen.

#### Hinweis

- 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 192)
- 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.

#### Hinweis

- 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 192)
- Der Clip in der Bin bezieht sich jetzt auf die Datei, die zum Projektordner übertragen wurde.

## Vorgänge in der Ordneransicht

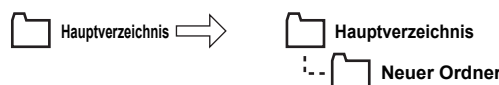
Sie können die Clips für einzelne Ordner registrieren, um diese zu klassifizieren. Die Ordner können unter dem Ordner [Hauptverzeichnis] in einer hierarchischen Struktur hinzugefügt werden.

„Ordneransicht anzeigen/ausblenden“ (► Seite 162)



- Der Ordner [Hauptverzeichnis] kann nicht verschoben oder kopiert werden.
- Es kann kein Ordner außerhalb des Ordners [Hauptverzeichnis] erstellt werden.

### Erstellen von Ordnern

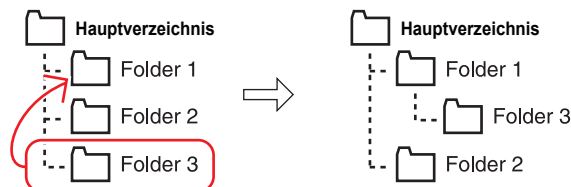


**1) Klicken Sie in der Ordneransicht mit der rechten Maustaste auf den Ordner und klicken Sie auf [Neuer Ordner].**

- Ein neuer Ordner wird unterhalb des ausgewählten Ordners erstellt.

**2) Geben Sie den Ordnernamen 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].



#### 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.

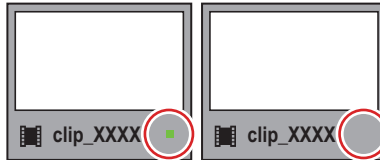


3) Wählen Sie [Timeline-Referenz] bei [Kategorie] in [Suchen nach].

4) Wählen Sie [Nicht verwendet] und klicken Sie auf [Hinzufügen].



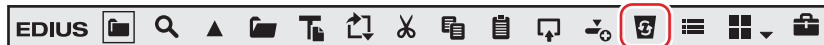
- Um die Quelldatei der nicht in der Timeline verwendeten Clips zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip und klicken Sie auf [Datei löschen]. Die Quelldateien können nur gelöscht werden, wenn sie sich unterhalb des Projektordners befinden.
- Um die nicht in der Timeline verwendeten Clips zu deregistrieren, wählen Sie den Clip und klicken Sie auf [Löschen].
- Eine grüne Markierung wird unten rechts im angezeigten Clip angezeigt, wenn Clips aktuell in der Timeline verwendet werden. Wenn der Clip nicht in der Timeline verwendet wird, wird die Markierung 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

# Bearbeitungsfunktionen

In diesem Kapitel werden der Bearbeitungsmodus, die Spureinstellungen und das Bearbeiten von Timelines erläutert.

# Timeline-Einstellungen

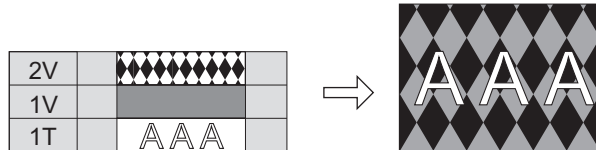
## Spuren

Sie können Spuren hinzufügen, löschen und verschieben. Zudem können Sie Spuren einzeln stummschalten und sperren. Es gibt mehrere Typen von Spuren und in die einzelnen Spurtypen können unterschiedliche Cliptypen eingefügt werden.

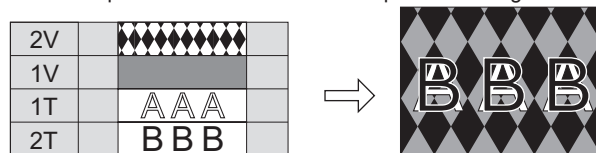
„Spurtypen“ (► Seite 228)



- Die Anzeigereihenfolge hängt von der Position und dem Typ der Spuren ab. Bei Videospuren (V/VA-Spuren) haben weiter oben angeordnete Spuren Vorrang vor den weiter unten platzierten. T-Spuren haben Vorrang vor Videospuren (V/VA-Spuren).



Bei mehreren nacheinander angeordneten T-Spuren haben die unteren T-Spuren Vorrang.



- Untertitel-Clips haben bei der Anzeigereihenfolge unabhängig von der Position und dem Typ der Spuren, wo sie platziert wurden, Vorrang vor anderen Clips.
- Bei Clips mit eingebetteten Untertiteldaten hängt die Anzeigereihenfolge genau wie beispielsweise bei Videoclips von der Position und dem Typ der Spuren, wo sie platziert wurden, ab. Beachten Sie, dass der Untertitel eines Clips auf einer niedrigeren Spur je nach den Layouter-Einstellungen eines Clips auf einer weiter oben angeordneten Spur in der Anzeigereihenfolge möglicherweise priorisiert wird.

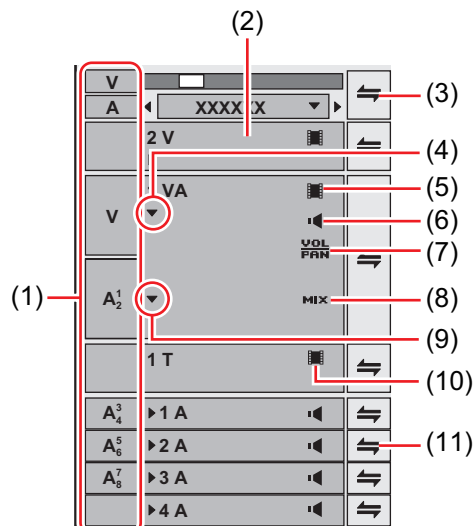
## Spuranzeige

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.



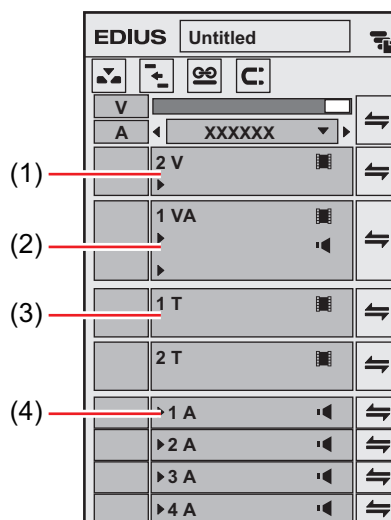
## Kapitel 7 Bearbeitungsfunktionen — Timeline-Einstellungen

(1)	<b>Spurbereich</b>	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. <b>„Einstellung des Kanal mappings“ (► Seite 241)</b>
(2)	<b>Spurfenster</b>	Klicken Sie darauf, um die aktivierte/deaktivierte Einstellung dieser Spur umzuschalten.
(3)	<b>Batchsperrfeld</b>	Klicken Sie darauf, um die Synchronsperrung für alle Spuren ein- oder auszuschalten. <b>„Synchronsperrung (Synchronisierung)“ (► Seite 235)</b> Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die ausgewählte Spur, um diese zu sperren. <b>„Sperren von Spuren“ (► Seite 231)</b>
(4)	<b>Audioerweiterungsschaltfläche</b>	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Rubberband für Audio anzuzeigen. <b>[Alt] + [S]</b>
(5)	<b>[Video stummschalten]</b>	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. <b>[Shift] + [W]</b>
(6)	<b>[Audio stummschalten]</b>	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. <b>[Shift] + [S]</b>
(7)	<b>[Lautstärke/Pan]</b>	Schalten Sie zwischen dem Lautstärke- und dem Panorama-Anpassungsmodus um. <b>„Anpassen der Lautstärke und Pan eines Clips“ (► Seite 436)</b>
(8)	<b>[Mixer]</b>	Schalten Sie den Transparenzanpassungsmodus ein/aus. <b>„Transparenz“ (► Seite 390)</b>
(9)	<b>Mixererweiterungsschaltfläche</b>	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Rubberband für die Transparenz anzuzeigen. <b>[Alt] + [W]</b>
(10)	<b>[Titel]</b>	Wechseln Sie die Ein-/Ausblenden-Einstellung für den Titel. Bei Ausblendung wird der Titel nicht wiedergegeben. <b>[Shift] + [W]</b>
(11)	<b>Sperrfeld</b>	Klicken Sie darauf, um die Synchronsperrung für eine bestimmte Spur ein- oder auszuschalten. <b>„Synchronsperrung (Synchronisierung)“ (► Seite 235)</b> Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die ausgewählte Spur, um diese zu sperren. <b>„Sperren von Spuren“ (► Seite 231)</b>



- Bedienvorgänge mit Tastenkombinationen sind für die ausgewählte Spur aktiviert.

## Spurtypen



(1)	<b>V-Spur</b>	Platzieren Sie auf dieser Spur Video-, Standbild-, Titel-, Farbbalken-, Farbmatten- und Untertitel-Clips. Videoclips mit Audio werden als Videoclips platziert, wobei der Audioteil deaktiviert ist.
(2)	<b>VA-Spur</b>	Platzieren Sie auf dieser Spur Video-, Audio-, Standbild-, Titel-, Farbbalken-, Farbmatten- und Untertitel-Clips.

(3)	<b>T-Spur</b>	Platzieren Sie auf dieser Spur Video-, Standbild-, Titel-, Farbbalken-, Farbmatten- und Untertitel-Clips. 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)	<b>A-Spur</b>	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 Spurbreite ändern.

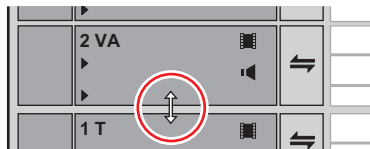
- 1) Bewegen Sie den Mauscursor zur rechten Seite der Spurbreite, und ziehen Sie, wenn der Mauscursor sein Aussehen verändert hat.**



### 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

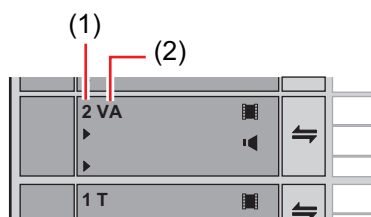
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das zu ändernde Spurfenster und klicken Sie auf [Höhe] → gewünschte Höhe.



- 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)	<b>Spurnummer</b>
(2)	<b>Spurname</b>

- 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 für 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 „Erstellen eines neuen Projekts (Detaillierte Einstellungen)“ und zur Änderung der Einstellungen bei der Bearbeitung einer Spur finden Sie unter „Ändern der Projekteinstellungen (Detaillierte Einstellungen)“.

„Erstellen eines neuen Projekts (Detaillierte Einstellungen)“ (► Seite 60)

„Ändern der Projekteinstellungen (Detaillierte Einstellungen)“ (► Seite 69)

Informationen zur Änderung der Einstellungen für jede Sequenz finden Sie unter „Sequenzeinstellungen“.

„Sequenzeinstellungen“ (► Seite 70)

### 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 Audiospuren): **[Shift] + [9]**
- Aktivierung/Deaktivierung der Spuren (alle Videospuren): **[Shift] + [Strg] + [9]**
- Aktivierung/Deaktivierung der Spuren (alle Spuren): **[Shift] + [0], [Shift] + [Strg] + [0]**

## Sperrern von Spuren

Wenn eine Spur gesperrt ist, kann der Clip auf der Spur nicht länger bearbeitet oder verschoben werden.

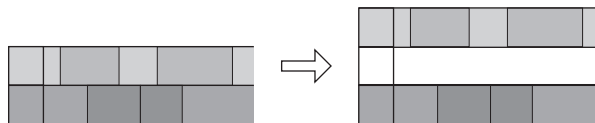
### 1) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Sperrfeld und klicken Sie auf [Spur sperren].

- „Spurkopfzeile“ (► Seite 227)
- In gesperrten Spuren erscheint eine diagonale Linie, und die Clips können nicht länger bearbeitet, 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 entsperren 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 227)

### 2) Geben Sie die hinzuzufügende Anzahl von Spuren ein.

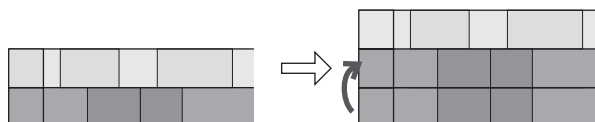
- Um VA-/A-Spuren hinzuzufügen, klicken Sie auf [Kanal-Mapping] und legen Sie die Audioausgabekanäle der zusätzlichen Spuren fest. „Konfiguration von Audiokanal-Mapping“ (► Seite 66)

### 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.

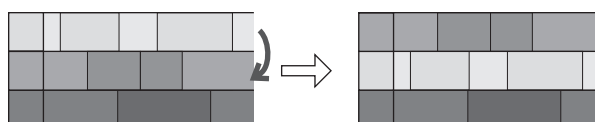
## Duplizieren von Spuren



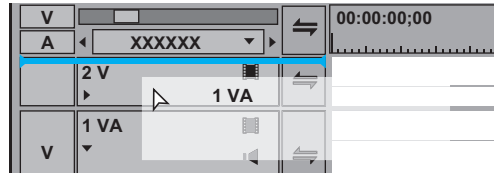
### 1) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das zu duplizierende Spurfenster und klicken Sie auf [Duplizieren].

- „Spurkopfzeile“ (► Seite 227)
- 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.



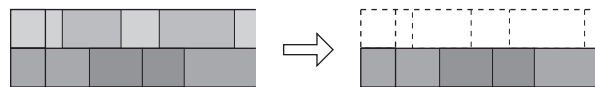
### Alternative

- 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 227)
- Die Spuren, auf denen sich zu diesem Zeitpunkt keine Clips befinden, werden gelöscht.

2) Klicken Sie auf [OK].

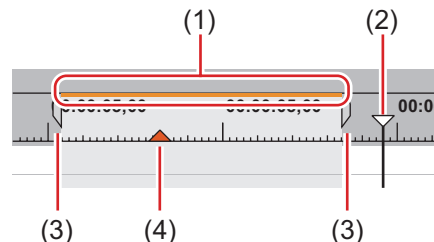


- Mehrere Spuren können ebenso in einem einzigen Vorgang gelöscht werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Spur und klicken Sie auf [Löschen (Ausgewählte Spuren)].

## 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)	<b>Render-Optionen</b>	Zeigen Sie die erforderliche Render-Ebene für die Timeline-Wiedergabe in einer bestimmten Farbe an. <b>„Farbcode der Zeitskala“ (► Seite 313)</b>
(2)	<b>Timeline-Cursor</b>	Bewegen Sie den Timeline-Cursor, indem Sie ihn nach rechts oder links ziehen.
(3)	<b>In/Out-Punkte</b>	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. <b>„Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline“ (► Seite 243)</b>

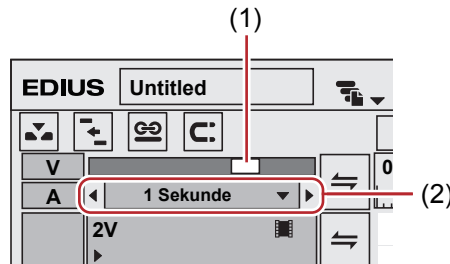


(4)	<b>Sequenzmarke</b>	Das ist die in der Timeline zu setzende Marke. Eine orangefarbene Sequenzmarke wird beim Export auf DVD usw. zu einem Kapitel. Wenn Sie den Mauscursor auf die Sequenzmarke stellen, wird der Timecode oder Kommentar zur Position der Sequenzmarke angezeigt (sofern eingestellt). „Sequenzmarken setzen“ (► Seite 301) „Sequenzmarkentypen“ (► Seite 302)
-----	---------------------	---

### Zeitskala-Einstellungen

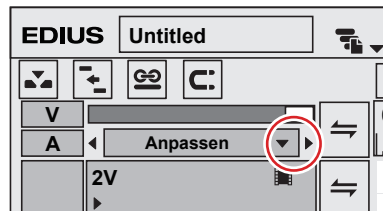
Sie können die Anzeigeeinheiten für die Zeitskala ändern. Die Zeitskala kann in den folgenden Einheiten angezeigt werden:

- Bilder, Sekunden, Minuten
- Anpassen (Die Anzeigeeinheit wird automatisch an den Anzeigebereich des Timeline-Fensters angepasst.)



(1)	<b>Zeitskala-Schieberegler</b>
(2)	<b>Zeitskala-Einstellungen</b>

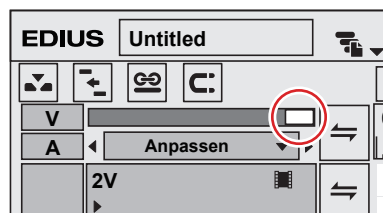
- 1) Klicken Sie in den Zeitskala-Einstellungen auf die Listenschaltfläche und klicken Sie auf die Anzeigeeinheit.



- 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 den Zeitskala-Schieberegler. 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].



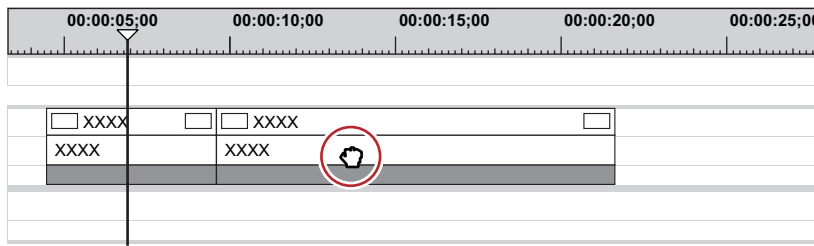
- Klicken Sie auf . Klicken Sie auf den linken Pfeil, um eine kleinere Anzeigeeinheit festzulegen, und auf den rechten Pfeil, um eine größere Anzeigeeinheit festzulegen.

- Wenn sich in der Timeline ein Clip befindet, können Sie die Zeitskala-Einstellungen im Bereich von [1 Bild] bis [Anpassen] feineinstellen, indem Sie den Zeitskala-Schieberegler ziehen. Die Skala wird während der Feineinstellung als „----“ angezeigt.

### Verschieben des Anzeigebereichs

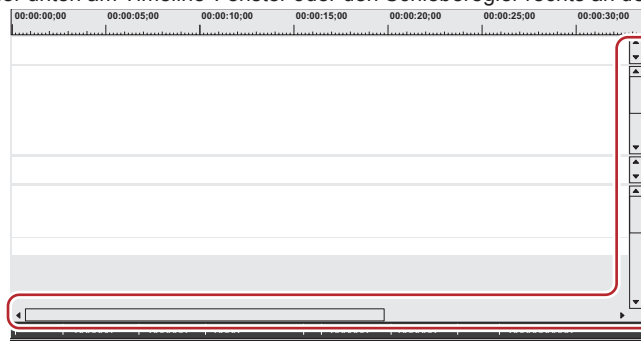
Sie können den Bereich verschieben, der aktuell im Timeline-Fenster angezeigt wird.

1) Ziehen Sie bei gedrückter [Alt]-Taste auf der Tastatur mit der rechten Maustaste.



**Alternative**

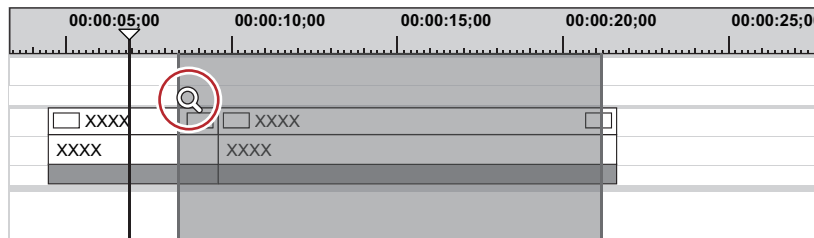
- Verschieben Sie den Schieberegler unten am Timeline-Fenster oder den Schieberegler rechts an der Spur.



### 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 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 [Datei] und wählen Sie die gewünschte Farbe aus der Liste [Clip-Farbe] aus.

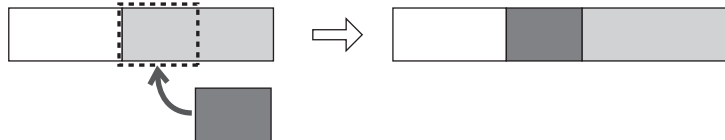
# Wechseln des Bearbeitungsmodus

## Wechseln des Modus beim Platzieren/Verschieben von Clips

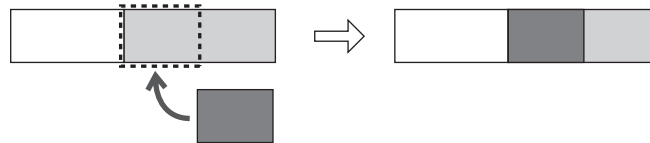
Sie können die Bedienvorgänge für die Clips bei der Platzierung der Clips in der Timeline oder die Bedienvorgänge für die Verlinkung der Clips auf der Spur mithilfe des Bearbeitungsmodus wechseln.

### 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

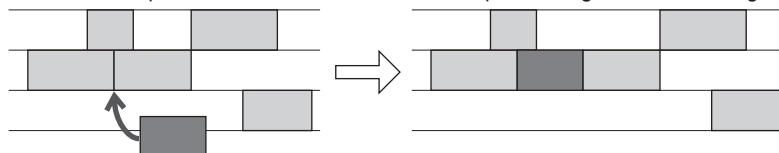
- Den Überschreibe-/Einfügemodus wechseln: [Einfüg]

### 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.**

- Mit jedem Klicken wird zwischen ein und aus gewechselt.



- 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-Sperrfenster und wählen Sie [Sync-Lock auf ausgewählte Spuren anwenden].

**Ripple-Modus**

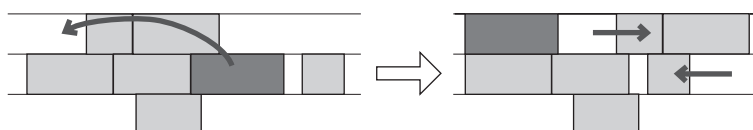
Wenn im Ripple-Modus ein Clip gelöscht oder getrimmt wird, wird der nachfolgende Clip nach vorne verschoben, um die Entstehung von Lücken in der Timeline zu vermeiden. Wenn Sie einen Clip einfügen, können Sie den nachfolgenden Clip verschieben und die Lücke an der Einfügeposition beibehalten.



- Alle nachfolgenden Clips, die dem Clip folgen, der zwischen den Spuren mit Synchronsperrung bearbeitet wird, werden gesperrt.

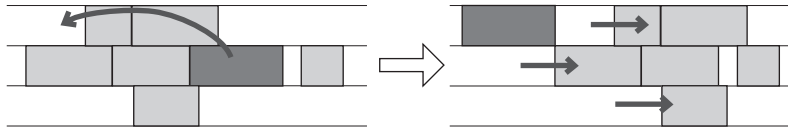
**Beispiel:**

Wenn Sie die Synchronsperrung für alle drei Spuren deaktiviert haben und einen Clip mit aktiviertem Ripple-Modus hinzufügen (Einfügemodus)



### Beispiel:

Wenn Sie die Synchronsperrung 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.



- Der aktuelle Modus (Ripple ein/Ripple aus) wird in der Statusleiste der Timeline angezeigt.

### Alternative

- Wechseln des Ripple-Modus: **[R]**



- Bei aktiviertem Ripple-Modus können die Sequenzmarken mit der Timeline-Bearbeitung verknüpft werden. „Synchronsperrungseinstellung der Sequenzmarke“ (► Seite 302)

## 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 252)

### 1) Klicken Sie in der Modusleiste auf [Gruppe/Verknüpfen-Modus einrichten].

- Jedes Klicken aktiviert und deaktiviert den Modus.



### Alternative

- Wechseln des Gruppieren-/Verknüpfen-Modus: **[Shift] + [L]**

## 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 119)

### 1) Klicken Sie in der Modusleiste auf [Magnetfunktion].

- Jedes Klicken aktiviert und deaktiviert den Modus.



## Erweiterter/Beibehaltener Modus

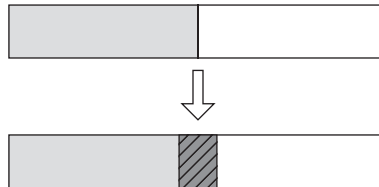
Wenn Sie einen Übergang oder Audioüberblendungen zwischen den Clips hinzufügen, legen Sie hier fest, ob die Gesamtlänge des Clips beibehalten wird (erweiterter Modus) oder die Länge der einzelnen Clips beibehalten wird (beibehaltener Modus).

„Clip-Übergang“ (► Seite 383)

„Audioüberblendung“ (► Seite 384)

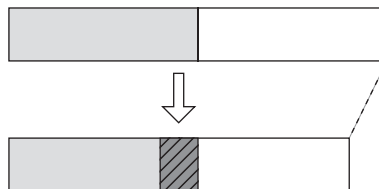
### ■ Erweiterter Modus

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



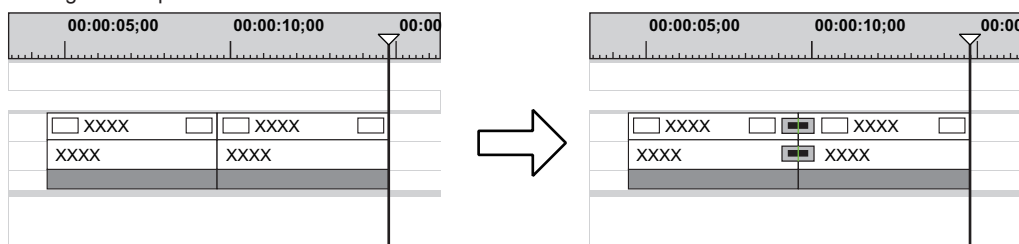
- Wenn Sie [Cliplänge bei Übergang/Überblendung erweitern umschalten] als Funktionsschaltfläche im Voraus zur Timeline hinzufügen, können Sie einfach durch das Anklicken dieser Schaltfläche zwischen den erweiterten/beibehaltenen Modi wechseln.  
„Bedienschaltflächen-Einstellungen“ (► Seite 155)

### 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.

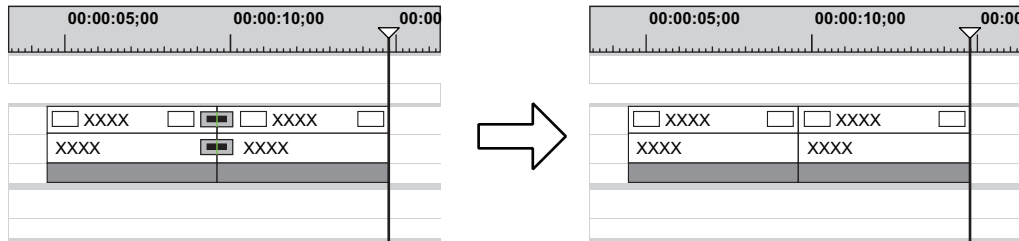


### Hinweis

- 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 382)

### ■ 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.



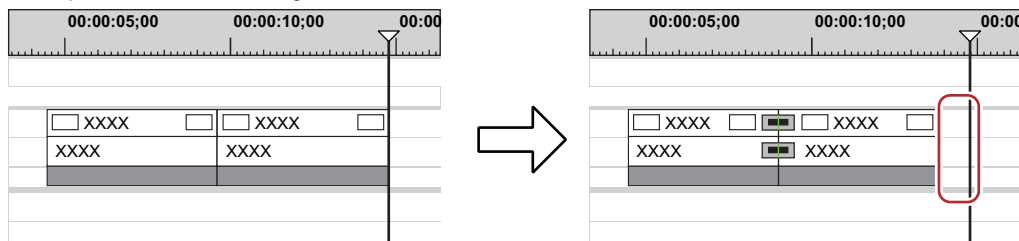
- Wenn Sie einen Clip mit einem festgelegten Übergang löschen, wird der Übergang gleichzeitig gelöscht. Die Länge des verbleibenden Clips ändert sich, sie wird bis zur Mitte des Übergangs (die Länge einschließlich des beim Einstellen des Übergangs festgelegten zusätzlichen Werts) erweitert.

### Einstellung des beibehaltenen Modus

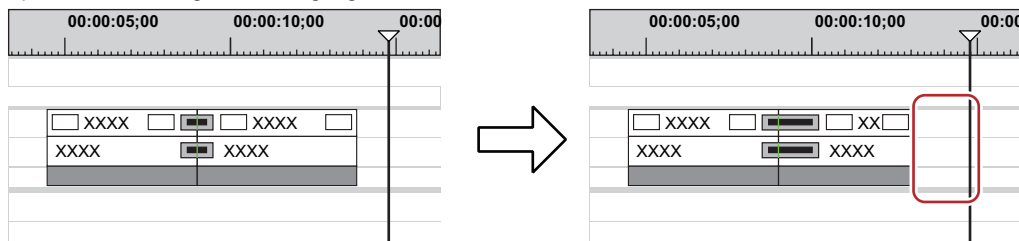
- Klicken Sie auf [Einstellungen] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Benutzereinstellungen].
- Klicken Sie auf das [Anwendung]-Verzeichnis und klicken Sie auf [Timeline].
- Deaktivieren Sie [Cliplänge bei Übergang/Überblendung erweitern].

### ■ 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.

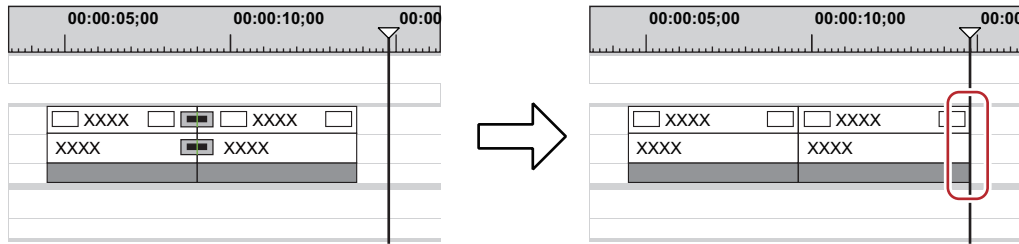


Wenn die Länge des Übergangs geändert wird, werden die Clips nach links verschoben und die Gesamtlänge des Clips in der Timeline ändert sich entsprechend der Länge des Übergangs.



### ■ 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 235)



# Platzieren von Clips

## Einstellung des Kanal mappings

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 Kanal mappings 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.

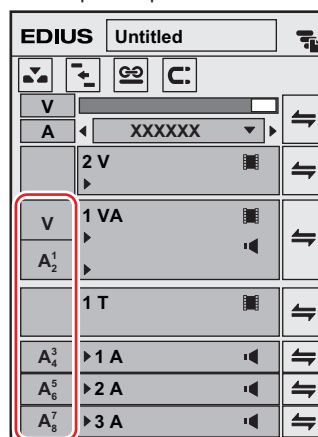
#### 1) Klicken Sie in der Bin auf den Clip, der in der Timeline platziert werden soll, um ihn auszuwählen.

- Der Quellkanal wird im Spurbereich angezeigt.
- Ein im Player angezeigter Clip wird im Spurbereich auf gleiche Weise angezeigt.
- Wenn Sie einen Clip im Quellbrowser ausgewählt haben, werden die Quellkanäle im Spurbereich gemäß dem Kanal-Mapping in den Projekteinstellungen angezeigt.

#### Beispiel:

Bei einem ausgewählten Clip mit 1 Videokanal und 8 Audiokanälen

Laut Mapping sind der Videokanal und die Audiokanäle 1 und 2 auf Spur 1VA, die Audiokanäle 3 und 4 auf der Spur 1A, die Audiokanäle 5 und 6 auf der Spur 2A und die Audiokanäle 7 und 8 auf der Spur 3A platziert.



#### 2) Klicken Sie zum Trennen auf den Spurbereich des überflüssigen Quellkanals.

- Mit jedem Klick wird der Quellkanal abwechselnd verbunden und getrennt.



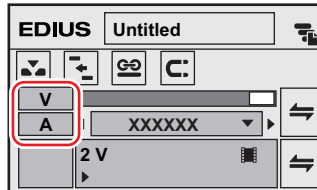
- Wenn Sie den Quellkanal mit einem anderen Ziel verbinden wollen, ziehen Sie den Spurbereich des betreffenden Quellkanals an den gewünschten neuen Spurbereich und legen ihn dort ab.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Spurbereich des Audiokanals und klicken Sie auf [Audio-Quellkanal (Stereo)], um einen Audioquellkanal als monauralen Kanal oder Stereokanal zu platzieren. Mit jedem Klick wechseln Sie zwischen dem monauralen Kanalmodus und dem Stereokanalmodus.

#### 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].

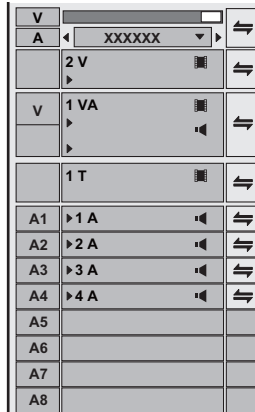


- Voreingestellt ist, dass der 1. Audiokanal jeder Spur dem 1. Kanal des Exportziels und der 2. Audiokanal dem 2. Kanal des Exportziels zugewiesen ist.

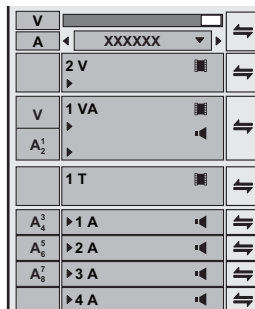
„[Audiokanal-Mapping]-Dialogfeld“ (► Seite 66)

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Spurbereich des Quellkanals 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:



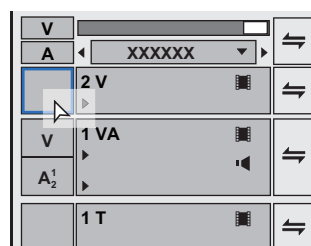
- Wenn Sie [Audio-Quellkanal-Modus (Stereo/Mono)] als Funktionsschaltfläche zur Modusleiste hinzufügen, können Sie einfach durch das Anklicken dieser Schaltfläche den Modus wechseln.
- „Bedienschaltflächen-Einstellungen“ (► Seite 155)
- Die Clips werden im für den Spurbereich eingestellten Kanalmodus wiedergegeben, auch wenn sie im Player wiedergegeben werden.

## 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.



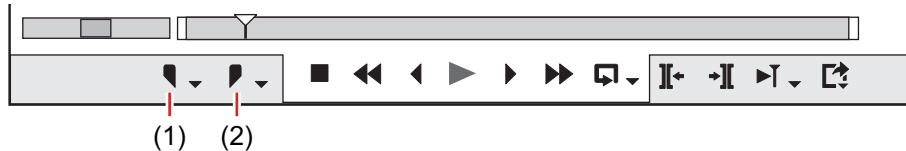


- Wenn Sie den gewünschte Quellkanal auf den Spurbereich ziehen und ablegen, mit dem ein Audio-Quellkanal verbunden ist, wird der Kanal gewechselt.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Spurbereich des Quellkanals und klicken Sie auf [Quellkanal-Zuordnung zurücksetzen], um das Quellkanalmapping zurückzusetzen.

## Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline

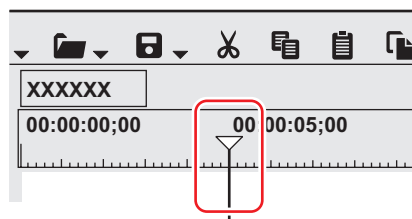
### Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline

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.

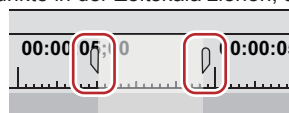
4) Klicken Sie im Rekorder auf [Out-Punkt setzen].

#### 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.
- Unter [Benutzereinstellungen] → [Anwendung] → [Timeline] können Sie festlegen, ob das im Vorschaufenster angezeigte Bild im Bereich der In- und Out-Punkte enthalten sein soll.

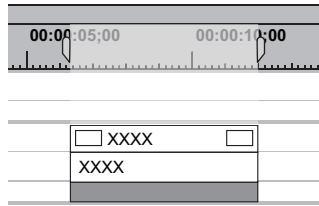
„[Timeline]“ (► Seite 119)

## 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 235)

### 1) Legen Sie das Quellkanalmapping fest.

- „Einstellung des Kanalmappings“ (► Seite 241)

### 2) Bewegen Sie den Timeline-Cursor an die Position, an der Sie den Clip platzieren möchten.

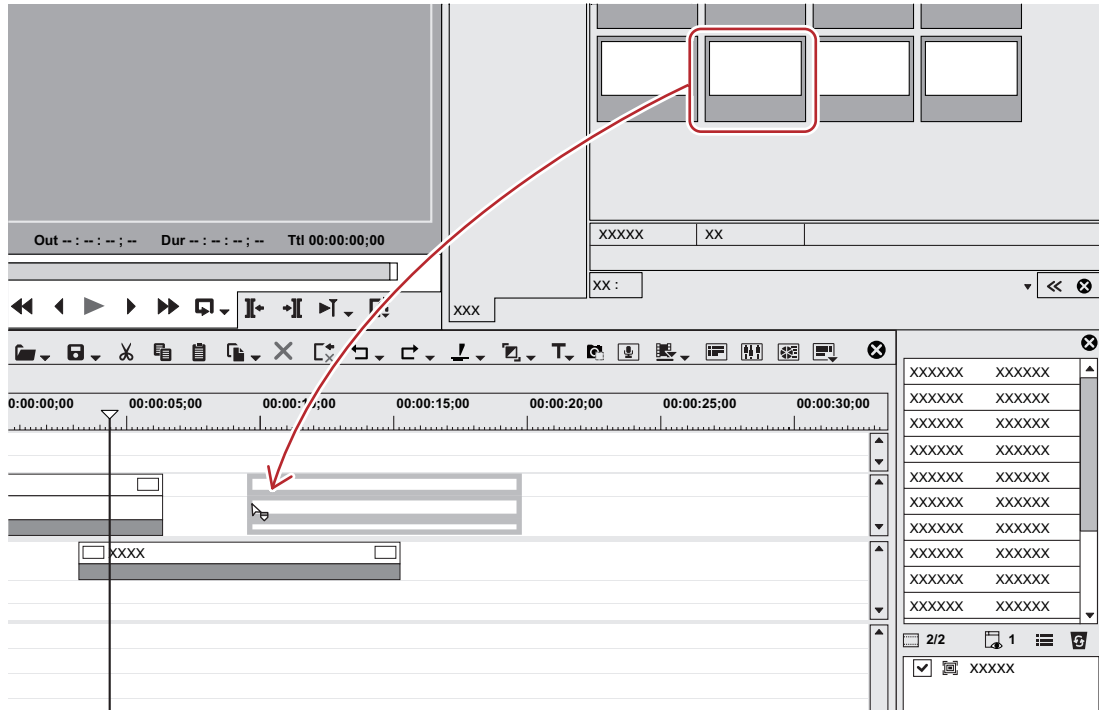
3) Wählen Sie in der Bin einen Clip aus und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen].



- 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.

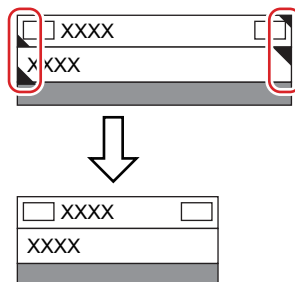


- Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Bin auf einen Clip und klicken Sie auf [Zu Timeline hinzufügen].
- Geben Sie einen Clip im Player wieder, ziehen Sie den Clip vom Player und legen Sie ihn in der Timeline ab. Die Kanäle können unabhängig vom Quellkanalmapping an der gewünschten Stelle zu jeder 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



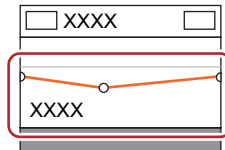
Ein Rahmen wird folgendermaßen angezeigt, wenn zwischen den Clips ein Übergang oder Audioüberblendungen festgelegt ist.



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.



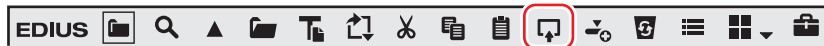
„Anpassen der Lautstärke und Pan eines Clips“ (► Seite 436)

„Transparenz“ (► Seite 390)

## 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 199)

### 3) Legen Sie das Quellkanalmapping fest.

- „Einstellung des Kanalmappings“ (► Seite 241)

### 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

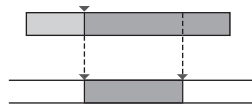
- Nachdem Sie die In- und Out-Punkte des Clips gesetzt haben, ziehen Sie den Clip vom Player und legen Sie ihn zum Platzieren auf die Timeline.
- Platzieren des im Player angezeigten Clips in der Timeline: **[E]**



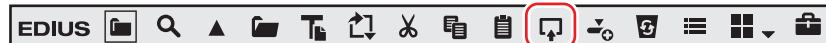
- Getrennt platzierte Video- und Audioclips werden in Gruppen angeordnet.  
„Trennen von Gruppen“ (► Seite 253)

## 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 199)

### 2) Legen Sie das Quellkanalmapping fest.

- „Einstellung des Kanalmappings“ (► Seite 241)

### 3) Setzen Sie die In- und Out-Punkte in der Timeline.

- „Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline“ (► Seite 243)

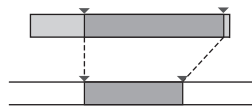
### 4) Klicken Sie auf [In Timeline einfügen] im Player.



- 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 199)

#### 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.

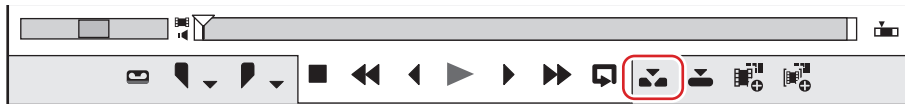
### 3) Festlegen des Quellkanalmappings

- „Einstellung des Kanalmappings“ (► Seite 241)

### 4) Setzen der In- und Out-Punkte zur Timeline

- „Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline“ (► Seite 243)

### 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.

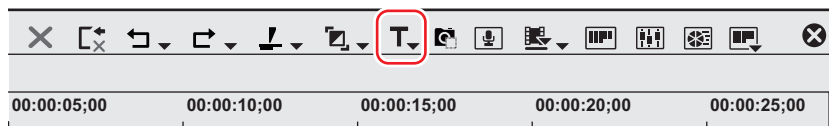
#### Hinweis

- 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.

## 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 125)

#### 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 241)

### 3) Bearbeiten Sie den Clip.

- „Farbbalkenclips“ (► Seite 208)
- „Farbmattenclips“ (► Seite 208)
- „Quick Titler“ (► Seite 409)

#### 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.



- 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

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.

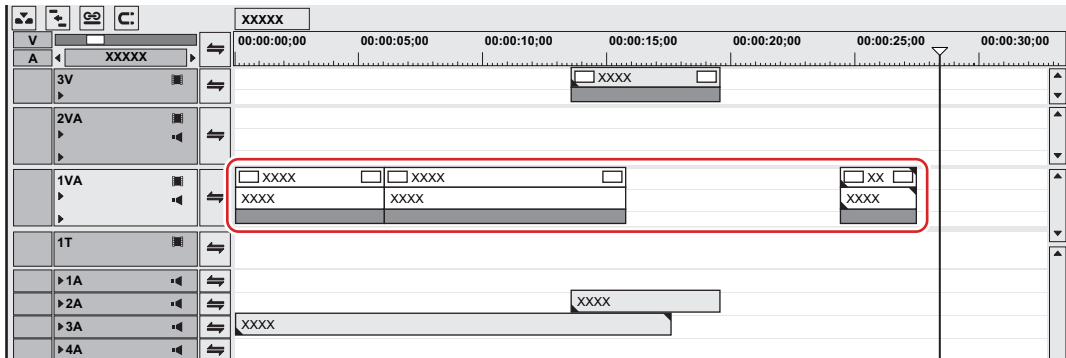


## Auswählen mehrerer Clips

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

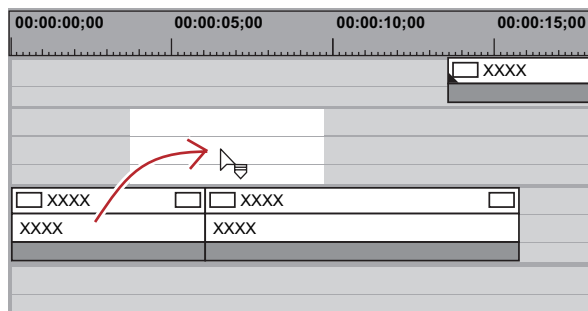
- Klicken Sie bei gedrückter [Strg]-Taste auf der Tastatur auf einen Clip, um diesen zu den ausgewählten Clips hinzuzufügen oder von diesen zu entfernen.
- Legen Sie den Bereich fest, der den Clip umfasst, indem Sie mit der Maus vom Startpunkt zum Endpunkt in der Timeline ziehen.
- Klicken Sie auf [Bearbeiten] 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)

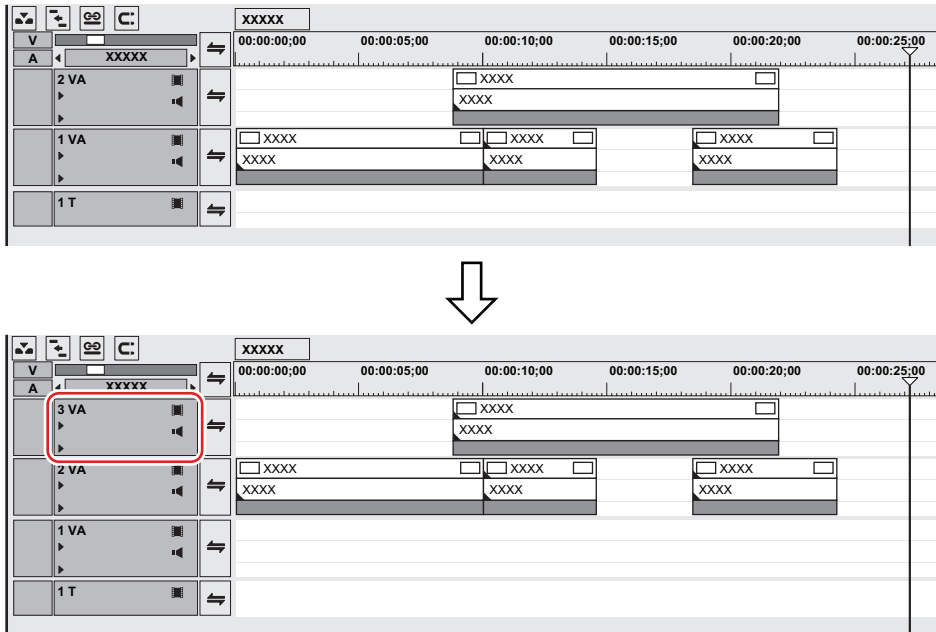
- 1) Wählen Sie einen Clip aus, ziehen Sie ihn und legen Sie ihn an der gewünschten Position ab.



- Die Bedienvorgänge zur Verschiebung der Clips und deren Ergebnisse sind vom Bearbeitungsmodus abhängig.  
„Wechseln des Bearbeitungsmodus“ (► Seite 235)
- 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



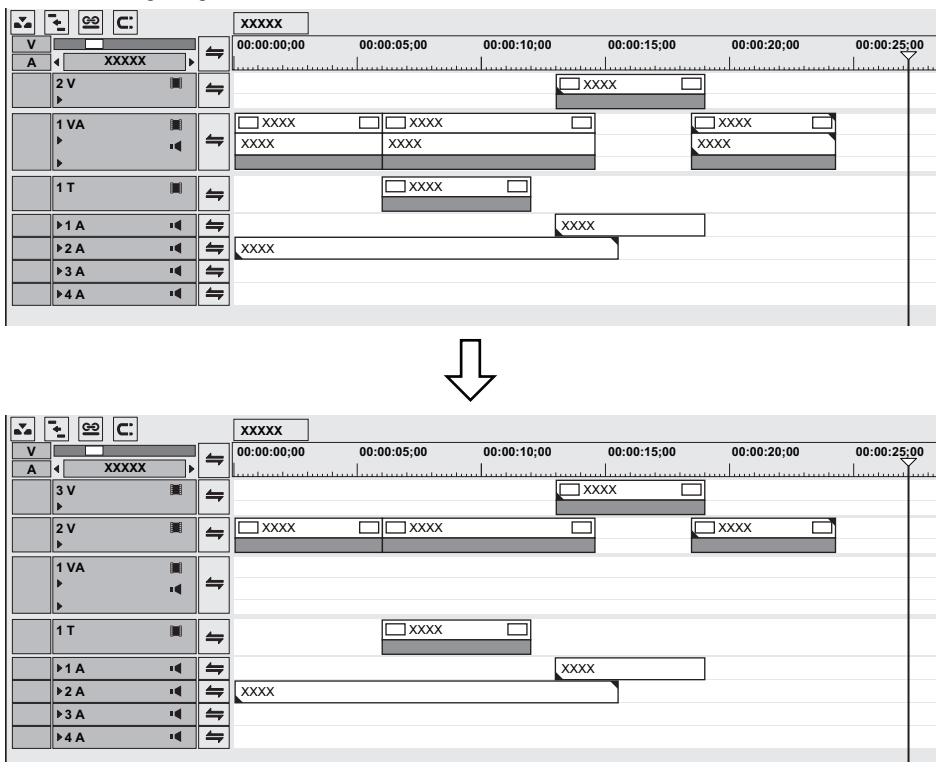
### Alternative

- 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 235)

### Suchen von Clips in der Timeline in der Bin

Sie können Suchkriterien festlegen und damit nach in der Timeline platzierten Clips in der Bin suchen. Der Ordner [Suchergebnisse] wird in der Ordneransicht der 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 Ordner [Suchergebnisse] wird in der Ordneransicht der Bin erstellt und die Clips, die den Suchkriterien entsprechen, werden angezeigt.

#### Alternative

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Bin durchsuchen] → Suchkriterium.



- Wird ein Ordner für [Suchergebnisse] mit bestimmten Suchkriterien neu erstellt, beginnt jedes Mal, wenn der Ordner geöffnet und angezeigt wird, die Suche nach Clips, die diesen Kriterien entsprechen. Die in der Bin neu registrierten Clips werden ebenfalls in die Suche eingeschlossen.
- Sie können die Suche verfeinern oder die Suchkriterien in der Bin für Clips im Ordner [Suchergebnisse] ändern.  
„Durchsuchen der Bin“ (► Seite 223)  
„Löschen von Suchergebnissen“ (► Seite 225)
- Wenn Sie auf das Suchkriterium [Einschließlich Cursor (Rekorder)] klicken, wird der Name des Ordners [Suchergebnisse] mit dem 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 237)
- 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.

- 1) **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.

- 1) **Wählen Sie in der Timeline die entsprechenden Video- und Audioclips aus.**
- 2) **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 237)

### Festlegen von Gruppen

Handhaben Sie mehrere Clips als eine Gruppe. Die Gruppe kann Clips auf verschiedenen Spuren beinhalten.

- 1) Wählen Sie in der Timeline mehrere Clips aus, um die Gruppe festzulegen.
- 2) 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/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] + [Einfüg]

### 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 236)
  - „Synchronsperr (Synchronisierung)“ (► Seite 235)
- 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 253)
- „Ausschneiden“ (► Seite 253)

**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]**

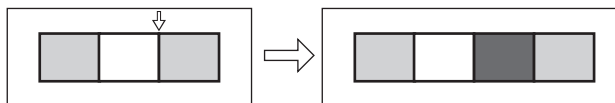
- Eine Spur wird automatisch hinzugefügt, wenn am Einfügeziel keine Spur vorhanden ist.
- Wenn an der Zielposition ein Clip vorhanden ist, wird er an der Position des Timeline-Cursors geteilt und der eingefügte Clip überschreibt den vorhandenen Clip oder wird zwischen den geteilten Clips eingefügt.

**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 253)
- „Ausschneiden“ (► Seite 253)

**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 253)
- „Ausschneiden“ (► Seite 253)

### 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 253)
- „Ausschneiden“ (► Seite 253)

### 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]**

## Teilen von Clips

### Trennen von Clips an der Position des Timeline-Cursors

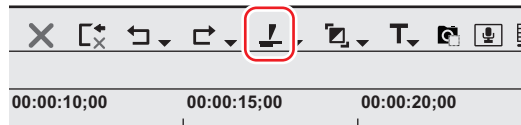
Sie können die Clips an der Position des Timeline-Cursors trennen. Durch das Trennen eines Clips können Sie dessen getrennten Segmente als unabhängige Clips bearbeiten.

### 1) Wählen Sie die zu teilenden Clips aus.

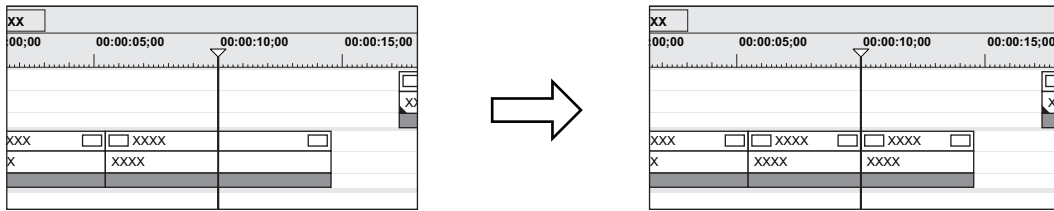
- Sie können mehrere Clips auswählen.

### 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.

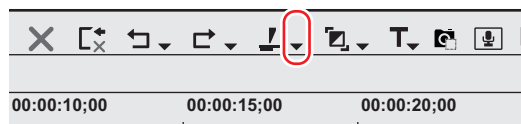
1) Wählen Sie die Spur aus, auf der der zu trennende Clip derzeit platziert ist.

- Sie können auch mehrere Spuren auswählen.  
„Auswahl von Spuren“ (► Seite 230)

2) Setzen der In- und Out-Punkte zur Timeline

- „Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline“ (► Seite 243)

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.

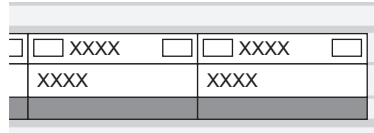


- Durch den folgenden Vorgang können Sie die Clips auf allen Spuren an den In- und Out-Punkten in der Timeline in einem einzigen Arbeitsschritt trennen.
  - Klicken Sie auf die [Schnittpunkt hinzufügen]-Listenschaltfläche und klicken Sie auf [In/Out (Alle Spuren)].
  - Klicken Sie mit der rechten Maustaste 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]**

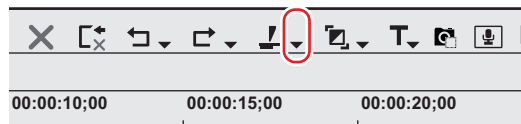
### Kombinieren von getrennten Clips

Sie können die getrennten Clips neu kombinieren.

#### 1) Wählen Sie 2 zu kombinierende Clips aus.

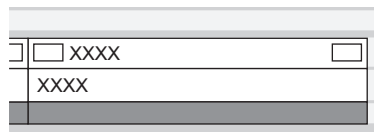


#### 2) Klicken Sie auf die [Schnittpunkt hinzufügen (Ausgewählte Spuren)]-Listenschaltfläche in der Timeline.



#### 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

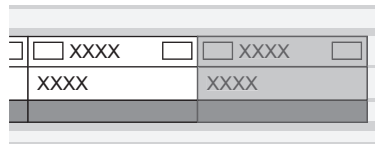
- [Schnittpunkte entfernen] ist nur verfügbar, wenn die benachbarten Clips auf die gleiche Quelle verweisen.
- Wenn vor dem Kombinieren auf die einzelnen Clips jeweils Effekte (z. B. Videofilter) oder Layouts angewendet wurden, wird der Effekt des ganz links in der Timeline stehenden Clips nach dem Kombinieren 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.

## 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]**



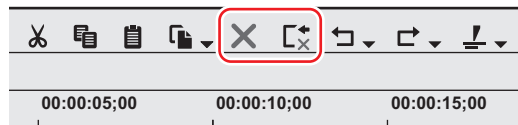
- Sie können die deaktivierten Clips durch den gleichen Vorgang wieder aktivieren.
- Die deaktivierten Clips können in dieselbe Art wie die aktivierten Clips bearbeitet werden.

## 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

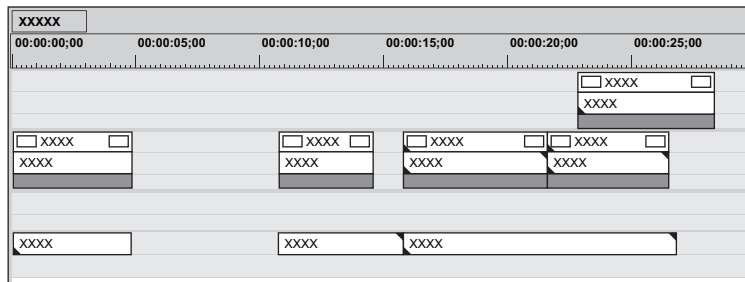
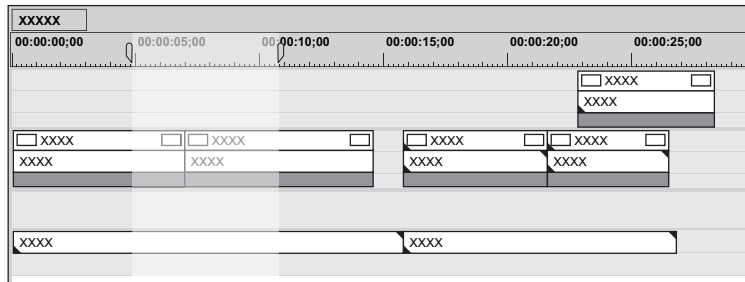
Löschen Sie den Bereich des Clips zwischen den In- und Out-Punkten in der Timeline.

**1) Setzen der In- und Out-Punkte zur Timeline**

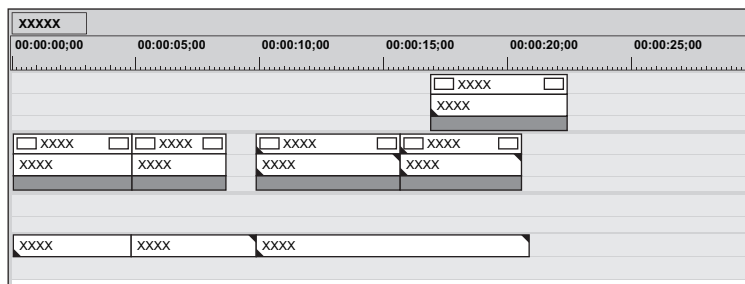
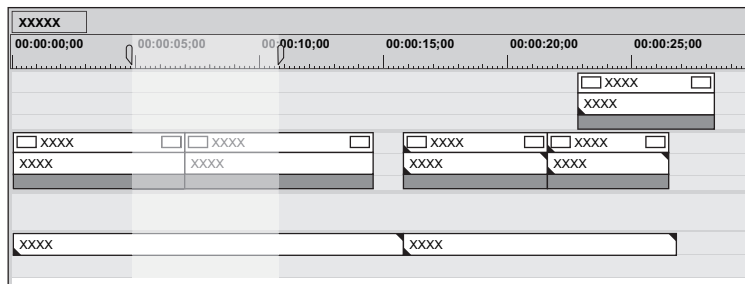
- „Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline“ (► Seite 243)

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**

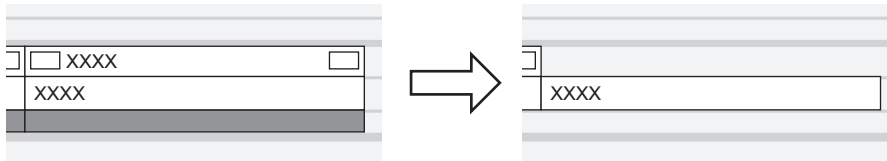
Löschen Sie nur den Video- oder Audioteil von Videoclips mit Audio.

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**

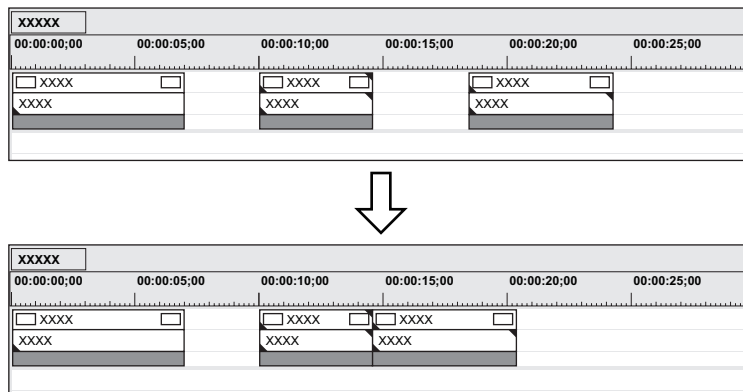
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Teile löschen] → ein Element.
- Trennen Sie die Verknüpfung des Clips, wählen Sie nur den Video- oder Audioclip und löschen Sie/löschen Sie im Ripple-Modus. „Trennen von Verknüpfungen der Clips“ (► Seite 252)  
„Löschen von Clips/Ripples“ (► Seite 258)
- 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 Audiooclips (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.



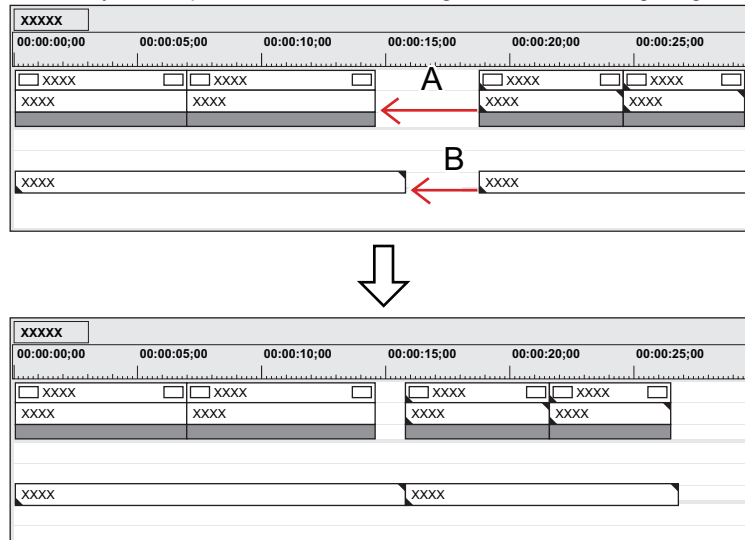
**Alternative**

- 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.

## Einstellen 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 262)

### 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.

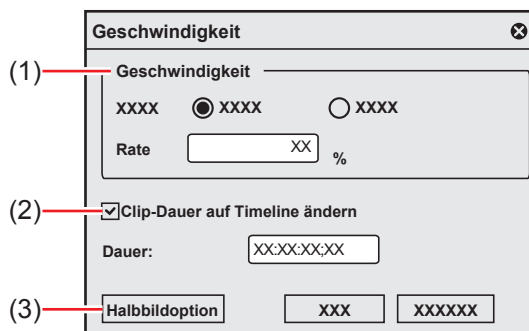


- Sie können die Geschwindigkeit mehrerer getrennter Clips in einem einzigen Vorgang ändern. Wenn in Abhängigkeit von der Kombination der Clips die Geschwindigkeitsänderung nicht ausgeführt werden kann, wird eine Meldung angezeigt.

### 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 285)  
„Trennen von Verknüpfungen der Clips“ (► Seite 252)

[Geschwindigkeit]-Dialogfeld



(1)	[Geschwindigkeit]	<p><b>[Richtung]</b> Wählen Sie die Wiedergaberichtung des Clips aus.</p> <p><b>[Rate]</b> 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.</p>
(2)	[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.
(3)	[Halbbildoption]	Das [Halbbildoption]-Dialogfeld wird angezeigt. „[Halbbildoption]-Dialogfeld“ (► Seite 266)

**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].**

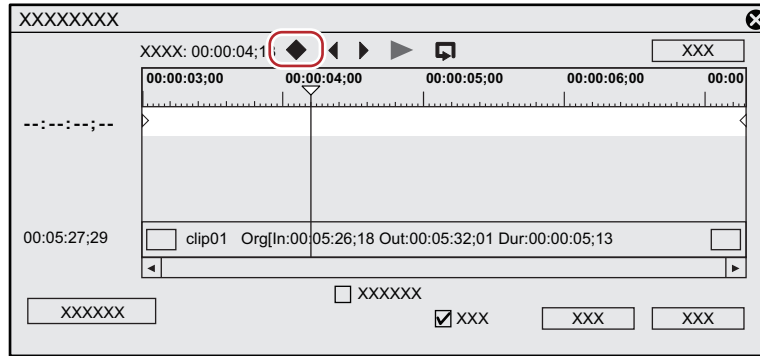
- Das [Zeit erneut zuordnen]-Dialogfeld wird angezeigt. „[Zeit erneut zuordnen]-Dialogfeld“ (► Seite 264)

**Alternative**

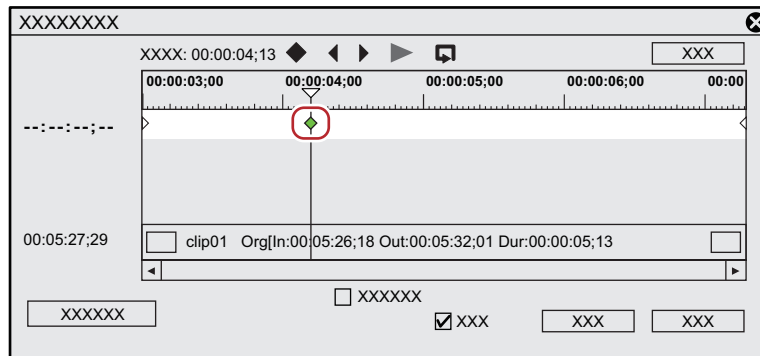
- Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Zeiteffekt] → [Zeit erneut zuordnen].
- Teilweise Änderung der Wiedergabegeschwindigkeit: **[Shift] + [Alt] + [E]**

**2) Ziehen Sie den Timeline-Cursor.**

3) Klicken Sie an der Position, an der Sie einen Key hinzufügen möchten, auf [Keyframe hinzufügen/ löschen].



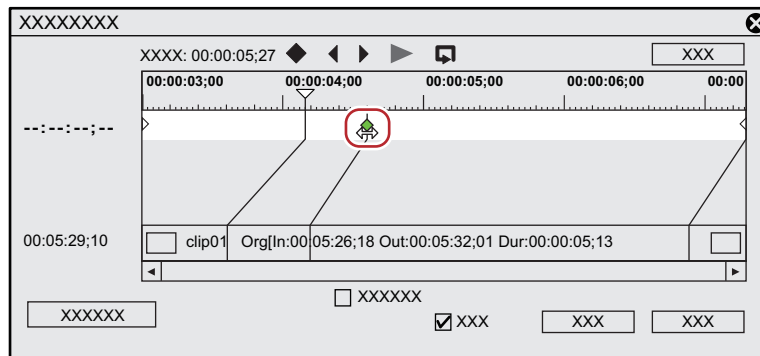
- Der Key wird im Feld zur Key-Einstellung hinzugefügt.



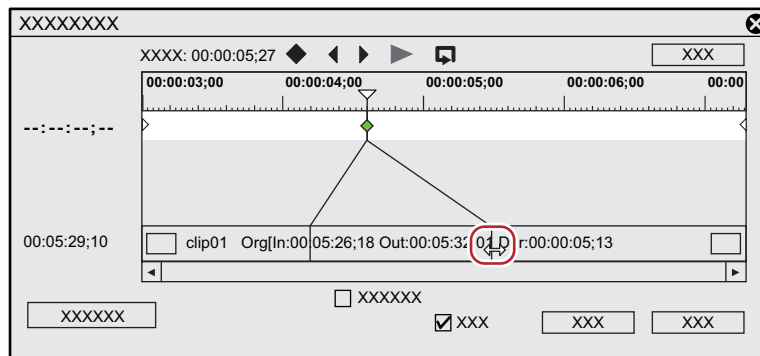
**Alternative**

- 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.

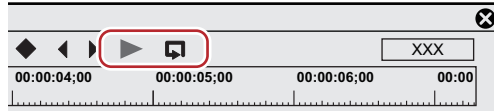


**Alternative**

- 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: [F1]
- Setzen des Fokus auf den Clip: [F2]

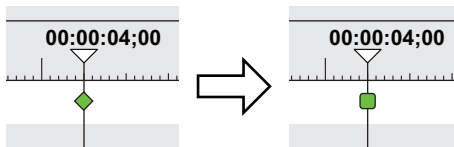
### 5) Klicken Sie zur Überprüfung des Videos auf [Wiedergabe] oder [Endloswiedergabe].



- Das Video wird im Rekorder angezeigt.

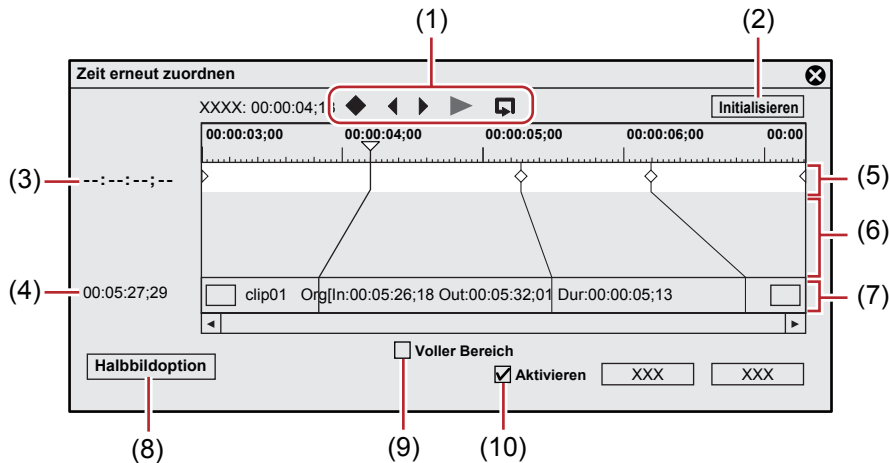


- Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Dialogfeld [Zeit erneut zuordnen] klicken und die Option [Informationen] deaktivieren, wird am Anfang und Ende des Clips die Miniaturansicht angezeigt und der Timecode ausgeblendet.
- Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Dialogfeld [Zeit erneut zuordnen] 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)	<b>Schaltflächen zur Bearbeitung des Schlüsselbildes</b>	<p>◆: Fügt einen Key an der Position des Timeline-Cursors hinzu. Wenn ein Key an der Position des Timeline-Cursors platziert wird, wird der Key gelöscht.  <b>Hinzufügen: [Einf], [V]</b>  <b>Löschen: [Entf]</b></p> <p>◀: Verschiebt den Timeline-Cursor zum vorhergehenden Key.  <b>[Bild-auf], [A], [Strg] + [←]</b></p> <p>▶: Verschiebt den Timeline-Cursor zum nächsten Key.  <b>[Bild-ab], [S], [Strg] + [→]</b></p> <p>▶: Gibt den Clip ab der Position des Timeline-Cursors bis zum Ende des Clips wieder. Wenn Sie während der Wiedergabe hier klicken, wird die Wiedergabe angehalten.</p> <p>◻: Wiederholte Wiedergabe des Clips. Wenn Sie während der Wiedergabe hier klicken, wird die Wiedergabe angehalten.</p>
-----	--	--



(2)	<b>[Initialisieren]</b>	Klicken Sie auf [Initialisieren] und klicken Sie auf [Ja], um alle hinzugefügten Keys zu löschen und die Standardeinstellungen wiederherzustellen.
(3)	<b>Timecode (Timeline)</b>	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)	<b>Timecode (Clip)</b>	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)	<b>Feld zur Key-Einstellung</b>	Dieser Bereich wird zur Key-Einstellung benutzt. Auf den Teilen, deren Geschwindigkeit nicht geändert wurde, wird eine grüne Linie angezeigt.
(6)	<b>Anzeigebereich für den Zeitunterschied</b>	Dieser Bereich zeigt den Zeitunterschied zwischen den Werten, der beim Hinzufügen von Keys entsteht, als eine Verbindungslinie an.
(7)	<b>Clips</b>	Zeigt durch eine Linie die Positionen der Keys und der entsprechenden Bilder auf dem Clip an.
(8)	<b>[Halbbildoption]</b>	Das [Halbbildoption]-Dialogfeld wird angezeigt. <b>„[Halbbildoption]-Dialogfeld“ (► Seite 266)</b>
(9)	<b>[Voller Bereich]</b>	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)	<b>[Aktivieren]</b>	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)

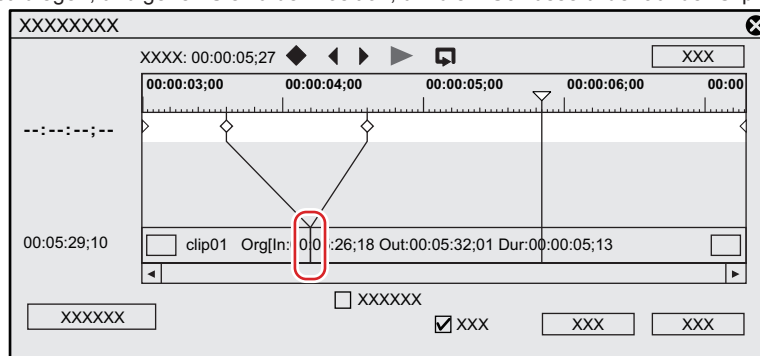
Die In- oder Out-Punkte des Clips stoppen und wiedergeben. Clips können nicht nur über die Länge des Clips, sondern auch über die erste oder zweite Hälfte von einem gewünschten Bild aus gestoppt werden.

#### 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] → [Bild einfrieren] → [Einrichtung].**

#### Alternative

- Klicken Sie auf [Clip] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Zeiteffekt] → [Bild einfrieren] → [Einrichtung].

**2) Markieren Sie [Bild einfrieren aktivieren] im [Bild einfrieren]-Dialogfeld.**

**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] → [Bild einfrieren] → [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] → [Bild einfrieren] → [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].

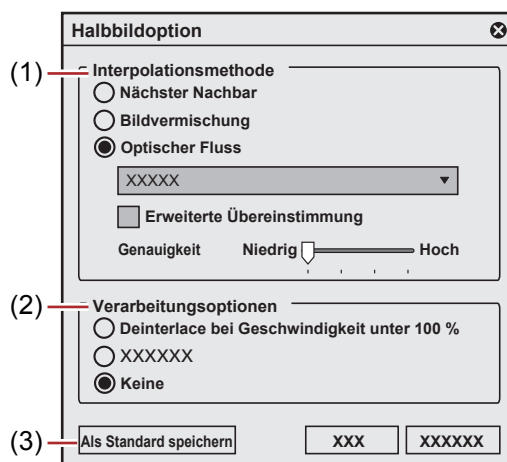
- Das [Halbbildoption]-Dialogfeld wird angezeigt.  
„[Halbbildoption]-Dialogfeld“ (► Seite 266)

#### 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



(1)	<b>[Interpolationsmethode]</b>	<p><b>[Nächster Nachbar]</b> Die Länge des Clips wird durch Überspringen von Bildern oder eine kontinuierliche Anzeige desselben Bilds angepasst.</p> <p><b>[Bildvermischung]</b> Benachbarte Bilder werden zusammengestellt und es wird automatisch ein neues Bild zur Interpolation zwischen den Bildern generiert.</p> <p><b>[Optischer Fluss]</b> Bewegungen in benachbarten Bildern werden Pixel für Pixel analysiert und es wird automatisch ein neues Bild generiert, so dass die Bewegung der Person oder des Objekts gleichmäßig wiedergegeben wird. Klicken Sie auf die Listenschaltfläche, um die Qualität von [Optischer Fluss] einzustellen. Wählen Sie [Benutzerdefiniert], um [Erweiterte Übereinstimmung] und [Genauigkeit] separat einzustellen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [Erweiterte Übereinstimmung] Mit [Erweiterte Übereinstimmung] wird die Übereinstimmung von Bilddetails analysiert, um anhand erkannter Detaileigenschaften Vorder- und Hintergrund scharf zu trennen. Wenn [Erweiterte Übereinstimmung] aktiviert ist, können bestimmte Artefakte auftreten. Deaktivieren Sie in diesem Fall [Erweiterte Übereinstimmung].</li> </ul> <p><b>„Optischer Fluss“ (► Seite 267)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [Genauigkeit] Hier können Sie die Genauigkeit der Analyse einstellen. Die Genauigkeit der Analyse kann in vier Stufen von [Niedrig] bis [Hoch] eingestellt werden. Bei einer höheren Genauigkeit dauert die Analyse länger, aber dunstige Artefakte im betreffenden optischen Fluss werden verringert.</li> </ul>
(2)	<b>[Verarbeitungsoptionen]</b>	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.
(3)	<b>[Als Standard speichern]</b>	Klicken Sie auf diese Option, um die aktuellen Einstellungen als Standard zu speichern. Wenn ein Clip in der Timeline platziert wird, wird als Standard immer [Halbbildoption] angewendet.


