

EDIUS-Vademecum

Tipps, Tricks und »Kochrezepte«

Band-3

(Versionen: 7.x, 8.x)



Windows: Deutsche Version-7/64 bit Home Premium
Edius: Englische GUI
Tastatur: Deutsch

Stand: 12.11.2018

// Repetitio est mater studiorum.

Diese Unterlage ist ausschließlich für den Privatgebrauch bestimmt.

Sie entstand als *private Notizsammlung* im Laufe der Arbeiten mit EDIUS. Trotz sorgfältiger Zusammenstellung können Fehler (z.Bsp. Schreibfehler) nicht ausgeschlossen werden.

Die Verwendung der in dieser Notizsammlung aufgeführten Tipps, Tricks und

»Kochrezepte« erfolgt auf eigene Gefahr. Der Autor übernimmt keine wie immer geartete Garantien oder Gewährleistung und haftet nicht für unmittelbare oder mittelbare Schäden oder Folgeschäden, die durch Anwendung der in dieser Notizsammlung enthaltenen Methoden, Funktionen etc. auftreten könnten. Zu diesen Schäden bzw. Folgeschäden zählen insbesondere der Verlust von Daten, Hard- und Software-Schäden sowie sonstige Probleme am PC und dergleichen.

Das Vademecum wurde **im deutschen Edius-Forum** in den Menüpunkt EDIUS.DE integriert. Dort befindet sich immer die aktuellste Version.

Zwei Zugangsmöglichkeiten:

- a) edius.de/vademecum.html > Dort den Link [Download des EDIUS Vademecums](#) wählen.
- b) Schaltfläche EDIUS.DE > Testversion und Downloads > EDIUS Vademecum > Dort den Link [Download des EDIUS Vademecums](#) wählen.

Hinweise:

- 1) **Empfehlung:** Im deutschsprachigen Edius-Forum werden von MMM **»Edius-Podcasts«** angeboten. Diese sollten (insbesondere von Edius-Ein- und Umsteigern) **grundsätzlich** angesehen werden. Durchschnittliche Dauer etwa 3 Minuten pro Podcast.
- 2) Die aktuellen Vademecum-Änderungen sind im Kapitel CHRONOLOGIE (mit Angabe der entsprechenden Seitennummer) enthalten.
- 3) Klick auf einen Eintrag im Inhaltsverzeichnis springt zu entsprechendem Abschnitt.
- 4) Über die E-Mail-Adresse vademecum@edius.de können direkt Vorschläge usw. an mich gemailet werden!
- 5) // Band-1 (»Basisinformationen«; bis Edius-6) kann [hier](#) heruntergeladen werden.

INHALTSVERZEICHNIS

WICHTIGE TIPPS	1
HINWEISE	1
ALPHA-KANAL	3
Kontrolle.....	3
Alpha-Kanal (aus Clip) entfernen	3
Alpha-Kanal aus Clip erstellen.....	3
ARCHIV-MASTER	4
Archiv-Master erstellen	4
Archiv-Master verwenden.....	4
AUDIO	5
Audacity	5
Atmo	5
Tools.....	5
Export	5
Kommentar	6
Aufnahmetipps.....	6
Bearbeiten der Aufnahme.....	6
Tools.....	6
Mischen	6
Musik	7
Mono als Stereo	7
Clipseigenschaften modifizieren	7
Kanalmapping.....	8
Panorama-Gummiband.....	8
Audiofilter Panorama & Balance	8
Audio-Mixer	8
Normalisieren	8
O-Ton	9
Playback (Audio stummschalten).....	9
POT-Kommentar-Workflow	9
Stereo-Spur.....	10
Größer darstellen	10
Windows-Einstellungen für Audio	11
AVCHD	11
BATCH EXPORT	12
Vorbereitung (nur einmal durchzuführen).....	12
Batch Export anwenden	12
Fertigstellen.....	12
BEARBEITEN VS VORSCHAU	13
BAUCHBINDE	13
Sichtbarkeit.....	13
Transparenter Farbverlauf	13

BILDER	14
Einzelbild mit Timecode exportieren	14
EXCEL-Bilder in EDIUS verwenden	14
Flaue Bilder nach Timeline-Export	14
BILDRATE ANPASSEN	15
BIN	15
BIN-Ordnerstruktur mehrfach verwenden	15
<i>Definieren und Exportieren</i>	15
<i>Einfügen</i>	15
CD-TRACKS IMPORTIEREN	16
CHROMAKEY	16
Unerwünschte Teile entfernen	16
Chroma Key als Alphakanal	17
Chroma Key Pro	17
TIMELINE-CLIP (PARTIELL) ERSETZEN	18
A) Beeinflussende Parameter	18
B) Alternativen	18
<i>Quell-Clip ist in der BIN</i>	18
<i>Quell-Clip ist in der TL</i>	18
Vorgehen im Problemfall	19
CLIP-ANPASSUNG	20
Allgemeines	20
Abkürzungen	20
Grundsätzliche Reihenfolge	20
Color Correcting	20
<i>Color Grading</i>	20
Werkzeuge in EDIUS	21
Vergleichs-Alternativen	21
<i>Visuell</i>	21
<i>Multiclip-Ansicht</i>	21
<i>Video-Scopes</i>	22
Anpassungs-Kriterien	23
<i>Kontrast anpassen</i>	23
<i>Sättigung anpassen</i>	23
<i>Chroma anpassen</i>	23
<i>Ausreißer</i>	23
<i>Iterationsprinzip</i>	24
Qualität der Anpassung	24
<i>Wann soll man mit der Primären Farbkorrektur (P-CC) aufhören?</i>	24
<i>Wann ist die Benutzung der Sekundären Farbkorrektur (S-CC) zweckmäßig?</i>	24
<i>Rauschen</i>	24
Farb-Abstimmung durchführen	25
<i>Color Correction (CC) versus Color Grading (CG)</i>	25
<i>Lokale vs globale Korrekturen</i>	25
CC/CG-Rationalisierung	27
<i>Sammlung anlegen unter EDIUS</i>	27
<i>Kopier-Techniken</i>	28

Splitscreen in EDIUS	28
Epilog	29
CLIP-MARKEN SETZEN	29
1. Via Gruppenmodus	29
<i>Vorbereitende Einstellungen</i>	29
<i>Ausgangspositionen herstellen</i>	30
<i>Clip-Marke(n) setzen</i>	30
<i>Abschluss</i>	31
<i>Hinweis</i>	31
2. Via Sequenz-/Clipmarken-Fenster	31
Ergebnis	32
CLIP SCHÄRFEN	33
CLIPS AUS BIN-ORDNER DRUCKEN	33
CLIPS AUS EXPLORER IMPORTIEREN	33
CLIPS ZUSAMMENFÜGEN	34
CUT (ZWISCHEN IN/OUT)	34
DOLBY-5.1	34
CLIPS MIT DUMMY-EFFEKT SUCHEN/FINDEN	35
EFFEKTE	35
Benutzer-Effekte	35
Gauß'sche Unschärfe	35
Effekte ohne Keyframes	36
EXPORT	37
DVD-Erstellen aus HD-interlaced-Projekt	37
<i>Voraussetzungen</i>	37
<i>Mastersequenz brennen</i>	38
DVD erstellen aus (F)HD-progressiv-Projekt	38
<i>Methode-1</i>	38
<i>Methode-2</i>	38
Hinweis	39
BluRay erstellen	39
<i>Aus (F)HD-interlaced-Projekt</i>	39
<i>Aus HD-progressiv-Projekt</i>	40
<i>Aus FHD-progressiv-Projekt</i>	40
FARBKORREKTUR (COLOR CORRECTION)	41
Zweck	41
<i>Beispiele</i>	41
Videoaufnahmen	41
Tools	41
Methoden	42
A) <i>Luminanz-Signal justieren</i>	42
B) <i>Primäre Farbkorrektur</i>	43
C) <i>Sekundäre Farbkorrektur</i>	43
D) <i>Selektive Farbkorrektur (HSL-Selektion)</i>	43
E) <i>Hautfarbe</i>	44
FARBLOOK (COLOR GRADING)	44
Zweck	44

<i>Beispiele</i>	44
Methoden	44
A) <i>Basismethoden</i>	44
B) Look-Quellen	45
<i>Externe Quellen</i>	45
<i>Selbst erstellte Vorlagen</i>	45
C) Look-Sammlung anlegen	45
D) CineStyle-Simulation	46
<i>YUV-Kurven</i>	46
<i>Feinabstimmung (optional)</i>	47
<i>Die Stärke von CineStyle variabel gestalten</i>	47
FENSTER	48
Größe verändern	48
<i>Legende</i>	48
<i>BIN-Fenster</i>	49
<i>PLR/REC-Fenster</i>	49
<i>Timeline-Fenster</i>	49
<i>Audiomixer</i>	49
<i>Export-Fenster</i>	49
<i>VoiceOver-Fenster</i>	49
<i>Windows-Fenster</i>	50
GRUPPE/VERKNÜPFUNG-MODUS	50
H.264	51
Höhere Datenrate bei Export einstellen	51
HDMI	51
Audio-Ausgabe	51
HINZUFÜGEN ZU BIN	51
HQ vs HQX-CODEC	52
IMPORTIEREN	53
Sequenzen aus anderem Projekt importieren	53
KANAL-MAPPING	55
Projekteinstellungen	55
Sequenzeinstellungen	55
KEYER	55
Mischen	55
<i>Addition</i>	55
<i>Differenz</i>	55
LAUTSTÄRKE ANPASSEN	56
Allgemeines	56
<i>Audio Optimierungsbereiche</i>	56
<i>Werkzeuge der Lautstärken-Anpassung</i>	56
<i>Zwei Szenarien</i>	57
<i>Audiotypen</i>	58
<i>Kriterien</i>	58
Workflow für die Lautstärkeanpassung	60
<i>Vorarbeiten</i>	60
<i>Global-Anpassung</i>	61

<i>Qualitäts-Anpassungen</i>	64
<i>Detail-Anpassung</i>	65
Sonstige wichtige Tipps	69
Epilog	70
LIZENZÜBERSICHT	71
LOUDNESS (LAUTHEIT)	71
Lautheit messen	71
Lautheit korrigieren	71
Lautheit automatisch korrigieren	72
<i>Preset</i>	72
<i>Datei-Export mit automatischer Korrektur der Lautheit</i>	72
LAYOUTER	74
Abspielproblem	74
Default-Werte	74
Layouter-Zahlen	74
3D-Animation	74
LOSSLESS	74
LUTs	75
LUTs in EDIUS registrieren	75
Aufheben der Registrierung einer LUT	75
MARKEN	76
Marken drucken	76
<i>Mittels Bordmitteln</i>	76
<i>Mittels PlugIn</i>	76
MASKE	77
Abspielproblem	77
Default-Werte	77
Masken-Aktionen	77
Bewegungsmaske mit Keyframes feinjustieren	79
MATCH FRAME	79
MEDIAINFO (FREWARE)	80
Installieren	80
Aus Windows verwenden	81
Aus EDIUS verwenden	81
MENÜ (DVD/BD) WIEDERVERWENDEN	81
MERCALI BESCHLEUNIGEN	82
MOND HINTER WOLKEN	82
MOTION TRACKING	83
Diverse Tipps	83
NEBEL (KÜNSTLICH)	83
PANORAMA-FOTOS »ABSCHWENKEN«	84
PERFORMANCE	84
8 bit versus 10 bit	84
Playback	85
PRIMÄRE FARBKORREKTUR	86
<i>Hinweise</i>	86
<i>Notation</i>	86

1. Farbräume einstellen	86
2. Belichtung	86
3. Luminanz anpassen	86
<i>Vorbereitung</i>	87
<i>Schwarzpunkt anpassen</i>	87
<i>Weißpunkt anpassen</i>	87
<i>Mitten anpassen</i>	88
4. Farbkorrekturen	88
<i>Vorbereitung</i>	88
<i>Allgemeine Überlegungen</i>	89
<i>Farbkorrektur-Szenarien</i>	90
<i>YRGB-Kurven</i>	92
5. Sonstige Möglichkeiten	93
<i>Schärfe virtuell verbessern</i>	93
<i>Kontrast virtuell verbessern</i>	93
<i>Unterbeltete Clips</i>	93
<i>Überbelichtete Clips</i>	94
<i>Rauschen</i>	94
6. Fehlende Keyframes in der Primären Farbkorrektur	94
<i>Prinzip</i>	95
<i>Vorbereitung</i>	95
<i>Masken</i>	95
<i>Hinweise</i>	96
QUELLBROWSER	96
Capturen von DVD	96
Ordnersymbol	96
QUICKSYNC	97
GV-Empfehlung	97
Monitor mit zwei Anschlüssen	97
QuickSync mit einem Monitor und nur einem Anschluss	97
<i>Uefi Bios</i>	97
<i>Hardware-Anschluss</i>	97
<i>Windows-Einstellungen</i>	98
<i>EDIUS</i>	98
RENDERDATEIEN	99
Übersicht	99
Details	99
Fazit	100
Einfachstrategie	101
RESOLVE	101
AAF-Austausch zwischen EDIUS und Resolve	101
RIPPLE-MARKEN	103
Einstellungen	103
Multicam	103
Clips trimmen	103
<i>OUT-Punkt verschieben</i>	103
<i>IN-Punkt verschieben</i>	103

<i>Slip</i>	103
<i>Slide</i>	103
<i>Rollen</i>	103
Clip in die Timeline einfügen	103
Clip in der Timeline überschreiben	104
Einen (einzigen) Clip oder eine (einzige) Lücke löschen	104
Clip(s) verschieben	104
<i>Einen (einzigen) Clip verschieben</i>	104
<i>Mehrere Clips (aus unterschiedlichen Spuren) verschieben</i>	104
Ripplemarken-Übersichtstabelle	105
RUBBERBAND	107
Ersetzen eines Clips in der Timeline	107
SD AUF HD SKALIEREN	107
SEQUENZCLIP	108
Allgemeines	108
Erstellen	108
Importieren	108
Flauer Sequenzclip	108
STABILISIEREN	109
STANDBILD	109
Filter-Einstellungen	109
STIL	110
Standard-Stile	110
SUCHEN	111
TL-Clips in BIN suchen	111
TIEFE ERZEUGEN	111
Kriterien	111
Techniken	111
TIMECODE-AUSGABE	112
TIMELINE-SEQUENZCLIPS (TLSC)	112
Bezeichnungen	112
Clipverhalten	112
Clipmarken in Timeline-Sequenzclips setzen	113
TIMELINE-VERARBEITUNG	113
TITEL	114
Roll-/Kriechtitel	114
<i>Einstellungen</i>	114
<i>Externer Rolltext</i>	114
Titelspur vs V-Spur	114
<i>Titelspur</i>	114
<i>V-Spur</i>	114
TRACKING	115
Restliche Tracking-Keyframes löschen	115
TRANSFORM-EFFEKT	116
VIRTUELLER BRENNER	117
»V+A«-CLIPS	117
Modus Gruppe/Verknüpfung	117

Gelinkte vs gruppierte Clips	117
Video- und Audio-Teil getrennt Trimmen	118
Spurhöhe getrennt einstellbar	118
Zwei Monospuren	118
Ergänzung	118
YUV-KURVEN	119
Allgemeines	119
Keyframes interpolierbar machen	119
<i>Einfachste Methode</i>	119
<i>Alternative Methode-1</i>	119
<i>Alternative Methode-2</i>	120
Diverse YUV-Tipps	122
<i>Chlorophyll-Grün</i>	122
<i>Farbstich</i>	122
<i>Flaue Clips</i>	122
<i>Gesicht/Haut</i>	123
<i>Himmel</i>	123
<i>Kalte Farben (Blau, Cyan)</i>	123
<i>Kontrast</i>	123
<i>Graustufenclip</i>	123
<i>Warme Farben (Gelb, Rot)</i>	124
ZEIT NEU ZUORDNEN (TIME REMAP)	125
Beispiel-1: Basis-Variante (siehe Bild)	125
Beispiel-2: Normal-Variante (siehe Bild)	126
Beispiel-3: Spezial-Variante (siehe Bild)	127
3-WEGE FARBKORREKTUR	128
Herstellung des Anfangszustandes	128
Weissabgleich	128
<i>automatisch</i>	128
<i>manuell</i>	128
Farbkorrektur	128
<i>Primäre Farbkorrektur</i>	128
<i>Sekundäre Farbkorrektur</i>	129
Ergänzungen	130
LUMINANZ UND CHROMINANZ GETRENNT BEARBEITEN	131
Vorbereitung	131
Luminanz-/Chrominanz-Kanäle trennen	131
<i>Spur-2V (Luminanzkanal separieren)</i>	131
<i>Spur-1V (Chrominanzkanäle separieren)</i>	131
Bearbeiten	132
Zusammenführen der Kanäle	132
Anwendungsbeispiele	133

WICHTIGE TASTATURKÜRZEL	135
--------------------------------------	-----

WICHTIGE WINDOWS-TIPPS	147
-------------------------------------	-----

EXPLORER	147
-----------------------	-----

Selektive Anzeige bestimmter Dateitypen	147
FENSTER VERSCHWUNDEN	148
SSD ALS PC-SYSTEMPLATTE INSTALLIEREN (BEISPIEL SAMSUNG).....	148
Vorbereitung	148
Überprüfungen/Optimierungen durchführen	148
TASTATURKÜRZEL	151
BACKUP, SICHERN, FEHLERBEHEBUNG	153
BACKUP	153
WINDOWS-WIEDERHERSTELLUNGSPUNKTE	153
SICHERN (BENUTZER-EINSTELLUNGEN ETC.)	154
WINDOWS SYSTEM-IMAGE ERSTELLEN	154
SICHERN EDIUS-EINSTELLUNGEN (IN WINDOWS)	154
(BENUTZER-)STANDARDS EXPORTIEREN/IMPORTIEREN	154
Effekte (*.tpd).....	154
Exportvoreinstellungen (*.tpd)	154
Gerätevoreinstellungen (*.xml)	155
Kanal-Mapping (*.xml).....	155
Lautstärkeanzeige (*.xml).....	155
Profile (*.eup)	155
Projekte (*.epp).....	156
Tastaturkürzel (*.eap).....	156
Titel (*.etl)	156
FEHLERBEHEBUNG.....	157
ALLGEMEINE PROBLEME	157
Virens Scanner.....	157
AUDIO.....	157
Kein Ton hörbar	157
Problem mit Vorschau Monitor.....	157
Ton über Firewire verzerrt	157
VoiceOver Probleme	157
Wellendarstellung	158
BLURAY KANN NICHT ERZEUGT WERDEN	158
CLIP SUCHEN NACH CLIPNAMEN	158
CLIPS KÖNNEN AUS DER BIN NICHT MEHR IN DIE TIMELINE GEZOGEN	
WERDEN.....	158
SCHALTFLÄCHEN EINFÜGEN/ÜBERSCHREIBEN IM PLR-FENSTER AUSGE-	
GRAUT	159
DEFRAGMENTIEREN	159
EDIUS LÄSST SICH NICHT STARTEN	159
Möglichkeit-1	159
Möglichkeit-2	159
EDIUS STÜRZT NACH START AB	160
EFFEKT-PALETTE	160
Export funktioniert nicht richtig	160
FENSTER VERSCHWUNDEN	161
FLACKERN.....	161

Problem	161
Lösungsalternativen.....	161
LAYOUTERAUFRUF VERURSACHT EDIUS-CRASH	161
NEUSTART VON EDIUS NACH CRASH	161
QUICKSYNC NICHT MEHR VERFÜGBAR	163
QUICK-TIME	163
QUICKTITLER-FENSTER NICHT ANGEZEIGT	163
Benutzerfehler.....	163
<i>Variante-1</i>	<i>163</i>
<i>Variante-2.....</i>	<i>164</i>
Bei Mehr-Monitorbetrieb.....	164
ÜBERSETZUNGSFEHLER	165
Quick-Titler	165

INSTALLATION

ACHTUNG.....	167
VORAUSSETZUNGEN	167
Hardware.....	167
Betriebssystem.....	167
Software.....	167
UPGRADE AUF VERSION 7.X	168
EDIUS starten und Profile sowie Presets sichern:	168
System-Image (alt) erstellen !!!.....	168
Altes Edius exstallieren.....	168
Version 7.x installieren	169
Presets importieren	169
System-Image (neu) erstellen !!!	170
EDIUS-7.x testen	170
EDIUS MIT <u>ENGLISCHER</u> SPRACHOBERFLÄCHE	170
Allgemeines	170
Edius auf englische Sprachoberfläche umstellen.....	170
Upgrades, Updates, PlugIns installieren etc.	171