-  Kann keine Echtzeit-Wiedergabe nach der Anwendung der Funktion [Optischer Fluss] erfolgen, ist der Entwurf-Vorschau-Modus hilfreich. „Entwurf-Vorschau“ (► Seite 318)
- Die GPU-Beschleunigung wird nicht unterstützt.

### Zeitlupe in hoher Qualität

Mit dem optischen Fluss, einem Bild-Interpolationsverfahren, kann das Video in ein Zeitlupenvideo mit höherer Qualität und gleichmäßigeren Bewegungen konvertiert werden, wenn die Wiedergabegeschwindigkeit des Clips durch geänderte Einstellungen für [Geschwindigkeit] unter [Zeiteffekt] herabgesetzt wurde.

#### ■ Optischer Fluss

Beim optischen Fluss handelt es sich um eine Technik, bei der neue Bilder zur Interpolation zwischen Bildern generiert werden. Dies erfolgt durch eine Analyse von kleinsten Bewegungen zwischen den Bildern und eine Schätzung von gleichmäßigen räumlichen Bewegungen. Damit lassen sich Zeitlupen in hoher Qualität und eine gleichmäßige Bildkonvertierung realisieren.

 **Hinweis**

- Für folgende Videos können eventuell keine optimalen Zeitlupeneffekte in hoher Qualität erzielt werden.
  - Videos mit Bewegungen in extrem hoher Geschwindigkeit und weiter Entfernung
  - Videos mit Personen oder Objekten, die sich gegenseitig überschneiden
  - Videos, die ein Gebäudefenster, einen Zaun oder ein regelmäßiges Muster wie ein horizontal gestreiftes T-Shirt zeigen

Wenn [Erweiterte Übereinstimmung] unter [Optischer Fluss] aktiviert ist, können bestimmte Artefakte auftreten.  
Nach Anwendung des Zeitlupeneffekts in hoher Qualität, geben Sie das Video erneut wieder und prüfen Sie, ob die Person oder das Objekt mit dem Hintergrund verschwimmt oder Bilder verzerrt sind.

#### 1) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen in der Timeline platzierten Clip und klicken Sie auf [Zeiteffekt] → [Geschwindigkeit].

- Das Dialogfeld [Geschwindigkeit] wird angezeigt.  
„[Geschwindigkeit]-Dialogfeld“ (► Seite 262)

#### 2) Stellen Sie die einzelnen Optionen ein.

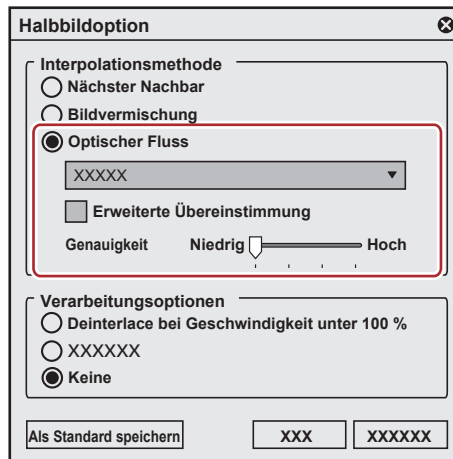
- Um die Wiedergabegeschwindigkeit zu verringern, ändern Sie die Option [Rate] unter [Geschwindigkeit] auf einen Wert von weniger als 100%.

- Aktivieren Sie die Option [Clip-Dauer auf Timeline ändern], um die Dauer der Clips in der Timeline entsprechend der Geschwindigkeit (Wert für [Rate]) des Clips zu ändern.

### 3) Klicken Sie auf [Halbbildoption].

- Das Dialogfeld [Halbbildoption] wird angezeigt.  
„[Halbbildoption]-Dialogfeld“ (► Seite 266)

### 4) Wählen Sie [Optischer Fluss] unter [Interpolationsmethode] und klicken Sie zum Einstellen der Qualität auf die Listenschaltfläche.



- Wenn [Optischer Fluss] für [Interpolationsmethode] ausgewählt wurde, wird durch Auswahl von [Keine] für [Verarbeitungsoptionen] eine gleichmäßigere Wiedergabe erzielt.

### 5) Klicken Sie auf [OK].

### 6) Klicken Sie auf [OK].

- Auf dem Clip, dessen Geschwindigkeit geändert wurde, wird eine orangefarbene Linie angezeigt.



- [Optischer Fluss] kann auch für die Konvertierung von progressiven Bildern/Zeilensprungbildern (P/I-Konvertierung) oder die Bildratenkonvertierung verwendet werden.  
Wenn eine progressive Quelle in einer Timeline mit Zeilensprungbildern mit derselben Bildrate platziert wurde (z. B. beim Platzieren einer 29,97p-Quelle in einer 59,94i-Timeline), kann eine gleichmäßige Wiedergabe des Videos durch die Konvertierung von progressiven Bildern/Zeilensprungbildern mit der Option [Optischer Fluss] realisiert werden.

# 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.

Sie können auch mit der Bewegungsverfolgungsfunktion festlegen, dass das Bild auf der anderen Spur einem sich bewegenden Motiv folgt, oder das Bild so einstellen, dass sich das sich bewegende Motiv immer in der Mitte des Bildwinkels befindet.



- Das Layout von Textobjekten in Titel-Clips kann ebenfalls festgelegt werden.  
„**Layout-Einstellungen**“ (► Seite 423)
- In Projekten mit einer Video-Quantifizierungs-Bitrate von 10-Bit bleibt die 10-Bit-Präzision bei der Layoutverarbeitung erhalten.

## Layouts bearbeiten

### 1) Klicken Sie auf den Videoteil eines Clips und doppelklicken Sie auf [Layouter] in der [Informationen]-Palette.

- „**Anzeigen/Ausblenden der [Informationen]-Palette**“ (► Seite 398)
- 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 271)
- „**[Umwandeln]-Registerkarte**“ (► Seite 271)
- „**[Tracking]-Registerkarte**“ (► Seite 272)
- „**[Parameter]-Registerkarte**“ (► Seite 272)

#### 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.

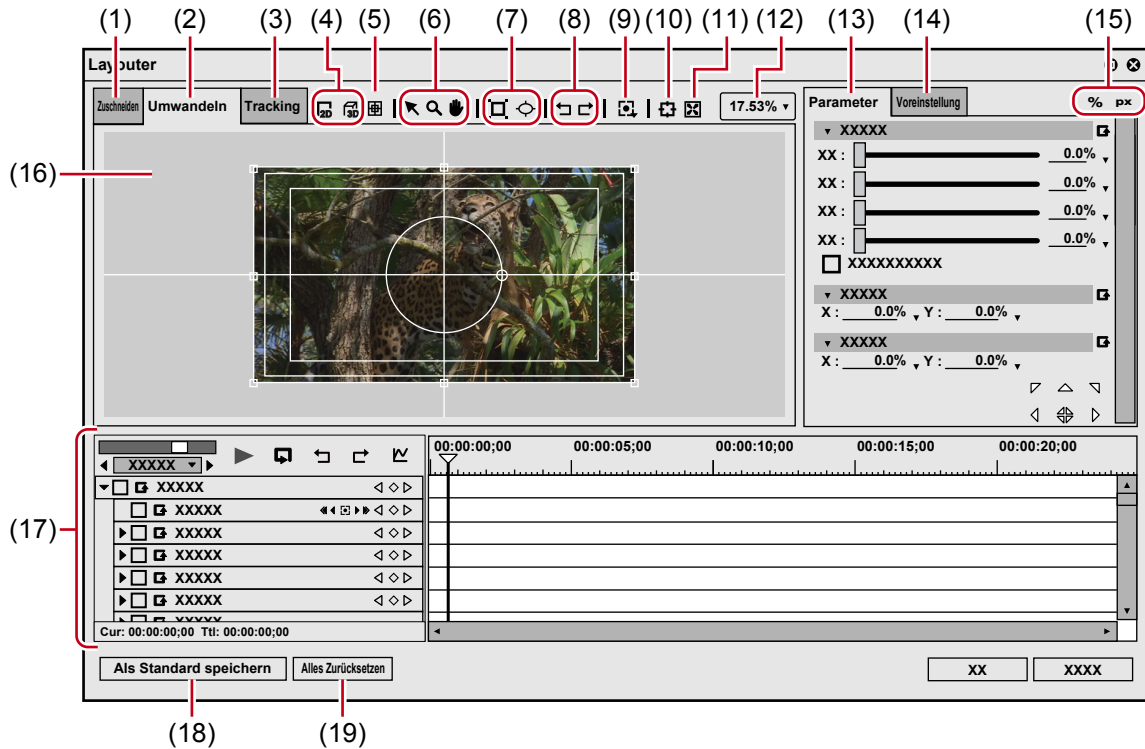
### 3) Klicken Sie auf [OK].

- 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 404)

[Layouter]-Dialogfeld



(1)	<b>[Zuschneiden]-Registerkarte</b>	Anzeigen der Zuschneiden-Vorschau.
(2)	<b>[Umwandeln]-Registerkarte</b>	Anzeigen der Layout-Vorschau.
(3)	<b>[Tracking]-Registerkarte</b>	Anzeigen der Verfolgen-Vorschau.
(4)	<b>Modus-Schaltflächen<sup>*1</sup></b>	<p>: Hiermit wechseln Sie in den 2D-Modus. Ein Video kann in zwei Dimensionen verschoben oder gedreht werden.</p> <p>: Hiermit wechseln Sie in den 3D-Modus. Ein Video kann in drei Dimensionen verschoben oder gedreht werden.</p>
(5)	<b>Führungslinienanzeige<sup>*1</sup></b>	Hiermit können Sie Führungslinien wie eine Mittellinie oder einen sicheren Bereich abwechselnd ein- und ausblenden.
(6)	<b>Werkzeugschaltflächen</b>	<p>: Wenn die Registerkarte [Zuschneiden] oder [Umwandeln] ausgewählt ist, können Sie durch Ziehen der Maus den Bildschirm verschieben oder Ziehpunktfunktionen ausführen. Wenn die Registerkarte [Tracking] ausgewählt ist, können Sie den Pfad auswählen oder verschieben. Durch Ziehen des Ziehpunkts können Sie Ein- und Auszoomen oder den Pfad drehen.</p> <p>: Ziehen Sie die Maus, um die Bildschirmansicht zu vergrößern oder zu verkleinern. Ziehen Sie vom Startpunkt aus nach rechts, um die Bildschirmansicht zu vergrößern, und ziehen Sie nach links, um ihn zu verkleinern.</p> <p>: Ziehen Sie die Maus, um den Anzeigebereich zu verschieben.</p>
(7)	<b>Zeichenschaltflächen<sup>*2</sup></b>	<p>: Ziehen Sie die Maus, um ein Rechteck zu zeichnen. Ziehen Sie die Maus bei gedrückt gehaltener [Shift]-Taste auf der Tastatur, um ein Quadrat zu zeichnen.</p> <p>: Ziehen Sie die Maus, um eine Ellipse zu zeichnen. Ziehen Sie die Maus bei gedrückt gehaltener [Shift]-Taste auf der Tastatur, um einen Kreis zu zeichnen.</p>
(8)	<b>[Rückgängig]/[Wiederherstellen]</b>	<p>: Hiermit machen Sie einen Arbeitsschritt rückgängig. [Strg] + [Z]</p> <p>: Hiermit führen Sie einen rückgängig gemachten Arbeitsschritt erneut aus. [Strg] + [Y]</p>
(9)	<b>[Tracking]<sup>*2</sup></b>	Wählen Sie eine Verfolgungsmethode aus und beginnen Sie mit der Verfolgung.
(10)	<b>[Zentrieren]</b>	Hiermit zentrieren Sie den mit dem Pan-Werkzeug verschobenen Anzeigebereich.
(11)	<b>[Anpassen]</b>	Hiermit können Sie die vergrößerte/verkleinerte Anzeige an den Anzeigebereich des Vorschaubildschirms anpassen.
(12)	<b>Zoom-Faktor</b>	Sie können den Zoom-Faktor durch Eingeben eines Wertes oder Auswählen eines Wertes aus der Liste ändern.
(13)	<b>[Parameter]-Registerkarte</b>	Zuschnitte und Umwandlungen bearbeiten.

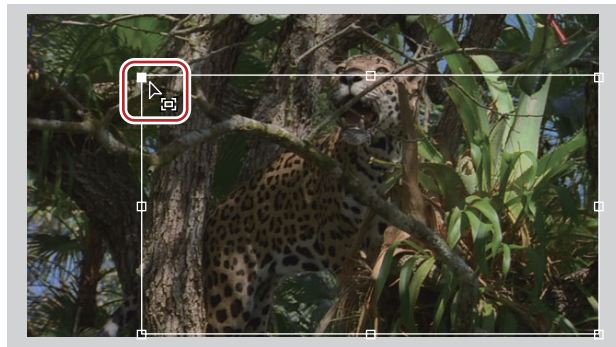
(14)	<b>[Voreinstellung]-Registerkarte</b>	Speichern Sie bearbeitete Layouts und wenden Sie diese auf andere Clips an. „Speichern der Bearbeitungsdetails als Voreinstellungen“ (► Seite 277)
(15)	<b>Umschalten der Anzeige</b>	<b>%</b> : Hiermit schalten Sie Parameter zur %-Anzeige um (nur mit %-Anzeige kompatible Elemente). <b>px</b> : Hiermit schalten Sie Parameter zu Pixelanzeige um (nur mit Pixelanzeige kompatible Elemente).
(16)	<b>Vorschau</b>	Hiermit können Sie das Vorschaubild je nach der ausgewählten Registerkarte anzeigen. Bei Auswahl eines Pfads wird ein Ziehpunkt oder Anker zum Modifizieren des Pfads angezeigt, was intuitive Bearbeitungsfunktionen ermöglicht. Durch Anklicken des Bildschirms mit der rechten Maustaste wird das Menü angezeigt, das den Bedienschnittflächen im oberen Bereich des Dialogfelds [Layouter] entspricht.
(17)	<b>Schlüsselbild-Timeline</b>	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 279)
(18)	<b>[Als Standard speichern]</b>	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.
(19)	<b>[Alles Zurücksetzen]</b>	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.

\*1 Nur verfügbar, wenn die Registerkarte [Umwandeln] ausgewählt ist.

\*2 Nur verfügbar, wenn die Registerkarte [Tracking] ausgewählt ist.

### ■ [Zuschneiden]-Registerkarte

Legen Sie den Anzeigebereich fest, indem Sie den Cursor auf einen Operationsziehpunkt 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.

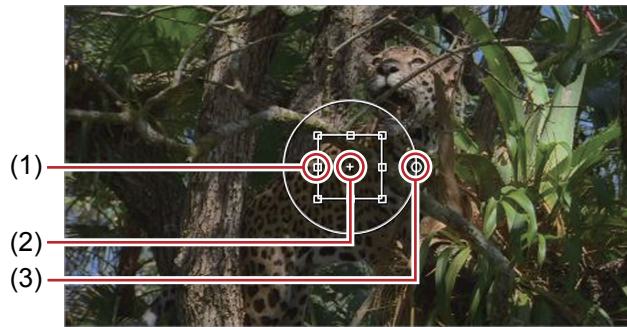


(1)	<b>Ziehpunkte ausdehnen</b>	Bewegen Sie den Cursor zu den Bedienzahnpunkten an den Ecken und an der Mitte der Linien, um den Pfad ein- und auszuzoomen.
(2)	<b>Führung</b>	Anzeige von Underscan, Overscan, Titelsicher und der horizontalen/vertikalen Mittellinien. Durch Klicken auf [Einstiegshilfe] können Sie die Anzeigen/Ausblenden-Einstellung umschalten.
(3)	<b>Rotationsziehpunkt</b>	Bewegen Sie den Cursor und ziehen Sie den Rotationsziehpunkt, um das Bild zu drehen. Im 3D-Modus stellt der grüne Bereich die Rotation um die Y-Achse, der rote die Rotation um die X-Achse und der blaue die Rotation um die Z-Achse dar. 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)	<b>Vorschau</b>	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)	<b>Anker</b>	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.

■ [Tracking]-Registerkarte

Sie können die Form bearbeiten, die das Feld des zu verfolgenden Motivs festlegt.

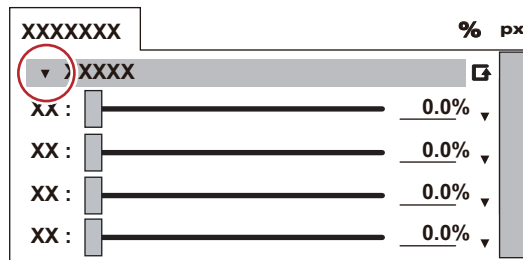


(1)	<b>Ziehpunkte ausdehnen</b>	Bewegen Sie den Cursor zu den Bedienzahnpunkten an den Ecken und an der Mitte der Linien, um den Pfad ein- und auszuzoomen.
(2)	<b>Anker</b>	Gibt den Referenzpunkt des Pfades an. Dieser Punkt dient als Referenzpunkt für das Rotationszentrum und zum Ausdehnen. Ziehen Sie und halten Sie gleichzeitig [Strg] auf der Tastatur nach unten gedrückt, um die Position zu ändern.
(3)	<b>Rotationsziehpunkt</b>	Bewegen Sie den Cursor und ziehen Sie den Rotationsziehpunkt, um das Bild zu drehen.

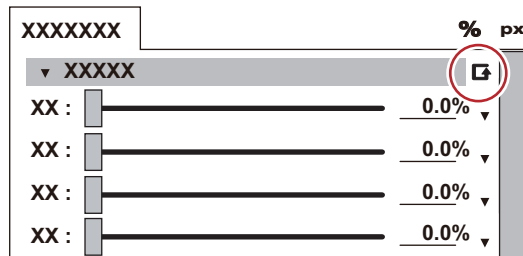
■ [Parameter]-Registerkarte

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.

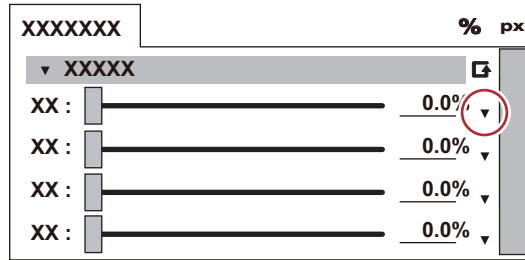


Klicken Sie auf [Standardparameter festlegen], um das Layout festzulegen, in dem die standardmäßigen Einstellungen der Bearbeiten-Menüs gespeichert sind.






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.

<p><b>[Zuschneiden der Quelle]</b></p>	<p>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.</p> <p><b>[Automatisches Anpassen des Ankers]</b> 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 Zuschnittwerte geändert werden.</p>
<p><b>[Anker]</b></p>	<p>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.</p>
<p><b>[Position]</b></p>	<p>Stellen Sie die Layout-Position des Videos nach dem Zuschneiden ein, indem Sie einen numerischen Wert direkt eingeben oder durch Verschieben in den Schutzbereich.</p> <p><b>X, Y/X, Y, Z</b> 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.</p> <p><b>Bereichsauswahl</b> Wählen Sie mit den Positionsanpassungs-Schaltflächen aus der Liste den einzupassenden Bereich aus.</p> <p><b>Positionsanpassungs-Schaltflächen</b> 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.</p> <p>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.</p>
<p><b>[Stretch]</b></p>	<p>Stellen Sie die Skalierung des Videos nach dem Zuschneiden durch Eingabe eines numerischen Werts oder Klicken auf die Anpassungs-Schaltfläche ein.</p> <p><b>X, Y</b> Geben Sie die Skalierung mit der Größe des Videos nach dem Zuschneiden als 100% ein.</p> <p><b>Ausdehnungsanpassungs-Schaltfläche</b> Erweitern/Verkleinern des Videos nach dem Zuschneiden, um es der Höhe oder Breite des Bildschirms anzupassen.</p> <p>Wenn Sie auf  klicken, wird das Video auf die Maximalgröße angepasst, in der das gesamte Videobild angezeigt werden kann.</p> <p><b>[Bild-Seitenverhältnis erhalten]</b> Markieren Sie dieses Element, um das Video mit beibehaltenem Seitenverhältnis des Originalbildes zu vergrößern/zu verkleinern.</p> <p><b>[Pixel-Seitenverhältnis ignorieren]</b> Mit dieser Option können Sie Pixel-Mapping bei tatsächlicher Größe ohne Beziehung zum Pixel-Seitenverhältnis ausführen.</p> <p><b>[Resampling-Methode]</b> Wählen Sie den Samplingmodus aus, wenn Sie das Video für einen Clip, der aktuell bearbeitet wird, umwandeln.</p> <p>„<b>[Resampling-Methode] auf der [Parameter]-Registerkarte</b>“ (► Seite 274)</p>
<p><b>[Drehen]</b></p>	<p>Das Video nach dem Zuschneiden drehen.</p> <p>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.</p>
<p><b>[Perspektive]</b></p>	<p>Die Perspektive können Sie einstellen, indem Sie einen numerischen Wert eingeben oder den Schieberegler nach links und rechts ziehen.</p> <p>Im 2D-Modus wird [Perspektive] nicht angezeigt.</p>
<p><b>[Stereoskopisch]</b></p>	<p>Wird nur im stereoskopischen Bearbeitungsmodus angezeigt.</p> <p><b>[Objektivbasis]</b> 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.</p> <p><b>[Null-Parallaxe]</b> Legen Sie den Abstand der Schlussebene von der parallaxefreien Ebene fest.</p>

<b>[Deckkraft und Farbe]</b>	<p>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.</p> <p><b>[Hintergrundfarbe]</b> Stellen Sie die Hintergrundfarbe ein. Klicken Sie auf das Farbfeld, um das [Farbauswahl]-Dialogfeld zu öffnen. <b>„[Farbauswahl]-Dialogfeld“ (► Seite 209)</b></p>
<b>[Kontur]</b>	<p>Mit dieser Option können Sie nach dem Zuschneiden ein Bild an das Video anhängen.</p> <p><b>[Farbe]</b> 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. <b>„[Farbauswahl]-Dialogfeld“ (► Seite 209)</b></p> <p><b>[Weich]</b> 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.</p> <p><b>[Runde Ecke]</b> Markieren Sie diese Option, um die Ecken abzurunden.</p> <p><b>[Seite]</b> Wählen Sie aus, [Farbe]/[Weich] von den Außen-, Innen- oder beiden Seiten der Ränder anzuwenden.</p>
<b>[Schlagschatten]</b>	<p>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.</p> <p>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. <b>„[Farbauswahl]-Dialogfeld“ (► Seite 209)</b></p>

### ■ [Resampling-Methode] auf der [Parameter]-Registerkarte

Für die [Resampling-Methode] stehen folgende Optionen zur Auswahl.

(1)	<b>[Aktuelle Projekteinstellung]</b>
(2)	<b>[Bilinear (Schnell und glatt)]</b>
(3)	<b>[Bereichsdurchschnitt (Schnell und scharf)]</b>
(4)	<b>[Bikubisch]</b>
(5)	<b>[Lanczos 2 (Am besten geeignet für Interlaced-Bilder)]</b>
(6)	<b>[Lanczos 3 (Hohe Qualität)]</b>
(7)	<b>[Lanczos 3 Glatter (Am besten geeignet für Bewegungsgrafik)]</b>
(8)	<b>[Lanczos 3 Schärfer (Am besten geeignet für progressive Bilder)]</b>

In der folgenden Tabelle finden Sie die Resampling-Methoden für (2) bis (8). Die Anzahl der Sterne (★) gibt die Fähigkeit zum Verarbeiten der entsprechenden Ereignisse an.

#### • Bei Vergrößerung

	Unschärfe	Alias	Überschreitung	Berechnungsgeschwindigkeit
(2)	★★	★★	★★★★★	★★★★★
(3)	★★★★★	★	★★★★★	★★★★★
(4)	★★★★★	★★★	★★	★★★
(5)	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★
(6)	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★
(7)	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★
(8)	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★

#### • Bei Verkleinerung

	Unschärfe	Alias	Überschreitung	Berechnungsgeschwindigkeit
(2)	★★	★★★★	★★★★★	★★★★
(3)	★★★	★★	★★★★★	★★★★
(4)	★★★★★	★★★	★★★	★★★
(5)	★★★	★★★	★★★★	★★★
(6)	★★★★★	★★★★	★★★	★★

	Unschärfe	Alias	Überschreitung	Berechnungsgeschwindigkeit
(7)	★★★	★★★★★	★★★	★★
(8)	★★★★★	★★★	★★★	★★

## Bewegungsverfolgung ([Layouter])

Sie können mit [Layouter] zwei Arten von Bewegungsverfolgung verwenden.

Verwenden Sie [Anker Modus (diese Ebene)], um das Bild so einzustellen, dass sich das sich bewegende Motiv immer in der Mitte des Bildschirms befindet.

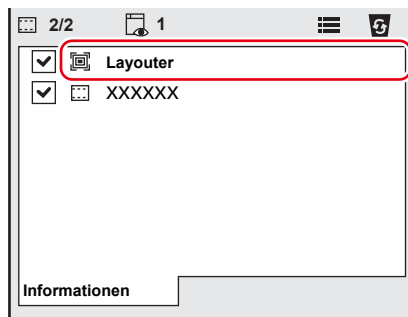
Verwenden Sie [Verfolgungsmodus (untere Ebene)], wenn das Bild auf der anderen Spur einem sich bewegenden Motiv folgen soll.

### 1) Platzieren Sie Clips je nach der Art der Bewegungsverfolgung auf den Spuren.

- Bei Verwendung von [Anker Modus (diese Ebene)] platzieren Sie einen Clip mit dem Motiv auf einer Spur.
- Bei Verwendung von [Verfolgungsmodus (untere Ebene)] werden zwei Spuren verwendet.  
Platzieren Sie einen Clip mit dem Motiv auf einer niedrigeren Spur und platzieren Sie ein Standbild auf einer weiter oben angeordneten Spur, damit es der Bewegung des Motivs folgt, sowie andere Clips wie den Titel.

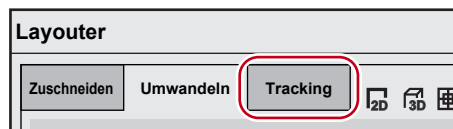
### 2) Klicken Sie auf den Videoteil eines Clips und doppelklicken Sie auf [Layouter] in der [Informationen]-Palette.

- Bei Verwendung von [Verfolgungsmodus (untere Ebene)] doppelklicken Sie auf [Layouter] des auf der oberen Spur platzierten Clips.



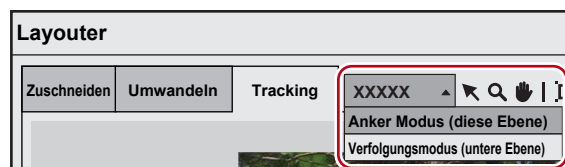
- Das Dialogfeld [Layouter] wird angezeigt.  
„Dialogfeld [Layouter] (Bewegungsverfolgung)“ (► Seite 277)

### 3) Klicken Sie auf die [Tracking]-Registerkarte.



- In der Mitte des Vorschaubilds wird eine Form angezeigt.

### 4) Klicken Sie auf die Schaltfläche zur Auswahl des Verfolgungsmodus, um einen Verfolgungsmodus auszuwählen.



- Wählen Sie [Anker Modus (diese Ebene)] oder [Verfolgungsmodus (untere Ebene)] als Verfolgungsmodus aus.  
Bei [Anker Modus (diese Ebene)] wird das Motiv im ausgewählten Clip als zu verfolgendes Motiv festgelegt. Nehmen Sie die nötigen Einstellungen vor, damit sich das zu verfolgende Motiv immer in der Mitte des Bildschirms befindet.  
Bei [Verfolgungsmodus (untere Ebene)] wird das Motiv in dem Clip, der auf der niedrigeren Spur platziert wurde, als zu verfolgendes Motiv festgelegt. Nehmen Sie die nötigen Einstellungen vor, damit das Bild auf der oberen Spur dem zu verfolgenden Motiv folgt.
- Wenn bereits ein Analyseergebnis vorliegt, werden Sie in einer Meldung gefragt, ob Sie den Verfolgungsmodus wechseln möchten.

#### Alternative

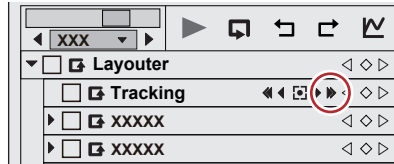
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Vorschaubild und klicken Sie dann auf [Tracking] → [Anker Modus (diese Ebene)]/[Verfolgungsmodus (untere Ebene)].

5) Ziehen Sie den Timeline-Cursor zum ersten Bild.

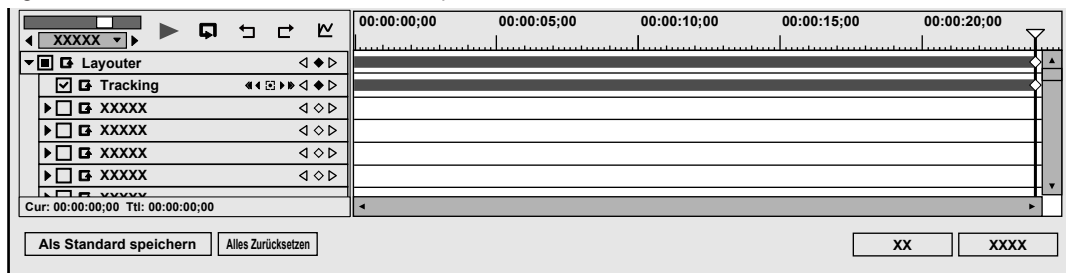
6) Passen Sie Größe und Position der Form an das zu verfolgende Motiv an.

- Klicken Sie auf eine Zeichenschaltfläche, um eine neue Form zu erstellen. Beim Erstellen einer neuen Form wird die vorhandene Form gelöscht.

7) Klicken Sie auf [Tracking vorwärts] unter [Tracking].



- Die Verfolgung startet in Vorwärtsrichtung und für jedes Bild wird ein Schlüsselbild gesetzt. Ein Fortschrittsbalken wird angezeigt, um den Fortschritt der Analyse anzuzeigen.
- Im Vorschaubild der Registerkarte [Tracking] wird der Ankerpfad angezeigt.
- Die Verfolgung wird automatisch beim letzten Bild des Clips beendet.



8) Starten Sie die Wiedergabe der Timeline, um das Video anzuzeigen.

- Klicken Sie auf die Registerkarte [Umwandeln] und stellen Sie die Position und Größe nach Bedarf ein.

9) Klicken Sie auf [OK].

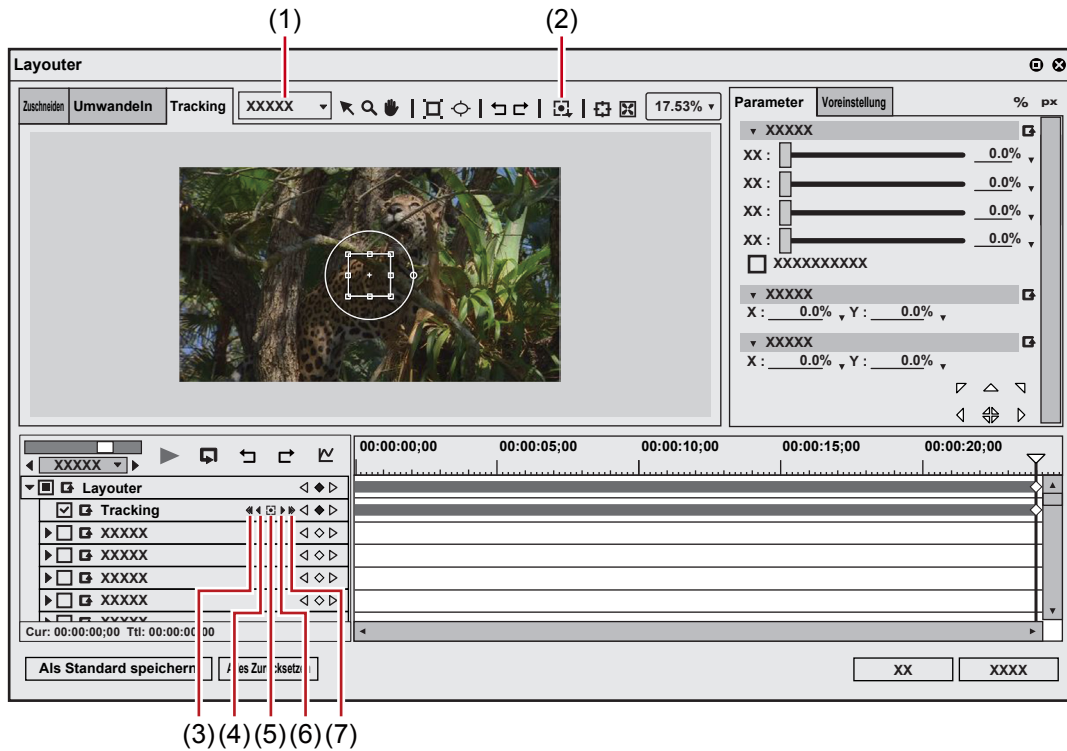
- Das Dialogfeld [Layouter] wird geschlossen.



- Das Setzen der Schlüsselbilder kann Bild für Bild angepasst werden.
- Die Anzeigeeinheit für die Zeitskala im Dialogfeld [Layouter] kann über die Einstellungen der Zeitskala oder den Zeitskala-Schieberegler angepasst werden.
- Als Interpolationsmethode steht nur [Anhalten] zur Verfügung.
- Die Position und Größe der Form werden nicht gespeichert. Sie gelten nur so lange, wie das Dialogfeld [Layouter] angezeigt wird.
- Wenn die Bewegungsverfolgung in der Mitte gestoppt wurde, legen Sie das Schlüsselbild manuell auf die gleiche Weise fest wie die Bewegungsverfolgung für [Maske].

„Bei Unterbrechung der automatischen Verfolgung“ (► Seite 382)

Dialogfeld [Layouter] (Bewegungsverfolgung)



(1)	<b>Schaltfläche zur Auswahl des Verfolgungsmodus</b>	Hiermit wählen Sie einen Verfolgungsmodus aus.
(2)	<b>[Tracking]</b>	Wählen Sie eine Verfolgungsmethode aus und beginnen Sie mit der Verfolgung.
(3)	<b>[Tracking zurück]</b>	Verfolgt in rückwärtiger Richtung ausgehend von der Position des Timeline-Cursors und setzt Schlüsselbilder. Die Verfolgung wird automatisch beim ersten Bild des Clips beendet. <b>[Strg] + [,]</b>
(4)	<b>[Tracking vorheriger Frame]</b>	Verfolgt ein Bild in rückwärtiger Richtung ausgehend von der Position des Timeline-Cursors und setzt ein Schlüsselbild. <b>[,]</b>
(5)	<b>[Tracking-Option]</b>	Diese Einstellung wird nur zur Analyse verwendet. <b>[Position]</b> Verfolgt die Position des Objekts. Der Standardwert ist EIN. <b>[Skalierung]</b> Verfolgt die Größe des Objekts. Der Standardwert ist EIN. <b>[Drehung]</b> Verfolgt die Drehung des Objekts. Der Standardwert ist EIN. <b>[Verzerren]</b> Verfolgt die Verzerrung des Objekts (Seitenverhältnis und Scherung). Der Standardwert ist EIN.
(6)	<b>[Tracking nächster Frame]</b>	Verfolgt ein Bild in Vorwärtsrichtung ausgehend von der Position des Timeline-Cursors und setzt ein Schlüsselbild. <b>[.]</b>
(7)	<b>[Tracking vorwärts]</b>	Verfolgt in Vorwärtsrichtung ausgehend von der Position des Timeline-Cursors und setzt Schlüsselbilder. Die Verfolgung wird automatisch beim letzten Bild des Clips beendet. <b>[Strg] + [.]</b>

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 278)

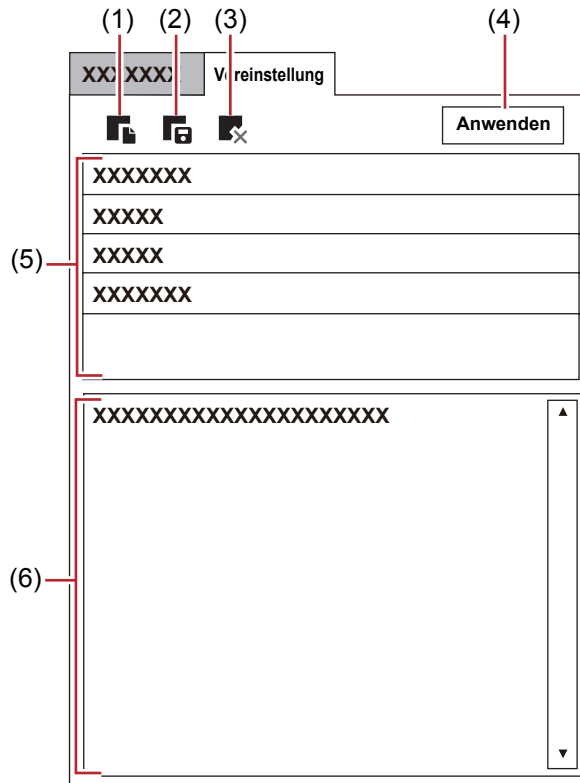
3) Klicken Sie auf [Neu] und klicken Sie auf [Ja].

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 404)
- 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.

### Bearbeiten von Layouts mit Voreinstellung

1) Wählen Sie einen Clip und starten Sie den Layouter.

2) Klicken Sie auf die [Voreinstellung]-Registerkarte.

- „Registerkarte [Voreinstellung]“ (► Seite 278)

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.

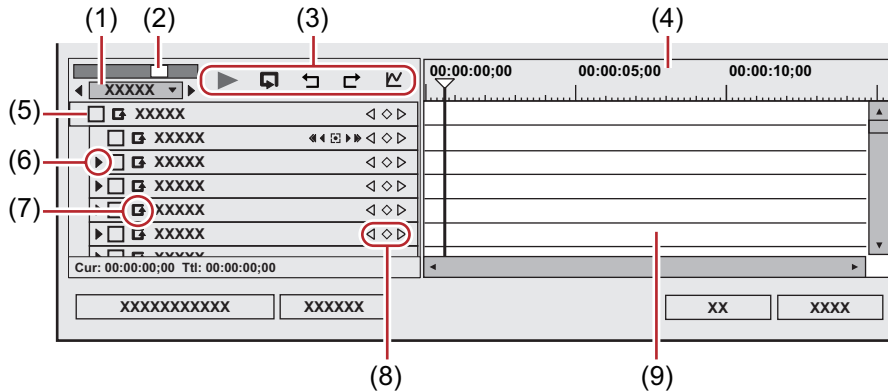
## Layouts entlang der Zeitachse ändern

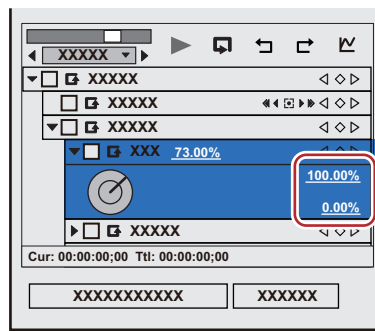
### Schlüsselbilder festlegen


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.

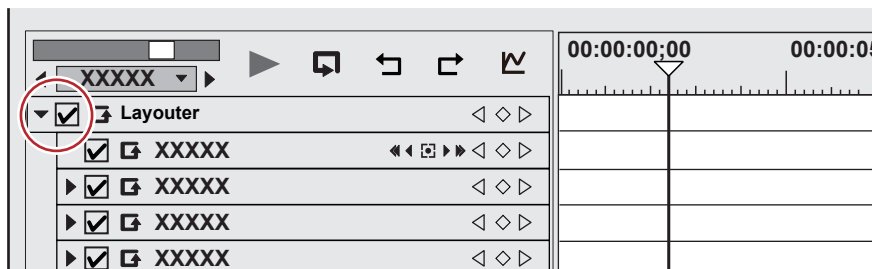


(1)	<b>Zeitskala-Einstellungen</b>	Klicken Sie darauf, um zwischen der angegebenen Anzeigeeinheit und [Anpassen] hin- und herzuschalten. Klicken Sie auf den linken Pfeil, um die Anzeige-Einheit zu verkleinern, oder klicken Sie auf den rechten Pfeil, um diese zu vergrößern.
(2)	<b>Zeitskala-Schieberegler</b>	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].
(3)	<b>Wiedergabe-/ Werkzeug-Schaltflächen</b>	<p>▶ : Die Timeline wird auf dem Rekorder wiedergegeben.</p> <p>🔄 : Der aktuell bearbeitete Clip wird wiederholt wiedergegeben.</p> <p>⏪ : Hiermit machen Sie einen Arbeitsschritt rückgängig. <b>[Strg] + [Z]</b></p> <p>⏩ : Hiermit führen Sie einen rückgängig gemachten Arbeitsschritt erneut aus. <b>[Strg] + [Y]</b></p> <p>📈 : 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.</p> 

(4)	<b>Zeitskala für Schlüsselbild</b>	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)	<b>Aktivieren/deaktivieren</b>	Die Aufhebung der Markierung des Elements deaktiviert die Parametereinstellungen. Markieren Sie [Layouter], um ein Schlüsselbild zu setzen.
(6)	<b>Erweiterungsschaltfläche</b>	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)	<b>[Standard-Key hinzufügen]</b>	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)	<b>Schlüsselbild-Einstellung</b>	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)	<b>Schlüsselbild-Timeline</b>	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.**

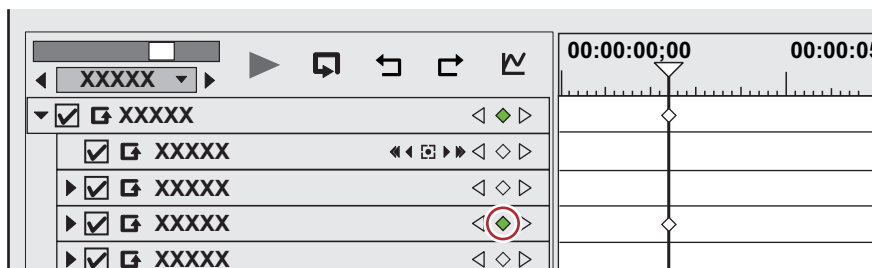
- Schlüsselbild-Einstellungen sind aktiviert.



**3) Bewegen Sie den Timeline-Cursor auf der Timeline für das Schlüsselbild zu der Position, auf die das Anfangsschlüsselbild gesetzt ist.**

**4) Bearbeiten Sie das Layout.**

- Ein Schlüsselbild wird automatisch hinzugefügt. Wenn es nicht hinzugefügt ist, klicken Sie in den Schlüsselbildeinstellungen auf [Keyframe hinzufügen/löschen].



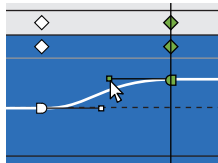
**5) Bewegen Sie den Timeline-Cursor zu der Position, an der das nächste Schlüsselbild hinzugefügt werden soll, und bearbeiten Sie das Layout.**

- Ein Schlüsselbild wird automatisch hinzugefügt. Wiederholen Sie Schritt 5) bei Bedarf.





- Schlüsselbilder können ohne Bewegungen 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 rechtsgeklickten 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

Mit der Trimmen-Funktion können Sie den In- und Out-Punkt eines in der Timeline platzierten Clips feineinstellen und das Video gleichzeitig in einem Fenster anzeigen. Zudem können Sie die Grenze zwischen Clips und die In- und Out-Punkte von Video-/Audiodateien getrennt verschieben.

Das Trimmen erfolgt mithilfe von Schnittpunkten. Wenn Sie auf einen Punkt in der Nähe des In- oder Out-Punkt eines Clips klicken, wird eine gelbe und eine grüne Linie angezeigt. Die gelbe Linie erscheint am aktuell ausgewählten Punkt, die grüne an dem Punkt, den Sie mittels Trimmen verschieben können.

Beim Trimmen gibt es die drei folgenden grundlegenden Vorgehensweisen. Im Standardmodus ziehen Sie einen Schnittpunkt, im Trimmen-Modus können Sie in einem speziellen Fenster arbeiten und Sie können Tastaturkürzel verwenden.

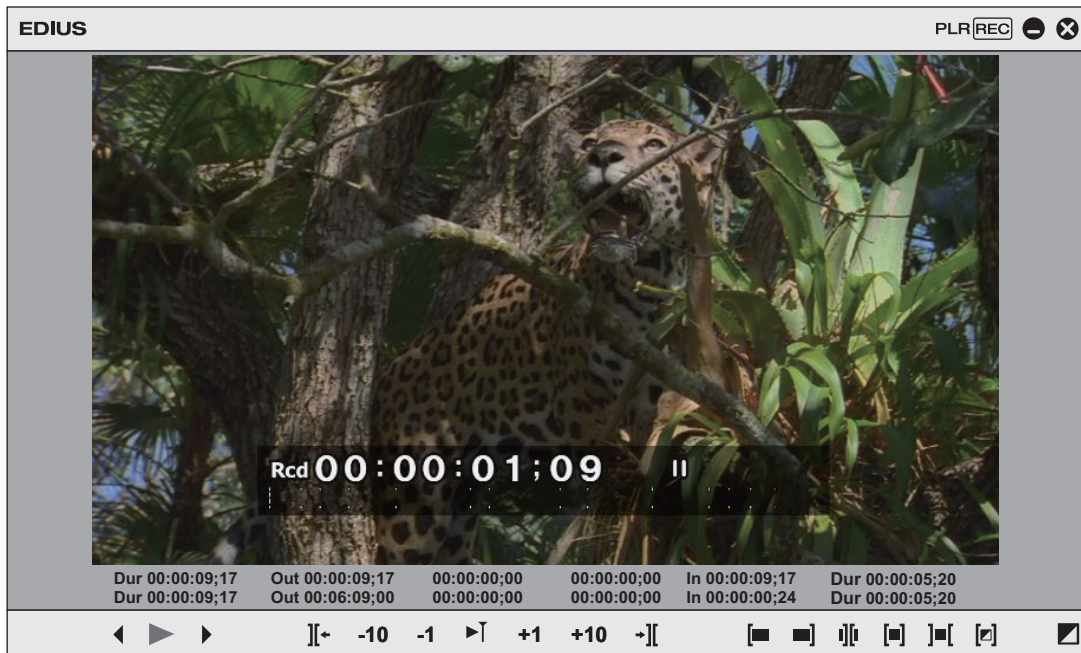
## Über den Trimmen-Modus

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 Vorschaufenster wechselt vom Standardmodus in den Trimmen-Modus.



- Der aktuelle Trimmen-Typ wird in der Statusleiste des Timeline-Fensters angezeigt.

#### Alternative

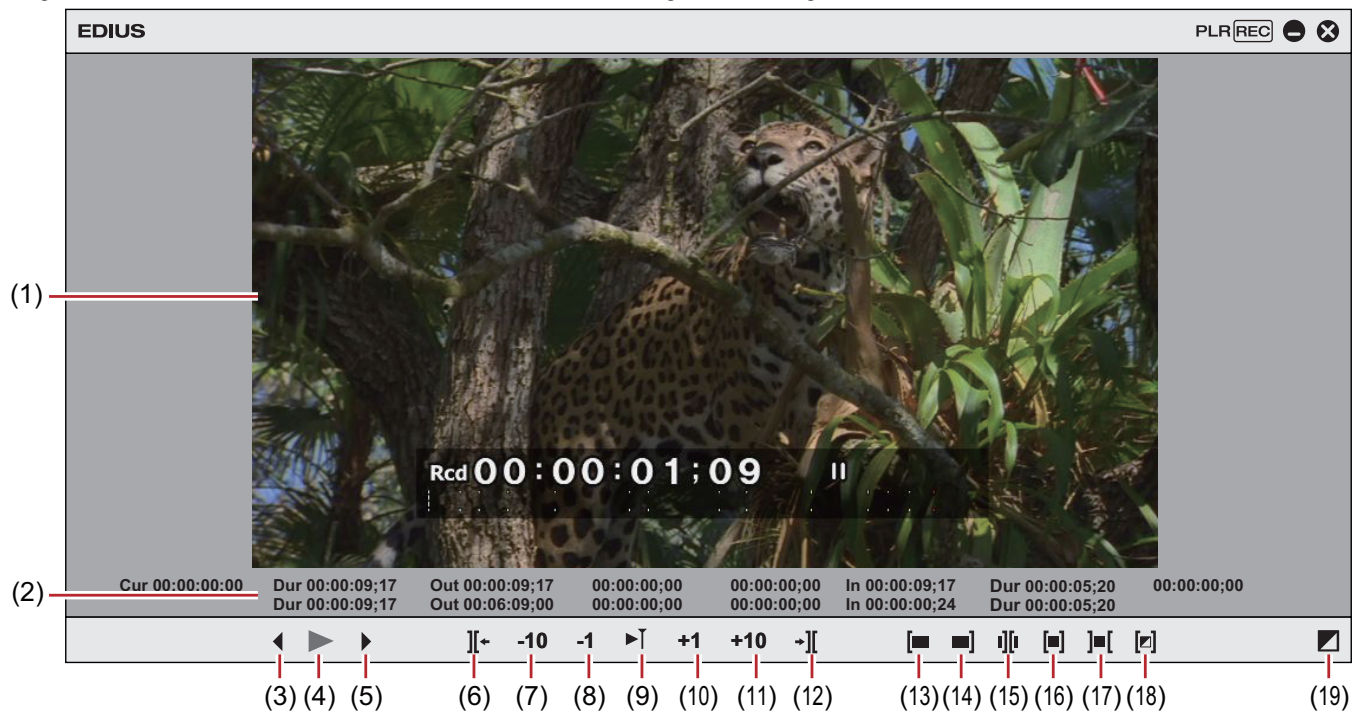
- Wechseln in den Trimmen-Modus: **[F6]**



- 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 [In den normalen Modus wechseln] 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)	<b>Vorschaufenster</b>	Umschalten der Anzeige auf 1/2/4 Bildschirmansichten, abhängig von der Trimmen-Operation.
(2)	<b>Timecode</b>	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)	<b>[Vorheriges Bild]</b>	Geht zu vorherigem Bild. [←]
(4)	<b>[Wiedergabe]</b>	Die Timeline wird in Vorwärts-Abspielrichtung wiedergegeben. Wenn Sie während der Wiedergabe auf diese Schaltfläche klicken, wird die Wiedergabe angehalten. <b>[Eingabe]</b>
(5)	<b>[Nächstes Bild]</b>	Geht zu nächstem Bild. [→]
(6)	<b>[An vorherigen Bearbeitungspunkt verschieben (Trimmen)]</b>	Verschiebt den Fokus des Schnittpunkts und den Timeline-Cursor an den Bearbeitungspunkt (Schnittpunkt) links von der aktuellen Schnittpunkt-Position. <b>[Bild-auf]</b>
(7)	<b>[Trimmen (-10 Bilder)]</b>	Anpassen der Trimmen-Position in Einheiten von -10-Bildeinheiten. <b>[Shift] + [.]</b>
(8)	<b>[Trimmen (-1 Bild)]</b>	Anpassen der Trimmen-Position in Einheiten von -1-Bildeinheiten. [.]
(9)	<b>[Ereignisbereich wiedergeben]</b>	Wiederholte Wiedergabe des Bereichs um den fokussierten Schnittpunkt. Klicken Sie erneut, um zu stoppen. [/]
(10)	<b>[Trimmen (1 Bild)]</b>	Anpassen der Trimmen-Position in Einheiten von +1-Bildeinheiten. [.]
(11)	<b>[Trimmen (10 Bilder)]</b>	Anpassen der Trimmen-Position in Einheiten von +10-Bildeinheiten. <b>[Shift] + [.]</b>
(12)	<b>[An nächsten Bearbeitungspunkt verschieben (Trimmen)]</b>	Verschiebt den Fokus des Schnittpunkts und den Timeline-Cursor an den Bearbeitungspunkt (Schnittpunkt) rechts von der aktuellen Schnittpunkt-Position. <b>[Bild-ab]</b>
(13)	<b>[Trimmen-Modus (In-Punkt)]</b>	Wechseln in den Trimmen-Modus (In-Punkt). Nur der In-Punkt kann ausgewählt werden.
(14)	<b>[Trimmen-Modus (Out-Punkt)]</b>	Wechseln in den Trimmen-Modus (Out-Punkt). Nur der Out-Punkt kann ausgewählt werden.
(15)	<b>[Trimmen-Modus (Slide)]</b>	Wechseln in den Trimmen-Modus (Slide). Nur der Schnittpunkt des Slide-Trimmens kann ausgewählt werden.
(16)	<b>[Trimmen-Modus (Slip)]</b>	Wechseln in den Trimmen-Modus (Slip). Nur der Schnittpunkt des Slip-Trimmens kann ausgewählt werden.
(17)	<b>[Trimmen-Modus (Rollen)]</b>	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 44)

## 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 288)

„Trimmen im Vorschaufenster“ (► Seite 290)

„Trimmen durch Eingabe des Timecodes“ (► Seite 290)

„Trimmen über Tastenkombinationen“ (► Seite 291)

## In-Punkt-Trimmen/Out-Punkt-Trimmen

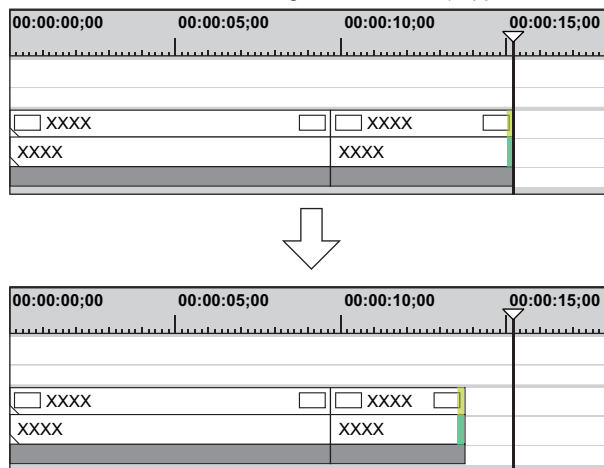
Ändern Sie die In- und Out-Punkte der auf der Timeline platzierten Clips.

Das Bearbeitungsergebnis ist vom Bearbeitungsmodus abhängig.

„Wechseln des Bearbeitungsmodus“ (► Seite 235)

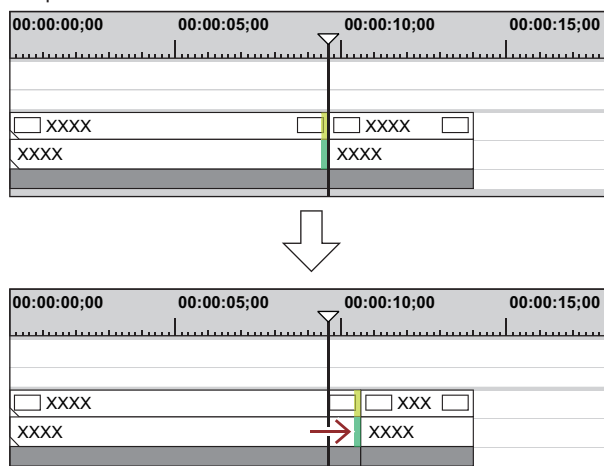
**Beispiel:**

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. Wenn Sie einen Clip über die nachfolgenden Clips hinaus verlängern, werden alle nachfolgenden Clips überschrieben.

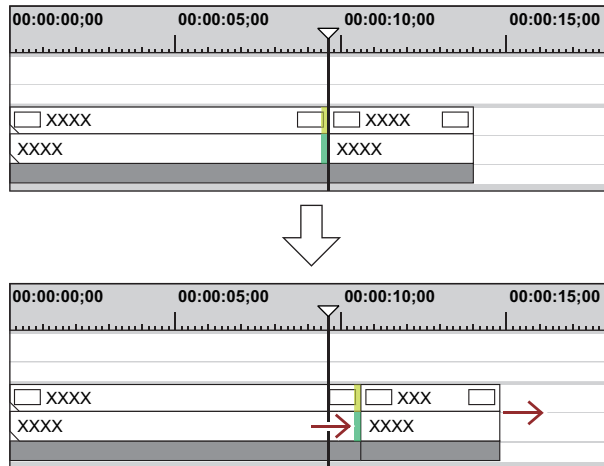




- Selbst wenn der Ripple-Modus aus oder der Überschreiben-Modus eingestellt ist, können benachbarte Clips fixiert werden, um zu verhindern, dass nachfolgende Clips beim Trimmen versehentlich überschrieben werden.  
„[Timeline]“ (► Seite 119)

### 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 251)
- 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.

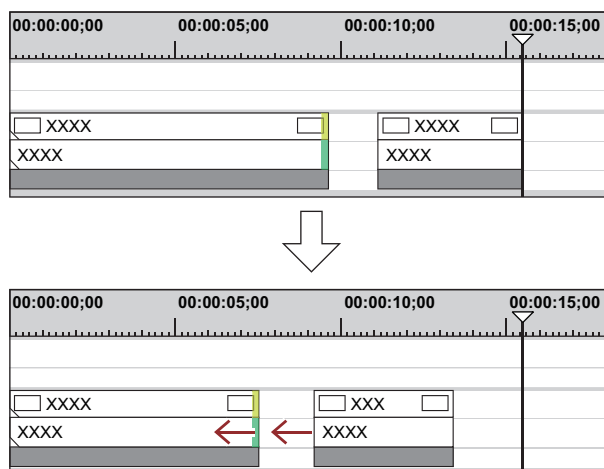
### Ripple-Trimmen

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 236)

**Beispiel:**

Beim Trimmen des Clips an der Seite des Out-Punkts



### Split-Trimmen

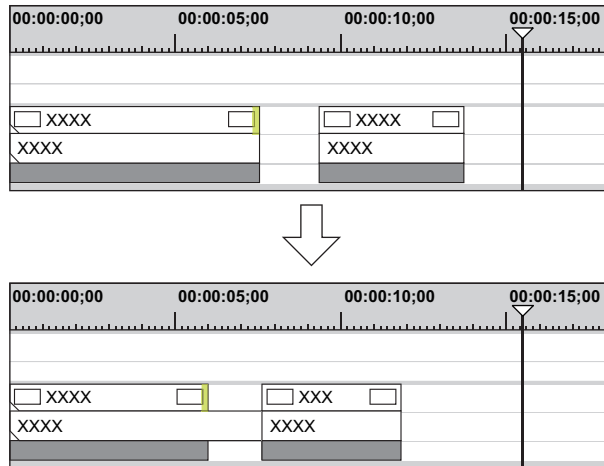
Sie können nur den Video- oder Audioabschnitt von Videoclips mit Audio trimmen.



- 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.

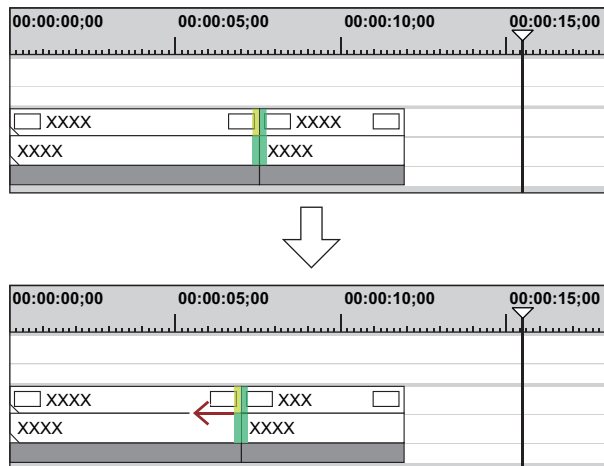
### Beispiel:

Beim Trimmen eines Videoclips mit Audio an der Out-Punkt-Seite (Videoteil)



### Slide-Trimmen

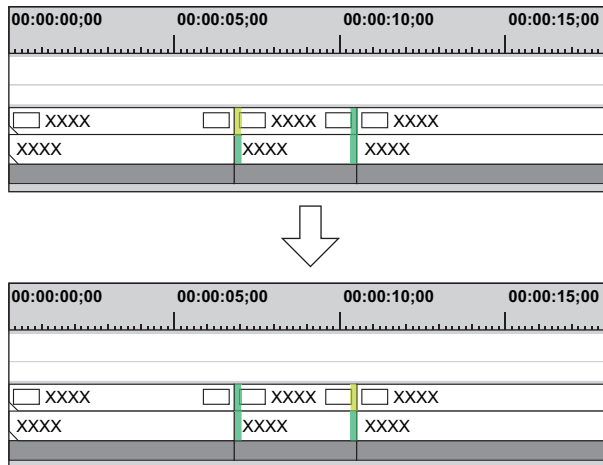
Verschieben Sie die Start- und Endpunkte der benachbarten Clips nach vorn und nach hinten. Die Gesamtlänge der vorherigen und nachfolgenden Clips bleibt unverändert.



- 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

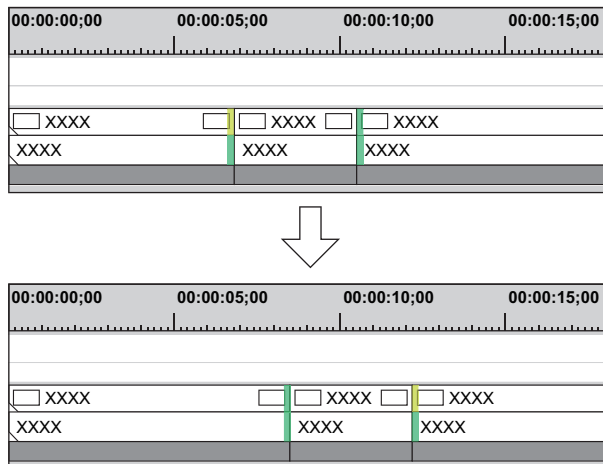
Sie können den zu verwendenden Bereich des Clips ändern, ohne die Länge oder Position des Clips zu ändern. Die Länge oder Position der benachbarten Clips ändert sich nicht.



- 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.



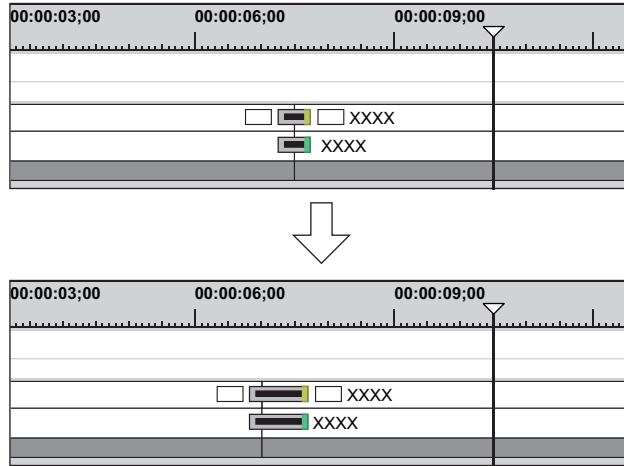
- Sie können nicht trimmen, wenn der benachbarte Clip keinen Randbereich hat. Wenn Sie Clips mit Randbereichen trimmen, können Sie um die Länge des Randbereichs des Clips trimmen.

## Trimmen-Übergänge/Audio-Überblendungen

Sie können die Länge der Übergänge (Clip-Übergänge/Spur-Übergänge)/Audio-Überblendungen auf dieselbe Weise wie Clips trimmen.

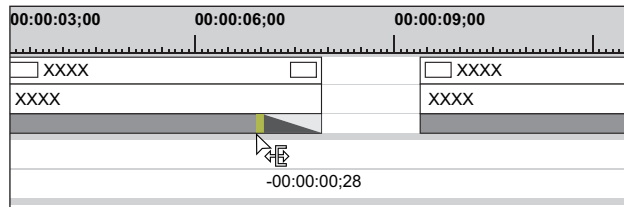
**Beispiel:**

Beim Trimmen des Out-Punkts eines Clip-Übergangs:

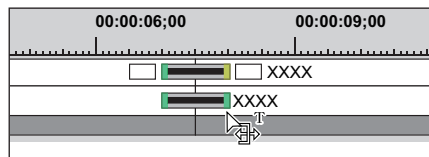


**Beispiel:**

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 385)

## 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 235)

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 284)

„Ripple-Trimmen“ (► Seite 285)

„Split-Trimmen“ (► Seite 285)

„Slide-Trimmen“ (► Seite 286)

„Slip-Trimmen“ (► Seite 287)

„Rolling-Trimmen“ (► Seite 287)

#### 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.
------------------	---



## Kapitel 7 Bearbeitungsfunktionen — Clips trimmen

<b>Out-Punkt-Trimmen</b>	Klicken Sie auf den Out-Punkt des Clips.
<b>Ripple-Trimmen</b>	Klicken Sie auf [Shift] + In-Punkt oder Out-Punkt.
<b>Ripple-Trimmen (Split)</b>	Klicken Sie auf [Alt] + [Shift] + In-Punkt oder Out-Punkt.
<b>Slide-Trimmen</b>	Klicken Sie auf [Strg] + [Shift] + In-Punkt oder Out-Punkt.
<b>Slide-Trimmen (Split)</b>	Klicken Sie auf [Strg] + [Alt] + [Shift] + In-Punkt oder Out-Punkt.
<b>Split-Trimmen</b>	Klicken Sie auf [Alt] + In-Punkt oder Out-Punkt.
<b>Slip-Trimmen</b>	Klicken Sie auf [Strg] + [Alt] + Mitte des Clips.
<b>Rolling-Trimmen</b>	Klicken Sie auf [Strg] + [Shift] + Mitte des Clips.
<b>Übergangs-Trimmen</b>	Klicken Sie auf den In- oder Out-Punkt des Übergangs (Clip-Übergang, Spurübergang)/ Audioüberblendungen.
<b>Übergangs-Trimmen (beide Ränder)</b>	Klicken Sie auf [Shift] + Clip-Übergang/Audioüberblendung.



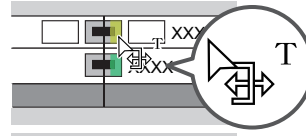
- Ripple-Trimmen ist ebenfalls bei deaktiviertem Ripple-Modus möglich.

### 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.

<b>In-Punkt-Trimmen/Out-Punkt-Trimmen</b>	
<b>Ripple-Trimmen</b>	
<b>Ripple-Trimmen (Split)</b>	
<b>Slide-Trimmen</b>	
<b>Slide-Trimmen (Split)</b>	
<b>Split-Trimmen</b>	
<b>Slip-Trimmen</b>	
<b>Rolling-Trimmen</b>	

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 284)
- „Ripple-Trimmen“ (► Seite 285)
- „Split-Trimmen“ (► Seite 285)
- „Slide-Trimmen“ (► Seite 286)
- „Slip-Trimmen“ (► Seite 287)
- „Rolling-Trimmen“ (► Seite 287)

### 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 284)

- „Ripple-Trimmen“ (▶ Seite 285)
- „Split-Trimmen“ (▶ Seite 285)
- „Slide-Trimmen“ (▶ Seite 286)
- „Slip-Trimmen“ (▶ Seite 287)
- „Rolling-Trimmen“ (▶ Seite 287)

**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 44)

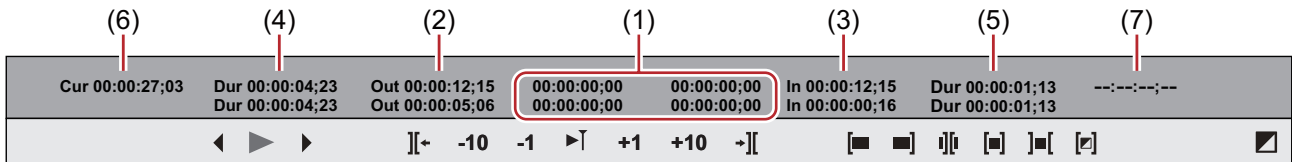


- „Timecode des Trimmen-Fensters“ (▶ Seite 291)

**5) Drücken Sie [Eingabe] auf der Tastatur.**

- Passen Sie den zu verwendenden Bereich an, während Sie das im Vorschauenfenster angezeigte Video überprüfen.

**Timecode des Trimmen-Fensters**



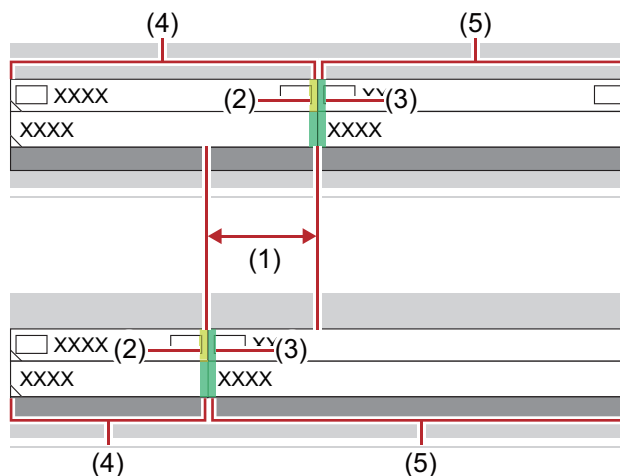
Die obere Ebene ist der Timecode der Sequenz, und die obere Ebene ist der Timecode der Quelle. Numerische Werte können in beiden Ebenen zum Trimmen eingegeben werden.

(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 Vorschauenfensters unterschiedlich sein.

**Beispiel:**

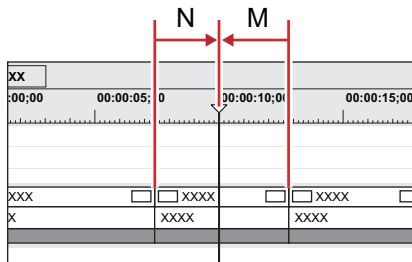
Slide-Trimmen



**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.

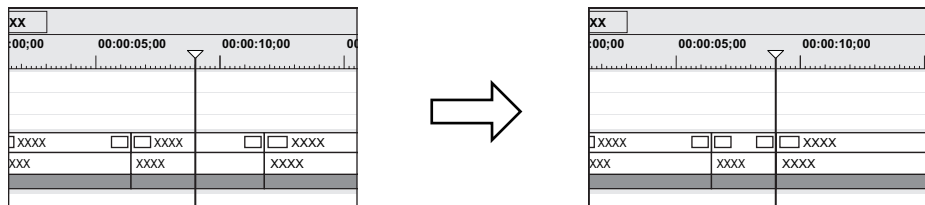
In-Punkt-Trimmen	[N]
Out-Punkt-Trimmen	[M]
Ripple-Trimmen (In-Punkt-Seite)	[Alt] + [N]
Ripple-Trimmen (Out-Punkt-Seite)	[Alt] + [M]
Slide-Trimmen (In-Punkt-Seite)	[Strg] + [Alt] + [N]
Slide-Trimmen (Out-Punkt-Seite)	[Strg] + [Alt] + [M]
Split-Trimmen (In-Punkt-Seite)	[Shift] + [N]
Split-Trimmen (Out-Punkt-Seite)	[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])



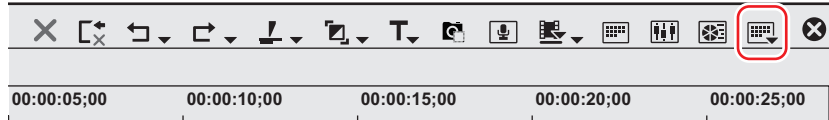
# Marken

## Setzen von Marken in Quellen

### 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 durch Klicken auf [Ansicht] in der Menüleiste und anschließendes Klicken auf [Palette] → [Alle einblenden] oder [Alle ausblenden] gemeinsam angezeigt/ausgeblendet werden.
- Anzeigen/Ausblenden der Palette: [H]
  - „Anzeigen/Ausblenden der [Effekt]-Palette“ (► Seite 354)
  - „Anzeigen/Ausblenden der [Informationen]-Palette“ (► Seite 398)



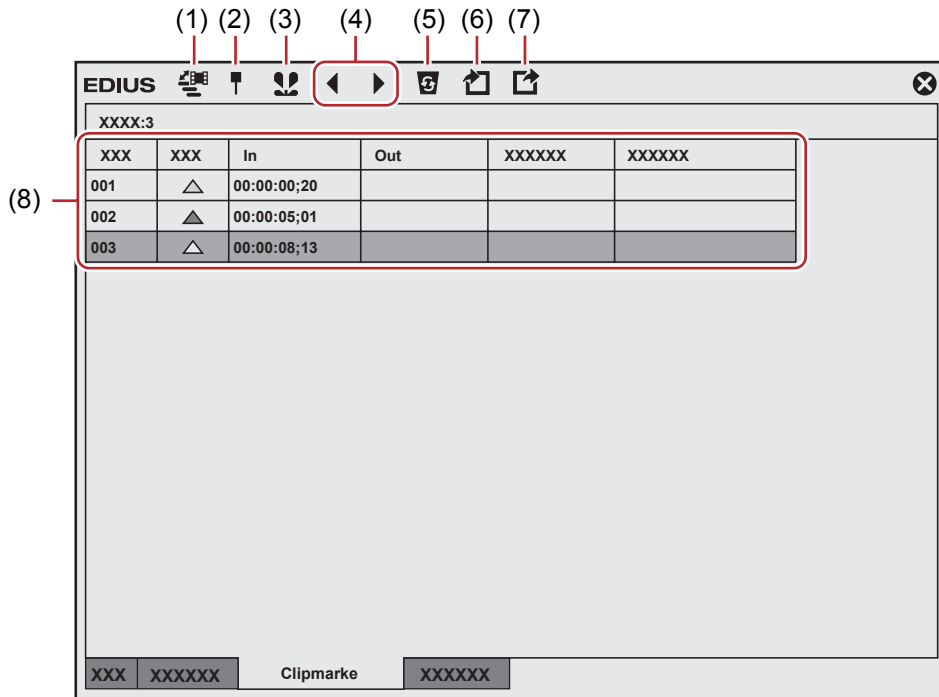
- Wenn Sie die Ein-/Ausblenden-Einstellung der [Marke]-Palette umschalten, wird gleichzeitig die mit der [Marke]-Palette verbundene Einstellung für das Bin-Fenster, Quell-Browserfenster und die Paletten-Registerkarte umgeschaltet. Um die Ein-/Ausblenden-Einstellung einzeln umzuschalten, heben Sie die Verbindung der Fenster mit der Palette auf.
  - „Kombinieren des Bin-Fensters/Quell-Browserfenster mit einer Palette“ (► Seite 153)

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 300)



[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. Klicken Sie auf [Farbe], um die Farbe der Clipmarke zu ändern. „Ändern der Farbe der Clipmarke“ (► Seite 298)

**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.

- Die Clipmarke, die bei der Erfassung gesetzt werden kann, hat die Farbe Orange. Clipmarken in anderen Farben können nicht gesetzt werden.

**1) Starten Sie die Erfassung der Quelle.**

- „Erfassen und Importieren von Quellen“ (► Seite 170)
- „Quellen zusammen importieren (Batch-Capture)“ (► Seite 175)

**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.

- Standardmäßig ist die Clipmarke orange. Die Farbe der Clipmarken kann in der Liste [Clipmarke] geändert werden.  
„Ändern der Farbe der Clipmarke“ (► Seite 298)

### 1) Anzeigen der Quelle im Player.

- „Anzeige der Clips am Player“ (► Seite 198)

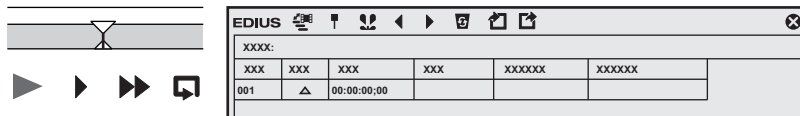
### 2) Schieben Sie den Schieberegler auf dem Player an die Position, an der die Clipmarke gesetzt werden soll.

- „Wiedergabe mit Shuttle/Schieberegler“ (► Seite 197)



### 3) Klicken Sie auf [Marke setzen] in der [Clipmarke]-Liste.

- „[Clipmarke]-Liste“ (► Seite 294)
- Die Clipmarke wird für den Schieberegler auf dem Player angezeigt und der Timecode der Clipmarke wird in der [Clipmarke]-Liste angezeigt.

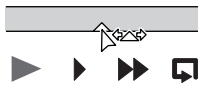


## Alternative

- 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 in der Positionsleiste auf dem Player, 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 202)

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 202)

- 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.

- Standardmäßig ist die Clipmarke orange. Die Farbe der Clipmarken kann in der Liste [Clipmarke] geändert werden.  
„Ändern der Farbe der Clipmarke“ (► Seite 298)

### 1) Anzeigen der Quelle im Player.

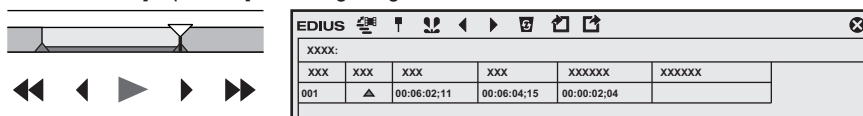
- „Anzeige der Clips am Player“ (► Seite 198)

### 2) Die In- und Out-Punkte für Quell-Clips setzen.

- „Festlegen der In- und Out-Punkte“ (► Seite 199)

### 3) Klicken Sie auf [In-/Out-Marke setzen] in der [Clipmarke]-Liste.

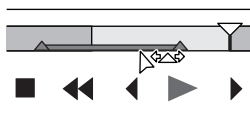
- „[Clipmarke]-Liste“ (► Seite 294)
- Der Schieberegler auf dem Player wird mit der Clipmarke mit Bereich versehen und der Timecode sowie die Dauer der In- und Out-Punkte der Clipmarke werden in der [Clipmarke]-Liste angezeigt.



### 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 44)
- Sie können die Position der Marke verschieben, indem Sie die Clipmarke mit Bereich in der Positionsleiste auf dem Player 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 202)  
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 202)
- 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 198)

### 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 294)

#### Alternative

- Ziehen Sie die Clipmarke, die aus der Clipmarkenliste gelöscht werden soll, und legen Sie sie außerhalb der [Clipmarke]-Liste 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 in der Positionsleiste 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 [Marke bearbeiten]-Dialogfeld für die Clipmarke.  
„Kommentare zu Clipmarken eingeben“ (► Seite 297)



- 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

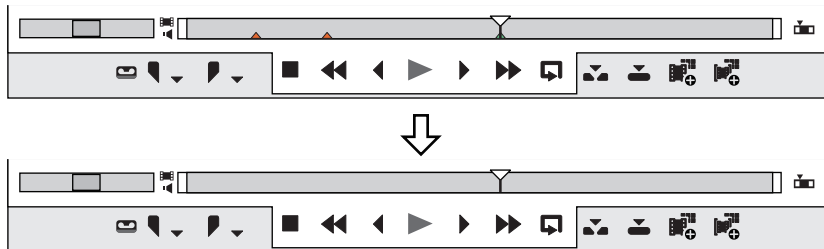
- Wenn sich der Fokus auf dem Rekorder befindet, können keine Clipmarken gelöscht werden.

## Clipmarken anzeigen/ausblenden

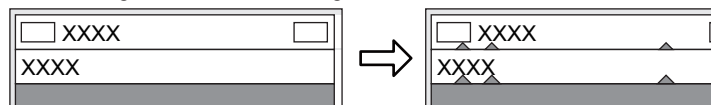
Sie können sowohl in der Anzeige auf dem Player als auch in der Anzeige auf der Timeline zwischen der Ein-/Ausblenden-Einstellung für die gesetzten Clipmarken umschalten.

### 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. Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und deaktivieren Sie [Marke] in [Overlay].  
„Ein-/Ausblenden des Vorschau Fensters“ (► Seite 158)
- Nur die Clipmarke des In-Punktes wird als Clipmarke mit Bereich angezeigt, wenn diese Clipmarke nicht im Fokus ist.

## Verwenden von Marken

### 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 198)

### 2) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Clipmarke in der Positionsleiste und klicken Sie auf [Clipmarke bearbeiten].

- Wenn mehrere Clipmarken an derselben Position auf der Positionsleiste gesetzt werden, ist [Clipmarke bearbeiten] nicht verfügbar.

### 3) Geben Sie im [Marke bearbeiten]-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.

Kommentare werden auch während der Wiedergabe auf dem Player angezeigt. Während der Wiedergabe werden jedoch nur Kommentare für Clipmarken mit Bereich angezeigt.

#### Alternative

- 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].
- Schieben Sie den Schieberegler auf dem Player zu der Clipmarke, klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Marke bearbeiten]. Beachten Sie, dass [Marke bearbeiten] nicht verfügbar ist, wenn mehrere Clipmarken an derselben Position auf der Positionsleiste gesetzt werden.
- 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 202)

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 202)

- 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. Kommentare werden auch während der Wiedergabe auf dem Player angezeigt. Während der Wiedergabe werden jedoch nur Kommentare für Clipmarken mit Bereich angezeigt.

#### Hinweis

- Wenn sich der Fokus auf dem Rekorder befindet, können keine Kommentare für Clipmarken eingegeben werden.

## Ändern der Farbe der Clipmarke

Die eingestellte Farbe von Clipmarken kann geändert werden.

### 1) Anzeigen eines mit einer Clipmarke auf dem Player festgelegten Clips.

- „Anzeige der Clips am Player“ (► Seite 198)

### 2) Klicken Sie in der Liste [Clipmarke] bei einer Clipmarke auf [Farbe], um die Farbe zu wechseln und die gewünschte Farbe auszuwählen.

- Wenn Sie mehrere Clipmarken auswählen, können Sie deren Farbe auf einmal ändern.



- Als Clipmarkenfarbe können [Hellorange], [Rot], [Gelb], [Blau], [Rosa] und [Violett] eingestellt werden.
- Wenn Sie die Einstellschaltfläche für die einzelnen Clipmarkenfarben zur Liste [Clipmarke] hinzufügen, können Sie die Clipmarken einer bestimmten Farbe einfach setzen, indem Sie auf die Schaltfläche klicken.

#### „Bedienschaltflächen-Einstellungen“ (► Seite 155)

## 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 294)
- 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 das Feld [Nr.] der Clipmarke an der Position, zu der 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 Clipmarkenlistendateien im XML- oder CSV-Format importieren.

### 1) Den Clip am Importziel auf dem Player anzeigen.

- „Anzeige der Clips am Player“ (► Seite 198)

### 2) Klicken Sie auf [Markenliste importieren] in der [Clipmarke]-Liste.

- „[Clipmarke]-Liste“ (► Seite 294)

### 3) Wählen Sie im Dialogfeld [Öffnen] eine XML- oder CSV-Datei und klicken Sie auf [Öffnen].

#### Alternative

- Klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und dann auf [Markenliste importieren].
- 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.
- Die Farbe aller im CSV-Format importierten Clipmarken ist Orange.
- Dateien im XML-Format können nicht in EDIUS Version 9.2 und früher importiert werden.

## Exportieren von Clipmarkenlisten (Exportieren)

Sie können eine Clipmarkenliste in der Liste [Clipmarke] in eine XML- oder CSV-Datei exportieren.

### 1) Zeigen Sie den Clip, dessen Clipmarkenliste exportiert werden soll, auf dem Player an.

- „Anzeige der Clips am Player“ (► Seite 198)

### 2) Klicken Sie auf [Markenliste exportieren] in der [Clipmarke]-Liste.

- „[Clipmarke]-Liste“ (► Seite 294)

### 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 auf [Marke] in der Menüleiste und dann auf [Markenliste exportieren].
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Clipmarkenliste und klicken Sie auf [Markenliste exportieren].



- Wenn die exportierte Datei in Version 9.2 oder früher verwendet werden soll, speichern Sie sie als „Ver.2“ oder „Ver.3“.
- Wenn sie in Version 9.3 oder höher verwendet werden soll, speichern Sie sie als „Ver.4“. Damit wird das Exportieren von [Farbe]-Informationen unterstützt.

**Hinweis**

- Wenn sich der Fokus auf dem Rekorder befindet, können keine Clipmarkenlisten exportiert werden.
- Das Exportieren von [Farbe]-Informationen wird bei Dateien im CSV-Format nicht unterstützt. Alle im CSV-Format exportierten Clipmarken sind orange.

## Setzen von Marken in der Timeline

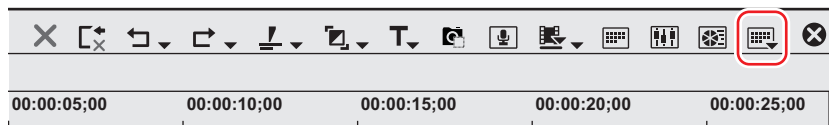


- Beim Export in DVD/BD werden orangefarbene Sequenzmarken zu Kapiteln und Kommentare zu Kapiteltiteln. Kapiteltitel können beim Export bearbeitet werden.

### 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**

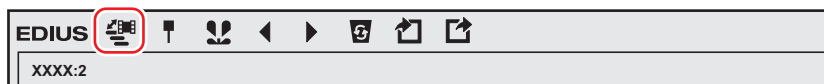
- Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Palette] → [Marke].
- Die [Effekt]-, [Informationen]- und [Marke]-Paletten können durch Klicken auf [Ansicht] in der Menüleiste und anschließendes Klicken auf [Palette] → [Alle einblenden] oder [Alle ausblenden] gemeinsam angezeigt/ausgeblendet werden.
- Anzeigen/Ausblenden der Palette: **[H]**  
 „Anzeigen/Ausblenden der [Effekt]-Palette“ (► Seite 354)  
 „Anzeigen/Ausblenden der [Informationen]-Palette“ (► Seite 398)



- 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 153)

#### 3) Klicken Sie auf [Sequenzmarke/Clipmarke umschalten] in der [Marke]-Palette.

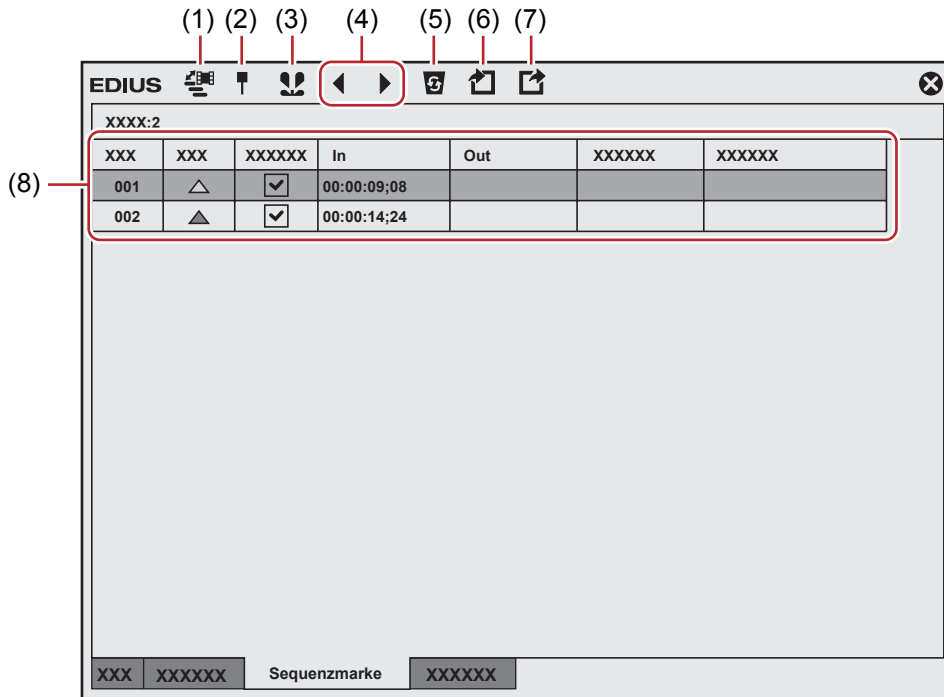
- Jeder Klick wechselt zwischen der [Sequenzmarke]-Liste und der [Clipmarke]-Liste.  
 „Anzeigen der [Clipmarke]-Liste“ (► Seite 293)



**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. Markieren Sie [Anker], um die Verknüpfung der Sequenzmarke mit der Timeline-Bearbeitung auch im Synchronsperrmodus aufzuheben. „Synchronsperrereinstellung der Sequenzmarke“ (► Seite 302) Klicken Sie auf [Farbe], um die Farbe der Sequenzmarke zu ändern. „Ändern der Farbe der Sequenzmarke“ (► Seite 304)

## Sequenzmarken setzen

Sie können eine Sequenzmarke auf der Timeline setzen, um an eine bestimmte Markenposition zu springen oder einen Kommentar hinzuzufügen.

- Standardmäßig ist die Sequenzmarke orange. Die Farbe der Sequenzmarken kann in der Liste [Sequenzmarke] geändert werden. „Ändern der Farbe der Sequenzmarke“ (► Seite 304)

### Hinweis

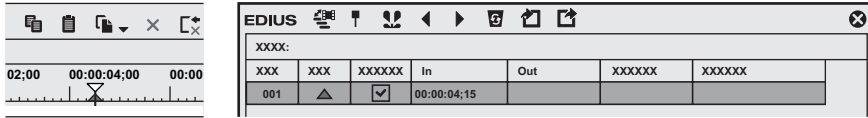
- Beim Export in DVD/BD werden nur orangefarbene Sequenzmarken als Kapitel erkannt. Sequenzmarken in anderen Farben werden nicht als Kapitel erkannt.

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 301)

- 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 304)**

### Hinweis

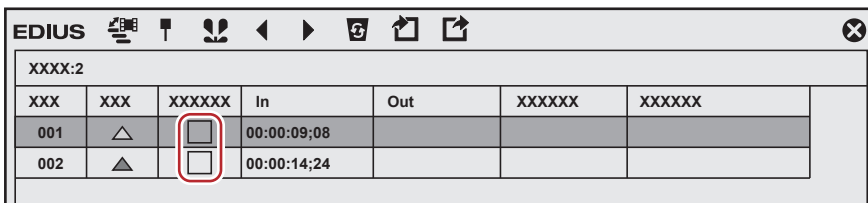
- Sequenzmarken können nicht in der [Clipmarke]-Liste gesetzt werden.

## Synchronsperrereinstellung der Sequenzmarke

Bei aktiviertem Ripple-Modus der Timeline können die Sequenzmarken mit der Timeline-Bearbeitung verknüpft werden. **„Ripple-Modus“ (► Seite 236)**

### 1) Deaktivieren Sie [Anker] in der [Sequenzmarke]-Liste.

- Die Anker-Einstellung wird deaktiviert.



### 2) Klicken Sie auf [Marke] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Sync-Lock-Sequenzmarke - Umschalten].

- Die Option wird aktiviert. Wenn sie aktiviert ist, erscheint ein Häkchen an der Menüoption.



- Wenn Sie [Sync-Lock-Sequenzmarke - Umschalten] als Funktionsschaltfläche zur Modusleiste hinzufügen, können Sie einfach durch das Anklicken dieser Schaltfläche die Synchronsperrereinstellung der Sequenzmarken wechseln. **„Bedienschaltflächen-Einstellungen“ (► Seite 155)**

## Sequenzmarkentypen

Die Formen der Sequenzmarken ändern sich je nach der Anker-Einstellung usw. folgendermaßen. **„Synchronsperrereinstellung der Sequenzmarke“ (► Seite 302)**

Typ	Status
	Anker-Einstellung eingeschaltet (orange)
	Anker-Einstellung ausgeschaltet (orange)

## Sequenzmarken mit Bereich setzen

Sie können zwischen In- und Out-Punkten auf der Timeline eine Sequenzmarke mit Bereich setzen.

- Standardmäßig ist die Sequenzmarke orange. Die Farbe der Sequenzmarken kann in der Liste [Sequenzmarke] geändert werden. „Ändern der Farbe der Sequenzmarke“ (► Seite 304)

### Hinweis

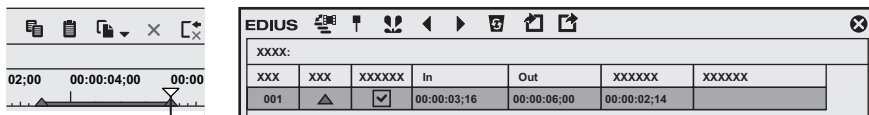
- Sequenzmarken mit Bereich werden beim Export nach DVD/BD zu Kapiteln.

### 1) Setzen der In- und Out-Punkte zur Timeline

- „Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline“ (► Seite 243)

### 2) Klicken Sie auf [In-/Out-Marke setzen] in der [Sequenzmarke]-Liste.

- „[Sequenzmarke]-Liste“ (► Seite 301)
- 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.

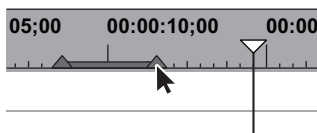


### Alternative

- 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 dann auf [Marke zu In/Out-Punkt hinzufügen].



- 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 44)
- 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 verschieben, indem Sie [Strg] auf der Tastatur gedrückt halten und den Linienabschnitt zwischen In- und Out-Punkten ziehen.



- 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 301)

### Alternative

- Ziehen Sie die Sequenzmarke, die aus der Sequenzmarkenliste gelöscht werden soll, und legen Sie sie außerhalb der [Sequenzmarke]-Liste 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 [Marke bearbeiten]-Dialogfeld für die Sequenzmarke.  
„Kommentare zu Sequenzmarken eingeben“ (► Seite 304)
- 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 in 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].

- Wenn mehrere Sequenzmarken an derselben Position auf der Zeitskala gesetzt werden, ist [Sequenzmarke bearbeiten] nicht verfügbar.

#### 2) Geben Sie im [Marke bearbeiten]-Dialogfeld einen Kommentar ein und klicken Sie auf [OK].

- Eingegebene Kommentare werden auf dem Rekorder angezeigt, wenn der Schieberegler zu der Sequenzmarke geschoben wird. Wenn eine Sequenzmarke mit Bereich gesetzt wurde, wird der Kommentar angezeigt, während sich der Timeline-Cursor des Rekorders an einer Position zwischen In- und Out-Punkt der Sequenzmarke befindet.  
Kommentare werden auf dem Rekorder auch während der Wiedergabe angezeigt. Während der Wiedergabe werden jedoch nur Kommentare für Sequenzmarken mit Bereich angezeigt.

#### 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]. Beachten Sie, dass [Marke bearbeiten] nicht verfügbar ist, wenn mehrere Sequenzmarken an der Position des Timeline-Cursors gesetzt werden.
- Wagenrücklauf für Kommentar: [Strg] + [Eingabe]



- Auf dieselbe Weise können Sie eingegebene Kommentare auch bearbeiten.

### Ändern der Farbe der Sequenzmarke

Die eingestellte Farbe von Sequenzmarken kann geändert werden.

#### 1) Klicken Sie in der Liste [Sequenzmarke] bei einer Sequenzmarke auf [Farbe], um die Farbe zu wechseln und die gewünschte Farbe auszuwählen.

- Wenn Sie mehrere Sequenzmarken auswählen, können Sie deren Farbe auf einmal ändern.



- Als Sequenzmarkenfarbe können [Hellorange], [Rot], [Gelb], [Blau], [Rosa] und [Violett] eingestellt werden.
- Wenn Sie die Einstellschaltfläche für die einzelnen Sequenzmarkenfarben zur Liste [Sequenzmarke] hinzufügen, können Sie die Sequenzmarken einer bestimmten Farbe einfach setzen, indem Sie auf die Schaltfläche klicken.  
„Bedienschaltflächen-Einstellungen“ (► Seite 155)
- Wenn Daten mit dem Exportprogramm [F4V] exportiert werden, bleiben die [Farbe]-Informationen von Marken nicht erhalten.



### 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 301)
- Der Timeline-Cursor wird zu den vorderen und hinteren Sequenzmarken bewegt.

#### Alternative

- Doppelklicken Sie in der Sequenzmarkenliste auf das Feld [Nr.] der Sequenzmarke an der Position, zu der 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 Sequenzmarkenlistendateien im XML- oder CSV-Format importieren.

#### 1) Klicken Sie auf [Markenliste importieren] in der [Sequenzmarke]-Liste.

- „[Sequenzmarke]-Liste“ (► Seite 301)

#### 2) Wählen Sie im Dialogfeld [Öffnen] eine XML- oder 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].

#### Hinweis

- Wenn sich der Fokus auf dem Player befindet, können keine Sequenzmarkenlisten importiert werden.
- Die Farbe aller im CSV-Format importierten Sequenzmarken ist Orange.
- Dateien im XML-Format können nicht in EDIUS Version 9.2 und früher importiert werden.

### Exportieren von Sequenzmarkenlisten (Exportieren)

Sie können eine Sequenzmarkenliste in der Liste [Sequenzmarke] in eine XML- oder CSV-Datei exportieren.

#### 1) Klicken Sie auf [Markenliste exportieren] in der [Sequenzmarke]-Liste.

- „[Sequenzmarke]-Liste“ (► Seite 301)

#### 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].



- Wenn die exportierte Datei in Version 7.3 oder früher verwendet werden soll, speichern Sie sie als „Ver.2“. Wenn sie in Version 7.4 oder höher verwendet werden soll, speichern Sie sie als „Ver.3“. Damit wird das Exportieren von [Anker]-Informationen unterstützt.
- Wenn sie in Version 9.3 oder höher verwendet werden soll, speichern Sie sie als „Ver.4“. Damit wird das Exportieren von [Anker]- und [Farbe]-Informationen unterstützt.

### Hinweis

- Das Exportieren von [Farbe]-Informationen wird bei Dateien im CSV-Format nicht unterstützt. Alle im CSV-Format exportierten Sequenzmarken sind orange.

# Wiedergeben von Timelines

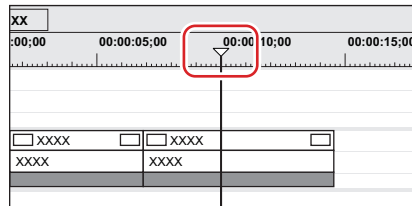
## Wiedergeben von Timelines

### Wiedergabe durch Scrubbing

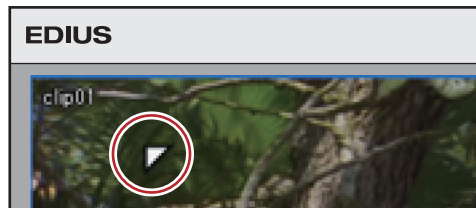
Sie können den Timeline-Cursor vorwärts und rückwärts ziehen und an die gewünschte Position auf der Timeline verschieben.

#### 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 196)

„Bedienschnittflächen-Einstellungen“ (► Seite 155)

#### 1) Klicken Sie im Rekorder auf [Wiedergabe].

- Die Wiedergabe im Rekorder wird gestartet.

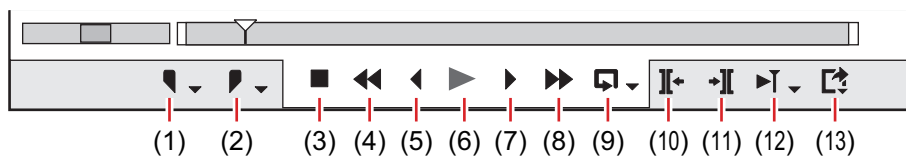
#### 2) Klicken Sie im Rekorder auf [Stopp].

- 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] „Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline“ (► Seite 243)
(2)	[Out-Punkt setzen]	Setzen Sie den Out-Punkt auf eine beliebige Position in der Timeline. [O] „Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline“ (► Seite 243)

(3)	<b>[Stopp]</b>	Die Wiedergabe der Timeline wird angehalten. <b>[K], [Shift] + [J]</b>
(4)	<b>[Überprüfen]</b>	Die Timeline wird zurückgespult. Jeder Klick wechselt die Wiedergabegeschwindigkeit zwischen 4- und 12-facher Geschwindigkeit in umgekehrter Abspielrichtung. <b>[J]<sup>*1</sup></b>
(5)	<b>[Vorheriges Bild]</b>	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. <b>[←]</b>
(6)	<b>[Wiedergabe]</b>	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. <b>[Eingabe], [Space]</b>
(7)	<b>[Nächstes Bild]</b>	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. <b>[→]</b>
(8)	<b>[Schnellvorlauf]</b>	Die Timeline wird schnell vorgespult. Jeder Klick wechselt die Wiedergabegeschwindigkeit zwischen 4- und 12-facher Geschwindigkeit in Vorwärtsrichtung. <b>[L]<sup>*2</sup></b>
(9)	<b>[Endloswiedergabe]</b>	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. <b>[Strg] + [Space]</b>
(10)	<b>[Vorheriger Bearbeitungspunkt]</b>	Bewegt den Timeline-Cursor zum Bearbeitungspunkt (z. B. Rand des Clips, In- und Out-Punkte der Timeline) links neben der Position des Timeline-Cursors. <b>[A], [Strg] + [←]</b>
(11)	<b>[Nächster Bearbeitungspunkt]</b>	Bewegt den Timeline-Cursor zum Bearbeitungspunkt rechts neben der Position des Timeline-Cursors. <b>[S], [Strg] + [→]</b>
(12)	<b>[Aktuellen Bereich wiedergeben]</b>	Gibt Sie den Bereich vor und hinter dem Timeline-Cursor wieder.
(13)	<b>[Exportieren]</b>	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.
  - Verwenden Sie die Entwurf-Vorschau.  
„**Entwurf-Vorschau**“ (► Seite 318)
  - 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.)  
„**[Wiedergabe]**“ (► Seite 105)
  - Rendern Sie Clips oder einen Teil der Timeline.  
„**Nur Rendern der Überladungsbereiche/Ladungsbereiche**“ (► Seite 315)  
„**Rendern von Clips/Übergängen**“ (► Seite 316)
- 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.

„**Steuerbereichseinstellungen**“ (► Seite 160)

#### 1) Ziehen Sie das Shuttle/den Schieberegler.

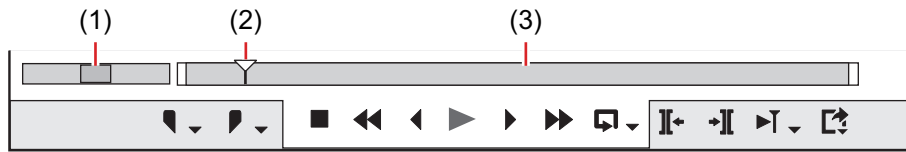
- Ein Bild wird an der Schiebereglerposition auf dem Rekorder angezeigt.

#### Alternative

- Shuttle (Schnellvorlauf)<sup>\*1</sup>: **[Strg] + [L]**  
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.

- Shuttle (zurückspulen)\*2: **[Strg] + [J]**  
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 Verlangsamten [Strg] + [L] auf der Tastatur.

### Shuttle/Schieberegler



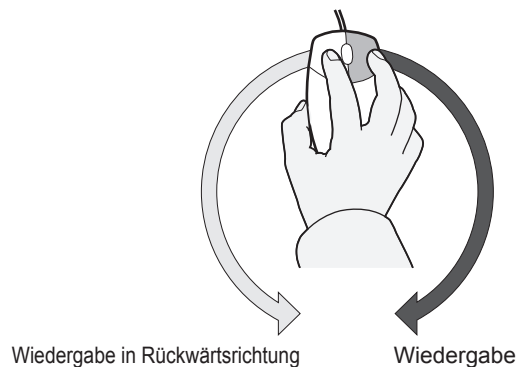
(1)	<b>Shuttle</b>	Ziehen Sie das Shuttle nach links und rechts, um die Wiedergabe in Rückwärts- und Vorwärtsrichtung durchzuführen. Beenden Sie den Ziehvorgang, um das Shuttle in die mittlere Position zurückkehren zu lassen und die Wiedergabe anzuhalten. Die Wiedergabegeschwindigkeit kann in 21 Stufen sowohl in Vorwärts- als auch in Rückwärtsrichtung von 1/20 bis 16 Mal ausgewählt werden.
(2)	<b>Schieberegler</b>	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)	<b>Positionsleiste</b>	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 Mause. (Note: The original text is cut off here, likely 'das Mause' means 'the mouse wheel').

### 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 243)

#### 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 123)

## Schnelle Anzeige der 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 243)

### 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

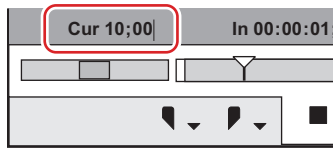
Sie können an eine festgelegte Position in der Timeline springen, indem Sie die numerischen Werte für den Timecode an der Position eingeben.

### 1) Klicken Sie auf den Rekorder.

## 2) Geben Sie den Timecode mit dem numerischen Tastenblock auf der Tastatur ein.

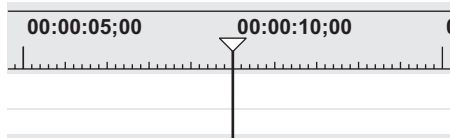
Beispiel:

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 44)

## 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.

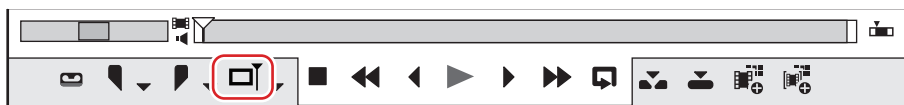
## Springen vom Player zur Timeline

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.  
„Bedienflächen-Einstellungen“ (► Seite 155)
- 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) Wählen Sie die Spur aus, auf der der Zielclip platziert ist.**

- „Auswahl von Spuren“ (► Seite 230)

**2) Bewegen Sie den Timeline-Cursor, um das Bild anzuzeigen, zu dem im Rekorder gesprungen werden soll.**

**3) 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 der Timeline-Clips in der Bin suchen. Der Ordner [Suchergebnisse] wird in der Ordneransicht der 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 251)**
- 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 120)**

## 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.

**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.



- Standardmäßig wird [Gruppenmodus festlegen] nicht angezeigt. Legen Sie vor der Ausführung dieses Vorgangs die Anzeige der Schaltflächen auf dem Player fest.
  - **„Bedienschaltflächen-Einstellungen“ (► Seite 155)**

## 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.

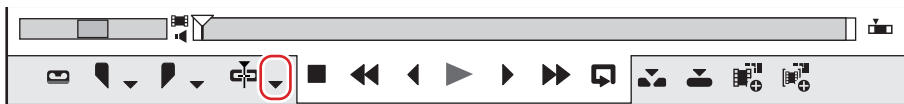
- „Zum Gruppenmodus wechseln“ (► Seite 312)
- Die Cursors des Players und der Timeline werden bezogen auf die aktuelle Cursorposition synchronisiert. Die zu synchronisierenden Cursorpositionen können durch den folgenden Arbeitsschritt geändert werden. Deaktivieren Sie [Cursor], verschieben Sie den Cursor 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 312)
- 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

Wenn mehrere Effekte und Titel hinzugefügt wurden, ist die Echtzeitverarbeitung unter Umständen gegenüber der Timeline-Wiedergabe verzögert.

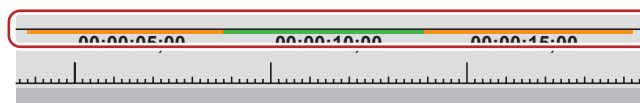
Die Echtzeitverarbeitung wird durch die hohe Datenbelastung bei der Wiedergabe verzögert. Während der Wiedergabe werden die Linien für die Teile, die gerendert werden müssen, rot (Überlastung) oder orange (Belastung) angezeigt.

Durch das Rendering lässt sich eine reibungslose Wiedergabe erzielen.

### 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.)
Orange	Renderoption (Ladungsbereich)

Linienfarbe	Timeline-Status
Rot	Rendern ist erforderlich (Überladungsbereich).
Pink	Der Rendering-Job wurde bereits im Render-Service registriert oder das Rendern wird im Hintergrund ausgeführt.
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 106)**
- Rendern ist auch dann aktiviert, wenn der Clip beispielsweise durch das Löschen eines Ripples aus seiner Position gerät.
- In den folgenden Fällen wechselt die Farbe der Linie in der Zeitskala wieder zu der, die sie vor Beginn des Rendering-Vorgangs aufwies.
  - Der Rendering-Job wurde über GV Job Monitor abgebrochen.
  - Der Rendering-Vorgang ist fehlgeschlagen.

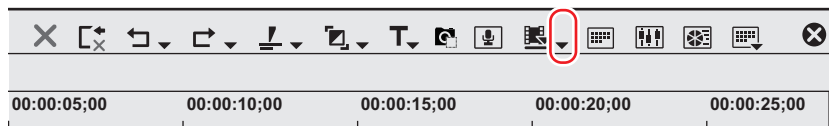
### Hinweis

- 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 449)**
- 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 317)**

## 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].

- Der Rendering-Job wird im Render-Service registriert und die Farbe der Linie der Zeitskala wechselt zu Pink. Registrierte Rendering-Jobs werden nacheinander in der Reihenfolge der vordefinierten Priorität im Hintergrund verarbeitet. Der Fortschritt des Rendering-Vorgangs kann in GV Job Monitor geprüft werden. **„GV Job Monitor“ (► Seite 350)**
- Nach Abschluss des Rendering-Vorgangs wechselt die Farbe der Linie der Zeitskala zu 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 Überladungs- (rot) und Ladungsbereiche (orange) der gesamten Sequenz auf einmal 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 In- und Out-Punkte in der Timeline gesetzt wurden, kann nur der Bereich zwischen den In- und Out-Punkten gerendert werden. **„Rendern der Überladungsbereiche zwischen In- und Out-Punkten“ (► Seite 315)**
- Wenn das Projekt nach Beginn des Rendering-Vorgangs auf eine Weise bearbeitet wird, dass sich der zu rendernde Bereich ändert, wird der Rendering-Job abgebrochen.

## 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].

- Der Rendering-Job wird im Render-Service registriert und die Farbe der Linie der Zeitskala wechselt zu Pink. Registrierte Rendering-Jobs werden nacheinander in der Reihenfolge der vordefinierten Priorität im Hintergrund verarbeitet. Der Fortschritt des Rendering-Vorgangs kann in GV Job Monitor geprüft werden.  
„GV Job Monitor“ (► Seite 350)
- Nach Abschluss des Rendering-Vorgangs wechselt die Farbe der Linie der Zeitskala zu Grün.



- Überladungs- (rot) und Ladungsbereiche (gelb) des gesamten Projekts können auf einmal gerendert werden. Klicken Sie auf [Rendern] in der Menüleiste und dann auf [Gesamtes Projekt rendern] → [Orangenen Bereich rendern].
- Wenn das Projekt nach Beginn des Rendering-Vorgangs auf eine Weise bearbeitet wird, dass sich der zu rendernde Bereich ändert, wird der Rendering-Job abgebrochen.

### 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 Überladungs- (rot) oder Ladungsbereich (orange) in der Zeitskala und klicken Sie auf [Rendern].

- Der Rendering-Job wird im Render-Service registriert und die Farbe der Linie der Zeitskala wechselt zu Pink. Registrierte Rendering-Jobs werden nacheinander in der Reihenfolge der vordefinierten Priorität im Hintergrund verarbeitet. Der Fortschritt des Rendering-Vorgangs kann in GV Job Monitor geprüft werden.  
„GV Job Monitor“ (► Seite 350)
- Nach Abschluss des Rendering-Vorgangs wechselt die Farbe der Linie der Zeitskala zu Grün.



- Wenn das Projekt nach Beginn des Rendering-Vorgangs auf eine Weise bearbeitet wird, dass sich der zu rendernde Bereich ändert, wird der Rendering-Job abgebrochen.

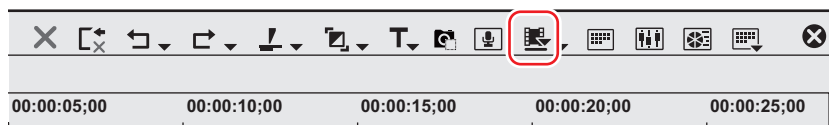
### Rendern der Überladungsbereiche zwischen In- und Out-Punkten

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 246)

#### 2) Klicken Sie [In/Out rendern (Überladungsbereich rendern)] auf der Timeline.



- Der Rendering-Job wird im Render-Service registriert und die Farbe der Linie der Zeitskala wechselt zu Pink. Registrierte Rendering-Jobs werden nacheinander in der Reihenfolge der vordefinierten Priorität im Hintergrund verarbeitet. Der Fortschritt des Rendering-Vorgangs kann in GV Job Monitor geprüft werden.  
„GV Job Monitor“ (► Seite 350)
- Nach Abschluss des Rendering-Vorgangs wechselt die Farbe der Linie der Zeitskala zu Grün.

#### Alternative

- Klicken Sie auf [Rendern] in der Menüleiste und klicken Sie auf [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 rendern] → [Überladungsbereich rendern].
- Rendern der Überladungsbereiche zwischen In- und Out-Punkten: **[Strg] + [Q]**



- Mit den folgenden Schritten können alle Bereiche zwischen In- und Out-Punkten gerendert werden, die als rot, orange 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 rendern] → [Alles].
  - Rendern zwischen In- und Out-Punkten (alle): **[Shift] + [Alt] + [Q]**

- Mit den folgenden Schritten können Überladungs- (rot) und Ladungsbereiche (orange) zwischen In- und Out-Punkten auf einmal gerendert werden.
  - Klicken Sie auf [Rendern] in der Menüleiste und klicken Sie auf [In/Out rendern] → [Orangenen 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 rendern] → [Geladenen Bereich rendern].
  - Rendern zwischen In- und Out-Punkten (Ladungsbereich): **[Strg] + [Alt] + [Q]**
- Wenn das Projekt nach Beginn des Rendering-Vorgangs auf eine Weise bearbeitet wird, dass sich der zu rendernde Bereich ändert, wird der Rendering-Job abgebrochen.

### Rendern um die Position des Timeline-Cursors

Sie können nur Überladungsgebiete (rot) oder Ladungsbereiche (orange) 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].

- Der Rendering-Job wird im Render-Service registriert und die Farbe der Linie der Zeitskala wechselt zu Pink. Registrierte Rendering-Jobs werden nacheinander in der Reihenfolge der vordefinierten Priorität im Hintergrund verarbeitet. Der Fortschritt des Rendering-Vorgangs kann in GV Job Monitor geprüft werden.

„GV Job Monitor“ (► Seite 350)

- 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.
- Nach Abschluss des Rendering-Vorgangs wechselt die Farbe der Linie der Zeitskala zu Grün.



- Wenn das Projekt nach Beginn des Rendering-Vorgangs auf eine Weise bearbeitet wird, dass sich der zu rendernde Bereich ändert, wird der Rendering-Job abgebrochen.

### 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].

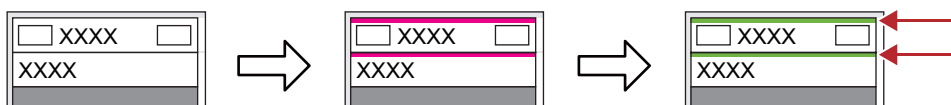
- Um einen Übergang zu rendern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Übergang und klicken Sie auf [Rendern].
- Der Rendering-Job wird im Render-Service registriert und pinkfarbene Linien erscheinen auf dem Clip. Wenn ein Übergang gerendert wurde, wechseln die Linien in der Mitte des Übergangs zu Pink. Registrierte Rendering-Jobs werden nacheinander in der Reihenfolge der vordefinierten Priorität im Hintergrund verarbeitet. Der Fortschritt des Rendering-Vorgangs kann in GV Job Monitor geprüft werden.

„GV Job Monitor“ (► Seite 350)

- Nach Abschluss des Rendering-Vorgangs wechselt die Farbe der Linien auf dem Clip zu Grün. Wenn ein Übergang gerendert wurde, wechseln die Linien in der Mitte des Übergangs zu Grün.

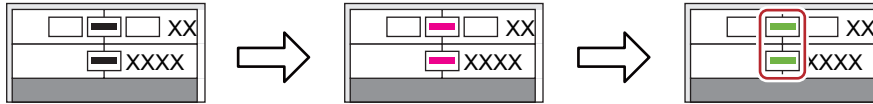
**Beispiel:**

Wenn ein Clip gerendert wurde



### 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]**



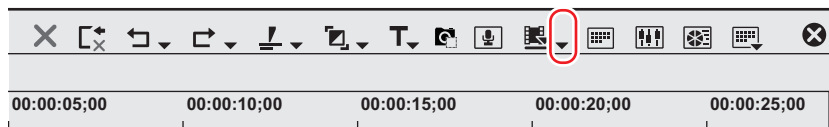
- Wenn der zu rendernde Clip oder Übergang nach Beginn des Rendering-Vorgangs bearbeitet wird, wird der Rendering-Job unter Umständen abgebrochen.

## 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 106)
- 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

- Für die temporären Dateien, die im Ordner „rendered“ erstellt werden, können Funktionen ausgeführt werden (z. B. Umbenennen, Löschen oder Kopieren). Für temporäre Dateien, die von einem Projekt wie [In/Out rendern] referenziert werden, können dagegen keine Funktionen ausgeführt werden.

## Exportieren von Standbildclips aus der Timeline

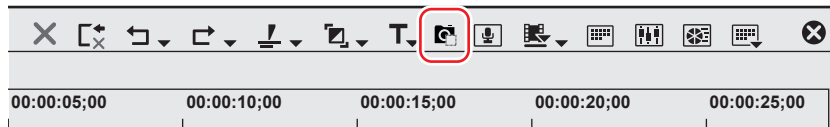
Videobilder im ausgewählten Vorschaufenster (Player/Rekorder) können als Standbildclips exportiert und im Bin registriert werden.

### Beispiel:

Exportieren des im Rekorder angezeigten Bilds als Standbild

### 1) Zeigen Sie die als Standbilder zu speichernden Bilder im Rekorder an.

2) Klicken Sie auf der Timeline auf [Standbild erstellen (Speichern unter)].



- Das Dialogfeld [Speichern unter] wird angezeigt.

3) Legen Sie einen Dateinamen, den Speicherort und den [Dateityp] fest und klicken Sie auf [Speichern].

- Das Standbild wird in dem angegebenen Ordner gespeichert und der Standbildclip wird im Bin registriert.

**Alternative**

- Exportieren von Standbildclips aus der Timeline: **[Strg] + [T]**
- Klicken Sie in der Menüleiste auf [Clip] und dann auf [Standbild erstellen]. Das Standbild wird in demselben Ordner wie das Projekt gespeichert und der Standbildclip wird im Bin registriert.



- 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 109)

## Entwurf-Vorschau

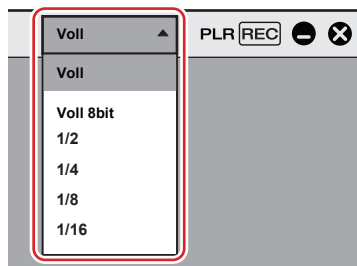
### Ändern der Bildqualität für die Vorschau

Durch eine Verringerung der Bildauflösung oder Bit-Tiefe in der Vorschau verbessert sich die Leistung für die Echtzeit-Wiedergabe. Zwar wird die Qualität des Vorschaubilds herabgesetzt, es kommt aber zu einer geringeren Auslastung auf dem PC und die Daten lassen sich besser bearbeiten.

Nutzen Sie diese Funktion, wenn Sie Effekte anwenden, die zu einer hohen Auslastung führen, wie [Maske] und [Layouter], oder wenn Sie eine Timeline wiedergeben, in der hochauflösende Clips wie 4K platziert sind.

1) Klicken Sie in der Menüleiste auf [Vorschauqualität] und wählen Sie eine Option aus.

- Die Bildqualität des Vorschaufensters ändert sich je nach der ausgewählten Option.



<b>[Voll]</b>	Zeigt die Videovorschau ohne geänderte Auflösung und Bit-Tiefe an.
<b>[Voll 8bit]</b>	Zeigt die Videovorschau mit der ursprünglichen Auflösung, aber mit einer in 8-Bit geänderten Bit-Tiefe an. Dies wird nur für Projekte mit einer Bitrate für die Video-Quantifizierung von 10-Bit angezeigt.
<b>[1/2]</b>	Zeigt die Videovorschau in 1/2 der ursprünglichen Auflösung an.
<b>[1/4]</b>	Zeigt die Videovorschau in 1/4 der ursprünglichen Auflösung an.
<b>[1/8]</b>	Zeigt die Videovorschau in 1/8 der ursprünglichen Auflösung an.
<b>[1/16]</b>	Zeigt die Videovorschau in 1/16 der ursprünglichen Auflösung an.



- Klicken Sie in der Menüleiste auf [Einstellungen], wechseln Sie zu [Benutzereinstellungen] → [Vorschau] → [Wiedergabe] und setzen Sie ein Häkchen für [Bei Pause mit höchster Qualität anzeigen], um die Vorschau bei pausierter Wiedergabe in der ursprünglichen Bildqualität zu aktivieren.

- Wenn die Proxy-Bearbeitung gestartet wird, während [Vorschauqualität] auf [Voll] oder [Voll 8bit] gesetzt ist, wird die Einstellung automatisch in [1/2] geändert. Wenn die Proxy-Bearbeitung gestartet wird, während [Vorschauqualität] auf einen kleineren Wert als [1/2] gesetzt ist, wird die Einstellung beibehalten. Nach Abschluss der Proxy-Bearbeitung, wird unabhängig von der ursprünglichen Einstellung [Voll] für die Funktion [Vorschauqualität] angewendet.

### Hinweis

- Je nach der Einstellung für die Funktion [Vorschauqualität] werden der Timecode oder die Pegelanzeige im Statusbereich eventuell nicht angezeigt.

### ■ Gleichmäßige Wiedergabe von Videos mit Effekten

Wenn Effekte, die zu einer hohen Auslastung führen, wie [Maske] oder [Layouter] auf einen Clip angewendet werden, kann es dazu kommen, dass die Echtzeit-Verarbeitung nicht Schritt halten und die Timeline nicht gleichmäßig wiedergegeben werden kann.

In diesem Fall kann eine Entwurf-Vorschau verwendet werden. Die Qualität des Vorschaubilds wird zwar herabgesetzt, es wird jedoch keine Zeit für eine Konvertierung der Auflösung oder Bit-Tiefe in Anspruch genommen und es kann eine schnelle Wiedergabe der Timeline erfolgen. Wenn Sie Bilddetails überprüfen möchten, können Sie ein Häkchen für [Bei Pause mit höchster Qualität anzeigen] setzen, um das Bild bei pausierter Wiedergabe in der ursprünglichen Qualität anzuzeigen.

„Ändern der Bildqualität für die Vorschau“ (► Seite 318)

### ■ Gleichmäßige Wiedergabe von 4K-Video

Die Entwurf-Vorschau eignet sich für die Timeline-Wiedergabe, wenn große Datenmengen aufgrund von 4K-Bildclips in hoher Qualität vorhanden sind, die zu einer hohen Auslastung führen.

Wenn beispielsweise [1/2] für die Funktion [Vorschauqualität] ausgewählt ist, wird das 4K-Video (3840x2160) in der Bildqualität wiedergegeben, die Full HD (1920x1080) entspricht. Wenn Sie Videos auf einem Notebook-PC bearbeiten, können Sie mit der Auswahl von [1/4] und der Vorschau in der Vollbildansicht eine angemessene Bildqualität erzielen.

Die Entwurf-Vorschau ermöglicht die Verarbeitung von Bildquellen hoher Qualität unabhängig von der Leistung Ihres PC.

- Die Entwurf-Vorschau eignet sich für häufig verwendete Formate.  
Sony RAW, Cinema RAW, Cinema RAW Light, Avid DNxHD/Avid DNxHR, Apple ProRes, RED, Motion JPEG, JPEG, Grass Valley HQX

# Sequenzen

## Erstellen neuer Sequenzen

### Was sind Sequenzen?

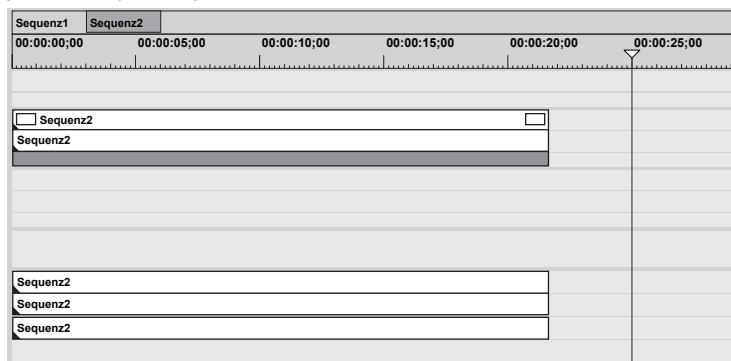
Eine einzelne Timeline in einem Projekt wird als „Sequenz“ bezeichnet.

Ein einziges Projekt kann mehrere Sequenzen enthalten und eine zu bearbeitende Sequenz kann durch Klicken auf die Sequenz-Registerkarte ausgewählt werden. Sequenzen werden als „TL-Sequenzclip (Timeline-Sequenzclip)“ in der Bin registriert und können wie Clips bearbeitet werden.

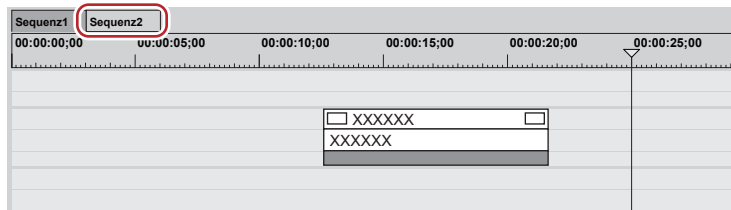
Verschachtelungssequenz ist die Funktion zum Platzieren einer bestimmten Sequenz innerhalb anderer Sequenzen, auf dieselbe Weise wie bei einem Clip für die Bearbeitung.

#### 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.

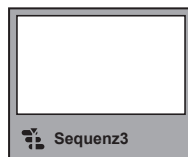
### Erstellen neuer Sequenzen

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 321)**
- Erstellen einer neuen Sequenz: [Shift] + [Strg] + [N]



- Sie können die Sequenzeinstellungen ändern.  
**„Sequenzeinstellungen“ (► Seite 70)**
- 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

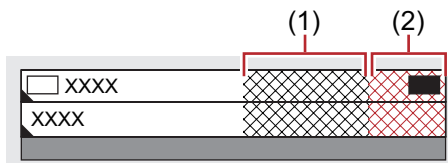
Sie können einen Timeline-Sequenzclip im Timeline-Fenster öffnen und bearbeiten.

#### 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 70)**
- Sie können die in anderen Projekten erstellten Timeline-Sequenzen importieren.  
**„Importieren einer Sequenz (Sequenzimport)“ (► Seite 77)**

### 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 243)
- 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 anderer Sequenz (Verschachtelungssequenz)

Sie können einen Timeline-Sequenzclip innerhalb einer anderen Timeline-Sequenz platzieren.

#### 1) Legen Sie das Quellkanalmapping fest.

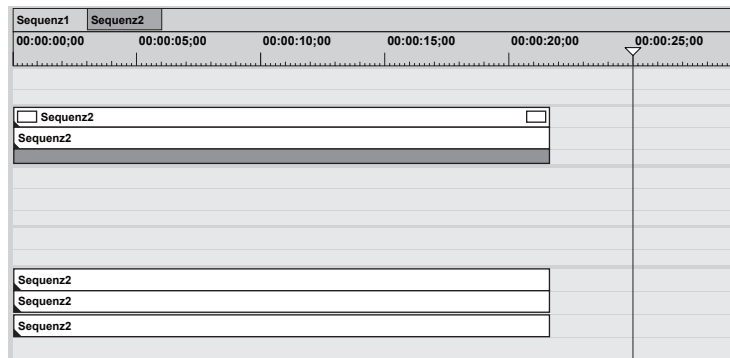
- „Einstellung des Kanalmappings“ (► Seite 241)

#### 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 in der Bin und klicken Sie auf [Zu Timeline hinzufügen].
- Geben Sie einen Timeline-Sequenzclip im Player wieder und klicken Sie auf [In Timeline einfügen] oder [In Timeline überschreiben].

# Multikamera-Bearbeitung

Bei der Multikamera-Bearbeitung können Sie Clips einschließlich mit mehreren Kameras aufgenommene Videos auf der Timeline entlang der Zeitachse platzieren und die Schnittbearbeitung durchführen, indem Szenen bei der gleichzeitigen Wiedergabe von Clips gewechselt werden.

Sie können Videos mit bis zu 16 Clips gleichzeitig auf dem Bildschirm wiedergeben lassen und bearbeiten.

Nach dem Durchführen der Schnittbearbeitung können Sie auch nur die ausgewählten Clips auf einer einzelnen Spur platzieren.

- Die Multikamera-Bearbeitung kann im Multikamera-Modus ausgeführt werden.

## Einstellen des Sync-Punktes zum Platzieren von Clips

Sie können einen Sync-Punkt als Referenzpunkt auswählen, wenn mehrere Clips platziert werden, und dann Clips auf der Timeline platzieren.

Einen Sync-Punkt können Sie aus [Timecode], [Audio], [Clipmarke], [Clip-In] usw. auswählen.

Wenn ein synchronisierter Clip platziert werden soll, können Sie wählen, ob Sie eine neue Sequenz erstellen oder die derzeit aktive Sequenz verwenden wollen.

- Um einen Clip im Bin auf der derzeit aktiven Sequenz zu platzieren, klicken Sie zur Vorab-Aktivierung auf die Sequenz-Registerkarte der zu synchronisierenden Sequenz.
- Um [Audio (um die Marke)] oder [Clipmarke] für [Sync-Punkt] auszuführen, setzen Sie vorab eine Clipmarke auf den einzelnen Clips. Um einen Clip im Bin auf der derzeit aktiven Sequenz zu platzieren, setzen Sie vorab eine Sequenzmarke auf der zu synchronisierenden Sequenz.

### 1) Wählen Sie mehrere Clips in der Bin aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste und klicken Sie auf [Multikamera-Synchronisierung].

- Das Dialogfeld [Multikamera-Synchronisierung] wird angezeigt.  
„Dialogfeld [Multikamera-Synchronisierung]“ (► Seite 325)
- Wenn Sie einen Clip im Bin auf der derzeit aktiven Sequenz platzieren, können Sie in diesem Schritt immer nur einen Clip auswählen.

### 2) Wählen Sie einen Referenz-Sync-Punkt aus der Liste [Sync-Punkt] aus.

- Wenn Sie [Audio (um die Marke)] oder [Clipmarke] auswählen, stellen Sie [Marke] ein.

### 3) Wählen Sie [Neue Sequenz] oder [Aktuelle Sequenz] für [Zielsequenz] unter [Ausgabe].

- Wählen Sie eine Sequenz, auf der die synchronisierten Clips platziert werden sollen.  
Durch Auswahl von [Neue Sequenz] wird eine neue Sequenz in Übereinstimmung mit den aktuellen Projekteinstellungen erstellt.  
Durch Auswahl von [Aktive Sequenz] wird die derzeit aktive Sequenz mit dem im Bin ausgewählten Clip synchronisiert. Clips werden zur derzeit aktiven Sequenz hinzugefügt.
- Bei Auswahl von [Neue Sequenz] stellen Sie [Sequenzname] und [Audiokanäle] ein.

### 4) Klicken Sie auf [OK].

- Der Clip wird auf die Timeline gesetzt.
- Wenn [Audio] oder [Audio (um die Marke)] für [Sync-Punkt] ausgewählt wurde und Sie auf [OK] klicken, wird die Analyse von Audiodaten gestartet. Der Fortschritt der Analyse wird angezeigt und Clips werden nach Abschluss der Analyse platziert.
- Auf welcher Sequenz die Clips platziert werden, hängt von der Einstellung von [Zielsequenz] ab.
- Wenn [Neue Sequenz] für [Zielsequenz] ausgewählt wurde, wird der Multikamera-Modus für die Sequenz eingestellt.
  - Die auf der Timeline platzierten Clips werden im Multikamera-Bildschirm des Rekorders angezeigt.  
Die Anzahl der Multikamera-Bildschirme auf dem Rekorder wird automatisch durch die Anzahl der im Bin ausgewählten Clips festgelegt.  
„Ändern der Bildschirmanzahl“ (► Seite 329)
  - 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 331)

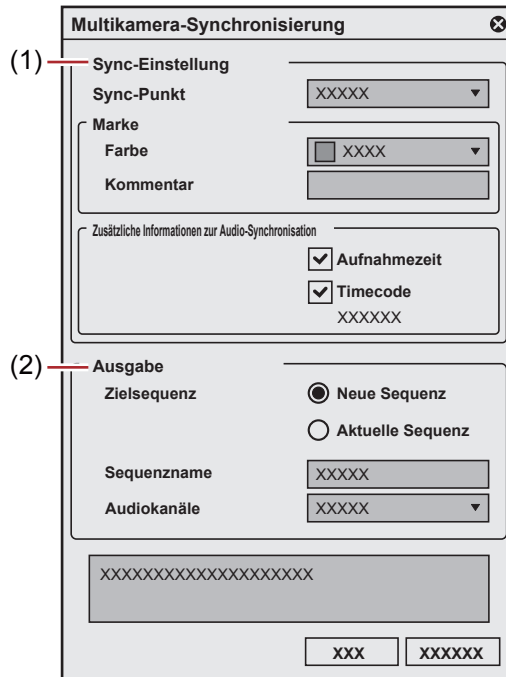


- Die derzeit aktive Sequenz und der im Bin ausgewählte Sequenz-Clip können synchronisiert werden.  
Beachten Sie, dass die folgenden Sequenz-Clips nicht mit der derzeit aktiven Sequenz synchronisiert werden können.
  - Ein Sequenz-Clip, der mit der derzeit aktiven Sequenz identisch ist
  - Ein Sequenz-Clip, der die derzeit aktive Sequenz beinhaltet

**Hinweis**

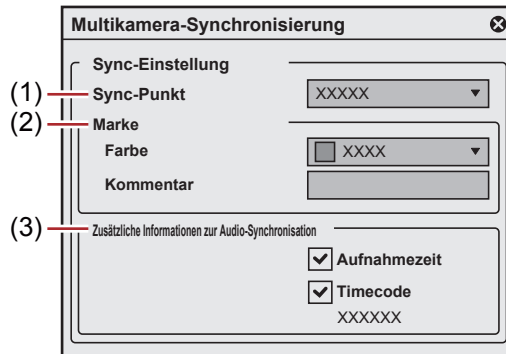
- Wenn ein Clip durch Ziehen und Ablegen oder bei einem im Bin ausgewählten Clip durch Klicken auf [Zur Timeline hinzufügen] auf der Timeline platziert wurde, kann der Clip nicht mit dem Sync-Punkt als Referenzpunkt platziert werden.
- Durch Auswahl von [Aktuelle Sequenz] für [Zielsequenz] wird die derzeit aktive Sequenz mit dem im Bin ausgewählten Clip synchronisiert. Wenn der im Bin ausgewählte Clip auf der Timeline platziert wird, werden die Positionen der bereits auf der Timeline platzierten Clips beibehalten. Daher wird der im Bin ausgewählte Clip möglicherweise an der In-Punkt-Seite getrimmt oder der Clip wird unter Umständen nicht platziert.

**Dialogfeld [Multikamera-Synchronisierung]**



(1)	<b>[Sync-Einstellung]</b>	Hiermit können Sie einen Sync-Punkt oder eine Marke als Referenz für die Synchronisation setzen. „[Sync-Einstellung]“ (► Seite 326)
(2)	<b>[Ausgabe]</b>	Zum Vornehmen von Einstellungen für die Sequenz, auf der die synchronisierten Clips platziert werden sollen. <b>[Zielsequenz]</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn [Neue Sequenz] ausgewählt wurde Eine neue Sequenz wird gemäß den aktuellen Projekteinstellungen erstellt. Der Multikamera-Modus wird für die erstellte Sequenz eingestellt.</li> <li>• Wenn [Aktuelle Sequenz] ausgewählt wurde Die derzeit aktive Sequenz und der im Bin ausgewählte Clip werden synchronisiert. Die synchronisierten Clips werden zur derzeit aktiven Sequenz hinzugefügt. Der Modus der Sequenz (Standardmodus/Multikamera-Modus) ändert sich nicht. <ul style="list-style-type: none"> <li>– Ein Clip kann nicht auf einer leeren Sequenz platziert werden.</li> <li>– Wenn [Audio (um die Marke)] oder [Clipmarke] für [Sync-Punkt] ausgewählt wurde, sind die Clipmarke des im Bin ausgewählten Clips und die für die Sequenz gesetzte Sequenzmarke die Referenzpunkte für die Synchronisation.</li> </ul> </li> </ul> <b>[Sequenzname]</b> Geben Sie den Namen der Sequenz ein. <b>[Audiokanäle]</b> Hier wählen Sie [Mono] oder [Stereo] für den Audiokanal aus.

[Sync-Einstellung]



(1)	<b>[Sync-Punkt]</b>	<p>Zum Auswählen eines Sync-Punkts als Referenzpunkt für zu platzierende Clips.</p> <p><b>[Timecode]</b> Die Clips werden gemäß dem Timecode-Beginn der einzelnen Clips auf der Timeline platziert.</p> <p><b>[Aufnahmezeit]</b> Die Clips werden gemäß der Aufnahmezeit der einzelnen Clips auf der Timeline platziert.</p> <p><b>[Audio]</b> Die Audiodaten jedes Clips werden vollständig analysiert und ein optimaler Sync-Punkt wird automatisch festgelegt. Die Clips werden gemäß diesen Sync-Punkten auf der Timeline platziert.</p> <p>„Audio-Sync“ (► Seite 327)</p> <p><b>[Audio (um die Marke)]</b> Die Audiodaten der einzelnen Clips werden im Bereich von 10 Sekunden vor und nach der für die Clips gesetzten Clipmarke analysiert und ein optimaler Sync-Punkt wird automatisch festgelegt. Die Clips werden gemäß diesen Sync-Punkten auf der Timeline platziert. Durch das Eingrenzen des Analysebereichs auf den Bereich um die Marke herum verkürzt sich die Analysedauer ganz erheblich.</p> <p>Eine Marke, die als Referenzpunkt fungieren soll, kann mit [Marke] gesetzt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn [Aktuelle Sequenz] für [Zielsequenz] ausgewählt wurde, sind die Clipmarke des im Bin ausgewählten Clips und die für die Sequenz gesetzte Sequenzmarke die Referenzpunkte für die Analyse.</li> <li>• Wenn ein Clip oder eine Sequenz über keine Marke für die Synchronisation verfügt, wird der gesamte Clip bzw. die gesamte Sequenz analysiert.</li> </ul> <p>„Audio-Sync“ (► Seite 327)</p> <p><b>[Clipmarke]</b> Die Clips werden gemäß der Clipmarkenposition der einzelnen Clips auf der Timeline platziert. Eine Marke, die als Referenzpunkt fungieren soll, kann mit [Marke] gesetzt werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn [Aktuelle Sequenz] für [Zielsequenz] ausgewählt wurde, sind die Clipmarke des im Bin ausgewählten Clips und die für die Sequenz gesetzte Sequenzmarke die Referenzpunkte für die Synchronisation.</li> </ul> <p><b>[Clip-In]</b> Die Clips werden gemäß dem In-Punkt des Clips auf der Timeline platziert. Bei einem Clip ohne In-Punkt wird der Anfang des Clips zum Referenzpunkt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn [Aktuelle Sequenz] für [Zielsequenz] ausgewählt wurde, ist der In-Punkt der Sequenz der Referenzpunkt für die Synchronisation.</li> </ul> <p><b>[Clip-Out]</b> Die Clips werden gemäß dem Out-Punkt des Clips auf der Timeline platziert. Bei einem Clip ohne Out-Punkt wird das Ende des Clips zum Referenzpunkt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn [Aktuelle Sequenz] für [Zielsequenz] ausgewählt wurde, ist der Out-Punkt der Sequenz der Referenzpunkt für die Synchronisation.</li> </ul>
(2)	<b>[Marke]</b>	<p>Zum Einstellen von [Farbe] und [Kommentar] der Clip- oder Sequenzmarke als Referenzpunkt für die Synchronisation.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Marke mit genau der in [Farbe] ausgewählten Farbe und der in [Kommentar] eingestellten Zeichenfolge ist relevant für die Synchronisation.</li> <li>• Die Einstellungen können durch Auswahl von [Audio (um die Marke)] oder [Clipmarke] unter [Sync-Punkt] geändert werden.</li> </ul> <p><b>[Farbe]</b> Hier wählen Sie eine Markenfarbe als Referenzpunkt für die Synchronisation aus.</p> <p><b>[Kommentar]</b> Hier geben Sie die Textzeichenfolge ein, die genau mit der in [Kommentar] für die Marke übereinstimmt, die als Referenzpunkt für die Synchronisation fungieren soll.</p>

(3)	<b>[Zusätzliche Informationen zur Audio-Synchronisation]</b>	<p>Hiermit legen Sie die Daten fest, die für die Audio-Sync-Analyse verwendet werden sollen.</p> <p><b>[Aufnahmezeit]</b> Aktivieren Sie diese Option, wenn die [Aufn.-Datum/Zeit]-Daten des Clips in der Analyse verwendet werden sollen.</p> <p><b>[Timecode]</b> Aktivieren Sie diese Option, wenn die [Start-TC]-Daten des Clips in der Analyse verwendet werden sollen. Diese Einstellung wird auf Free-Run-Quellclips angewendet. Wenn [Start-TC] eines Free-Run-Quellclips „00:00:00;00“ lautet, wird der Clip jedoch wie eine Rec-Run-Quelle behandelt und seine [Start-TC]-Daten werden in der Analyse nicht verwendet.</p>
-----	--	--

### Audio-Sync

Mit der Audio-Sync-Funktion werden Audiodaten wie in Video- und Audioclips analysiert und für ihre Synchronisierung wird automatisch ein optimaler Sync-Punkt festgelegt.

Es gibt zwei wesentliche Methoden für Audio-Sync, [Audio] und [Audio (um die Marke)].

Mit [Audio] werden die Audiodaten jedes Clips vollständig analysiert.

Mit [Audio (um die Marke)] werden die Audiodaten der einzelnen Clips im Bereich von 10 Sekunden vor und nach der für die Clips gesetzten Clipmarke analysiert. Durch das Eingrenzen des Analysebereichs auf den Bereich um die Marke herum verkürzt sich die Analysedauer ganz erheblich.

#### ■ Vorbereitung

Um [Audio (um die Marke)] unter [Sync-Punkt] auszuführen, setzen Sie vorab eine Clipmarke auf die einzelnen Clips. Die Position der Marke fungiert als Referenzpunkt für den Bereich der Audiodatenanalyse. Die Analyse wird im Bereich von 10 Sekunden vor und nach der Marke ausgeführt.



- Wenn ein Clip im Bin auf der derzeit aktiven Sequenz platziert wird, sind die Clipmarke des im Bin ausgewählten Clips und die für die Sequenz gesetzte Sequenzmarke die Referenzpunkte für die Analyse.

#### Beispiel:

Setzen einer Clipmarke als Referenzpunkt für die Analyse

#### 1) Setzen Sie eine Clipmarke für einen Clip, der zur Multikamera-Bearbeitung verwendet werden soll.

- Setzen Sie eine Clipmarke an der Position eines charakteristischen Tons, über die alle Clips verfügen, z. B. den Musikstart.  
„Clipmarken setzen“ (► Seite 295)

#### 2) Stellen Sie [Farbe] und [Kommentar] für die Clipmarke der einzelnen Clips ein.

- Stellen Sie [Farbe] und [Kommentar] der Clipmarke als Referenzpunkt der Analyse ein.  
Die Clipmarke mit genau denselben Einstellungen wie bei [Marke] im Dialogfeld [Multikamera-Synchronisierung] wird analysiert.  
„Ändern der Farbe der Clipmarke“ (► Seite 298)  
„Kommentare zu Clipmarken eingeben“ (► Seite 297)
- Auch wenn für [Kommentar] nichts eingegeben wird, wird die Synchronisation ausgeführt.



- Um einen Clip im Bin auf der derzeit aktiven Sequenz zu platzieren, setzen Sie vorab eine Sequenzmarke auf der zu synchronisierenden Sequenz und stellen Sie dann [Farbe] und [Kommentar] ein.

„Ändern der Farbe der Sequenzmarke“ (► Seite 304)  
„Kommentare zu Sequenzmarken eingeben“ (► Seite 304)

### Synchronisation mit der Audio-Sync-Funktion

In diesem Abschnitt wird die Synchronisation von Clips mithilfe der Audio-Sync-Funktion erläutert.

- Um einen Clip im Bin auf der derzeit aktiven Sequenz zu platzieren, klicken Sie zur Vorab-Aktivierung auf die Sequenz-Registerkarte der zu synchronisierenden Sequenz.
- Um [Audio (um die Marke)] unter [Sync-Punkt] auszuführen, setzen Sie vorab eine Clipmarke auf die einzelnen Clips. Um einen Clip im Bin auf der derzeit aktiven Sequenz zu platzieren, setzen Sie vorab eine Sequenzmarke auf der zu synchronisierenden Sequenz.

#### 1) Wählen Sie mehrere Clips in der Bin aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste und klicken Sie auf [Multikamera-Synchronisierung].

- Das Dialogfeld [Multikamera-Synchronisierung] wird angezeigt.  
„Dialogfeld [Multikamera-Synchronisierung]“ (► Seite 325)
- Wenn Sie einen Clip im Bin auf der derzeit aktiven Sequenz platzieren, können Sie in diesem Schritt immer nur einen Clip auswählen.

### 2) Wählen Sie [Audio] oder [Audio (um die Marke)] aus der Liste [Sync-Punkt] aus.

- Wenn Sie [Audio] ausführen, fahren Sie mit Schritt 4) fort.

### 3) Stellen Sie für [Marke] die Optionen [Farbe] und [Kommentar] der Marke als Referenzpunkt für die Analyse ein.

- Die Einstellungen für [Farbe] und [Kommentar] müssen genau denen der Marke entsprechen, die vorab für die einzelnen Clips gesetzt wurde.

### 4) Aktivieren Sie unter [Zusätzliche Informationen zur Audio-Synchronisation] die Daten, die in der Analyse verwendet werden sollen.

### 5) Wählen Sie [Neue Sequenz] oder [Aktuelle Sequenz] für [Zielsequenz] unter [Ausgabe].

- Wählen Sie eine Sequenz, auf der die synchronisierten Clips platziert werden sollen.  
Durch Auswahl von [Neue Sequenz] wird eine neue Sequenz in Übereinstimmung mit den aktuellen Projekteinstellungen erstellt, wenn die Audiodatenanalyse abgeschlossen ist.  
Durch Auswahl von [Aktive Sequenz] wird der Ausgabeton der derzeit aktiven Sequenz mit den im Bin ausgewählten Clips synchronisiert. Clips werden zur derzeit aktiven Sequenz hinzugefügt.
- Bei Auswahl von [Neue Sequenz] stellen Sie [Sequenzname] und [Audiokanäle] ein.

### 6) Klicken Sie auf [OK].

- Die Analyse der Audiodaten wird gestartet. Der Fortschritt der Analyse wird angezeigt und Clips werden nach Abschluss der Analyse auf der Sequenz platziert.



- Wenn [Audio (um die Marke)] unter [Sync-Punkt] ausgewählt wurde und ein Clip oder eine Sequenz über keine Marke für die Synchronisation verfügt, wird der gesamte Clip bzw. die gesamte Sequenz analysiert.
- Wenn die Anzahl der Audiokanäle die Höchstzahl an Audiokanälen in den Projekteinstellungen überschreitet, werden die überzähligen Audiokanäle nicht in der Sequenz platziert.  
Wenn die Anzahl der Audiokanäle in einem Clip die platzierbare Höchstzahl überschreitet, erscheint eine Meldung, bevor die Analyse der Audiodaten beginnt. Klicken Sie auf [Weiter], um die Audiokanäle zu löschen, die über der Obergrenze für die Ausgabe liegen, und platzieren Sie den Clip dann auf der Sequenz.

### ■ So unterscheiden Sie automatisch zwischen unterschiedlichen Szenen und einer separaten Sequenz

Wenn [Audio] oder [Audio (um die Marke)] für [Sync-Punkt] ausgewählt wurde, werden möglicherweise mehrere Sequenzen erstellt, und zwar wenn mehrere Gruppen mit verschiedenen Sync-Punkten bei der Audiodatenanalyse erkannt wurden.

Angenommen, der Auftritt einer Band wird per Multikamera-Aufnahme mit drei Kameras aufgenommen, dabei werden vier Songs gespielt und die Aufnahme an den einzelnen Kameras wird nach jedem Song gestoppt.

Beim Import der Aufnahmedaten in EDIUS werden 12 Clips im Bin registriert. Wenn Sie alle 12 Clips im Bin auswählen und Audio-Sync ausführen, wird die automatische Unterscheidung der Szenen anhand der Sync-Punkt-Informationen aus der Analyse durchgeführt.

Nach Abschluss der Analyse werden vier Sequenzen mit jeweils drei Clips erstellt.



- Clips mit identischem Bandnamen werden nicht gegenseitig analysiert. Clips mit identischem Bandnamen werden auf derselben Spur der Sequenz platziert.
- Falls mehrere Sequenzen erstellt werden, werden die Sequenzen folgendermaßen benannt.  
Die folgenden Namen sind Beispiele für die drei erstellten Sequenzen, wenn [Sequenzname] unter [Ausgabe] im Dialogfeld [Multikamera-Synchronisierung] auf „Multicam1“ gesetzt wird.
  - Name der ersten Sequenz: „Multicam1“
  - Name der zweiten Sequenz: „Multicam1(2)“
  - Name der dritten Sequenz: „Multicam1(3)“

## Wechseln in den Multikamera-Modus

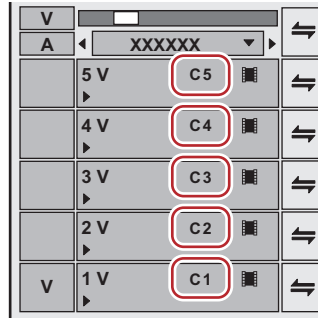
Sie können den Modus der derzeit aktiven Sequenz in den Multikamera-Modus umschalten.

### 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 330)



- [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 331)**
- 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.

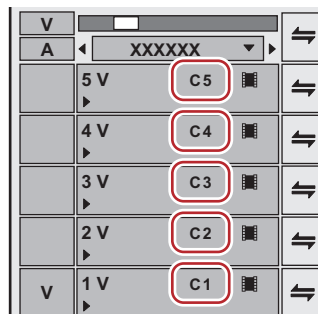
- 1) Klicken Sie auf [Modus] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Anzahl der Kameras] → ein Element.

## 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 Spurnummenreihenfolge der V/A-Spuren, die Clips enthalten, zugewiesen.

- 1) Klicken Sie [Kamerazuordnung] im Spurfenster der V/A-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 die Spuren gesetzten Kamera-Zuordnungen zu initialisieren. Die Kameras werden in der Reihenfolge der Spurnummern der V-Spur neu zugewiesen. Die Kamera-Zuordnung zur A-Spur wird aufgehoben.



- [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 123)
[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

Legen Sie den Kamerawechselpunkt als Auslöser zum Wechseln der Kamera fest und wählen Sie die zu verwendenden Clips aus.

- Wechseln Sie vorab in den Multikamera-Modus.  
„Wechseln in den Multikamera-Modus“ (► Seite 328)

### Festlegen der mit dem Kamerawechselpunkt zu steuernden Spur

Sie können die Spuren festlegen, die im Multikamera-Modus mit dem Kamerawechselpunkt gesteuert werden sollen.

- Mit dieser Funktion können Vorgänge wie das Hinzufügen, Verschieben und Löschen des Kamerawechselpunkts sowie das Wechseln der ausgewählten Kamera gesteuert werden.

### 1) Klicken Sie in der Menüleiste auf [Modus] und dann auf [Multikamera Wechseln] → eine Option.

[Video schneiden]	Legen Sie als Spur, die mit dem Kamerawechselpunkt gesteuert werden soll, nur die V-Spur fest.
[Audio schneiden]	Legen Sie als Spur, die mit dem Kamerawechselpunkt gesteuert werden soll, nur die A-Spur fest.
[Video und Audio schneiden]	Legen Sie als Spur, die mit dem Kamerawechselpunkt gesteuert werden soll, die V- und die A-Spur fest.

- Der aktuelle Modus wird in der Statusleiste der Timeline angezeigt.



- [Video schneiden] ist die Standardeinstellung.

- Wenn Sie die Schaltflächen für die Funktion [Multikamera Wechseln] als Bedienschaltflächen auf der Modusleiste und der Timeline hinzufügen, können Sie die mit dem Kamerawechselpunkt zu steuernde Spur wechseln, indem Sie einfach auf die entsprechende Schaltfläche klicken.  
„Bedienschaltflächen-Einstellungen“ (► Seite 155)
- Wenn Sie die Schaltflächen für die Funktion [Multikamera Wechseln] Tastaturkürzeln zuweisen, können Sie die mit dem Kamerawechselpunkt zu steuernde Spur mit Tastaturkürzeln wechseln.  
„Ändern der Tastaturkürzel-Belegungen“ (► Seite 167)

### Festlegen des Kamerawechselpunktes

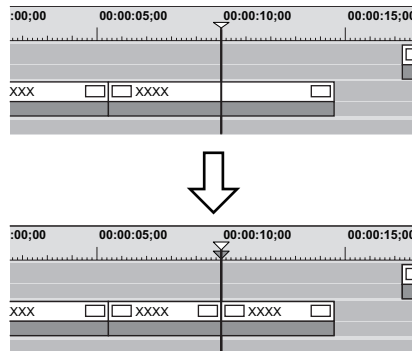
Legen Sie den Kamerawechselpunkt als Auslöser zum Wechseln der Kamera fest.