POT-STANDARDS

POT-SYSTEMEINSTELLUNGEN	173
Anwendung	173
<i>Audio-Überwachungsmodus.....</i>	<i>173</i>
<i>Auf Aktualisierungen prüfen</i>	<i>173</i>
<i>Datei Export</i>	<i>173</i>
<i>Erfassung</i>	<i>173</i>
<i>Lautstärkeanzeige</i>	<i>174</i>
<i>Profil.....</i>	<i>174</i>
<i>Projektvoreinstellung</i>	<i>174</i>
<i>Quellbrowser.....</i>	<i>175</i>
<i>Rendern.....</i>	<i>175</i>
<i>SNFS QoS.....</i>	<i>175</i>
<i>Wiedergabe</i>	<i>175</i>

Hardware	175
<i>Gerätevoreinstellung</i>	175
<i>Vorschaugerät</i>	176
Effekte	176
<i>GPUfx-Einstellungen</i>	176
<i>VST-Plug-In-Bridge</i>	176
Eingangssteuerung	176
Import/Export	176
<i>Audio CD/DVD</i>	176
<i>AVCHD</i>	177
<i>MPEG</i>	177
<i>Standbild</i>	177
POT-BENUTZEREINSTELLUNGEN	177
Anwendung	177
<i>Andere</i>	177
<i>Hintergrundjob</i>	178
<i>Match-Frame</i>	178
<i>Projektdatei</i>	178
<i>Proxy-Modus</i>	178
<i>Timeline</i>	178
Vorschau	179
<i>Bildschirmanzeige</i>	179
<i>Overlay</i>	180
<i>Preroll-Bearbeitung</i>	180
<i>Vollbildvorschau</i>	180
<i>Wiedergabe</i>	180
Benutzeroberfläche	180
<i>Bin</i>	180
<i>Fensterfarbe</i>	181
<i>Schaltfläche</i>	181
<i>Steuerung</i>	181
<i>Tastaturkürzel</i>	181
<i>Quelle</i>	181
<i>Automatische Korrektur</i>	181
<i>Dauer</i>	182
<i>Offline-Clip wiederherstellen</i>	182
<i>Teilweise Übertragung</i>	182
Eingangssteuerung	182
POT-PROJEKTEINSTELLUNGEN	183
Einstellung	183
Sequenzeinstellung (Standard)	183
Spur (Standard)	183
Kanal-Mapping	183
POT-SEQUENZEINSTELLUNGEN	183
POT-SONSTIGE EINSTELLUNGEN	183
LAYOUT-MODUSLEISTE	184
LAYOUT-REC	185

LAYOUT-PLR	186
NEUE VERSIONEN	187
VERSION 7.50	187
Neue Funktionen	187
<i>Markierte Clips in der Timeline an die Stelle des TLC setzen</i>	187
<i>Sequenz- und Clipnamen simultan in der Timeline und in der Bin ändern</i> ..	187
<i>Timeline playback als Hintergrundprozess</i>	187
<i>Bildexport via [VIEW] > [PAUSE FIELD] steuern</i>	188
<i>Ansichtsoptionen in der BIN</i>	188
VERSION 8.X (WORKGROUP)	188
Neue Funktionen	188
<i>Version 8.1</i>	188
<i>Version 8.2</i>	189
VERSION 9.X (WORKGROUP)	189
Neue Funktionen (geplant)	189
<i>Version 9.0</i>	189
MODIFIKATIONS-CHRONOLOGIE	191
OKTOBER 2017	191
INDEX	193

HINWEISE

LMT/RMT	Linke/ R echte M aus T aste
KLMT/KRMT	K lick mit l inker/ r echter M aus T aste
DKLMT/DKRMT	D oppel- K lick mit l inker/ r echter M aus T aste
TL	T imeline
TLC	T L- C ursor
TL-SC	T imeline- S equenz c lip
POT-Std	Persönliche Benutzer-Definition
EFFEKT	EDIUS-Effekt
[SCHALTFLÄCHE]	Schaltfläche

Hinweis: Aktionen (drehen, klicken, ziehen usw.) *ohne* explizite Maustastenangabe implizieren grundsätzlich die *linke* Maustaste.

WORUM HANDELT ES SICH UND FÜR WEN KÖNNTE DAS EDIUS-VADEMECUM WANN VON NUTZEN SEIN

Vademecum: Der Begriff *Vademecum* stammt aus dem Lateinischen und bedeutet wörtlich übersetzt »Geh mit mir«, bezeichnet also etwas, das man immer bei sich haben möchte.

Das »EDIUS-Vademecum« soll als *hilfreicher Begleiter* insbesondere dem EDIUS-Pro-**Einsteiger** ein schnelles *Nachschlagewerk* mit Tipps, Tricks und »Kochrezepten« bieten.

Es enthält daher auch ein ausführliches *Inhaltsverzeichnis* sowie einen *umfassenden Index*. Da es sich um eine downloadbare PDF-Datei handelt, kann darüberhinaus auch die *PDF-Suchfunktion* verwendet werden, um rasch fündig zu werden.

Das EDIUS-Vademecum ist als **Hilfsmittel für die laufende Arbeit mit EDIUS** gedacht und geht davon aus, dass der Benutzer mit dem

Handbuch vertraut ist und sich in die wichtigsten *Tutorial-Videos* eingearbeitet hat.

Es handelt sich **nicht** um ein *Lehrbuch* für EDIUS, sondern vielmehr um eine

- **schnelle Nachschlagehilfe** (z.B. wichtige *Tastaturkürzel*, *Backup* von Einstellungen und Presets u.dgl.) sowie um eine
- **Sammlung** diverser nützlicher Erkenntnisse, gewonnen aus dem täglichen Umgang mit EDIUS.

Der EDIUS-**Profi** wird möglicherweise das eine oder andere Wissenswerte beisteuern wollen.

Anregungen für weitere Tipps, Tricks und Kochrezepte werden gerne entgegengenommen.

Hinweis: Unter dem Link

<http://www.edius.de/podcast.html>

finden sich von MMM verschiedene **Podcasts** (Tipps der Woche), welche die dort behandelten Themen sehr anschaulich erklären.

ALPHA-KANAL

Wenn in den **EINSTELLUNGEN > PROJEKTEINSTELLUNGEN > VIDEOKANÄLE** := **YCbCr + Alpha** gesetzt wurde, ist bei allen Effekten, die einen Alpha-Kanal erzeugen, besondere Aufmerksamkeit erforderlich. Zu diesen Effekten zählen insbesondere:

- **Übergänge**,
- **Auf-/Abblenden**,
- Bild-in-Bild-Einstellungen via **LAYOUTER**,
- **Masken** mit Transparenzeinstellungen usw.

Einfach formuliert: Immer dann, wenn in der TL *Transparenz* erzeugt wird.

KONTROLLE

Eine *einfache* Methode festzustellen, *wo* in der TL (unerwünschte) Transparenz auftritt, besteht in der »**Lackmus-Methode**«:

1. Erzeuge **Farbmatte** mit Signalfarbe (Magenta, grelles Gelb u.dgl.)
2. Lege diesen Farbmatte-Clip in der **untersten Video-Spur** ab und stelle seine Länge so ein, dass die gesamte Sequenzlänge erfasst wird.

Beim Abspielen der TL scheint dann an allen Stellen, die Transparenz aufweisen, die Farbmatte durch.

3. An den Stellen in der TL, an denen diese Transparenz *unerwünscht* ist, ersetzt man die *Lackmus*-Farbe einfach durch einen **schwarzen Farbmatte-Clip**.

ALPHA-KANAL (AUS CLIP) ENTFERNEN

Mit Hilfe von **EFFEKTE > VIDEOFILTER > ALPHAKANAL ENTFERNEN** kann der Clip auf ein Verhalten gesetzt werden, als ob nur **EINSTELLUNGEN > PROJEKTEINSTELLUNGEN > VIDEOKANÄLE** := **YCbCr** für diesen Clip gesetzt worden wäre (also **ohne »+Alpha«**).

Diese Methode ist besonders für **Nested Sequenzen** recht elegant.

ALPHA-KANAL AUS CLIP ERSTELLEN

1. Clip *duplizieren* und *über* Originalclip in der Timeline ziehen.
2. Effekt **FARBABGLEICH** auf Originalclip:

- ▶ **CHROMA** := **-128**.
 - ▶ Allenfalls *Helligkeit* und *Kontrast* nachjustieren.
3. **KEYER > SPURMATTE** in die *Mixerspur* des *Duplikat*-Clips ziehen.
 4. Allenfalls *Duplikat*-Clip mittels Effekt **FARBABGLEICH** nachbessern.
 5. Exportieren als *HQ(X) mit Alpha*.

ARCHIV-MASTER

ARCHIV-MASTER ERSTELLEN

1. Neue **Sequenz** erstellen und »**Archiv-Master**« benennen.
2. In die **Archiv-Master**-Sequenz die originale, aus mehreren Clips und/oder Sequenzen bestehende bisherige **Master-Sequenz** (als nested Sequenz) ziehen.
Ergebnis: In der **Archiv-Master**-Sequenz befindet sich nur ein einzelner Clip.
3. In der **Archiv-Master**-Sequenz Parameter setzen ^[1]:
 - ▶ **Projekt** := **1920 x 1080** (progressiv oder interlaced).
 - ▶ **Audio-Spur** := **-9 dB**. // Mittels **Audiomixer**.
 - ▶ Erforderlichenfalls **IRE** mittels des Filters **PRIMÄRE FARBKORREKTUR** auf 100 begrenzen.
 - ▶ **Timeline exportieren**: Als **HQX superfine** mit **maximal möglicher Bitrate**.

ARCHIV-MASTER VERWENDEN

1. **Archivmaster-Datei** in entsprechendes Projekt **importieren**.
2. Im **Audiomixer** die Audiospur := **+6 dB**.
3. **DVD, BD, MP4-Datei** etc. erzeugen.

[1] Beispiel für Full HD.

AUDACITY

1. **RAUSCHENVERMINDERUNG.**
2. **LEVELER** oder **KOMPRESSOR.**
3. **NORMALISIEREN.**

ATMO

- Geräusche immer *individuell* behandeln.
- Muss **passend** sein: Insbesondere bei einer »Erweiterung« der Bildinformation (z.B. bei nicht im Bild sichtbaren Geräuschen). Beispiele: Autobahnlärm, Eisenbahn, Straßenbahn, Vogelstimmen im Wald, bellender Dorfhund - alle diese Geräusche »erweitern« das Bild, wenn die Geräuschverursacher in diesem nicht zu sehen sind.
- **Authentisch**: Insbesondere bei Tierlauten u.dgl.
- **Plakativ/Überzeichnet**: Z.B. fallender Wassertropfen.
- **Stille**: Durch z.B. Waldesrauschen darstellbar. *Totale* Stille gibt es in der Praxis kaum!
- **Anzahl der Geräusche**: »Soviel, dass man das Gefühl hat, die Szene lebt jetzt.«
- **Lautstärke**: Wenn der Verursacher des Geräusches am *nächsten* ist, muss das Geräusch auch am *lautesten* sein (»synchron« zum Bildinhalt).
- **Lautstärkeverteilung** (Pan): Muss *logisch* sein. Vor allem bei Bewegung des Geräuschverursachers. Hier ist aber allenfalls der »Doppellereffekt« zu beachten.

TOOLS

- **Equalizer**
 - **Tiefe Frequenzen absenken**: Geräusch klingt weiter entfernt. Lowcut := 5 bis 10 kHz.
 - **Hohe Frequenzen absenken**: Geräusch klingt näher. Highcut := 500 Hz (liefert tiefes »Grummeln«).

EXPORT

- **DVD-Export**: Audio auf **MPEG** umstellen (statt AC3) ergibt eine bessere Kompatibilität auf den Abspielgeräten.

KOMMENTAR

AUFNAHMETIPPS

- Kommentare *stehend* sprechen!
- **Leise Umgebung:** *Kondensator*-Mikrofon verwenden.
- **Laute Umgebung:** *Dynamisches* Mikrofon verwenden.
- **Doku-Filme:** Emotionslos, freundlich, monoton und neutral sprechen.
- **Aufnahmepegel:** -9 bis -12 dB nicht überschreiten. Übersteuerung allenfalls mittels *Limiters* verhindern.

BEARBEITEN DER AUFNAHME

- **Grobe Nebengeräusche** durch Schnitt entfernen.
- **Atemgeräusche** nicht entfernen, sondern nur *reduzieren* (z.B. via Rauschfilter).

TOOLS

- **DeEsser:** *Nicht* verwenden.
- **Hall:** *Nicht* benutzen.
- **Equalizer**
 - ▶ Die höchsten Pegelfrequenzen **absenken** (nicht anheben!). Kommentarstimmen haben ihre höchste Pegel zwischen 2 kHz bis 3 kHz. Dieser Bereich sollte daher *abgesenkt* werden.
 - ▶ Den Bereich **ab 10 kHz** etwa 4 bis 5 dB *anheben*.
 - ▶ Nach Anwendung des Equalizers die Stimme mittels **Kompressor** um etwa 12 dB *anheben*.

MISCHEN

- Der Kommentar hat *Vorrang* vor allen anderen Audioquellen.
- Beim Einsatz des Kommentars sind die anderen Audioquellen um -6 bis -9 dB^[2] *abzusenken* und am Ende des Kommentars wieder *anzuheben* (»Badewannen« definieren).
- **Absenkdauer** (bzw. Dauer des **Anhebens**): *Eine bis drei Sekunden*.
- **Einsatz:** Der Kommentar kann bereits einsetzen, wenn die Absenkung -3 dB erreicht hat. Die Anhebung kann ebenfalls »früher« erfolgen, wenn der Kommentar noch nicht beendet ist.

[2] Oder mehr.

MUSIK

Dynamikumfang allenfalls mittels **Kompressor** (Audacity etc.) verringern.

MONO ALS STEREO

Ausgangslage: *Stereo-Sequenz* bzw. *Stereo-Projekt*, Clip(s) mit *Mono-Audio* (auf dem linken Stereokanal, rechter Stereokanal leer), Audiospuren A1/2 bzw. 1A und 2A sowie *Stereo-Ausgabe*.

Kommentare werden üblicherweise mit einem *Mono-Mikrofon* aufgenommen. Damit der Kommentar aus der Mitte zu hören ist, ist es erforderlich, den *linken auf den rechten Kanal zu kopieren bzw. auch auf diesem auszugeben*.

In EDIUS stehen dazu **fünf Möglichkeiten** zur Verfügung:

- **Clipseigenschaften modifizieren** (für einzelne, wenige Clips geeignet),
- **Kanalmapping** (für die gesamte Sequenz oder das gesamte Projekt),
- **Panorama-Gummiband**,
- Audiofilter **Panorama & Balance** (die flexibelste Variante und genaue Einstellung möglich),
- **Audio-Mixer** (etwas schwierig, genaue Werte zu treffen).

Ob die Aktionen erfolgreich durchgeführt wurden, kann im REC-Fenster mit der *Audioanzeige* überprüft werden (diese mittels **CTL+G** einschalten).

CLIPEIGENSCHAFTEN MODIFIZIEREN

1. Timeline von Stereo auf Mono umstellen: **KRMT** auf Audiopatch-A1/2 im Spurkopf > Stereo deaktivieren.
// Es werden nun statt der Stereospur A1/2 die zwei Monospuren 1A und 2A angezeigt.
2. Clip aus der BIN in die Timeline ziehen.
// Auf 1A ist die Wellenlinie der Monoaufzeichnung zu sehen, 2A ist leer.
3. Eigenschaften der 2A-Spur des Clips in der Timeline aufrufen (**KRMT > EIGENSCHAFTEN**) > Monokanal-1 selektieren.

// Dieser Kanal enthält ja den Ton, der nun in die Clipspur 2A kopiert, in der Timeline angezeigt und letztlich ausgegeben wird.

KANALMAPPING

// Am Beispiel der Sequenzeinstellungen

1. **EINSTELLUNGEN > SEQUENZEINSTELLUNGEN... > KANALMAPPING... >** auf Anzeigestil (auf der rechten Seite links unten) klicken.
2. In der A(L)-Zeile CH1 und CH2 := **On** > in der A(R)-Zeile CH2 := **Off > OK**.

// Die Wellenform in der Timeline ändert sich zwar nicht, aber der erste Kanal wird nun auch auf dem zweiten ausgegeben.

PANORAMA-GUMMIBAND

Für Audiospur 1A Panorama aktivieren > **KRMT AUF DAS GUMMIBAND > ZWEI BENACHBARTE PUNKTE VERSCHIEBEN... > 0% > OK**.

AUDIOFILTER PANORAMA & BALANCE

Den Filter auf 1A ziehen > Effekteinstellungen öffnen > Im linken Kanal (L ch) **KLMT** auf den Schieber > diesen mit dem Mausrad in die Mitte bringen.

// Dieser Filter kann dann (mit dieser Einstellung) auf mehrere Clips übertragen werden.

AUDIO-MIXER

Für 1A **CLIP** oder **SPUR** wählen > Balanceregler (Rad oben) in die Mitte (auf C) stellen. // Etwas schwierig, genau C (= Wert Null) zu treffen.

Siehe auch MMM-Podcasts (Tipps der Woche):

<https://www.youtube.com/watch?v=s0IJ4R8UN48&list=PLJpMp7EPOGSAk60elkLYz0wBLKJMQXzEv>

NORMALISIEREN

- Die Schaltfläche **[NORMALIZE (SELECTED TRACKS)]** NICHT verwenden, da fehlerhaftes Ergebnis möglich.
- Nur die Schaltfläche **[NORMALIZE (SELECTED CLIPS)]** verwenden!!

O-Ton

Übersteuerung mittels **Limitier** (Audacity etc.) verhindern.

PLAYBACK (AUDIO STUMMSCHALTEN) [3]

Beim Abspielen der Timeline möchte man manchmal den Ton einfach stummschalten und wieder einschalten:

1. **AUDIOMIXER > AUDIO MONITORING MODE (RECORDER) [4]**
> **CUSTOMSETTING** > Dort alle Einträge löschen.
2. **SETTINGS > USER SETTINGS > USER INTERFACE > KEYBOARD SHORTCUT > AUDIO MONITORING MODE (CUSTOM)**
> Taste zuordnen (z.B. **SHIFT+«-»**).
3. **SETTINGS > USER SETTINGS > USER INTERFACE > KEYBOARD SHORTCUT > AUDIO MONITORING MODE (OFF) >**
Taste zuordnen (z.B. **SHIFT+«+»**).

Während des Playbacks kann dann mittels **SHIFT+«-»** der Ton einfach weg- und mittels **SHIFT+«+»** wieder zugeschaltet werden.

Hinweis: Gilt für die laufende, aktuelle Sequenz. Bei Aktivieren einer *neuen* Sequenz muss Schritt 1. durchgeführt werden!

POT-KOMMENTAR-WORKFLOW

1. **EDIUS** (Aufnahme)
 - a) Mittels **VOICE OVER** *satzweise* aufnehmen. Zwischen den Sätzen etwa zwei Sekunden Pause.
 - b) Einzelne **SÄTZE** in der Pausenmitte **TRENNEN** (cut) ==> Audioclip pro Satz.
 - c) **Beginn(Ende)** des jeweiligen Kommentars suchen und vor bzw. nach 12 Frames [5] **trimmen**.
// Beginn(Ende) des jeweiligen Kommentars mittels Audiomixer und Kopfhörer kontrollieren.
 - d) Jeden Audioclip als *[dateiname_nnn].wav*-Datei **EXPORTIEREN**.
nnn ist dreistellige, laufende Nummer (Bsp.: Kirche_013) [6].

[3] Quelle: Anton Strauss.

[4] Ikon im Audiomixer rechts oben neben dem Text »Master«.

[5] Etwa eine halbe Sekunde (für »Ein-/Ausatmen«).

[6] **Keine runden Klammern im Dateinamen verwenden** (EDIUS-Suchfunktion findet solche Clips nicht).

2. AUDACITY

- a) Rauschmuster auswählen > **EFFEKT > RAUSCHPROFIL ERMITTELN.**
- b) **EFFEKT > RAUSCHENVERMINDERUNG**
- ▶ **RAUSCHVERMINDERUNG (dB) := 12.**
 - ▶ **EMPFINDLICHKEIT := 6,00.**
 - ▶ **FREQUENZ-GLÄTTUNG := 0.**
 - ▶ **RAUSCHEN := Vermindern.**
- c) **EFFEKT > KOMPRESSOR**
- ▶ **GRENZWERT := -24 dB.**
 - ▶ **NEBENGERÄUSCHE := -40 dB.**
 - ▶ **VERHÄLTNIS := 4:1.**
 - ▶ **ANSPRECHZEIT := 0,20 Sek.**
 - ▶ **ABKLINGZEIT := 1,0 Sek.**
 - ▶ **ANHEBUNG AUF 0 dB NACH DEM KOMPRIMIEREN VORNEHMEN := Off.**
 - ▶ **KURZE PEAKS BERÜCKSICHTIGEN := Off.**
- d) **EFFEKT > LEVELER**^[7]
- ▶ **LEVELING-GRAD := Mittel** (bei Bedarf auch höher).
 - ▶ **GERÄUSCHSCHWELLE := -70 dB.**
- e) **EFFEKT > NORMALISIEREN**
- ▶ **GLEICHSPANNUNG ENTFERNEN := On.**
 - ▶ **MAXIMALE AMPLITUDE NORMALISIEREN AUF := -1,0 dB.**
 - ▶ **STEREOKANÄLE UNABHÄNGIG VONEINANDER NORMALISIEREN := On.**
- f) Audioclip als [dateiname_nnn]-a.wav-Datei speichern. nnn ist die dreistellige, laufende Nummer aus 1.d (Bsp.: Kirche_013-a).
3. **EDIUS** (Anpassen)
Siehe Abschnitt **Lautstärke anpassen** weiter hinten.