- Bevor Sie eine Funktion ausführen, prüfen Sie die Einstellung von [Multikamera Wechseln]. In [Multikamera Wechseln] können Sie die Spur(en) festlegen, die mit dem Kamerawechselpunkt gesteuert werden soll(en).  
„Festlegen der mit dem Kamerawechselpunkt zu steuernden Spur“ (► Seite 330)

**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 333)  
„Aktivieren/Deaktivieren eines Clips“ (► Seite 257)

#### 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.
- Welche Spur(en) Sie beim Umschalten der Kamera wechseln, richtet sich nach den auf den V- und A-Spuren angegebenen Kameranummern.

### Festlegen des Kamerawechselpunktes während der Wiedergabe

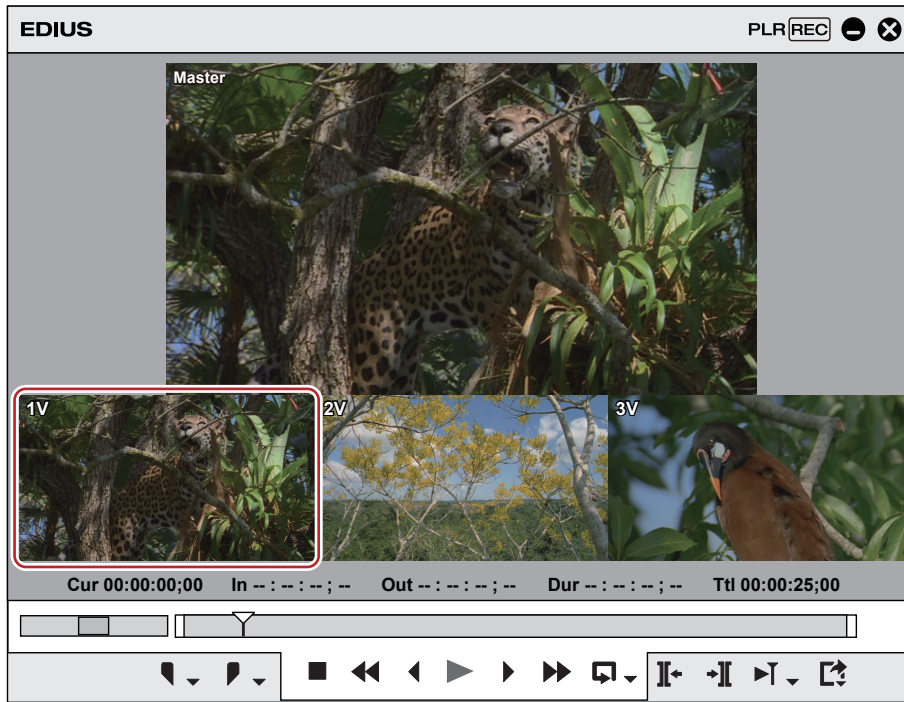
Sie können den Kamerawechselpunkt während der Wiedergabe festlegen. Die Wiedergabevorgänge sind dieselben wie im Standardmodus. Im Folgenden werden die Schritte im unterteilten Bildschirm im Multikamera-Modus erklärt. Wenn die Anzeige so festgelegt wurde, dass nur die ausgewählte Kamera im Einzelmodus angezeigt wird, führen Sie die Bedienung mithilfe des numerischen Tastenblocks auf der Tastatur durch.

„Multikamera-Bearbeitung über Tastaturkürzel“ (► Seite 334)

- Bevor Sie eine Funktion ausführen, prüfen Sie die Einstellung von [Multikamera Wechseln]. In [Multikamera Wechseln] können Sie die Spur(en) festlegen, die mit dem Kamerawechselpunkt gesteuert werden soll(en).  
„Festlegen der mit dem Kamerawechselpunkt zu steuernden Spur“ (► Seite 330)

**1) Bewegen Sie den Timeline-Cursor an die Position, an der die Wiedergabe gestartet werden soll.**

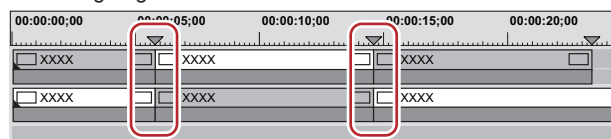
2) Klicken Sie auf das Kameravideo des Clips, der zuerst aktiviert werden soll.



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.

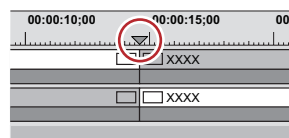
## Verschieben der Kamerawechselpunkte

Sie können Kamerawechselpunkte löschen.

- Bevor Sie eine Funktion ausführen, prüfen Sie die Einstellung von [Multikamera Wechseln]. In [Multikamera Wechseln] können Sie die Spur(en) festlegen, die mit dem Kamerawechselpunkt gesteuert werden soll(en).

„Festlegen der mit dem Kamerawechselpunkt zu steuernden Spur“ (► Seite 330)

1) Ziehen Sie den Kamerawechselpunkt.



- 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 288)
- Platzieren Sie den Mauscursor mit gedrückt gehaltener [Shift]-Taste auf der Tastatur und drehen Sie das Mousrad. 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.

- Bevor Sie eine Funktion ausführen, prüfen Sie die Einstellung von [Multikamera Wechseln]. In [Multikamera Wechseln] können Sie die Spur(en) festlegen, die mit dem Kamerawechselpunkt gesteuert werden soll(en).

„Festlegen der mit dem Kamerawechselpunkt zu steuernden Spur“ (► Seite 330)

**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.

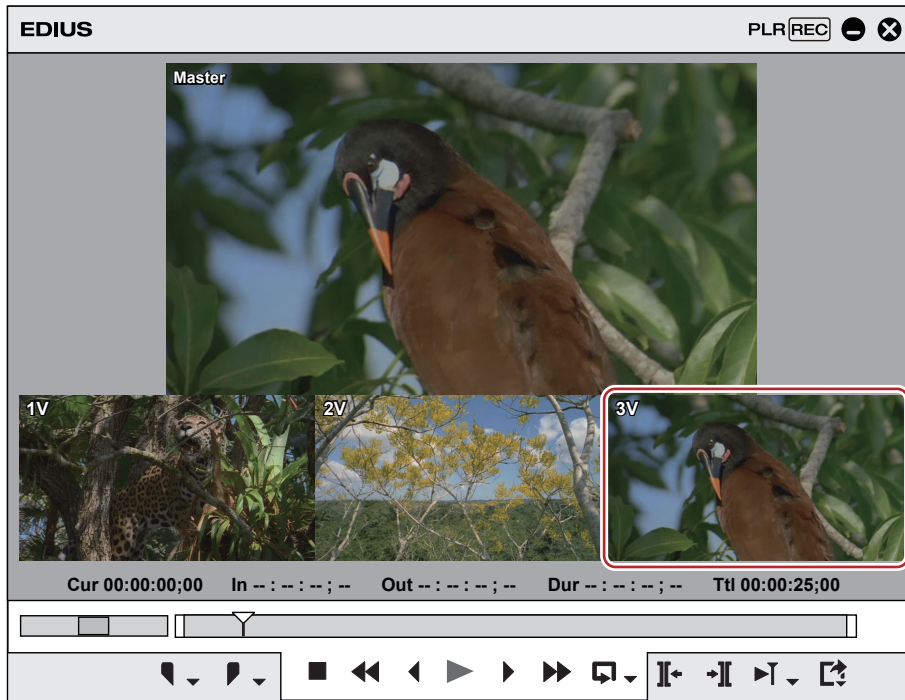
„Multikamera-Bearbeitung über Tastenkürzel“ (► Seite 334)

- Bevor Sie eine Funktion ausführen, prüfen Sie die Einstellung von [Multikamera Wechseln]. In [Multikamera Wechseln] können Sie die Spur(en) festlegen, die mit dem Kamerawechselpunkt gesteuert werden soll(en).

„Festlegen der mit dem Kamerawechselpunkt zu steuernden Spur“ (► Seite 330)

**1) Verschieben Sie bei angehaltener Timeline den Timeline-Cursor auf den Clip, um die ausgewählte Kamera zu wechseln.**

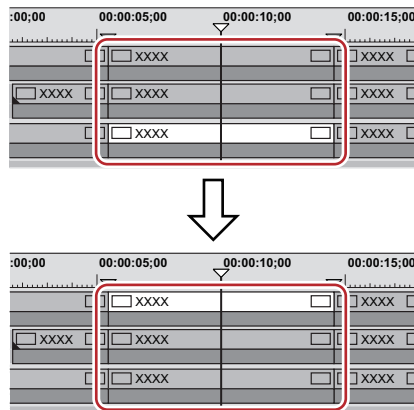
- 2) Klicken Sie auf das Kameravideo, das aus den Kameravideos jeder Spur als ausgewählte Kamera festgelegt werden soll.



- 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]
3	[3]
4	[4]
5	[5]
6	[6]
7	[7]
8	[8]

Kamera-Nr.	Entsprechender Vorgang des numerischen Tastenblocks
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

- Bevor Sie eine Funktion ausführen, prüfen Sie die Einstellung von [Multikamera Wechseln]. In [Multikamera Wechseln] können Sie die Spur(en) festlegen, die mit dem Kamerawechselpunkt gesteuert werden soll(en).  
„Festlegen der mit dem Kamerawechselpunkt zu steuernden Spur“ (► Seite 330)

- 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.)]	

<b>[Bereich um Schnittpunkt wiedergeben - nur ausgewählte Kamera anzeigen]</b>	Nur Videos der ausgewählten Kamera werden angezeigt. Die Wiedergabe erfolgt im Bereich rund um den am nächsten gelegenen, vor dem Timeline-Cursor platzierten Kamerawechselpunkt.
<b>[Bereich um Schnittpunkt wiedergeben (1 Sek.) - nur ausgewählte Kamera anzeigen]</b>	Nur Videos der ausgewählten Kamera werden angezeigt. Die Wiedergabe im Umkreis erfolgt für die festgelegte Länge.
<b>[Bereich um Schnittpunkt wiedergeben (2 Sek.) - nur ausgewählte Kamera anzeigen]</b>	
<b>[Bereich um Schnittpunkt wiedergeben (3 Sek.) - nur ausgewählte Kamera anzeigen]</b>	

- Sie können den Bereich um den Kamerawechselpunkt herum wiederholt wiedergeben.



- Sie können die vorausgehende Ablaufzeit (Preroll) unter [Vorschau] in [Benutzereinstellungen] → [Wiedergabe] einstellen. „**[Wiedergabe]**“ (► Seite 123)
- Der Kamerawechselpunkt kann nicht während der Wiedergabe um einen Kamerawechselpunkt herum festgelegt werden. Festlegen des Kamerawechselpunktes durch den regulären Wiedergabevorgang. „**Festlegen des Kamerawechselpunkts während der Wiedergabe**“ (► Seite 331)

## 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.

- Wechseln Sie vorab in den Multikamera-Modus. „**Wechseln in den Multikamera-Modus**“ (► Seite 328)

### 1) Klicken Sie auf [Modus] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Zu einer Spur komprimieren].

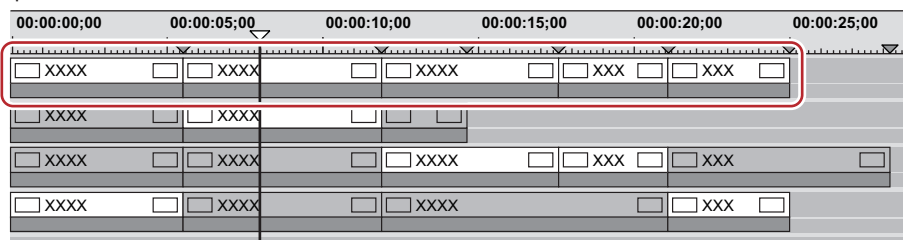
- Das [Ausgewählte Clips komprimieren]-Dialogfeld wird angezeigt.

### 2) Wählen Sie die Spuren, in die die ausgewählten Clips aus der [Ausgabespur auswählen]-Liste kopiert werden sollen.

- 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 unter Verwendung von 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.

„**Bearbeitung eines Projekts im Außeneinsatz**“ (► Seite 91)



- Über [Systemeinstellungen] → [Anwendung] → [Proxy] können Sie die Größe der beim Checkout zu erstellenden Proxydateien einstellen. „[Proxy]“ (► Seite 105)

## 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 Häkchen auf der Menüoption und in der Statusleiste der Timeline wird „Proxy-Modus“ angezeigt.
- Beim Wechseln in den Proxy-Modus wird im Hintergrund standardmäßig ein Proxy für jeden Clip erstellt, der im aktuellen Projekt verwendet wird. Ein Proxy wird als „Clipname inklusive Erweiterung.proxy.mov“ benannt und in demselben Verzeichnis wie die Quelldatei gespeichert.

Proxies werden mit dem Render-Service erstellt.

Registrierte Rendering-Jobs werden nacheinander in der Reihenfolge der vordefinierten Priorität im Hintergrund verarbeitet. Der Fortschritt des Rendering-Vorgangs kann in GV Job Monitor geprüft werden.

„**GV Job Monitor**“ (► Seite 350)

- Um zu verhindern, dass automatisch ein Proxy erzeugt wird, können Sie die Einstellung mit [Anwendung] in [Benutzereinstellungen] → [Proxy-Modus] ändern. „[Proxy-Modus]“ (► Seite 120)
- 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]-Bedienungsfläche in der Timeline oder Modusleiste gewechselt werden. „**Bedienungsflächen-Einstellungen**“ (► Seite 155)

## 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
  - Untertitel-Clips
  - Clips, die bereits einen Proxy enthalten
  - Clips mit einem Alphakanal
  - 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 137)

### 1) Klicken Sie auf [Datei] in der Menüleiste und klicken Sie auf [Proxy erstellen] → ein Element.

### 2) Klicken Sie auf [Ja].

- Der Rendering-Job wird im Render-Service registriert.  
Registrierte Rendering-Jobs werden nacheinander in der Reihenfolge der vordefinierten Priorität im Hintergrund verarbeitet. Der Fortschritt des Rendering-Vorgangs kann in GV Job Monitor geprüft werden.  
„GV Job Monitor“ (► Seite 350)
- Ein Proxy wird als „Clipname inklusive Erweiterung.proxy.mov“ 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.

## Bearbeiten unter Verwendung von Kameraproxydateien

In EDIUS können in der P2- oder XDCAM-Kamera aufgezeichnete Originalproxydateien verwendet werden. Sie können auch Funktionen wie „Proxy-Schnitt“ nutzen, mit dem Sie bei der Bearbeitung einen nicht übertragenen Clip oder temporären Bearbeitungsclip (Proxyquelle) verwenden und diesen vor dem endgültigen Export durch den eigentlichen Bearbeitungsclip (hochauflösende Quelle) ersetzen.



- Bei folgenden Formaten können Sie zwischen hochauflösenden und Proxy-Bearbeitungsquellen wechseln.
  - Sony: XDCAM, XAVC, XAVC S
  - Panasonic: P2
- Folgende Formate sind für den Proxy-Schnitt geeignet.
  - Sony: XDCAM, XAVC, XAVC S
  - Panasonic: P2, Sub-Aufnahmeformat von Panasonic-Kameras
  - Canon: XF-AVC, Cinema RAW Light

### Schnittablauf mit Wechsel zwischen hochauflösenden und Proxyquellen

#### 1) Importieren Sie vom Quellbrowser Quellen (wie beispielsweise P2 oder XDCAM), die eine Proxydatei enthalten.

- Im Bereich für hochauflösende bzw. Proxydaten der Bin wird das Entsprechende angezeigt, da Quellen eine Eigenschaft für hochauflösende bzw. Proxydaten aufweisen.  
„Importieren von P2-Quellen“ (► Seite 187)

#### 2) Wechseln Sie in den Proxy-Modus und bearbeiten Sie die Daten.

- „Wechseln in den Proxy-Modus“ (► Seite 337)

#### 3) Ersetzen Sie die Proxyquelle durch einen hochauflösenden Clip und exportieren Sie den bearbeiteten Clip.

### Proxy-Schnittablauf

Im Folgenden wird der Ablauf beim Proxy-Schnitt erläutert.

#### 1) Importieren Sie Proxyquellen.

- Nicht übertragene Clips oder temporäre Bearbeitungsclips werden im Bin registriert.
- „Importieren von Proxyquellen“ (► Seite 339)

**2) Bearbeiten Sie die Timeline mit den nicht übertragenen Clips oder den temporären Bearbeitungsclips.**

- „Bearbeiten der Timeline“ (► Seite 340)

**3) Ersetzen Sie die nicht übertragenen Clips oder temporären Bearbeitungsclips durch die eigentlichen Bearbeitungsclips.**

- „Ersetzen durch den eigentlichen Bearbeitungsclip“ (► Seite 340)

**Importieren von Proxyquellen**

Es gibt zwei Methoden zum Importieren von Proxyquellen.

- „Importieren vom Quellbrowser“ (► Seite 339)
- „Importieren aus dem Dialogfeld [Öffnen]“ (► Seite 339)

**■ Importieren vom Quellbrowser**

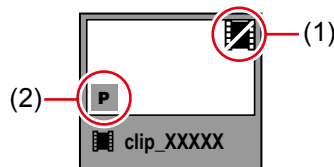
**1) Schließen Sie Datenträger mit Proxyquellen an den PC an.**

**2) Klicken Sie in der Ordneransicht des Quellbrowsers auf den anzuzeigenden Datenträger und dann auf das Laufwerk oder den Referenzordner.**

- Das Verfahren hängt vom Datenträger ab.  
„Importieren von Quellbrowser-Dateien durch Kopieren“ (► Seite 185)
- Die Quellen auf der Datenträger werden in der Clip-Ansicht angezeigt.

**3) Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu importierenden Proxy-Quellclip und klicken Sie dann auf [Hinzufügen und in Bin übertragen].**

- Die Datenübertragung zum Computer wird im Hintergrund gestartet, während gleichzeitig der Clip im Bin registriert wird.
- Der Clip wird zu einem nicht übertragenen Clip und wird als Quelle erkannt, die nur Proxydaten (nicht übertragen in hochauflösende Daten) enthält.



(1)	Symbol für nicht übertragene Clips
(2)	Symbol für Proxydaten

**■ Importieren aus dem Dialogfeld [Öffnen]**

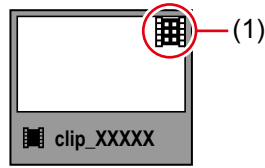
**1) Übertragen Sie im Explorer oder anderweitig Proxyquelldateien auf die lokale Festplatte.**

- Die folgenden Dateien werden als Proxydateien erkannt.
  - P2: MOV- und MP4-Dateien im Ordner „PROXY“
  - XDCAM: MXF-Dateien im Ordner „Sub“
  - XAVC: MP4-Dateien im Ordner „Sub“  
(MXF-Proxydateien im MPEG HD422-Format können nicht als temporäre Bearbeitungsclips gehandhabt werden.)
  - XAVC S: MP4-Dateien im Ordner „SUB“

**2) Registrieren Sie die Proxy-Quellclips im Bin.**

- „Registrieren einer Datei zum Bin als Clip“ (► Seite 180)

- Die Clips werden zu temporären Bearbeitungsclips. Da sie als hochauflösende Quellen erkannt werden, wird das Symbol für Proxydaten nicht angezeigt.



(1)	Symbol für temporäre Bearbeitungsclips
-----	--

### Bearbeiten der Timeline

#### 1) Platzieren Sie die importierten nicht übertragenen Clips oder temporären Bearbeitungsclips auf der Timeline.

- Auf der Statusleiste des Timeline-Fensters erscheint eine Meldung, dass nicht übertragene Clips oder temporäre Bearbeitungsclips verwendet werden.

##### Beispiel:

Bei Import vom Quellbrowser

Das Symbol für nicht übertragene Clips wird mit der Nummer angezeigt.



##### Beispiel:

Bei Import vom Dialogfeld [Öffnen]

Das Symbol für temporäre Bearbeitungsclips wird mit der Nummer angezeigt.



### Ersetzen durch den eigentlichen Bearbeitungsclip

Ersetzen Sie die nicht übertragenen Clips oder temporären Bearbeitungsclips folgendermaßen durch die eigentlichen Bearbeitungsclips.

- „Ersetzen mithilfe von [HiRes übertragen]“ (► Seite 340)
- „Ersetzen mithilfe des Dialogfelds [Clips wiederherstellen und übertragen]“ (► Seite 340)
- „Ersetzen mithilfe des Quellbrowsers“ (► Seite 341)
- „Ersetzen beim Export (bei nicht übertragenen Clips)“ (► Seite 341)
- „Ersetzen beim Export (bei temporären Bearbeitungsclips)“ (► Seite 342)

#### ■ Ersetzen mithilfe von [HiRes übertragen]

Ersetzen Sie nicht übertragene Clips im Bin einzeln durch den eigentlichen Bearbeitungsclip.

- Dieses Verfahren steht nur zur Verfügung, wenn die Proxyquellen vom Quellbrowser importiert wurden.

#### 1) Klicken Sie mit der rechten Maustaste im Bin auf einen Clip und klicken Sie auf [HiRes übertragen].

- Das Dialogfeld [Datenträgeranforderung - Hintergrundjob] wird angezeigt.

#### 2) Schließen Sie Datenträger mit den eigentlichen Bearbeitungsclips an den PC an.

- Die Datenübertragung zum Projektordner wird im Hintergrund gestartet.
- Der Clip in der Bin bezieht sich jetzt auf die Datei, die zum Projektordner übertragen wurde.

#### ■ Ersetzen mithilfe des Dialogfelds [Clips wiederherstellen und übertragen]

Geben Sie im Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen] die eigentlichen Bearbeitungsclips für die nicht übertragenen oder temporären Bearbeitungsclips an und ersetzen Sie sie einzeln.

#### 1) Zeigen Sie das Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen] an.

- „Wiederherstellen eines Offline-Clips“ (► Seite 94)

**2) Wählen Sie einen Clip aus [Clip-Liste] aus und wählen Sie entweder [HiRes übertragen] oder [Erneut verknüpfen (Datei auswählen)] aus der Liste [Wiederherstellungsmethode] aus.**

- Wählen Sie [HiRes übertragen] für nicht übertragene Clips bzw. [Erneut verknüpfen (Datei auswählen)] für temporäre Bearbeitungsclips aus.

**3) Wählen Sie im Dialogfeld [Öffnen] den eigentlichen Bearbeitungsclip aus und klicken Sie auf [Öffnen].**

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

- Das Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen] wird geschlossen und die nicht übertragenen Clips oder temporären Bearbeitungsclips werden durch die eigentlichen Bearbeitungsclips ersetzt.

**■ Ersetzen mithilfe des Quellbrowsers**

**1) Schließen Sie Datenträger mit den eigentlichen Bearbeitungsclips an den PC an.**

**2) Klicken Sie in der Ordneransicht des Quellbrowsers auf den anzuzeigenden Datenträger und dann auf das Laufwerk oder den Referenzordner.**

- Das Verfahren hängt vom Datenträger ab.  
„Importieren von Quellbrowser-Dateien durch Kopieren“ (► Seite 185)
- Die Quellen auf der Datenträger werden in der Clip-Ansicht angezeigt.

**3) Wenn eine Meldung angezeigt wird, dass der eigentliche Bearbeitungsclip dem nicht übertragenen Clip entsprach oder der temporäre Bearbeitungsclip gefunden wurde, klicken Sie auf [Ja].**

- Das Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen], in dem [Wiederherstellungsmethode] und [Datei wiederherstellen] vorkonfiguriert sind, wird angezeigt.

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

- Das Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen] wird geschlossen und die nicht übertragenen Clips oder temporären Bearbeitungsclips werden durch die eigentlichen Bearbeitungsclips ersetzt.

**■ Ersetzen beim Export (bei nicht übertragenen Clips)**

Das folgende Verfahren gilt für nicht übertragene Clips, die vom Quellbrowser importiert wurden.

**1) Klicken Sie im Rekorder auf [Exportieren].**

**2) Klicken Sie auf [In Datei ausgeben].**

- Das Dialogfeld [In Datei ausgeben] wird angezeigt.  
„[In Datei ausgeben]-Dialogfeld“ (► Seite 452)

**3) Wählen Sie ein Exportprogramm aus und klicken auf [Exportieren].**

**4) Konfigurieren Sie Exportdetails und prüfen Sie Dateinamen, Speicherziel usw.**

- Eine Meldung erscheint, dass temporäre Bearbeitungsclips verwendet werden.

**5) Klicken Sie auf [Ja].**

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

**6) Klicken Sie auf [OK].**

- Das Dialogfeld [Datenträgeranforderung - Hintergrundjob] wird angezeigt.

**7) Schließen Sie Datenträger mit den eigentlichen Bearbeitungsclips an den PC an.**

- Die Datenübertragung zum Projektordner wird im Hintergrund gestartet.
- Wiederholen Sie bei Bedarf Schritt 7).  
Wenn alle nicht übertragenen Clips durch die eigentlichen Bearbeitungsclips ersetzt wurden, startet der Exportvorgang automatisch.

### ■ Ersetzen beim Export (bei temporären Bearbeitungsclips)

Das folgende Verfahren gilt für temporäre Bearbeitungsclips, die aus dem Dialogfeld [Öffnen] importiert wurden.

**1) Klicken Sie im Rekorder auf [Exportieren].**

**2) Klicken Sie auf [In Datei ausgeben].**

- Das Dialogfeld [In Datei ausgeben] wird angezeigt.  
„[In Datei ausgeben]-Dialogfeld“ (► Seite 452)

**3) Wählen Sie ein Exportprogramm aus und klicken auf [Exportieren].**

**4) Konfigurieren Sie Exportdetails und prüfen Sie Dateinamen, Speicherziel usw.**

- Eine Meldung erscheint, dass temporäre Bearbeitungsclips verwendet werden.

**5) Klicken Sie auf [Ja].**

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

**6) Wählen Sie einen Clip aus [Clip-Liste] aus und wählen Sie [Erneut verknüpfen (Datei auswählen)] aus der Liste [Wiederherstellungsmethode] aus.**

**7) Wählen Sie im Dialogfeld [Öffnen] den eigentlichen Bearbeitungsclip aus und klicken Sie auf [Öffnen].**

**8) Wiederholen Sie bei Bedarf Schritt 6) bis 7), um die eigentlichen Bearbeitungsclips für die Wiederherstellung anzugeben.**

**9) Klicken Sie auf [OK].**

- Das Dialogfeld [Clips wiederherstellen und übertragen] wird geschlossen und die temporären Bearbeitungsclips werden durch die eigentlichen Bearbeitungsclips ersetzt. Der Exportvorgang startet automatisch.

# 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 Hollywood-3D-Filmen sollte der Komfortbereich der Ungleichheit kleiner sein als etwa 2% der Breite des Bildschirms.

Details zur Erstellung sicherer und komfortabler 3D-Inhalte finden Sie im 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.

- „Erstellen eines neuen Projekts (Detaillierte Einstellungen)“ (► Seite 60)
- „Erstellen eines neuen Projektes nach dem Start“ (► Seite 68)
- „Ändern der Projekteinstellungen (Detaillierte Einstellungen)“ (► Seite 69)
- In der Statusleiste wird [Stereoskopische Bearbeitung] angezeigt. Der stereoskopische Bearbeitungsmodus ist eingestellt.

### 2) Stellen Sie ein Vorschauenfenster oder Vorschaugerät ein.

- „Einstellen von externen Geräten für die Vorschau“ (► Seite 150)
- „Anzeigen des Vorschauenfensters im stereoskopischen Bearbeitungsmodus“ (► Seite 161)

### 3) Importieren Sie die stereoskopischen Quellen.

- „Erfassung stereoskopischer Quellen (separate Erfassung von Links/Rechts)“ (► Seite 172)
- „Importieren von stereoskopischen Quellen“ (► Seite 191)

### 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 210)

### 5) Passen Sie die Videoabweichung in den stereoskopischen Clips an.

- „Stereoskopische Anpassung“ (► Seite 375)
- „Anwenden von Videofiltern nur für die linke oder rechte Seite“ (► Seite 401)

### 6) Exportieren Sie das Projekt.

- „Exportieren von stereoskopischen Projekten“ (► Seite 473)
- „Exportieren von stereoskopischen Projekten zum Band“ (► Seite 487)
- „Exportieren auf eine Disk“ (► Seite 480)



- 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.

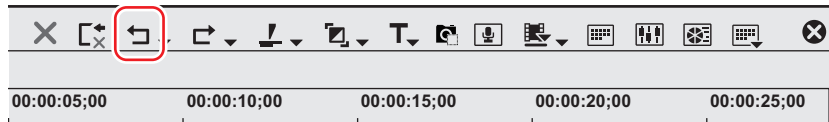


# Operationen rückgängig machen/Operationen wiederherstellen

## Arbeitsschritte rückgängig machen (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.

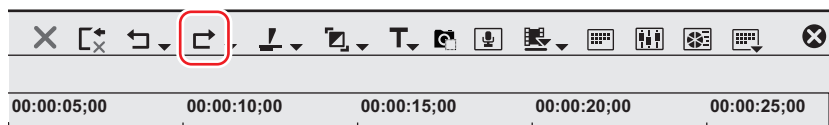
#### Hinweis

- 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.

# Prüfen der Farben

## Prüfen von Farbdaten

Selbst Videobilder, die auf dem PC-Monitor gut aussehen, können auf einem Fernsehschirm Detailverluste in hellen oder dunklen Bereichen aufweisen. Es empfiehlt sich zwar, bei der Videobearbeitung die Umgebung, in der das fertige Video angezeigt werden soll, bzw. die Anzeigeregeln zu berücksichtigen. Doch häufig steht keine solche Umgebung mit entsprechenden Prüfmöglichkeiten zur Verfügung. Prüfen Sie in solchen Fällen während der Bearbeitung die Helligkeit und die Farben des im Vorschauenfenster angezeigten Bilds mithilfe des Vektorskops, der Wellenform oder des Histogramms.

### [Videoskop]

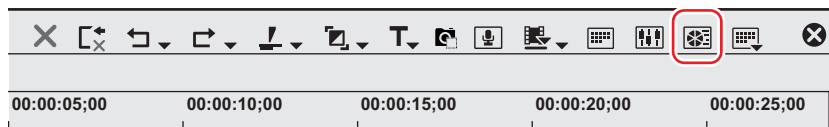
Vektorskop, Wellenform und Histogramm können zur Prüfung von Helligkeit und Farben verwendet werden und ermöglichen die Feineinstellung von Details, die mit bloßem Auge nicht zu erkennen sind.

#### Beispiel:

So prüfen Sie das Rekorder-Bild

1) Verschieben Sie den Timeline-Cursor, um das Bild anzuzeigen und im Rekorder die Farbdaten zu prüfen.

2) Klicken Sie auf [Videoskop Anzeige umschalten] der Timeline.



- Das Dialogfeld [Videoskop] wird angezeigt.  
„Dialogfeld [Videoskop]“ (► Seite 346)

#### Alternative

- Klicken Sie auf [Ansicht] in der Menüleiste und dann auf [Videoskop].

#### Hinweis

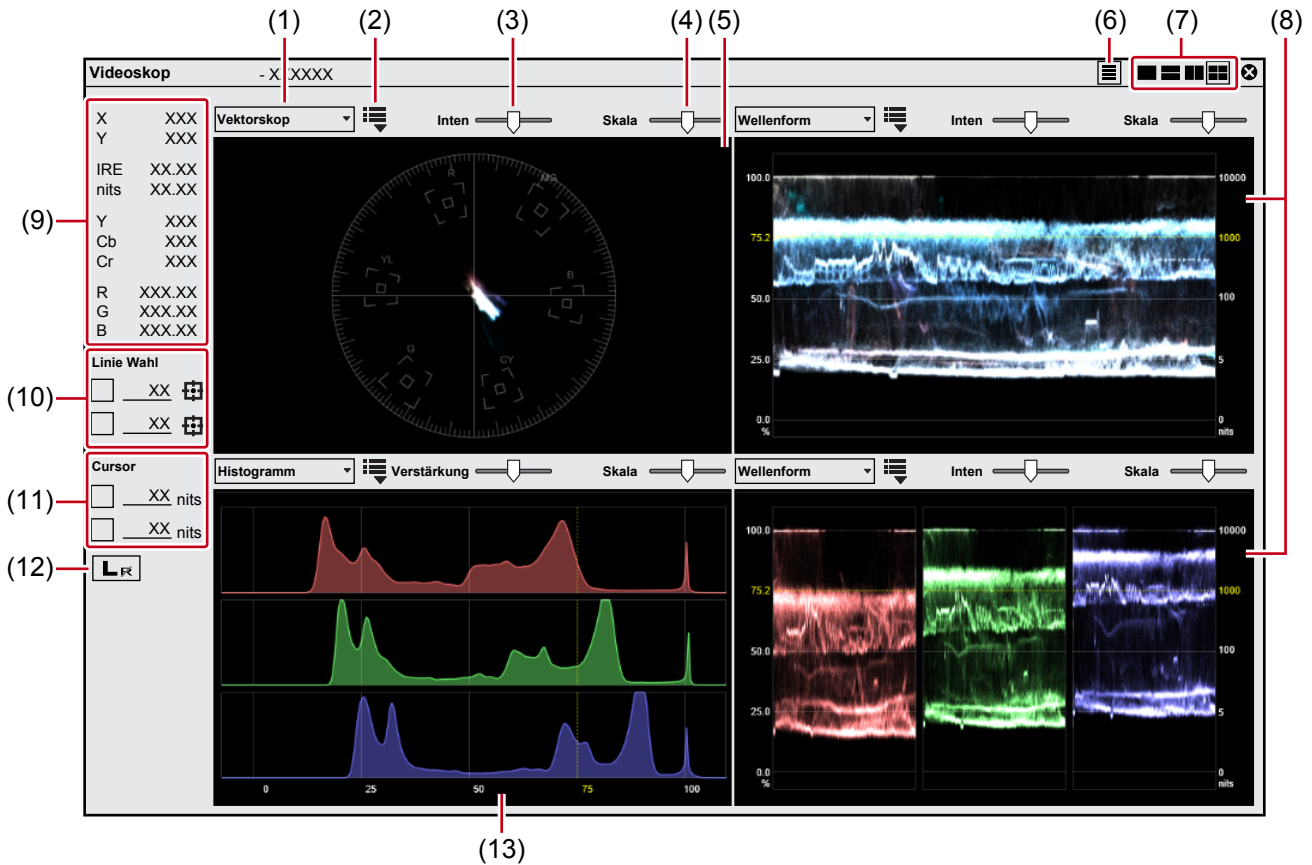
- Das Anzeigen von Vektorskop/Wellenform/Histogramm erhöht die CPU-Last. Zeigen Sie sie daher nur an, wenn es erforderlich ist.


### Dialogfeld [Videoskop]

Die folgende Bildschirmaufnahme ist ein Beispiel des in vier Fenster unterteilten Dialogfelds [Videoskop].

- Das herkömmliche analoge Design wurde in ein digitales Design geändert.

- Die herkömmliche [Linie]-Funktion von [Vektorskop/Wellenform] wurde eingestellt.



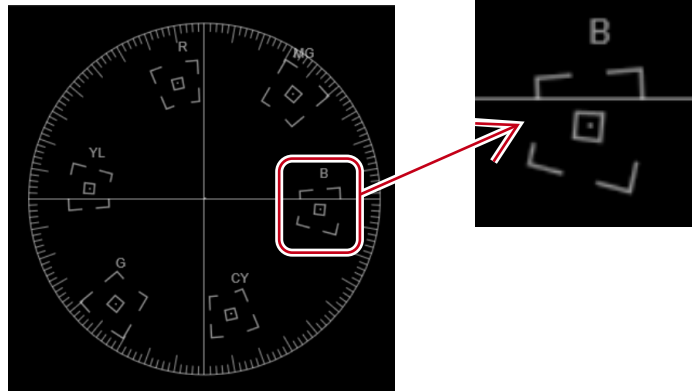
(1)	<b>Videoskop-Umschaltung</b>	Zum Wechseln der Ansicht zwischen Vektorskop/Wellenform/Histogramm.
(2)	<b>Anzeige-Modus</b>	Zum Einstellen von Anzeigefarbe und Zoomfaktor des Vektorskops, des Wellenform-Modus (Y/ YCbCr/RGB) bzw. der Anzeigefarbe (nur Y). <ul style="list-style-type: none"> <li>Steht beim Histogramm nicht zur Verfügung.</li> </ul>
(3)	<b>[Inten]/[Verstärkung]</b>	Zum Einstellen der Luminanz von Vektorskop/Wellenform bzw. der Verstärkung beim Histogramm.
(4)	<b>[Skala]</b>	Zum Einstellen der Helligkeit der Skala.
(5)	<b>Vektorskop</b>	Zum Anzeigen der Farbverteilung des im Vorschaufenster angezeigten Bilds. Der Kreis stellt den Farbkreis und die Entfernung von der Mitte stellt die Sättigung dar.
(6)	<b>Ein-/Ausblenden der Seitenleiste</b>	Zum Ein- bzw. Ausblenden der Seitenleiste mit einen Informationsbereich oder anderen Optionen wie [Linie Wahl].
(7)	<b>Anzeigeansicht</b>	Zum Wechseln der Anzeigeansicht zwischen Vektorskop/Wellenform/Histogramm.
(8)	<b>Wellenform</b>	Zum Anzeigen von Chroma und Luminanzstufen des Bilds im Vorschaufenster.
(9)	<b>Informationsbereich</b>	Zum Anzeigen von Koordinatenwerten auf dem Bildschirm (X, Y) sowie von IRE-, nits-, YCbCr- und RGB-Werten.
(10)	<b>[Linie Wahl]</b>	Zeigen Sie die Information einer Y-Achsenposition (vertikal) an. Aktivieren Sie diese Option, klicken Sie auf  und klicken Sie dann auf eine Position im Vorschaufenster. Sie können die Scanlinie auch direkt eingeben. Das Feld zeigt den Y-Koordinatenwert dieser Position an und die Anzeige von Vektorskop/Wellenform/Histogramm wird auf die Farbdaten dieser Position festgelegt. Auch wenn Sie das Kontrollkästchen deaktivieren, wird die letzte Anzeige von Vektorskop/Wellenform/Histogramm wiederhergestellt, sobald Sie es wieder aktivieren.
(11)	<b>[Cursor]</b>	Zum Hinzufügen einer Linie mit der gewünschten Luminanzstufe zu Wellenform und Histogramm. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen und geben Sie die Luminanzstufe (Einheit: nits) direkt ein. Eine gelbe gestrichelte Linie erscheint.
(12)	<b>L/R-Schalter</b>	Im stereoskopischen Bearbeitungsmodus wird dies angezeigt, wenn das Video der linken und rechten Seiten im Vorschaufenster angezeigt wird. Das Vektorskop/die Wellenform/das Histogramm nur der linken oder der rechten Seite wird angezeigt.
(13)	<b>Histogramm</b>	Zum Anzeigen der Helligkeitsverteilung des im Vorschaufenster angezeigten Bilds (RGB). Die horizontale Achse gibt die Helligkeit und die vertikale Achse die Anzahl der Pixel je nach Farbhelligkeit an.

**Beispiel:**

Messen des Farbabweichs mithilfe eines Vektorskops

Messen Sie den im Quellclip aufgezeichneten Farbbalken mit dem [Videoskop]-Dialogfeld.

Wenn sich bei einem Farbbalken mit 75% der Punkt zur Angabe der Farbverteilung bei der Einstellung [Zoom 100%] für den Anzeigemodus meist nicht in der Mitte von  befindet, ist die Einstellung unter Umständen nicht geeignet. Überprüfen Sie die Einstellung.



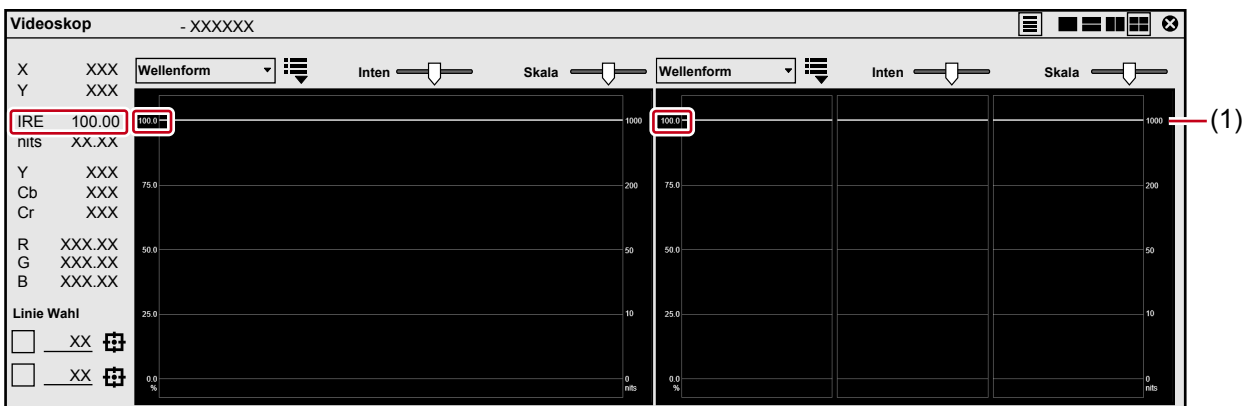
**Beispiel:**

Messen Sie die Luminanz mit der Wellenform, um zu prüfen, ob sie sich im korrekten Bereich befindet

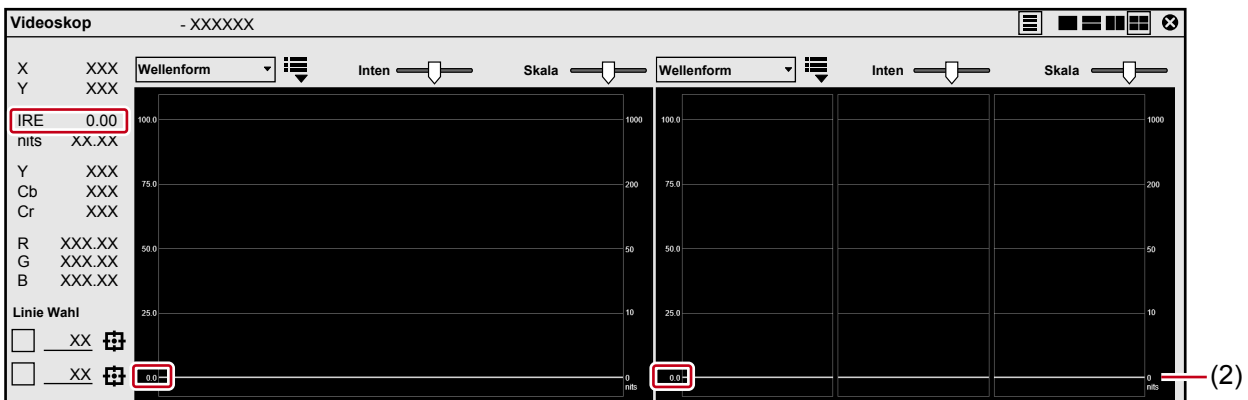
- Die Skaleneinteilung auf der linken Seite der Skala (%) gibt den Wert für IRE an. Die Skaleneinteilung auf der rechten Seite der Skala (nits) gibt den Wert für die Luminanzstufe an.

Wenn Sie einen weißen Farbmatten-Clip, der im sicheren Farbbereich erstellt wurde, auf der Timeline platzieren und ihn im Dialogfeld [Videoskop] messen, wird IRE100 angezeigt. (Position von (1))

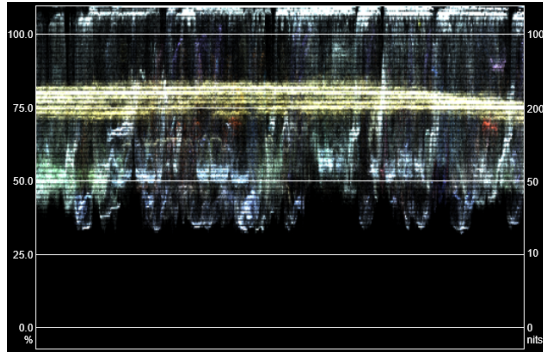
„Farbmattenclips“ (► Seite 208)



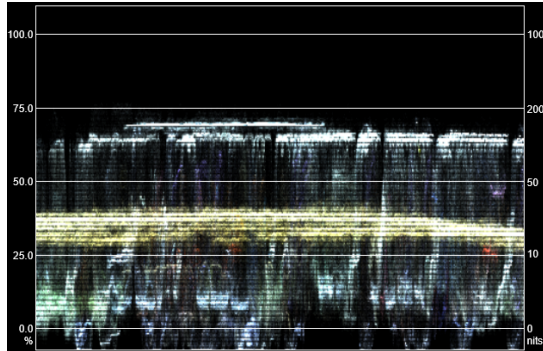
Wenn schwarze Farbmatten-Clips im sicheren Farbbereich erstellt wurden, erscheint IRE0. (an der Position (2)) Die Anpassung ist nicht erforderlich, wenn IRE ein Minuswert ist.



Ist die Luminanz hoch, wird der folgende Bildschirm angezeigt.



Ist die Luminanz niedrig, wird der folgende Bildschirm angezeigt.



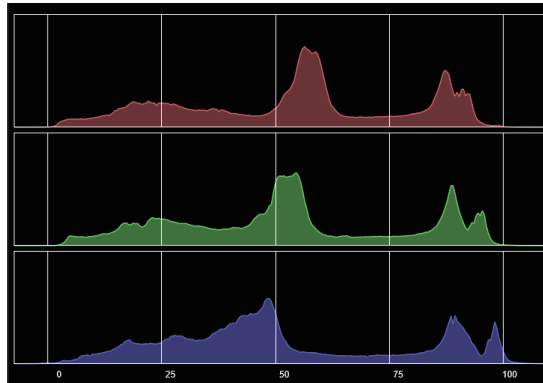
Wenn IRE auf 0% bis 100% begrenzt werden muss, siehe „Begrenzung des Videosignalpegels“.  
„**Begrenzung des Videosignalpegels**“ (► Seite 498)

**Beispiel:**

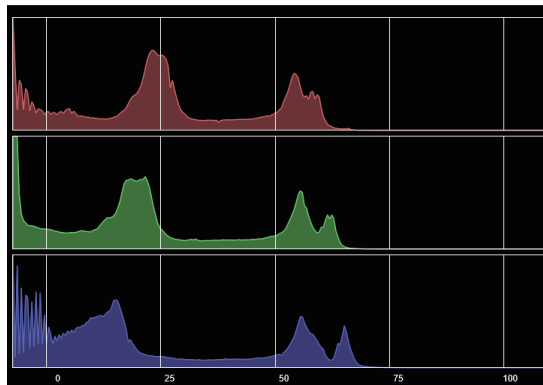
Messen und Prüfen mithilfe des Histogramms, ob die Helligkeitsverteilung angemessen ist

- Die Skaleneinteilung unten gibt den Wert für IRE an.

Weit verteilte Pixel ohne Unregelmäßigkeit rechts und links deuten auf eine geeignete Helligkeit hin.



Bei Detailverlusten in hellen oder dunklen Bereichen sind die Pixel auf der linken oder der rechten Seite konzentriert.  
In der folgenden Abbildung sind die Pixel auf der linken Seite konzentriert und es gibt Detailverluste in dunklen Bereichen.



# GV Job Monitor

In EDIUS werden Vorgänge wie der Datelexport als Rendering-Jobs im Render-Service registriert. Im Render-Service registrierte Rendering-Jobs werden nacheinander in der Reihenfolge der vordefinierten Priorität verarbeitet. Dank Render-Service können Sie mit der Bearbeitung in EDIUS weitermachen, während Rendering-Jobs verarbeitet werden.

In GV Job Monitor können Sie den Fortschritt oder Status dieser Rendering-Vorgänge prüfen oder Rendering-Jobs abrechnen.

Die folgenden Vorgänge werden als Rendering-Jobs im Render-Service registriert.

- Export von Dateien
- Batch-Export
- Partielles Rendering
- Clip-Rendering
- Generierung von Wellenform-Daten (Wellenformdarstellung für Audio)
- Erstellung von Proxydateien



- Die Priorität des Rendering-Vorgangs hängt von der Reihenfolge der Registrierung im Render-Service oder der [Priorität]-Stufe ab. Wenn mehrere Rendering-Jobs dieselbe [Priorität]-Stufe aufweisen, wird der früher im Render-Service registrierte Job priorisiert. Die folgenden Rendering-Jobs werden jedoch unabhängig von der Reihenfolge der Registrierung im Render-Service oder der [Priorität]-Stufe priorisiert. Wenn die folgenden Rendering-Jobs im Render-Service registriert werden, pausiert die Verarbeitung anderer Rendering-Jobs.
  - Partielles Rendering
  - Clip-Rendering
  - Generierung von Wellenform-Daten (Wellenformdarstellung für Audio)
  - Erstellung von Proxydateien

## Hinweis

- Bei der Dateikonvertierung in der Bin wird die herkömmliche Rendering-Methode verwendet.
- Wenn in EDIUS Bearbeitungsfunktionen mit hoher Belastung ausgeführt werden, werden Rendering-Jobs unter Umständen zeitweilig pausiert.

## Starten und Beenden von GV Job Monitor

### Starten von GV Job Monitor

#### 1) Klicken Sie auf [Tools] in der Menüleiste und klicken Sie auf [GV Job Monitor].

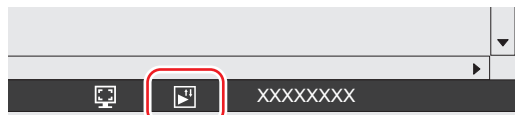
- GV Job Monitor startet.  
„GV Job Monitor Bildschirmkonfiguration“ (► Seite 351)

#### Alternative

- Doppelklicken Sie auf das GV Job Monitor-Symbol in der Statusleiste.

#### ■ GV Job Monitor-Symbolanzeige

Das GV Job Monitor-Symbol wird in der Statusleiste des Timeline-Fensters immer angezeigt.



- Durch Doppelklicken auf das Symbol wird GV Job Monitor gestartet.
- Die Symbolfarbe wird violett, wenn eine Datei exportiert wird oder ein Rendering-Job im Batch-Export verarbeitet wird. Nach Abschluss des Vorgangs wechselt das Symbol wieder zu seinem ursprünglichen Zustand.

### Beenden von GV Job Monitor

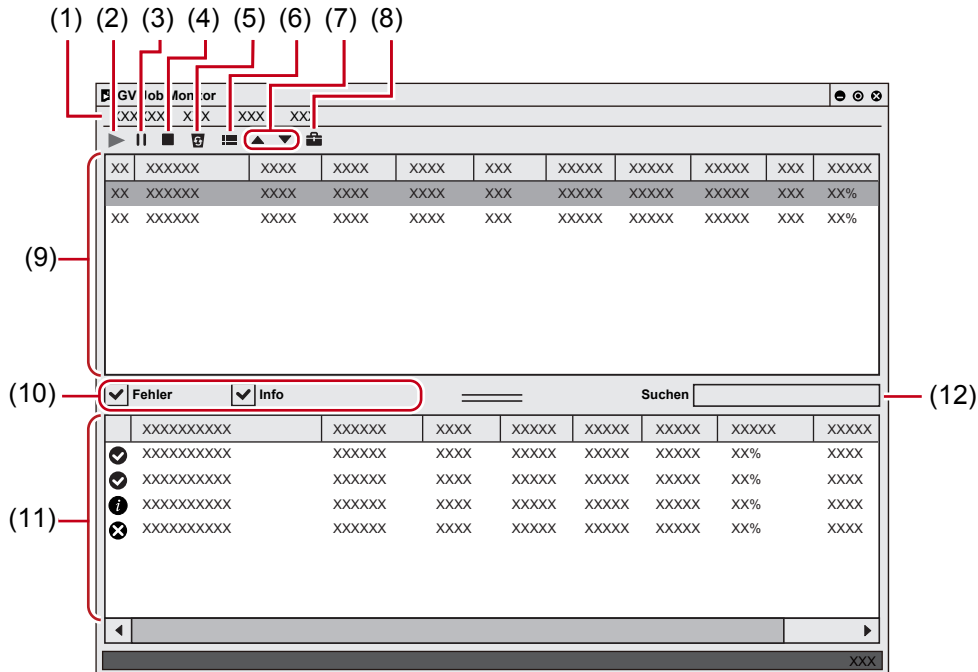
#### 1) Klicken Sie auf [Datei] in der GV Job Monitor-Menüleiste und klicken Sie auf [Beenden].

**Alternative**

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol GV Job Monitor auf der Taskleiste und klicken Sie auf [Beenden Sie GV Job Monitor].

## GV Job Monitor Bildschirmkonfiguration

In GV Job Monitor können Sie den Fortschritt von Rendering-Vorgängen prüfen oder Rendering-Jobs abbrechen.



(1)	<b>GV Job Monitor-Menüleiste</b>	Durchführen allgemeiner Bedienabläufe für GV Job Monitor.
(2)	<b>[Neustart]</b>	Fortsetzen des in der Jobliste ausgewählten Jobs.
(3)	<b>[Pause]</b>	Pausieren des in der Jobliste ausgewählten Jobs.
(4)	<b>[Stopp]</b>	Stoppen des in der Jobliste ausgewählten Jobs.
(5)	<b>[Abbrechen]</b>	Abbrechen des in der Jobliste ausgewählten Jobs. Der abgebrochene Job wird in die Liste der abgeschlossenen Jobs verschoben.
(6)	<b>[Eigenschaften]</b>	Anzeige der Eigenschaften des in der Jobliste oder der Liste der abgeschlossenen Jobs ausgewählten Jobs.
(7)	<b>[Job-Priorität höher]/ [Job-Priorität niedriger]</b>	Erhöhen/Verringern der [Priorität] des in der Jobliste ausgewählten Jobs. Für [Priorität] können drei Stufen, [Hoch], [Normal] und [Niedrig], eingestellt werden.
(8)	<b>[Einstellungen]</b>	Stellen Sie [Fehler Benachrichtigung] und [Ansicht] ein. „[Einstellungen]-Dialogfeld“ (► Seite 352)
(9)	<b>Aufgabenliste</b>	Anzeige des aktiven Job und der Jobs im Bereitschaftsstatus. Sie können die restliche Zeit des Vorgangs und den Fortschrittsstatus anzeigen. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Job klicken, wird ein Menü angezeigt, in dem Sie die gleichen Funktionen wie über die GV Job Monitor-Menüleiste ausführen können.</li> </ul>
(10)	<b>[Fehler]/[Info]</b>	Einstellen der Details, die in der Liste der abgeschlossenen Jobs angezeigt werden sollen. Aktivieren Sie [Fehler], um Jobs anzuzeigen, in denen Fehler aufgetreten sind. Aktivieren Sie [Info], um erfolgreich gerenderte und abgebrochene Jobs anzuzeigen.
(11)	<b>Liste abgeschlossener Jobs</b>	Anzeige des Verlaufs ausgeführter Jobs. Der Verlauf bleibt 7 Tage gespeichert. <ul style="list-style-type: none"> <li>☑: Rendering-Job erfolgreich ausgeführt</li> <li>⊗: Job, bei dem ein Fehler aufgetreten ist</li> <li>ⓘ: abgebrochener Job</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf einen Job klicken, wird ein Menü angezeigt, über das Sie eine Datei des verarbeiteten Jobs auf dem Player anzeigen oder die Datei zur Bin hinzufügen können. Das Menü steht nur zur Verfügung, wenn EDIUS ausgeführt wird. Das mit Rechtsklick aufrufbare Kontextmenü steht für Jobs für den Datelexport, den Batch-Export und die Proxy-Datei-Erstellung zur Verfügung.</li> </ul>
(12)	<b>[Suchen]</b>	Geben Sie Schlüsselwörter ein, um die Suche in der Liste abgeschlossener Jobs verfeinern.



- Sie können die Größe des Anzeigefensters für die Jobliste und die Liste abgeschlossener Jobs ändern. Bewegen Sie den Mauscursor auf den Schieberegler mit zwei Linien zwischen der Jobliste und der Liste abgeschlossener Jobs. Wenn sich die Form des Cursors ändert, ziehen Sie nach oben oder unten.

### [Einstellungen]-Dialogfeld

---

#### [Fehler Benachrichtigung]

---

<b>[Fehler Benachrichtigungseinstellung]</b>	Hier können Sie auswählen, über welche Fehler Sie benachrichtigt werden möchten. <ul style="list-style-type: none"><li>• Die Fehlerbenachrichtigung wird gemäß der Windows-Einstellung angezeigt.</li></ul> <b>[Benachrichtigung Fehler aller Jobs]</b> Sie werden über alle Fehler benachrichtigt. Wenn der Fehler auftritt, erscheint auf dem Computerbildschirm eine Benachrichtigung. <b>[Keine Fehlerbenachrichtigung]</b> Sie werden über keine Fehler benachrichtigt.
--	--

#### [Ansicht]

---

<b>[Jobliste]</b>	Wählen Sie hier die Jobs aus, die in der Jobliste und der Liste abgeschlossener Jobs angezeigt werden sollen. <b>[Alles]</b> Alle Jobs werden angezeigt. <b>[Exportieren/Batch-Export]</b> Nur Datelexport- und Batch-Export-Jobs werden angezeigt.
-------------------	---



---

## Kapitel 8

# Effekt

Dieses Kapitel erklärt, wie verschiedene Effekte, einschließlich Filter und Übergänge, angewendet werden.

# [Effekt]-Palette

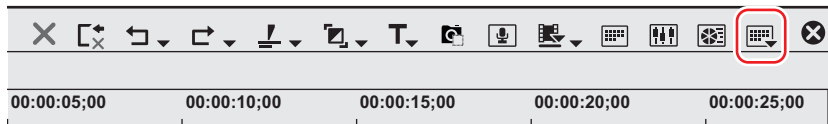
## Effekt

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].

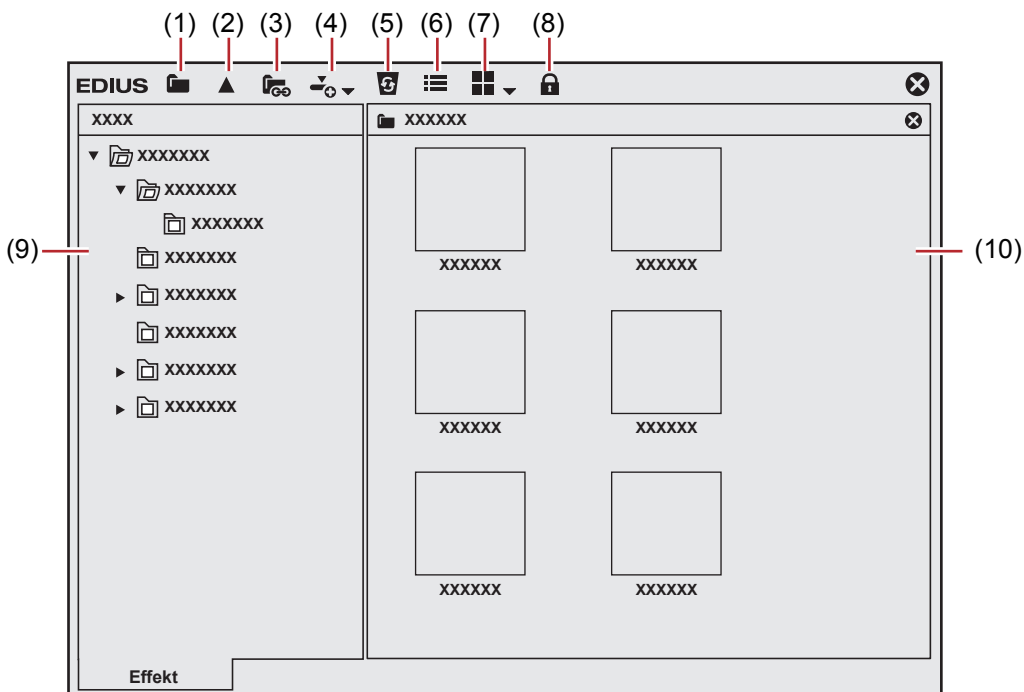
- Die [Effekt]-Palette wird angezeigt.  
„[Effekt]-Palette“ (► Seite 354)

#### 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 354)  
„Anzeigen der [Clipmarke]-Liste“ (► Seite 293)  
„Anzeigen der [Sequenzmarke]-Liste“ (► Seite 300)

- 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 153)

### [Effekt]-Palette



(1)	<b>[Effektansicht ausblenden]</b>	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um nur die Ordneransicht anzuzeigen.
(2)	<b>[Einen Ordner nach oben]</b>	Zeigen Sie den Ordner in einer Ebene über der ausgewählten Ebene in der Ordneransicht an.
(3)	<b>[Ordnerverknüpfung]</b>	Stellen Sie die Effektordner, die Sie häufig verwenden, so ein, dass diese Ordner schnell geöffnet werden. <b>„Ordnerverknüpfungen“ (► Seite 406)</b>
(4)	<b>[Zur Timeline hinzufügen]</b>	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)	<b>[Löschen]</b>	Löschen Sie den benutzerdefinierten Effekt. <b>„Löschen von Effekten aus der [Effekt]-Palette“ (► Seite 404)</b>
(6)	<b>[Eigenschaft]</b>	Zeigen Sie den Inhalt des ausgewählten Effekts an. <b>„Eigenschaften von Effekten“ (► Seite 356)</b>
(7)	<b>[Ansicht]</b>	Jedes Klicken wechselt die Ansicht. Klicken Sie auf die [Ansicht]-Listenschaltfläche, um die Anzeigemethode zu wählen.
(8)	<b>[Sperrern]</b>	Sperrern Sie den Effektordner, um zu verhindern, dass die Ordnerstruktur geändert wird. <b>„Ordnerstruktur der [Effekt]-Palette“ (► Seite 405)</b>
(9)	<b>Ordneransicht</b>	Zeigen Sie den Effektordner in einer Baumstruktur an.
(10)	<b>Effektansicht</b>	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.

### 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 404)**



## Standardeffekt

In der Standardeinstellung verwendete Effekte. Diese Effekte sind nur für Übergänge, Audioüberblendungen und Titel-Mixer verfügbar.  
 „Ändern der Standardeffekte“ (► Seite 385)



## 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 Effektsicht 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

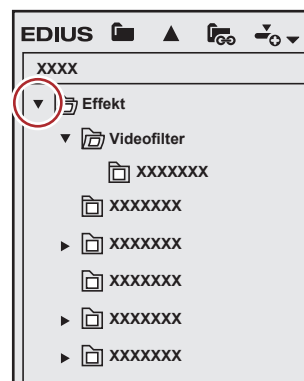
Zum Anwenden eines Effekts in der Palette [Effekt] ziehen Sie diesen einfach zu dem Clip in der Timeline und legen ihn dort ab. Im Folgenden wird beispielhaft das Verfahren zum Anwenden eines Videofilters erläutert. Übergänge und Keyer können auf dieselbe Weise angewendet werden.

**Beispiel:**

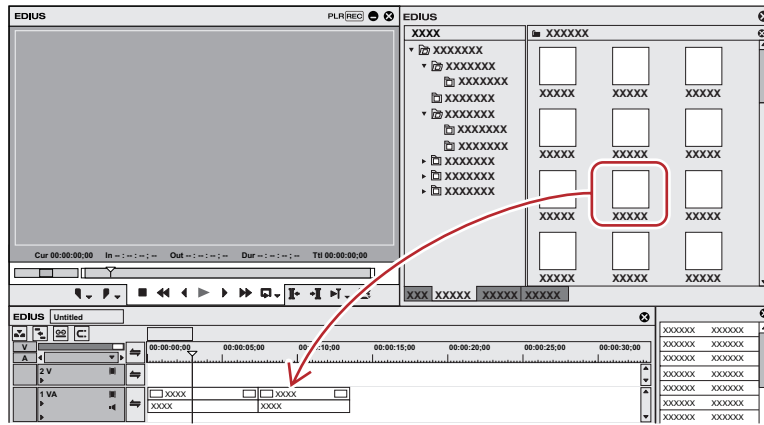
Bei Auswahl aus [Videofilter]

### 1) Klicken Sie auf die Registerkarte [Effekt] und zeigen Sie die Palette [Effekt] an.

### 2) Klicken Sie in der Ordneransicht der Palette [Effekt] auf das Verzeichnis [Effekt] und dann auf [Videofilter].



3) Ziehen Sie den anzuwendenden Effekt auf einen Clip (Videoteil) in der Timeline und legen Sie ihn ab.



Clips mit angewendetem Videofilter werden mit einer orangefarbenen Linie angezeigt.

**Hinweis**

- Ziehen Sie den Videofilter zum Videoteil eines Clips auf der V/VA-Spur und legen Sie ihn ab. Ziehen Sie den Übergang auf den Teil, an dem ein Clip in einen anderen übergeht, oder auf den Mixer-Bereich am In-/Out-Punkt eines Clips und legen Sie ihn ab.
- Ziehen Sie den Audiofilter auf den Audioteil eines Clips auf der A/VA-Spur und legen Sie ihn ab. Ziehen Sie die Audioüberblendung auf den Audioteil, an dem ein Clip in einen anderen übergeht, und legen Sie sie ab.
- Ziehen Sie den Titel-Mixer auf den Mixer-Bereich am In-/Out-Punkt eines Clips auf der T-Spur und legen Sie ihn ab.
- Ziehen Sie den Keyer auf den Mixer-Bereich eines Clips auf der V/VA-Spur.

**Alternative**

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Effekt in der Palette [Effekt] und klicken Sie dann auf [Zur Timeline hinzufügen].
- Blenden Sie die Effektansicht ein, wählen Sie einen Clip oder einen Mixer-Bereich in der Timeline, wählen Sie einen Effekt in der Palette [Effekt] und klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen] in der Effektansicht. Bei einigen Effekten können Sie auf die Listenschaltfläche [Zur Timeline hinzufügen] klicken, um [In], [Out] und [Beides] 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.

**Info**

- Wenn Sie einen Clip-Übergang oder eine Audioüberblendung anwenden, können Sie für jeden Effekt festlegen, wo er angewendet soll, also [In], [Out] und [Beides] sowie [Von], [Mitte] und [Bis].
- Klicken Sie auf die Listenschaltfläche [Ansicht] in der Palette [Effekt], um die Anzeigemethode für die Effektansicht auszuwählen.



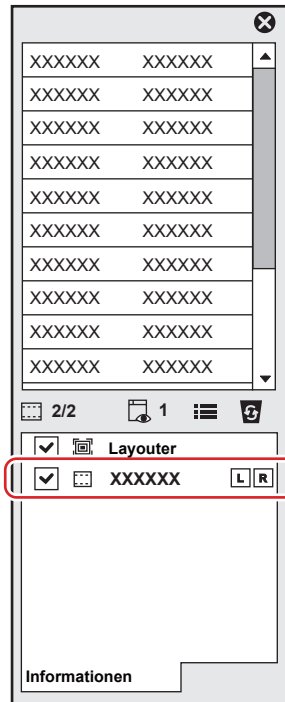
Wenn Sie den Mauscursor über einen Effekt in der Effektansicht stellen, wird eine einfache Beschreibung des Effekts angezeigt.

**So stellen Sie Effekte ein**

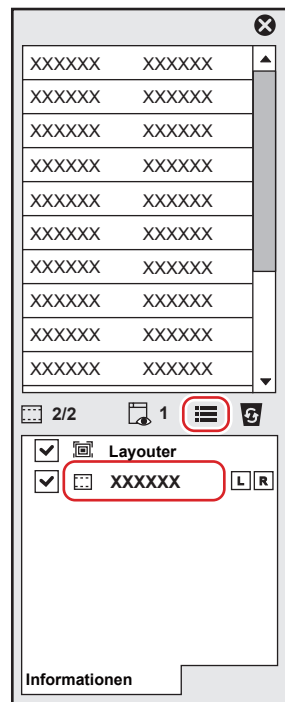
Verwenden Sie die Palette [Informationen], um Effekte einzustellen, die auf Clips in der Timeline angewendet wurden.

**1) Klicken Sie auf den Teil eines Clip, auf den in der Timeline Effekte angewendet wurden.**

- Die angewendeten Effekte werden in der Effektliste in der Palette [Informationen] angezeigt.



**2) Klicken Sie auf den Namen des einzustellenden Effekts in der Effektliste der Palette [Informationen] und klicken Sie dann auf [Einstellungsdialogfeld öffnen].**



- Das Dialogfeld mit den detaillierten Effekteinstellungen wird angezeigt.

**Alternative**

- Doppelklicken Sie auf einen Effektname in der Palette [Informationen].



- Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen links neben dem Effektname, um den angewendeten Effekt zeitweilig zu deaktivieren.

**3) Stellen Sie die einzelnen Optionen ein.**

# Effekte einstellen

## 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).  
 „Einstellen der 3-Wege-Farbkorrektur“ (► Seite 360)

### ■ [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 361)

### ■ [Farbabgleich]

Passen Sie Chroma, Luminanz, Kontrast und Farbton mithilfe des Schiebereglers an.

„Anpassen des Farbabgleichs“ (► Seite 364)

### ■ [Farbrad]

Bewegen Sie den Zeiger, um die Farbdichte anzupassen, oder drehen Sie das Rad, um den Farbton anzupassen.

„Anpassen des Farbrads“ (► Seite 365)

### ■ [Mono]

Konvertieren Sie das Video zu Mono.

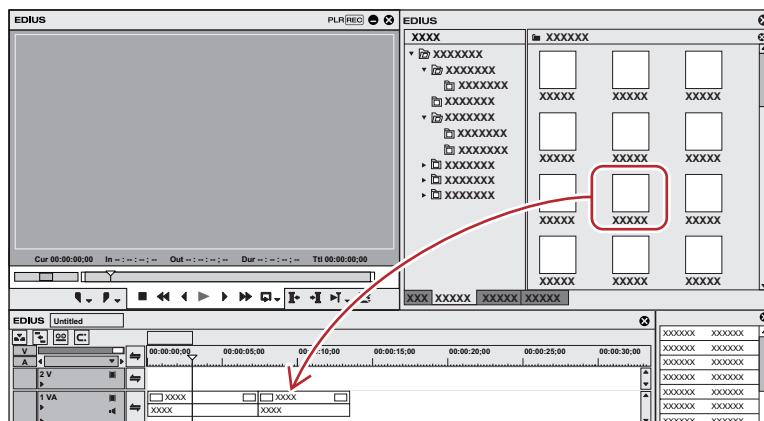
„Anpassen von Mono“ (► Seite 365)

### ■ [Primäre Farbkorrektur]

Stellen Sie die Helligkeit und Farbe ein, indem Sie bei einem Clip, der im Log-Format aufgenommen wurde, eine Korrektur durch Color Grading vornehmen.

„Vornehmen der primären Farbkorrektur“ (► Seite 366)

- 1) Klicken Sie in der Ordneransicht der [Effekt]-Palette auf das [Videofilter]-Verzeichnis.
- 2) Klicken Sie auf die [Farbkorrektur]-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].

Einstellen der 3-Wege-Farbkorrektur

1) Rufen Sie die [Informationen]-Palette auf und doppelklicken Sie auf [3-Wege-Farbkorrektur].

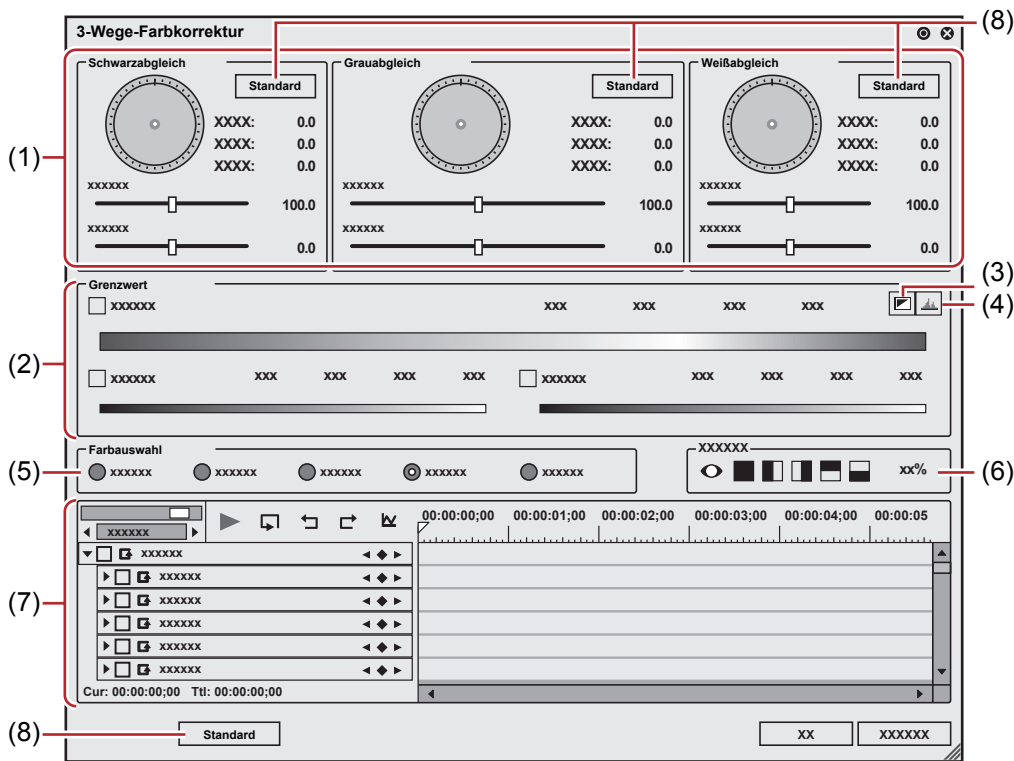
- „Prüfen/Anpassen von Effekten“ (► Seite 399)
- Das [3-Wege-Farbkorrektur]-Dialogfeld wird angezeigt.  
„[3-Wege-Farbkorrektur]-Dialogfeld“ (► Seite 360)

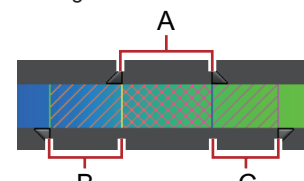
2) Passen Sie die Balance jeder Farbe an und klicken Sie auf [OK].

**Hinweis**

- Farben werden je nach Monitor unterschiedlich angezeigt. Geben Sie deshalb das Video auf dem Monitor aus, auf dem das fertige Video gezeigt werden soll, wenn eine präzise Farbanpassung erforderlich ist.
- Wenn das fertige Video für die Fernsehübertragung, also zur Anzeige auf Fernsehgeräten vorgesehen ist, passen Sie die Farben im Rahmen der Spezifikationen an.
- Wenn Sie für die Farbkorrektur [Sichere Farbe] unter [Farbabgleich] oder [Farbrad] aktivieren, können der obere und der untere Grenzwert für Helligkeit und Farbe innerhalb eines bestimmten Bereichs eingestellt werden.

[3-Wege-Farbkorrektur]-Dialogfeld



(1)	<b>[Schwarzabgleich]/ [Grauabgleich]/ [Weißabgleich]</b>	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)	<b>[Grenzwert]</b>	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.  <div style="text-align: center;">  </div> <p>A: Bereich für die Anwendung einer 100%-Anpassung                  B: Bereich für die schrittweise Steigerung des Anpassungsvolumens                  C: Bereich für eine schrittweise Verringerung des Anpassungsvolumens</p>



(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	„Vorschau-einstellung“ (► Seite 362)
(7)	Schlüsselbild-Einstellung	„Schlüsselbild-Einstellung“ (► Seite 363)
(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 Parameter auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

---

### 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 360)

#### 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 360)

#### 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.

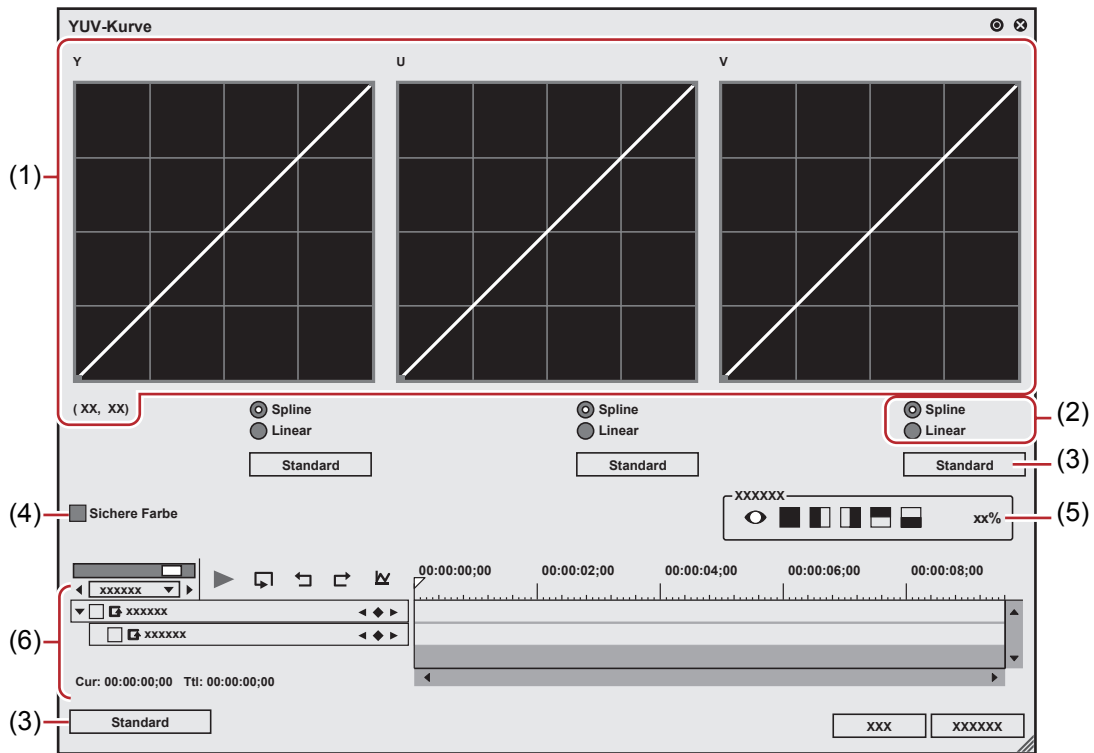
### Anpassen der YUV-Kurve

#### 1) Rufen Sie die [Informationen]-Palette auf und doppelklicken Sie auf [YUV-Kurve].

- „Prüfen/Anpassen von Effekten“ (► Seite 399)
- Das [YUV-Kurve]-Dialogfeld wird angezeigt.  
„[YUV-Kurve]-Dialogfeld“ (► Seite 362)

2) Passen Sie die YUV-Kurve an und klicken Sie auf [OK].

[YUV-Kurve]-Dialogfeld



(1)	<b>YUV-Kurve</b>	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)	<b>[Spline]/[Linear]</b>	Wählen Sie die Diagrammlinie (Kurve oder gerade Linie).
(3)	<b>[Standard]</b>	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)	<b>[Sichere Farbe]</b>	Markieren Sie dieses Element, um eine automatische Anpassung vorzunehmen, damit das Videosignal innerhalb des YUV-Farbraums bleibt.
(5)	<b>Vorschau-einstellung</b>	„Vorschau-einstellung“ (► Seite 362)
(6)	<b>Schlüsselbild-Einstellung</b>	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“. „Schlüsselbild-Einstellung“ (► Seite 363)

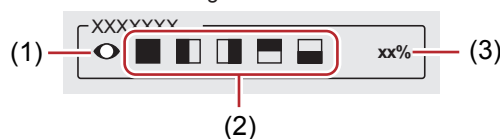


- Obwohl Clips mit sicherer Farbe einen Luminanzbereich von 16 - 235 und Chromabereich von 16 - 240 haben und Chroma nicht automatisch in den sicheren Bereich mit eingeschlossen wird, wird es so berechnet, dass Luminanz/Chroma innerhalb von IRE0-100 eingeschlossen wird.

Gemeinsame Einstellungen in Farbkorrektur

■ Vorschau-einstellung

Sie können das Bild mit angewendeter Farbkorrektur und das Originalbild nebeneinander stellen und miteinander vergleichen.

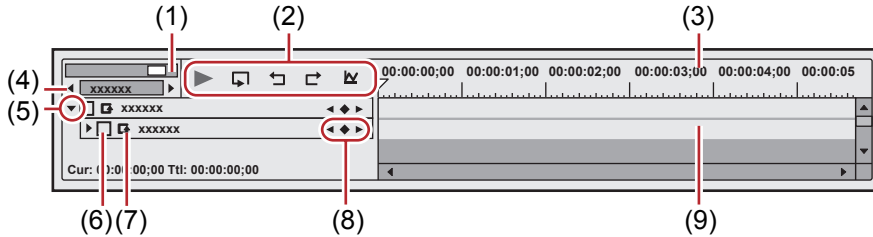


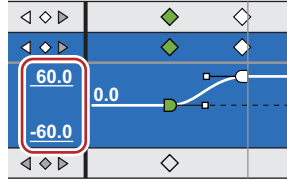
(1)	<b>[Filtereffekt auf aktuellem Bildschirm anzeigen]</b>	Fixieren Sie den Bildschirm mit der Position des Timeline-Cursors, wenn Sie die Filtereffekte vergleichen.
-----	---	--

(2)	<b>Überprüfen der Filtereffekte</b>	Beim Überprüfen der Filterergebnisse können Sie die Bildschirmsegmentierung festlegen.
(3)	<b>Bildschirmseitenverhältnis beim Anwenden des Filters</b>	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)	<b>Zeitskala-Schieberegler</b>	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)	<b>Wiedergabe-/ Werkzeug-Schaltflächen</b>	<p>▶ : Die Timeline wird auf dem Rekorder wiedergegeben.</p> <p>🔄 : Der aktuell bearbeitete Clip wird wiederholt wiedergegeben.</p> <p>⏪ : Hiermit machen Sie einen Arbeitsschritt rückgängig.</p> <p><b>[Strg] + [Z]</b>                  ⏩ : Hiermit führen Sie einen rückgängig gemachten Arbeitsschritt erneut aus.</p> <p><b>[Strg] + [Y]</b>                  📊 : 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.</p> 
(3)	<b>Zeitskala für Schlüsselbild</b>	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)	<b>Zeitskala-Einstellungen</b>	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)	<b>Erweiterungsschaltfläche</b>	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 Mauscurors ändert.
(6)	<b>Aktivieren/deaktivieren</b>	Die Aufhebung der Markierung des Elements deaktiviert die Parametereinstellungen. Markieren Sie den Effektamen, um ein Schlüsselbild zu konfigurieren.
(7)	<b>[Standard-Key hinzufügen]</b>	Aktivieren Sie diese Option, um die voreingestellten Schlüsselbilder jedes Parameters an der Position des Timeline-Cursors zu setzen.
(8)	<b>Schlüsselbild-Einstellung</b>	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)	<b>Schlüsselbild-Timeline</b>	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.

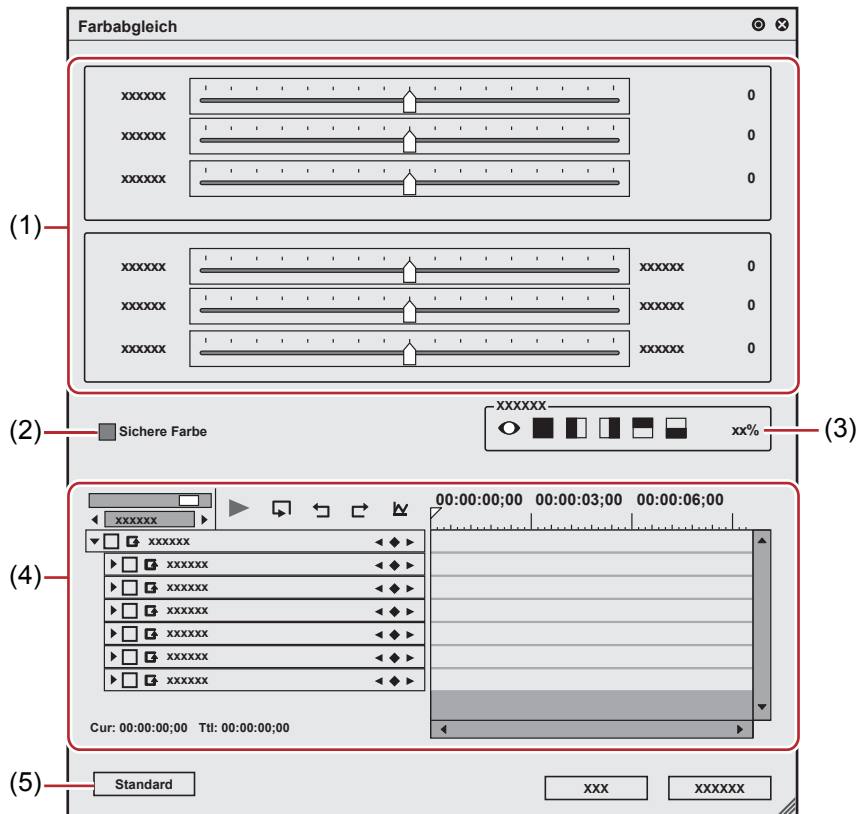
## Anpassen des Farbabgleichs

### 1) Rufen Sie die [Informationen]-Palette auf und doppelklicken Sie auf [Farbabgleich].

- „Prüfen/Anpassen von Effekten“ (► Seite 399)
- Das [Farbabgleich]-Dialogfeld wird angezeigt.  
„[Farbabgleich]-Dialogfeld“ (► Seite 364)

### 2) Passen Sie den Farbabgleich an und klicken Sie auf [OK].

#### [Farbabgleich]-Dialogfeld



(1)	<b>Schieberegler</b>	Verschieben Sie den Schieberegler zum Anpassen der einzelnen Elemente.
(2)	<b>[Sichere Farbe]</b>	Markieren Sie dieses Element, um eine automatische Anpassung vorzunehmen, damit das Videosignal innerhalb des YUV-Farbraums bleibt.
(3)	<b>Vorschau-einstellung</b>	„Vorschau-einstellung“ (► Seite 362)
(4)	<b>Schlüsselbild-Einstellung</b>	„Schlüsselbild-Einstellung“ (► Seite 363)
(5)	<b>[Standard]</b>	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.

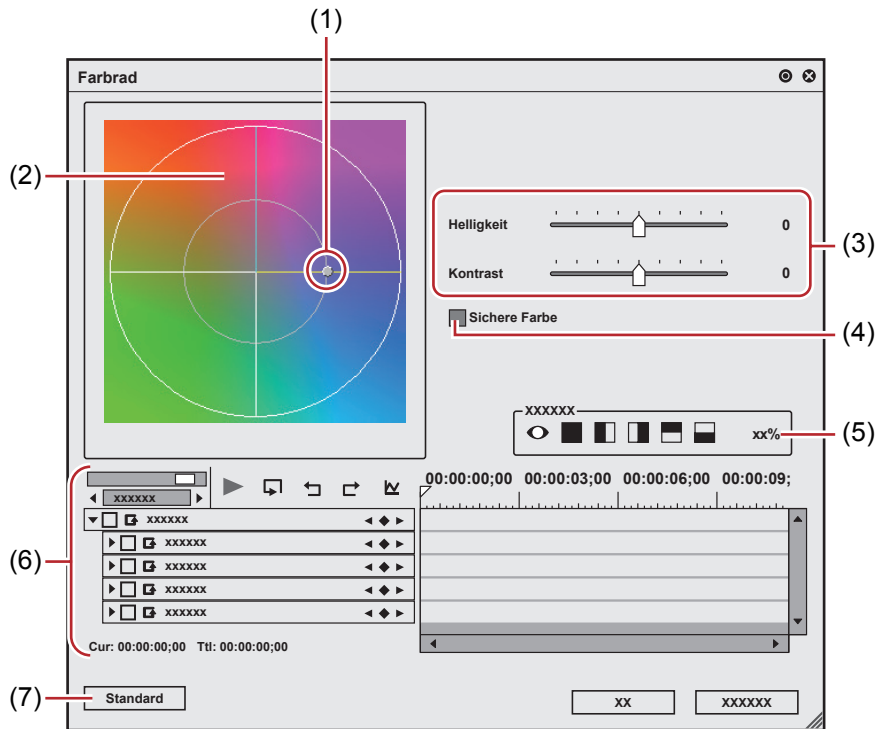
## Anpassen des Farbrads

### 1) Rufen Sie die [Informationen]-Palette auf und doppelklicken Sie auf [Farbrad].

- „Prüfen/Anpassen von Effekten“ (► Seite 399)
- Das [Farbrad]-Dialogfeld wird angezeigt.  
„[Farbrad]-Dialogfeld“ (► Seite 365)

### 2) Passen Sie das Farbrad an und klicken Sie auf [OK].

#### [Farbrad]-Dialogfeld



(1)	<b>Farbradpunkt</b>	Verschieben Sie diesen Punkt, um die Farbdichte (Chroma) anzupassen. Chroma wird mit dem Verschieben des Punktes zur Außenlinie des Kreises erhöht.
(2)	<b>Rad</b>	Ziehen und drehen Sie das Rad, um den Farbton anzupassen.
(3)	<b>[Helligkeit]/[Kontrast]</b>	Passen Sie die Luminanz und den Kontrast durch Verschieben der Schieberegler an.
(4)	<b>[Sichere Farbe]</b>	Markieren Sie dieses Element, um eine automatische Anpassung vorzunehmen, damit das Videosignal innerhalb des YUV-Farbraums bleibt.
(5)	<b>Vorschau-einstellung</b>	„Vorschau-einstellung“ (► Seite 362)
(6)	<b>Schlüsselbild-Einstellung</b>	„Schlüsselbild-Einstellung“ (► Seite 363)
(7)	<b>[Standard]</b>	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.

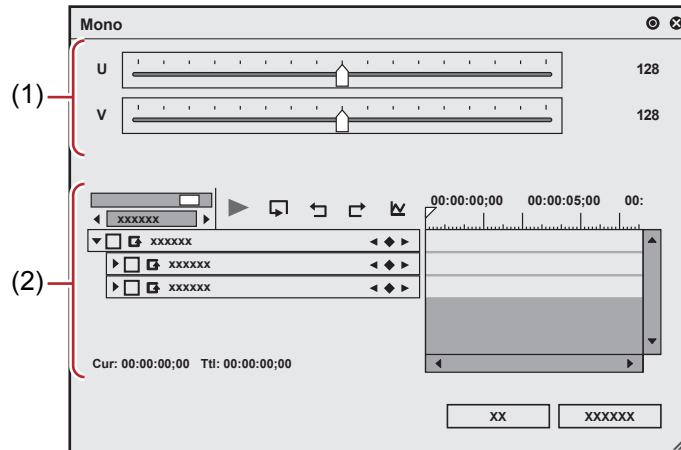
## Anpassen von Mono

### 1) Rufen Sie die [Informationen]-Palette auf und doppelklicken Sie auf [Mono].

- „Prüfen/Anpassen von Effekten“ (► Seite 399)
- Das [Mono]-Dialogfeld wird angezeigt.  
„[Mono]-Dialogfeld“ (► Seite 366)

2) Passen Sie Mono an und klicken Sie auf [OK].

[Mono]-Dialogfeld



(1)	<b>Schieberegler</b>	Passen Sie den Farbton durch Verschieben des Schiebereglers an.
(2)	<b>Schlüsselbild-Einstellung</b>	„Schlüsselbild-Einstellung“ (► Seite 363)

**Vornehmen der primären Farbkorrektur**

Sie können die Helligkeit und Farbe anpassen, indem Sie eine Korrektur durch Color Grading bei einem Clip, der im Log-Format aufgenommen wurde, vornehmen.

[Primäre Farbkorrektur] verfügt über vordefinierte Farbraumprofile, die die Log-Formate der einzelnen Kamerahersteller unterstützen.

Wenn ein Clip anhand seiner Metadaten als Log-Datei erkannt wird, wählt der Filter für [Primäre Farbkorrektur] automatisch einen optimalen Farbraum aus und passt die Helligkeit und die Farben an.

Sie können den Farbraum auch manuell auswählen.

Alternativ dazu können Sie LUT-Dateien (\*.cube) in [Primäre Farbkorrektur] registrieren und auf Clips anwenden.

Sie können die bevorzugte Helligkeit und die gewünschten Farben durch eine Feineinstellung der Parameter anpassen.

„Was ist Log?“ (► Seite 366)

„Was ist LUT?“ (► Seite 366)

**Hinweis**

- Einige Log-Formate werden möglicherweise nicht unterstützt.
- Einige LUT-Dateien werden möglicherweise nicht unterstützt.

**■ Was ist Log?**

Log ist ein Aufnahmeformat, das einen großen Dynamikbereich unterstützt.

Für Videoaufnahmen im Log-Format ist Color Grading unabdingbar. Mit Color Grading in einer kontrastarmen Videoaufnahme lässt sich ein größerer Farbtonbereich erzielen. Das Ergebnis sind realitätsgetreue Bilder, die dem tatsächlichen Erscheinungsbild näher kommen.

Auch unter Bedingungen, unter denen es kaum zu Detailverlusten in hellen oder dunklen Bereichen kommt, können Aufnahmen im Log-Format hilfreich sein, um später Details korrigieren zu können, ohne die Bildqualität zu beeinträchtigen.

„Wiedergabe von Wolken mit Detailverlusten in hellen Bereichen“ (► Seite 370)

„Anpassen der Helligkeit einer Person, wenn es durch eine Hintergrundbeleuchtung zu Detailverlusten in dunklen Bereichen kommt“ (► Seite 371)

**■ Was ist LUT?**

LUT (Look Up Table) ist ein Standardprofil für die Farbraumumwandlung. Es kann zur Anpassung der Helligkeit und Farbe für Videos verwendet werden, die im Log-Format aufgenommen wurden.

**Anpassung mit [Primäre Farbkorrektur]**

**Beispiel:**

So passen Sie die Helligkeit und Farben in einer Aufnahme im Log-Format an (Quelle S-Log)

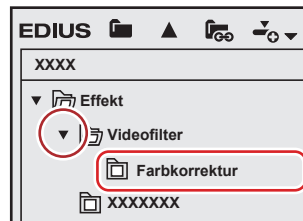
**■ Vorbereitung**

- Erstellen Sie ein Projekt (QFHD 3840x2160 29,97p, 10-Bit).

- Importieren Sie die S-Log-Quelldatei in den Quellbrowser, registrieren Sie sie in der Bin und platzieren Sie den Clip in der Timeline.

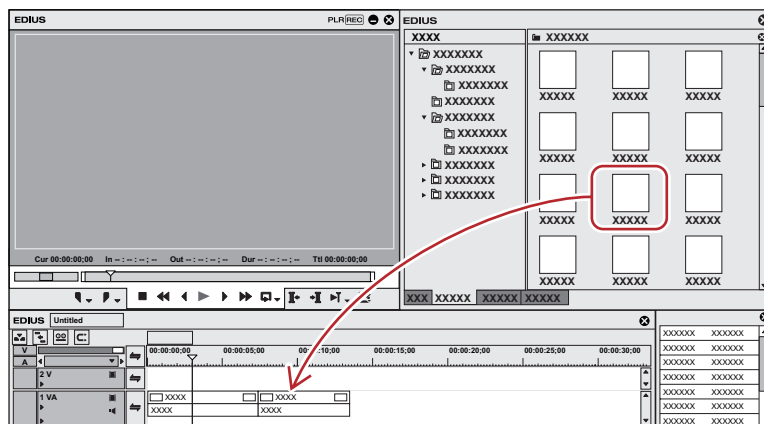
**1) Klicken Sie in der Ordneransicht der [Effekt]-Palette auf die Baumstruktur [Effekt].**

**2) Klicken Sie auf die Baumstruktur [Videofilter] und klicken Sie auf [Farbkorrektur].**



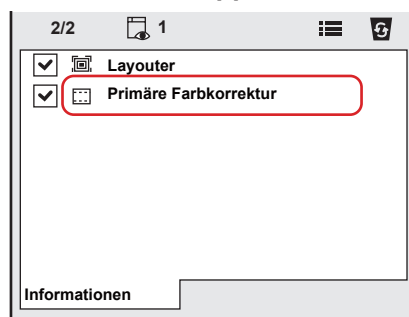
- Eine Liste der [Farkkorrektur]-Effekte wird in der Effektsicht angezeigt.

**3) Platzieren Sie die [Primäre Farkkorrektur] durch Ziehen und Ablegen auf dem Clip (Videoteil) in der Timeline.**



- Clips mit angewendetem [Primäre Farkkorrektur]-Effekt (Videoteil) werden mit einer orangefarbenen Linie angezeigt.
- Wenn ein Clip als Log-Datei erkannt wurde, wird automatisch ein optimaler Farbraum angewendet, um die Helligkeit und die Farbe anzupassen. Sie können das Ergebnis des angewendeten Farbraums im Vorschaufenster anzeigen.
- Keine automatische Anwendung eines Farbraums erfolgt ist, können Sie das Dialogfeld [Primäre Farkkorrektur] öffnen, um den Farbraum manuell anzuwenden. Zur manuellen Anwendung eines Farbraums oder zur Feineinstellung von Helligkeit und Farbe, fahren Sie mit Schritt 4) fort.

**4) Rufen Sie die [Informationen]-Palette auf und doppelklicken Sie auf [Primäre Farkkorrektur].**



- Das Dialogfeld [Primäre Farkkorrektur] wird angezeigt.  
„[Primäre Farkkorrektur]-Dialogfeld“ (► Seite 368)

**5) Klicken Sie auf die Listenschaltfläche von [Quelle] unter [Farbraum] und wählen Sie einen optimalen Farbraum für die Quellaufnahme im Log-Format aus.**

- Wenn der Farbraum automatisch ausgewählt wurde, ist dieser Schritt nicht erforderlich.

**6) Nehmen Sie in der Videoanzeige im Vorschaufenster Feineinstellungen an den Parametern vor.**

**7) Klicken Sie auf [OK].**

- Das Dialogfeld [Primäre Farkkorrektur] wird geschlossen.



- Kann keine Echtzeit-Wiedergabe nach der Anwendung der Funktion [Primäre Farbkorrektur] erfolgen, ist der Entwurf-Vorschau-Modus hilfreich.  
„Entwurf-Vorschau“ (► Seite 318)

■ [Primäre Farbkorrektur]-Dialogfeld

The image shows the 'Primäre Farbkorrektur' (Primary Color Correction) dialog box. It is divided into several sections:

- (1) Farbraum (Color Space):** Contains dropdown menus for 'Quelle' (Source), 'Ziel/LUT' (Target/LUT), 'Basis' (Base), 'HDR/SDR-Verstärkung' (HDR/SDR Gain), and 'Tone Mapping'.
- (2) Belichtung (Exposure):** A slider control.
- (3) Weißausgleich (White Balance):** Sliders for 'Temperatur' (Temperature) and 'Farbton' (Tint).
- (4) Aufhellen (Lighten):** A slider control.
- (5) Gamma:** A slider control.
- (6) Verstärkung (Gain):** A slider control.
- (7) Sättigung (Saturation):** A slider control.
- (8) Kurve (Curve):** Includes a grid with a diagonal line and three control points. Below the grid are tabs for 'Y', 'R', 'G', and 'B', and a 'Kurvendetails Y' section with a 'Hervorheben' (Boost) slider.
- (9) Preview Area:** A 'Vorschau' (Preview) section with a toggle icon, a color bar with a 'XX%' label, and two 'XXXXXX' color swatches.
- (10) Color Swatches:** Two 'XXXXXX' color swatches located below the preview area.
- (11) Undo:** A left-pointing arrow icon.
- (12) Redo:** A right-pointing arrow icon.



(1)	[Farbraum]	<p><b>[Quelle]</b> Wählen Sie einen Farbraum aus, der auf den Clip angewendet werden soll.</p> <p><b>[Ziel/LUT]</b> Wählen Sie einen Farbraum oder eine LUT aus, der bzw. die beim Export angewendet werden soll. Klicken Sie auf [LUT-Einstellungen] rechts neben [Ziel/LUT], um das Dialogfeld [LUT-Einstellungen] aufzurufen. Konfigurieren Sie LUT-Einstellungen wie das Registrieren der LUT bzw. das Aufheben der Registrierung. <b>„Registrieren von LUT“ (► Seite 371)</b></p> <p><b>[Basis]</b> Aktivieren Sie Einstellungen für das Format der Farbraumumwandlung.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn [Anzeigelicht] ausgewählt ist Dieses Konvertierungsformat ändert nicht den nach der Konvertierung angezeigten Videofarbtone. [Anzeigelicht] ist die Standardeinstellung.</li> <li>• Wenn [Szenenlicht] ausgewählt ist Dieses Konvertierungsformat wurde für Version 8.32 oder ältere Versionen verwendet. Es wendet den spezifischen Farbtone des für [Ziel/LUT] ausgewählten Farbraums auf das Video an.</li> </ul> <p><b>[HDR/SDR-Verstärkung]</b> Stellen Sie den Verstärkungswert ein, der angewendet werden soll, wenn der Farbraum HDR in/aus SDR konvertiert wird bzw. umgekehrt. In manchen Fällen kann sich die Helligkeit des Referenzweiß bei HDR und SDR unterscheiden. In diesem Fall erscheint ein von HDR in SDR konvertiertes Video heller, ein von SDR in HDR konvertiertes dunkler. Mit [HDR/SDR-Verstärkung] wird der Verstärkungswert angewendet, wenn der Farbraum HDR in/aus SDR konvertiert wird bzw. umgekehrt, was Helligkeitsunterschiede verhindert. Stellen Sie den Verstärkungswert auf den Konvertierungswert für das Bildschirmlicht ein. Zur Auswahl stehen die Optionen [Deaktivieren], [Aktuelle Projekteinstellung], [0.00 dB], [3.00 dB], [6.00 dB], [6.15 dB], [9.00 dB] und [12.00 dB]. Wählen Sie [6.15 dB], um ITU-R BT.2408 zu erfüllen. Der Inhalt in [Aktuelle Projekteinstellung] richtet sich nach der Einstellung [HDR/SDR-Verstärkung] in den Projekteinstellungen. Sie können auch direkt einen Wert zwischen „0.00“ und „20.00“ eingeben (Einheit: dB).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [Aktuelle Projekteinstellung] ist die Standardeinstellung.</li> <li>• Wenn LUT für [Ziel/LUT] ausgewählt wird, wird diese Einstellung nicht angewendet.</li> <li>• Weitere Details zu [HDR/SDR-Verstärkung] werden im Abschnitt FAQ auf unserer Website veröffentlicht.</li> </ul> <p><b>„Unsere Webseite“ (► Seite 522)</b></p> <p><b>[Tone Mapping]</b> Diese Einstellung wird bei einer Konvertierung angewendet, bei der der Dynamikbereich des Farbraums kleiner wird, beispielsweise wenn eine HDR-Quelle als SDR verwendet wird. Wenn [Deaktivieren] eingestellt wird, wird das Tone Mapping nicht angewendet. Bereiche mit einer Helligkeit, die den Luminanzbereich von SDR überschreitet, werden durch 100% Weiß ersetzt. Wenn [Soft Clip] eingestellt wird, werden die Bereiche mit hoher Luminanz so komprimiert, dass die Abstufungen ausgeglichen werden. Es wird also nicht einfach ein Clipping durchgeführt. Der Inhalt in [Aktuelle Projekteinstellung] richtet sich nach der Einstellung [Tone Mapping] in den Projekteinstellungen.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [Aktuelle Projekteinstellung] ist die Standardeinstellung.</li> <li>• Wenn LUT für [Ziel/LUT] ausgewählt wird, wird diese Einstellung nicht angewendet.</li> </ul>
(2)	[Belichtung]	<p>Passt die Helligkeit an. Wenn der numerische Wert um 25 erhöht oder verringert wird, erhöht bzw. verringert sich die Helligkeit entsprechend 1 Blendenstufe.</p>
(3)	[Weißausgleich]	<p><b>[Temperatur]</b> Passt die Farbtemperatur an.</p> <p><b>[Farbton]</b> Passt die Farbschattierung an.</p>
(4)	[Aufhellen]	<p>Sperrt den hellen Bereich und passt die Helligkeit des dunklen Bereichs an.</p>
(5)	[Gamma]	<p>Passt die Helligkeit des Zwischenfarbtonbereichs an.</p>
(6)	[Verstärkung]	<p>Sperrt den dunklen Bereich und passt die Helligkeit des hellen Bereichs an.</p>
(7)	[Sättigung]	<p>Passt die Sättigung an.</p>
(8)	[Kurve]	<p>Passt den Farbton und die Sättigung über die Farbtonkurven an.</p> <p><b>[Kurvendetails]</b> Verschiebt die fünf Punkte der [Kurve], um den Grad der Leuchtkraft vertikal und horizontal zur Anpassung der Helligkeit festzulegen.</p>
(9)	[Standardparameter festlegen]	<p>Klicken Sie rechts von den einzelnen Optionen auf [Standardparameter festlegen], um die Standardeinstellung für die Option wiederherzustellen. Klicken Sie unten im Dialogfeld auf [Standardparameter festlegen], um die Standardeinstellung für alle Optionen wiederherzustellen.</p>

(10)	<b>Vorschau-einstellung</b>	Stimmt das Video eines Clips mit primärer Farbkorrektur auf andere Clips ab, um einen Farbvergleich vorzunehmen.
(11)	<b>[Rückgängig]</b>	Macht einen Arbeitsschritt rückgängig.
(12)	<b>[Wiederherstellen]</b>	Stellt einen Arbeitsschritt wieder her.



- Die Typen und die Sortierreihenfolge der Farbräume, die angezeigt werden, wenn Sie auf die Listenschaltfläche für [Quelle]/[Ziel/LUT] unter [Farbraum] klicken, lässt sich ändern in [Anwendung] unter [Systemeinstellungen] → [Farbraum].  
„[Farbraum]“ (► Seite 103)

### Beispiel für die Anwendung der Funktion [Primäre Farbkorrektur]

#### ■ Wiedergabe von Wolken mit Detailverlusten in hellen Bereichen

Bei Landschaftsaufnahmen können „Detailverluste in hellen Bereichen“ dazu führen, dass der blaue Himmel vollständig weiß dargestellt wird oder die Wolken und weiter entfernten Berge miteinander verschwimmen.

Das Standardaufnahmeformat verfügt im Vergleich zum Log-Format über einen eingeschränkten Dynamikbereich. Bei einer nicht optimalen Belichtungseinstellung kommt es zu Detailverlusten im hellen Bereich, bei denen die Farbtöne, die die obere Grenze des Dynamikbereichs überschreiten, verloren gehen und vollständig durch weiß ersetzt werden.

Die Videoaufnahme im Standardformat kann daher eventuell für Oberflächenstrukturen usw. auch mit herkömmlichen Farbkorrekturen nach der Aufnahme keine realistische Bildqualität wiedergeben, da die Lichtbedingungen zum Zeitpunkt der Aufnahme angepasst und aufgenommen werden.

Das Log-Format verfügt über einen größeren Dynamikbereich und ermöglicht die Aufzeichnung in dem Helligkeitsbereich, der normalerweise bei der Standardaufnahme als weiß aufgenommen werden würde. Durch Color Grading in einer Log-Quelle kann der Farbton von Details, die im hellen Bereich verloren gegangen sind, wiedergegeben werden und es lassen sich Videos ähnlich wie Filmaufnahmen mit realistischen Details erzielen.

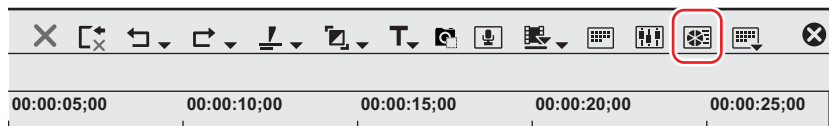
- Im Folgenden wird die primäre Farbkorrektur in einem Beispiel erläutert.

#### 1) Führen Sie die Schritte 1) bis 5) unter „Anpassung mit [Primäre Farbkorrektur]“ aus.

- „Anpassung mit [Primäre Farbkorrektur]“ (► Seite 366)

#### 2) Klicken Sie auf der Timeline auf [Videoskop Anzeige umschalten].

- Das Dialogfeld [Videoskop] wird angezeigt.

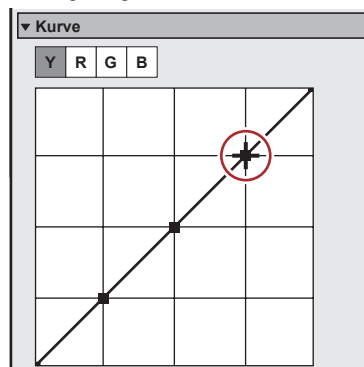


#### 3) Passen Sie bei der Anzeige der Wellenform die Option [Verstärkung] im Dialogfeld [Primäre Farbkorrektur] in Minus-Richtung an.

- Der dunkle Bereich wird gesperrt und die Helligkeit der hellen Bereiche wird angepasst.

#### 4) Verschieben Sie unter [Kurve] den zweiten Punkt von seiner Position oben rechts, um eine Feineinstellung für die Helligkeit im hellen Bereich vorzunehmen.

- Ziehen Sie den Mauscursor auf den Punkt, bis er rot angezeigt wird. Sie können dann die Position des Punkts anpassen.



■ **Anpassen der Helligkeit einer Person, wenn es durch eine Hintergrundbeleuchtung zu Detailverlusten in dunklen Bereichen kommt**

Bei einer Aufnahme bei Sonnenuntergang oder mit einer Lichtquelle im Hintergrund kann es vorkommen, dass die Person im Video wegen der Hintergrundbeleuchtung zu dunkel erscheint und es zu einem „Detailverlust in dunklen Bereichen“ kommt. Wie beim „Detailverlust in hellen Bereichen“ können mit einer herkömmlichen Farbkorrektur nach der Aufnahme für ein solches Video nicht die gewünschten Ergebnisse erzielt werden.

Wenn die Quelle im Log-Format aufgenommen wurde, kann der Farbton, dessen Details in den dunklen Bereichen verloren gegangen sind, durch Color Grading wiedergegeben werden.

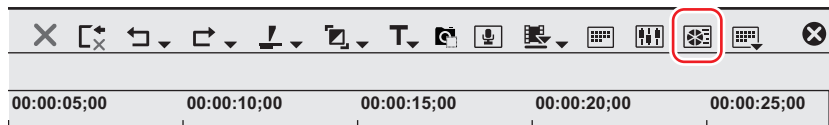
- Im Folgenden wird die primäre Farbkorrektur in einem Beispiel erläutert.

**1) Führen Sie die Schritte 1) bis 5) unter „Anpassung mit [Primäre Farbkorrektur]“ aus.**

- „Anpassung mit [Primäre Farbkorrektur]“ (► Seite 366)

**2) Klicken Sie auf der Timeline auf [Videoskop Anzeige umschalten].**

- Das Dialogfeld [Videoskop] wird angezeigt.

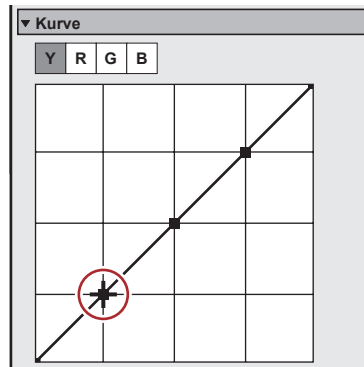


**3) Passen Sie bei der Überprüfung der Wellenform die Option [Aufhellen] im Dialogfeld [Primäre Farbkorrektur] in Plus-Richtung an.**

- Der helle Bereich wird gesperrt und die Helligkeit der dunklen Bereiche wird angepasst.

**4) Verschieben Sie unter [Kurve] den zweiten Punkt von seiner Position unten links, um eine Feineinstellung für die Helligkeit im dunklen Bereich vorzunehmen.**

- Ziehen Sie den Mauscursor auf den Punkt, bis er rot angezeigt wird. Sie können dann die Position des Punkts anpassen.



**Registrieren von LUT**

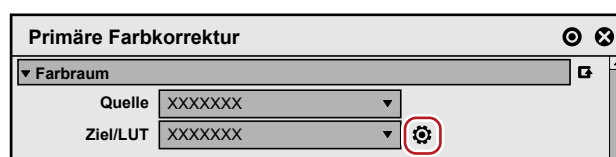
Die von Kameraherstellern bereitgestellten LUT-Dateien (\*.cube) können für die [Primäre Farbkorrektur] zur Anwendung auf Clips registriert werden.

- Bereiten Sie zuvor die LUT-Dateien (\*.cube) auf dem PC vor.

**1) Zeigen Sie das Dialogfeld [Primäre Farbkorrektur] an.**

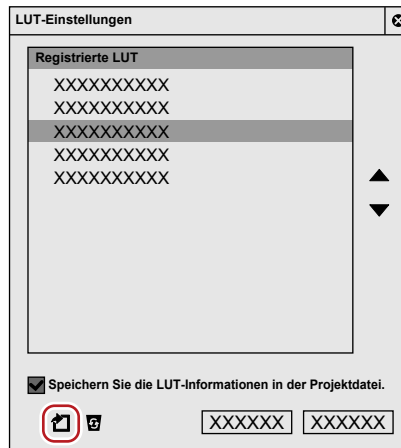
- Wenden Sie die Funktion [Primäre Farbkorrektur] auf einen Clip in der Timeline an und doppelklicken Sie auf [Primäre Farbkorrektur] im Dialogfeld [Informationen].

**2) Klicken Sie auf [LUT-Einstellungen] rechts von [Ziel/LUT].**



- Das Dialogfeld [LUT-Einstellungen] wird angezeigt.  
„[LUT-Einstellungen]-Dialogfeld“ (► Seite 372)

3) Klicken Sie auf [Neue LUT registrieren].



- Das Dialogfeld [Öffnen] wird angezeigt.

4) Wählen Sie eine zu registrierende LUT-Datei aus und klicken Sie auf [Öffnen].

- Das Dialogfeld [Einstellung für LUT] wird angezeigt.

5) Stellen Sie den LUT-Bereich für [Eingabe]/[Ausgang] ein.

- Wählen Sie als Bereich, dem die LUT zum Zeitpunkt der Ein- oder Ausgabe zugewiesen sein soll, [Voll] oder [Video] aus.

[Voll]	Weisen Sie den RGB-Wert 0 bis 100% der LUT dem gesamten Bereich einschließlich Superschwarz und Superweiß zu.
[Video]	Weisen Sie den RGB-Wert 0 bis 100% der LUT dem Bereich von Referenzschwarz bis Referenzweiß des Videos zu (Videobereich).

**Hinweis**

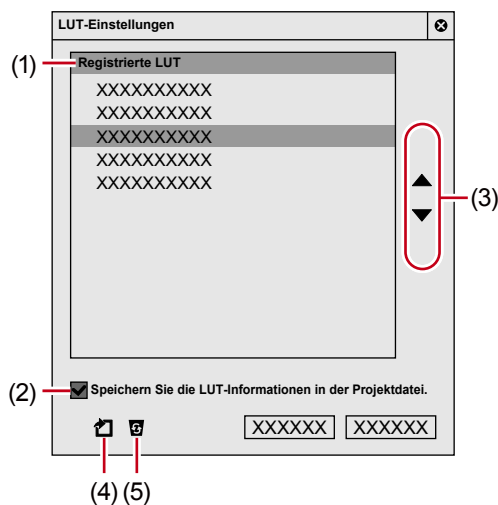
- Die Einstellung des Bereichs unterscheidet sich je nach LUT-Datei. Für Einzelheiten dazu wenden Sie sich an den Anbieter Ihrer LUT-Datei.

6) Klicken Sie auf [OK].

- Die ausgewählte LUT wird zur Liste [Registrierte LUT] im Dialogfeld [LUT-Einstellungen] hinzugefügt. Die in 5) ausgewählten Einstellwerte für den Bereich werden rechts neben dem LUT-Namen angezeigt.

7) Klicken Sie auf [OK].

■ [LUT-Einstellungen]-Dialogfeld



(1)	[Registrierte LUT]	Zeigt die Liste der registrierten LUT-Dateien an.
-----	--------------------	---

(2)	<b>[Speichern Sie die LUT-Informationen in der Projektdatei.]</b>	Aktivieren Sie diese Option, um die Informationen der LUT-Datei in der Projektdatei zu speichern. Auch wenn die Projektdatei in eine andere Umgebung importiert wird, als die, in der die Datei erstellt wurde, kann sie mit der registrierten LUT-Datei verwendet werden.
(3)	<b>[Auf]/[Ab]</b>	Sortiert die LUT-Dateien. Durch Auswahl von LUT unter [Registrierte LUT] und Klicken auf [Auf] oder [Ab] wird die ausgewählte LUT nach oben oder unten verschoben.
(4)	<b>[Neue LUT registrieren]</b>	Klicken Sie auf diese Option, um das Dialogfeld [Öffnen] anzuzeigen, über das die LUT-Datei registriert werden kann.
(5)	<b>[LUT aus Liste entfernen]</b>	Hebt die Registrierung einer LUT-Datei auf, die unter [Registrierte LUT] ausgewählt ist.



- Wenn die Projektdatei in eine andere Umgebung importiert und dort verwendet wird, wird empfohlen, [Speichern Sie die LUT-Informationen in der Projektdatei.] zu aktivieren.  
Wenn die Option deaktiviert ist, muss die verwendete LUT-Datei registriert werden, sobald die Projektdatei in eine andere Umgebung importiert wird.  
Stellen Sie sicher, dass die Option aktiviert ist, wenn Sie EDIUS XRE/GVRE verwenden.
- Der LUT-Prozess für [Primäre Farbkorrektur] basiert auf der Eingabe-LUT.
- Nur „No shaper LUT“ in den Formaten \*.cube von DaVinci Resolve wird als LUT-Dateiformat für [Primäre Farbkorrektur] unterstützt.
- Es kann zu abweichenden Ergebnissen kommen, wenn der Farbraum mit der Funktion [Primäre Farbkorrektur] konvertiert und eine entsprechende LUT-Datei von einem Kamerahersteller angewendet wird, da Kamerahersteller eigene Anpassungen an der Datei vornehmen. Weitere Details zu den Einstellungen von LUT-Dateien werden im Abschnitt FAQ auf unserer Website veröffentlicht.  
„**Unsere Webseite**“ (► Seite 522)
- Es werden nicht die gesamten, aus einer Datei importierten LUT-Daten in einer Voreinstellung für Effekte gespeichert. Daher kann die LUT-Datei nicht referenziert werden (wenn LUT nicht in der Projektdatei registriert oder gespeichert ist) und es ist keine ordnungsgemäße Verwendung möglich, so dass Clips in der Timeline rot-schwarz-kariert angezeigt werden.

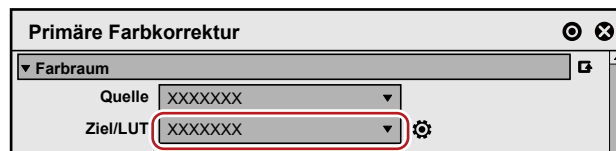
### Anwenden von LUT

Wenden Sie registrierte LUT-Dateien auf Clips an.

#### 1) Zeigen Sie das Dialogfeld [Primäre Farbkorrektur] an.

- Wenden Sie die Funktion [Primäre Farbkorrektur] auf einen Clip in der Timeline an und doppelklicken Sie auf [Primäre Farbkorrektur] im Dialogfeld [Informationen].

#### 2) Klicken Sie auf die Listenschaltfläche [Ziel/LUT] unter [Farbraum] und klicken Sie auf eine LUT-Datei, um sie anzuwenden.



- Die LUT-Datei wird angewendet und Helligkeit und Farbe werden angepasst.  
Sie können das Ergebnis der angewendeten LUT-Datei im Vorschaufenster anzeigen. Verschieben Sie den Timeline-Cursor, um das Bild mit dem Ergebnis der Anpassung anzuzeigen.
- Nehmen Sie gegebenenfalls Feineinstellungen an den Parametern vor.

#### 3) Klicken Sie auf [OK].

- Das Dialogfeld [Primäre Farbkorrektur] wird geschlossen.

## 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 probeweise 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 probenhalber 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].

## Kameraverwacklungskorrektur

### [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 120)

### 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 375)

### 5) Konfigurieren Sie die Einstellungen und klicken Sie auf [OK].

**[Videostabilisator]-Dialogfeld**

<b>[Glätte]</b>	<p>Verschieben Sie den Schieberegler, um den Grad der Sanftheit der Videobewegung einzustellen.          Die Punkte, die auf [Aus] gesetzt sind, werden nicht korrigiert.  <b>[Umwandeln]</b>          Stellen Sie das Korrekturniveau für die vertikale und horizontale Verwacklung ein.  <b>[Skalierung]</b>          Stellen Sie das Korrekturniveau für die Verwacklung des Ein- und Auszoomens ein.  <b>[2D Rotation]</b>          Stellen Sie das Korrekturniveau für die Rotationsverwacklung ein.  <b>[3D Rotation]</b>          Stellen Sie das Korrekturniveau für die Verwacklung der Perspektive ein.  <b>[Rolling Shutter]</b>          Stellen Sie das Korrekturniveau für die Rolling-Shutter-Verzerrung ein.</p>
<b>[Automatisches Trimmen]</b>	<p>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.</p>
<b>[Vorschau]</b>	<p>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.</p>

## Stereoskopische Anpassung

### [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 343)

**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 376)

**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]**

<b>[Verbessern]</b>	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.
<b>[Bild ausrichten]</b>	Die Trimmposition, bei der der schwarze Rahmen ausgeblendet wird, wenn das Video angepasst wird, wird automatisch eingestellt.
<b>[Horizontal]</b>	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.
<b>[Maske L]/[Maske R]</b>	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.
<b>[Automatisches Trimmen]</b>	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.
<b>[Trimmen]</b>	Passen Sie die Trimmposition des Videos an. Klicken Sie auf der Tastatur auf [Entf], um die Standardeinstellung für den Schieberegler wiederherzustellen.
<b>[Spiegelung (Linkes Auge)]/ [Spiegelung (Rechtes Auge)]</b>	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.
<b>Schlüsselbild-Timeline</b>	Das Schlüsselbild kann so eingestellt werden, dass das Video entlang der Zeitachse angepasst wird. <b>„Schlüsselbild-Einstellung“ (► Seite 363)</b>
<b>[Initialisieren]</b>	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Standardeinstellungen für alle Parameter wiederherzustellen.

## Effekte mit eingeschränktem Bereich/Mehrere Filter

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].**

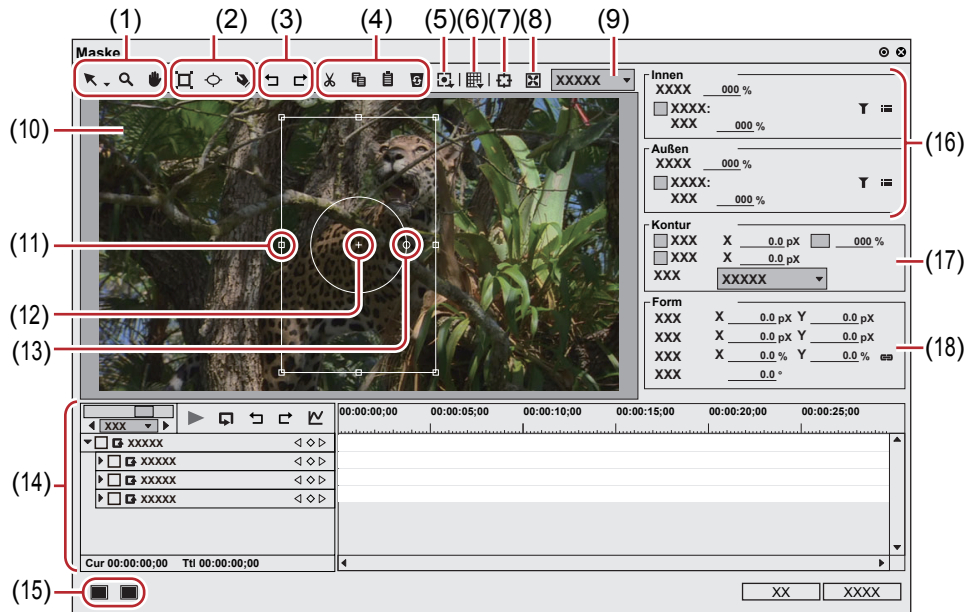
- Das [Maske]-Dialogfeld wird angezeigt.  
**„[Maske]-Dialogfeld“ (► Seite 377)**



4) Konfigurieren Sie die Maske und klicken Sie auf [OK].




- Clips mit angegebener Maske werden mit einer orangefarbenen Linie angezeigt.


[Maske]-Dialogfeld



(1)	Werkzeugschaltflächen	<p>☞: Hiermit können Sie den Pfad auswählen oder verschieben. Durch Ziehen des Ziehpunkts können Sie Ein- und Auszoomen oder den Pfad drehen. Klicken Sie auf die Listenschaltfläche und wählen Sie das Formbearbeitungswerkzeug aus, um den Pfad durch Ziehen des Pfadepunktes oder des Ziehpunktes zu bearbeiten.</p> <p>🔍: Ziehen Sie die Maus, um die Bildschirmansicht zu vergrößern oder zu verkleinern. Ziehen Sie vom Ziehstartpunkt aus nach rechts, um die Bildschirmansicht zu erweitern, und ziehen Sie nach links, um sie zu verkleinern.</p> <p>☞: Ziehen Sie die Maus, um den Anzeigebereich zu verschieben.</p>
(2)	Zeichenschaltflächen	<p>☐: Ziehen Sie die Maus, um ein Rechteck zu zeichnen. Ziehen Sie die Maus bei gedrückt gehaltener [Shift]-Taste auf der Tastatur, um ein Quadrat zu zeichnen.</p> <p>🔵: Ziehen Sie die Maus, um eine Ellipse zu zeichnen. Ziehen Sie die Maus bei gedrückt gehaltener [Shift]-Taste auf der Tastatur, um einen Kreis zu zeichnen.</p> <p>👉: Zeichnen Sie mit der Bézierkurve eine freie Form.</p>
(3)	[Rückgängig]/ [Wiederherstellen]	<p>↶: Hiermit machen Sie einen Arbeitsschritt rückgängig.</p> <p>↷: Hiermit führen Sie einen rückgängig gemachten Arbeitsschritt erneut aus.</p>
(4)	Bearbeitungsschaltflächen	Damit können Sie einen ausgewählten Pfad ausschneiden, kopieren, einfügen und löschen.
(5)	[Tracking]	Wählen Sie eine Verfolgungsmethode aus und beginnen Sie mit der Verfolgung. „Batch-Verfolgung mehrerer Pfade“ (▶ Seite 381)
(6)	Funktionsmenü	<p><b>[Maske anwenden]</b> Wechseln Sie vorübergehend zwischen der Aktivierungs- und der Deaktivierungseinstellung für die Maske.</p> <p><b>[Hintergrund]</b> 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.</p> <p><b>[Bewegungspfad]</b> Wechseln Sie zwischen der Anzeigen- und der Ausblendeneinstellung für den Pfad, wenn die Position durch das Schlüsselbild geändert wird und die Einstellung aktiviert ist.</p> <p><b>[Gitter]</b> Schalten Sie die Einstellung Anzeigen/Ausblenden des Gitters um.</p> <p><b>[Einstiegshilfe]</b> Wechseln Sie die Anzeigen/Ausblenden-Einstellung für Underscan, Overscan, Titelsicher, horizontale/vertikale Linie, Mittellinie.</p> <p><b>[Stereoskopisch]</b> 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.</p>
(7)	[Zentrieren]	Hiermit zentrieren Sie den mit dem Pan-Werkzeug verschobenen Anzeigebereich.
(8)	[Anpassen]	Hiermit können Sie die vergrößerte/verkleinerte Anzeige an den Anzeigebereich des Vorschaubildschirms anpassen.
(9)	Zoom-Faktor	Sie können den Zoom-Faktor durch Eingeben eines Wertes oder Auswählen eines Wertes aus der Liste ändern.

## Kapitel 8 Effekt — Effekte einstellen

(10)	<b>Vorschau</b>	Zeigen Sie eine Vorschau des bearbeiteten Bildes an. Wählen Sie einen Pfad, um einen Ziehpunkt oder Anker zum Modifizieren des Pfades anzuzeigen.
(11)	<b>Ziehpunkte ausdehnen</b>	Bewegen Sie den Cursor zu den Bedienzahnpunkten an den Ecken und an der Mitte der Linien, um den Pfad ein- und auszuzoomen.
(12)	<b>Anker</b>	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.
(13)	<b>Rotationsziehpunkt</b>	Bewegen Sie den Cursor und ziehen Sie den Rotationsziehpunkt, um das Bild zu drehen.
(14)	<b>Schlüsselbild-Timeline</b>	Setzen Sie ein Schlüsselbild, um eine Bewegung auf die Mausposition anzuwenden. „ <b>Schlüsselbild-Einstellung</b> “ (► <b>Seite 363</b> )
(15)	<b>Fenster-Layout</b>	Schalten Sie die Fenster-Layouts zwischen [Normal], [Vorschau] und [Mehrfach] hin und her. Wählen Sie [Vorschau], um die Parameter und die Schlüsselbild-Timeline auszublenden, um die Vorschau zu vergrößern. Wählen Sie [Mehrfach] für eine Mehrfachmonitor-Ansicht. * Die Option [Mehrfach] wird bei einem Einzelmonitorsystem nicht angezeigt.
(16)	<b>[Innen]/[Außen]</b>	Legen Sie die Videofilter für den Bereich außerhalb und innerhalb des Pfades fest. <b>[Deckkraft]</b> Verwenden Sie diese Einstellungen, um die Transparenz innerhalb und außerhalb des Pfades zu konfigurieren. <b>[Filter]</b> 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. <b>[Stärke]</b> Die Stärke der Videofiltereffekte kann eingestellt werden.
(17)	<b>[Kontur]</b>	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. <b>[Farbe]</b> 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. „ <b>[Farbauswahl]-Dialogfeld</b> “ (► <b>Seite 209</b> ) Geben Sie die Randtransparenz in Prozent ein. <b>[Weich]</b> Markieren Sie diesen Punkt, um den Rand unscharf zu machen. Geben Sie bei [Breite] eine Unschärfebreite in Pixeln ein. <b>[Seite]</b> Wenden Sie die Farb- und Weichzeichnungs-(Unschärfe)-breiten auf den Außenrand und Innenrand (oder beides) des Pfades anzuwenden.
(18)	<b>[Form]</b>	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. <b>[Anker]</b> 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. <b>[Position]</b> Geben Sie die Pfadposition an. Geben Sie die Ankerposition mit der Bildmitte als Ursprung an, indem Sie Werte für X und Y eingeben. <b>[Skalierung]</b> Geben Sie einen Zoom-Faktor für die Vergrößerung und die Verkleinerung ein. Klicken Sie auf  , um das festgelegte Seitenverhältnis zu aktivieren oder zu deaktivieren. <b>[Drehung]</b> Geben Sie einen Winkel ein, um das Bild zu drehen.

-  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.

### Bewegungsverfolgung ([Maske])

Diese Funktion nutzt die Maskenfunktion zur automatischen Verfolgung bestimmter Teile des beweglichen Objekts und wendet [Videofilter]-Effekte an, wie beispielsweise [Mosaik].

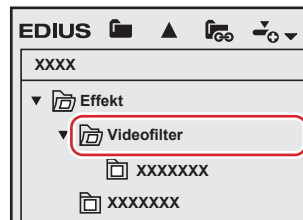
Es können mehrere Pfade gleichzeitig verfolgt werden.

**Beispiel:**

So wenden Sie die Option [Mosaik] auf das Gesicht einer sich annähernden Person an

**1) Klicken Sie in der Ordneransicht der [Effekt]-Palette auf die Baumstruktur [Effekt].**

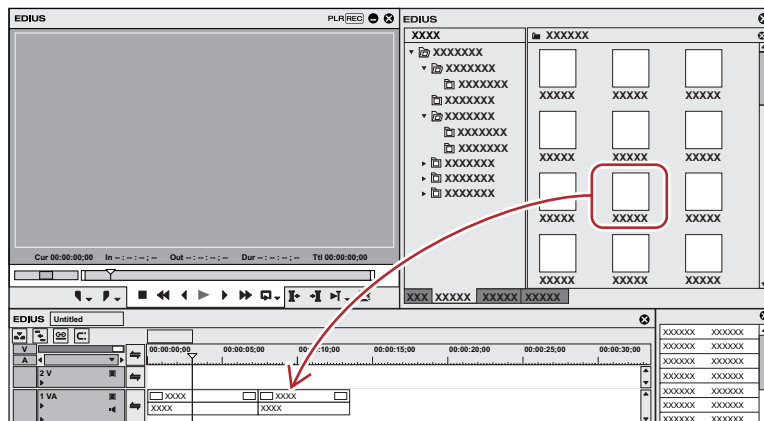
**2) Klicken Sie auf [Videofilter].**



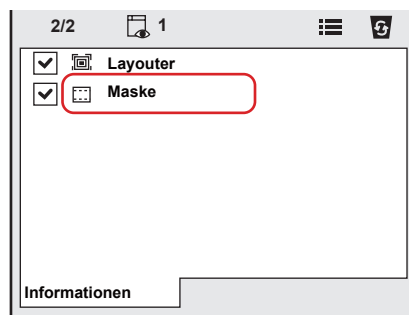
- Eine Liste der [Videofilter]-Effekte wird in der Effektsicht angezeigt.

**3) Platzieren Sie die [Maske] durch Ziehen und Ablegen auf dem Clip (Videoteil) in der Timeline.**

- Clips mit angewendetem [Maske]-Effekt (Videoteil) werden mit einer orangefarbenen Linie angezeigt.



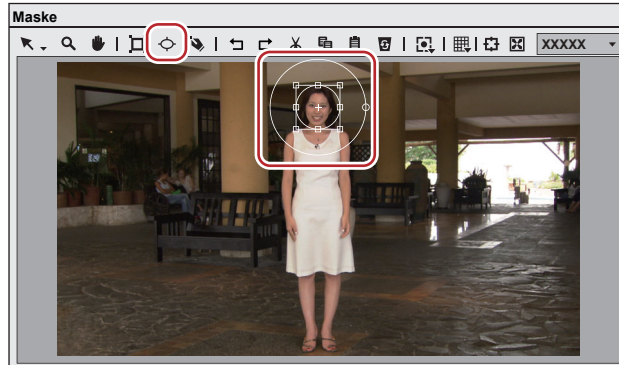
**4) Rufen Sie die [Informationen]-Palette auf und doppelklicken Sie auf [Maske].**



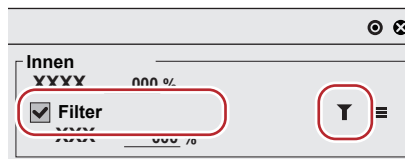
- Das Dialogfeld [Maske] wird angezeigt.  
„Dialogfeld [Maske] (Bewegungsverfolgung)“ (► Seite 381)

**5) Ziehen Sie den Timeline-Cursor zum ersten Bild.**

- 6) Klicken Sie auf die Zeichnen-Schaltfläche für Ellipse und umkreisen Sie das Gesicht der Person mit einer Ellipse.

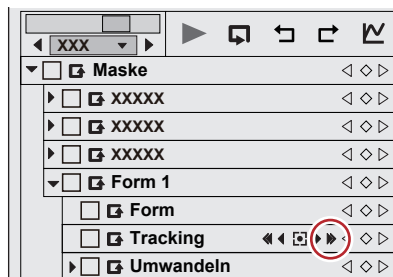


- 7) Aktivieren Sie [Filter] für [Innen], klicken Sie auf **Y** und wählen Sie [Mosaik] aus.

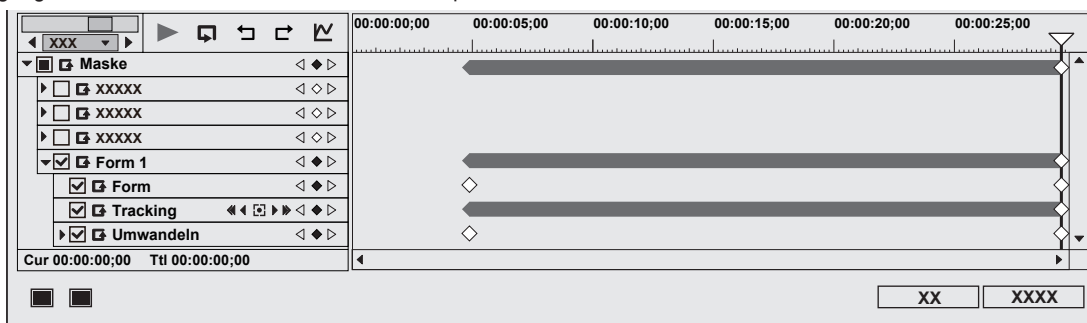


- Klicken Sie auf **≡**, um die Details für [Mosaik] festzulegen.
- Sie können das Ergebnis des angewendeten Videofilters im Vorschaufenster anzeigen.

- 8) Klicken Sie auf [Tracking vorwärts] unter [Tracking].



- Die Verfolgung startet in Vorwärtsrichtung und für jedes Bild wird ein Schlüsselbild gesetzt. Ein Fortschrittsbalken wird angezeigt, um den Fortschritt der Analyse anzuzeigen.
- In der Vorschau des Dialogfelds [Maske] wird der Ankerpfad angezeigt.
- Die Verfolgung wird automatisch beim letzten Bild des Clips beendet.



- 9) Starten Sie die Wiedergabe der Timeline, um das Video anzuzeigen.

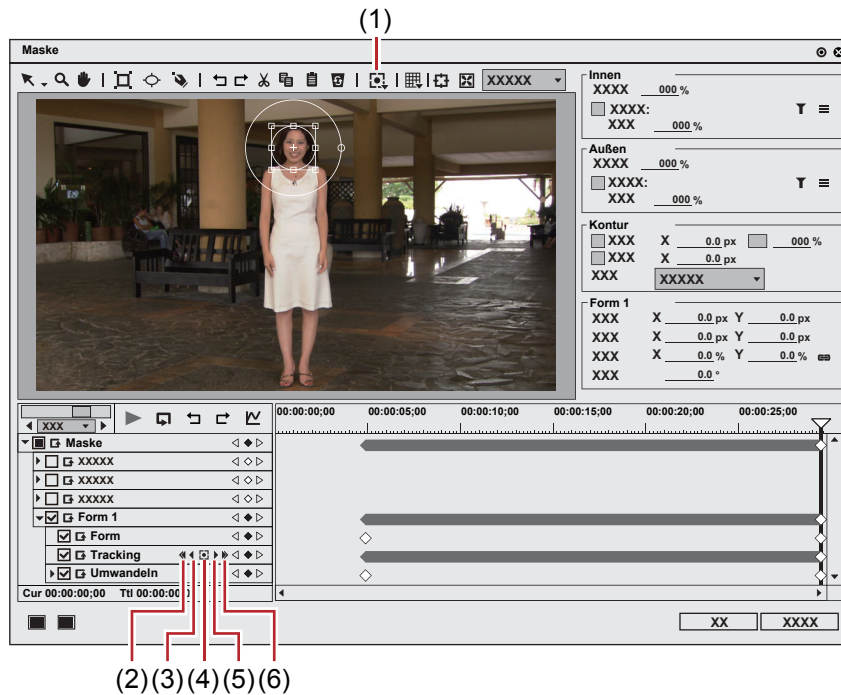
- 10) Klicken Sie auf [OK].

- Das Dialogfeld [Maske] wird geschlossen.



- Das Setzen der Schlüsselbilder kann Bild für Bild angepasst werden.
- Die Anzeigeeinheit für die Zeitskala im Dialogfeld [Maske] kann über die Einstellungen der Zeitskala oder den Zeitskala-Schieberegler angepasst werden.
- Es gibt zwei verschiedene Interpolationsverfahren: [Anhalten] und [Linear].

Dialogfeld [Maske] (Bewegungsverfolgung)



(1)	[Tracking]	Wählen Sie eine Verfolgungsmethode aus und beginnen Sie mit der Verfolgung. Es können mehrere Pfade gleichzeitig verfolgt werden. <b>„Batch-Verfolgung mehrerer Pfade“ (► Seite 381)</b>
(2)	[Tracking zurück]	Verfolgt in rückwärtiger Richtung ausgehend von der Position des Timeline-Cursors und setzt Schlüsselbilder. Die Verfolgung wird automatisch beim ersten Bild des Clips beendet. <b>[Strg] + [.]</b>
(3)	[Tracking vorheriger Frame]	Verfolgt ein Bild in rückwärtiger Richtung ausgehend von der Position des Timeline-Cursors und setzt ein Schlüsselbild. <b>[.]</b>
(4)	[Tracking-Option]	<b>[Position]</b> Verfolgt die Position des Objekts. Der Standardwert ist EIN. <b>[Skalierung]</b> Verfolgt die Größe des Objekts. Der Standardwert ist EIN. <b>[Drehung]</b> Verfolgt die Drehung des Objekts. Der Standardwert ist EIN. <b>[Verzerren]</b> Verfolgt die Verzerrung des Objekts (Seitenverhältnis und Scherung). Diese Option kann nur eingestellt werden, wenn [Position], [Skalierung] und [Drehung] alle auf EIN eingestellt sind. Der Standardwert ist EIN.
(5)	[Tracking nächster Frame]	Verfolgt ein Bild in Vorwärtsrichtung ausgehend von der Position des Timeline-Cursors und setzt ein Schlüsselbild. <b>[.]</b>
(6)	[Tracking vorwärts]	Verfolgt in Vorwärtsrichtung ausgehend von der Position des Timeline-Cursors und setzt Schlüsselbilder. Die Verfolgung wird automatisch beim letzten Bild des Clips beendet. <b>[Strg] + [.]</b>

**Batch-Verfolgung mehrerer Pfade**

Sie können mehrere Pfade gleichzeitig auswählen und verfolgen.

**1) Führen Sie die Schritte 1) bis 7) unter „Bewegungsverfolgung ([Maske])“ aus.**

- „Bewegungsverfolgung ([Maske])“ (► Seite 379)
- Zeichnen Sie vorab mehrere Pfade.

**2) Halten Sie auf der Tastatur die Taste [Shift] gedrückt, während Sie mehrere Pfade auswählen.**

**3) Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf [Tracking] und klicken Sie auf eine Verfolgungsmethode.**



- Die Verfolgung beginnt gleichzeitig für mehrere Pfade und endet automatisch beim letzten Bild.

**4) Starten Sie die Wiedergabe der Timeline, um das Video anzuzeigen.**

**Bei Unterbrechung der automatischen Verfolgung**

Es kann zu einer Unterbrechung der Verfolgung kommen, wenn ein Hindernis die Verfolgung des Objekts verhindert oder die Bewegung zu schnell ist.

In diesem Abschnitt wird erläutert, wie Schlüsselbilder manuell ab dem Bild gesetzt werden können, in dem die automatische Verfolgung unterbrochen wurde, bis zu dem, in dem sie wieder aufgenommen werden kann.

Mit [Tracking zurück] können Sie auch eine Verfolgung in rückwärtiger Richtung vornehmen.

**1) Führen Sie die Schritte 1) bis 8) unter „Bewegungsverfolgung ([Maske])“ aus.**

- „Bewegungsverfolgung ([Maske])“ (► Seite 379)
- Die Verfolgung wurde unterbrochen. Die automatische Verfolgung kann nicht fortgesetzt werden. Setzen Sie Schlüsselbilder manuell bis zu dem Bild, in dem die automatische Verfolgung wieder aufgenommen werden kann.

**2) Setzen Sie die Schlüsselbilder manuell.**

- Um ein Schlüsselbild Bild für Bild zu setzen, klicken Sie auf [Tracking nächster Frame]. Passen Sie die Pfadposition und Größe entsprechend an.
- Um ein Schlüsselbild an der gewünschten Position zu setzen, ziehen Sie den Timeline-Cursor an die Position, um das Schlüsselbild zu setzen, und passen Sie die Pfadposition und die Größe an. Bei Bearbeitung des Pfads wird ein Schlüsselbild automatisch hinzugefügt. Wiederholen Sie diesen Schritt, sofern erforderlich.
- Um mehrere Schlüsselbilder zu löschen, ziehen Sie die Maus nach oben, um die Schlüsselbilder auszuwählen, und drücken Sie auf der Tastatur [Entf].

**3) Ziehen Sie den Timeline-Cursor auf die Position, um die automatische Wiedergabe zu starten, und klicken Sie erneut auf [Tracking vorwärts].**

- Die automatische Verfolgung wird fortgesetzt.

**4) Starten Sie die Wiedergabe der Timeline, um das Video anzuzeigen.**

**5) Klicken Sie auf [OK].**

- Das Dialogfeld [Maske] wird geschlossen.

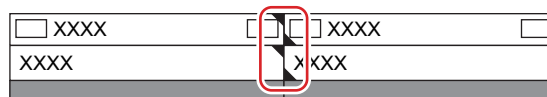
## Übergang

Im Folgenden werden der Übergang und die Audioüberblendung zwischen Clips erklärt.

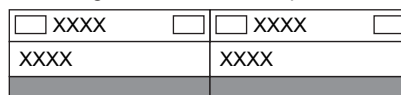
### Clip-Randbereich

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.

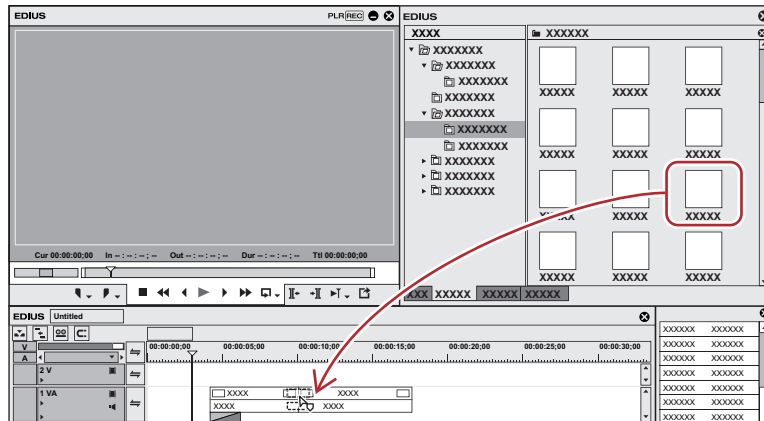
„Erweiterter/Beibehaltener Modus“ (► Seite 238)

„Clips trimmen“ (► Seite 282)

## 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 385)



### 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 119)

- Im erweiterten Modus wird der Cliprahmen nach der Übergangseinstellung als grüne Linie angezeigt (Schnittpunkt).

„Einstellung des erweiterten Modus“ (► Seite 238)

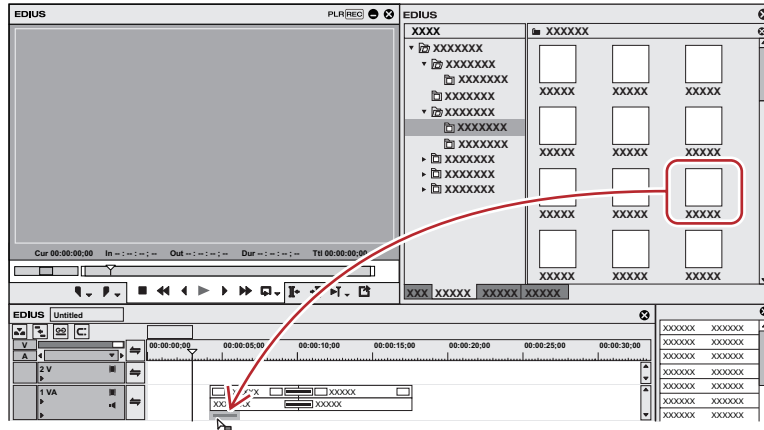
- Ein Clip-Übergang in der Timeline kann durch Ziehen und Ablegen auf den Verbindungspunkt weiterer Clips angewendet werden.
- Nutzen Sie die GPU Ihres PCs, um komplexere und qualitativ hochwertige GPUfx-Übergänge anzuwenden. Wenn der [GPU]-Ordner nicht angezeigt wird, können Sie die Fehlerinformation durch [Effekt] in [Systemeinstellungen] → [GPUfx-Einstellungen] anzeigen.

„[GPUfx-Einstellungen]“ (► Seite 116)

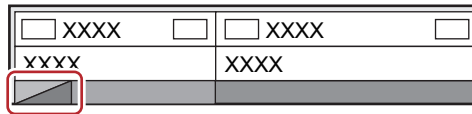
## Spurübergang

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.

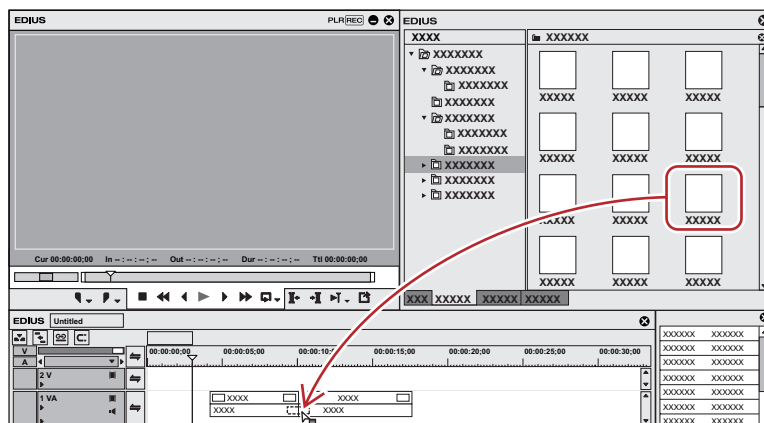


- Ein Spurübergang in der Timeline kann durch Ziehen und Ablegen des Mixer-Bereichs auf weitere Mixer-Bereiche angewendet werden.

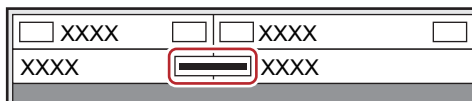
### Audioüberblendung

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 119)
- 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.

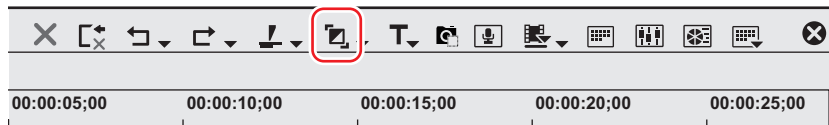
Übergang: Überblenden

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 Dauer eines Effekts

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 282)

## 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.**

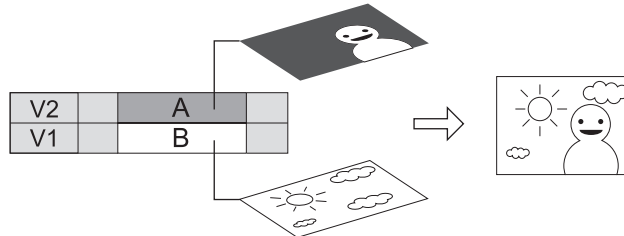
2) Geben Sie eine Dauer ein und klicken Sie auf [OK].

## Mischung

Sie können mehrere Videos durch Überlagerung zusammensetzen.



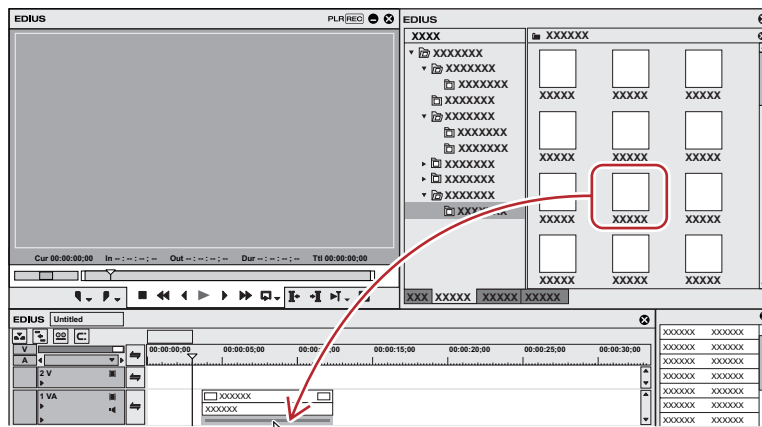
- Wenn Sie Videos zusammensetzen, werden die Videos in der Reihenfolge der Ausrichtung auf der Spur angezeigt. Überlagern Sie die Spur mit dem Video, um die Zusammensetzung (A) auf der Spur mit dem Video als Hintergrund (B) anzuwenden.