STEREO-SPUR GRÖßER DARSTELLEN

Nur einen Kanal anzeigen:

KRMT auf Stereospur > **EIGENSCHAFTEN > AUDIOINFO > KANALEINSTELLUNGEN > MONOKANAL 1 (ODER MONOKANAL 2).**

[7] **Alternative** zum Kompressor.

WINDOWS-EINSTELLUNGEN FÜR AUDIO

Audio-Einstellungen unter Windows (Pegel, Balance,...) müssen **vor** dem EDIUS-Start erfolgen! **Nach** gestartetem EDIUS werden Audio-Einstellungen unter Windows von EDIUS *nicht aktualisiert*.

AVCHD

1. **AVCHD**: Dieses Export-To-Fenster schreibt Dateien für normale *Festplatten* oder *andere Datenträger*, die *nicht* der 2/4 GB Beschränkung unterliegen.
2. **AVCHD Writer**: Dieses Export-To-Fenster schreibt die Dateien nach den Normen für *Speicherkarten*, die der 2/4 GB *Beschränkung* unterliegen.

BATCH EXPORT

Clips als Einzeldateien aus der Timeline exportieren. Die folgenden Tastaturkürzel und andere Einstellungen stellen *Beispiele* dar:

VORBEREITUNG (NUR EINMAL DURCHZUFÜHREN)

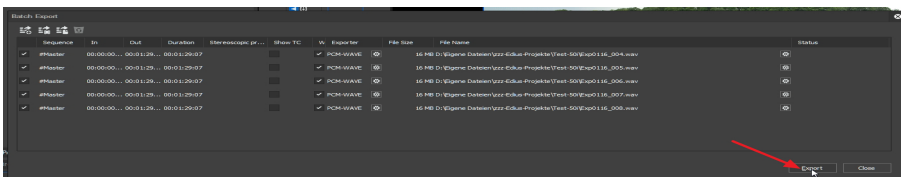
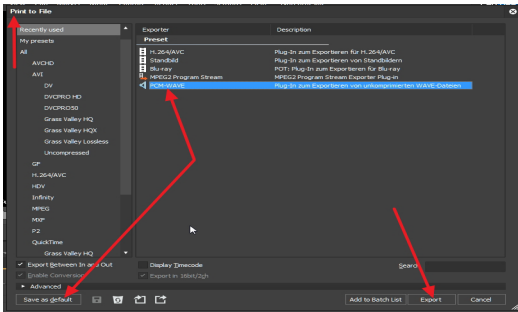
1. **Tastaturkürzel** definieren.
 - ▶ **Batch Export** := **SHIFT+D**.
 - ▶ **Add To Batch Export (Default Exporter)** := **ALT+D**.
2. **F11** > Parameter setzen. // Insbesondere das *Exportformat* (hier PCMWAVE) > **CANCEL** (siehe erstes Bild).

BATCH EXPORT ANWENDEN

3. **SHIFT+D**. // Batch Export starten.
4. Für alle zu exportierenden Clips:
 - ▶ **Clip markieren**.
 - ▶ **ALT+D**. // Add To Batch Export (Default Exporter).
5. Schaltfläche [**EXPORT**] (siehe zweites Bild).

FERTIGSTELLEN

6. **CLOSE**.
7. **F11** > Analog zu 2): Altes Default-Export-Format wiederherstellen. // **NICHT VERGESSEN !!!**



BEARBEITEN VS VORSCHAU

Die **Vorschau** eines Bildes (**DKLMT** im Explorer) soll mit (z.B.) *Windows Foto-Anzeige*, das **Bearbeiten** des Bildes (im Explorer bzw. in EDI-US^[8]) mittels *Photoshop* erfolgen:

1. **Dateityp gewünschtem Programm zuordnen:**
SYSTEMSTEUERUNG > STANDARDPROGRAMME > DATEITYP ODER PROTOKOLL EINEM PROGRAMM ZUORDNEN > DKLMT auf .bmp (u.dgl.) **> WINDOWS FOTO-ANZEIGE.**
2. **Registry ändern:**
 - ▶ **START > AUSFÜHREN > REGEDIT > COMPUTER > HKEY_CLASSES_ROOT > SYSTEMFILEASSOZIATIONS > IMAGE > SHELL > EDIT > COMMAND > DKLMT** auf Namen in rechter Spalte.
 - ▶ **Ersetzen** der Zeichenkette
»%systemroot%\system32\mspaint.exe« »%1«
durch die folgende Zeichenkette:
»C:\PROGRAM FILES\ADOBE\ADOBE PHOTOSHOP CS4 (64 BIT)\PHOTOSHOP.EXE« »%1«.

BAUCHBINDE

SICHTBARKEIT

Den (transparenten) Layer mit *schmalem Schatten* versehen:
8 px, 90°, **OPACITY** := **75%**.

TRANSPARENTER FARBVERLAUF

1. Im Quicktitler *Rechteck* definieren.
2. Rechteck mit *zwei Füllfarben* (Schwarz oder beliebige Farbe, Weiß) füllen und *Transparenz* (nach rechts oder links) festlegen.
3. Titel *speichern* und in der Timeline *über* den entsprechenden Clip legen.

[8] BIN > **KRMT** auf Bildclip > **Öffnen**.

EINZELBILD MIT TIMECODE EXPORTIEREN

1. In der Timeline mittels IN/OUT einen **einzelnen** (!) Frame markieren.
2. **F11 >**
 - ▶ **EXPORT BETWEEN IN AND OUT := On**
 - ▶ **DISPLAY TIMECODE := On**
3. **OTHERS > STILL IMAGE**
4. **Ordner** wählen und **Dateiname** setzen.
5. **[SAVE BETWEEN IN/OUT IN SEQUENTIAL FILES]**

EXCEL-BILDER IN EDIUS VERWENDEN

1. Excel-Mappe als Webseite (**html**) speichern.
2. Neben der *.html-Datei wird ein **Ordner** gespeichert, der die Bilder als *.**png**-Dateien enthält.
3. Diese können in EDIUS **als Clip importiert** werden.

FLAUE BILDER NACH TIMELINE-EXPORT

1. Spalte *Farbbereich* in der BIN einblenden lassen:
EINSTELLUNGEN > BENUTZEREINSTELLUNGEN > BENUTZER-OBERFLÄCHE > BIN > ANSICHT := Details, ORDNERTYP := Normaler Ordner > SPALTEN > FARBBEREICH := On.
2. Danach in der BIN die Ansicht auf **Details** oder **Symbol** stellen und alle zu ändernden Bilder markieren.
3. In der Spalte *Farbbereich* das Dreieck des zuletzt markierten Bildes anklicken und den **FARBBEREICH** auf **Superweiß** umstellen.

Auf diese Art und Weise lassen sich Änderungen (nur) für die folgenden Spalten durchführen:

- Halbbildreihenfolge,
- Clipfarbe,
- Bildrate [f/sek],
- Seitenverhältnis [PAR],
- Teilungseinstellung [3D],
- **Farbbereich.**

BILDRATE ANPASSEN

Die Einstellungsoption

EINSTELLUNGEN > BENUTZEREINSTELLUNGEN... > QUELLE > AUTOMATISCHE KORREKTUR > AUTOMATISCHE KORREKTUR > BILDRATE BEIM LADEN VON CLIP ANPASSEN

passt die Bildrate **nur dann** an, **wenn** die **Projekteinstellungen** und die **Clips** folgende Relationen aufweisen:

- **29,97 : 30,00**
- **59,94 : 60,00**
- **23,976 : 24,00**

BIN

BIN-ORDNERSTRUKTUR MEHRFACH VERWENDEN DEFINIEREN UND EXPORTIEREN

1. Gewünschte **Ordnerstruktur** (auch mit Unterordner) **in der BIN erstellen**.
2. **KRMT** auf diese Ordnerstruktur > **EXPORT...**^[9] > gewünschten **Ordner** und **Dateinamen** angeben > **OK**.

Die exportierte Struktur kann jetzt in jedem beliebigen Projekt beliebig oft importiert werden.

EINFÜGEN

1. **KRMT** auf gewünschte Ordnerstruktur in der **BIN**, wo die exportierte Ordnerstruktur eingefügt werden soll > **IMPORT...** > gewünschten **Ordner** und ***.ezb-Datei** wählen > **OK**.
2. Importierte Datei **umbenennen** (falls erforderlich).

[9] Die Ordnerstruktur wird als ***.ezb-Datei** im angegebenen Ordner gespeichert.

CD-TRACKS IMPORTIEREN

1. Zuerst die **CD einlegen**.
2. Dann den **QuellBrowser öffnen**.
3. **KLMT** auf **Laufwerk** (links oben). // Die CD-Tracks erscheinen rechts.
4. Gewünschte **CD-Tracks auswählen**.
5. **KRMT** auf (irgendeinen) *blauen Eintrag* und im Kontextmenü **obersten Eintrag** wählen.
6. Die Übertragung beginnt und im Feld *Status* wird der *Fortschritt grün* angezeigt.
7. Warten bis alle ausgewählten CD-Tracks übertragen wurden.
8. **QuellBrowser schließen**.
9. **CD** aus Laufwerk **entfernen**.

// Die ausgewählten CD-Tracks sind nun

- als wav-Dateien im **Transfer-Ordner** enthalten und
- wurden in die **BIN** importiert.

Hinweis:

Der Übertragungsprozess kann wie folgt **abgebrochen** werden:

1. **EDIUS** beenden (Kreuz rechts oben).
2. **KLMT** auf **QUIT UNFINISHED JOBS** (mittlerer Eintrag).
3. Projekt speichern := **Yes** oder **No** (um *EDIUS* zu beenden) oder
4. Projekt speichern := **Cancel** (um weiterzuarbeiten).

CHROMAKEY

UNERWÜNSCHTE TEILE ENTFERNEN

1. VOR der Anwendung des Chromakeys mit dem Layouter die Bildgröße festlegen.
2. Chromakey in die Clip-Mixerspur ziehen und mit Farbpipette auf Farbfläche (z.B. Grün) klicken.
3. Mit dem Rechteck-Tool unerwünschte Teile wegschneiden.

CHROMAKEY ALS ALPHAKANAL

1. Clip »**xyz**« in Timeline ziehen >
 - ▶ Optimieren (Farbkorrektur etc.) >
 - ▶ IN/OUT setzen >
 - ▶ Clip als HQX-Datei exportieren (Dateiname: »**Fill-xyz**«).
2. Clip »**xyz**« durch »**Fill-xyz**« aus der BIN ersetzen >
 - ▶ **ChromaKey** in Mixerspur ziehen >
 - ▶ **Keyer-Einstellungen** vornehmen >
 - ▶ **KEY ANZEIGEN** aktivieren >
 - ▶ Keyer beenden >
 - ▶ Clip »**Fill-xyz**« als HQX-Datei exportieren (Dateiname: »**Key-xyz**«).
3. Clip »**Fill-xyz**« und »**Key-xyz**« in der BIN markieren >
 - ▶ **krMT** >
 - ▶ **Umwandeln** >
 - ▶ **Alpha matte...** >
 - ▶ Prüfen ob »**Fill-xyz** Fill« etc. eingestellt ist (allenfalls andere Einstellung wählen) >
 - ▶ **Format Umwandeln** := **Luminanz matte** ^[10] >
 - ▶ **Speichern** als Datei »**Alpha-xyz**«.

CHROMA KEY PRO ^[11]

1. **EFFECT > VIDEO FILTERS > NEWBLUE ELEMENTS > ChromaKey Pro** auf den Clip in der Timeline ziehen und in der Informationspalette oberhalb vom Layouter positionieren.
2. Mit der **Farbpipette** im REC-Fenster gewünschte **Farbe anklicken**.
3. **Anfangswerte** setzen:.
 - ▶ **Color Range** := **100**.
 - ▶ **Sensitivity** := **0**.
 - ▶ **Smooth Key** := **100**.
 - ▶ **Erase Spill** := **100**.
 - ▶ **Feather** := **0**.
 - ▶ **Shrink** := **0**.

[10] Allenfalls **Luminanz matte (invertieren)**.

[11] Von NewBlue Elements3 Ultimate.

4. Um eine *scharfe Keymaske* zu erreichen, **Feather** und **Shrink** auf **0** belassen und **Smooth Key** geeignet verringern.
5. Um *unerwünschte Bereiche* mit Maske *auszuschließen*:
 - ▶ **GARBAGE MATTE > ENABLE := On.**
 - ▶ **SHOW MASK := Shape Mask.** Damit wird das Ergebnis der Garbage Matte für das Feintuning der vier Positionspunkte angezeigt.
 - ▶ Die **vier Positionspunkte** in der Garbage Matte entsprechend verschieben.
6. Weiteres Feintuning mit den restlichen Parametern.
7. Hinweis: Siehe auch unter <http://www.videoproductions.com.au/html/chroma-key-pro.html>

TIMELINE-CLIP (PARTIELL) ERSETZEN

A) BEEINFLUSSENDE PARAMETER

Folgende Parameter beeinflussen die Alternativen des Clip-Ersetzens:

1. Befindet sich der **Quell-Clip** in der **BIN** oder in der **TL**.
// »Quell-Clip« ist jener Clip, der einen TL-Clip ersetzen soll.
2. Sind die **Verbindungen** (*linked* (VA) bzw. *gruppiert* (V+A)) der Video- und Audio-Teile in der TL (temporär) **aktiviert oder deaktiviert** ^[12].
3. Sind **Quell-Clip** und **TL-Clip** vom **selbem Typ** (VA-, V- oder A-Clip)
4. **Wie/wo** sind **V-** bzw. **A-Patch** gesetzt.

B) ALTERNATIVEN

QUELL-CLIP IST IN DER BIN

1. **B1**: Mit **RMT** BIN-Clip auf TL-Clip ziehen.
2. **B2**: BIN-Clip kopieren (**CTL+C**) > **RMT** auf TL-Clip.
3. **B3**: BIN-Clip kopieren (**CTL+C**) > TL-Clip markieren > Shortcut ^[13].

QUELL-CLIP IST IN DER TL

1. **T1**: Mit **RMT** TL-Clip auf anderen TL-Clip ziehen.
2. **T2**: TL-Clip kopieren (**CTL+C**) > **RMT** auf anderen TL-Clip.

^[12] Verkettungssymbol in der Moduszeile oberhalb der Spürköpfe.

^[13] **SHIFT+R**, **SHIFT+ALT+R**, **SHIFT+CTL+R**, **ALT+R** oder **CTL+R**.

3. **T3**: TL-Clip kopieren (**CTL+C**) > anderen TL-Clip markieren > Short-cut ^[14].

Die **Anzahl** der Kombinationen aus A) und B) ist **beträchtlich!**

- Eine vollständige, systematische Übersicht habe ich wieder verworfen, weil die Bezeichnung »Übersicht« nämlich nicht gerechtfertigt wäre und sich die vielen Alternativen sowieso kaum jemand merken könnte oder wollte.
- Falls das Ersetzen daher einmal *nicht* möglich sein sollte, wären die Parameter von A) daraufhin zu überprüfen, ob Verträglichkeit gegeben ist bzw. welche Ersetzungsalternative aus B) eventuell anwendbar ist.
- Oder man gewöhnt sich gleich an folgendes

VORGEHEN IM PROBLEMFALL

A2) deaktivieren und **B1 bzw. T1** auf einen Clip-*Teil* (Video- oder Audio-Teil) anwenden; den jeweils anderen Clip-Teil dann allenfalls genau so behandeln.

Dies ist eine *einfache, leicht merkbare Regel*, die immer funktionieren sollte/müsste.

Hinweis: **A2) rücksetzen** nicht vergessen.

[14] **SHIFT+R, SHIFT+ALT+R, SHIFT+CTL+R, ALT+R** oder **CTL+R**.

ALLGEMEINES

- ▶ Workarea »**Clip-Anpassung**« erstellen (mit großem REC-Fenster).
- ▶ **Vectorscope/Waveform-Monitor** anzeigen.

ABKÜRZUNGEN ^[16]

- **CC:** Color **C**orrection (Farb-Korrektur).
- **CG:** Color **G**rading (Farb-Abstimmung; »Look« erzeugen).
- **HSL:** Hue-Saturation-Luminance (Farbton-Sättigung-Helligkeit).
- **P-CC:** Primary **C**olor **C**orrection (Primäre Farbkorrektur^[17]).
- **R-Clip:** Repräsentativer Clip (aus einer *Szene*).
- **S-CC:** Secondary **C**olor **C**orrection (Sekundäre Farbkorrektur^[18]).
- **S-Clip:** Szenen-Clip.

GRUNDSÄTZLICHE REIHENFOLGE

COLOR CORRECTING

1. Aus allen zu einer **Szene** gehörigen Clips einen »**Master-Clip**« suchen, der »die Szene farblich repräsentiert«.
2. Diesen Masterclip (hinsichtlich *Kontrast* und *Chroma*) **optimieren**.
3. Den optimierten Masterclip
 - entweder als »repräsentativen Clip (**R-Clip**)« in einen **BIN-Ordner** als **Bild** oder **Clip** exportieren,
 - oder die benutzten CC/CG-Effekte/Filter als **Preset** in der **Effekte-Palette** speichern.
4. Die restlichen Szene-Clips (**S-Clips**) an den R-Clip **anpassen**. Dabei die jeweilige **Vorschau als Loop** durchführen (**CTL-SPACE**).

COLOR GRADING

Die **Farb-Abstimmung** (die Erzeugung eines »**Looks**«) für die **Szene** wird erst am **Schluss** durchgeführt.

[15] Englisch: Clip-matching.

[16] Alphabetisch geordnet.

[17] *Globale* Farbkorrektur, die das gesamte Bild verändert.

[18] *Lokale/Regionale* Farbkorrektur, basierend auf *HSL-Auswahl* und/oder Bildbegrenzung durch eine *Maske*.

WERKZEUGE IN EDIUS [19]

- Primäre Farbkorrektur,
- 3-Wege-Farbkorrektur,
- Farbabgleich,
- Farbrad oder
- YUV-Kurve.

VERGLEICHS-ALTERNATIVEN

- Wichtig: Zuerst müssen die **Unterschiede** der S-Clips zum R-Clip (visuell) **erkannt** werden!
- Drei **Basis-Alternativen**:
 - *Visuelle* Betrachtung,
 - *Multiclip-Ansicht* und
 - *Video-Scopes*.

VISUELL

- ▶ **Hin- und herspringen** mittels **A- und S-Taste** zwischen den Edit-Stellen (wenn R-Clip und anzupassender S-Clip in der Timeline nebeneinander liegen). Zweck: Augenadaption verhindern.
- ▶ **Loop-Playback um Editstelle** (von -1 sek bis +1 sek) und dabei den S-Clip an den R-Clip anpassen.
- ▶ **On/Off-Vergleich** (Zweck: Augenadaption verhindern)
 - ▶ R-Clip in Timeline über anzupassenden S-Clip legen.
 - ▶ R-Clip-Spur ein-/ausschalten.

MULTICLIP-ANSICHT

- ▶ **Split-Screen** (»1x2-Gitter«): Links den R-Clip und rechts den anzupassenden S-Clip anzeigen. Besonders gut geeignet für
 - die **Kontrast**-Anpassung sowie
 - die **Chroma**-Anpassung von *Haut, Himmel, Gras, Laub, Sand* u.dgl.
- ▶ **Quattro-Fenster** (»2x2-Gitter«): Um *einige* S-Clips gemeinsam anzupassen. Den *R-Clip links oben* positionieren.
- ▶ **Storyboard** (»3x3- (oder mehr) Gitter«): Um möglichst *viele* S-Clips gemeinsam anzupassen. Den *R-Clip links oben* positionieren.

[19] Diese Video-Filter bieten die Möglichkeit, einen **Splitscreen** zu definieren, sodass R-Clip und S-Clip im REC-Fenster *gemeinsam angezeigt* werden. Siehe **Splitscreen** in EDIUS weiter hinten.

VIDEO-SCOPES

WAVEFORM-MONITOR

- Für Anpassung des **Kontrastes**.
- Vergleichen der **Schwarz-** und **Weißpunkte** (Null-Linie bzw. 100er-Linie im Monitor).
- Die *durchschnittliche Bildhelligkeit* zeigt sich in den Anhäufungen der **Mitten**.
- ▶ **Split-Screen** benutzen: Damit werden auch im Waveform-Monitor R-Clip und S-Clip *nebeneinander* dargestellt und erleichtern das Anpassen des Kontrastes.
- ▶ Werkzeug: Z.B. **PRIMÄRE FARBKORREKTUR (AUFHELLEN, GAMMA, VERSTÄRKUNG)**.

VECTORSCOPE

- Farben *vergleichen* und Farben aneinander *anpassen* sind zwei sehr unterschiedliche (und auch unterschiedlich aufwendige) Dinge!
- Hinweis-1: Das Vectorscope ist *für eine Split-Screen-Analyse ungeeignet*.
- Das Vectorscope dient (im Falle der Clip-Anpassung) zum **Vergleich der Chromakomponenten** zwischen R-Clip und S-Clips.
- **Chroma-Vergleich**: Die Graphen angepasster Clips zeigen im Vectorscope
 - eine *Verschiebung in dieselbe Richtung* sowie
 - den *gleichen Abstand vom Mittelpunkt*.
- **Farbton-Vergleich**: Verschiedene Farb-Töne einzelner Bildelemente zeigen sich im Vectorscope-Graph als *unterschiedliche Winkel*.
- **Sättigungs-Vergleich**: Die einzelnen Farb-Sättigungen zeigen sich im Vectorscope-Graph als entsprechende *Längen*.
- Hinweis-2: Mit RGB- oder YRGB-**Parade** (wie etwa in DaVinci-Resolve) ließe sich mittels **Split-Screen** eine Farb-Anpassung der **Lichter, Mitten** und **Schatten** relativ einfach durchführen.
- ▶ Werkzeuge:
 - ▶ Z.B. **PRIMÄRE FARBKORREKTUR: AUFHELLEN, GAMMA, VERSTÄRKUNG, WEISSABGLEICH (TEMPERATUR, FARBTON)**.
 - ▶ **Sekundäre Farbkorrektur** (z.B. **3-WEGE-FARBKORREKTUR**).

ANPASSUNGS-KRITERIEN

KONTRAST ANPASSEN

- Immer **zuerst** durchführen!
- ▶ **Schwarz- und Weißpunkt** prüfen: Sind Unterschiede in den **Schatten** und in den **Lichtern** vorhanden?
- ▶ **Mitten** prüfen: Gibt es Unterschiede in der durchschnittlichen Helligkeit?
- ▶ Werkzeug: Z.B. Filter **PRIMÄRE FARBKORREKTUR**.

SÄTTIGUNG ANPASSEN

- Wichtig: Abweichungen in der *Sättigung* werden oft auf unterschiedlichen *Farbton* zurückgeführt. Farbton und Sättigung daher *differenziert bewerten*.
- *Vermeintliche* Abweichungen im Farbton sind oft durch globale Anhebung der Sättigung behebbar.
- Abweichungen in der Sättigung sind im *Vectorscope* leicht erkennbar.
- ▶ Werkzeug: Z.B. Filter **PRIMÄRE FARBKORREKTUR (SÄTTIGUNG)**.

CHROMA ANPASSEN

- Ist *schwieriger* als den Kontrast anzupassen.
- Zitat: *Wenn es angepasst aussieht, dann ist es angepasst.*
- ▶ Klären: Treten die größten Farbabweichungen in den **Lichtern** oder in den **Mitten** auf?
- Die meisten Farbabweichungen rühren von unterschiedlichen *Farbtemperaturen des Umgebungslichtes* her (Sonne, Wolken, Scheinwerfer, Kerzenlicht usw.).
- ▶ Bei unerklärlichen *Schwierigkeiten* beim Erkennen von Farbabweichungen: Überprüfen der Farbanteile in den **Schatten**.
- ▶ Werkzeuge:
 - ▶ Z.B. **PRIMÄRE FARBKORREKTUR: AUFHELLEN, GAMMA, VERSTÄRKUNG, WEISSABGLEICH (TEMPERATUR, FARBTON)**.
 - ▶ **Sekundäre Farbkorrektur** (z.B. **3-WEGE-FARBKORREKTUR**).

AUSREISSER

- ▶ Prüfen, ob es *einzelne Bildelemente* gibt, die »aus der Reihe tanzen«.
- Wird oft von *gesättigtem* Rot, Gelb und Magenta verursacht.

- Werkzeug: **Sekundäre Farbkorrektur** (z.B. Filter **3-WEGE-FARB-KORREKTUR**).

ITERATIONSPRINZIP

- Kontrast- und Chromakorrekturen *beeinflussen sich gegenseitig*.
- Wegen *Augenadaptation* nicht zu lange bei *einem* S-Clip verweilen.
- Die Szenen daher in **mehreren Durchgängen** anpassen.
- Für *aufwendige Anpassungen* einer bestimmten Szene diese Arbeit
 - erforderlichenfalls *unterbrechen*,
 - die Fortsetzung auf den *nächsten Tag* verschieben und inzwischen
 - mit dem Anpassen einer *anderen Szene* beginnen.
- »**Überprüfungssitzung**(en)« einplanen!

QUALITÄT DER ANPASSUNG

WANN SOLL MAN MIT DER PRIMÄREN FARBKORREKTUR (P-CC) AUFHÖREN?

Pragmatisch beurteilen: Wenn weitere Korrekturen nur mehr *marginal*e Verbesserungen bringen.

WANN IST DIE BENUTZUNG DER SEKUNDÄREN FARBKORREKTUR (S-CC) ZWECKMÄSSIG?

- Wenn die *Primäre* Farbkorrektur alleine nicht (mehr) ausreicht.
- Beispiele:
 - Clips mit ausgebleichtem *Himmel* sollen in eine Szene eingefügt werden, in denen der Himmel ein prächtiges Dunkelblau aufweist.
 - Ein *spezielles Bildelement* ^[20] *muss* in allen S-Clips farblich (Kontrast, Farbton, Sättigung) immer *präzise übereinstimmen*.

RAUSCHEN

- Selbst nach sonst perfekt durchgeführtem Anpassen von Clips kann der Eindruck entstehen, dass die Clips *schlecht* angepasst wurden. Ein Grund dafür könnte sein, dass in den Clips *unterschiedlich starkes Rauschen* enthalten ist.
- Bevorzugte Maßnahme: Das Rauschen in den betroffenen Clips mindern bzw. beseitigen.

[20] Z.B. ein bestimmtes Verkaufsprodukt (Auto, Bekleidung,...).

- Es kann allerdings Situationen geben, die es erforderlich machen, Rauschen in Clips *einzu*fügen. Etwa dann, wenn rauscharme oder rauschfreie Clips nachträglich in eine Szene eingefügt werden sollen, in der vorhandenes Rauschen *gewollt* ist.

FARB-ABSTIMMUNG DURCHFÜHREN COLOR CORRECTION (CC) VERSUS COLOR GRADING (CG)

- **Color Correction:** Dabei handelt es sich um die *individuelle, lokale Korrektur/Optimierung* (mittels P-CC und/oder S-CC) eines **einzelnen Clips**.
- **Color Grading:** Hierunter versteht man die *Summe* aller Korrekturen (mittels P-CC und/oder S-CC), um *global* die *Farb-Abstimmung* für eine gesamte **Szene** durchzuführen (einen bestimmten »**Look**« erzeugen).
- Das **Color Grading** erfolgt immer *nach* der **Color Correction** als letzter Schritt!

LOKALE VS GLOBALE KORREKTUREN

- **Lokale Korrekturen:** Jeder **Clip** wird **individuell** korrigiert/optimiert, um einen *quasineutralen* Zustand herzustellen.
- **Globale Korrekturen:** Auf eine ganze **Szene** wird eine **Farb-Abstimmung** durchgeführt (ein *Look* erzeugt). Für die Realisierung in *EDIUS* bieten sich folgende Möglichkeiten an:
 - **Nested Sequenzen:**
 - ▶ Man legt hierzu eine **eigene Sequenz pro Szene** an.
 - ▶ Diese (Unter-) Sequenz^[21] wird dann innerhalb einer übergeordneten Sequenz (»Obersequenz«) als **Timeline-Sequenzclip** weiter benutzt, auf den das Color Grading durchgeführt wird.
 - **Video-Mixdown:**
 - ▶ Mittels **SHIFT+Q** wird die vorhandene Sequenz in der Timeline gerendert und das Ergebnis automatisch als *Clip* in der obersten Videospur abgelegt.
 - ▶ Auf diesen Clip wird dann das Color Grading durchgeführt.

[21] In EDIUS, in einer Timeline, auch als «Nested Sequenz» bezeichnet.

- ▶ **Iteration:** Da das Anwenden des Color Gradings auf eine Szene die vorher durchgeführte, individuelle Korrektur/Optimierung einzelner Clips *verändern* kann, sind erforderlichenfalls **CC und CG iterativ** durchzuführen!

CC/CG-RATIONALISIERUNG

SAMMLUNG ANLEGEN UNTER EDIUS

Zweck: Öfter benutzbare CC- und/oder CG-Definitionen/Muster speichern.

IN BIN-ORDNER

- **Vorarbeit:**

- ▶ In der BIN einen Ordner namens **###Gallery** direkt unter dem Hauptverzeichnis anlegen.
- ▶ Im **Projekt-Ordner** einen **Unterordner anlegen**, ebenfalls namens **###Gallery**.

- **R-Clip als Bild abspeichern:**

- ▶ In der BIN den **Ordner ###Gallery aktivieren**.
- ▶ **R-Clip** in der Timeline **markieren**.
- ▶ **Timeline-Cursor** (auf geeigneten Frame) **über R-Clip** stellen.
- ▶ **KLMT** auf Schaltfläche **[STANDBILD ERSTELLEN]**.
- ▶ Im **Projektordner**
- ▶ den **Unterordner ###Gallery** und
- ▶ einen geeigneten **Dateinamen** für das Bild (z.B. *R_Clip_Garten2*) wählen.

- Anmerkung: Die *Bilder* im Ordner **###Gallery** dienen als *Referenz-Clip* zum Vergleichen mit den anzupassenden S-Clips.

- **R-Clip als Clip abspeichern:**

- ▶ In der BIN den **Ordner ###Gallery aktivieren**.
- ▶ Den **R-Clip** in den **Projekt-Unterordner ###Gallery exportieren** (z.B. als HQ oder HQX).

ALS BENUTZER-VOREINSTELLUNG ^[22]

- **Vorarbeit:**

- ▶ In der **Effekte-Palette** einen **Ordner** namens **###Looks** anlegen.

- **CC/CG-Effekte/Filter als User Preset abspeichern:**

- Anmerkung: In EDIUS erfolgt das CC/CG von Clips mittels **Effekten/Filtern**, die auf einen Clip in bestimmter *Reihenfolge* ab-

[22] User-Preset.

gelegt werden und pro Clip in der Informationspalette angezeigt werden.

- ▶ In der **Effekte-Palette** den **Ordner ###Looks aktivieren**.
- ▶ **R-Clip** in der Timeline **markieren**.
- ▶ In der Informationspalette alle relevanten **Effekte/Filter** des R-Clips **markieren**.
- ▶ **krMT** auf einen der markierten Effekte/Filter **> ALS AKTUELLE BENUTZERVOREINSTELLUNG SPEICHERN**.
- ▶ Bei Bedarf die Bezeichnung der gespeicherten Benutzer-Voreinstellung in der Effekte-Palette ändern.

KOPIER-TECHNIKEN

mit denen CC- bzw. CG-Definitionen auf andere Bereiche (Clips, Szenen) übertragen werden können ^[23].

- **Copy & Paste / Drag & Drop** (z.B. für EDIUS-Presets).
- **Tastaturkürzel**.
- **Makros** (z.B. **Coconut** von ProDad für EDIUS).

SPLITSCREEN IN EDIUS

1. Erforderlichenfalls: **R-Clip** und **S-Clip** in **Timeline** ziehen.
2. In der Effekt-Palette: Einen der weiter oben angeführten **Farbkorrekturfilter** auf den **S-Clip** ziehen:
3. In der Informationspalette: **dkLMT** auf den **Farbkorrekturfilter**.
4. In der Timeline: Timeline-Cursor über dem **R-Clip** positionieren (der Clip muss *nicht* markiert sein).
5. In der **Vorschau-Palette** des Farbkorrekturfilters: **klMT** auf die linkeSchaltfläche^[24] **[FILTEREFFEKTAUFAKTUELLEMBILDSCHIRMANZEIGEN]**.
6. In der Timeline: Timeline-Cursor über dem **S-Clip** positionieren.
7. In der **Vorschau-Palette** des Farbkorrekturfilters: **klMT** auf eine der vierScreensplit-Schaltflächen**[FILTEREFFEKTAUFLINKE/RECHTE/OBEREoder UNTERE BILDSCHIRMHÄLFTE ANWENDEN]**.

[23] Je nach verwendeter CC/CG-Software unterschiedlich.

[24] »Auge«.

EPILOG ^[25]

»Try to use EDIUS ability to take a reference shot, do 50/50 split and correct all cameras to one look. ... This is for me a key issue and a very important thing with multicam shoot.«

CLIP-MARKEN SETZEN

1. VIA GRUPPENMODUS

Der neue Gruppenmodus (ab der Version-6.52) gestattet es, den **Zeit-Cursor** zwischen **Player** (PLR) und **Timeline** (TL) (und damit natürlich auch im REC-Fenster) zu **synchronisieren**.

Da für Audio-Clips in EDIUS (leider!) nur in der *Timeline* die *Anzeige der Wellenform* vorgesehen ist, war bisher das Setzen von *Clip*-Marken - unter Zuhilfenahme der Wellenform - ziemlich umständlich. Insbesondere dann, wenn es sich um reine Audio-Clips handelt (WAV-Dateien).

Mit Hilfe des neuen **GRUPPENMODUS** (engl. **GANG**) gestaltet sich diese Aufgabe nun wesentlich (!) einfacher.

Hinweis: Die u.a. Schritte 1. bis 10. sehen zwar umfangreich aus, werden aber relativ schnell als intuitiv/logisch empfunden.

Weitere - oder erste (!) - Informationen findet man im Handbuch unter dem Begriff »Gruppenmodus« (bzw. »Gang«).

VORBEREITENDE EINSTELLUNGEN

Diese müssen *nur einmalig* ausgeführt werden!

1. Hinzufügen der Schaltfläche **[GRUPPENMODUS FESTLEGEN]** zum PLR-Fenster:
 - ▶ **EINSTELLUNGEN** >
 - ▶ **BENUTZEROBERFLÄCHE** >
 - ▶ **SCHALTFLÄCHE** >
 - ▶ **PLAYER-DATEI (MITTE-LINKS)** ganz oben auswählen >

[25] Aus dem US-GV-Forum.

- ▶ **KATEGORIE** := *Alles* >
 - ▶ **FILTER** := *leer* lassen >
 - ▶ Die Schaltfläche [**GRUPPENMODUS FESTLEGEN**] in der *linken Liste* suchen und nach rechts in die Liste *Aktuelle Schaltflächen* an die letzte Stelle ziehen > **ANWENDEN** >
 - ▶ Im PLR überprüfen, ob die neue Schaltfläche sich an der gewünschten Position befindet. Wenn ja: **OK** (sonst in der rechten Liste *Aktuelle Schaltflächen* entsprechend verschieben).
2. Analog zu Punkt 1. dafür sorgen, dass im PLR-Fenster die Schaltfläche [**CLIP-MARKE SETZEN...**] vorhanden ist.

AUSGANGSPOSITIONEN HERSTELLEN

3. **ANSICHT > DUALER MODUS.**
4. **WAV-Clip** in der BIN **doppelklicken** ==> Der Audio-Clip befindet sich nun im PLR-Fenster. Dort wird allerdings - wie schon oben angeführt - keine Wellenform angezeigt!
5. Das **PLR-Fenster** auf die gewünschte **Audiospur ziehen**. Im REC-Fenster wird wie o.a. keine Wellenform angezeigt!
6. Den Timeline-Cursor (TLC) an den Anfang des Audio-Clips setzen.
7. In das **PLR-Fenster klicken**. Der dortige *Zeit-Cursor* muss nun standardmäßig am *Anfang des Clips* stehen.
8. Im PLR-Fenster ist die Schaltfläche [**GRUPPENMODUS FESTLEGEN**] mit einer schrägen roten Linie gesperrt. Falls das nicht der Fall sein sollte: Einmal auf die Schaltfläche klicken!
9. Wichtig: Über das rechts daneben befindliche kleine Dreieck die Schaltfläche [**Gruppenmodus festlegen**] öffnen. **CURSOR** muss Häkchen haben: Wenn Häkchen gesetzt ist (ist Standard), weiter zu Punkt 10. Sonst Häkchen setzen und dann weiter mit Punkt 10.
10. **Erst jetzt (!)** durch Klick die Schaltfläche [**GRUPPENMODUS FESTLEGEN**] aktivieren. ==> Die Schaltfläche ist nun nicht mehr rot durchgestrichen. **Ab jetzt sind alle drei Zeit-Cursor (TLC, PLR und REC) synchron geschaltet!**

CLIP-MARKE(N) SETZEN

11. Anhand der Wellenform auf der TL den **TLC** auf gewünschte **Position** setzen. ==> Die Zeit-Cursor im PLR und REC-Fenster folgen automatisch an die richtige Stelle. Daher:

12. Im **PLR** auf die Schaltfläche [**CLIP-MARKE SETZEN...**] klicken. ===> Die neue Clip-Marke ist im PLR-Fenster als kleines Dreieck sichtbar **und wird im Audio-Clip in der BIN automatisch gesetzt.**
13. Die Schritte 11. und 12. so oft wiederholen, wie Clip-Marken erforderlich sind.

ABSCHLUSS

Der Audio-Clip in der BIN kann nun in die TL gezogen werden und dort weiterverwendet werden.

HINWEIS

Wenn die Synchronisation nicht funktionieren sollte: Punkt 9. beachten (und allenfalls wiederholen) !!