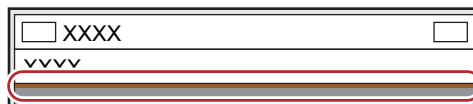
## Mischung

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 probierhalber anwenden.
- Clips mit angewendeten Key-Effekten werden mit einer orangefarbenen Linie angezeigt.



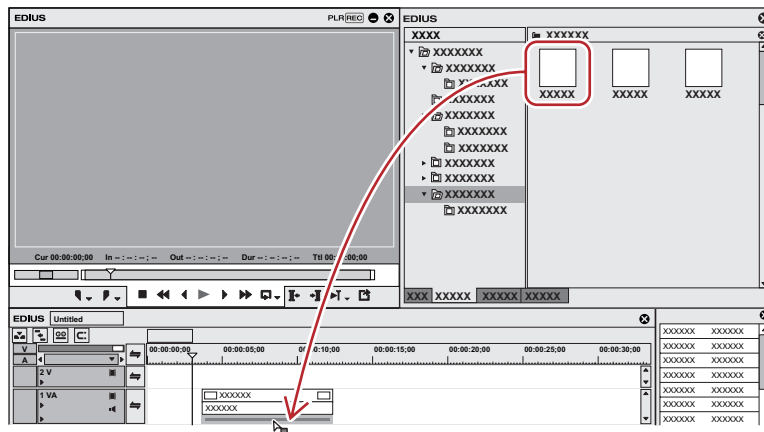
### Alternative

- 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 398)
- 2) Klicken Sie auf [Chromakey] ([Luminanz-Key]) und klicken Sie auf [Einstellungsdialogfeld öffnen].
  - Das Dialogfeld [Chromakey] ([Luminanz-Key]) wird angezeigt.
    - „[Chromakey]-Dialogfeld“ (► Seite 388)
    - „[Luminanz-Key]-Dialogfeld“ (► Seite 389)

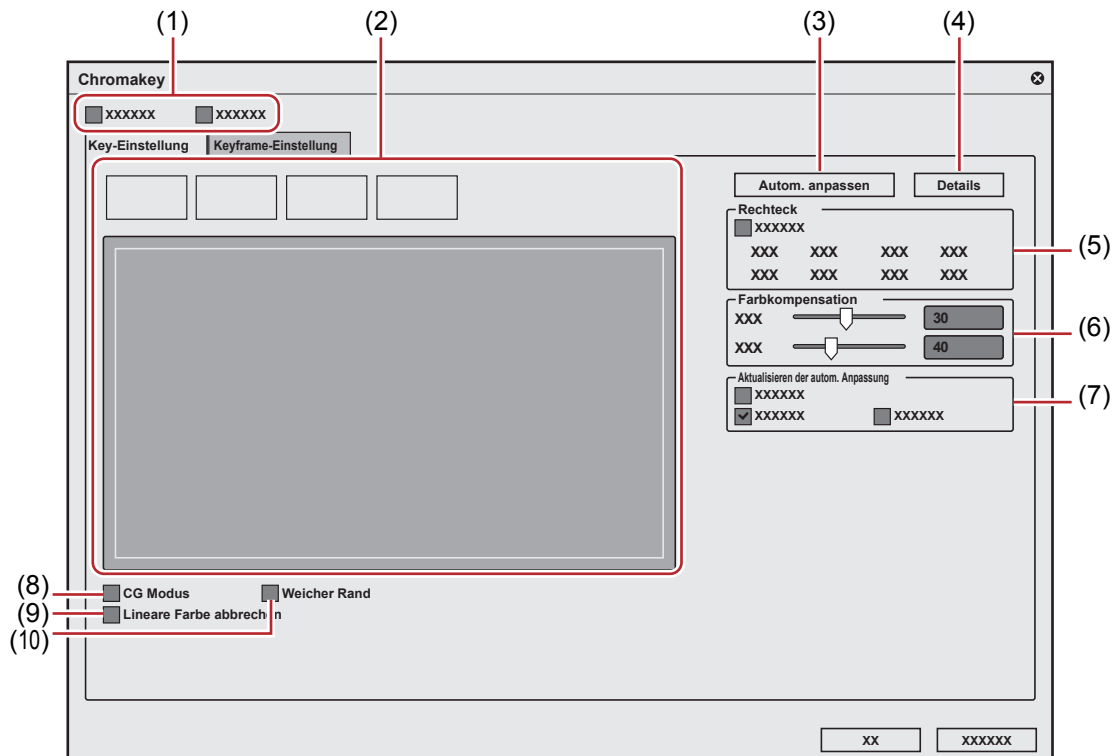
### Alternative

- 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].

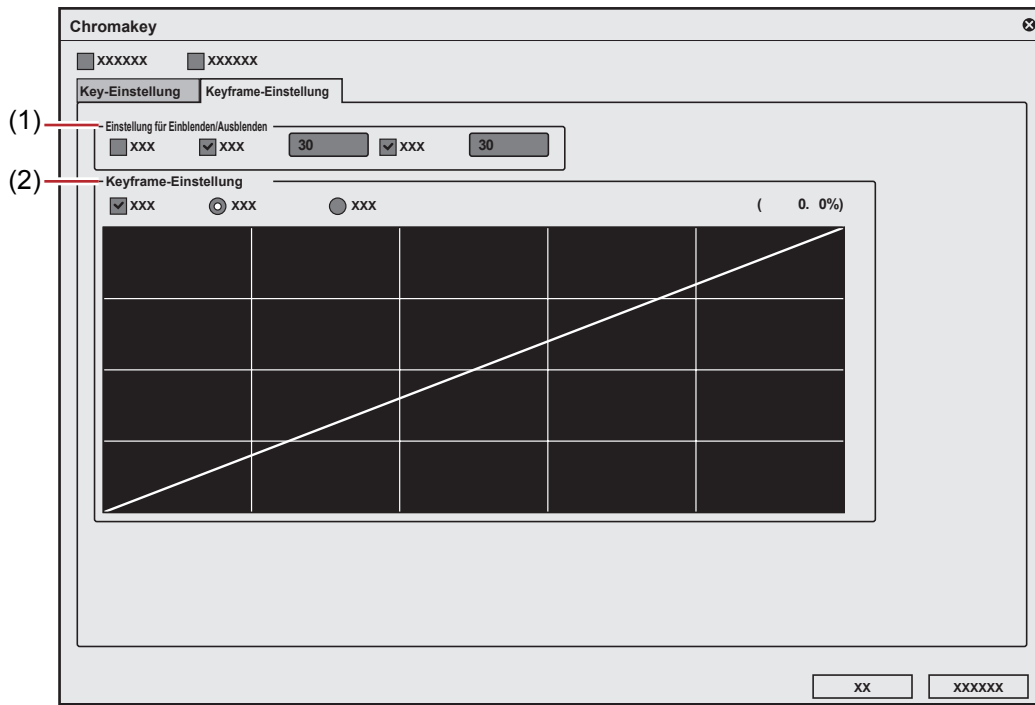
[ChromaKey]-Dialogfeld

■ [Key-Einstellung]-Registerkarte



(1)	<b>Anzeigewechsel</b>	Markieren Sie [Key anzeigen], um einen Teilbereich anzuzeigen, der in Schwarz ausgeschnitten werden kann. Markieren Sie [Balkendiagramm-Anzeige], um das Histogramm anzuzeigen.
(2)	<b>Farbauswahl</b>	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)	<b>[Autom. anpassen]</b>	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Keyer-Einstellungen automatisch entsprechend der ausgewählten Key-Farbe zu definieren.
(4)	<b>[Details]</b>	Definieren Sie die detaillierten Keyer-Einstellungen.
(5)	<b>[Rechteck]</b>	Wenden Sie Chroma Key auf einen bestimmten Bereich an.
(6)	<b>[Farbkompensation]</b>	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)	<b>[Aktualisieren der autom. Anpassung]</b>	Markieren Sie [Aktivieren], um die Key-Farbvariation automatisch anzupassen.
(8)	<b>[CG Modus]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um die Parameter für CG einzustellen.
(9)	<b>[Lineare Farbe abbrechen]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um das Ausbluten des blauen oder grünen Bildschirms oder die Verfärbung durch Reflexionen zu beheben.
(10)	<b>[Weicher Rand]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um den Rand des Hintergrundbildes und überlagerten Bildes zu verwischen.

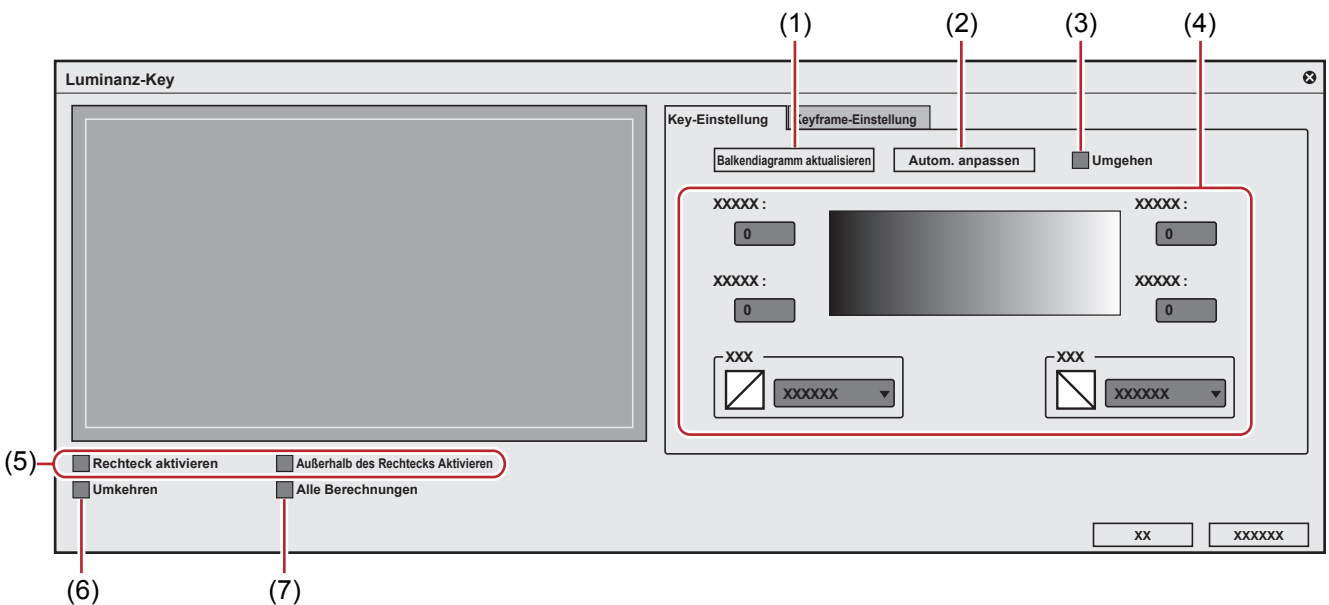
■ [Keyframe-Einstellung]-Registerkarte



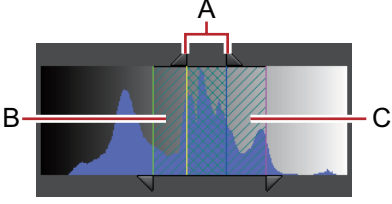
(1)	<b>[Einstellung für Einblenden/Ausblenden]</b>	Markieren Sie [Aktivieren], um den In- und Out-Punkten des Bereichs, auf den der Chroma-Key angewendet wurde, Ausblendungseffekte hinzuzufügen. Die Dauer kann für jeden In- und Out-Punkt festgelegt werden.
(2)	<b>[Keyframe-Einstellung]</b>	Markieren 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

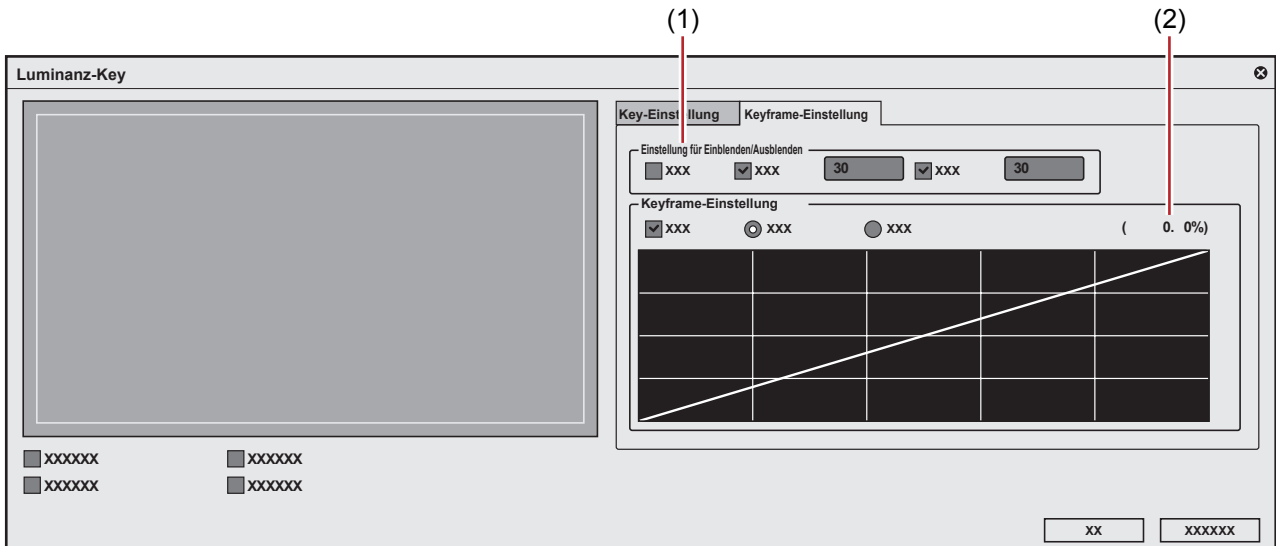
■ [Key-Einstellung]-Registerkarte



(1)	<b>[Balkendiagramm aktualisieren]</b>	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Histogramm zu aktualisieren.
(2)	<b>[Autom. anpassen]</b>	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Keyer-Einstellungen automatisch entsprechend der ausgewählten Key-Farbe zu definieren.
(3)	<b>[Umgehen]</b>	Wechseln Sie zwischen dem Bild mit angewandtem Luminanz-Key und dem Originalbild.

(4)	<b>Anzuwendender Einstellungsbereich</b>	<p>Sie können den anzuwendenden Bereich einstellen, indem Sie einen Wert direkt in jedes Feld eingeben oder den Dreiecksschieberegler oder den Bildrastrer/die abgeschrägten Teile ziehen.</p>  <p>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).</p>
(5)	<b>[Rechteck aktivieren]</b>	<p>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.</p>
(6)	<b>[Umkehren]</b>	<p>Kehren Sie den Bereich mit angewendetem Luminanz-Key um.</p>
(7)	<b>[Alle Berechnungen]</b>	<p>Markieren Sie diesen Punkt, um den gesamten Bereich zu berechnen, einschließlich des mit den [Rechteck aktivieren]-Einstellungen festgelegten Bereichs.</p>

■ [Keyframe-Einstellung]-Registerkarte

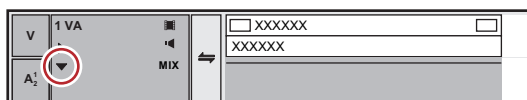


(1)	<b>[Einstellung für Einblenden/Ausblenden]</b>	<p>Markieren Sie [Aktivieren], um den In- und Out-Punkten des Bereichs, auf den der Luminanz-Key angewendet wurde, Ausblendeneffekte hinzuzufügen. Die Dauer kann für jeden In- und Out-Punkt festgelegt werden.</p>
(2)	<b>[Keyframe-Einstellung]</b>	<p>Markieren Sie [Aktivieren], um den Effekt des Luminanz-Keys 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.</p>

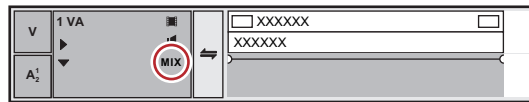
**Transparenz**

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.

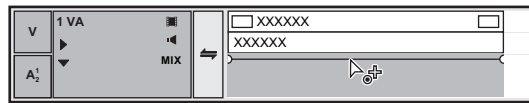
- 1) Klicken Sie auf die Erweiterungsschaltfläche des Mixers des Spurfensters, wo der Clip platziert wird, dessen Transparenz geändert werden soll.



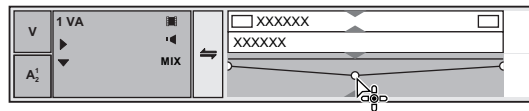
2) Klicken Sie auf [Mixer].



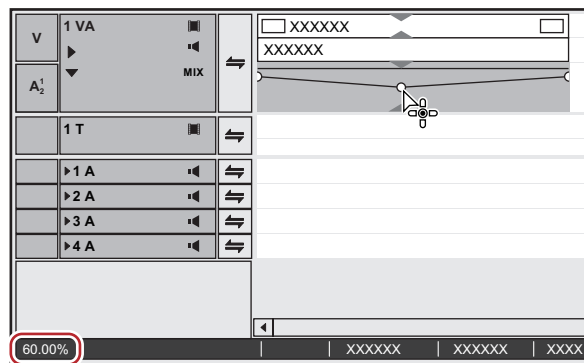
3) Klicken Sie auf das Rubberband, um das Schlüsselbild festzulegen.



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 438)  
 „Rubberband-Punkte initiieren/löschen“ (► Seite 438)

**[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.

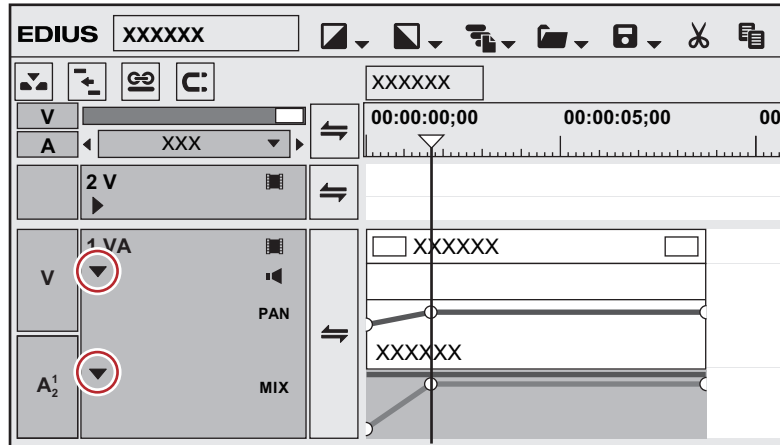
2) Bewegen Sie den Timeline-Cursor zur Endposition des Einblendeffekts (oder zur Startposition des Ausblendeffekts).

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 anzeigen, indem Sie auf die Audioerweiterungsschaltfläche oder Mixererweiterungsschaltfläche 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.  
„Bedienschaltflächen-Einstellungen“ (► Seite 155)

## 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].**

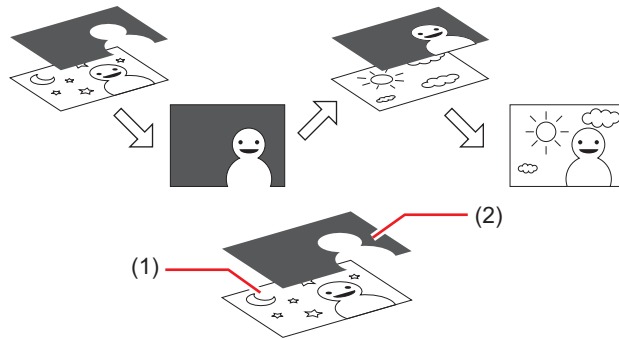
### Alternative

- Heben Sie den Verknüpfungsmodus auf und legen Sie die Ein-/Ausblendeffekte fest.  
„Gruppieren-/Verknüpfen-Modus“ (► Seite 237)



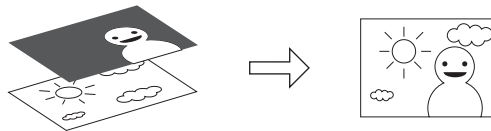
## Alphakanal

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.

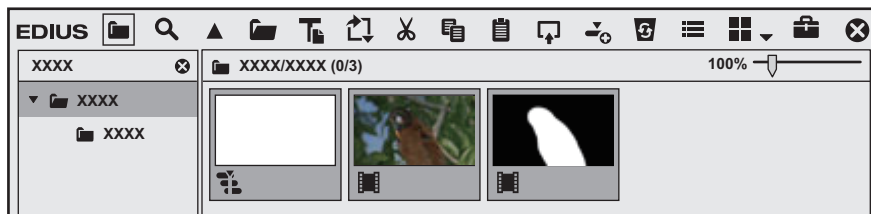
Sie können den Clip so anwenden, dass er als „Key“ wie eine Maske für den Alphakanal von „Fill“ dient. Überlagern Sie den erstellten Clip über ein Bild, das den Hintergrund darstellen soll, um den Clip zusammenzusetzen.



### 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.

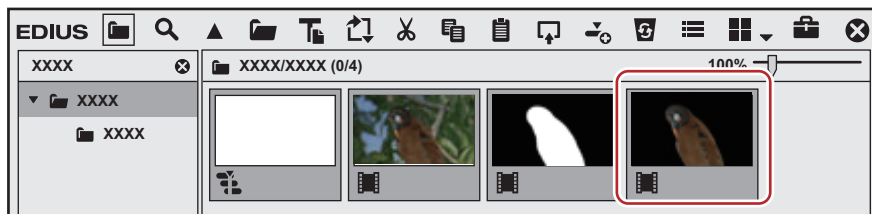
### 4) Legen Sie den Dateityp, das Umwandlungsformat oder die „Fill“- und „Key“-Zuweisung fest.

[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.

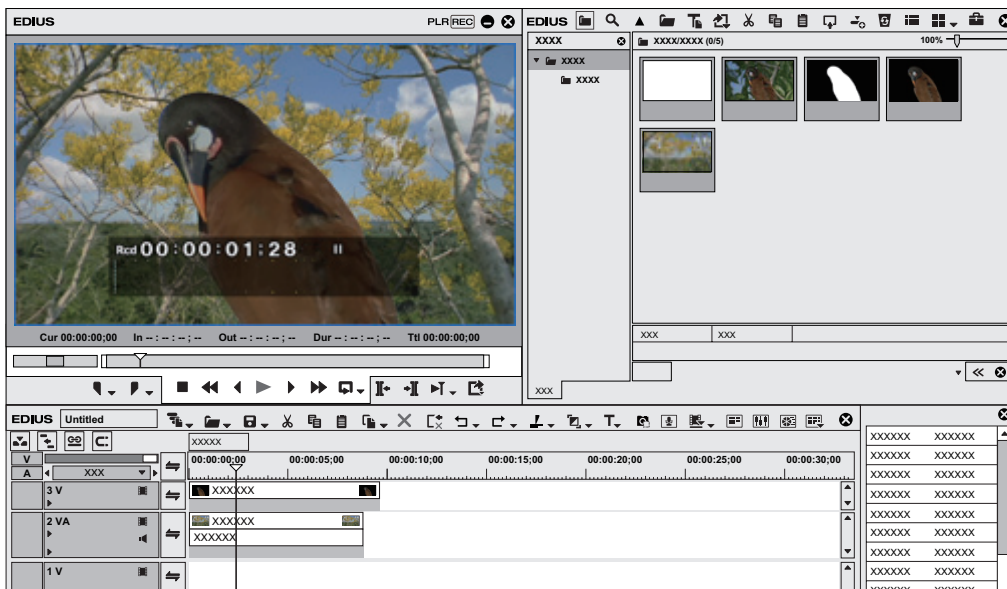
<p><b>[Format umwandeln]</b></p>	<p>Legen Sie fest, welches Element des als „Key“ ausgewählten Clips als Alphakanal angewendet werden soll.</p> <p><b>[Alphamatte]</b> Wählen Sie dieses Element, wenn der als „Key“ ausgewählte Clip den Alphakanal enthält und der Alphakanal als der Alphakanal für „Fill“ angewendet wird.</p> <p><b>[Alphamatte (invertiert)]</b> 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.</p> <p><b>[Luminanzmatte]</b> 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.</p> <p><b>[Luminanzmatte (invertiert)]</b> 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.</p>
<p><b>[Letztes Bild wiederholen]</b></p>	<p>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.</p>

**5) Klicken Sie auf [Speichern].**

- Klicken Sie auf [Abbrechen], um den Speichervorgang abubrechen.
- 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.**

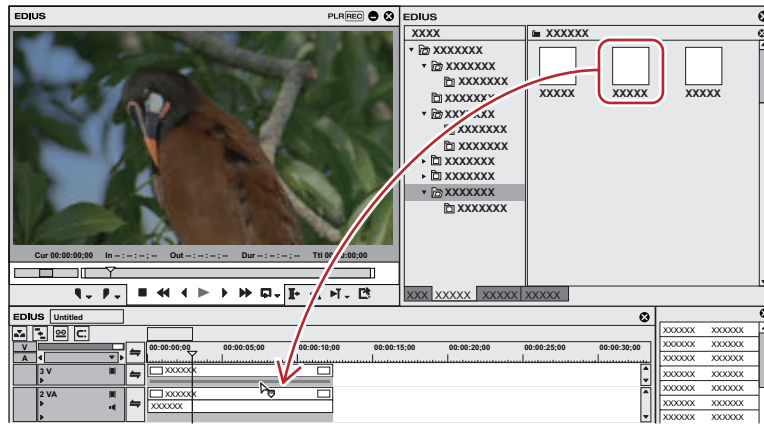


**[Spurmatte]**

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 398)

6) Klicken Sie auf [Spurmatte] und klicken Sie auf [Einstellungsdialogfeld öffnen] in der [Informationen]-Palette.

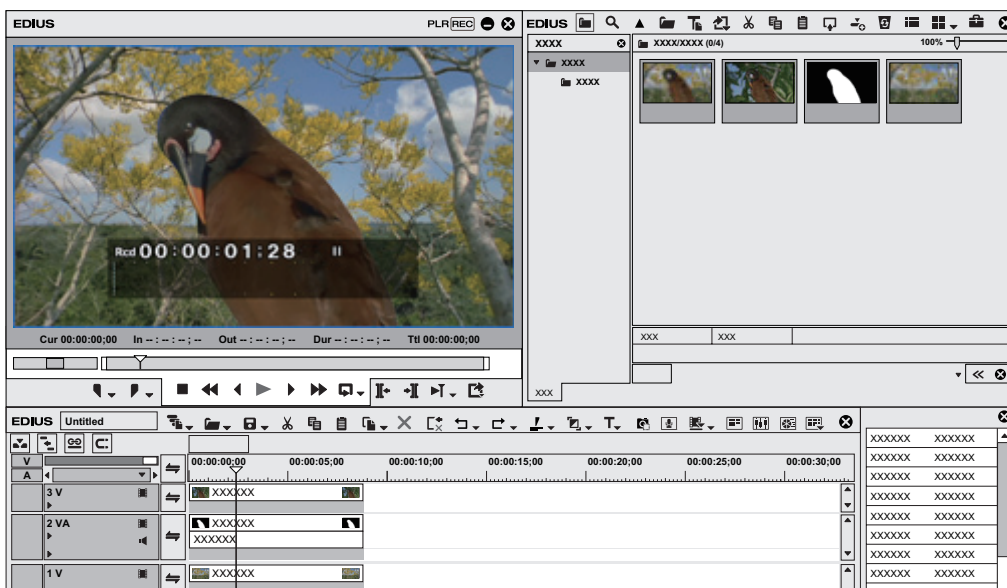
- Das [Spurmatte]-Dialogfeld wird angezeigt.  
„[Spurmatte]-Dialogfeld“ (► Seite 396)

**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 Spurmatteneinstellung nicht angewendet.

**[Spurmatte]-Dialogfeld**

<b>[Matte]</b>	<b>[Luminanz]</b> Verwenden Sie die Luminanz des matten Clips (16 - 235) als Alpha (0 - 100%) und multiplizieren Sie sie mit dem Alpha des Quellclips. <b>[Alpha]</b> Multiplizieren Sie das Alpha des matten Clips mit dem Quellclip-Alpha.
<b>[Umkehren]</b>	Invertieren Sie das Alpha, das aus dem matten Clip erzeugt wurde, und multiplizieren Sie.

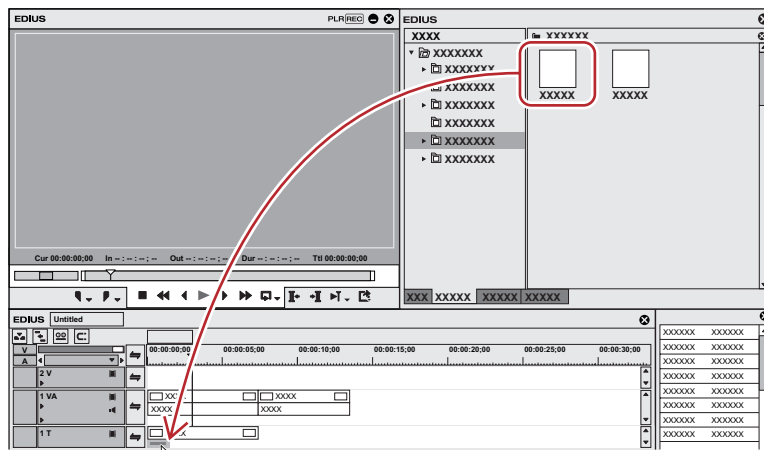
## Titeleffekte

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 probeweise anwenden. „Eigenschaften von Effekten“ (► Seite 356)

### 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 125)

- - Nach dem Platzieren in der Timeline können Sie die Länge ändern.  
„Clips trimmen“ (► Seite 282)

# Aktionen für Effekte

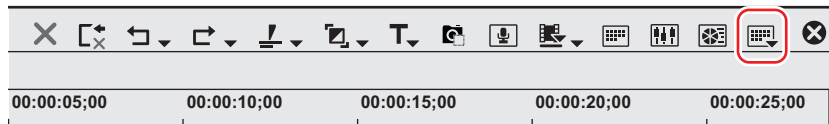
## Prüfen/Anpassen von Effekten

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 398)

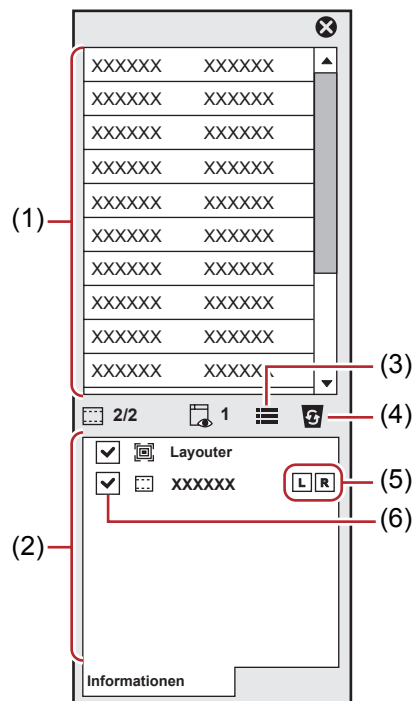
#### Alternative

- 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 354)  
„Anzeigen der [Clipmarke]-Liste“ (► Seite 293)  
„Anzeigen der [Sequenzmarke]-Liste“ (► Seite 300)



- 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 153)

### [Informationen]-Palette



(1)	<b>Informationsbereich</b>	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)	<b>Effektliste</b>	Zeigt angewendete Effekte in einer Liste an. Für einen Clip mit einem Videoteil wird [Layouter] angezeigt. Doppelklicken Sie auf ein Element, um das [Layouter]-Dialogfeld für das Zuschneiden und die Transformation anzuzeigen. <b>„Video-Layout“ (► Seite 269)</b> Die Zahl oben links in der Liste zeigt die Anzahl der verfügbaren Effekte bzw. Anzahl der angewendeten Effekte. <b>„Aktivieren und Deaktivieren von Effekten“ (► Seite 400)</b>
(3)	<b>[Einstellungsdialogfeld öffnen]</b>	Zeigt ein Einstellungs-Dialogfeld zum Anpassen jedes Effektes oder das [Layouter]-Dialogfeld an.
(4)	<b>[Löschen]</b>	Löschen Sie den Effekt. [Layouter]-Elemente können nicht gelöscht werden.
(5)	<b>L/R-Schalter</b>	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. <b>„Anwenden von Videofiltern nur für die linke oder rechte Seite“ (► Seite 401)</b>
(6)	<b>Aktivieren/deaktivieren</b>	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 399)
- 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.

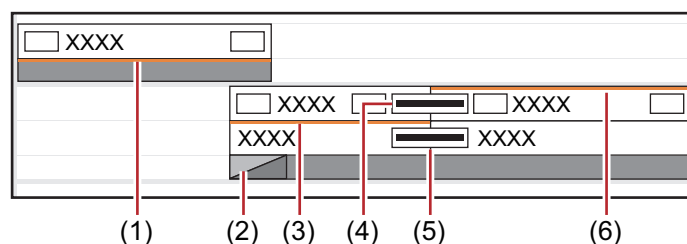
- Informationen zu der Anpassung von Effekten finden Sie unter den Vorgehensweisen für die Anwendung der einzelnen Effekte.



- Sie können einen Namen für einen angepassten Parameter angeben und diesen in der [Effekt]-Palette speichern.  
**„Registrieren von Effekten in der [Effekt]-Palette“ (► Seite 404)**

### Bereiche, in denen Effekte angewendet werden

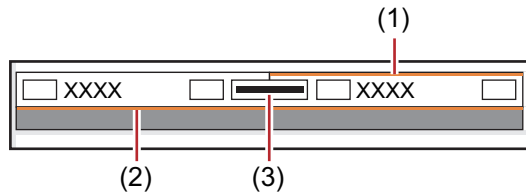
#### ■ VA-Spur



(1)	<b>Key</b>
(2)	<b>Spurübergang</b>
(3)	<b>Audiofilter</b>
(4)	<b>Clip-Übergang</b>
(5)	<b>Audioüberblendung</b>

(6) Videofilter, Layouter

■ V-Spur

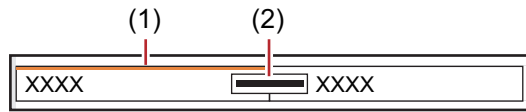


(1) Videofilter, Layouter

(2) Key

(3) Clip-Übergang

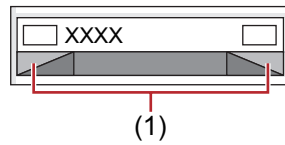
■ A-Spur



(1) Audiofilter

(2) Audioüberblendung

■ T-Spur



(1) Titel-Mixer

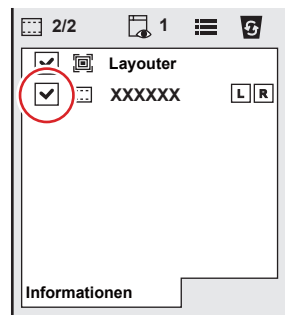
**Aktivieren und Deaktivieren von Effekten**

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 399)

**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 399)

### 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 399)

### 2) Klicken Sie auf einen Effektnamen in der Effektliste der [Informationen]-Palette und klicken Sie auf [Löschen].

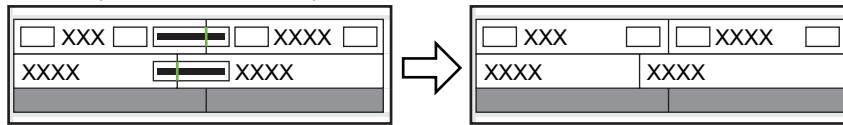
- „[Informationen]-Palette“ (► Seite 398)

#### Alternative

- Ziehen Sie den Effektnamen aus der Palette.
- 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 angepasster Effekte auf einen anderen Clip

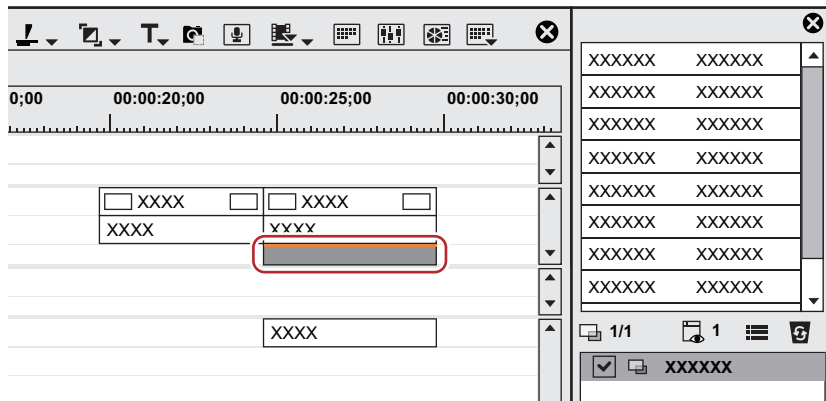
Sie können die auf einen bestimmten Clip angewendeten Effekte kopieren oder sie durch andere Effekte von anderen Clips ersetzen.

### Kopieren von Effekten

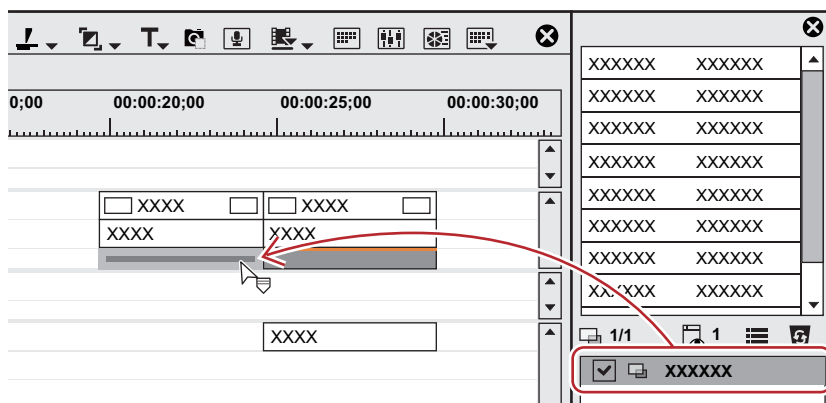
Sie können angepasste Effekte, die auf einen Clip angewendet wurden, kopieren und dann mit ihren Originaleinstellungen auf andere Clips anwenden.

#### 1) Klicken Sie auf den Bereich mit angewendeten Effekten in der Timeline.

- „Prüfen/Anpassen von Effekten“ (► Seite 399)



#### 2) Ziehen Sie den Effekt aus der Effektliste der [Informationen]-Palette und legen Sie ihn am Kopierziel ab.



### Kopieren eines Übergangs

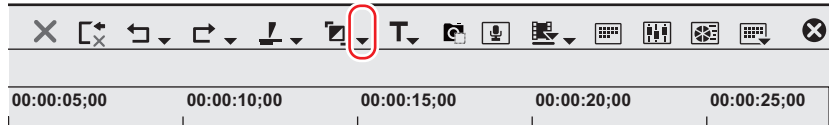
#### 1) Klicken Sie auf einen in der Timeline festgelegten Übergang und klicken Sie auf [Kopieren] der Timeline.



### 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.

# Voreinstellungen

## Registrieren von Voreinstellungen

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 405)
- 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 355)
- 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].



- 2) **Klicken Sie auf [Ja].**

#### 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 Ordner enthält, die als Ordnerverknüpfung registriert wurden, wird ein Bestätigungsdialogfeld angezeigt. Klicken Sie auf [OK], um den Ordner zu löschen.

# Anpassen der Palette [Effekt]

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**

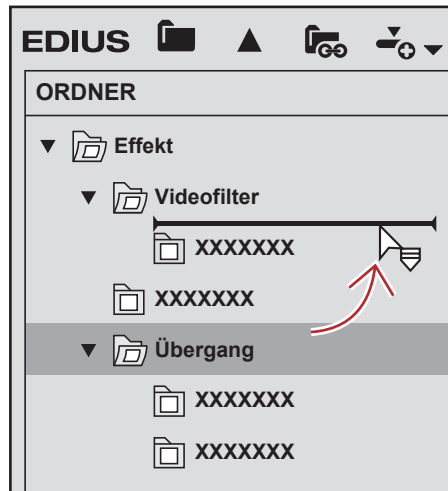
- Wenn Sie [Standard] auswählen, werden die Einstellungen auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt, selbst nachdem [Sperren] aktiviert wird.  
„Initialisieren der [Effekt]-Palette“ (► Seite 407)

## 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 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 [Standard].**
- 2) **Klicken Sie auf [OK].**

### Hinweis

- Wenn Sie [Standard] auswählen, werden die Einstellungen auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt, selbst nachdem [Sperren] aktiviert wird.

## Importieren/Exportieren

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 117)

---

## **Kapitel 9**

# **Titel**

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 und Beenden von 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.

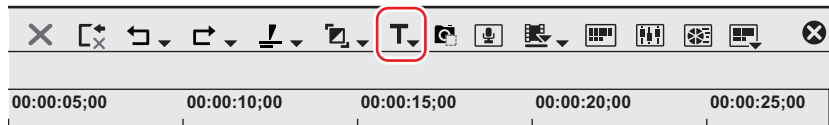


- Der vorhandene Titler kann mit [Anwendung] unter [Benutzereinstellungen] → [Andere] geändert werden.  
„[Andere]“ (► Seite 122)
- Sie können Quick Titler auch unabhängig starten, indem Sie auf QuickTitler.exe doppelklicken. Das Programm kann auf dem Computer jedoch nicht ohne EDIUS-Lizenz gestartet 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 125)
- 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 125)

#### 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 241)

### 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 [x].

**2) Klicken Sie auf [Ja].**

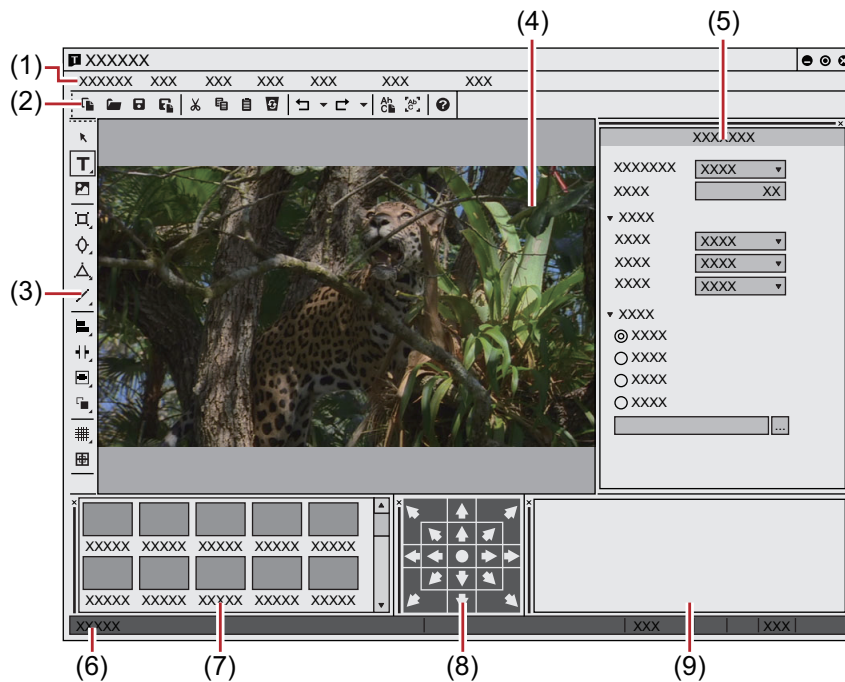
- Klicken Sie auf [Nein], wenn Sie den Titelclip nicht speichern möchten. Klicken Sie auf [Abbrechen], um den Vorgang abzubrechen.

**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.



(1)	<b>Quick Titler-Menüleiste</b>	Durchführen allgemeiner Bedienabläufe für Quick Titler.
(2)	<b>Datei-Werkzeugleiste</b>	Bedienflächen zum Erstellen einer neuen Datei/Speichern/Kopieren/Löschen, für Stilregistrierung und Vorschau.
(3)	<b>Objekt-Werkzeugleiste</b>	Bedienflächen für Auswahl, Texteingabe und für die Erstellung/Ausrichtung von Objekten.
(4)	<b>Objekterstellungsanzeige</b>	Bearbeiten Sie einen Titel.

(5)	<b>Titelobjekt-Eigenschaftensleiste</b>	Legen Sie die Eigenschaften eines ausgewählten Textobjekts fest. [Hintergrundeigenschaften], [Texteigenschaften], [Bildeigenschaften] bzw. [Objekteigenschaften] werden angezeigt.
(6)	<b>Statusleiste</b>	Zeigt eine einfache Beschreibung einer Bedienschnittfläche oder eines Menüs, den Tastaturstatus und den Textobjektort an.
(7)	<b>Titelobjekt-Stilleiste</b>	Zeigt eine Liste der Stile an, die auf ein aktuell ausgewähltes Textobjekt angewendet werden können.
(8)	<b>Layout-Leiste</b>	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 411)
(9)	<b>Texteingabe-Leiste</b>	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 411)



- Klicken Sie auf [Vorschau Modus] 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-Eigenschaftensleiste 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-Eigenschaftensleiste 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.

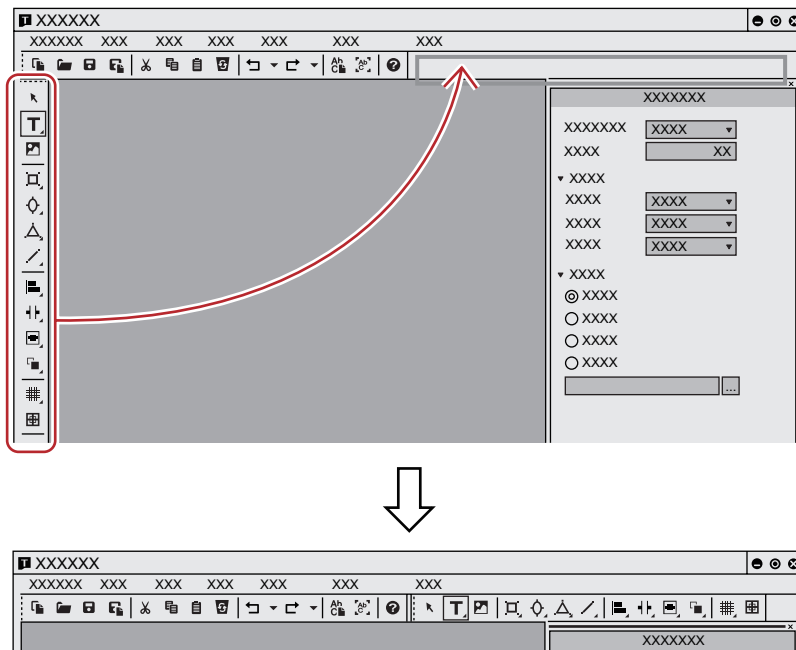
- Wenn eine Leiste markiert ist, wird sie angezeigt, und wenn die Markierung aufgehoben ist, wird sie ausgeblendet.

## Verschieben von Leisten

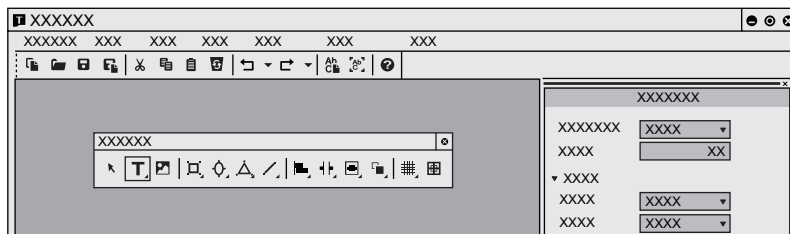
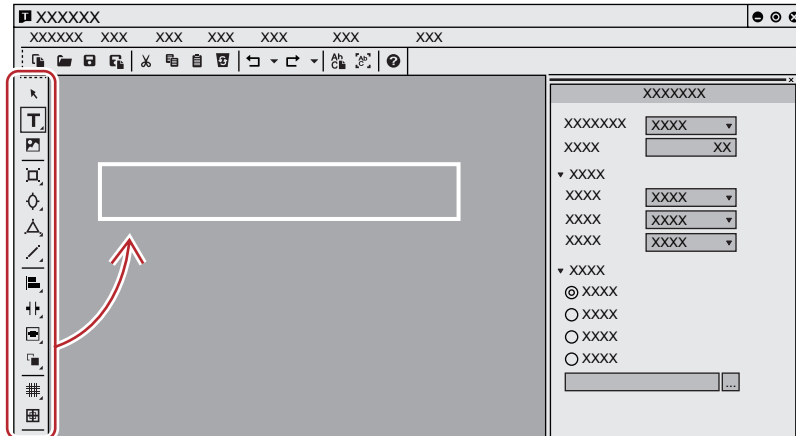
Sie können die Titelobjekt-Eigenschaftensleiste und die Titelobjekt-Stilleiste platzieren, wo Sie möchten.

### 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 von 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 Dateiwerkzeuggeste.



#### 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 Dateiwerkzeuggeste.



- 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 einen Dateinamen ein, wählen Sie ein Dateiformat aus der [Dateityp]-Liste aus und klicken Sie auf [Speichern].

- Speichern Sie den Titelclip und beenden Sie Quick Titler.
- Als Dateiformat kann \*.etl oder \*.etl2 ausgewählt werden.  
Wenn \*.etl2 als Dateiformat eingestellt ist, kann für Titel, die mit unterschiedlichen DPI-Einstellungen erstellt wurden, dasselbe Renderergebnis erzielt werden.  
Zur Priorisierung der Kompatibilität mit Titeln, die mit Version 8.5 und früher erstellt wurden, stellen Sie das herkömmliche Dateiformat (\*.etl) ein.



- 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 Dateiwerkzeuggeste.



- 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]**



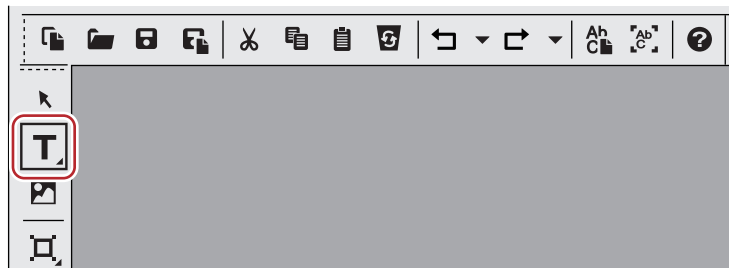
- Wenn Sie doppelt auf einen Titelclip in der Timeline klicken, um Quick Titler zu starten, und dann unter einem anderen Namen speichern, wird nur der mit dem Doppelklick geöffnete Titelclip aktualisiert, während ein neuer Titelclip in der Bin abgelegt wird.

## Erstellen von Textobjekten

### Eingeben von Text

In diesem Abschnitt wird die Eingabe von Text erklärt.

### 1) Klicken Sie auf [Horizontaler Text] in der Dateiwerkzeuggeste.



- 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 411)

### 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 418)

## 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 Texteigenschaftenleiste 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.

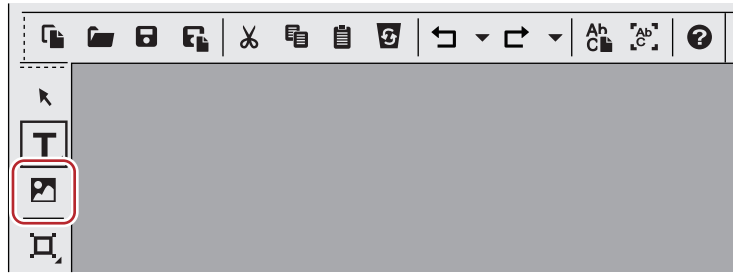
### 2) Legen Sie das Textformat mithilfe der Texteigenschaften fest.

[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.

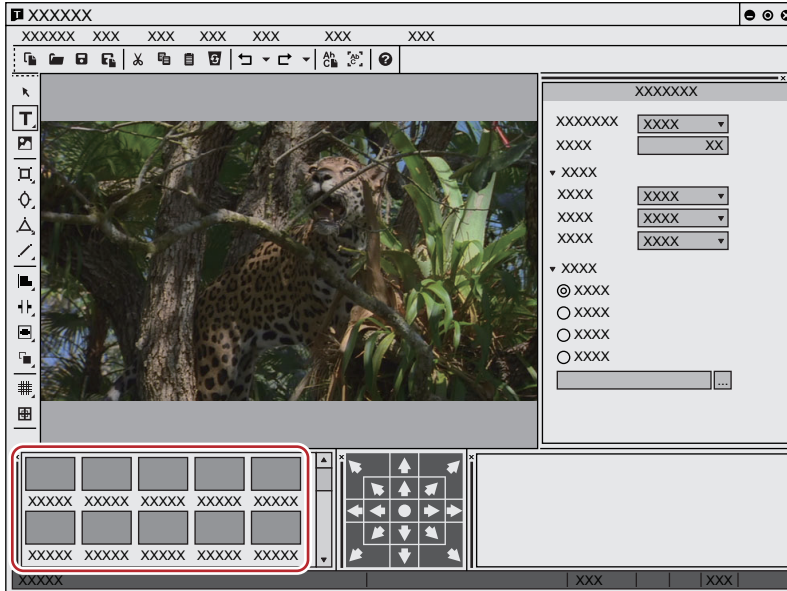
### Erstellen von Bildern

Sie können Ihr gewünschtes Bild aus den in der Titel-Objektstilleiste verfügbaren Bildern auswählen und platzieren.

1) Klicken Sie auf [Bild] in der Dateiwerkzeuggeste.



- 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.**

- Wenn Sie auf eine Formschaftfläche klicken und die Maustaste gedrückt halten, können Sie ein abgerundetes Rechteck einen Kreis oder ein rechtwinkliges Dreieck auswählen.



**2) Klicken Sie auf die Objekterstellungsanzeige oder ziehen Sie diese.**

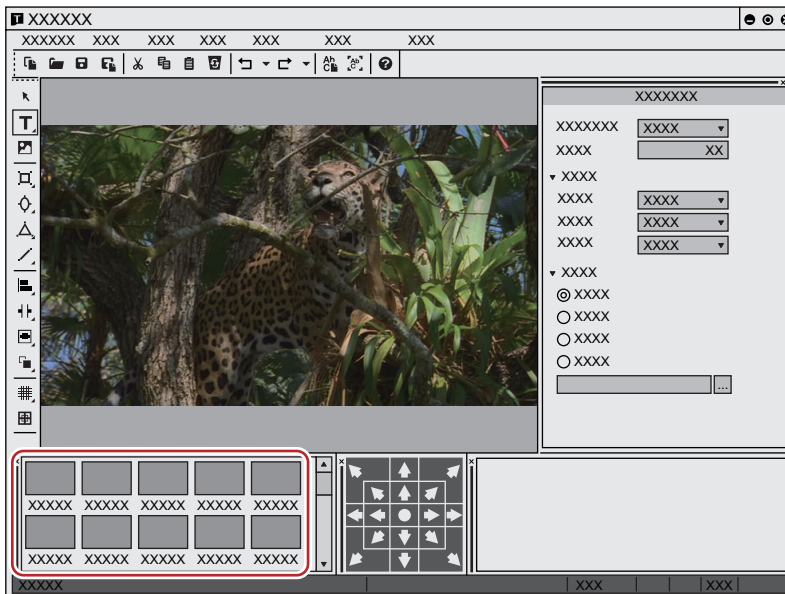
- Die Form wird platziert.
- Ziehen Sie die Form auf die gewünschte Größe.

**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.  
**„Anwenden von Effekten auf Textobjekte“ (► Seite 425)**
- 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.

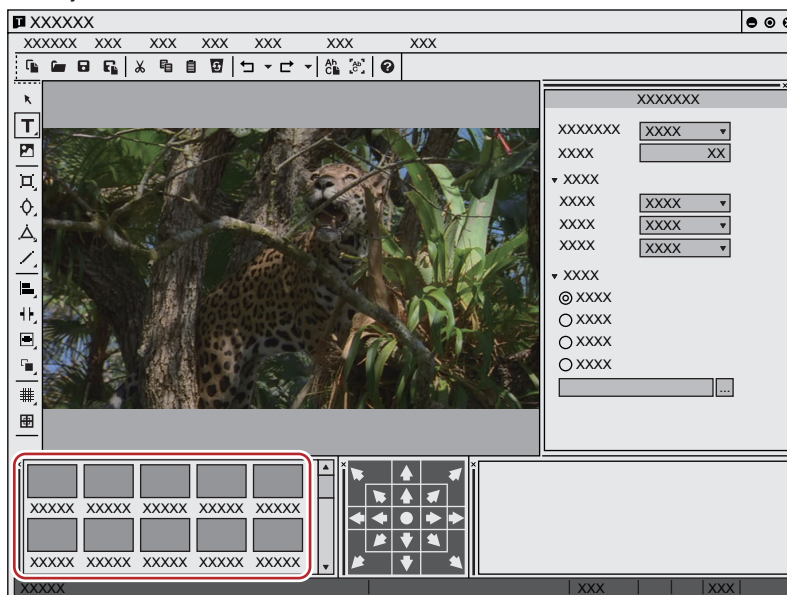
- Die Linie wird platziert.
- Auf dem Bildschirm auf die gewünschte Länge ziehen.
- Wenn [Durchgehende Linie] ausgewählt wurde, klicken Sie auf den Startpunkt → klicken Sie auf die Eckpunkte → doppelklicken Sie auf den Endpunkt auf der Linie.

#### 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.
- „Anwenden von Effekten auf Textobjekte“ (► Seite 425)
- 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.

## Funktionen für Textobjekte

### 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 419)
- „Ausschneiden“ (► Seite 419)

#### 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.



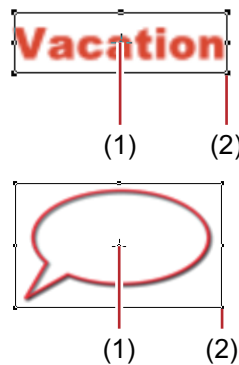
### Alternative

- 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.

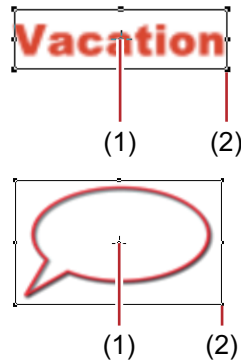
### 1) Wählen Sie ein Textobjekt und geben Sie Werte für [Breite] und [Höhe] ein.

- 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 Dateiwerkzeuleiste.**



**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.

**Anpassen der Position von Textobjekten**

- EDIUS kann benutzt werden, um das Layout eines Titelclips zu konfigurieren. „Layout-Einstellungen“ (► Seite 434)

## 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

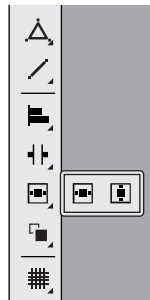
Sie können Textobjekte angleichen.

### 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 Objektwerkzeuggestreife.



### 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 Dateiwerkzeuggeste.

- 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

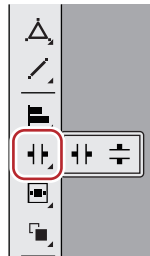
---

### 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 Dateiwerkzeuggeste.

- 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

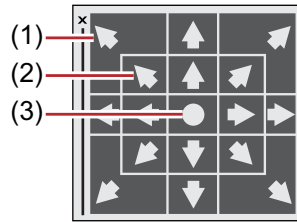
Sie können Texte und Objekte angleichen, so dass diese in die Mitte, den titelsicheren Bereich oder in den Overscan-Bereich passen.

### 1) Anzeigen der Layout-Leiste.

- „Anzeigen/Ausblenden der Leisten“ (► Seite 411)

## 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

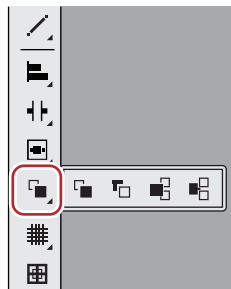
## Die Reihenfolge von Textobjekten wechseln

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 125)



## 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 413)

## Anwenden von Effekten auf Textobjekte



- EDIUS kann benutzt werden, um Effekte anzuwenden, so wie Ein- und Ausblenden. „Anwenden von Titel-Mixer“ (► Seite 432)
- 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.

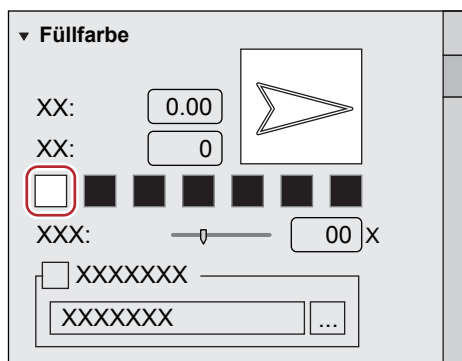
## Farbeinstellungen

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 209)

- 4) **Spezifizieren Sie eine Farbe.**

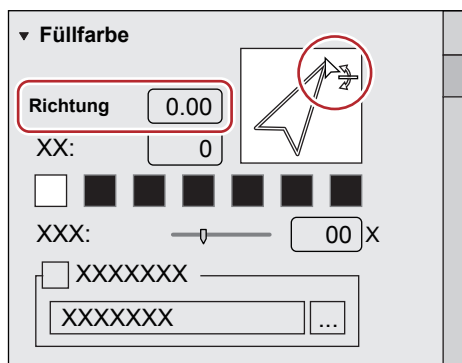
### Hinweis

- Wenn [Texturdatei] angewählt ist, wird die Farbänderung nicht auf den Text oder die Form angewendet.

## Abstufungseinstellungen

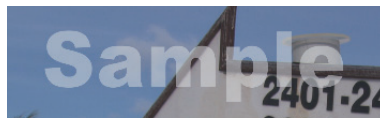


- 1) Wählen Sie den Text oder die Form auf welche die Gradation anzuwenden ist.
- 2) Klicken Sie auf die [Füllfarbe] Baumstruktur in der Eigenschaftenleiste.
- 3) Geben Sie die Anzahl der Farben, die für die Gradation benutzt werden, in [Farbe] ein.
  - Es können bis zu 7 Farben verwendet werden.
- 4) Klicken Sie auf die Farbpalette.
  - Das [Farbauswahl]-Dialogfeld wird angezeigt.  
„[Farbauswahl]-Dialogfeld“ (► Seite 209)
- 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, \*.tif)
- 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.

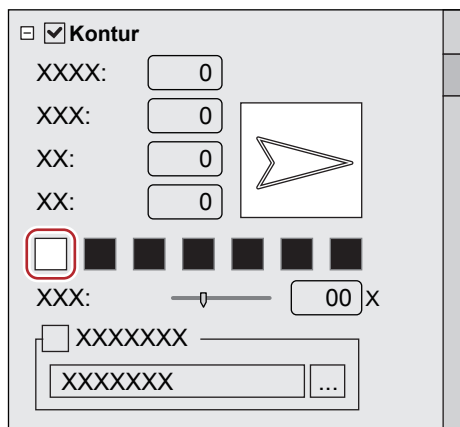


1) Wählen Sie ein Textobjekt, auf welches eine Kante (Grenze) anzuwenden ist.

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 209)

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.



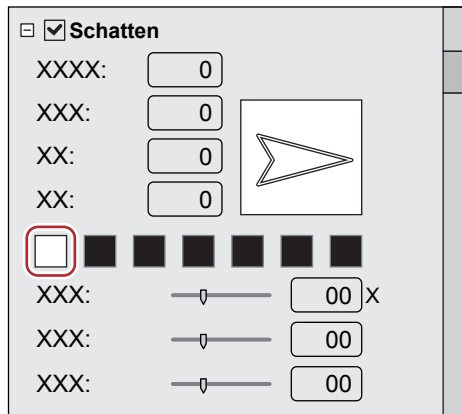
- Sie können auch Gradation einstellen, eine Struktur einfügen, oder Transparenz anpassen.  
 „**Abstufungseinstellungen**“ (► Seite 426)  
 „**Einfügen von Struktur**“ (► Seite 426)  
 „**Transparenzeinstellungen**“ (► Seite 426)

## 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 209)

- 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 426)

## Kantenbetonungseinstellungen

Ein Stanzeffekt kann auf Textobjekte angewendet werden.



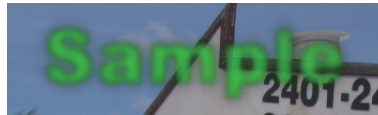
**Hinweis**

- 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 Unschärfefeffer 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.

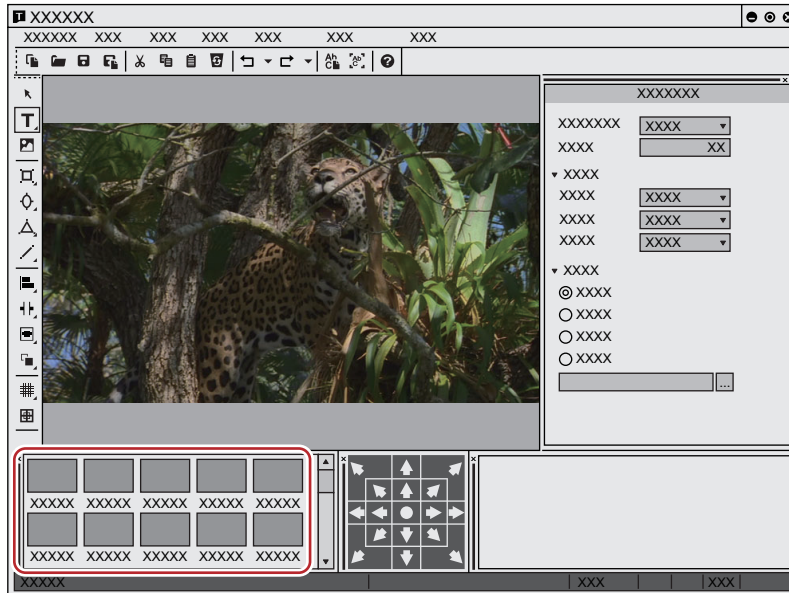
- Roll/Kriecheinstellungen wie der Startpunkt oder Endpunkt werden von der Timeline in EDIUS ausgeführt.
- „Detaillierte Titeleinsteellungen“ (► Seite 432)
- Die Roll/Kriechgeschwindigkeit hängt von der Anzahl an Seiten und der Länge des Titelclips ab. Kürzen Sie die Länge des Titelclips für ein schnelles 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 bearbeiteter Effekte

### 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.



#### 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 Dateiwerkzeuggeste.



#### 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

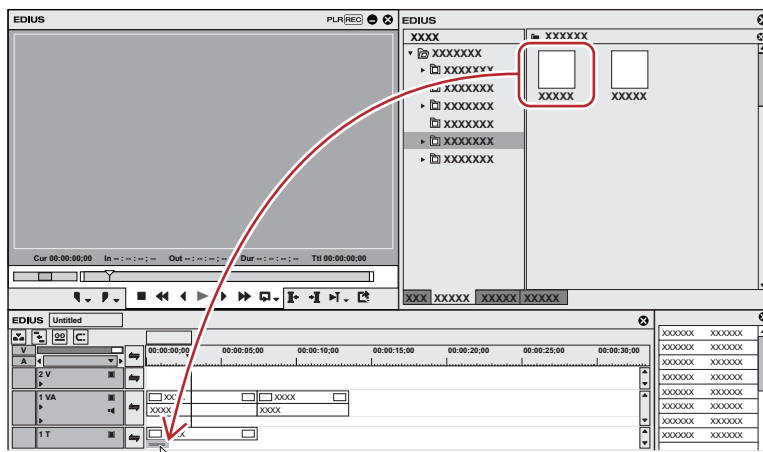
## Anwenden von Titel-Mixer

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 auf der Palette [Effekt], klicken Sie auf [Zur Timeline hinzufügen] und anschließend auf [In], [Out] oder [Beides], um die Position festzulegen, an der er 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 385)

„[Dauer]“ (► Seite 125)

## 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**

<p><b>[Titelgröße ändern]</b></p>	<p>Wählen Sie, ob Sie die Größe des Titelclips anpassen wollen, damit dieser in den Bildschirm passt.</p> <p><b>[Automatisch]</b> 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.</p> <p><b>[Größe nicht ändern (Titelgröße)]</b> 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.</p>
<p><b>[Rollen/Kriechen-Einstellung]</b></p>	<p><b>[Start]</b> 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.</p> <p><b>[Ende]</b> 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.</p> <p><b>[In]</b> Geben Sie die Anzahl der Bilder an, die ein Textobjekt gehalten wird, bis es beginnt sich zu bewegen.</p> <p><b>[Out]</b> Geben Sie die Anzahl der Bilder an, die ein Textobjekt nach Rollen/Kriechen gehalten wird.</p>

-  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 429)

# 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 434)

### 2) Bestimmen Sie das Titel-Layout und klicken Sie [OK].

- Das Layout wird gespeichert.

### [Layouter]-Dialogfeld



(1)	<b>Layout-Vorschau</b>	Zeigt eine Vorschau der Einstellung
(2)	<b>Horizontale Hilfslinie, vertikale Hilfslinie</b>	Gibt die Horizontale, Vertikale, oder die Mitte an.
(3)	<b>Titelbild</b>	Gibt die Kante des erstellten Titels an.
(4)	<b>[Titelsicher]</b>	Markieren Sie dieses Element, um den titelsicheren Bereich anzuzeigen.
(5)	<b>Position anpassen</b>	Passen Sie die Titelgröße in die Mitte oder in die Ecke des Bereichs, der mit [Basisbereich] ausgewählt wurde.
(6)	<b>[Basisbereich]</b>	Wählen Sie mit den Positionsanpassungs-Schaltflächen aus der Liste den einzupassenden Bereich aus.
(7)	<b>Position-Eingabefelder</b>	Geben Sie X, Y Werte ein, um die Position zu spezifizieren.
(8)	<b>Horizontale Anpassung</b>	Passen Sie den Titel in die horizontale Mitte.
(9)	<b>Vertikale Anpassung</b>	Passen Sie den Titel in die vertikale Mitte.
(10)	<b>[Overscan]</b>	Markieren Sie dieses Element, um den Overscan-Bereich anzuzeigen.

---

## Kapitel 10

# Audio

Dieses Kapitel erklärt wie man die Lautstärke eines Clips/einer Spur anpasst und wie man eine begleitende Erzählung etc. einfügt.

# Lautstärke/Pan anpassen

Sie können Hintergrundmusik und Toneffekte hinzufügen, die Lautstärke einzelner Audioteile einstellen und weitere Audiobearbeitungsfunktionen ausführen.

Sie können nicht nur die Lautstärke von Audioclips auf A-Spuren, sondern auch die Lautstärke des Audioteils von Clips auf VA-Spuren einstellen.

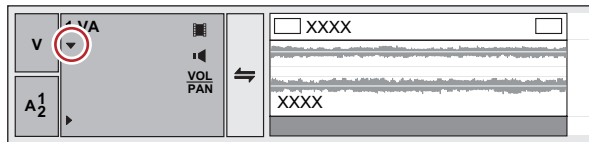
## Anpassen der Lautstärke und Pan eines Clips

### 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 436)

#### 3) Klicken Sie auf ein Rubberband an der Position, an der Sie die Änderung anwenden möchten.

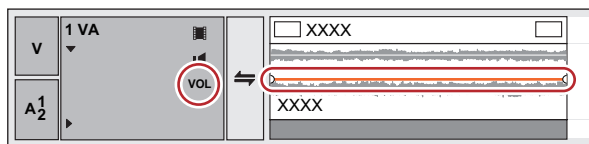
- Ein Punkt wird hinzugefügt, der benutzt wird, um die Lautstärke oder das Pan anzupassen.

#### Alternative

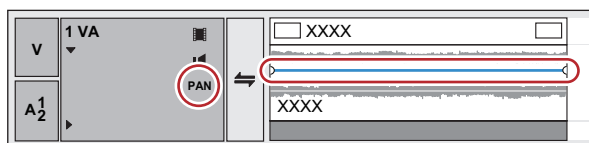
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Rubberband an der Position, an der Sie einen Punkt hinzufügen möchten, klicken Sie anschließend auf [Hinzufügen/Löschen].

### 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.

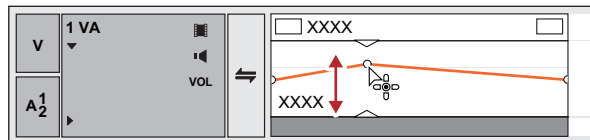
- „Einen Rubberband-Punkt zufügen“ (► Seite 436)

### 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.

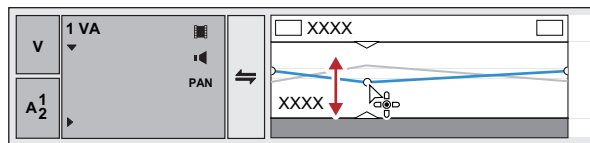
#### ■ Für Lautstärkepunkte

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.



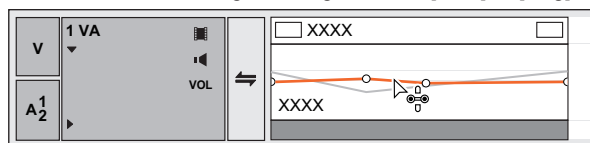
## Anpassen zwischen 2 Punkten

### 1) Zeig das Lautstärke-Rubberband oder das Pan-Rubberband an und fügt einen Rubberband-Punkt hinzu.

- „Einen Rubberband-Punkt zufügen“ (► Seite 436)

### 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 125)

## Das gesamte Rubberband anpassen

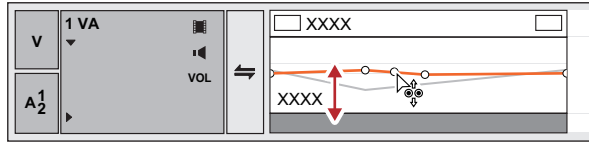
### 1) Das Lautstärke-Rubberband oder das Pan-Rubberband anzeigen.

- „Einen Rubberband-Punkt zufügen“ (► Seite 436)

### 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 Pointer 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 436)

#### 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. „Das Rubberband anpassen“ (► Seite 436)
[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. „Das Rubberband anpassen“ (► Seite 436)
[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 44)

#### 4) Klicken Sie auf [OK].

### Zentrieren des Pan-Rubberbands

Die Klangstufe kann angepasst werden um L/R gleichzusetzen.

#### 1) Das Pan-Rubberband anzeigen.

- „Einen Rubberband-Punkt zufügen“ (► Seite 436)

#### 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

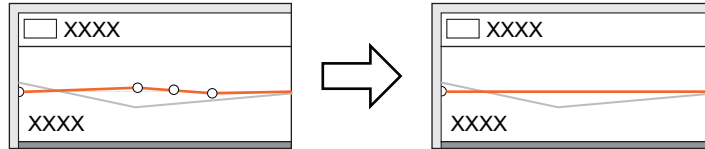
#### 1) Das Lautstärke-Rubberband oder das Pan-Rubberband anzeigen.

#### 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 436)

**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.

**Audio-Mixer**

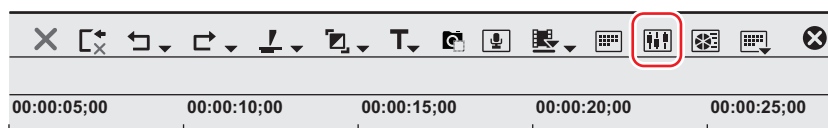
**Anpassen mit dem Audio-Mixer**

Mit dem Audiomischer können Sie während der Wiedergabe Lautstärke und Pan der Spur oder des Clips auf der Timeline oder des im Vorschaufenster wiedergegebenen Clips einstellen. Die Pegelanzeige kann zwischen der Spitzenwertanzeige und 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 436)

**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 440)

**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 438)

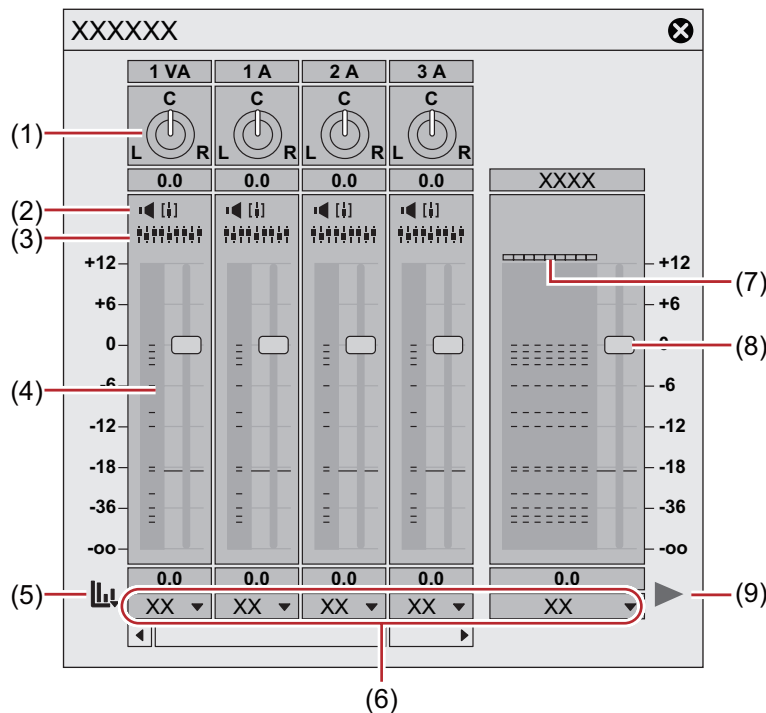
**Alternative**

- 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



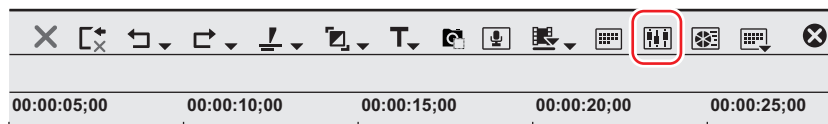
(1)	<b>Pan-Steuerung</b>	Das Pan steuern.
(2)	<b>[Stumm]/[Solo]</b>	Stumm schalten auf einer Spur. „Nur eine bestimmte Spur abspielen/stummschalten“ (► Seite 443)
(3)	<b>[Gruppe]</b>	Schließen Sie einen Fader an. „Anpassen unter Beibehaltung der Lautstärkenunterschiede“ (► Seite 442)
(4)	<b>Pegelanzeige</b>	Zeigt ein Pegelmeter an.