2. VIA SEQUENZ-/CLIPMARKEN-FENSTER

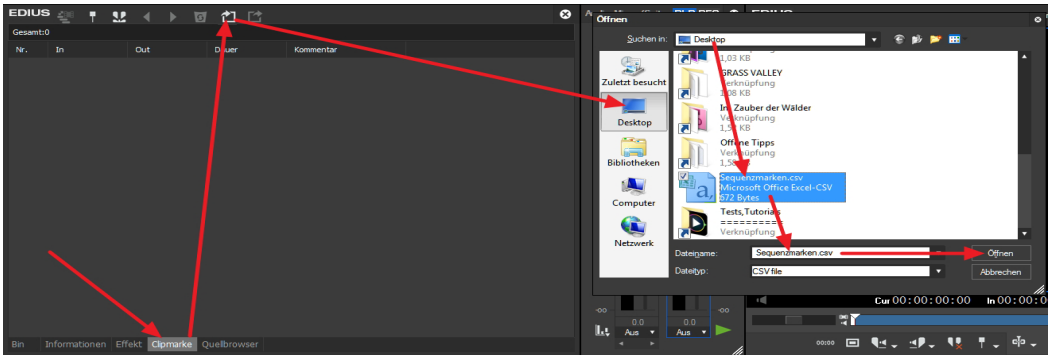
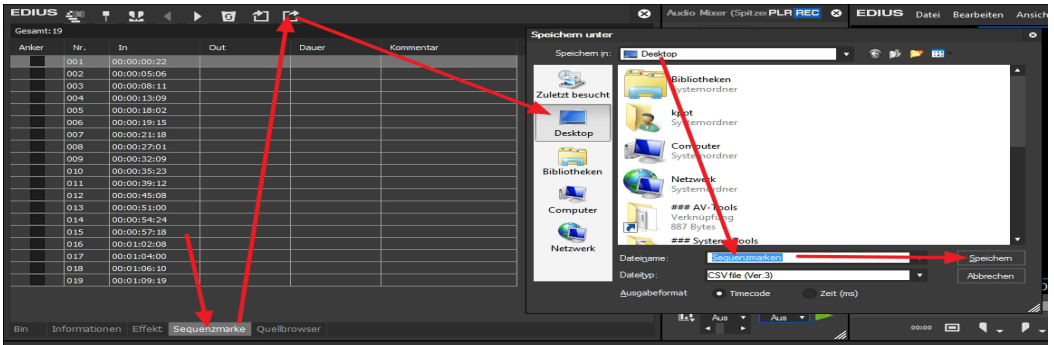
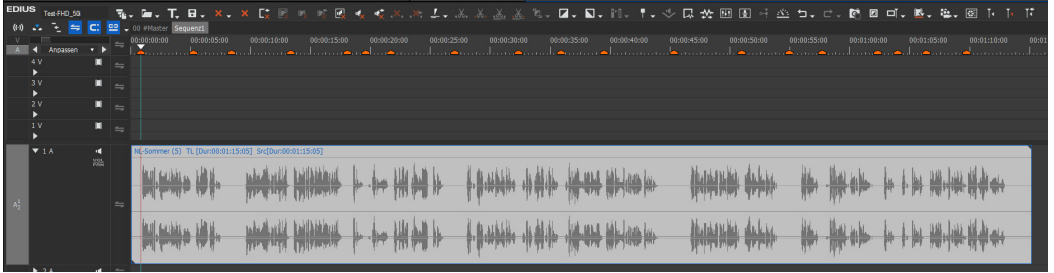
// Orthodoxe Methode (vielleicht »einfacher« und intuitiver)

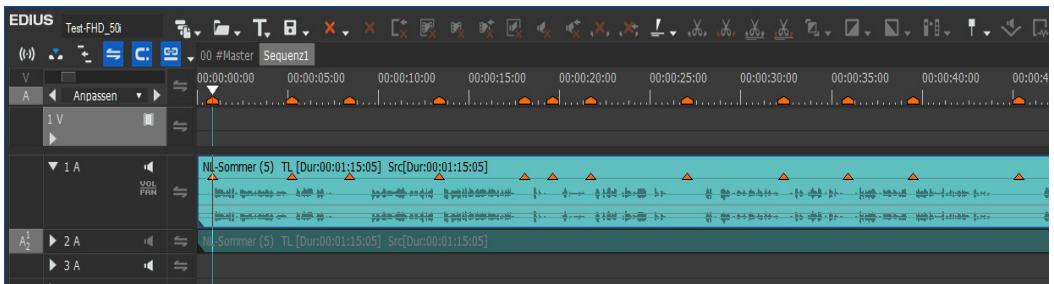
1. **Neue** (temporäre) **Sequenz** erzeugen
2. **Clip** aus der BIN in diese Sequenz (**Timeline**) bringen, so dass *Clipanfang mit Timelineanfang übereinstimmt!*
3. **Audiospur(en) aufklappen, Spurhöhe(n)** geeignet einstellen, **Zeitachse** so einstellen, dass die Wellenanzeige ein präzises Platzieren von Marken ermöglicht.
4. An den gewünschten Zeitpositionen - in der *Timeline* - **Sequenz-**Marken setzen (siehe Bild Clipmarken-1).
5. Fenster **Sequenz-Marke öffnen** und **Sequenz-**Marken **exportieren** (siehe Bild Clipmarken-2).
6. **Clip** in der **BIN doppelklicken** und Fenster **Clip-Marke** öffnen ^[26].
7. Die unter Punkt 5. exportierten **Sequenz-**Marken **importieren** (siehe Bild Clipmarken-3).
// Der Clip in der *BIN* hat nun die *Clip-*Marken an denselben Zeitpunkten gesetzt, wie die *Sequenz-*Marken in der *Timeline* (siehe Bild Clipmarken-4).
8. **Temporäre Sequenz** wieder **löschen**.

[26] Falls der Timecode vom Startpunkt des BIN-Clips größer Null: Vorher via Clipseigenschaften auf 0 setzen!

ERGEBNIS

Anhand der Clip-Marken kann nun in jedem Fall das **Positionieren des Audio-Clips in der TL** bequem vorgenommen werden: Mauszeiger auf eine Clip-Marke in der TL setzen und Clip mit **LMT** ziehen - die Clip-Marke rastet nun entsprechend den Benutzereinstellungen ein!





CLIP SCHÄRFEN

- Effekt **SCHÄRFE**.
- Effekt **FARBABGLEICH > KONTRAST** [27].

CLIPS AUS BIN-ORDNER DRUCKEN

1. **BIN** auf *Detailansicht* einstellen > Clips allenfalls *sortieren* (**KLMT** auf entsprechende Spalte).
2. **KRMT** auf den gewünschten **BIN-Ordner** > **HTML EXPORTIEREN > SPEICHERN**.
3. Die **BIN** öffnet sich im Browser: **CTL+A** (alles markieren) > **CTL+C** (kopieren).
4. **Excel öffnen** > **CTL+V** // Die Html-Seite befindet sich (samt Vorschau) nun im Excelsheet.
5. // In Excel 2003 ist die *Zeilenhöhe* für das Vorschau zu klein: Alle Zeilen markieren > **FORMAT > ZEILE > HÖHE := 20**.

CLIPS AUS EXPLORER IMPORTIEREN

TASTE-WIN+E > Clips in die BIN ziehen.

[27] Es wird die **empfundene** Schärfe angehoben.

CLIPS ZUSAMMENFÜGEN

Bei *Langzeitaufnahmen* werden in der Kamera mehrere *Einzeldateien* (an 2 GB- bzw. 4 GB-Grenze) angelegt, die erst gemeinsam den gewünschten *Gesamtclip* ergeben.

1. **Kamerasoftware:** I.a. wird mit der Kamera eine entsprechende *Transfer-Software* mitgeliefert, die das *Zusammenfügen der Einzeldateien zu einem Gesamtclip* übernimmt.
2. **Source Browser:** Als Alternative kann der Source Browser von EDIUS verwendet werden.
3. **Via Betriebssystem** (Beispiel für drei Einzeldateien):
 - ▶ In der **Windows-Eingabeaufforderung** zum entsprechenden **Ordner** navigieren.
 - ▶ Den (DOS-) Befehl **copy /b 00001.mts+00002.mts+00003.mts GesamtClip.mts** eingeben.

CUT (ZWISCHEN IN/OUT)

1. Allenfalls **Ripple-Modus** aktivieren (Taste **R**).
2. **Spuren selektieren** (**CTL+KLMT** auf entsprechende Spurköpfe).
3. **Ausschneiden** (**[SCHERE]** bzw. **CTL+X**).

DOLBY-5.1

1. In der Timeline **sechs Mono-Audiospuren** erstellen.
2. **SETTINGS > PROJECT SETTINGS... > ADVANCE > AUDIO CHANNELS := 6.**
3. **SETTINGS > SEQUENCE SETTINGS... > CHANNEL MAP... > AUDIOSPUR jA UNTER KANAL CHj := Mono // j = 1 bis 6.**
4. Als Preset abspeichern: **SAVE > [Preset-Name].**
5. Backup anlegen: **PROPERTIES... > Ordner WÄHLEN > [Datei-Name] > SPEICHERN > OK > OK > OK.**

CLIPS MIT DUMMY-EFFEKT SUCHEN/FINDEN

EDIUS bietet folgende Möglichkeiten, um festzustellen, ob ein Effekt fehlt:

1. Clips **mit** einem **Effekt** haben in der Timeline am *oberen Rand* eine *orangefarbene Linie*.
2. **Fehlen** Effekte, dann ist diese Linie *dunkelgrau*.
3. Clips mit einem **Dummy-Effekt** werden in der Vorschau und Videoausgabe *negativ* dargestellt.
4. Daher bietet sich für **alle** Sequenzen im Projekt folgende Vorgehensweise an (dabei Informationspalette beobachten):
 - ▶ **Pos1.**
 - ▶ Mittels **TASTE-S** die Timeline (Clip für Clip) durchsuchen.
 - ▶ Jede einzelne Clipspur (Video, Audio, Mixer) nacheinander mit der Maus selektieren.

EFFEKTE

BENUTZER-EFFEKTE

Alle Effekte sind in der Datei **C:\Users\[Benutzername]\AppData\Roaming\Grass Valley\EDIUS\8.00\EffectPaletteData.xml** gespeichert. Die *Benutzer*-Effekte befinden sich am unteren Ende.

GAUSS'SCHE UNSCHÄRFE

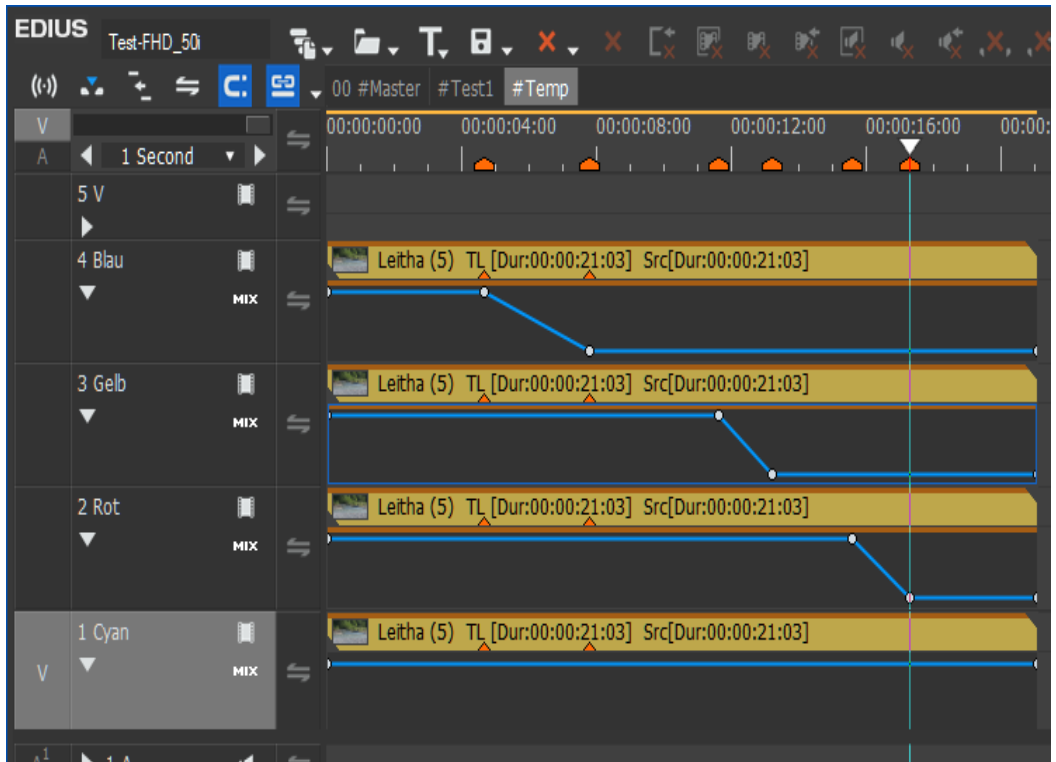
- Vor dem Layouter-Effekt platzieren (verhindert bei animiertem Clip »Randblitzer«).
- Rechenintensiv.

EFFEKTE OHNE KEYFRAMES

Um auf einem Clip z.B. vier unterschiedliche YUV-Einstellungen anzuwenden:

1. Clip in Timeline ziehen (am besten in eigene Sequenz).
2. Drei Kopien des Clips in den *darüberliegenden Spuren* platzieren.
3. YUV auf **alle vier** Clip-Instanzen **ziehen** und **in jeder Spur** die gewünschte **individuelle Einstellung** vornehmen.
4. In den einzelnen **Mixerspuren** mittels **Überblendung** die **Keyframe-Übergänge simulieren**.

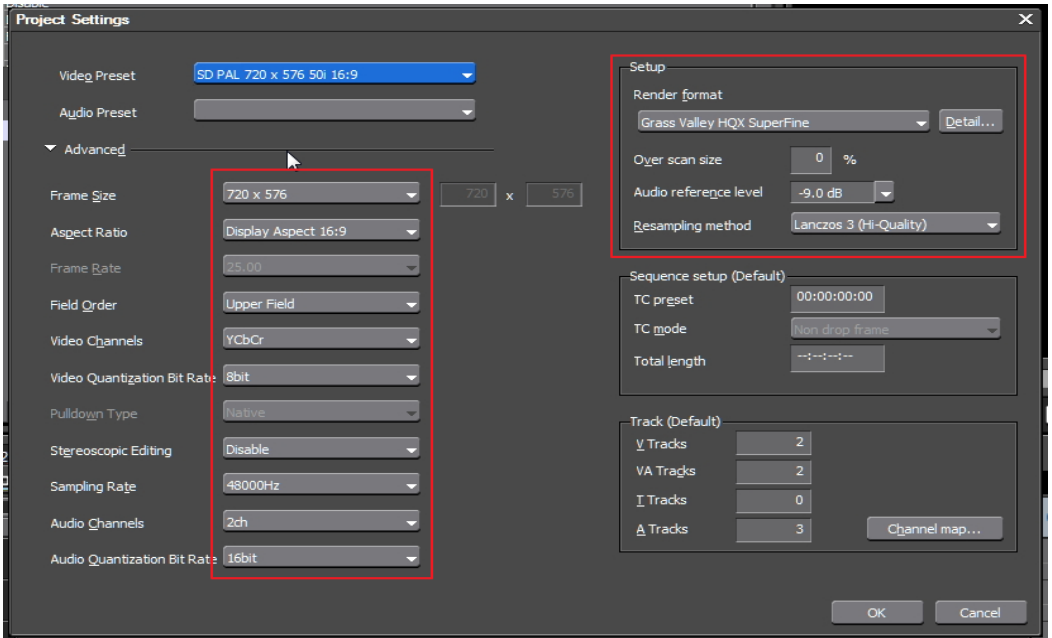
Siehe folgendes Bild:



EXPORT

DVD-ERSTELLEN AUS HD-INTERLACED-PROJEKT VORAUSSETZUNGEN

- **1920 x 1080i** Projekt mit Renderformat **HQX Superfine** und Resampling Methode **Lanczos 3 (Hohe Qualität)**.
- Falls erforderlich SD-Projektvoreinstellung erstellen: **EINSTELLUNGEN > SYSTEMEINSTELLUNGEN > ANWENDUNG > PROJEKT-VOREINSTELLUNG > NEUE VOREINSTELLUNG...** // siehe Bild:



MASTERSEQUENZ BRENNEN

1. **SHIFT+Q** auf Mastersequenz (erstellen HQX-Renderspur) ^[28].
2. **EINSTELLUNGEN > PROJEKTEINSTELLUNGEN > SD-Projekt** - mit **Lanczos 3 (Hohe Qualität)** - auswählen.
3. **Burn To Disc** aufrufen (**SHIFT+F11**).
4. **FILM > EINSTELLUNGEN >**
 - ▶ **AUDIO > AUTOMATISCH** := **Off**,
 - ▶ **STREAM** := **Dolby Digital (AC-3)**.
5. **BEARBEITEN > BEWEGUNGSMENÜ** := **Off** ^[29].
6. Nach erfolgtem Brennen das Projekt *wieder* auf HD *zurückstellen* (oder SD-Projekt unter anderem Namen speichern).

DVDERSTELLEN AUS (F)HD-PROGRESSIV-PROJEKT METHODE-1

1. Falls erforderlich SD-Projektvoreinstellung wie oben erstellen.
2. In allen betroffenen Projekten **Resampling-Methode** := **Lanczos 3 (Hohe Qualität)** sicherstellen.
3. Aus dem (F)HD-**progressiv**-Projekt die entsprechende Sequenz als **HQX-Superfein**-Datei exportieren.
4. SD-Projekt öffnen und HQX-Datei importieren.
5. DVD brennen wie oben angegeben.

METHODE-2

Um **höchstmögliche DVD-Qualität** zu erzielen ^[30]:

- 1080p 50-**Clips** in einem 50p-**SD-Projekt** (= benutzerdefiniertes Projekt) benutzen oder
 - 1080p 50-**Projekt** (mit fertiger Mastersequenz) **vor** der DVD-Ausgabe umstellen auf 50p-**SD-Projekt** (= benutzerdefiniertes Projekt).
- Nur in diesen beiden Fällen erfolgt die Skalierung von *HD* zu *SD* via **Layouter**. Um die in EDIUS maximal mögliche Qualität zu erreichen, muss als Resampling-Methode **Lanczos-3** (z.Bsp. Hohe Qualität) eingestellt sein.

[28] Nach A.Strauss: Wenn Clips mittels Layouter rotiert wurden, würde/könnte die DVD zu stark weichgezeichnet werden.

[29] Nach A.Strauss: Vermeidet Abspielprobleme auf manchen Geräten.

[30] Skalierung (Lanczos-3 etc.) erfolgt **immer nur über den Layouter**.

Wird

- aus einem 1080p-Projekt mit 1080p 50-Clips die direkte DVD-Ausgabe über **BURN TO DISK (SHIFT+F11)** gestartet oder
- eine andere Variante benutzt, bei der ebenfalls die Skalierung (Resampling) nicht über eine Projektumstellung (=Layouter) erfolgt, dann kann damit **keine maximale** EDIUS-DVD-Qualität erreicht werden.

HINWEIS

Wenn in der (HD-)Timeline bei *irgendeinem* Clip mittels Layouter eine **Rotation** vorgenommen wurde, **nicht direkt auf SD umstellen**, da das Ergebnis schlecht aussehen wird:

1. In den Projekt-Einstellungen den **Render-Codec** auf **HQX** stellen.
2. Timeline mit **SHIFT+Q** rendern (allenfalls IN/OUT setzen).
3. **Projekt** auf **SD** umstellen (mit **Lanczos 3 (Hohe Qualität)** in den SD-Projekt-Einstellungen).
4. DVD erstellen.

BLURAY ERSTELLEN

Aus (F)HD-INTERLACED-PROJEKT

1. **Burn To Disc** aufrufen (**SHIFT+F11**).
2. **FILM > EINSTELLUNGEN >**
 - ▶ **AUTOMATISCH := Off,**
 - ▶ **VIDEO > AUTOMATISCH := Off,**
 - ▶ **STREAM := VBR,**
 - ▶ **DURCHSCHNITTLLICHE BITRATE := 30Mbps, // Beispiel**
 - ▶ **MAXIMALE BITRATE := 35Mbps, // Beispiel**
 - ▶ **HARDWARE ENCODER BENUTZEN := On.**
 - ▶ **AUDIO > AUTOMATISCH := Off,**
 - ▶ **STREAM := Dolby Digital (AC-3).**
3. **BEARBEITEN > BEWEGUNGSMENÜ := Off** ^[31].
4. **Burn To Disc** aufrufen (**SHIFT+F11**).

[31] Nach A.Strauss: Vermeidet Abspielprobleme auf manchen Geräten.

Aus HD-PROGRESSIV-PROJEKT

1. Falls erforderlich: HD-Projektvoreinstellung **1280 x 720** erstellen.
2. **Burn To Disc** aufrufen (**SHIFT+F11**).
3. Weitere Einstellungen wie o.a.

Aus FHD-PROGRESSIV-PROJEKT

1. Falls erforderlich: FHD-*interlaced*-Projektvoreinstellung mit **Resampling-Methode := Lanczos 3 (Hohe Qualität)** erstellen.
2. Aus dem FHD-*progressiv*-Projekt die entsprechende Sequenz als **HQX-Superfein**-Datei exportieren.
3. FHD-*interlaced*-Projekt öffnen und HQX-Datei importieren.
4. **Burn To Disc** aufrufen (**SHIFT+F11**).
5. Weitere Einstellungen wie o.a..

FARBKORREKTUR (COLOR CORRECTION)

ZWECK

Falsch belichtete *Clips korrigieren* (»Technische Korrekturen«).

BEISPIELE

- Weißabgleich
- Tiefen, Mitten und Höhen angleichen (besonders wichtig bei flachen Farbprofilen)
- Luminanz anpassen
- Kontrast anpassen
- Sättigung & Dynamik anpassen
- Hauttöne optimieren
- Sonstige Farben angleichen / optimieren

VIDEOAUFNAHMEN

Beim Filmen beachten (erleichtert spätere Farbkorrektur):

- *Extreme Helligkeitsunterschiede* im Bild vermeiden.
- *Zebra-Funktion* der Kamera benutzen (70% für Hauttöne).
- Im Zweifel *unterbelichten*.
- Mit *reduziertem Kontrastumfang* filmen (Kamerapreset benutzen).

TOOLS

1. **FARBABGLEICH** // Global (wirkt sich auf das *ganze* Bild aus). Beispiele:
 - *Farbstich* entfernen.
 - *Über-/Unterbelichtung* korrigieren.
 - *Kontrast* verbessern.
2. **3-WEGE-FARBKORREKTUR** // **Schatten**, **Mitten** und **Lichter** *getrennt* korrigieren. Allenfalls (für Vergleich mit Referenz-Clip):
 - ▶ **Splitscreen** einrichten
 - ▶ TLC über *Referenz-Clip* setzen > **KLMT** auf **[VORSCHAU]** in **3-WEGE-FARBKORREKTUR**.
 - ▶ TLC über den zu *modifizierenden* Clip setzen > **KLMT** auf eine der vier **[SPLITANSICHTEN]** in **3-WEGE-FARBKORREKTUR**.
 - **Dual View** einrichten: **VIEW > DUAL MODE**.
3. **YUV-KURVEN** // Für Feinst-Abstimmung. Z.B. *Gamma-Korrektur*.
Reihenfolge (Y-Kurve):
 - *Schwarzpunkt* ändern (*Punkt links unten* verschieben).