(5)	[Einstellungen]	<p><b>[Spitzenwertanzeige]</b> Überprüfen Sie kurzfristige Änderungen des Audiosignals durch Betrachtung. Die Gradation wird als Maßstab angezeigt.</p> <p><b>[VU-Anzeige]</b> 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.</p> <p><b>[Betriebseinstellung beibehalten]</b> 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.</p>
(6)	Betriebseinstellung	<p>Wechseln Sie den Lautstärke-/Pananpassungs-Lernmodus (Betriebseinstellung) oder das Objekt der Lautstärke-/Pananpassung aus einer Liste.</p> <p>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.</p> <p><b>[Master]</b> Passen Sie die Lautstärke einer gesamten Spur an.</p> <p><b>[Spur]</b> Aktualisieren Sie einzelne Titel mit Pan-Steuerung und Fader-Funktionen. Die Lernfunktion wird nicht ausgeführt.</p> <p><b>[Clip]</b> Der Clip, an dem der Timeline-Cursor positioniert ist wird mit Pan-Steuerung und Fader-Funktionen aktualisiert.</p> <p>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 <math>-\infty</math> ist, wird die Einstellung als „Alle verschieben“ aktualisiert.</p> <p>Die Lernfunktion wird nicht ausgeführt.</p> <p><b>[Aus]</b> Pan-Steuerung und Fader verriegeln.</p> <p><b>[Latch]</b> Die Lernfunktion von dem Zeitpunkt ausführen, an dem begonnen wird den Fader zu ziehen, bis die Wiedergabe beendet ist.</p> <p><b>[Touch]</b> 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.</p> <p><b>[Schreiben]</b> Die Lernfunktion über die gesamte Wiedergabe ausführen. Im Unterschied zu [Latch] oder [Touch] werden alle zuvor verwendeten Lautstärkewerte überschrieben, unabhängig vom Ziehen/Loslassen des Faderns.</p>
(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 440)

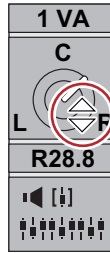
**Alternative**

- 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.

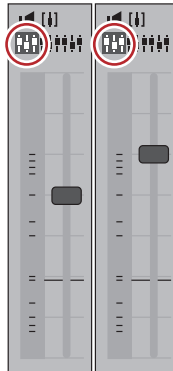
### Anpassen unter Beibehaltung der Lautstärkenunterschiede

Die Steuerungen für Fader- und Pananpassung können über mehrere Spuren verbunden werden.

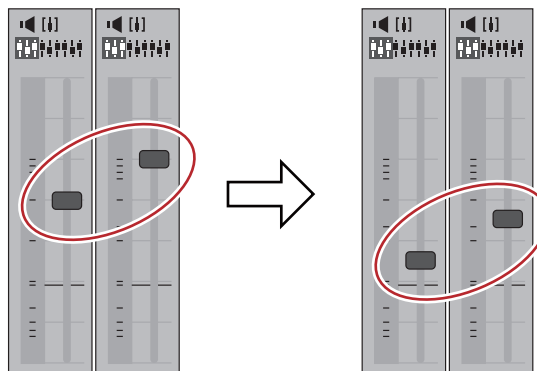
Drei Verbindungsmuster können eingestellt werden: [Gruppe1] (gelb), [Gruppe2] (rot) und [Gruppe3] (blau).

- 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.



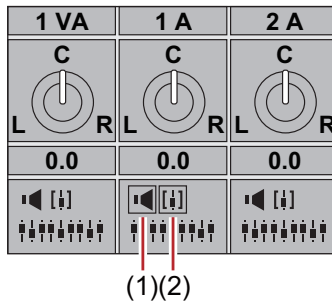
- Legen Sie vor dem Betrieb des Faders (Controller) aus den verlinkten Spuren [Vorgang] für die Spuren fest, die Sie außer zu [Aus] verlinken möchten.

### 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

## Normalisierung

### Angleichen des Audiopegels mehrerer Clips (Normalisierung)

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 443)



- 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 126)

#### 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 [Audio]-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.

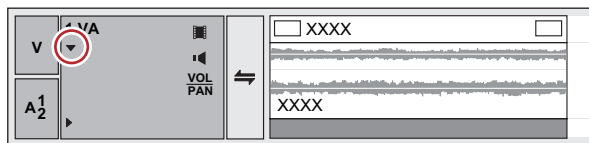
## Einstellen der Lautstärke bestimmter Teile

### Wellenformen Anzeigen

Um Rauschen etc. zu verbergen, Schauen Sie auf die Wellenform, während der Bedienung.

**1) Klicken Sie auf die Erweiterungsschaltfläche für das Audio auf 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 119)

### Reduzierung von vorübergehendem Rauschen (V-Mute-Funktion)

Das Ein- oder Ausblenden vor und nach einem einzelnen zentralen Punkt verbirgt Rauschen etc.

**1) Wählen Sie die Spur aus, auf der der Clip für die V-Stummschaltung platziert ist.**

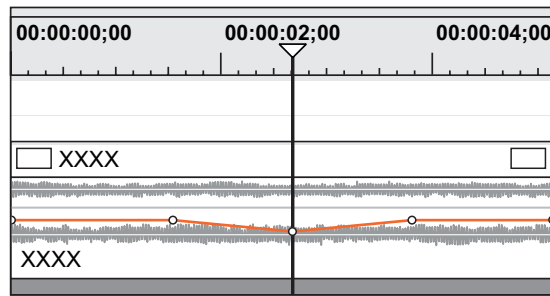
- „Auswahl von Spuren“ (► Seite 230)

**2) 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.

**3) 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 436)
- Die Standardeinstellung für die Dauer für V-Stumm kann von [Quelle] in [Benutzereinstellungen] → [Dauer] geändert werden.  
„[Dauer]“ (► Seite 125)

# Audio bearbeiten und hinzufügen

## Hinzufügen von gesprochenem Text und Toneffekten

### 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.

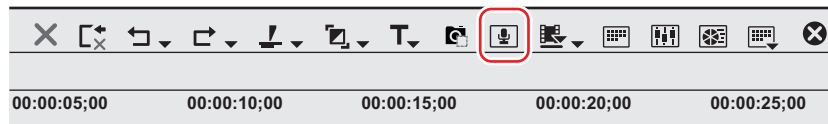
#### Hinweis

- Für Microfone oder andere Stimmeingabe-Geräte muss die Gerätevoreinstellung im Vorhinein eingestellt werden. „Registrieren von Gerätevoreinstellungen“ (► Seite 135)

### 1) 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 241)
- „Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline“ (► Seite 243)

### 2) Klicken Sie auf [Voice-Over-Anzeige umschalten] der Timeline.



- Das [Voice-Over]-Dialogfeld wird angezeigt.

#### Alternative

- Klicken Sie auf [Erfassung] in der Menüleiste und dann auf [Voice-Over].

### 3) 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 135)

### 4) 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.

### 5) 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.

### 6) Geben Sie einen Dateinamen ein und klicken Sie auf [...], um den Speicherort auszuwählen.

### 7) 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.

**8) Klicken Sie auf [Ende].**

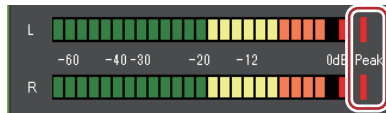
- Die Clip Wiedergabe und die Erstellung von Audiodaten werden angehalten und ein Dialogfeld erscheint, um zu bestätigen, ob die erstellte Datei hinzugefügt werden soll.

**9) 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 447)

**Alternative**

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Clip und klicken Sie auf [Audio-Offset].

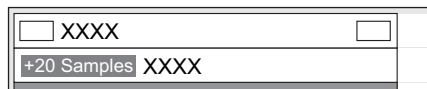
**Hinweis**

- 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 252)

### [Audio-Offset]-Dialogfeld

<b>[Richtung]</b>	Wählen Sie, ob der Ton im Vergleich zum Video verzögert werden soll, oder ob der Ton im Vergleich zum Video beschleunigt werden soll.
<b>[Offset]</b>	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

# Exportieren

In diesem Kapitel wird das Exportverfahren von Projekten erklärt, für die die Bearbeitung abgeschlossen ist. Sie können Projekte in verschiedensten Dateiformaten sowie auf Disk-Medien wie DVD oder BD exportieren.



# Exportieren in Dateiformate

## 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 orangefarbene Sequenzmarke vorab auf die gewünschte Position eingestellt ist.

„**Setzen der In- und Out-Punkte in der Timeline**“ (► Seite 243)

„**Sequenzmarken setzen**“ (► Seite 301)

### 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.

„**Export mit dem Exportprogramm**“ (► Seite 451)

„**Exportieren in ein von den Projekteinstellungen abweichendes Format**“ (► Seite 454)

Die folgenden Dateiformate stehen für den Export zur Verfügung.

- Der Betrieb kann bei allen in diesem Abschnitt beschriebenen Formaten nicht garantiert werden.

### ■ Video

#### Hinweis

- Einige Formate unterstützen möglicherweise keine Codecs.
- Je nach den Gerätespezifikationen und der Kompatibilität werden die Wiedergabe und die Ausgabe auf dem Gerät möglicherweise nicht unterstützt.

Format/Container	Codec	Dateierweiterung	Exportprogramm	Seite
AG-3DA1	AVCHD	*.m2ts	[3DA1 Writer]	<b>467</b>
AVCHD	—	*.m2ts	[AVCHD] [AVCHD Writer]	<b>466</b>
AVCHD 3D	—	*.m2ts	[AVCHD 3D] [AVCHD 3D Writer]	
AVI	Grass Valley HQ	*.avi	[Grass Valley HQ-AVI]	<b>458</b>
	Grass Valley HQX		[Grass Valley HQX AVI]	
	Grass Valley Lossless		[Grass Valley Lossless]	
	DV		[DV-AVI]	
	DVCPRO50		[DVCPRO50-AVI]	
	DVCPRO HD		[DVCPRO HD-AVI]	
	Unkomprimiert (RGB)		[Unkomprimiertes RGB-AVI]	
	Unkomprimiert (RGBA)		[Unkomprimiertes RGBA-AVI]	
	Unkomprimiert (UYVY)		[Unkomprimiertes (UYVY) AVI]	
	Unkomprimiert (YUY2)		[Unkomprimiertes (YUY2) AVI]	
	Unkomprimiert (v210)		[Unkomprimiertes (v210) AVI]	
Blu-ray	H.264/AVC	*.m2ts	[Blu-ray]* <sup>1</sup>	<b>459, 480</b>
Blu-ray 3D	H.264/AVC	*.m2ts	[Blu-ray 3D]* <sup>1</sup>	<b>459</b>
DVD* <sup>1</sup>	MPEG-2	—	—	<b>480</b>
Flash Video	H.264/AVC	*.f4v	[F4V]	<b>465</b>
H.264/AVC	H.264/AVC	*.mp4	[H.264/AVC]	<b>460</b>

## Kapitel 11 Exportieren — Exportieren in Dateiformate

Format/Container	Codec	Dateierweiterung	Exportprogramm	Seite
H.265/HEVC	H.265/HEVC	*.mp4	[H.265/HEVC] <sup>*2</sup>	<b>460</b>
			[H.265/HEVC (NVIDIA)] <sup>*3</sup>	
HDV	MPEG-2 Transport Stream	*.m2t	[HDV]	—
iPod	H.264/AVC	*.mp4	[iPod]	<b>460</b>
MP4	H.264/AVC	*.mp4	[H.264/AVC]	<b>460</b>
MPEG-2 Program Stream	MPEG-2	*.mpg, *.m2p	[MPEG2-Program-Stream]	<b>462</b>
MPEG-2 Video Elementary Stream	MPEG-2	*.m2v	[MPEG2-Elementary-Stream]	
MXF	DNxHD <sup>*5</sup>	*.mxf	[DNxHD MXF]	—
	DNxHR <sup>*5</sup>		[DNxHR MXF]	
	DNxHR 444 <sup>*5</sup>		[DNxHR 444 MXF]	
P2	AVC-Intra 50	*.xml + *.mxf	[HD P2-Clip]	<b>468</b>
	AVC-Intra 100			
	AVC-Intra 200			
	AVC-LongG		[AVCUltra P2-Clip]	
	AVC-Intra 4K/2K 422			
	DV		[P2-Clip]	
	DVCPRO25			
	DVCPRO50			
	DVCPRO HD		[HD P2-Clip]	
P2 3D	AVC-Intra 50	*.xml + *.mxf	[HD P2 3D-Clip]	<b>468</b>
	AVC-Intra 100			
PlayStation Portable	H.264/AVC	*.mp4	[PlayStation Portable]	<b>460</b>
QuickTime	Grass Valley HQ	*.mov	[Grass Valley HQ MOV]	<b>458</b>
	Grass Valley HQX		[Grass Valley HQX MOV]	
	H.264/AVC		[H.264/AVC MOV]	
	H.265/HEVC		[H.265/HEVC MOV]	
	ProRes		[ProRes MOV]	
	ProRes 4444		[ProRes 4444 MOV]	
	JPEG2000		[JPEG2000 MOV]	
	Motion JPEG		[Motion JPEG MOV]	
	PNG		[PNG MOV]	
	QT Animation		[QT Animation MOV]	
	H.265/HEVC		[H.265/HEVC MOV (NVIDIA)]	
	DNxHD		[DNxHD MOV]	
	DNxHR		[DNxHR MOV]	
	DNxHR 444		[DNxHR 444 MOV]	
	DV		[DV MOV]	
DVCPRO25	[DVCPRO25 MOV]			
DVCPRO50	[DVCPRO50 MOV]			
DVCPRO HD	[DVCPRO HD MOV]			
WindowsMedia	—	*.wmv	[Windows Media Video]	<b>451</b>
XAVC	XAVC Intra	*.xml + *.mxf	[XAVC]	<b>470</b>
	XAVC Long GOP			
	XAVC S <sup>*4</sup>		[XAVC S]	
XDCAM	DVCAM	*.xml + *.mxf	[XDCAM-DV]	<b>469</b>
	MPEG IMX		[XDCAM MPEG IMX]	
	MPEG HD		[XDCAM HD]	
	MPEG HD422		[XDCAM HD 422]	
XDCAM EX	DVCAM	*.xml + *.mp4	[XDCAM EX DV]	<b>467</b>
	MPEG HD		[XDCAM EX]	
XDCAM EX 3D	MPEG HD	*.xml + *.mp4	[XDCAM EX 3D]	

\*1 Zum Exportieren auf einen Datenträger wählen Sie [Auf Datenträger brennen] unter [Exportieren] im Rekorder.

\*2 Quick Sync Video (CPU der Intel Core i-Serie (6. Generation oder höher)) mit Unterstützung für H.265/HEVC-Codierung ist erforderlich.

\*3 Eine von NVIDIA hergestellte Grafikkarte, die H.265/HEVC-Codierung unterstützt, ist erforderlich.

Informationen zu den unterstützten Grafikkarten finden Sie auf unserer Website.

„Unsere Webseite“ (► Seite 522)

\*4 Zum Laden eines Datenträgers, bei dem eine Datei auf die Kamera exportiert wurde, führen Sie [Medien wiederherstellen] an der Kamera aus. Miniaturbilder können auf der Kamera nicht angezeigt werden.

\*5 Wird bei Verwendung entsprechender Optionen unterstützt.

■ **Audio**

Format/Container	Dateierweiterung	Exportprogramm	Seite
AAC	*.m4a	[Advanced Audio Coding (AAC)]	<b>458</b>
AIFF	*.aif, *.aiff	[PCM-AIFF]	
ALAC	*.m4a	[Apple Lossless]	
Dolby Digital (AC-3)	*.ac3	[Dolby Digital (AC-3)]	
MPEG-1 Audio Elementary Stream	*.mpa	[MPEG2-Elementary-Stream]	
Sony/Sonicfoundry Wave64	*.w64	[Sony/Sonicfoundry Wave64]	
Vorbis	*.ogg	[Vorbis]	
Wave	*.wav	[PCM-WAVE]	
Windows Media Audio	*.wma	[Windows Media Audio]	

■ **Standbild**

Format/Container	Dateierweiterung	Exportprogramm	Seite
JPEG File Interchange Format	*.jif	[Standbild]	<b>464</b>
JPEG	*.jpg, *.jpeg		
Mac Pict	*.pic, *.pct, *.pict		
Photoshop	*.psd		
PNG (Portable Network Graphics)	*.png		
QuickTime Image	*.qtif, *.qti, *.qif		
SGI	*.sgi, *.rgb		
Targa	*.tga, *.targa, *.vda, *.icb, *.vst		
TIFF	*.tif, *.tiff		
Windows Bitmap	*.bmp, *.dib, *.rle		

■ **Untertitel**

Format/Container	Dateierweiterung	Exportprogramm	Seite
Scenarist Closed Caption	*.scc	[Scenarist Closed Caption (.scc) file]	<b>471</b>
MacCaption	*.mcc	[MacCaption (.mcc) file]	

**Registrieren von Exporteinstellungen**

Die Exportprogrammeinstellungen können als eine Voreinstellung registriert werden. Die Exportprogrammeinstellungen können auch zusammen mit den Konvertierungseinstellungen registriert werden, die für den Export in ein Format verwendet werden, das von den Projekteinstellungen abweicht. Nach der Registrierung kann eine Exportprogrammvoreinstellung einfach abgerufen werden.

„Erstellen von Exportprogrammvoreinstellungen“ (► Seite 474)

**Export mit dem 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 452)

**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 454)

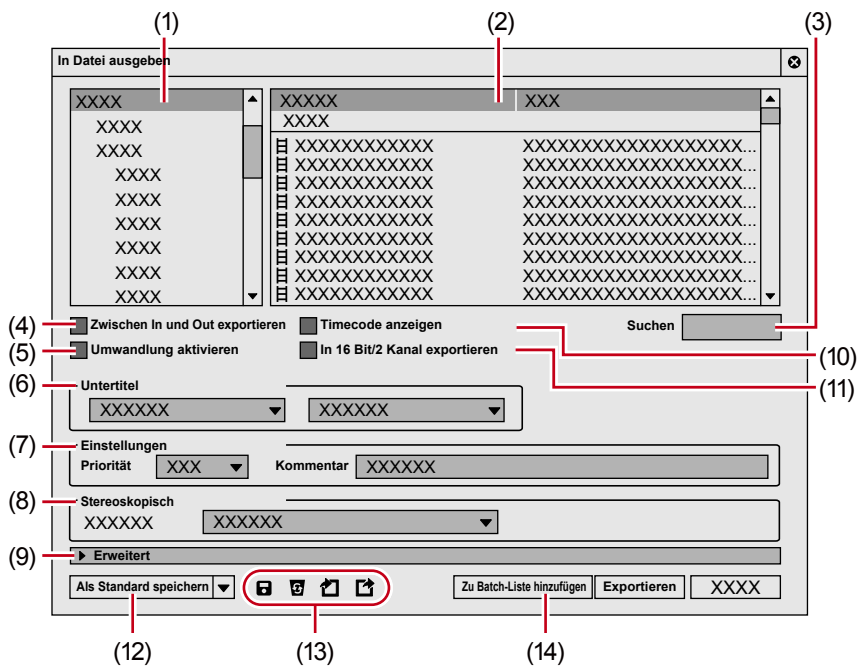
**5) Konfigurieren Sie die Exporteinstellungen.**

**6) Geben Sie einen Dateinamen ein, wählen Sie den Speicherort und klicken Sie auf [Speichern].**





- Der Rendering-Job wird im Render-Service registriert. Auf dem Computerbildschirm erscheint die Benachrichtigung, dass das Rendering gestartet wird.  
Registrierte Rendering-Jobs werden nacheinander in der Reihenfolge der vordefinierten Priorität im Hintergrund verarbeitet. Der Fortschritt des Rendering-Vorgangs kann in GV Job Monitor geprüft werden.  
„GV Job Monitor“ (► Seite 350)
- Das Symbol GV Job Monitor in der Statusleiste wird in Violett angezeigt, solange ein Rendering-Job für den Datelexport verarbeitet wird. Nach Abschluss des Rendering-Vorgangs erscheint auf dem Computerbildschirm die Benachrichtigung, dass das Rendering abgeschlossen ist. Das Symbol in der Statusleiste wechselt wieder zu seiner ursprünglichen Farbe.  
„GV Job Monitor-Symbolanzeige“ (► Seite 350)
- Auch wenn die Projektdatei vor Abschluss des Rendering-Vorgangs geschlossen wird, wird der Rendering-Job fortgeführt.
- Wenn Sie die exportierte Datei in der Bin registrieren wollen, klicken Sie in GV Job Monitor mit der rechten Maustaste auf den Rendering-Job in der Liste abgeschlossener Jobs und klicken Sie dann auf [Zu Bin hinzufügen].

- Nach Schritt 3) unterscheidet sich das Verfahren abhängig vom gewählten Exportprogramm. Führen Sie die Bedienvorgänge gemäß den Anweisungen auf dem Bildschirm durch.
- Wenn Sie in der Benachrichtigung zum Starten/Abschließen des Dateixports auf [Öffnen] klicken, wird GV Job Monitor gestartet. Klicken Sie auf [Schließen], um die Benachrichtigung zu schließen.
- Die Benachrichtigung zum Starten/Abschließen des Dateixports wird gemäß der Windows-Einstellung angezeigt.

**[In Datei ausgeben]-Dialogfeld**



(1)	<b>Kategorie-Baumstruktur</b>	<p>Wählen Sie eine Kategorie aus, um die Exportprogrammoptionen einzugrenzen.</p> <p><b>[Derzeitiger Standard]</b> Zeigen Sie die Standardexportprogramme an.</p> <p><b>[Zuletzt verwendet]</b> Zeigen Sie die Exportprogramme in einer Liste in der Reihenfolge der zuletzt verwendeten an.</p> <p><b>[Meine Voreinstellungen]</b> Zeigen Sie die vom Benutzer registrierten Exportprogrammvoreinstellungen in einer Liste an.</p> <p><b>[Alles]</b> Zeigen Sie alle Exportprogramme in einer Liste an. Sie können die Exportprogrammoptionen eingrenzen, indem Sie eine Kategorie nach dem Format auswählen.</p>
(2)	<b>Exportprogramm/Voreinstellungsliste</b>	<p>Zeigen Sie die Exportprogramme in einer gewählten Kategorie in einer Liste an.</p> <p><b>[Voreinstellung]</b> Zeigen Sie die als Standard gespeicherten Exportprogrammvoreinstellungen und die vom Benutzer gespeicherten Exportprogrammvoreinstellungen an.</p> <p>„Erstellen von Exportprogrammvoreinstellungen“ (► Seite 474)          „Löschen von Exportprogrammvoreinstellungen“ (► Seite 475)          „Exportieren von Exportprogrammvoreinstellungen (Export)“ (► Seite 475)</p> <p> : Video-Exportprogramm          Kennzeichnet die Exportprogramme, die eine Datei mit einem Videoelement exportieren.</p> <p> : Audio-Exportprogramm          Kennzeichnet die Exportprogramme, die ein Audioelement exportieren.</p> <p> : Eine Voreinstellung, für die die Umwandlung durchgeführt wird          Markieren Sie [Umwandlung aktivieren], um alle Exportprogrammvoreinstellungen anzuzeigen, einschließlich der Exportprogrammvoreinstellungen mit einem Format, das sich von den Projekteinstellungen unterscheidet.</p> <p>„Exportieren in ein von den Projekteinstellungen abweichendes Format“ (► Seite 454)          „Erstellen von Exportprogrammvoreinstellungen“ (► Seite 474)</p>
(3)	<b>[Suchen]</b>	Suchen Sie nach den Exportprogrammen.
(4)	<b>[Zwischen In und Out exportieren]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um nur den Bereich zwischen In- und Out-Punkten der Timeline zu exportieren.
(5)	<b>[Umwandlung aktivieren]</b>	<p>Markieren Sie diesen Punkt, um die Umwandlungsverarbeitung zu aktivieren, die für den Export in Formate verwendet wurde, die sich von den Projekteinstellungen unterscheiden.</p> <p>„Exportieren in ein von den Projekteinstellungen abweichendes Format“ (► Seite 454)</p>
(6)	<b>[Untertitel]</b>	<p>Wählen Sie die Exportmethode für Untertitel. Die wählbaren Punkte unterscheiden sich je nach dem ausgewählten Exportprogramm.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Es können auch lediglich die Untertitel in eine Datei exportiert werden.</li> </ul> <p>„Exportieren von Untertiteln“ (► Seite 471)</p>
(7)	<b>[Einstellungen]</b>	<p>Rendering-Jobs für den Datelexport werden im Render-Service registriert. Stellen Sie die [Priorität] der Rendering-Jobs und einen in GV Job Monitor anzuzeigenden Kommentar ein.</p> <p>„GV Job Monitor“ (► Seite 350)</p> <p><b>[Priorität]</b> Hier können Sie die [Priorität] der Rendering-Jobs einstellen. Für [Priorität] können drei Stufen, [Hoch], [Normal] und [Niedrig], eingestellt werden.</p> <p><b>[Kommentar]</b> Geben Sie einen Kommentar ein. Der eingegebene Kommentar wird in [Kommentar] in der Jobliste oder der Liste abgeschlossener Jobs im Dialogfeld [GV Job Monitor] angezeigt.</p>
(8)	<b>[Stereoskopisch]</b>	<p>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.</p> <p>[Dualer Stream L/R] exportiert das Video der linken und rechten Seiten zu einer einzelnen Dual-Stream-kompatiblen Datei.</p> <p>[Nur links]/[Nur rechts] exportiert das Video der linken oder rechten Seite nur zur einer einzigen Datei.</p> <p>Mit [Nebeneinander]/[Oben und unten]/[Linienüberlappung]/[Mischen]/[Anaglyph]/[Differenz] kombinieren und exportieren Sie das Video der linken und rechten Seite in eine einzige Datei.</p> <p>„Stereoskopische Verarbeitungsart“ (► Seite 161)          [Links und rechts separat] gibt das Video der linken und der rechten Seite separat an zwei verschiedene Dateien aus.</p>
(9)	<b>[Erweitert]</b>	<p>Klicken Sie auf die Erweiterungsschaltfläche, um die Umwandlungsverarbeitung zu konfigurieren, wenn in ein Format exportiert wird, das sich von den Projekteinstellungen unterscheidet.</p> <p>„Dialogfeld [In Datei ausgeben] (Detaillierte Einstellungen)“ (► Seite 455)</p>
(10)	<b>[Timecode anzeigen]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um den Export mit auf dem Bildschirm eingeblendetem Timecode durchzuführen.
(11)	<b>[In 16 Bit/2 Kanal exportieren]</b>	Aktivieren Sie diese Option, um in 16-Bit/2-Kanal zu exportieren, unabhängig vom Audioformat in den Projekteinstellungen oder von der gewählten Exportprogrammvoreinstellung. Beim Export eines Mehrkanal-Projekts, das mit Software eines anderen Herstellers verwendet werden soll, empfiehlt es sich, die Option aktiviert zu lassen.

(12)	<b>[Als Standard speichern]</b>	<p>Speichern Sie vier Optionen für [Derzeitiger Standard].</p> <p><b>„Registrieren der Exportprogrammkonfiguration als standardmäßiges Exportprogramm“ (► Seite 474)</b></p> <p>Die gespeicherten Exportprogramme werden unter [Derzeitiger Standard] der Kategorie-Baumstruktur angezeigt. Sie können das gespeicherte standardmäßige Exportprogramm auch ganz einfach auswählen, indem Sie im Rekorder auf [Exportieren] klicken und [In Datei ausgeben (Standardexport)]/[Zum Batch-Export hinzufügen (Standardmäßiges Exportprogramm)] → zu verwendendes standardmäßiges Exportprogramm auswählen.</p>
(13)	<b>Voreinstellungsschaltflächen</b>	<p>: <b>[Voreinstellung speichern]</b></p> <p>Registrieren Sie das Exportprogramm, das in der Exportprogramm-/Voreinstellungsliste ausgewählt wurde, zusammen mit der Umwandlungsverarbeitung, die unter [Erweitert] konfiguriert wurde, als eine Exportprogrammvoreinstellung.</p> <p><b>„Erstellen von Exportprogrammvoreinstellungen“ (► Seite 474)</b></p> <p>: <b>[Löschen von Voreinstellungen]</b></p> <p>Löschen Sie die in der Exportprogramm-/Voreinstellungsliste ausgewählte Exportprogrammvoreinstellung.</p> <p><b>„Löschen von Exportprogrammvoreinstellungen“ (► Seite 475)</b></p> <p>: <b>[Importieren von Voreinstellungen]</b></p> <p>Importieren Sie Exportprogrammvoreinstellungen.</p> <p><b>„Importieren von Exportprogrammvoreinstellungen (Import)“ (► Seite 475)</b></p> <p>: <b>[Exportieren von Voreinstellungen]</b></p> <p>Exportieren Sie die in der Exportprogramm-/Voreinstellungsliste ausgewählte Exportprogrammvoreinstellung.</p> <p><b>„Exportieren von Exportprogrammvoreinstellungen (Export)“ (► Seite 475)</b></p>
(14)	<b>[Zu Batch-Liste hinzufügen]</b>	<p>Fügen Sie den angegebenen Bereich zur Batch-Liste hinzu.</p> <p><b>„Registrieren von zu exportierenden Bereichen in der Batch-Liste“ (► Seite 476)</b></p>

-  Um ein Mehrkanal-Projekt für die Verwendung mit Software eines anderen Herstellers zu exportieren, aktivieren Sie entweder [In 16 Bit/2 Kanal exportieren] oder wählen ein Exportprogramm mit einem 16-Bit/2-Kanal-Audioformat.

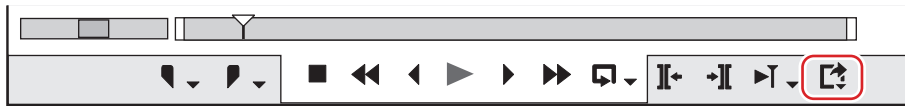
### [Windows Media Video]-Dialogfeld

<b>[Videoeinstellungen]</b>	<p><b>[Modus]</b></p> <p>[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.</p> <p>[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.</p> <p>[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.</p> <p><b>[Bildrate]</b></p> <p>Markieren Sie diesen Punkt, um die Bildrate zu ändern (1-60 fps). Geben Sie „2997“ ein, um auf 29,97 fps einzustellen.</p> <p><b>[Bildgröße]</b></p> <p>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.</p> <p><b>[Qualitätseinstellung]</b></p> <p>Verschieben Sie den Schieberegler abhängig von der relativen Wichtigkeit von [Bildrate (0)] (priorisiert die reibungslose Bewegung) und [Bildqualität (100)].</p>
<b>[Audioeinstellungen]</b>	<p><b>[Modus]</b></p> <p>[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.</p> <p>[VBR (qualitätsbasiert)] ist ein verstellbarer Übertragungsmodus. Die zugewiesene Bitrate variiert je nach der Audiokomplexität. Wählen Sie die durchschnittliche Bitrate aus der [Qualität]-Liste aus.</p>

### Exportieren in ein von den Projekteinstellungen abweichendes Format

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 452)

 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 Exportprogrammvoreinstellungen, bei denen sich das Exportformat von den Projekteinstellungen unterscheidet, werden angezeigt. Exportprogrammvoreinstellungen, für die die Umwandlungsverarbeitung durchgeführt werden soll, haben ein „→“-Zeichen in ihrem Symbol.

4) Wählen Sie ein Exportprogramm und klicken Sie auf die Erweiterungsschaltfläche bei [Erweitert].

- Exportprogrammvoreinstellungen, die als Standard gespeichert wurden, können ebenfalls ausgewählt werden.
- Das Dialogfeld [In Datei ausgeben] (Detaillierte Einstellungen) wird angezeigt.  
„Dialogfeld [In Datei ausgeben] (Detaillierte Einstellungen)“ (► Seite 455)

5) Legen Sie die Einzelheiten des zu exportierenden Formats fest.



- Wenn Sie auf [Als Standard speichern] klicken, werden die aktuellen Einstellungen gespeichert. Sie können das Exportprogramm ganz einfach auswählen, indem Sie im Rekorder auf [Exportieren] klicken und [In Datei ausgeben (Standardexport)] → zu verwendendes standardmäßiges Exportprogramm auswählen.  
„[In Datei ausgeben]-Dialogfeld“ (► Seite 452)
- Sie können die aktuellen Einstellungen als Voreinstellung speichern.  
„Erstellen von Exportprogrammvoreinstellungen“ (► Seite 474)

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].

- Der Rendering-Job wird im Render-Service registriert. Auf dem Computerbildschirm erscheint die Benachrichtigung, dass das Rendering gestartet wird.  
Registrierte Rendering-Jobs werden nacheinander in der Reihenfolge der vordefinierten Priorität im Hintergrund verarbeitet. Der Fortschritt des Rendering-Vorgangs kann in GV Job Monitor geprüft werden.  
„GV Job Monitor“ (► Seite 350)
- Das Symbol GV Job Monitor in der Statusleiste wird in Violett angezeigt, solange ein Rendering-Job für den Datelexport verarbeitet wird. Nach Abschluss des Rendering-Vorgangs erscheint auf dem Computerbildschirm die Benachrichtigung, dass das Rendering abgeschlossen ist. Das Symbol in der Statusleiste wechselt wieder zu seiner ursprünglichen Farbe.  
„GV Job Monitor-Symbolanzeige“ (► Seite 350)
- Auch wenn die Projektdatei vor Abschluss des Rendering-Vorgangs geschlossen wird, wird der Rendering-Job fortgeführt.
- Wenn Sie die exportierte Datei in der Bin registrieren wollen, klicken Sie in GV Job Monitor mit der rechten Maustaste auf den Rendering-Job in der Liste abgeschlossener Jobs und klicken Sie dann auf [Zu Bin hinzufügen].

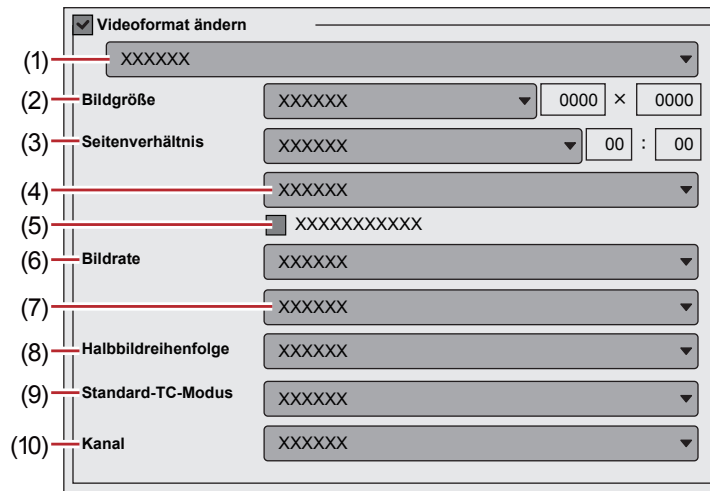


- Nach Schritt 6) unterscheidet sich das Verfahren abhängig vom gewählten Exportprogramm. Führen Sie die Bedienvorgänge gemäß den Anweisungen auf dem Bildschirm durch.
- Wenn Sie in der Benachrichtigung zum Starten/Abschließen des Dateieports auf [Öffnen] klicken, wird GV Job Monitor gestartet. Klicken Sie auf [Schließen], um die Benachrichtigung zu schließen.
- Die Benachrichtigung zum Starten/Abschließen des Dateieports wird gemäß der Windows-Einstellung angezeigt.

**Dialogfeld [In Datei ausgeben] (Detaillierte Einstellungen)**

Wenn eine Exportprogrammvoreinstellung in Schritt 4) ausgewählt wurde, schalten Sie zu den Exportformat-Einstellungen dieser Exportprogrammvoreinstellung 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)	<b>Video-Profilliste</b>	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)	<b>[Bildgröße]</b>	Wählen Sie eine Bildgröße aus der Liste aus. Wählen Sie [Benutzerdefiniert] aus, um einen Einstellwert in Pixeln einzugeben.
(3)	<b>[Seitenverhältnis]</b>	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)	<b>Seitenverhältnis-Umwandlungseinstellungen</b>	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. „ <b>Einstellung der Seitenverhältnis-Umwandlung</b> “ (► <b>Seite 457</b> )
(5)	<b>[Overscan-Bereich zuschneiden]</b>	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)	<b>[Bildrate]</b>	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)	<b>Bildraten-Umwandlungseinstellungen</b>	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)	<b>[Halbbildreihenfolge]</b>	Wählen Sie eine Halbbildreihenfolge aus der Liste aus. Wenn Sie [Autom.] auswählen, wird die optimale wahrgenommene Halbbildreihenfolge automatisch ausgewählt.
(9)	<b>[Standard-TC-Modus]</b>	Wählen Sie, ob das zu exportierende Video den Drop-Frame-Timecode oder den Non-Drop-Frame-Timecode standardmäßig anzeigen soll.
(10)	<b>[Kanal]</b>	Dies kann eingestellt werden, wenn ein Exportprogramm, für das der Alphakanal 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 [Bittiefe]-Einstellungen festgelegt.

„\*“ im rechten Feld einer Einstellung kennzeichnet die Einstellung, die mit den Projekteinstellungen übereinstimmt.

<b>[Kanäle]</b>	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.
<b>[Sample-Rate]</b>	Wählen Sie eine Abtastrate aus der Liste aus.



<b>[Bittiefe]</b>	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.
<b>[Audio exportieren]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um den Audioteil zu exportieren.
<b>[Wellenform wird generiert]</b>	Aktivieren Sie dieses Element, um einen Wellenformspeicher zu erstellen (Wellenformdarstellung für Audio).

### ■ Einstellung [Zusätzliche Daten entfernen]

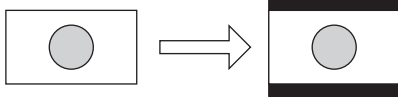
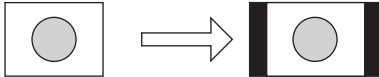
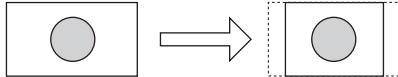
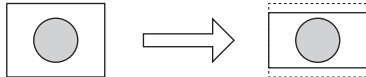
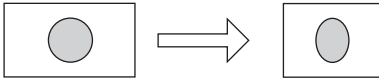
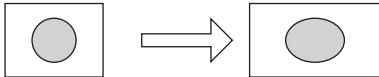
Dies kann eingestellt werden, wenn ein kompatibles Exportprogramm gewählt wird. Markieren Sie diese Option für den Export ohne Zusatzdaten. Diese Einstellung hat keinen Einfluss auf den Export von Untertiteln.

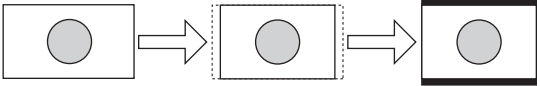
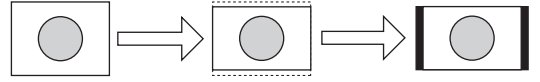
**🔗 Hinweis**

- Wenn sich die Bildgröße nach der Korrektur der Bildrate oder des Seitenverhältnisses von der in den Projekteinstellungen unterscheidet, werden die Zusatzdaten gelöscht, auch wenn diese Option nicht markiert ist.
- Konfigurieren Sie die Exporteinstellung für Zusatzdaten in Verbindung mit [Zusätzliche Daten erhalten] in der Sequenzeinstellung. „Sequenzeinstellungen“ (► Seite 70)

### 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	Originalbildschirm → Konvertierter Bildschirm	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	Originalbildschirm → Konvertierter Bildschirm	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. 

### 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.

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

#### 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 139)
- 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].

### Audioformat

Sie können nur den Audioteil eines Projekts exportieren.

#### 1) Klicken Sie auf [Audio] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)
- 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.

### QuickTime-Format

Sie können ein Projekt ins MOV-Format exportieren, das als QuickTime-Film wiedergegeben werden kann.



- Wenn [Farbraum] unter [Projekteinstellungen] auf [BT.2020/BT.2100 HLG] oder [BT.2020/BT.2100 PQ] gesetzt ist und eins der folgenden Exportprogramme für den Export verwendet wird, werden beim Exportieren HDR-Metadaten hinzugefügt.
  - [Grass Valley HQX MOV]
  - [Grass Valley HQ MOV]

- [H.264/AVC MOV]
- [H.265/HEVC MOV]
- [H.265/HEVC MOV (NVIDIA)]
- [ProRes MOV]
- [ProRes 4444 MOV]
- [DNxHD MOV]
- [DNxHR MOV]
- [DNxHR 444 MOV]

### 1) Klicken Sie auf [QuickTime] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

### 2) Wählen Sie ein Exportprogramm aus und klicken 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.
- Beim Exportprogramm [ProRes MOV] stellen Sie den Codec in [ProRes CODEC-Einstellungen] ein.  
Zur Auswahl stehen die Optionen [ProRes 422 HQ], [ProRes 422], [ProRes 422 LT] und [ProRes 422 Proxy].
- Beim Exportprogramm [ProRes 4444 MOV] stellen Sie den Codec in [ProRes CODEC-Einstellungen] ein.  
Es gibt nur die Einstelloption [ProRes 4444].
- Beim Exportprogramm [JPEG2000 MOV] oder [QT Animation MOV] stellen Sie [Video] und [Audio] ein. Für Video können Sie [Qualität] und für Audio [Codec] einstellen.
- Details zu den Optionen bei der Auswahl von [H.264/AVC MOV] und [H.265/HEVC MOV] als Exportprogramm finden Sie in den Beschreibungen zur Registerkarte [Grundlegende Einstellungen]/[Erweiterte Einstellungen] in „MP4-Format“.  
„MP4-Format“ (► Seite 460)
- Beim Exportprogramm [DNxHD MOV] stellen Sie [Bitrate] ein.
- Beim Exportprogramm [DNxHR MOV] oder [DNxHR 444 MOV] stellen Sie [Format] und [VBR] ein.

### 4) Konfigurieren Sie die Exporteinstellungen, geben Sie einen Dateinamen ein und klicken Sie auf [Speichern].



- Beziehen Sie sich für die Punkte für die Grass Valley HQ- und Grass Valley HQX-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 139)
- Weitere Informationen finden Sie in der Hilfe des QuickTime-Players in den detaillierten Einstellungen für jeden Datelexport.

## BD-Format

---

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.

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

### 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

<b>[Videoeinstellungen]</b>	<p><b>[Profil]</b> Legen Sie das Profil fest. Die wählbaren Profile unterscheiden sich abhängig von der Bildgröße, die exportiert werden soll.</p> <p><b>[Typ der Bitrate]</b> [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.</p> <p><b>[Durchschnitt]</b> 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.</p> <p><b>[Max.]</b> Legen Sie diesen Punkt fest, wenn [VBR] als der Bitratentyp ausgewählt wurde. Sie können entweder aus der Liste auswählen oder Werte direkt eingeben.</p> <p><b>[Qualität]</b> Wählen Sie eine Bildqualität aus der Liste aus.</p> <p><b>[Verwenden des Hardwarekodierers]</b> Markieren Sie diesen Punkt, um Video mit Hardware-Codierung wie Quick Sync Video auszugeben. Wenn Sie die Markierung aufheben, erfolgt die Videoausgabe mit H.264-Softwareverschlüsselung, die eine hochwertige Codierung mit hoher Geschwindigkeit ermöglicht. In einer Umgebung ohne Hardwareverschlüsselung wird [Verwenden des Hardwarekodierers] nicht angezeigt. Als Verschlüsselung für die Ausgabe kann dann nur die H.264-Softwareverschlüsselung verwendet werden.</p>
<b>[Audioeinstellungen]</b>	<p><b>[Format]</b> Wählen Sie das Audiokomprimierungsformat aus der Liste aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Für [Dolby Digital (AC-3)] Wenn die Anzahl der Audiokanäle in den Projekteinstellungen 7 Kanäle oder höher ist, werden der 7. und weitere Kanäle verworfen und die Projektausgabe erfolgt über 5.1 Kanäle (Kanal 1: L, Kanal 2: R, Kanal 3: C, Kanal 4: LFE, Kanal 5: Ls und Kanal 6: Rs). Wenn die Anzahl der Audiokanäle in den Projekteinstellungen 5 Kanäle oder weniger ist, werden alle bis auf Kanal 1 und 2 verworfen und die Projektausgabe erfolgt über 2 Kanäle.</li> <li>• 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.</li> </ul> <p><b>[Bitrate]</b> Wählen Sie eine Bitrate aus der Liste aus.</p>

### ■ [Erweiterte Einstellungen]-Registerkarte

<b>[GOP-Struktur]</b>	Wählen Sie die GOP-Struktur aus.
<b>[Bildanzahl]</b>	Stellen Sie die GOP-Länge ein.
<b>[Anzahl von Referenzbildern]</b>	Legen Sie fest, wie viele Bilder für die Bewegungsschätzung berücksichtigt werden müssen.
<b>[Multi-Slice]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um 1 Bild in 4 Teile zu teilen. Wenn der Decoder den Mehrfachschnitt unterstützt, kann die Entschlüsselung schneller durchgeführt werden.
<b>[Entropiecodiermodus]</b>	Wählen Sie den H.264-Verschlüsselungsmodus aus.
<b>[Bittiefe]</b>	Die Video-Bitrate für die Quantifizierung ist fest auf [8] eingestellt.
<b>[Chroma-Format]</b>	Das Pixelformat von YUV ist fest auf [4:2:0] eingestellt.

## MP4-Format

Projekte können in Dateien des MP4-Formats (\*.mp4) exportiert werden.



- Wenn [Bittiefe] beim Exportieren in der Registerkarte [Erweiterte Einstellungen] auf [10] gesetzt ist, wird die Datei in 10-Bit exportiert.
- Wenn [Farbraum] unter [Projekteinstellungen] auf [BT.2020/BT.2100 HLG] oder [BT.2020/BT.2100 PQ] gesetzt ist und eins der folgenden Exportprogramme für den Export verwendet wird, werden beim Exportieren HDR-Metadaten hinzugefügt.
  - [H.264/AVC]
  - [H.265/HEVC]
  - [H.265/HEVC (NVIDIA)]
- Der Export in H.265/HEVC steht bei Verwendung von Quick Sync Video zur Verfügung. Das [H.265/HEVC]-Exportprogramm kann nur in einer Umgebung mit einer CPU der Intel Core i-Serie (6. Generation oder höher) verwendet werden. Beachten Sie, dass CPUs der 6. Generation den Export von Projekten in 4:2:0 10-Bit nicht unterstützen.

- Der Export in H.265/HEVC steht bei Verwendung einer von NVIDIA hergestellten Grafikkarte zur Verfügung. Das Exportprogramm für [H.265/HEVC (NVIDIA)] kann nur in einer Umgebung mit einer von NVIDIA hergestellten Grafikkarte verwendet werden. Informationen zu den unterstützten Grafikkarten finden Sie auf unserer Website.  
„Unsere Webseite“ (► Seite 522)

### 1) Klicken Sie auf [H.264/AVC] oder [H.265/HEVC] in der Kategorie-Baumstruktur im Dialogfeld [In Datei ausgeben].

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

### 2) Wählen Sie ein Exportprogramm aus und klicken auf [Exportieren].

- Wählen Sie entweder [H.264/AVC], [PlayStation Portable], [iPod], [H.265/HEVC] oder [H.265/HEVC (NVIDIA)] als Exportprogramm aus.

### 3) Geben Sie nach der Einstellung der Exportdetails einen Dateinamen und Speicherort an und klicken Sie auf [Speichern].

- „Dialogfeld der Exporteinstellungen für das MP4-Format“ (► Seite 461)

## Dialogfeld der Exporteinstellungen für das MP4-Format

Die Einstellpunkte unterscheiden sich je nach Exportprogramm.

### ■ [Grundlegende Einstellungen]-Registerkarte

<b>[Videoeinstellungen]</b>	<p><b>[Profil]</b> Legen Sie das Profil fest. Die wählbaren Profile unterscheiden sich abhängig von der Bildgröße, die exportiert werden soll.</p> <p><b>[Typ der Bitrate]</b> [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.</p> <p><b>[Durchschnitt]</b> 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.</p> <p><b>[Max.]</b> Stellen Sie diese Option ein, wenn [VBR] als Bitratentyp ausgewählt wurde. Sie können entweder aus der Liste auswählen oder Werte direkt eingeben.</p> <p><b>[Qualität]</b> Wählen Sie eine Bildqualität aus der Liste aus.</p> <p><b>[Verwenden des Hardwarekodierers]</b> Markieren Sie diesen Punkt, um Video mit Hardware-Codierung wie Quick Sync Video auszugeben. Wenn Sie die Markierung aufheben, erfolgt die Videoausgabe mit H.264-Softwareverschlüsselung, die eine hochwertige Codierung mit hoher Geschwindigkeit ermöglicht. In einer Umgebung ohne Hardwareverschlüsselung wird [Verwenden des Hardwarekodierers] nicht angezeigt. Als Verschlüsselung für die Ausgabe kann dann nur die H.264-Softwareverschlüsselung verwendet werden.</p>
<b>[Audioeinstellungen]</b>	<p><b>[Format]*1</b> Das Audiokompressionsformat ist fest auf [AAC] eingestellt.</p> <p><b>[Bitrate]</b> Wählen Sie eine Bitrate aus der Liste aus.</p>

\*1 Beim Exportprogramm [H.264/AVC MOV] oder [H.265/HEVC MOV] für [QuickTime] können Sie außerdem [Lineares PCM] auswählen.

### ■ [Erweiterte Einstellungen]-Registerkarte

<b>[GOP-Struktur]</b>	Wählen Sie die GOP-Struktur aus.
<b>[Bildanzahl]</b>	Stellen Sie die GOP-Länge ein.
<b>[Anzahl von Referenzbildern]</b>	Stellen Sie die maximale Anzahl an Bildern ein, die für die Bewegungsschätzung berücksichtigt werden sollen.
<b>[Multi-Slice]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um 1 Bild in 4 Teile zu teilen. Wenn der Decoder den Mehrfachschnitt unterstützt, kann die Entschlüsselung schneller durchgeführt werden.
<b>[Entropiecodiermodus]</b>	Wählen Sie den H.264-Verschlüsselungsmodus aus.
<b>[Einstellen der Bitrate nach Pixeln pro Sek]</b>	Aktivieren Sie diese Option, um die Bitrate gemäß der Anzahl der Pixel pro Sekunde einzustellen.
<b>[Bittiefe]</b>	Wählen Sie die Bitrate für die Video-Quantifizierung aus der Liste aus.
<b>[Chroma-Format]</b>	Wählen Sie ein YUV-Pixelformat aus der Liste aus.

<b>[MP4 Option]</b>	Wählen Sie [Schnellstart], um moov am Anfang der Datei hinzuzufügen, sie auf Schnellstart einzustellen und zu exportieren. Wählen Sie [Fragmentiert], um die Datei in das Fragmented MP4-Format zu exportieren. Wenn Sie [Schnellstart] und [Fragmentiert] nicht verwenden, wählen Sie [Keine].
<b>[Audio Optionen]*1</b>	Wählen Sie [Mehrere Kanäle], um die Kanäle als mittlere, rechte oder linke zu exportieren. Wählen Sie [Multitracks], um mehrere Streams von 2-Kanal-Audio auszugeben. Bei Ausgabe von 6 oder mehr Kanälen können mit dieser Option alle Kanäle ausgegeben werden. Wenn Sie [Apply bitrate per track] aktivieren, wird die Audio-Bitrate jeder Spur auf die Bitrate angewendet, die für [Audioeinstellungen] auf der Registerkarte [Grundlegende Einstellungen] eingestellt ist. Diese Einstellung gilt nur, wenn [Multitracks] ausgewählt wurde.

\*1 Nur verfügbar, wenn [Format] unter [Audioeinstellungen] auf der Registerkarte [Grundlegende Einstellungen] auf [AAC] eingestellt ist.

### Hinweis

- Wenn [Bittiefe] auf [10] oder [Chroma-Format] auf [4:2:2] eingestellt ist, kann keine Hardwareverschlüsselung erfolgen, selbst wenn das Kontrollkästchen [Verwenden des Hardwarekodierers] unter [Videoeinstellungen] aktiviert ist.

## Hochladen eines HDR-Videos auf YouTube

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie als HDR-Video erkannte Dateien auf YouTube exportieren.

- Im Folgenden ist ein Beispiel aufgeführt.

### 1) Erstellen Sie ein Projekt.

- Erstellen Sie ein Projekt mit den folgenden Projekteinstellungen.
  - [Videovoreinstellung]: [QFHD 3840 x 2160 59.94p]
  - [Video Bittiefe]: [10bit]
  - [Farbraum]: [BT.2020/BT.2100 PQ]

### 2) Registrieren Sie einen Clip im Log-Format für das Projekt und platzieren Sie den Clip auf der Timeline.

### 3) Wenden Sie [Primäre Farbkorrektur] auf den Clip an.

- Wenn der Clip nicht als Log-Datei erkannt wird, stellen Sie den Farbraum manuell ein.
- Verwenden Sie gegebenenfalls Color Grading im Dialogfeld [Primäre Farbkorrektur].
- „Anpassung mit [Primäre Farbkorrektur]“ (► Seite 366)

### 4) Klicken Sie auf [In Datei ausgeben].

### 5) Klicken Sie auf [H.264/AVC] oder [H.265/HEVC] in der Kategorie-Baumstruktur im Dialogfeld [In Datei ausgeben].

### 6) Wählen Sie [H.264/AVC MP4 3840x2160 59.94p 10 Bit] oder [H.265/HEVC MP4 3840x2160 59.94p 10 Bit] unter [Voreinstellung] im Exportprogramm.

### 7) Klicken Sie auf [Exportieren], geben Sie einen Dateinamen und den Speicherort an und klicken Sie auf [Speichern].

- Wenn die exportierte Datei auf YouTube hochgeladen wird, wird die Datei als HDR-Video erkannt. Einzelheiten dazu finden Sie auf der Website von YouTube.

## MPEG-2-Format

Projekte können in eine Datei im MPEG-2-Format exportiert werden.

### 1) Klicken Sie auf [MPEG] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

**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 463)

**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.

<b>[Videoeinstellungen]</b>	<p><b>[Segmentcodierung]</b> Markieren Sie diesen Punkt, um einen Clip einer Raw-Quelle ohne erneute Kodierung zu exportieren. Dies erhöht die Ausgabegeschwindigkeit.</p> <p><b>[Größe]</b> Wählen Sie eine Bildqualität aus.</p> <p><b>[Qualität/Geschwindigkeit]</b> Wählen Sie die Qualität aus der Liste aus. Je höher die Qualität, desto mehr Zeit wird für die Kodierung benötigt.</p> <p><b>[Bitrate]</b> 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.</p>
<b>[Audioeinstellungen]</b>	<p><b>[Format]</b> Wählen Sie das Audiokomprimierungsformat aus der Liste aus.</p> <p><b>[Kanal]</b> Wählen Sie zwischen [Stereo], [Zweikanal] oder [Joint Stereo]. [Stereo] ist normales Stereo, dass getrennt auf der linken und rechten Seite aufzeichnet. 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.</p> <p><b>[Bitrate]</b> Wählen Sie eine Bitrate aus der Liste aus.</p>

■ [Erweiterte Einstellungen]-Registerkarte

<p>[Videoeinstellungen]</p>	<p><b>[Halbbildreihenfolge]</b> Für den Zeilensprung kann eine Halbbildreihenfolge ausgewählt werden.</p> <p><b>[Chroma-Format]</b> Wählen Sie ein YUV-Pixelformat aus der Liste aus.</p> <p><b>[Profil &amp; Ebene]</b> Wählen Sie ein Profil &amp; 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 &amp; die Stufe ändern sich entsprechend des in [Chroma-Format] gewählten Formats.</p> <p><b>[GOP-Struktur]</b> 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.</p> <p><b>[Bildanzahl]</b> Legen Sie die Anzahl der in einer Gruppe eingeschlossenen Bilder fest.</p> <p><b>[Geschlossene GOP]</b> 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.</p>
<p>[Audioeinstellungen]</p>	<p><b>[Verstärkung]</b> Wählen Sie aus der Liste für Hochfrequenz-Kompensation aus, die gespeichert wird, während der hohe Bereich verstärkt wird. Mit [Keine] gibt es keine Hochfrequenzkompensation. [50/15 us] ist eine Verstärkungseinstellung, die von einigen Audio-CDs usw. verwendet wird. [CCITT J.17] ist ein von CCITT empfohlener Telekommunikationsstandard.</p> <p><b>[Schutz]</b> „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.</p> <p><b>[Original-Flag]</b> 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.</p> <p><b>[Copyright-Flag]</b> 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.</p>

**Standbildformat**

Die Timeline kann in Form von Standbilddateien exportiert werden.

**1) Klicken Sie auf [Andere] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.**

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

**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.

<p>[Erweitert]</p>	<p>Ändern Sie die Seitenverhältniskorrektur oder exportieren Sie die Halbbildeinstellungen. Die Einstellungen für [Standbild] bei [Systemeinstellungen] sind die Anfangswerte. „[Standbild]“ (► Seite 109)</p>
--------------------	--





- 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 [Speichern].

- Das Video wird als eine Reihe von Standbildern exportiert.

### Flash Video-Format (F4V)

Projekte können im F4V-Format für Flash exportiert werden.



- Wenn [Farbraum] unter [Projekteinstellungen] auf [BT.2020/BT.2100 HLG] oder [BT.2020/BT.2100 PQ] gesetzt wird, werden beim Exportieren HDR-Metadaten hinzugefügt.

#### 1) Klicken Sie auf [H.264/AVC] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

#### 2) Klicken Sie auf [F4V] und klicken Sie auf [Exportieren].

- Das [F4V]-Dialogfeld wird angezeigt.  
„[F4V]-Dialogfeld“ (► Seite 465)

#### 3) Geben Sie nach der Einstellung der Exportdetails einen Dateinamen und Speicherort an und klicken Sie auf [Speichern].

### [F4V]-Dialogfeld

#### ■ [Grundlegende Einstellungen]-Registerkarte

<p><b>[Videoeinstellungen]</b></p>	<p><b>[Profil]</b> Legen Sie das Profil fest. Die wählbaren Profile unterscheiden sich abhängig von der Bildgröße, die exportiert werden soll.</p> <p><b>[Typ der Bitrate]</b> [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.</p> <p><b>[Durchschnitt]</b> 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.</p> <p><b>[Max.]</b> Stellen Sie diese Option ein, wenn [VBR] als Bitratentyp ausgewählt wurde. Sie können entweder aus der Liste auswählen oder Werte direkt eingeben.</p> <p><b>[Qualität]</b> Wählen Sie eine Bildqualität aus der Liste aus.</p> <p><b>[Verwenden des Hardwarekodierers]</b> Markieren Sie diesen Punkt, um Video mit Hardware-Codierung wie Quick Sync Video auszugeben. Wenn Sie die Markierung aufheben, erfolgt die Videoausgabe mit H.264-Softwareverschlüsselung, die eine hochwertige Codierung mit hoher Geschwindigkeit ermöglicht. In einer Umgebung ohne Hardwareverschlüsselung wird [Verwenden des Hardwarekodierers] nicht angezeigt. Als Verschlüsselung für die Ausgabe kann dann nur die H.264-Softwareverschlüsselung verwendet werden.</p>
<p><b>[Audioeinstellungen]</b></p>	<p><b>[Format]</b> Das Audiokompressionsformat ist fest auf [AAC] eingestellt.</p> <p><b>[Bitrate]</b> Wählen Sie eine Bitrate aus der Liste aus.</p>

#### ■ [Erweiterte Einstellungen]-Registerkarte

<p><b>[GOP-Struktur]</b></p>	<p>Wählen Sie die GOP-Struktur aus.</p>
<p><b>[Bildanzahl]</b></p>	<p>Stellen Sie die GOP-Länge ein.</p>

<b>[Anzahl von Referenzbildern]</b>	Stellen Sie die maximale Anzahl an Bildern ein, die für die Bewegungsschätzung berücksichtigt werden sollen.
<b>[Multi-Slice]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um 1 Bild in 4 Teile zu teilen. Wenn der Decoder den Mehrfachschnitt unterstützt, kann die Entschlüsselung schneller durchgeführt werden.
<b>[Entropiecodiermodus]</b>	Wählen Sie den H.264-Verschlüsselungsmodus aus.
<b>[Einstellen der Bitrate nach Pixeln pro Sek]</b>	Aktivieren Sie diese Option, um die Bitrate gemäß der Anzahl der Pixel pro Sekunde einzustellen.
<b>[Bittiefe]</b>	Die Video-Bitrate für die Quantifizierung ist fest auf [8] eingestellt.
<b>[Chroma-Format]</b>	Das Pixelformat von YUV ist fest auf [4:2:0] eingestellt.

### ■ [METADATEN]-Registerkarte

<b>[Sequenzmarke als Cue-Punkt exportieren]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um Sequenzmarkierungen als Hinweispunkte für Flash zu exportieren. Wählen Sie den Namen der Art des Hinweispunktes.
<b>[METADATEN]</b>	Der Export ist mit angefügten Metadaten möglich. Wählen Sie einen Punkt aus der [Name]-Liste und geben Sie die Metadaten bei [Wert] ein.
<b>[Importieren]</b>	Importieren Sie Metadaten im XMP-Format (*.xmp). Dies wird in der [METADATEN]-Einstellung widerspiegelt.
<b>[Exportieren]</b>	Exportieren Sie die Einstellungen, die bei [METADATEN] vorgenommen wurden, im XMP-Format.

### 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 DVD/BD-Brenner, um das Projekt auf eine DVD oder BD zu schreiben. „Exportieren auf eine Disk“ (► Seite 480)

#### Hinweis

- Wenn Sie versuchen, eine Datei auf die interne Festplatte oder in den internen Speicher einer AVCHD-Videokamera oder auf einen Wechseldatenträger zu exportieren, um Sie auf der AVCHD-Videokamera wiederzugeben, steht der Export oder die Wiedergabe bei manchen Kameras eventuell nicht zur Verfügung.
- 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.

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

### 2) Wählen Sie ein Exportprogramm aus und klicken Sie auf [Exportieren].

- Wenn Sie auf den Wechseldatenträger schreiben wollen, klicken Sie auf [AVCHD Writer] oder [AVCHD 3D Writer] und fahren Sie mit Schritt 3) fort.
- Um eine Datei im AVCHD-Format zu exportieren, ohne auf den Wechseldatenträger zu schreiben, klicken Sie auf [AVCHD] oder [AVCHD 3D] und fahren mit Schritt 5) fort.

#### 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.

### 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 „BD-Format“ nach.  
„BD-Format“ (► Seite 459)

### 6) Klicken Sie auf [OK].

- Geben Sie für [AVCHD] oder [AVCHD 3D] 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.

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

### 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 „BD-Format“ nach.  
„BD-Format“ (► Seite 459)

### 5) Klicken Sie auf [OK].

## XDCAM EX-Format

Projekte können im XDCAM EX-Format 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.

Sie können sie auch im XDCAM EX 3D-Format exportieren.

### Hinweis

- Formatieren Sie die SxS-Speicherkarte im Voraus unbedingt mit einem XDCAM EX-Gerät oder einem Gerät, das XDCAM EX 3D unterstützt.

### 1) Klicken Sie auf [XDCAM] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

### 2) Wählen Sie ein Exportprogramm aus und klicken auf [Exportieren].

- Wählen Sie [XDCAM EX], [XDCAM EX DV] oder [XDCAM EX 3D] als Exportprogramm aus.


### 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.

<b>[Ziel]</b>	Wählen Sie aus, ob auf eine SxS-Speicherkarte oder eine SDHC-Speicherkarte exportiert oder in einen lokalen Ordner gespeichert werden soll. Eine Datei wird in einer Ordnerstruktur exportiert. 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.
<b>[Segmentcodierung]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um einen Clip einer Raw-Quelle ohne erneute Kodierung zu exportieren. Dies erhöht die Ausgabegeschwindigkeit.
<b>[Geschlossene GOP]</b>	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.
<b>[Audio/Stereo]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um die Audiodaten als eine Stereospur zu exportieren. Dies wird nur angezeigt, wenn der Audiokanal 2ch ist.
<b>[Modus]</b>	Wählen Sie einen Bildqualitätsmodus aus (SP oder HQ).
<b>[Qualität/Geschwindigkeit]</b>	Wählen Sie die Qualität aus der Liste aus. Je höher die Qualität, desto mehr Zeit wird für die Kodierung benötigt.
<b>Metadaten</b>	Fügen Sie Metadaten wie Titel und Kommentare zu den Clips hinzu, die exportiert werden sollen.


- 
- Bei Auswahl von [XDCAM EX 3D] als Exportprogramm gelten folgende Einschränkungen.
    - Wenn Sie [Sony - SxS Speicherkarte] als [Ziel] ausgewählt haben, werden aufgrund der Spezifikationen des Sony-Camcorders mit Speicher nur Speicherkarten in zwei Kartenfächern an der linken Seite vom PC erkannt. Setzen Sie Speicherkarten in die Kartenfächer an der linken Seite ein. Setzen Sie die Karten nach dem Export wieder in die Kartenfächer an der rechten Seite ein.
    - Wenn während des Exports der freie Speicherplatz auf dem Exportziellaufwerk zur Neige geht, wird das [Speicherkartenlaufwerk wählen]-Dialogfeld angezeigt. Das Dialogfeld wird jedoch nicht angezeigt, wenn Sie als [Ziel] die Option [Ordner] ausgewählt haben oder ein Batch-Export durchgeführt wird.
    - Wenn Sie [Ordner] als [Ziel] ausgewählt haben, kann für links und rechts nicht derselbe Speicherort als Exportziel angegeben werden.
  - 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.
- „[Speicherkartenlaufwerk wählen]-Dialogfeld“ (► Seite 468)

### [Speicherkartenlaufwerk wählen]-Dialogfeld

<b>[Speicherkarte]: [L]/[R]</b>	Wählen Sie das nächste Speicherkartenlaufwerk aus.
<b>[OK]</b>	Klicken Sie auf diese Option, nachdem Sie ein Laufwerk ausgewählt oder eine Speicherkarte ausgetauscht haben.

## P2-Format

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.

- 
- Wenn Daten mit dem Codec AVC-Intra oder AVC-Ultra exportiert werden sollen und [Farbraum] unter [Projekteinstellungen] auf [BT.2020/BT.2100 HLG] oder [BT.2020/BT.2100 PQ] eingestellt ist, werden beim Exportieren HDR-Metadaten hinzugefügt.

### Hinweis

- Achten Sie darauf, dass die P2-Gerätelaufwerke bereits installiert sind.
- Audio wird im 16-Bit-Format exportiert, auch wenn in den Projektvoreinstellungen das 24-Bit-Format eingestellt ist.

## 1) Klicken Sie auf [P2] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

**2) Wählen Sie ein Exportprogramm aus und klicken auf [Exportieren].**

- Wählen Sie [P2-Clip], [HD P2-Clip], [HD P2 3D-Clip] oder [AVCUltra P2-Clip] als Exportprogramm. Exportprogramme, die die Projekteinstellungen nicht unterstützen, werden nicht angezeigt.

**3) Legen Sie Exportziel, 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 auf dem Exportziel vorhanden ist oder der Clip aus Dateien besteht, die insgesamt 4 GB überschreiten, wird der Clip 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.

**XDCAM-Format**

Mit dem XDCAM-Exportprogramm können Sie ein Projekt als eine MXF-Datei ausgeben und sie auf ein XDCAM-Gerät hochladen. MXF-Dateien können auch zur Festplatte des Computers exportiert werden.



- Dateien können auch zum XDCAM-Speicherlaufwerk (mit einem XDCAM-Gerät formatierte SxS-Speicherkarte) exportiert werden.

**Hinweis**

- Formatieren Sie die SxS-Speicherkarte im Voraus unbedingt mit einem XDCAM-Gerät.
- Sie können keine Dateien zu einer SxS-Speicherkarte exportieren, die im XDCAM EX-Format formatiert wurde.
- Proxydateien werden nicht exportiert.

**1) Klicken Sie auf [XDCAM] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.**

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

**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.

<b>[Ziel]</b>	Wählen Sie ein XDCAM-Laufwerk oder einen PC-Ordner als Exportziel aus. Eine Datei wird in einer Ordnerstruktur exportiert. Wenn [XDCAM-Laufwerk] ausgewählt wurde, wählen Sie ein Laufwerk aus der Liste aus. Wenn [Ordner] ausgewählt wurde, klicken Sie auf [Auswählen] und bestimmen Sie einen Speicherort.
<b>[Clipname]</b>	Legen Sie Dateinamen fest, der exportiert werden soll. <b>[Autom. (C****)]</b> Wenn Sie diese Option aktivieren, wird automatisch ein Dateiname festgelegt. Deaktivieren Sie die Option [Autom. (C****)] und geben Sie einen Namen in [Clipname] ein, um einen anderen Dateinamen festzulegen. (Auf dem XDCAM-Laufwerk muss für „Clip Naming“ die Einstellung „Free“ gewählt werden.)
<b>[Segmentcodierung]</b>	Markieren Sie diesen Punkt, um einen Clip einer Raw-Quelle ohne erneute Kodierung zu exportieren. Dies erhöht die Ausgabegeschwindigkeit.
<b>[Bitrate]</b>	Wählen Sie eine Bitrate aus der Liste aus.
<b>[Qualität/Geschwindigkeit]</b>	Wählen Sie die Qualität aus.

<b>[Geschlossene GOP]</b>	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.
<b>[Audioformat]</b>	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 720x480 Videos hinzugefügt, das als gerades Video (oberes Halbbild zuerst) exportiert werden soll. Außerdem wird das 720x576 (Ungerade) Video um 1 Zeile verschoben, um als gerades Video exportiert zu werden (oberes Halbbild zuerst).

### XAVC S-Format

Sie können ein Projekt auf eine XQD-Speicherkarte im XAVC S-Format exportieren. Schließen Sie ein Gerät an Ihren PC an und überprüfen Sie, ob das Gerät eingeschaltet ist. Dateien können auch auf die Festplatte des PCs exportiert werden.



- Wenn [Farbraum] unter [Projekteinstellungen] auf [BT.2020/BT.2100 HLG] oder [BT.2020/BT.2100 PQ] gesetzt wird, werden beim Exportieren HDR-Metadaten hinzugefügt.

#### Hinweis

- Achten Sie darauf, die XQD-Speicherkarte im Voraus mit einem XAVC S-Gerät zu formatieren.

### 1) Klicken Sie auf [XAVC] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

### 2) Klicken Sie auf [XAVC S] und klicken Sie auf [Exportieren].

### 3) Legen Sie das Exportziel, den Clipnamen usw. fest und klicken Sie auf [OK].

<b>[Ziel]</b>	Wählen Sie aus, ob auf ein XAVC S-Gerät oder in einen gewünschten PC-Ordner exportiert werden soll. Eine Datei wird in einer Ordnerstruktur exportiert. Wenn [Speicherkarte] ausgewählt wird, wählen Sie ein Gerät aus der Liste aus. Wenn [Ordner] ausgewählt wird, klicken Sie auf [...] und geben Sie einen Speicherort an.
<b>[Videoeinstellungen]</b>	<b>[Bitrate]</b> Wählen Sie eine Bitrate aus der Liste aus. <b>[Qualität]</b> Wählen Sie eine Bildqualität aus. <b>[Verwenden des Hardwarekodierers]</b> Markieren Sie diesen Punkt, um Video mit Hardware-Codierung wie Quick Sync Video auszugeben. Wenn Sie die Markierung aufheben, erfolgt die Videoausgabe mit H.264-Softwareverschlüsselung, die eine hochwertige Codierung mit hoher Geschwindigkeit ermöglicht. In einer Umgebung ohne Hardwareverschlüsselung wird [Verwenden des Hardwarekodierers] nicht angezeigt. Als Verschlüsselung für die Ausgabe kann dann nur die H.264-Softwareverschlüsselung verwendet werden.
<b>[Audioeinstellungen]</b>	Wählen Sie das Audioformat des zu exportierenden Videos aus.
<b>Metadaten</b>	Fügen Sie Metadaten wie Titel und Kommentare zu den Clips hinzu, die exportiert werden sollen.

### XAVC-Format

Mit dem XAVC-Exportprogramm können Sie ein Projekt exportieren und auf ein XDCAM-Gerät hochladen. Dateien können auch auf die Festplatte des PCs exportiert werden.



- Dateien können auch auf das XDCAM-Speicherlaufwerk (mit einem XDCAM-Gerät formatierte SxS-Speicherkarte) exportiert werden.
- Wenn [Farbraum] unter [Projekteinstellungen] auf [BT.2020/BT.2100 HLG] oder [BT.2020/BT.2100 PQ] gesetzt wird, werden beim Exportieren HDR-Metadaten hinzugefügt.

 **Hinweis**

- Achten Sie darauf, die SxS-Speicherkarte im Voraus mit einem XDCAM-Gerät zu formatieren.
- Dateien können nicht auf eine im XDCAM EX-Format formatierte SxS-Speicherkarte exportiert werden.

**1) Klicken Sie auf [XAVC] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.**

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

**2) Klicken Sie auf [XAVC] und klicken Sie auf [Exportieren].**

**3) Legen Sie das Exportziel, den Clipnamen usw. fest und klicken Sie auf [OK].**

<b>[Ziel]</b>	Wählen Sie ein XDCAM-Laufwerk oder einen PC-Ordner als Exportziel aus. Eine Datei wird in einer Ordnerstruktur exportiert. Wenn [XDCAM-Laufwerk] ausgewählt wurde, wählen Sie ein Laufwerk aus der Liste aus. Wenn [Ordner] ausgewählt wurde, klicken Sie auf [Auswählen] und bestimmen Sie einen Speicherort.
<b>[Clipname]</b>	Legen Sie den Dateinamen fest, der exportiert werden soll. <b>[Autom. (C****)]</b> Wird dies markiert, wird automatisch ein Dateiname festgelegt. Heben Sie die Markierung von [Autom. (C****)] auf und geben Sie einen Namen in [Clipname] ein, um den bevorzugten Dateinamen festzulegen. („Clip Naming“ muss als „Free“ auf dem XDCAM-Laufwerk festgelegt werden.)
<b>[Format]</b>	Wählen Sie das Format für den Export.
<b>[Qualität/Geschwindigkeit]</b>	Wählen Sie die Qualität und die Geschwindigkeit aus.
<b>[Audiokanäle]</b>	Wählen Sie die Anzahl der Audiokanäle aus.

## AAF-Format

Sie können ein Projekt in eine AAF-Datei exportieren.

**1) Klicken Sie auf [Andere] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.**

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

**2) Klicken Sie auf [AAF-Projektexportprogramm] und klicken Sie auf [Exportieren].**

**3) Geben Sie einen Dateinamen und den Zielort des Exports an, legen Sie [Voreinstellung] fest und klicken Sie auf [Speichern].**

- „[Projekt-Export (AAF)]-Dialogfeld“ (► Seite 82)
- Wenn Sie die Voreinstellungseinstellungen prüfen oder die Exporteinstellungen ändern möchten, klicken Sie auf [Details].  
„[AAF-Export - Detailsinstellungen]-Dialogfeld“ (► Seite 82)

## Exportieren von Untertiteln

### Exportieren eines Projekts mit Untertiteldaten

Sie können ein Projekt mit Untertiteln in eine Datei exportieren.