- *Weißpunkt* ändern (*Punkt rechts oben* verschieben).
 - **Mitten** ändern (*S-Kurve* erstellen).
4. Effekt-**MASKE**
- *Eingrenzen* des zu korrigierenden Bereichs.
 - *Feinabstimmung* (0-100% über Filterstärke).
5. **Vector-Scope/Waveform** // Kontroll-Instrument
- **Waveform**: Gültigen Bereich (0 - 100) einstellen; prüfen, ob Bilddetails abgeschnitten (unter 0 bzw. über 100).
 - **Vector-Scope**: NW/SO^[32]-Linie zur Überprüfung der Hautfarbe.
6. **ZEBRA** // Für Über-/Unterbelichtungskontrolle

METHODEN

Hinweis: **Vor** jeder Farbkorrektur steht die Bild-**Analyse**, visuell und mit Hilfe des Vectorscope/Waveform-Monitors!

A) LUMINANZ-SIGNAL JUSTIEREN

LUMINANZ-SIGNAL (KOMPLETT) NACH OBEN/UNTEN VERSCHIEBEN

- **FARBABGLEICH** (Helligkeit).
- **FARBRAD** (Helligkeit).

LUMINANZ-SIGNAL STRECKEN/STAUCHEN

- Filter **PRIMÄRE FARBKORREKTUR** (**VERSTÄRKUNG** bzw. **AUFHELLEN**).
- **FARBRAD** (Kontrast).
- **3-WEGE-FARBKORREKTUR** (Kontrast: *Schatten, Mitten, Lichter*).
- **YUV-KURVEN** (Y-Kurve).

WEISSPUNKT SELEKTIV ANHEBEN UND SCHWARZPUNKT UNVERÄNDERT LASSEN (UND UMGEKEHRT)

- Filter **PRIMÄRE FARBKORREKTUR** (**VERSTÄRKUNG** bzw. **AUFHELLEN**).
- **3-WEGE-FARBKORREKTUR** (Kontrast: *Schatten* bzw. *Lichter*).
- **YUV-KURVEN** (Y-Kurve).

EINZELNE BEREICHE DES LUMINANZ-SIGNALS SELEKTIV VERÄNDERN (SCHATTEN, MITTEN, LICHTER)

- Filter **PRIMÄRE FARBKORREKTUR** (**AUFHELLEN, GAMMA, VERSTÄRKUNG**).
- **3-WEGE-FARBKORREKTUR** (Kontrast: *Schatten, Mitten, Lichter*).
- **YUV-KURVEN** (Y-Kurve).

[32] Nordwest/Südost-Linie: »Orange« nach »dunklem Cyan«.

B) PRIMÄRE FARBKORREKTUR

FILTER PRIMÄRE FARBKORREKTUR

Filter ab Version-8.2. Siehe eigenen Abschnitt **PRIMÄRE FARBKORREKTUR** weiter hinten.

3-WEGE-FARBKORREKTUR

1. **Weißabgleich** ^[33].
2. Zuerst die **Schatten** via Waveform-Monitor an der **0%**-Grenze (IRE) ausrichten.
3. **Lichter** allenfalls absenken. Nur so weit, dass sie nicht *grau* wirken.
4. Die **Mitten-Bereiche** zwischen 20% und 80% (IRE) spreizen.

C) SEKUNDÄRE FARBKORREKTUR

// Tools: **3-WEGE-FARBKORREKTUR**, **CHROMINANZ**

1. **Bereichs-Auswahl** mittels *Farbsampling* und/oder **MASKE** vornehmen.
2. Farbe entsprechend **korrigieren**.

D) SELEKTIVE FARBKORREKTUR (HSL-SELEKTION)

1. Allgemeine Tipps
 - *Mitteltöne* wählen.
 - *Weichzeichnen* (des Farbbereiches, nicht des Helligkeitsbereiches).
 - *Reihenfolge der Filter* wichtig (z.B. zuerst den *Kontrast* setzen, dann den *Farbbereich* wählen).
2. **3-WEGE-FARBKORREKTUR**
3. **CHROMINANZ-FILTER** (und/oder Effekt **MASKE**)
 - Key allenfalls weichzeichnen.
4. **CHROMAKEY**
 - **EFFEKT > KEYER > CHROMAKEY**.
 - Originalclip als Hintergrund.

[33] **Alternativtools: YUV-KURVEN** (U- und/oder V-Kurve), **FARBRAD**, **FARB-ABGLEICH**.

E) HAUTFARBE

Faustformel (R > G > B):

1. **Rot**-Wert höher als **Grün**-Wert
2. **Grün**-Wert höher als **Blau**-Wert

Beispiel: **R := 200, G := 170, B := 95.**

FARBLOOK (COLOR GRADING)

ZWECK

Gewünschte *Farbstimmung* erzeugen.

BEISPIELE

- Emotion und Atmosphäre der Szenen unterstützen
- Hauptmotiv hervorheben
- Blick des Zuschauers lenken
- Gewünschte Stimmung(en) erzeugen

METHODEN

A) BASISMETHODEN

TOOLS: PRIMÄRE FARBKORREKTUR; MASKE; FARBRAD, FARBABGLEICH, 3-WEGE-FARBKORREKTUR, CHROMINANZ, CHROMAKEY.

1. Film *entsättigen* (Farben werden pastellartiger).
2. Film *monochrom* färben.
3. Eine Farbe an *bestimmtem Objekt* besonders *hervorheben*.
4. *Sättigung* (bis ca. 15%) anheben.
5. **Schatten** verstärken (Farbstich verschwindet) oder verringern.
6. **Lichter** erzeugen, verstärken oder verringern (Farbstich verschwindet).
7. **Schatten, Mitten** und **Lichter** individuell behandeln.
8. *Rauschen* hinzufügen (für Nebel, Nacht etc.):
 - ▶ Filter **VIDEONOISE** oder **OLD MOVIE** auf Clip.
 - ▶ **EFFEKT > KEYER > MISCHEN > z.B. OVERLAY** auf Mixerspur von *grauer Matte* in Spur-2V. *Hintergrund-Clip* in Spur-1V.

B) LOOK-QUELLEN

EXTERNE QUELLEN

- **PlugIns**
- **Vorlagen** (Presets)

SELBST ERSTELLTE VORLAGEN

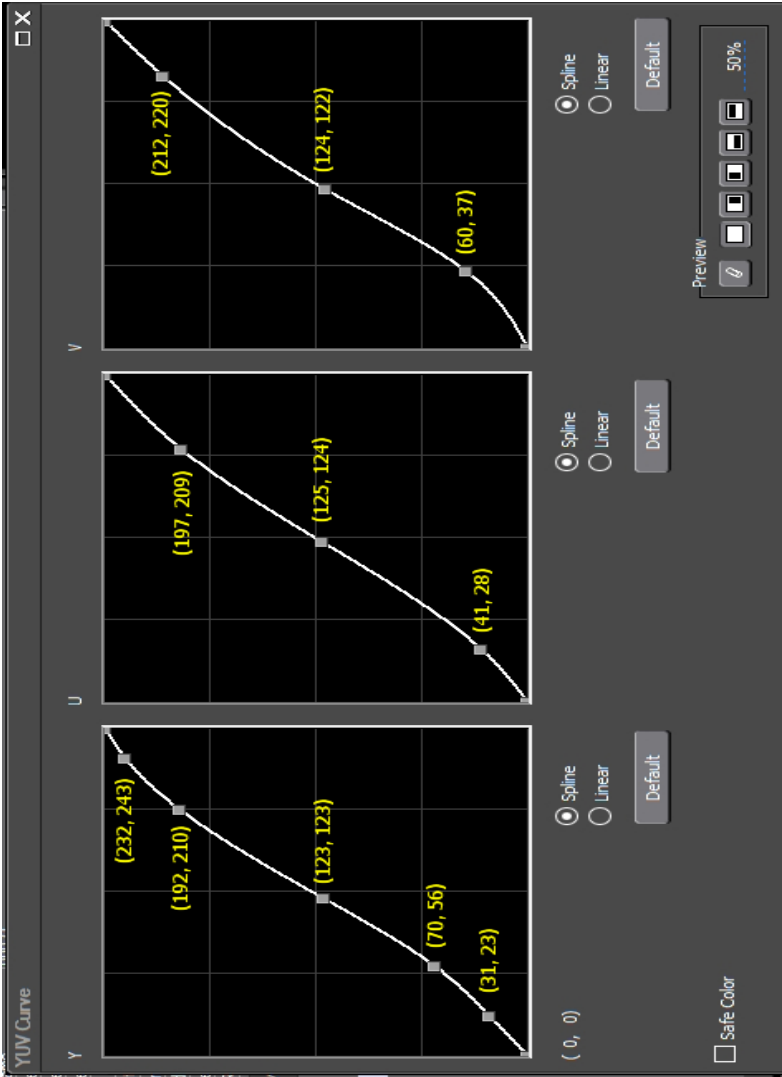
1. **EFFEKT > KEYER > MISCHEN >** Mischeffekt auf Mixerspur von *Verlauf* (Verlauf allenfalls färben z.B. mit **3-WEGE-FARBKORREKTUR**), um bestimmte **Lichtstimmung** zu erzeugen.
2. **Spezieller Look: EFFEKT > KEYER > MISCHEN > z.B. OVERLAY** auf Mixerspur von Clip in Spur-2V. *Hintergrund-Clip* in Spur-1V.

C) LOOK-SAMMLUNG ANLEGEN

1. **Ordner** (Look-Presets in der Effekte-Palette, Referenz-Ordner in der BIN) anlegen.
2. **Referenz-Bilder/-Clips** in **Referenz-Ordner** speichern.
3. Mehrere **Effekte/Filter**, die den Look definieren, als einen *einzelnen User-Preset* in der Effekte-Palette abspeichern.

D) CINESTYLE-SIMULATION [34]

YUV-KURVEN



1. **Punkte** zuerst *grob* setzen.
2. **Maus** auf einzelnen Punkt setzen und mit den **PFEILTASTEN** die (x,y)-Werte wie folgt setzen:
 - ▶ **Y-Kurve:** (31,23), (70,56), (123,123), (192,210), (232,243)

[34] In den Tiefen des Internet gefunden.

- ▶ **U-Kurve:** (41,28), (125,124), (197,209)
- ▶ **V-Kurve:** (60,37), (124,122), (212,220)

3. **Sichere Farbe := On.**

FEINABSTIMMUNG (OPTIONAL)

Unter Umständen kann das Ergebnis wie folgt noch verbessert werden:

1. **EFFEKT > EFFEKT > VIDEOFILTER > FARBKORREKTUR > FARBABGLEICH > CHROMA := 5** (bis etwa **15** setzen).
2. **EFFEKT > EFFEKT > VIDEOFILTER > FARBKORREKTUR > FARBABGLEICH > KONTRAST := 3.**
3. **EFFEKT > EFFEKT > VIDEOFILTER > FARBKORREKTUR > FARBABGLEICH > SICHERE FARBE := On.**
4. **EFFEKT > EFFEKT > VIDEOFILTER > SCHÄRFTE := 12.**

DIE STÄRKE VON CINESTYLE VARIABLE GESTALTEN

Um den CineStyle-Effekt hinsichtlich seiner Stärke variabel zu gestalten, bietet sich folgende Erweiterung an:

1. Man speichert den CineStyle-Effekt als Benutzer-Voreinstellung ab und benennt ihn geeignet um (im Folgenden als **POT-YUV-CINESTYLE(KOMPLETT)** bezeichnet).
2. Man legt auf einen (beliebigen) Clip den Effekt **MASKE**.
3. Als Maskenform wählt man *Rechteck* und legt dieses so um den Clip, dass dieser vollkommen innerhalb der Maske zu liegen kommt.
4. **INNEN > FILTER := POT-YUV-CINESTYLE(KOMPLETT).**
5. **STÄRKE := 100.**
6. Diesen Maskeneffekt speichert man ebenfalls als Benutzer-Voreinstellung ab und benennt ihn entsprechend um (z.B. als **POT-MASKE-CINESTYLE-100%**).

In Hinkunft genügt es, den Benutzereffekt **POT-MASKE-CINESTYLE-100%** auf einen Clip zu ziehen. Wird ein geringerer Wert als 100% gewünscht, so muss nur der Effekt **MASKE** (in der Informationpalette) aufgerufen werden und der Wert für **STÄRKE** auf z.B. **50** geändert werden.

FENSTER

GRÖSSE VERÄNDERN [35]

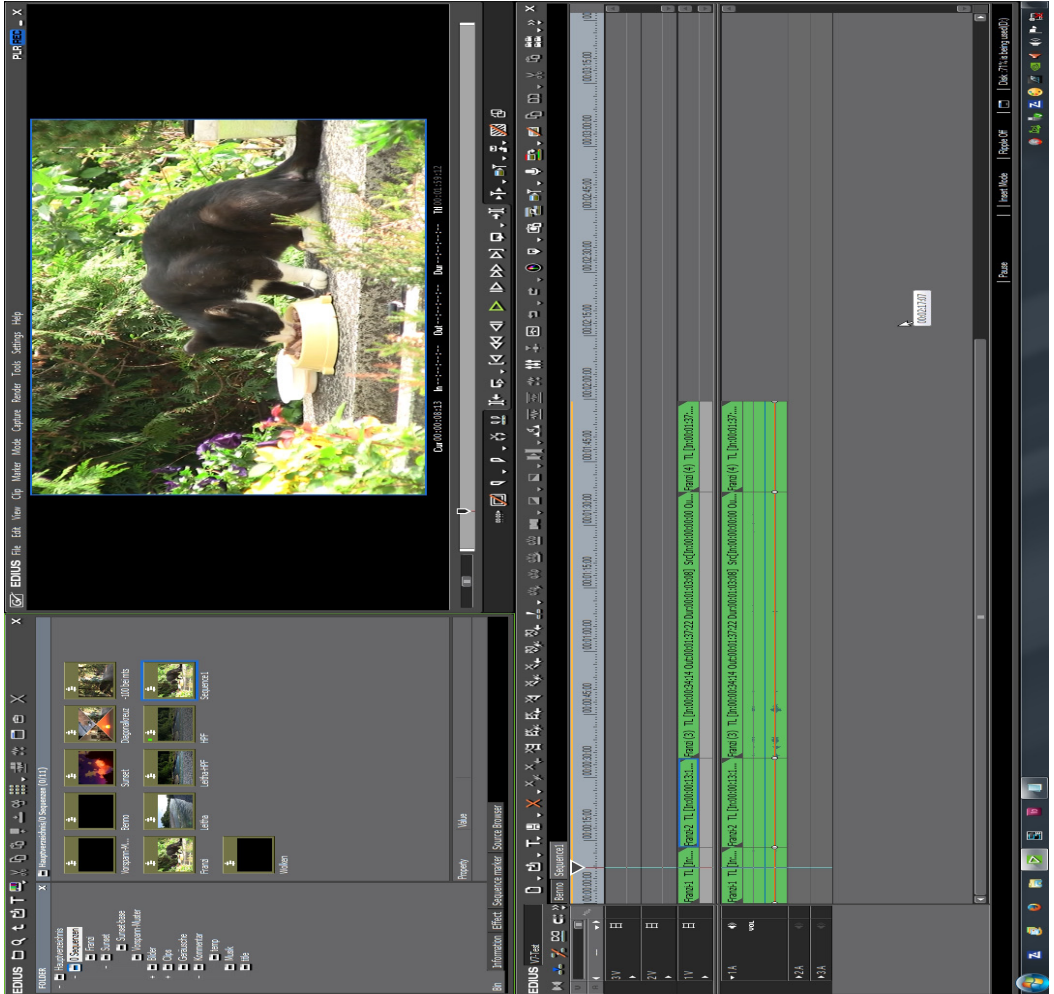
LEGENDE

V-max: Fenster in der *Vertikalen maximieren*.

V-min: Fenster aus der *Vertikalen* wieder herstellen (*minimieren*).

MAX: Fenster in der *Vertikalen und Horizontalen maximieren* (Vollbild-Modus).

MIN: Fenster aus dem *Vollbild-Modus* wieder herstellen (*minimieren*).



[35] Basis ist das Fenster-Layout gemäß dem gezeigten Bild.

BIN-FENSTER

- ▶ **V-max/min:** **DKLMT** in (leere Stelle der) **Titelzeile**.
- **Ziehen Fensterrand:** Alle *vier* Ränder möglich.

PLR/REC-FENSTER

- ▶ **V-max/min:** **DKLMT** auf **oberen** (oder unteren) **Fensterrand**.
- **MAX:**
 - ▶ **DKLMT** in **Vorschaubild**.
 - *Ziehen* Rand von Vorschaubild *nicht* möglich.
- **MIN:**
 - ▶ **DKLMT** in **Vollbild**.
 - *Ziehen* Fensterrand: *Nicht* möglich.

TIMELINE-FENSTER

- **V-max/min:** Nicht möglich
- **Ziehen Fensterrand:** Alle *vier* Ränder möglich.

AUDIOMIXER

- **V-max/min:** Nicht möglich
- **Ziehen Fensterrand:** *Linker* und *rechter* Rand möglich.

EXPORT-FENSTER

- **V-max:**
 - ▶ **DKLMT** auf **oberen** (oder unteren) **Fensterrand**.
 - **Ziehen** Fensterrand: Alle *vier* Ränder möglich.
- **V-min:**
 - ▶ **DKLMT** auf **oberen Fensterrand** (oder obere Titelzeile).
 - *Ziehen* Fensterrand: *Nicht* möglich.

VOICEOVER-FENSTER

- **V-max/min:** Nicht möglich
- **Ziehen Fensterrand:** Nicht möglich.

WINDOWS-FENSTER ^[36]

- **MAX:**
 - ▶ **DKLMT** auf **obere Titelzeile** (oder oberen/unteren **Fensterrand**).
 - **Ziehen** Fensterrand: Alle *vier* Ränder möglich.
- **MIN:**
 - ▶ **DKLMT** auf **obere Titelzeile**.
 - *Ziehen* Fensterrand: *Nicht* möglich.

GRUPPE/VERKNÜPFUNG-MODUS

Wichtiger Hinweis:

Der Modus **Gruppe/Verknüpfung** darf nicht mit dem **Gruppenmodus** (beachte das »n«) verwechselt werden. Diese Verwechslung ist nur in der deutschen Oberfläche möglich: In der englischen Oberfläche heißen die entsprechenden Begriffe **Group/Link Mode** bzw. **Gang Mode**!

1. Der Modus **Gruppe/Verknüpfung** hat im *Spurkopf* ein entsprechendes Ikon, mit dem er durch Mausklick ein-/ausgeschaltet wird. Er funktioniert »fast« so, wie man sich das vorstellt. Aber eben nur »fast«:
2. In einer **VA**-Spur lassen sich *Video-* und *Audioteil* eines Clips (durch Ausschalten des Modus **Gruppe/Verknüpfung**) zwar unabhängig voneinander *trimmen*, aber leider **nicht verschieben** - wie man das eigentlich intuitiv erwarten würde. Am wenigsten Überraschungen gibt es dabei noch dann, wenn der **Ripple**-Modus ausgeschaltet ist (sonst kann es bei Clips am Anfang der Timeline Verblüffung geben). Der Status **Überblenden/Einfügen** beeinflusst ebenfalls das Trimmverhalten!
3. Befinden sich *Video-* und *Audioteil* eines Clips in **getrennten** Spuren (**V**-Spur bzw. **A**-Spur), dann funktioniert alles erwartungsgemäß! Insbesondere können jetzt der *Video-* bzw. *Audioteil* eines Clips unabhängig voneinander **getrimmt** und **verschoben** werden. Dabei ist es auch unerheblich, ob der **Ripple**-Modus ein- oder ausgeschaltet ist (im Hinblick auf Clips am Anfang der Timeline).

[36] Damit sind alle von EDIUS präsentierten Dateimanager-Fenster gemeint, die eine *Ordner-/Dateiauswahl* ermöglichen.