Zusammen mit der Ausgabedatei kann eine Filialdatei (Untertiteldatei) exportiert werden oder die Untertiteldaten können in die Ausgabedatei eingebettet werden.

- Untertiteldaten auf oberen Spuren werden beim Export priorisiert.

**1) Wählen Sie ein Exportprogramm in der Kategorie-Baumstruktur im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld aus.**

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

**2) Wählen Sie die Exportmethode aus der Liste links neben [Untertitel] aus.**

<b>[Keine]</b>	Eine Datei wird ohne Untertiteldaten exportiert.
----------------	--

<b>[Filialdatei]</b>	<p>Eine normale Datei und eine Filialdatei (Untertiteldatei) werden separat exportiert. Wählen Sie die Exportmethode für die Untertiteldatei aus der Liste rechts aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Für den Export werden die folgenden Untertiteldateiformate unterstützt. <ul style="list-style-type: none"> <li>– *.scc</li> <li>– *.mcc</li> </ul> </li> <li>• Eine exportierte Untertiteldatei erhält den Namen „Ausgabedateiname.Containername.scc“ oder „Ausgabedateiname.Containername.mcc“.</li> <li>• Wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind, werden zwei Untertiteldateien exportiert. <ul style="list-style-type: none"> <li>– [Scenarist Closed Caption (.scc) file] wurde als Exportformat ausgewählt.</li> <li>– Die Ausgabedatei enthält Informationen zu CC1 und zu CC3 für CEA-608.</li> </ul> </li> </ul> <p>In diesem Fall lauten die Dateinamen „Ausgabedateiname.Containername.scc“ (CC1) und „Ausgabedateiname_cc3.Containername.scc“ (CC3).</p>
<b>[In Video brennen]</b>	<p>Eine Datei, deren Untertitel auf dem Bildschirm angezeigt werden, wird exportiert. In der exportierten Datei werden die Untertitel immer angezeigt.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Standard und Typ, die für die Untertitelanzeige eingestellt wurden, werden auf die zu exportierenden Untertitel angewendet.</li> </ul> <p><b>„Einstellen der Untertitelanzeige“ (► Seite 160)</b></p>
<b>[In Datei einbetten]</b>	<p>Untertiteldaten werden in die Ausgabedatei eingebettet und es wird eine einzelne Datei ausgegeben.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diese Option kann ausgewählt werden, wenn eine Datei im MXF-Format exportiert wird.</li> <li>• Diese Option wird nicht angezeigt, wenn [Zusätzliche Daten erhalten] in den Sequenzeinstellungen deaktiviert wurde.</li> <li>• Zusatzdaten wie z. B. Untertiteldaten werden unabhängig vom Vorhandensein von Untertiteldaten ab der Position von Bild 0 auf der Timeline exportiert.</li> </ul>

### 3) Klicken Sie auf [Exportieren].

### 4) Legen Sie die Exportinhalte fest und klicken Sie auf [Speichern] oder [OK].

- Die zu exportierenden Inhalte hängen vom ausgewählten Exportprogramm ab. Beziehen Sie sich auf die Erklärung der jeweiligen Exportprogramme.

#### Hinweis

- Wenn [Filialdatei] oder [In Datei einbetten] für [Untertitel] ausgewählt wurde und Sie [Bildrate] im Dialogfeld [In Datei ausgeben] (Detaillierte Einstellungen) ändern, wird der Export von Untertiteln deaktiviert.
- Wenn [Filialdatei] für [Untertitel] ausgewählt wurde und der Export mit den folgenden Exportprogrammen erfolgt, wird eine Filialdatei (Untertiteldatei) ausgegeben, aber diese wird nicht im Bin registriert.
  - Exportprogramme in der Kategorie [Audio]
  - [Standbild]
- Wenn eins der Exportprogramme in der Kategorie [AVCHD] ausgewählt wurde, kann [Filialdatei] nicht für [Untertitel] ausgewählt werden. Wenn Dateien mit dem [XDCAM]-Exportprogramm in ein XDCAM-Gerät exportiert werden sollen, kann [Filialdatei] ebenfalls nicht ausgewählt werden.
- Die Einstellung [Zusätzliche Daten entfernen] im Dialogfeld [In Datei ausgeben] (Detaillierte Einstellungen) hat keinen Einfluss auf den Export von Untertiteln.
- Manche Kombinationen von Ein- und Ausgabeformaten können zu Änderungen am Datenformat oder Defekten in der Ausgabedatei führen.
- Untertiteldaten werden nicht neu codiert. Die Eingabedaten werden unverändert ausgegeben.
- MCC Version 2 kann importiert werden. Allerdings werden die Optionsparameter nicht evaluiert.
- Die 608-Zusatzdatenpakete (DID=61h und SDID=02h) werden nicht unterstützt.

### Exportieren von lediglich einer Untertiteldatei

Sie können auch lediglich die Untertitel eines Projekts in eine Datei exportieren.

### 1) Klicken Sie auf [Captions] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld der Kategorie-Baumstruktur.

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

### 2) Wählen Sie ein Exportprogramm aus und klicken auf [Exportieren].

### 3) Geben Sie einen Dateinamen und den Speicherort an und klicken Sie auf [Speichern].



## Exportieren von stereoskopischen Projekten

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.

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

#### 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 161)

#### 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.

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

#### 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 473)
- „Allgemeine Einstellungen für das L/R-Exportziel“ (► Seite 474)

#### 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 Exportprogrammkonfiguration als standardmäßiges Exportprogramm

Klicken Sie im Rekorder auf [Exportieren] und wählen Sie [In Datei ausgeben (Standardexport)] oder [Zum Batch-Export hinzufügen (Standardmäßiges Exportprogramm)], um ein standardmäßiges Exportprogramm zu registrieren, das dann mit einfachen Schritten ausgewählt werden kann. Die Exportprogrammeinstellungen können auch zusammen mit den Konvertierungseinstellungen registriert werden, die für den Export in ein Format verwendet werden, das von den Projekteinstellungen abweicht. Vier Exportprogramme können registriert werden.

### Erstellen eines standardmäßigen Exportprogramms

Sie können eine Exportprogrammkonfiguration als standardmäßiges Exportprogramm registrieren.

#### 1) Wählen Sie ein Exportprogramm im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld.

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)
- 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 in ein von den Projekteinstellungen abweichendes Format“ (► Seite 454)

#### 2) Klicken Sie auf die Listenschaltfläche [Als Standard speichern] im Dialogfeld [In Datei ausgeben] und klicken Sie auf die Nummer, unter der das standardmäßige Exportprogramm registriert werden soll → [Speichern].

- Das Exportprogramm wird als standardmäßiges Exportprogramm registriert.

#### Alternative

- Wenn Sie ein Exportprogramm im Dialogfeld [In Datei ausgeben] auswählen und dann auf [Als Standard speichern] klicken, wird das Exportprogramm unter [1] von [Derzeitiger Standard] registriert.



- Wenn Sie in der Kategorie-Baumstruktur auf [Derzeitiger Standard] klicken, werden alle benutzerregistrierten Standardvoreinstellungen in der Exportprogramm-/Voreinstellungsliste angezeigt.
- Sie können als [Derzeitiger Standard] registrierte Exportprogramme umbenennen. Klicken Sie auf die Listenschaltfläche [Als Standard speichern] im Dialogfeld [In Datei ausgeben], klicken Sie auf die Nummer des Exportprogramms, das umbenannt werden soll → [Umbenennen] und bearbeiten Sie den Namen.

### Löschen von standardmäßigen Exportprogrammen

Registrierte standardmäßige Exportprogramme können gelöscht werden.

#### 1) Klicken Sie auf die Listenschaltfläche [Als Standard speichern] im Dialogfeld [In Datei ausgeben] und klicken Sie auf das zu löschende standardmäßige Exportprogramm → [Löschen].

- Das standardmäßige Exportprogramm wird gelöscht.

## Registrieren der Exportprogrammeinstellungen als Voreinstellung

Sie können häufig verwendete Exportprogrammeinstellungen als Voreinstellungen registrieren. Die Exportprogrammeinstellungen können auch zusammen mit den Konvertierungseinstellungen registriert werden, die für den Export in ein Format verwendet werden, das von den Projekteinstellungen abweicht.

### Erstellen von Exportprogrammvoreinstellungen

Eine Exportprogrammeinstellung kann als Exportprogrammvoreinstellung registriert werden.

### 1) Wählen Sie ein Exportprogramm im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld.

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)
- 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 in ein von den Projekteinstellungen abweichendes Format“ (► 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 Exportdetails.

- 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 auf [Meine Voreinstellungen] klicken, werden alle benutzerregistrierten Exportprogrammvoreinstellungen in der Exportprogramm-/Voreinstellungsliste angezeigt.
- Um die Einstellungen einer bereits erstellten Exportprogrammvoreinstellung zu ändern, wählen Sie die zu ändernde Exportprogrammvoreinstellung aus, klicken auf [Voreinstellung speichern] und ändern die Einstellungen.

## Löschen von Exportprogrammvoreinstellungen

---

Sie können die von Ihnen erstellten Exportprogrammvoreinstellungen löschen.

### 1) Wählen Sie die zu löschende Exportprogrammvoreinstellung im Dialogfeld [In Datei ausgeben] aus.

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

### 2) Klicken Sie auf [Löschen von Voreinstellungen] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld.

### 3) Klicken Sie auf [Ja].



- Nur vom Benutzer registrierte Exportprogrammvoreinstellungen können gelöscht werden.

## Importieren von Exportprogrammvoreinstellungen (Import)

---

Sie können Exportprogrammvoreinstellungen importieren.

### 1) Klicken Sie auf [Importieren von Voreinstellungen] im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld.

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

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



- Wenn Sie in der Kategorie-Baumstruktur auf [Meine Voreinstellungen] klicken, werden alle importierten Exportprogrammvoreinstellungen in der Exportprogramm-/Voreinstellungsliste angezeigt.

## Exportieren von Exportprogrammvoreinstellungen (Export)

---

Sie können die von Ihnen erstellten Exportprogrammvoreinstellungen exportieren.

### 1) Wählen Sie eine Exportprogrammvoreinstellung im Dialogfeld [In Datei ausgeben] aus.

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

**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 243)

**2) Wählen Sie ein Exportprogramm im [In Datei ausgeben]-Dialogfeld aus und klicken Sie auf [Zu Batch-Liste hinzufügen].**

- „Export mit dem Exportprogramm“ (► Seite 451)

#### 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 im Rekorder auf [Exportieren] und klicken Sie dann auf [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 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.



- Sie können nach dem Festlegen der In- und Out-Punkte für den zu exportierenden Bereich mit der rechten Maustaste auf die Zeitskala klicken und [Zum Batch-Export hinzufügen (Standardmäßiges Exportprogramm)] → das zu verwendende standardmäßige Exportprogramm auswählen. Sie können nach dem Festlegen der In- und Out-Punkte für den zu exportierenden Bereich auch im Rekorder auf [Exportieren] klicken und [Zum Batch-Export hinzufügen (Standardmäßiges Exportprogramm)] → das zu verwendende standardmäßige Exportprogramm auswählen.  
Der Dateiname und das Speicherziel werden automatisch wie folgt festgelegt. (Wenn kein standardmäßiges Exportprogramm festgelegt oder [Exportieren] deaktiviert wurde, kann [Zum Batch-Export hinzufügen (Standardmäßiges Exportprogramm)] nicht ausgewählt werden.)

- Dateiname: Exp MonatTag\_000 (3-stellige fortlaufende Nummer) + Erweiterung
- Speicherort: Projektordner

„[In Datei ausgeben]-Dialogfeld“ (► Seite 452)

- 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 61)**
- 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 Rendering-Job wird im Render-Service registriert. Sobald die Registrierung im Render-Service abgeschlossen ist, wird das Kontrollkästchen im Dialogfeld [Batch-Export] deaktiviert. Auf dem Computerbildschirm erscheint die Benachrichtigung, dass das Rendering gestartet wird.  
 Registrierte Rendering-Jobs werden nacheinander in der Reihenfolge der vordefinierten Priorität im Hintergrund verarbeitet. Der Fortschritt des Rendering-Vorgangs kann in GV Job Monitor geprüft werden.  
**„GV Job Monitor“ (► Seite 350)**
- Das Symbol GV Job Monitor in der Statusleiste wird in Violett angezeigt, solange ein Rendering-Job für den Batch-Export verarbeitet wird.
- Auch wenn die Projektdatei vor Abschluss des Rendering-Vorgangs geschlossen wird, wird der Rendering-Job fortgeführt.  
 Nach Abschluss des Rendering-Vorgangs erscheint auf dem Computerbildschirm die Benachrichtigung, dass das Rendering abgeschlossen ist. Das Symbol in der Statusleiste wechselt wieder zu seiner ursprünglichen Farbe.  
**„GV Job Monitor-Symbolanzeige“ (► Seite 350)**
- Wenn Sie die exportierte Datei in der Bin registrieren wollen, klicken Sie in GV Job Monitor mit der rechten Maustaste auf den Rendering-Job in der Liste abgeschlossener Jobs und klicken Sie dann auf [Zu Bin hinzufügen].

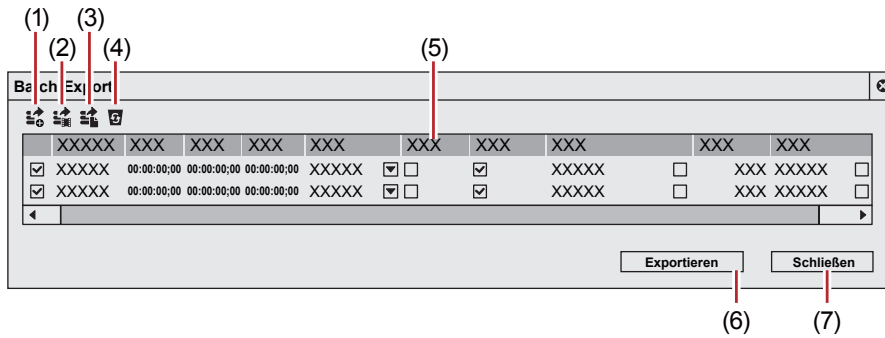


- Nach dem Festlegen der In- und Out-Punkte für den zu exportierenden Bereich können Sie einen neuen zu exportierenden Bereich registrieren, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Exportliste und auf [Neu] klicken.
- Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Exportliste und auf [Alle auswählen] 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.
- Wenn Sie in der Benachrichtigung zum Starten/Abschließen des Dateieexports auf [Öffnen] klicken, wird GV Job Monitor gestartet. Klicken Sie auf [Schließen], um die Benachrichtigung zu schließen.
- Die Benachrichtigung zum Starten/Abschließen des Dateieexports wird gemäß der Windows-Einstellung angezeigt.

#### 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

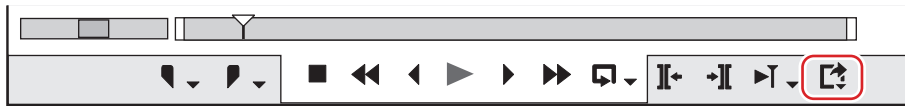


(1)	[Zum Batch-Export hinzufügen]	Wenn diese Schaltfläche angeklickt wird, während ein zu exportierender Bereich ausgewählt ist, erscheint das Dialogfeld [In Datei ausgeben]. Ein Element wird der Batch-Liste hinzugefügt, wenn Sie die Exporteinstellungen konfigurieren.
(2)	[Zum Batch-Export hinzufügen (Standardmäßiges Exportprogramm)]	Wenn ein zu exportierender Bereich ausgewählt ist und auf diese Schaltfläche geklickt wird, wird ein Element der Batch-Liste hinzugefügt. Das Exportprogramm wird in [Derzeitiger Standard] auf [1] eingestellt.
(3)	[Zum Batch-Export hinzufügen (Projektformat)]	Wenn ein zu exportierender Bereich ausgewählt ist und auf diese Schaltfläche geklickt wird, wird ein Element der Batch-Liste hinzugefügt. Das Rendering-Format wird in den Projekteinstellungen auf [Renderformat] festgelegt.
(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. <b>[Sequenz]</b> Zeigt Sequenznamen an. <b>[In]/[Out]/[Dauer]</b> 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. <b>[Stereoskopische Verarbeitung]</b> Klicken Sie auf <input type="checkbox"/> , um das Format der stereoskopischen Verarbeitung zu ändern. Die wählbaren Punkte unterscheiden sich je nach dem ausgewählten Exportprogramm. <b>[TC anzeigen]</b> Aktivieren Sie dieses Element, um Sequenzen mit ihren angezeigten Timecodes zu exportieren. <b>[Wellenform]</b> 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. <b>[Exportprogramm]</b> Klicken Sie auf das Symbol rechts der Namensspalte des Exportprogramms, um das Dialogfeld [In Datei ausgeben] anzuzeigen. „[In Datei ausgeben]-Dialogfeld“ (► Seite 452) <b>[Dateigröße]</b> 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. <b>[Dateiname]</b> Klicken Sie auf das Symbol rechts der Dateinamensspalte, um den Dateinamen, das Exportziel und den zu exportierenden Inhalt zu ändern.
(6)	[Exportieren]/ [Abbrechen]	Export starten. Die Schaltfläche wechselt während des Exports auf [Abbrechen], klicken Sie darauf, um den Export abubrechen.
(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/BD

Sie können ein Projekt als Disk-Bilddatei exportieren und auf eine DVD/BD schreiben.

Unabhängig von den Details in den Projekteinstellungen können Sie den DVD/BD-Brenner starten und das Projekt auf DVD oder BD schreiben. Auch Projekte in progressiven Formaten (wie 60p) können auf DVD/BD geschrieben werden, indem das Exportformat auf dem DVD/BD-Brenner geändert wird.

### Hinweis

- Die Umwandlung des Formats beim Export wirkt sich auf die Bildqualität aus.

## Exportieren auf eine Disk

Sie können ein Projekt auf eine DVD/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 243)
- Um ein Kapitel hinzuzufügen, stellen Sie sicher, dass eine orangefarbene Sequenzmarke vorab auf die gewünschte Position eingestellt ist.  
„Sequenzmarken setzen“ (► Seite 301)

### Hinweis

- Beim Exportieren auf eine Disk muss ausreichend freier Speicherplatz auf dem HDD vorhanden sein.
- Außerdem benötigen Sie ein Laufwerk, mit dem auf eine DVD/BD geschrieben werden kann.
- 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].

- DVD/BD-Brenner wird gestartet.

### 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 481)

### 4) Klicken Sie auf die Registerkarte [Film] und legen Sie den Film fest, der auf die DVD exportiert werden soll.

- „Registerkarte [Film]“ (► Seite 481)

### 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 482)

**7) Klicken Sie auf die Registerkarte [Schreiben], um die Exporteinstellungen festzulegen.**

- „Registerkarte [Schreiben]“ (► Seite 484)

**8) Klicken Sie auf [Datenträger erstellen].**

- Beginnen Sie die Disk zu beschreiben.
- Wenn Sie beim Export eine Formatkonvertierung vornehmen, klicken Sie im angezeigten Bestätigungsdialogfeld auf [Ja].

**Registerkarte [Starten]**

<b>[Datenträger]</b>	Wählen Sie aus der Liste den Disktypen aus, der exportiert werden soll. <b>[Format]</b> Wählen Sie das Format für den Export aus. Für einen Export im selben Format wie in den ursprünglichen Projekteinstellungen angegeben, wählen Sie das Format mit der Angabe [(No conversion)] aus. Folgende Formate können ausgewählt werden. Die angezeigten Formate variieren je nach den Projekteinstellungen. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Wenn [DVD] für [Datenträger] ausgewählt wurde 720x480 59,94i, 720x576 50i</li> <li>• Wenn [Blu-ray] für [Datenträger] ausgewählt wurde 1920x1080 59,94i, 1920x1080 50i, 1920x1080 23,98p, 1440x1080 59,94i, 1440x1080 50i, 1280x720 59,94p, 1280x720 50p, 720x480 59,94i, 720x576 50i</li> </ul>
<b>[Codec]</b>	Wählen Sie beim Export zu BD den Codec aus.
<b>[Menü]</b>	Wählen Sie [Menü verwenden], um eine Disk mit einer Menüanzeige zu erstellen.

 **Hinweis**

- Wenn in der Projekteinstellung der NTSC-Standard angegeben ist, beispielsweise 59,94i, kann das Exportformat für den PAL-Standard, beispielsweise 50i, nicht ausgewählt werden. Wenn analog dazu in der Projekteinstellung der PAL-Standard angegeben ist, kann das Exportformat für den NTSC-Standard nicht ausgewählt werden.

**Registerkarte [Film]**

<b>[Datenträgerinformationen]</b>	Zeigt die Anzahl und Dateigröße der Titel an, die hinzugefügt werden sollen und den verfügbaren Disk-Speicher.
<b>[Medien]</b>	Wählen Sie aus der Liste den Disktypen aus, der exportiert werden soll.
<b>[Film]</b>	Zeigt die hinzugefügten Titel an. <b>[Einstellungen]</b> Zeigt das Einstellungsdialogfeld zur Änderung der Bitrate an. „[Titelinstellungen]-Dialogfeld“ (► Seite 481) <b>[Löschen]</b> Entfernt Titel aus der Liste. Löscht nicht die Originaldatei. <b>[Nach oben]/[Nach unten]</b> Ändert die Titelreihenfolge.
<b>[Datei hinzufügen]</b>	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld [Titel hinzufügen] anzuzeigen. Wählen Sie eine Datei und klicken Sie auf [Öffnen].
<b>[Sequenz hinzufügen]</b>	Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Dialogfeld [Sequenz auswählen] anzuzeigen. Markieren Sie die hinzuzufügende Sequenz und klicken Sie auf [OK].

■ **[Titelinstellungen]-Dialogfeld**

<b>[Automatisch]</b>	Deaktivieren Sie dieses Element, um das Format und die Bitrate für Video und Audio festzulegen.
<b>[Während des Abspielens ist der Betrieb untersagt]</b>	Deaktivieren Sie Vorgänge, wie Kapitel bewegen oder Vorspulen durch den Nutzer während der Titelwiedergabe.
<b>[Timecode anzeigen]</b>	Fügen Sie einen Timecode zum Video hinzu, wenn der Titel eine Sequenz ist. Der Timecode-Typ kann bei [Anwendung] unter [Benutzereinstellungen] → [Timeline] festgelegt werden. „[Timeline]“ (► Seite 119)

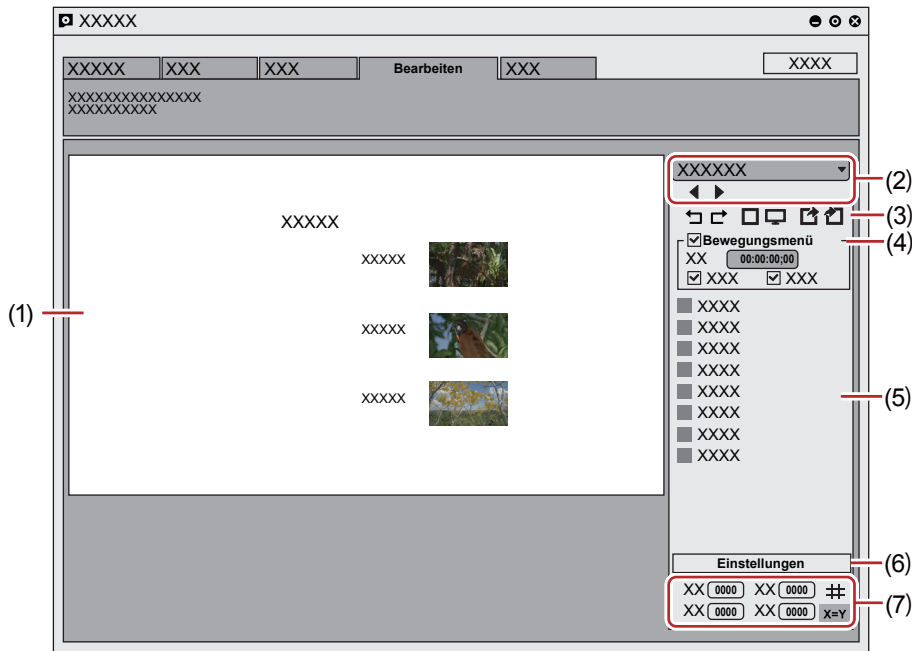
<b>[Stereoskopisch]</b>	Die stereoskopische Verarbeitung ist bei Sequenzen mit EDIUS-Titel nur möglich, wenn der Export im MPEG-2-Format im stereoskopischen Bearbeitungsmodus erfolgt. Wählen Sie das Format für die stereoskopische Verarbeitung aus der Liste aus. „Stereoskopische Verarbeitungsart“ (► Seite 161)
-------------------------	---

**Registerkarte [Stil]**

<b>[Automatisches Layout]</b>	Stellen Sie die Positionen der Schaltflächen ein. Deaktivieren Sie [Autom.], um die Anzahl der zu platzierenden Schaltflächen aus den Listen [Zeile] und [Horizontal] auszuwählen.
<b>[Seitenverhältnis]</b>	Wählen Sie die Größe der Menüanzeige aus. Wenn [BD] für [Datenträger] gewählt wird, können Sie [4:3] nicht auswählen.
<b>[Bildrate]</b>	Wenn [BD] für [Datenträger] gewählt wird, können Sie die Bildrate des Menüs ändern. Normalerweise ist es nicht nötig, die Bildrate zu ändern.
<b>[Keine Kapitelschaltflächen]</b>	Aktivieren Sie dieses Element, um Miniaturansichten als Kapitelschaltflächen zu verwenden.
<b>[Kein Kapitelmenü (nur ein Kapitel)]</b>	Wenn der Film nur ein Kapitel enthält, wird nur das Titelmanü erstellt.
<b>[Kein Titelmanü (nur ein Titel)]</b>	Wenn der Film nur einen Titel enthält, wird nur das Kapitelmenü ohne Titelmanü erstellt. Wenn mehrere Titel vorhanden sind, wird dieses Element nicht angezeigt.
<b>[Cursorstil]</b>	Wählen Sie die Form des in der Menüanzeige angezeigten Auswahlcursors aus.
<b>Stilliste</b>	Wählen Sie ein Design für die Menüanzeige aus der Liste aus. Die Stile sind auf jeder Registerkarte entsprechend des Typs klassifiziert.

- Sie können einen Stil herunterladen und hinzufügen.  
Klicken Sie in der Menüleiste auf [Hilfe] und dann auf [Download DVD Menüstil], um die Setup-Datei im msi-Format herunterzuladen. Doppelklicken Sie auf die Setup-Datei, um auf der Registerkarte [Stil] für den DVD/BD-Brenner einen Stil zur Stilliste hinzuzufügen.
- Wenn Sie über ein Update der Version EDIUS 8 oder früher verfügen, erscheint möglicherweise eine Meldung, die Sie zum Herunterladen der Setup-Datei auffordert, um einen Stil hinzuzufügen. Befolgen Sie zum Hinzufügen eines Stils die Anweisungen auf dem Bildschirm.

**Registerkarte [Bearbeiten]**



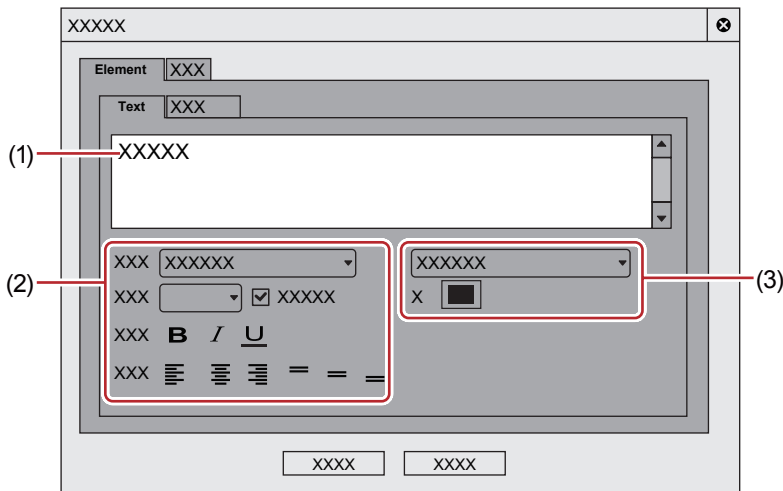
(1)	<b>Anzeige bearbeiten</b>	Zeigt eine Vorschau der Menüanzeige an. Objekte können direkt bearbeitet werden, wie etwa durch Anklicken eines Titels den Text eingeben oder Bilder verschieben oder deren Größe ändern. Wenn Sie ein Element oder Bild doppelt oder mit der rechten Maustaste anklicken, und anschließend auf [Einstellungen] klicken, erscheint das Dialogfeld [Menüobjekteinstellungen]. „[Menüobjekteinstellungen]-Dialogfeld“ (► Seite 483)
(2)	<b>Seitenauswahl</b>	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	<p>↶: Machen Sie einen Arbeitsschritt rückgängig, um den vorherigen Status wiederherzustellen.</p> <p>↷: Hiermit führen Sie einen rückgängig gemachten Arbeitsschritt erneut aus.</p> <p>☐: Zeigen Sie Hilfslinien an.</p> <p>📺: Zeigen Sie eine Vorschau wie im Fernsehen angezeigt an.</p> <p>💾: Speichern Sie das Layout der aktuellen Seite (Hintergrundbild, Position der Seitenbeschriftung, Position der Titelschaltflächen, Position der Seitenschaltflächen).</p> <p>🔄: Wenden Sie ein gespeichertes Seitenlayout auf die aktuelle Seite an.</p>
(4)	[Bewegungsmenü]	<p>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.</p> <p>„[Menüobjekteinstellungen]-Dialogfeld“ (▶ Seite 483)</p> <p>[Länge]</p> <p>Geben Sie die Länge des animierten Menüs ein. Die maximale Länge beträgt 1 Minute.</p> <p>[Einblenden]/[Ausblenden]</p> <p>Aktivieren Sie dieses Element, um In-/Out-Effekte zum animierten Menü hinzuzufügen.</p>
(5)	Objektliste	<p>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].</p> <p>„[Menüobjekteinstellungen]-Dialogfeld“ (▶ Seite 483)</p>
(6)	[Einstellungen]	<p>Wählen Sie ein Element und klicken Sie diese Schaltfläche, um das Dialogfeld [Menüobjekteinstellungen] anzuzeigen.</p> <p>„[Menüobjekteinstellungen]-Dialogfeld“ (▶ Seite 483)</p>
(7)	Objektposition/-größe	<p>Ändern Sie die Position und Größe des Elements durch Eingabe von Werten.</p> <p>##: Zeigen Sie Hilfslinien unter Nutzung eines gewählten Elements als Bezug an.</p> <p>X=Y: Korrigieren Sie das Seitenverhältnis eines ausgewählten Elements.</p>

- 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	<p>Wählen Sie zwischen [Durchgehende Farbe], [Farbabstufung] oder [Texturdatei]. Klicken auf [Farbe] zeigt das [Farbauswahl]-Dialogfeld an.</p> <p>„[Farbauswahl]-Dialogfeld“ (▶ Seite 209)</p> <p>Um eine Dateistruktur auszuwählen, klicken Sie auf [...] und wählen eine Datei aus.</p>

■ [Element] → [Bild]-Registerkarte

<b>Vorschau</b>	Zeigen Sie eine Vorschau mit den aktuellen Einstellungen an.
<b>[Ändern]</b>	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].
<b>[Bilddatei festlegen]</b>	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.
<b>[Zoom]</b>	Ändern Sie den Zoomfaktor eines Bildes, indem Sie die Positionsleiste verschieben oder einen Wert eingeben.

■ [Effekt] → [Bilder]-Registerkarte

<b>[Effekte Hinzufügen]</b>	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

<b>[Einstellungen]</b>	Legen Sie die zu beschreibende Diskanzahl und die Volumenbeschriftung fest.
<b>Laufwerkinformation</b>	Legen Sie das zu verwendete Laufwerk und die Schreibgeschwindigkeit fest.
<b>[Detaileinstellung aktivieren]</b>	<p>Markieren Sie diesen Punkt, um Einstellpunkte hinzuzufügen.</p> <p><b>[Ordnerinstellungen]</b> Bestimmen Sie einen Order, in welchem die Dateien gespeichert werden sollen (wie z.B. MPEG und Disk-Bilddateien), die zum Zweck erstellt wurden, eine Disk anzufertigen.</p> <p><b>[Disc-Image in Ordner erstellen]</b> Aktivieren Sie dieses Element nur, um die Disk-Bilddatei zu erstellen, ohne sie auf ein Disk-Medium zu schreiben.</p> <p><b>[Disc-Image in Ordner erstellen und auf Datenträger exportieren]</b> 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.</p> <p><b>[Datenträger nach Beschreiben überprüfen]</b> Aktivieren Sie dieses Element, um zu bestätigen, dass Daten nach dem Schreiben auf ein Medium korrekt gelesen werden können.</p> <p><b>[Anzahl Laufwerke]</b> Schreiben Sie gleichzeitig auf eine festgesetzte Anzahl mehrerer Laufwerke. Die Registerkarte Einstellungen für jedes Laufwerk wird bei den Laufwerksinformationen angezeigt.</p>

- 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 [Disc-Image in Ordner erstellen und auf Datenträger exportieren] aktiviert ist, wird beim Exportieren eines anderen Films überschrieben. Wenn Sie diese Disk-Bilddatei benötigen, ändern Sie entweder die Ordnerinstellungen oder verschieben die Datei aus dem Speicherort.

■ [Option]-Registerkarte

<b>[Erster Wiedergabebefehl]</b>	Wählen Sie den Vorgang aus, der beim Einlegen einer erstellten Disk in den Disk-Player ausgeführt werden soll.
<b>[Befehl nach Filmwiedergabe]</b>	Wählen Sie den Vorgang aus, der nach der Wiedergabe eines Titels ausgeführt werden soll.
<b>[Befehl nach Wiedergabe des letzten Filmtitels]</b>	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 [Tools] in der Menüleiste und klicken Sie auf [DVD/BD-Brenner].**

 **Alternative**

- Klicken Sie im Bin-Fenster auf [Tools] 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.**

<b>[Medien]</b>	Wählen Sie aus einer Liste den Mediatypen aus, auf den exportiert werden soll.
<b>[Einstellungen]</b>	Legen Sie die zu beschreibende Diskanzahl und die Volumenbeschriftung fest.
<b>Laufwerkinformation</b>	Legen Sie das zu verwendete Laufwerk und die Schreibgeschwindigkeit fest.
<b>[Bildordner]</b>	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.
<b>[Datenträger nach Beschreiben überprüfen]</b>	Aktivieren Sie dieses Element, um zu bestätigen, dass Daten nach dem Schreiben auf ein Medium korrekt gelesen werden können.
<b>[Anzahl Laufwerke]</b>	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

Zum Export eines Projekts auf Band wird Hardware benötigt, die die Bandausgabe unterstützt. In diesem Abschnitt wird ein Beispiel mit Grass Valley-Hardware (STORM 3G) beschrieben.



- Informationen zur unterstützten Hardware finden Sie auf unserer Website. „Unsere Webseite“ (► Seite 522)

## Exportieren auf einen Videorekorder

Sie können Daten auf Videorekorder ausgeben.

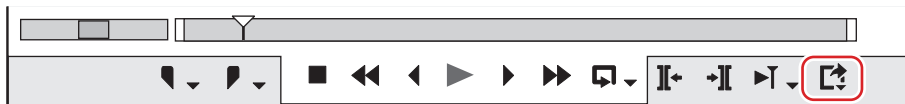
### Hinweis

- Sie müssen den Videorekorder, der als Exportziel fungieren soll, im Voraus als Gerätevoreinstellung registrieren. „Registrieren von Gerätevoreinstellungen“ (► Seite 135)
- Die Ausgabe kann nicht ausgeführt werden, wenn sich das Ausgabeformat in der registrierten Gerätevoreinstellung für den Videorekorder vom Format der aktuellen Projekteinstellung unterscheidet.

### 1) Schließen Sie STORM 3G mit einem SDI-Kabel und einem RS-422-Kabel an einen Videorekorder an.

- Konfigurieren Sie den Videorekorder vorab so, dass er über RS-422 ferngesteuert werden kann.

### 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 auf Band: [F12]



- In einer Umgebung, in der keine Hardware verwendet werden kann, die die Bandausgabe unterstützt, werden [Auf Band ausgeben] und [Auf Band ausgeben (mit Timecode-Anzeige)] nicht angezeigt.
- Wenn die Meldung [Es ist keine Ausgangsvorgabe zum Abgleichen mit den Projekteinstellungen vorhanden.] angezeigt wird, konfigurieren Sie die Formate der Projekteinstellung und der Gerätevoreinstellung neu.

### 4) Wählen Sie eine Gerätevoreinstellung und klicken Sie auf [Weiter].

- Die Gerätevoreinstellungen, bei denen mit den aktuellen Projekteinstellungen ein Export ausgeführt werden kann, werden angezeigt.

### 5) Steuern Sie die Position an, um mit dem Schreiben auf Band zu beginnen.



- Um den Startpunkt für das Schreiben auf Band zu bestimmen, aktivieren Sie [Rekorder-In] und geben den Timecode ein. Wenn Sie auf [Bildsuchlauf nach oben] klicken, steuert das Band die Position des eingegebenen Timecodes an.

### 6) Klicken Sie auf [Weiter].

### 7) 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 abzubrechen.

- 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.

„[Ausgabe H/W, Formateinstellungen]-Bildschirm“ (► Seite 140)

### 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 Optionen im Dialogfeld [Einstellungen - Stereoskopische Einstellungen] für die Gerätevoreinstellung 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 einen Videorekorder“ (► Seite 486)

### 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 einen Videorekorder“ aus.

- „Exportieren auf einen Videorekorder“ (► Seite 486)
- Nach Schritt 7) wird die Meldung [L-Band einlegen] 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 abzubrechen.
- Wenn In- und Out-Punkte auf der Timeline eingestellt wurden, wird dieser Bereich exportiert.

---

## Kapitel 12

# Anhang

Dieses Kapitel enthält Angaben zum Support und weitere Informationen.



# Lizenzverwaltung

## Seriennummernverwaltung

### Starten von GV LicenseManager

GV LicenseManager wird für die Seriennummernverwaltung verwendet.

#### Hinweis

- Um GV LicenseManager zu verwenden, muss es in einer Umgebung ausgeführt werden, in der EDIUS installiert ist. Die folgende Beschreibung gilt für Windows 10. Die Vorgehensweise kann sich je nach Typ oder Version des Betriebssystems auf Ihrem PC unterscheiden.

### 1) Klicken Sie auf das Windows-Logo links unten auf dem Startbildschirm, um das Startmenü einzublenden, und klicken Sie dann auf [Grass Valley] → [GV LicenseManager].

- [GV LicenseManager] wird gestartet und das [Lizenz Übersicht]-Dialogfeld wird angezeigt. „[Lizenz Übersicht]-Dialogfeld“ (► Seite 489)

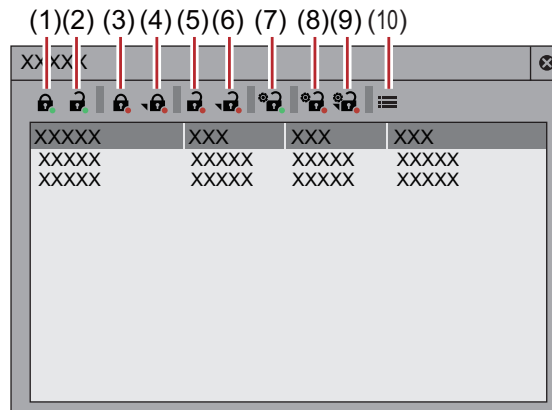
#### Alternative

- 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.



- Zum Beenden von GV LicenseManager klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol GV LicenseManager auf der Taskleiste und klicken dann auf [Beenden].

### [Lizenz Übersicht]-Dialogfeld



(1)	<b>[Online-Aktivierung]</b>	Hier wird die Seriennummer registriert. „Aktivieren von EDIUS“ (► Seite 48)
(2)	<b>[Online Deaktivierung]</b>	Geben Sie die Lizenzen im EDIUS-Terminal in der Online-Umgebung zum Aktivierungsserver zurück. „Verschieben von Lizenzen in einer Online-Umgebung“ (► Seite 490)
(3)	<b>[Offline-Aktivierung ID-Datei erstellen]</b>	Erstellen Sie eine ID-Datei, um die Lizenzen im EDIUS-Terminal in der Offline-Umgebung zu aktivieren. „Registrieren der Lizenz (Offline-Aktivierung)“ (► Seite 491)
(4)	<b>[Offline-Aktivierung Aktivierungsdatei registrieren]</b>	Registrieren Sie die vom Aktivierungsserver bezogene Lizenzaktivierungsdatei im EDIUS-Terminal in der Offline-Umgebung. „Registrieren der Lizenz (Offline-Aktivierung)“ (► Seite 491)
(5)	<b>[Offline-Deaktivierung ID-Datei erstellen]</b>	Erstellen Sie eine ID-Datei, um die Lizenzen im EDIUS-Terminal in der Offline-Umgebung zu deaktivieren. „Aufheben der Lizenzregistrierung (Offline-Aktivierung)“ (► Seite 491)

(6)	<b>[Offline-Deaktivierung Aktivierungsdatei registrieren]</b>	Registrieren Sie die vom Aktivierungsserver bezogene Lizenzdeaktivierungsdatei im EDIUS-Terminal in der Offline-Umgebung. „ <b>Aufheben der Lizenzregistrierung (Offline-Aktivierung)</b> “ (► Seite 491)
(7)	<b>[Online Reparatur]</b>	Diese Option steht nicht zur Verfügung.
(8)	<b>[Offline Reparatur ID-Datei erstellen]</b>	Diese Option steht nicht zur Verfügung.
(9)	<b>[Offline Reparatur Reparatur File registrieren]</b>	Diese Option steht nicht zur Verfügung.
(10)	<b>[Einstellungen]</b>	Klicken Sie auf diese Schaltfläche für verschiedene Einstellungen. „ <b>[Einstellungen]-Dialogfeld</b> “ (► Seite 490)

### [Einstellungen]-Dialogfeld

<b>[Verwenden Sie Floating-Lizenzserver]</b>	Aktivieren Sie diese Option, um EDIUS mit einer Floating-Lizenz zu verwenden. Geben Sie [Serveradresse] und [Portnummer] an.
<b>[Lizenzablaufwarnung anzeigen]</b>	Legen Sie den Zeitpunkt für die Anzeige einer Warnmeldung für den Lizenzablauf fest.
<b>[Administratorkennwort]</b>	Beschränken Sie die Lizenzaktivierungs-/Deaktivierungsvorgänge auf den Administrator. Markieren Sie diesen Punkt und geben Sie das Administratorpasswort ein.



- Ein Teil der Seriennummer kann im Dialogfeld [Lizenz Übersicht] angezeigt werden. Klicken Sie im Dialogfeld [Lizenz Übersicht] mit der rechten Maustaste auf das Produkt, um die Seriennummer zu bestätigen, und klicken Sie dann auf [Teil von Seriennummer bestätigen].

### Verschieben von Lizenzen in einer 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 von GV LicenseManager“ (► Seite 489)

#### 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].

#### Hinweis

- Die Aktivierung der eID ist nicht erforderlich, wenn die Registrierung der Seriennummer aufgehoben werden soll.
- Zum Registrieren der Seriennummer auf einem neuen PC, auf dem EDIUS verwendet werden soll, ist eine Online-Aktivierung der eID erforderlich.

### Übertragen von Lizenzen in einer Online-Umgebung

Verschieben Sie die Lizenzen zwischen den Offline-Terminals von EDIUS über einen anderen Computer in der Online-Umgebung.

- Zum Übertragen einer Lizenz in einer Offline-Umgebung ist ein Speichergerät wie zum Beispiel ein USB-Speichergerät erforderlich. In diesem Abschnitt werden die Schritte zum Übertragen einer Lizenz mithilfe eines USB-Speichergeräts erläutert.

### Hinweis

- Zum Registrieren der Seriennummer auf einem neuen PC, auf dem EDIUS verwendet werden soll, ist eine Online-Aktivierung der eID erforderlich.

---

### Aufheben der Lizenzregistrierung (Offline-Aktivierung)

---

Deaktivieren Sie die Lizenz am EDIUS-Terminal in der Offline-Umgebung.

- 1) Schließen Sie ein USB-Speichergerät an den PC an, auf dem EDIUS installiert ist.
- 2) Starten Sie den GV LicenseManager.
  - „Starten von GV LicenseManager“ (► Seite 489)
- 3) Klicken Sie auf [Offline-Deaktivierung ID-Datei erstellen].
- 4) Wählen Sie das USB-Speichergerät im Dialogfeld [Speicherort für die ID-Datei] als Exportziel aus und klicken Sie auf [Ordner auswählen].
- 5) Es erscheint eine Sicherheitsabfrage, klicken Sie anschließend auf [OK].
- 6) Trennen Sie die Verbindung zum USB-Speichergerät und schließen Sie es an einen PC an, der mit dem Internet verbunden ist.
- 7) Öffnen Sie das USB-Speichergerät im Explorer und doppelklicken Sie auf GVDeactivation.exe.
- 8) Wenn die Meldung [Soll die Lizenz deaktiviert werden?] angezeigt wird, klicken Sie auf [Ja].
- 9) Es erscheint eine Sicherheitsabfrage, klicken Sie anschließend auf [OK].
  - Trennen Sie das USB-Speichergerät vom PC.
- 10) Schließen Sie das USB-Speichergerät an das vorherige EDIUS-Terminal an und starten Sie GV LicenseManager.
- 11) Wählen Sie die Produkte zum Deaktivieren der Lizenzen im Dialogfeld [Lizenz Übersicht] aus.
- 12) Klicken Sie auf [Offline-Deaktivierung Aktivierungsdatei registrieren].
- 13) Öffnen Sie das USB-Speichergerät, geben Sie „Response.key“ an und klicken Sie dann auf [Öffnen].
- 14) Es erscheint eine Sicherheitsabfrage, klicken Sie anschließend auf [OK].
- 15) Vergewissern Sie sich, dass EDIUS aus der Lizenzliste im [Lizenz Übersicht]-Dialogfeld entfernt wurde, und beenden Sie dann GV LicenseManager.

### Hinweis

- Die Aktivierung der eID ist nicht erforderlich, wenn die Registrierung der Seriennummer aufgehoben werden soll.

---

### Registrieren der Lizenz (Offline-Aktivierung)

---

Aktivieren Sie die Lizenz am EDIUS-Terminal in der Offline-Umgebung.

- 1) Schließen Sie ein USB-Speichergerät an den PC an, auf dem EDIUS installiert ist.

**2) Starten Sie den GV LicenseManager.**

- „Starten von GV LicenseManager“ (► Seite 489)

**3) Klicken Sie auf [Offline-Aktivierung ID-Datei erstellen].**

**4) Geben Sie die Seriennummer von EDIUS ein und klicken Sie auf [OK].**

**5) Wählen Sie das USB-Speichergerät im Dialogfeld [Speicherort für die ID-Datei] als Exportziel aus und klicken Sie auf [Ordner auswählen].**

**6) Es erscheint eine Sicherheitsabfrage, klicken Sie anschließend auf [OK].**

**7) Trennen Sie das USB-Speichergerät vom PC und schließen Sie es an einen PC an, der mit dem Internet verbunden ist.**

**8) Öffnen Sie das USB-Speichergerät im Explorer und doppelklicken Sie auf GVActivation.exe.**

**9) Wenn die Meldung [Soll die Lizenz aktiviert werden?] angezeigt wird, klicken Sie auf [Ja].**

**10) Es erscheint eine Sicherheitsabfrage, klicken Sie anschließend auf [OK].**

- Trennen Sie das USB-Speichergerät vom PC.

**11) Schließen Sie das USB-Speichergerät an den PC an, auf dem EDIUS installiert ist, und starten Sie GV LicenseManager.**

**12) Klicken Sie auf [Offline-Aktivierung Aktivierungsdatei registrieren].**

**13) Öffnen Sie das USB-Speichergerät, geben Sie „Response.key“ an und klicken Sie dann auf [Öffnen].**

**14) Es erscheint eine Sicherheitsabfrage, klicken Sie anschließend auf [OK].**

**15) Vergewissern Sie sich, dass EDIUS aktiviert und in der Liste im [Lizenz Übersicht]-Dialogfeld registriert wurde, und beenden Sie dann GV LicenseManager.**

 **Hinweis**

- Wenn Sie EDIUS nach der Lizenzregistrierung zum ersten Mal verwenden möchten, ist eine Online-Aktivierung der eID erforderlich.

## EDIUS System Reporter

### Über EDIUS System Reporter

Damit können Sie die für die Erkennung von Problemen mit EDIUS nötigen Informationen erfassen.

Wenn EDIUS aufgrund eines Fehlers beendet wurde oder nicht mehr reagiert, wird EDIUS System Reporter angezeigt.

#### ■ [EDIUS System Reporter]-Dialogfeld

[System Report erstellen.]

Klicken Sie auf diese Option, damit ein Dialogfeld zum Speichern von Dateien angezeigt wird, und legen Sie das Speicherziel für die Erstellung eines Systemberichts fest.



- Sie können einen Systembericht auch über das Windows-Startmenü erstellen, indem Sie EDIUS System Reporter starten. Klicken Sie auf das Windows-Logo links unten auf dem Startbildschirm, um das Startmenü einzublenden, und klicken Sie dann auf [Grass Valley] → [EDIUS X System Reporter].

# 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 102)

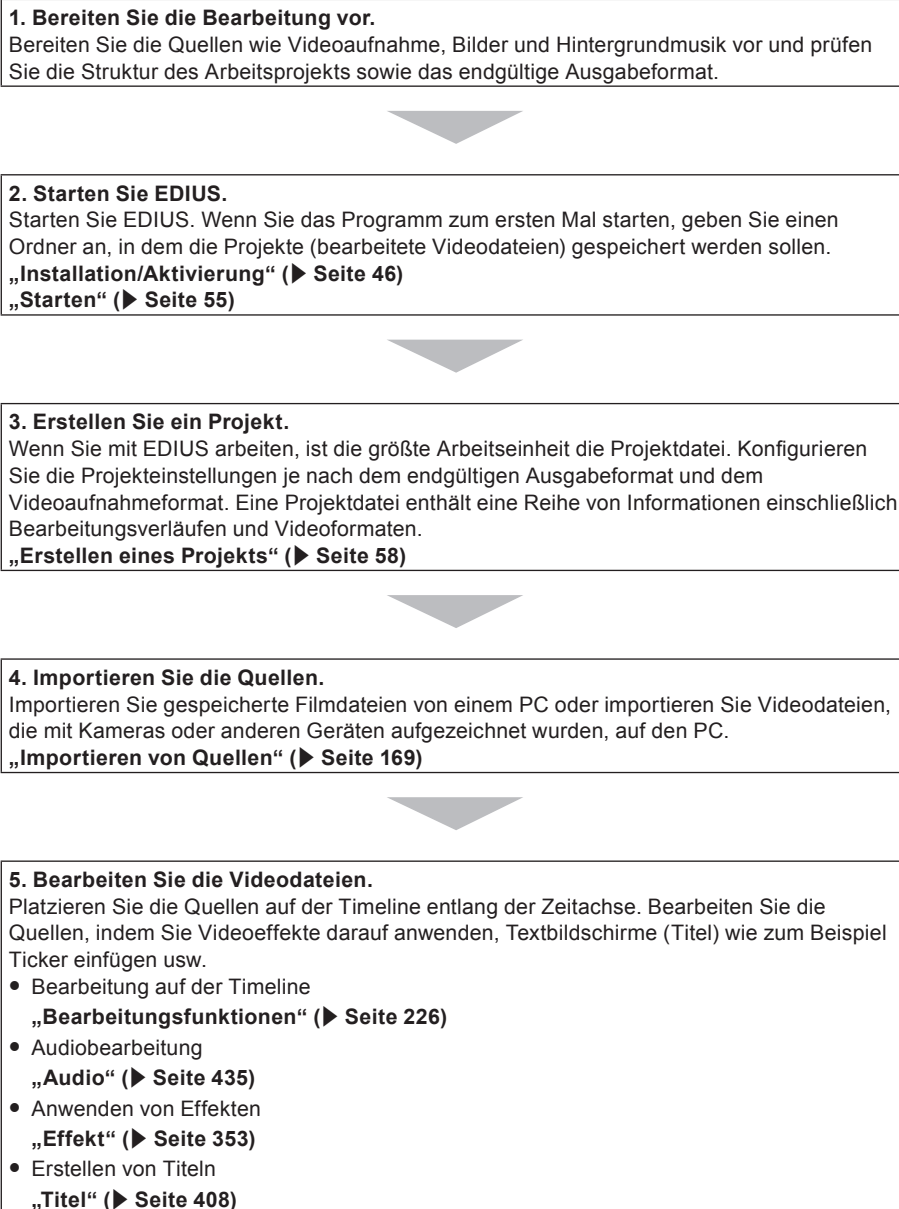
Wenn Sie ein normales Benutzerprofil verwenden, können die Einstellungen für die Bearbeitungs Umgebung jederzeit geändert werden.



- 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 Zugangseinschränkung erforderlich ist.

## Bearbeitungsablauf

Bei der Videobearbeitung gilt der im Folgenden beschriebene Ablauf. Die Einstellungen und die Bedienung für den Import und Export der Quellen hängen von den verwendeten Geräten bzw. Medien ab.



**6. Exportieren Sie das Video.**

Exportieren Sie das Projekt in einem Format, das für die Projektziele geeignet ist.

„Exportieren“ (► Seite 448)

## 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“ (► Seite 58)

„Projektvoreinstellung/Projektvorlage“ (► Seite 71)

\* 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 eine Kamera oder ein Deck zum Importieren von Quellen oder zum Exportieren von Projekten zu verwenden, erstellen und registrieren Sie das Gerät als eine Gerätevoreinstellung. Eine Gerätevoreinstellung ist für jedes Gerät sowie für jeden Format- und Dateityp zum Importieren und Exportieren erforderlich.

„Verwenden eines Geräts“ (► Seite 135)

\* 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 103)

### 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 129)

## Erstellen eines neuen Projekts

### Erstellen eines neuen Projekts → Projekteinstellungen

Wählen Sie eine Projektvoreinstellung oder eine Projektvorlage aus und öffnen Sie ein Projekt. Der Inhalt der Projektvoreinstellung kann in den Projekteinstellungen geändert werden.

„Erstellen eines neuen Projekts (Einfache Einstellungen)“ (► Seite 59)

„Erstellen eines neuen Projekts (Detaillierte Einstellungen)“ (► Seite 60)

## 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.

„Erfassung“ (► Seite 170)

### Kopieren von dateibasierten Quellen

Sie können den Quellbrowser verwenden, um Quelldateien ganz einfach von BD und anderen Geräten\* wie AVCHD-Videokameras, 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.

„Quellbrowser“ (► Seite 183)

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

„[Import/Export]“ (► Seite 109)

## 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 70)

„Ändern der Projekteinstellungen (Detaillierte Einstellungen)“ (► Seite 69)

### Anpassen der Bearbeitungsumgebung → Benutzereinstellungen

Sie können verschiedene Einstellungen einschließlich des Ordners zum Speichern der Projektdateien, 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 119)

„Kundenspezifische Anpassung des Bildschirms“ (► Seite 155)

„Registrieren von Profilen“ (► Seite 129)

### 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)

„Voreinstellungen“ (► Seite 404)

### Bearbeiten von Effekten

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

„Voreinstellungen“ (► Seite 404)

## 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 449)

„Erstellen von Exportprogrammvoreinstellungen“ (► Seite 474)

### Export zu Geräten

---

Zum Exportieren von Video auf ein Gerät wie einen Videorekorder mit einem Hardware-Produkt von Grass Valley muss eine Gerätevoreinstellung konfiguriert sein.

„Verwenden eines Geräts“ (► Seite 135)



# Projektformat

Legen Sie das Projektformat je nach dem Format der verwendeten Quellen und des endgültigen Exportformats fest. In EDIUS können Sie häufig verwendete Formate als Projektvoreinstellungen registrieren, um schneller mit der Arbeit an einem Projekt beginnen zu können. Zur Registrierung von Projektvoreinstellungen brauchen Sie lediglich voreingestellte Video- und Audioformate auszuwählen.

„Erstellen von neuen Projektvoreinstellungen beim ersten Start“ (► Seite 58)

„Erstellen eines neuen Projekts (Einfache Einstellungen)“ (► Seite 59)

Darüber hinaus können Sie auch Projekte in Formaten erstellen, die nicht als Projektvoreinstellungen registriert sind.

„Erstellen eines neuen Projekts (Detaillierte Einstellungen)“ (► Seite 60)

Auflösung	Bildrate	Typisches Anwendungsgebiet
4096x2160 (DCI 4K)	24p usw.	Digitale Kinofilme, Veranstaltungsvideos usw.
3840x2160 (4K UHDTV, QFHD)	60p usw.	
2432x1366 (2,5K)	30p usw.	
2048x1080 (2K)	60p usw.	
1920x1080 (Full HD)	60p, 59,94i usw.	Blu-ray, HDCAM-SR usw.
1600x1200 (UXGA)	30p usw.	PC-Monitor usw.
1440x1080 (HD)	59,94i usw.	Terrestrischer digitaler Rundfunk, HDV usw.
1280x1080 (HD)	59,94i usw.	DVCPRO HD usw.
1280x720 (HD)	30p usw.	HDV usw.
1024x768 (XGA)	30p usw.	PC-Monitor usw.
800x600 (SVGA)	30p usw.	PC-Monitor usw.
720x576 (PAL, SECAM, SD)	50p usw.	DVD, analoger Rundfunk, DV, DVCPRO usw.
720x480 (NTSC, SD)	59,94i usw.	DVD, analoger Rundfunk, DV, DVCPRO usw.
640x480 (VGA)	30p usw.	PC-Monitor usw.

# Begrenzung des Videosignalpegels

## ■ IRE-Bereich

Der Videosignalpegel wird in IRE angegeben, wobei der normale Bereich zwischen 0% und 100% liegt. Allerdings kommt es selbst bei einer geringfügigen Abweichung vom normalen Bereich zu einem Videosignal-Clipping, da der unterstützte Code nicht vorhanden ist, was im tatsächlichen Betrieb manchmal zu Problemen führt. Daher wird in marginalen Bereichen, so genannten „Superweiß“- oder „Subschwarz“-Bereichen, eine Signalzuordnung durchgeführt, die bewirkt, dass der IRE-Bereich danach bei etwa  $-7\%$  bis  $+109\%$  liegt.

## ■ Automatische Einstellung mit [Sichere Farbe]

Um den IRE-Bereich für die endgültige Ausgabe, also nach Abschluss der Bearbeitung und Durchführung sonstiger Funktionen, auf 0% - 100% zu begrenzen, kann [Farbabgleich] unter [Farbkorrektur] verwendet werden.

Durch Aktivieren von [Sichere Farbe] im Dialogfeld [Farbabgleich] erfolgt eine Begrenzung des YCbCr-Signalpegels auf einen IRE-Bereich zwischen 0% und 100%.

### „Anpassen des Farbabgleichs“ (► Seite 364)

Nach der automatischen Einstellung mit [Sichere Farbe] liegen einige Teile in der RGB-Wellenform unter [Videoskop] unter Umständen nicht zwischen 0% und 100%. Dies tritt nach der Konvertierung von YCbCr-Signalen, die auf 0% - 100% begrenzt wurden, in RGB-Signale auf, die den 0%- bis 100%-Bereich des RGB-Signals in Teilen über- oder unterschreiten.



- Die Ausgabe erfolgt in Form von YCbCr-Signalen innerhalb des 0%- bis 100%-Bereichs, es sei denn, es wird ein Codec verwendet, der als Ausgabeformat RGB-Signale, beispielsweise unkomprimierte RGB-Signale, verwendet.

## ■ Begrenzen des IRE-Bereichs von RGB-Signalen

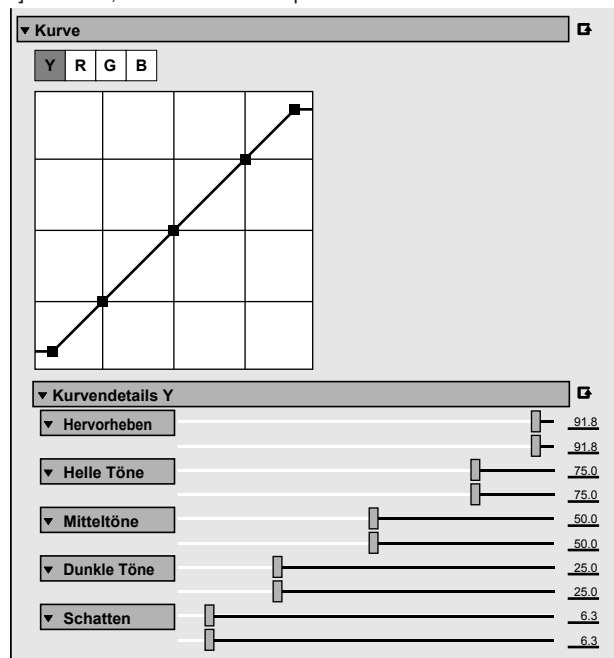
Wenn der 0%- bis 100%-Bereich bei der Anzeige von RGB-Signalen beibehalten werden soll, kann die Einstellung mithilfe der primären Farbkorrektur erfolgen.

Mit [Kurve] in der primären Farbkorrektur können Sie die Einstellung wie in der Abbildung unten vornehmen. Damit erreichen Sie, dass die RGB-Signale im Bereich von 0% - 100% liegen.

### „Anpassung mit [Primäre Farbkorrektur]“ (► Seite 366)



- Wenn die RGB-Signale auf den Bereich von 0% - 100% begrenzt sind, dann liegen YCbCr-Signale ebenfalls im Bereich von 0% - 100%, sodass keine Einstellung mithilfe von [Sichere Farbe] unter [Farbabgleich] erforderlich ist.
- Die Einstellwerte für [Hervorheben] und [Schatten] entsprechen IRE 100% bzw. 0%. Da sich die Signalpegelbegrenzung nicht auf [Helle Töne], [Mitteltöne] und [Dunkle Töne] auswirkt, kann mit den entsprechenden Parametern der Farbton eingestellt werden.



# 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] + [I]
[In Timeline einfügen]	[I]
[Kopierten Clip in Timeline überschreiben]	[Shift] + [I]
[In Timeline überschreiben]	[I]

## [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]
[Anzeige für titelsicheren Bereich umschalten]	[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]

## Kapitel 12 Anhang — Tastaturkürzel

Vorgang	Tastenkombination
[Vorheriger Bearbeitungspunkt]	[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 +]
[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]
[Vorheriges Bild]	[←]
[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]

Vorgang	Tastenkombination
[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]
[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]
[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] + [↑]
[Spurhöhe (Niedrig)]	[Strg] + [↓]
[Spur-Patch verschieben (Nach oben)]	[↑]
[Spur-Patch verschieben (Nach unten)]	[↓]
[Quellkanal (All) verbinden - Umschalten]	[Shift] + [Strg] + [Entf]
[Sync-Lock-Spur (Alle) - Umschalten]	[Shift] + [Strg] + [Alt] + [0] [Shift] + [Alt] + [0]
[Spur auswählen (Alle Spuren) - 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]

Vorgang	Tastenkombination
[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]
[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]
[Temporäre Dateien löschen]	[Alt] + [Q]
[Alles rendern (Geladenen Bereich rendern)]	[Shift] + [Strg] + [Alt] + [Q]
[Alles rendern (Überladungsbereich rendern)]	[Shift] + [Strg] + [Q]

# Effektliste



- Das Schweben des Mauscurors 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 359)

### [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 393)

### [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.

Sie können auch die Bewegungsverfolgung verwenden. Dabei werden automatisch bestimmte Teile eines beweglichen Objekts verfolgt und ein Effekt wird angewendet.

„**Bewegungsverfolgung ([Maske])**“ (► Seite 379)

### [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.)

### **[Gaußsche Unschärfe]**

Wendet einen Defokussierungseffekt höherer Qualität als [Unschärfe] und [Weiche Unschärfe] an.

### **[Umwandeln]**

Legt das Zuschneiden, das Vergrößern/Verkleinern, die Bewegung, die Rotation usw. des Bildes fest.

## **[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.

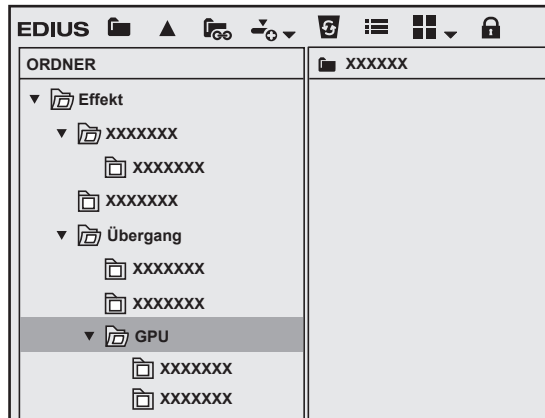
Sie können das Anti-Aliasing und die Bildqualität einstellen, wenn GPUfx angewendet wird, ausgehend von [Effekt] in [Systemeinstellungen] → [GPUfx-Einstellungen].

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 116)

„Clip-Übergang“ (► Seite 383)

Zur Anzeige von GPUfx-Übergängen klicken Sie auf den Ordner [Übergang] in der Ordneransicht der Palette [Effekt] und dann auf den Ordner [GPU].



### Hinweis

- GPUfx kann nicht verwendet werden, wenn der Videospeicher auf Ihrem PC kleiner ist als 256 MB. Der Ordner [GPU] wird auch nicht auf der Palette [Effekt] angezeigt.
- GPUfx-Übergänge können nur verwendet werden, wenn die Betriebsumgebung bestimmte Voraussetzungen erfüllt. Erläuterungen zur Betriebsumgebung finden Sie auf der Website von Grass Valley.

„Unsere Webseite“ (► Seite 522)



- 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 399)

### ■ Einstellen von GPUfx-Übergängen

Im Folgenden wird das Verfahren zum Einstellen von [Explosion] im Ordner [Erweitert] als Beispiel erläutert. Erläuterungen zum Anwenden von GPUfx-Übergängen finden Sie unter „Übergang“.

„Übergang“ (► Seite 382)

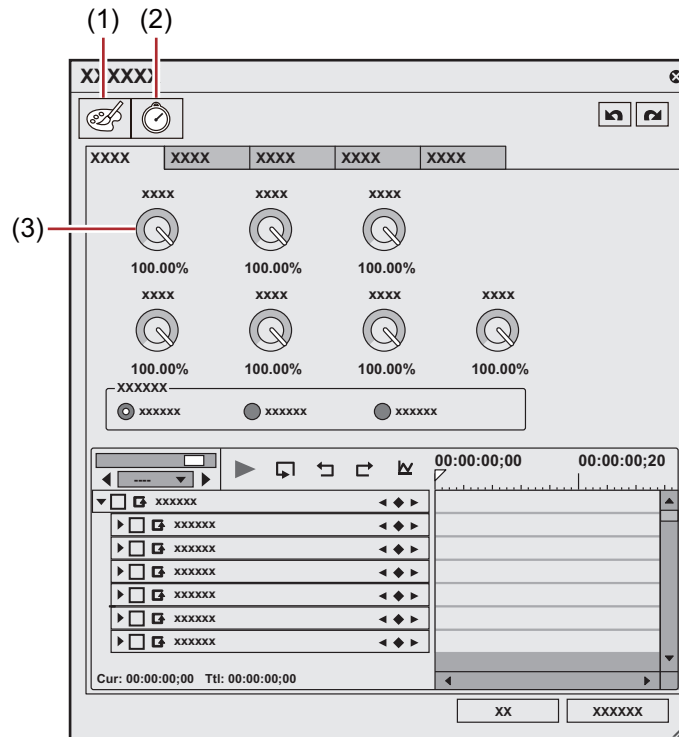
#### 1) Klicken Sie auf den Übergang, auf den GPUfx angewendet wurde.

- „So stellen Sie Effekte ein“ (► Seite 357)

#### 2) Wählen Sie [Explosion] in der Palette [Informationen] aus und klicken Sie auf [Einstellungsdialogfeld öffnen].

- Das Dialogfeld [Explosion] wird angezeigt.

3) Stellen Sie die einzelnen Optionen ein.



(1)	<b>[Design]</b>	Ein Einstellungsbildschirm zum Einstellen von Bewegung oder Licht wird angezeigt. Mit [Trennen] können Sie die Fragmentgröße ändern, mit [Bereich] die Verteilung der Fragmente ändern. Darüber hinaus können Sie andere Funktionen ausführen. Außerdem können Sie Schlüsselbilder festlegen, um die Videobewegung entlang der Zeitachse zu ändern.
(2)	<b>[Zeit]</b>	Ein Einstellungsbildschirm zum Festlegen von Schlüsselbildern und zum Ändern der Videobewegung entlang der Zeitachse wird angezeigt.
(3)	<b>Controller</b>	Ziehen Sie zum Einstellen nach oben oder unten.

4) Klicken Sie auf [OK].

**[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]**

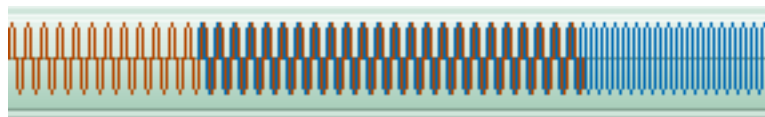
**[Benutzerdefinierte Alpha-Karte]**

Ein Übergang, der wie eine Überblendung ist, außer, dass Sie der Überblendung eine Unebenheit anbringen oder die Richtung, Drehung, Geschwindigkeit, etc. verändern können.

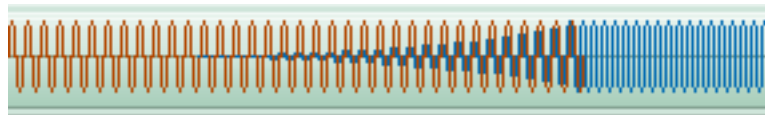
**[Audioüberblendung]**

Die Darstellungen stellen die Volumenveränderung in dem Bereich dar, in welchem die Audioüberblendung angewendet wurde.

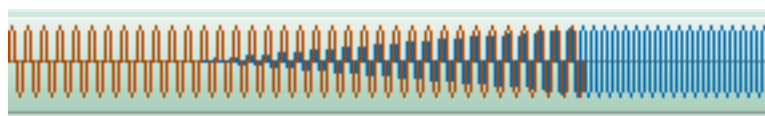
**[Schnitt aus/ein]**



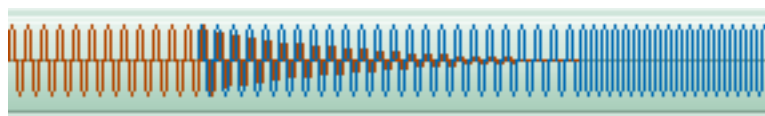
**[Schnitt aus/Spline ein]**



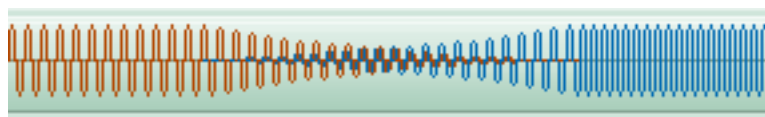
**[Schnitt aus/Linear ein]**



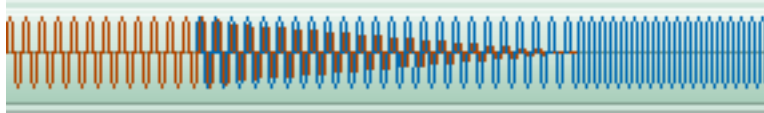
**[Spline aus/Schnitt ein]**



**[Spline aus/ein]**

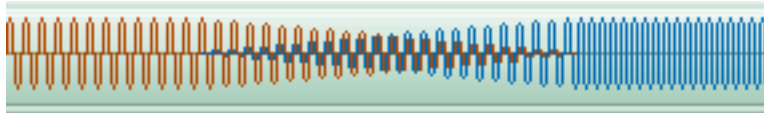


### [Linear aus/Schnitt ein]



### [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 oben sind Beispiele für die Mischung der blauen Abstufung als Video A (Hintergrund) und der roten Abstufung als Video B (Vordergrund).

Die folgenden Bilder sind Beispiele für die Mischung des Fallschirmspringen-Bildes als Video A (Hintergrund) und des Bildes des über einen See fliegenden Flugzeugs als Video B (Vordergrund).

#### ■ Originalbilder

<p><b>Video B</b> (Vordergrund) Key-Anwendungsseite</p>	 
<p><b>Video A</b> (Hintergrund)</p>	 

### [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]**

---

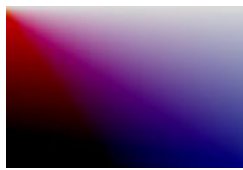
Zieht den Vordergrund vom Hintergrund ab, so dass helle Teile des Vordergrunds dunkel werden.



**[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 386)

### **[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 394)

### **[Luminanz-Key]**

---

Zeigt das untere Video durch eine spezielle Helligkeit an.

„Key“ (► Seite 386)

# Produkt-Support von Grass Valley

Wenn Sie technische Unterstützung benötigen, den Status einer Rückfrage abrufen oder ein neues Problem melden möchten, können Sie sich per E-Mail, Telefon oder Fax oder über das Internet an den Produkt-Support von Grass Valley wenden.

## Technischer Support über das Internet

Zugriff auf Support-Informationen im Internet erhalten Sie über die Produkt-Support-Webseite der Grass Valley-Website. Dort finden Sie Software zum Herunterladen und können in unserer Datenbank häufig gestellter Fragen (FAQ) Lösungen für Probleme suchen.

### ■ World Wide Web:

<http://www.grassvalley.com/support/>

### ■ Kontakt für Kundensupport

<http://www.grassvalley.com/support/contact/>

\* Bitte wählen Sie die Registerkarte „Support for Professional Products“.

## Telefonischer Support

Unter den folgenden Telefonnummern können Sie unseren Produkt-Support während der Geschäftszeiten telefonisch erreichen. Außerhalb der Geschäftszeiten steht unser telefonischer Support Kunden mit entsprechender Gewährleistung oder einem Vertrag zur Verfügung.

USA/Nord- und Südamerika	+1 801 222 5204
Europa, Großbritannien und Nordirland, Afrika und Naher Osten	+44 (0) 20 8867 6305
Asien (außer Japan und Korea)	+86 21 5869 8668

## Autorisierte Support-Niederlassung

Auf der folgenden Produkt-Support-Webseite der Grass Valley-Website finden Sie die autorisierte Support-Niederlassung in Ihrem Land.


- <http://www.grassvalley.com/support/>

**END-OF-LIFE PRODUCT RECYCLING NOTICE**

Grass Valley's innovation and excellence in product design also extends to the programs we've established to manage the recycling of our products. Grass Valley has developed a comprehensive end-of-life product take back program for recycle or disposal of end-of-life products. Our program meets the requirements of the European Union's WEEE Directive, the United States Environmental Protection Agency, and U.S. state and local agencies.

Grass Valley's end-of-life product take back program assures proper disposal by use of Best Available Technology. This program accepts any Grass Valley branded equipment. Upon request, a Certificate of Recycling or a Certificate of Destruction, depending on the ultimate disposition of the product, can be sent to the requester.

Grass Valley will be responsible for all costs associated with recycling and disposal, including freight. However, you are responsible for the removal of the equipment from your facility and packing the equipment to make it ready for pickup.



For further information on the Grass Valley product take back system please contact Grass Valley at + 800 80 80 20 20 or +33 1 48 25 20 20 from most other countries. In the U.S. and Americas please call 800-547-6949 or 530-478-4148, and ask to be connected to the EH&S Department. Additional information concerning the program can be found at: [www.grassvalley.com/about/environmental-policy](http://www.grassvalley.com/about/environmental-policy)

## Unsere Webseite

Die neuesten Informationen zu unseren Produkten und auch zu diesem Produkt finden Sie auf der Webseite von Grass Valley. Wir halten die neuesten Treiber, Dienstprogramme, Anwendungen und Benutzerhandbücher (online oder im PDF-Format) sowie einen Abschnitt mit häufig gestellten Fragen für Sie bereit. Besuchen Sie für eine optimale Bearbeitungsumgebung unsere Webseite.

- <http://www.grassvalley.com/>
- <http://www.ediusworld.com/>