H.264

HÖHERE DATENRATE BEI EXPORT EINSTELLEN

Um für den Export höhere Datenraten als 17 (bzw. 19) Mbps einzustellen, muss man diese Werte **manuell** eingeben (*maximaler Wert: 50000000*):

- **F11 > H.264/AVC > H.264/AVC > GRUNDLEGENDE EINSTELLUNGEN > VIDEOEINSTELLUNGEN > PROFIL := Hoch**
- **F11 > H.264/AVC > H.264/AVC > GRUNDLEGENDE EINSTELLUNGEN > VIDEOEINSTELLUNGEN > TYP DER BITRATE := CBR** (bzw **VBR**)
- **F11 > H.264/AVC > H.264/AVC > GRUNDLEGENDE EINSTELLUNGEN > VIDEOEINSTELLUNGEN > DURCHSCHNITT := gewünschte Bitrate**
- **F11 > H.264/AVC > H.264/AVC > GRUNDLEGENDE EINSTELLUNGEN > VIDEOEINSTELLUNGEN > MAX := gewünschte Bitrate // nur bei VBR**
- **F11 > H.264/AVC > H.264/AVC > GRUNDLEGENDE EINSTELLUNGEN > VIDEOEINSTELLUNGEN > QUALITÄT := Superfein**

HDMI

AUDIO-AUSGABE

Damit (auch) der Ton von EDIUS über HDMI ausgegeben wird, muss das *HDMI-Gerät angeschlossen und eingeschaltet* sein, **bevor** EDIUS gestartet wird. Sonst kommt nur das Bild über das HDMI-Gerät, nicht aber der Ton.

HINZUFÜGEN ZU BIN

- »**Add to BIN**«: Fügt das Objekt zur BIN hinzu und liest von der Originalquelle.
- »**Add transfer to BIN**«: Fügt das Objekt zur BIN hinzu *und transferiert das Objekt in das angegebene Ziel* (gemäß den Angaben lt.

SYSTEM SETTINGS > APPLICATION > SOURCE BROWSER; default ist der *Projekt-Ordner*).

Hinweis: »**Transfer**« bedeutet **kopieren!**

HQ vs HQX-CODEC

KRITERIUM	HQ	HQX
Alpha-Kanal	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
32 bit Gleitkomma-Audio	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Auflösung:		
HD (1920 x 1080)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Auflösung bis 8k		<input checked="" type="checkbox"/>
Benutzerdefinierte Einstellungen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
// Pixelzahl muss durch 16 teilbar sein	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Bitrate von 45 bis 600 Mbps		<input checked="" type="checkbox"/>
Export des Alpha-Kanals		<input checked="" type="checkbox"/>
Farbtiefe:		
8 bit	<input checked="" type="checkbox"/>	
10 bit		<input checked="" type="checkbox"/>
Komprimierung 2 : 1 bis 25 : 1		<input checked="" type="checkbox"/>
Farb-Subsampling 4-2-2	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

IMPORTIEREN

SEQUENZEN AUS ANDEREM PROJEKT IMPORTIEREN

1. **Quell-Projekt öffnen.**
// Projekt, in dem sich *die zu importierenden Sequenzen* befinden.
2. Alle **Sequenzen** in der Timeline **öffnen**, die in das Ziel-Projekt *kopiert* werden sollen.
// Oberhalb der Timeline werden die entsprechenden Sequenz-Registerkarten (**Reiter**) angezeigt.
3. **Schließen** aller **Sequenzen (Reiter)**, die *nicht kopiert* werden sollen.
4. **Ziel-Projekt öffnen.**
// Projekt, *in das* die zu importierenden Sequenzen kopiert werden sollen.
// Das *Quell*-Projekt wird automatisch geschlossen.
5. **DATEI > IMPORT SEQUENZ.**
6. Im neuen Fenster: **PROJEKT IMPORTIEREN > DURCHSUCHEN > Pfad** und **Namen** des **Quell**-Projekt_{es} angeben.
7. ***BIN importieren* := Off.** // = Häkchen entfernen.
8. ***Dateien kopieren* := Off.** // = Häkchen entfernen.
9. **OK.**
10. Im **Ziel**-Projekt: Die **Reiter** der importierten Sequenzen **in die BIN ziehen !!!**
// Würden die importierten Sequenzen *vorher* geschlossen, wären sie (im *Ziel*-Projekt) *nicht mehr verfügbar*.
11. Allenfalls die **Clips** der importierten Sequenzen aus der Timeline **in BIN-Ordner** (des *Ziel*-Projekt_{es}) **ziehen.**

Hinweise:

- **Zu den importierten Clips:**
 - Die importierten Clips (im *Ziel*-Projekt) sind **auf die Clips im Quell**-Projekt **referenziert** ^[37]!!!

[37] D.h. es wird immer auf die Clips des **Quell**-Projekt_{es} zugegriffen. Werden diese dort *gelöscht, verschoben* oder *geändert*, werden die entsprechenden Clips im **Ziel**-Projekt als **Offline** angezeigt !!!

- Will man die Clips aus dem **Quell**-Projekt in das **Ziel**-Projekt **transferieren** (= kopieren), dann **im Ziel**-Projekt:
 - a) Betreffende **Clips in der Timeline markieren** >
 - b) **In einen BIN-Ordner ziehen** >
 - c) Dort **alle** zu übertragenden **Clips markieren** >
 - d) **KRMT** auf einen beliebigen, markierten Clip >
 - e) **IN PROJEKTORDNER ÜBERTRAGEN.**

// Die übertragenen Clips befinden sich dann im Projektordner **Transferred**. Man beachte aber, dass dadurch die originalen Clip-Namen im **Ziel**-Projekt (auf der Hard-Disk) **nicht übertragen** wurden, sondern einen neuen, generierten Namen erhalten haben.

Die **Clip-Namen in der BIN bleiben** aber **erhalten**.

- **Zu Punkt 7. und 8.:**

Werden unter Punkt 7. und 8. die Häkchen **gesetzt**, dann werden unter anderem **alle** im **Quell**-Projekt vorhandenen Clips und Sequenzen übernommen !!!

KANAL-MAPPING

PROJEKTEINSTELLUNGEN

Das in den Projekteinstellungen definierte Kanal-Mapping wirkt sich **nur auf neu erstellte Sequenzen** aus. Das Kanal-Mapping *bestehender* Sequenzen wird davon *nicht* berührt.

SEQUENZEINSTELLUNGEN

Das in den Sequenzeinstellungen definierte Kanal-Mapping wirkt sich **nur auf die aktuelle Sequenz** aus. Das Kanal-Mapping *anderer* Sequenzen wird davon *nicht* berührt.

KEYER

MISCHEN

ADDITION

Kann u.U. als Alpha-Ersatz benutzt werden (z.B. Feuer vor schwarzem Hintergrund mit anderem Hintergrundclip mischen).

DIFFERENZ

In Verbindung mit Vectorscope/Wellenform zum Vergleich zweier Clips, um z.B. Qualitätsunterschiede festzustellen.

LAUTSTÄRKE ANPASSEN

Neue EDIUS-Benutzer (Anfänger, Einsteiger, Umsteiger) stehen üblicherweise (auch) bei der Audiotbearbeitung vor so grundsätzlichen **Fragen** wie etwa:

- welche *Werkzeuge, Funktionen* oder *Effekte* gibt es,
- gibt es geeignete *Tastaturkürzel* oder *Schaltflächen*,
- in welcher *Reihenfolge* gehe ich wie vor,
- wie und wo *finde* ich dies alles,
- und so weiter.

Die folgende **einführende Übersicht** soll insbesondere dem o.a. Personenkreis eine gewisse **erste Hilfe** bieten. Hoffe ich jedenfalls.

»Ich sage wenig, denke [Du] desto mehr!« [38]

ALLGEMEINES AUDIO OPTIMIERUNGSBEREICHE

Die Anpassung eines Audio-Clips kann sich auf die Optimierung der

- **Qualität** und/oder der
- **Lautstärke**

beziehen.

Hinweis: Im Folgenden wird nur der Bereich **Lautstärkeanpassung** ausführlicher behandelt.

WERKZEUGE DER LAUTSTÄRKEN-ANPASSUNG

Die Lautstärke kann über folgende Werkzeuge/Funktionen/Effekte beeinflusst werden:

- **NORMALISIEREN,**
- **AUDIOMIXER,**
- **RUBBERBAND,**
- **AUDIOFILTER,**
- Clip-**EIGENSCHAFTEN,**
- **EXTERNE TOOLS**
 - **PLUGINS,**

[38] Shakespeare (aus Heinrich VI).

- **VSTs,**
- **AUDACITY & Co.**

Hinweis: Ein gewisses Problem ergibt sich aus der Tatsache, dass man alle aufgezählten Möglichkeiten in beliebiger *Reihenfolge* und *beliebig oft* hintereinander auf einen Audioclip anwenden kann (**Kann!** Nicht soll oder gar muss).

ZWEI SZENARIEN

Die Lautstärke eines Audioclips soll optimiert werden.

1. Der »kreative« Ansatz: Zuerst wird das *Rubberband* an allen möglichen Stellen rauf- und runtergezogen. Dann fällt einem ein, dass man mit dem *Audiomixer* Clip und Spur getrennt einstellen könnte und korrigiert damit weiter. Man hat gelesen, dass *Normalisieren* auch nicht schlecht sein soll und benutzt die entsprechende Funktion, um -12 dB einzustellen (hat man irgendwann gehört). Jetzt ist aber die Lautstärke irgendwie aus dem Ruder gelaufen, also regelt man mit dem *Panorama&Balance-Filter* oder dem *Equalizer-Filter* nach usw. usf. Und wendet sich dann dem nächsten der 300 Clips im Projekt zu.
2. Da das Arbeiten mit mehr als *drei* Dimensionen eigentlich nur Mathematikern wirklich geläufig ist, scheint es in unserem Fall zweckmäßig zu sein, bei höherer Dimensionalität - und hier gibt es mindestens sieben (s.o.) in denen man optimieren kann - sich eine entsprechende **Strategie**, einen **Audio-Workflow** zurechtzulegen, um nicht nur die *Übersicht* zu behalten, sondern auch teleologisch (*zielgerichtet*) vorgehen zu können.

Bei so vielen Dimensionen wie hier gibt es natürlich auch viele (sinnvolle) Workflows. *Alle* anzuführen ist praktisch unmöglich. Daher wird im Folgenden **ein** Workflow (einer von hunderten möglichen) vorgestellt, der sich an zwei Prinzipien orientiert:

- **Top-Down**-Vorgehen sowie
- **Iteration.**

D.h. mit anderen Worten:

1. Zuerst werden **globale Anpassungen** an der Lautstärke vorgenommen (»*Grob-Optimierung*«).
2. Diese werden in weiterer Folge durch immer feinere **Detail-Anpassungen** verbessert (»*Fein-Optimierung*«).

Wobei aber erforderlichenfalls immer wieder das Prinzip der **Iteration** zur Anwendung kommt. D.h. es wird *nicht* stur streng *hierarchisch* vorgegangen, sondern bei Bedarf auf eine höhere, globalere Ebene der Optimierung zurückgesprungen!

Hinweis:

- Dabei kann es natürlich geschehen, dass mit bestimmten Anpassungen vorher getätigte obsolet werden. Dies kann im Falle der *Detail-Anpassungen erwünscht* sein.
- Dieser Effekt kann allerdings auch *unerwünscht* sein. Insbesondere dann, wenn es effizienter wäre, auf einer *höheren* Hierarchie-Ebene entsprechende Anpassungen vorzunehmen und damit eine Reihe von Detail-Anpassungen entweder wesentlich zu verringern oder sogar überhaupt zu vermeiden.

AUDIOTYPEN

- **Sprache,**
- **Geräusche** und
- **Musik.**

Hinweis-1: Es kann sich dabei um **O-Ton** ^[39] oder **Zusatz-Ton** ^[40] handeln.

- ▶ Hinweis-2: Es sollte für folgende Audiotypen (mindestens) je eine **eigene Audiospur** in der Timeline vorgesehen werden:
 - ▶ **O-Ton,**
 - ▶ **Kommentar,**
 - ▶ **Zusatz-Geräusche** und
 - ▶ **Zusatz-Musik.**
- ▶ Hinweis-3: Darüberhinaus sollte auch für Audiomaterial aus unterschiedlichen Aufnahme-**Quellen** ^[41] je eine **eigene Audiospur** in der Timeline vorgesehen werden.

KRITERIEN

Es sind bei der Anpassung der Lautstärke drei wichtige Kriterien zu beachten:

[39] **Original-Ton:** Vor Ort mit der Kamera oder separatem Tonaufnahmegerät aufgenommen.

[40] **Zusatz-Ton:** Für den Schnitt nachträglich verwendete Audioquellen.

[41] Z.B. mehrere Mikrofone.

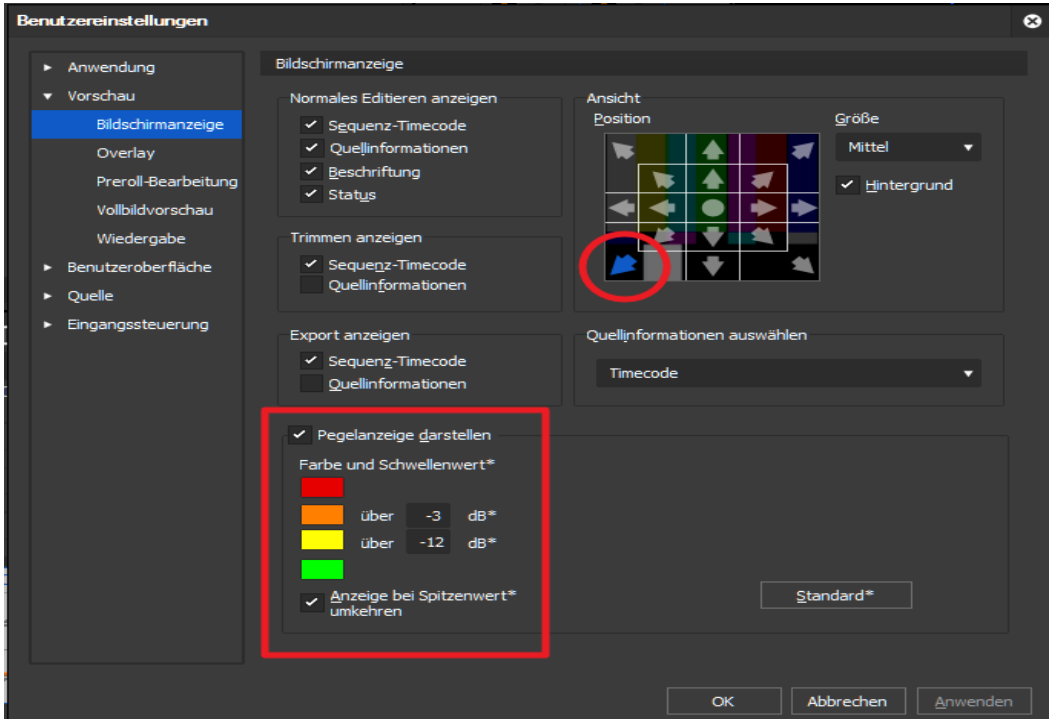
- Die **Sprache** (O-Ton oder Kommentar) hat i.A. lautstärkemäßig **immer** Priorität vor den anderen Audiotypen! »Im Allgemeinen« deshalb, weil etwa das *Stimmengemurmel* einer Menschengruppe zwar aus gesprochenen Worten besteht, im Film aber oft nur den Charakter eines (Hintergrund-) *Geräusches* besitzt.
- **Zusatz-Geräusche** dienen der **Ergänzung** und/oder der **Erweiterung** des sonstigen Clipinhaltes. Beispiel: Im Hintergrund gackern Hühner, die man zwar nicht sieht, aber den Clipinhalt erweitern - man befindet sich auf dem Land, beim Bauern etc.
- **Zusatz-Musik** dient der **Erhöhung** des visuell Gezeigten. Beispiele: Romantische, Krimi- oder geisterhafte Musik.

Diese drei Kriterien sind bei der Lautstärkeanpassung entsprechend zu berücksichtigen.

WORKFLOW FÜR DIE LAUTSTÄRKEANPASSUNG

VORARBEITEN

- ▶ **EINSTELLUNGEN > BENUTZEREINSTELLUNGEN > ANWENDUNG > TIMELINE > WELLENFORM > LINEAR (%)** [42].
- ▶ **EINSTELLUNGEN > BENUTZEREINSTELLUNGEN > VORSCHAU > BILDSCHIRMANZEIGE** [43].



- ▶ Die **Audiospuren so groß wie möglich** einstellen, damit die Wellenform möglichst gut erkennbar ist.
- ▶ **Audiomixer** starten (zur Kontrolle der Lautstärke).
- ▶ **Audioanzeige** mittels **CTL+G** im REC-Fenster einschalten (ebenfalls zur Kontrolle der Lautstärke).
- In der **Timeline** befindet sich eine **Sequenz mit** (mehreren) **Audio-spuren und Audioclips**. Die unterschiedlichen Audio-Typen/Audio-Quellen befinden sich in jeweils **separaten Spuren**.

[42] Nicht Log (dB).

[43] Laut Bild einstellen.

- ▶ Hinweis-1: Für die Audibearbeitung sollte eine möglichst **neutrale Klangumgebung** hergestellt werden. Dazu gehört unter anderem, dass alle Effekte, die lediglich auf den Audio-Ausgang des PC wirken, möglichst abgestellt werden (z.B. bestimmte Halleffekte, wie sie von den häufig beim OnBoard-Sound installierten Realtek-Treibern zur Verfügung gestellt werden).
- ▶ Hinweis-2: Möglichst **Studio-Kopfhörer** verwenden.

GLOBAL-ANPASSUNG

NORMALISIEREN O-TON UND »SPRACH-CLIPS«.

- ▶ Alle **O-Ton-Clips** sowie alle **Kommentar-Clips** selektieren (Videospuren können zur Sicherheit gesperrt werden).
- ▶ Die Funktion **NORMALISIEREN (AUSGEWÄHLTE CLIPS)** anwenden ^[44]:
KRMT AUF EINEN DER SELEKTIERTEN CLIPS > NORMALISIEREN.

Hinweis: Diese Funktion des Normalisierens unterscheidet sich von der anderer Software: In EDIUS wird der *durchschnittliche Pegel* (MSR ^[45]) auf das eingegebene Niveau (z.B. -12 dB) angehoben/abgesenkt und *nicht die maximalen Spitzen!*

- ▶ **Welchen dB-Wert soll man eingeben** ^[46]: Den höchsten Wert eingeben, derart, dass die Audiomixer-/REC-Audioanzeige -3 dB dabei nicht (wesentlich) überschreitet. Dies muss *iterativ* erfolgen.
- ▶ Empfehlung: Den zu überwachenden Bereich mit IN/OUT markieren und zum Abspielen **CTL+LEERTASTE** (Loop-Funktion) benutzen.
- Ergebnis:
 - Die *Anzeige der Wellenform* im Clip wurde höhenmäßig *angepasst*.
 - Die *durchschnittliche* Lautstärke in den normalisierten Clips sollte (im Idealfall) *ungefähr gleich hoch* sein: Eine *Grobanpassung*, Ausgangspunkt für weitere Schritte.

[44] Die als Tastaturkürzel definierbare Variante **NORMALISIEREN (AUSGEWÄHLTE SPUREN)** ist fehlerhaft.

[45] MSR ... Mean Square Root.

[46] Z.B. -12 dB als erste Näherung.

AUDIOMIXER^[47] PHASE-1

- ▶ **Audiomixer anzeigen** (falls erforderlich).
- Hinweis-1: Standardmäßig ist beim Audiomixer die Schaltfläche **[VORGANG]**^[48] auf **AUS** eingestellt^[49]. Vor der Benutzung muss daher die gewünschte Betriebseinstellung (**SPUR, CLIP,...**) vorgenommen werden:
 - **Einstellung SPUR**: Es wird die Lautstärke **aller** Clips in der betreffenden Spur verändert. Die *Anzeige von Rubberband und Wellenform* ändert sich höhenmäßig *nicht*.
 - **Einstellung CLIP**: Es wird die Lautstärke jenes Einzel-**Clips** in der betreffenden (und **im Spurkopf markierten**^[50]) Spur verändert, über dem sich der **Timeline-Cursor** befindet. Höhenmäßig wird die *Anzeige des Rubberbandes automatisch angepasst*, die der *Wellenform nicht*.
- ▶ Die Schaltfläche **[EINSTELLUNGEN]**^[51] auf **SPITZENWERTANZEIGE** stellen.
- ▶ Die Schaltfläche **[VORGANG]** für alle Audiospuren auf **SPUR** setzen^[52].
- Die Anpassung der Lautstärke kann entweder durch Ziehen des zugehörigen *Schiebereglers* oder durch Drehen des *Mausrades* erfolgen. Mittels **SHIFT+MAUSRAD DREHEN** kann man auf 0,1 dB genau einstellen.
- ▶ Empfehlung: Den zu überwachenden Bereich mit IN/OUT markieren und mit **CTL+LEERTASTE** abspielen (Loop-Funktion).
- Hinweis-2: Bei der Aussteuerung darf die Spitzenwertanzeige die **0 dB-Grenze keinesfalls überschreiten**. In der Masterspur leuchten andernfalls die Warnlämpchen rot auf !!! Das Rücksetzen der Warnlämpchen muss manuell durch **Anklicken** jedes *einzelnen Warnlämpchens* erfolgen.
- Hinweis-3: Der numerische Wert unterhalb der Schieberegler dient lediglich der *Information*; es handelt sich dabei um *kein Eingabefeld!*

[47] Die vollständige Beschreibung aller Steuerelemente ist dem *Handbuch* zu entnehmen.

[48] Die **Schaltflächen [VORGANG]** befinden sich im Audiomixer **unterhalb der Schieberegler**.

[49] Mit der Einstellung **Aus** können die Audiospuren (mit Schieberegler oder Mausrad) nicht verändert werden; entspricht der *Sperre* bei den Timeline-Spuren.

[50] **Clip** markieren nützt nichts!

[51] Die Schaltfläche befindet sich im Audiomixer ganz *links unten*.

[52] Wird **[VORGANG]** auf **SPUR** gesetzt, sind *Rubberband* und *Audiomixer* **nicht gekoppelt**. Mit jeder Veränderung im Audiomixer wird das **Rubberband** höhenmäßig daher **nicht angepasst**.

- **Sprach-Spuren** ^[53]:
 - ▶ Den Audioteil von *O-Ton-Clips mit Sprachaufnahmen* allenfalls in *eigene Spur* ziehen ^[54].
 - ▶ Alle Sprachspuren wie folgt anpassen:
 - ▶ Die anzupassende »**Sprach-Spur**« (z.B. 2A) **im Audiomixer aktivieren** ^[55] und *alle anderen deaktivieren* (Lautsprechersymbol!).
 - ▶ Lautstärke so hoch aussteuern, dass die Spitzenwertanzeige in Audiomixer-/REC-Audioanzeige -3 dB dabei nicht (wesentlich) überschreitet. Dies muss *iterativ* erfolgen.
 - Ergebnis: Die *meisten* »Sprach«-Clips sollten nun gleich laut ausgesteuert sein.

- **Geräusch-Spuren** ^[56]:
 - ▶ Den Audioteil von *O-Ton-Clips mit Geräuschaufnahmen* allenfalls in *eigene Spur* ziehen ^[57].
 - ▶ Sicherstellen, dass **alle** »Sprach«-Spuren im Audiomixer **aktiviert** sind.
 - ▶ Alle Geräusch-Spuren auf folgende Weise anpassen:
 - ▶ Die anzupassende **Spur** (z.B. 1A) **im Audiomixer aktivieren** (ist damit automatisch *selektiert*).
 - ▶ Lautstärke so hoch aussteuern, dass die Lautstärke der *meisten* Geräusch-Clips dem gewünschten Geräusch-Verhältnis zu den »Sprach«-Spuren entspricht.
 - ▶ Falls die **Geräusche dominieren** sollen, ist die Aussteuerung (bis maximal -3 dB) entsprechend vorzunehmen.

[53] O-Ton (falls es sich um Sprachaufnahmen handelt) und Kommentar.

[54] Erforderlichenfalls vorher mittels **ALT+Y** bzw. **ALT+G** die Clip-Video-/Audiospuren voneinander trennen.

[55] **KLMT** auf das entsprechende **Lautsprechersymbol** (damit werden auch die entsprechenden Spuren in der *Timeline ein/aus* geschaltet). Eine **aktivierte** Audiomixerspur zeigt einen *blau unterlegten Lautsprecher*. Wird eine Spur solcherart aktiviert (bzw. deaktiviert), wird sie automatisch auch **selektiert** (eine *selektierte* Audiomixerspur ist *hellblau umrandet*)!

[56] O-Ton (falls es sich um Geräuschaufnahmen handelt) und Zusatz-Geräusche.

[57] Erforderlichenfalls vorher mittels **ALT+Y** bzw. **ALT+G** die Clip-Video-/Audiospuren voneinander trennen.

- **Musik-Spuren** ^[58]:
 - ▶ Den Audioteil von *O-Ton-Clips mit Musikaufnahmen* allenfalls in *eigene Spur* ziehen ^[59].
 - ▶ Sicherstellen, dass **alle** Spuren im Audiomixer aktiviert sind.
 - ▶ Alle Musik-Spuren auf folgende Weise anpassen:
 - ▶ Die anzupassende **Spur** (z.B. 3A) im Audiomixer selektieren ^[60].
 - ▶ Lautstärke so hoch aussteuern, dass die Lautstärke der *meisten* Musik-Clips dem gewünschten Musik-Verhältnis zu den »Sprach«- und Geräusch-Spuren entspricht.
 - ▶ Falls die **Musik dominieren** soll, ist die Aussteuerung (bis maximal -3 dB) entsprechend vorzunehmen.

AUDIOMIXER PHASE-2

- ▶ **Im Audiomixer alle Spuren aktivieren.**
- ▶ Die Schaltfläche **[VORGANG]** für alle Audiospuren auf **CLIP** setzen ^[61].
- ▶ Die noch nicht optimal angepassten **Clips** nun entsprechend **individuell anpassen**.

Ergebnis: Der Audiomix sollte nach dieser Anpassung *global* in Ordnung sein.

QUALITÄTS-ANPASSUNGEN

Hierzu zählen insbesondere folgende Maßnahmen:

- **Rauschen** und andere
- **Störungen** (Knackser, Zischlaute,...) entfernen sowie
- **Klang** optimieren.

Da der Einsatz von Werkzeugen/Funktionen/Effekten wie etwa **EQUALIZER**, **KOMPRESSOR** oder **HALL** einen starken Einfluss auf das Hörempfinden haben kann, sollte die Qualitätsanpassung in der Optimierungs-Hierarchie an *dieser* Stelle, zwischen Global- und Detail-Anpassungen, durchgeführt werden.

[58] O-Ton (falls es sich um Musikaufnahmen handelt) und Zusatz-Musik.

[59] Erforderlichenfalls vorher mittels **ALT+Y** bzw. **ALT+G** die Clip-Video-/Audiospuren voneinander trennen.

[60] **KLMT** in den **Spurbereich**.

[61] Wird **[VORGANG]** auf **CLIP** gesetzt, sind *Rubberband* und *Audiomixer* **gekoppelt**. Mit jeder Veränderung im Audiomixer wird das **Rubberband** höhenmäßig daher nun **angepasst**. Die Höhe der Wellenform bleibt jedoch *unverändert*.

Die Qualitäts-Anpassung wird hier aus Gründen der *Übersicht* sowie der *Vollständigkeit halber* aufgeführt. Da eine Behandlung des Themas aber über den einführenden Charakter dieses Kapitels hinausgehen würde, wird für die Verwendung der in Frage kommenden Werkzeuge/Funktionen/Effekte auf das **Handbuch** sowie einschlägige **Tutorials** verwiesen.

Auf die Bedeutung der **Iteration** im gesamten Audio-Optimierungsprozess muss insbesondere auch an dieser Stelle hingewiesen werden.

DETAIL-ANPASSUNG

RUBBERBAND

Ab jetzt beginnt der »Feinschliff«:

Hinweis: Mit dem Rubberband kann die Lautstärke pro Clip-**Frame** individuell von -unendlich (0%) bis +12 dB (400%) eingestellt werden (0 dB entspricht 100%).

- **»Badewannen« definieren:**

Es kann für einzelne Stellen erforderlich sein, das Rubberband in den Geräusch- und Musik-Clips *am Beginn eines Spracheinsatzes etwas abzusenken* und *am Ende wieder anzuheben* ^[62].

- ▶ Hierzu sind am Anfang/Ende des Spracheinsatzes je zwei **Rubberbandpunkte** durch Anklicken zu **erzeugen**: je ein Punkt eine bis drei Sekunden vor bzw. nach dem Spracheinsatz sowie je ein **Rubberbandpunkt** an den Stellen, an denen der Spracheinsatz beginnt bzw. endet ^[63].

- ▶ Das **Rubberband** wird dann **zwischen den inneren zwei Punkten** (festhalten der **SHIFT**-Taste!) mit der Maus entsprechend weit nach unten gezogen.

- Die jeweiligen *dB- und %-Werte* werden dabei als *Quickinfo* angezeigt.

- ▶ Durch zusätzliches Festhalten der **CTL**-Taste kann das Absenken *feinstufiger* erfolgen.

[62] Die dadurch erreichte Teilform des Rubberbandes wird ihres Aussehens wegen auch als »Badewanne« bezeichnet.

[63] Überwacht werden kann das Auffinden des Spracheinsatzes mittels Audiomixer und linker/rechter Pfeiltaste, um bildgenau die entsprechenden Stellen zu lokalisieren.

- ▶ Besonders präzise kann man die Einstellungen über das Rubberband-**Kontextmenü** vornehmen: **krMT** auf das Rubberband.
- **Störstellen beseitigen/mildern:**
 - ▶ Entsprechenden **Spurkopf** in der Timeline markieren ^[64].
 - ▶ **Mauszeiger** über die **Störstelle** positionieren und **SHIFT+V** (für V-Mute) drücken.
Hinweis: Die *Standardbreite des Absenkens* wird eingestellt über: **EINSTELLUNGEN > BENUTZEREINSTELLUNGEN > QUELLE > DAUER > V-MUTE > DAUER.**
 - ▶ Erforderlichenfalls die V-Form des Rubberbandes an dieser Stelle ändern:
 - ▶ *oben/unten* in der **Breite**,
 - ▶ *unten* durch **anheben** der beiden **Rubberbandpunkte**.
- **Anpassen ungewollter Lautstärkeschwankungen:**
Wenn sich etwa während der Aufnahme der Abstand vom Sprecher/Sänger zum Mikrophon verändert hat (Kopf drehen/abwenden/umherlaufen usw.), treten unerwünschte Schwankungen der Lautstärke auf:
 - ▶ Man sucht zunächst einen Lautstärke-**Referenzbereich**, an den die restlichen Bereiche angepasst werden. Bei der Auswahl sollte man darauf achten, dass möglichst *wenig* geändert werden muss.
 - ▶ Auf dem Rubberband werden entsprechende **Keyframes** gesetzt und die an den Referenzbereich anzupassenden Bereiche *angehoben* bzw. *abgesenkt*.
- **Audiomixer-Optionen Latch/Touch/Schreiben** ^[65]:
Diese verändern das Rubberband *dynamisch*. Das Arbeiten mit Keyframes im Rubberband kann damit wesentlich erleichtert werden, da mit diesen drei Optionen des Audiomixers die *Keyframes auf das Rubberband automatisch gesetzt* werden. Der Umgang mit Latch/Touch/Schreiben setzt allerdings eine gewisse Praxis voraus.

[64] **Clip** markieren (alleine) nützt nichts!

[65] Diese Optionen werden hier der Vollständigkeit halber aufgeführt. Da eine ausführliche Behandlung des Themas aber über den einführenden Charakter dieses Kapitels hinausgehen würde, wird für ihre Verwendung auf das **Handbuch** sowie einschlägige **Tutorials** verwiesen.

AUDIOFILTER

- **Panorama & Balance:** Mit diesem Filter werden die beiden Stereokanäle **getrennt** geregelt (*Lautstärke, Balance und Kanalzuordnung*).
 - ▶ **PANORAMA & BALANCE** auf den ersten betroffenen Clip ziehen.
// Die Bedienelemente sind im Wesentlichen selbsterklärend.
 - ▶ Den Schieberegler des jeweiligen **KANALS** um gewünschten Wert (z.B. -3 dB) verschieben. Alternativen:
 - Nach **KLMT** auf den Schieberegler kann dieser mit dem **Mausrad** in *Schritten von 0,4 dB* verändert werden.
 - Nach **KLMT** auf das **Eingabefeld** (unter dem Schieberegler) kann der Wert mit dem **Mausrad** in *Schritten von 0,1 dB* verändert werden.
 - In das **Eingabefeld** ist auch die *direkte Eingabe* eines Wertes möglich.
 - ▶ Effekt als **Benutzer-Effekt** unter eigenem Namen (z.B. PB-3) speichern.
 - ▶ Restliche gewünschte **Clips markieren** und **Benutzereffekt** (z.B. PB-3) auf einen davon ziehen.
- **Grafischer Equalizer:** Mit diesem Filter kann die *Lautstärke* beider Stereokanäle **gleichzeitig** bis zu 12 dB *angehoben* bzw. *abgesenkt* werden:
 - ▶ **GRAFISCHER EQUALIZER** auf den ersten betroffenen Clip ziehen.
 - ▶ **KLMT** auf die Schaltfläche **[ALLE AUF 0 dB SETZEN]**.
 - ▶ Den Schieberegler **MASTER** um gewünschten Wert (z.B. -6 dB) verschieben. Alternativen:
 - Nach **KLMT** auf den Schieberegler kann dieser mit dem **Mausrad** in *Schritten von 0,4 dB* verändert werden.
 - Nach **KLMT** auf das **Eingabefeld** (unter dem Schieberegler) kann der Wert mit dem **Mausrad** in *Schritten von 0,1 dB* verändert werden.
 - In das **Eingabefeld** ist auch die *direkte Eingabe* eines Wertes möglich.
 - ▶ Effekt als **Benutzer-Effekt** unter eigenem Namen (z.B. GEq-6) speichern.

- ▶ Restliche gewünschte **Clips markieren** und Benutzereffekt (z.B. GEq-6) auf einen davon ziehen.
- **Andere Audio-Filter:** Partiiell wird die Lautstärke auch durch jene Audio-Filter verändert, mit denen die Audio-*Qualität* optimiert werden kann ^[66].

CLIP-EIGENSCHAFTEN

Exkursion: Es geht hierbei nämlich um die lautstärkemäßige Audio-**Grundeinstellung** (zwischen -96 dB und +24 dB) eines Clips.

- **Clip in der BIN:** Eine Änderung der Grundeinstellung in einem BIN-Clip wird in der BIN gespeichert. Wird ein solcherart modifizierter Clip aus der BIN in die Timeline gezogen ^[67], besitzt diese erstellte *Clip-Instanz* dann automatisch diese Lautstärke-Grundeinstellung.
- **Clips in der Timeline:** Eine Änderung der Lautstärke-Grundeinstellung wird nur in der betroffenen *Clip-Instanz* vorgenommen, der Clip in der BIN wird nicht verändert. Die Änderung wird in der *Wellenform* angezeigt.
- **Verwendung der Clip-Eigenschaften:**
Beispiel: Durch einen Irrtum sei bei der Aufnahme die manuelle *Aussteuerung* zu *gering eingestellt* worden. Um diesen Fehler für alle betroffenen Clips zu korrigieren, könnte man in der BIN die Lautstärke-Grundeinstellung *jedes einzelnen* Clips über die Clip-**EIGENSCHAFTEN** - einzeln, **Clip für Clip!** - entsprechend korrigieren - noch *vor* dem eigentlichen Schnitt.

EXTERNE TOOLS

- **PlugIns:** Neben den Werkzeugen/Funktionen/Effekten von *EDIUS* gibt es von externen Anbietern eine Reihe sogenannter **PlugIns** (wie etwa *Equalizer* oder *Kompressoren*), die ebenfalls eingesetzt werden können.

[66] Dazu zählen insbesondere die Audiofilter **Parametrischer Equalizer**, **High-/Low-Pass** sowie die **Klangregler**.

[67] Clips in der Timeline werden oft als *Instanz* eines Clips bezeichnet.

- **VSTs:** Von EDIUS wird ferner eine Unzahl an externen **VSTs** erkannt. Insbesondere sind an dieser Stelle diejenigen VSTs zu erwähnen, die eine *Kompressorfunktion* beinhalten.
- **Audacity & Co.:** Damit verlassen wir den Bereich der EDIUS-Bordmittel und wechseln langsam aber sicher in die Profiligaspielraum nach oben, auch finanziell.
Beispiel: Als *kostenlose* Variante soll **Audacity** für die Optimierung von **Kommentaren** kurz erwähnt werden ^[68]:
 - ▶ **Rauschverminderung** durchführen,
 - ▶ **Equalizer** und
 - ▶ **Kompressor** anwenden,
 - ▶ **Normalisieren** des Clips.

Hinweis:

- Unter Audacity wird beim *Normalisieren* die Lautstärke so weit angehoben, dass die **Pegelspitzen** einen einstellbaren Wert nicht überschreiten.
- Dieser Wert sollte unterhalb von 0 dB liegen, da durch das Hinzukommen anderer Audioquellen (O-Ton, Geräusche, Musik) ein gewisser Spielraum gegeben sein muss, um nach dem **Audio-Mixdown** in der Audio-Masterspur die Nullgrenze nicht zu überschreiten; andernfalls müsste man z.B. in der *Masterspur* des Audiomixers die Lautstärke entsprechend absenken.
- Mögliche Werte (für »Nicht-Profis«) wären etwa -1 dB oder -3 dB ^[69].

SONSTIGE WICHTIGE TIPPS

- **Iteration:** In der Praxis wird es erforderlich sein, in bestimmten Phasen der Lautstärkeanpassung, zum Beispiel *nach Qualitätsanpassungen*, in der Hierarchie *nach oben* an eine geeignete Stelle *zurückzukehren* und ab dort mit den Anpassungen neu zu beginnen.
- **Regler im Audiomixer gruppieren:** Weiters soll erwähnt werden, dass der Audiomixer die Möglichkeit bietet, die **Regler** der Audiospu-

[68] Die *Beschreibung* der angeführten Effekte kann der Hilfe von Audacity entnommen werden.

[69] Im Profi-/Broadcastbereich gelten spezielle Regeln.

ren miteinander zu **gruppieren** und einer von drei Gruppen ^[70] zuzuordnen:

- ▶ Hierzu ist eine der drei Gruppen (unmittelbar oberhalb der Schieberegler) durch Anklicken auszuwählen ^[71].
- Wird dann eine Audiospur in einer Gruppe verändert (über Schieberegler oder Mausrad), ändern sich die anderen Audiospuren derselben Gruppe automatisch mit.

- **Lautstärke mehrerer Clips gleichzeitig um einen bestimmten Wert ändern:**

Siehe Teilabschnitt **Audiofilter** > **Grafischer Equalizer**.

- **Das Rubberband für ausgewählte Clips auf 100% setzen:**

- ▶ Gewünschte **Clips markieren**.
- ▶ **SHIFT+ALT+H** drücken ^[72].

- **LOUDNESS** (»Lautheit«): Das **Analyse**-Werkzeug **LAUTSTÄRKEANZEIGE** (Loudness Meter; dzt. nur in der Workgroup-Version enthalten) stellt ein nützliches Hilfsmittel zur *Beurteilung* der Lautstärke (»Lautheit«) dar (siehe Abschnitt **LOUDNESS**).

- **Masterspur anpassen** (die finale »Politur«):

- ▶ **Im Audiomixer alle Spuren aktivieren**.
- ▶ **Masterspur** selektieren.
- ▶ Lautstärke so hoch aussteuern, dass die Spitzenwertanzeige in Audiomixer-/REC-Audioanzeige **0 dB nicht überschreitet**.

EPILOG

- Für den *Videoteil* eines Clips gilt bei Korrekturen: »Die **Augen** sind der beste Richter, ob ein Clip richtig aussieht.«
- Für *Audioclips* gilt: »Die **Ohren** sind der beste Richter, ob sich ein Clip richtig anhört.«

[70] Nach der Auswahl wird die entsprechende *Gruppenschaltfläche* sowie der zugehörige *Schieberegler* gelb, rot oder blau *gefärbt*.

[71] Mit einem *weiteren Klick* kann die Audiospur wieder von der Gruppe *abgewählt* werden.

[72] Es handelt sich dabei um ein **vollständiges Reset** der Einstellungen!

LIZENZÜBERSICHT

Auf der Grass Valley Seite nachsehen, welche/wieviele **Lizenzen** man bereits **aktiviert** hat:

1. <http://activation1.grassvalley.com/flexnet/operationsportal/logon.do> aufrufen.
2. **Seriennummer** eingeben > **KLMT** auf **SUBMIT** > **KLMT** auf **MANAGE LICENSES** > **KLMT** auf die jeweilige **Fullfilment ID** (öffnet das entsprechende zusätzliche Informationsfenster).

LOUDNESS (LAUTHEIT)

Siehe dazu im **deutschen EDIUSforum** den entsprechenden **Podcast** (Schaltfläche **EDIUS PODCAST** ganz oben).

LAUTHEIT MESSEN

1. **DKLMT AUF DIE ZU MESSENDE SEQUENZ IN DER BIN** (öffnet die Sequenz in der Timeline).
2. **KRMT AUF DIE SEQUENZ IN DER BIN > LOUDNESS... > NAME := EBU R128 > ENTIRE FILE > OK.**
3. Im Ergebnisfenster:
 - **LU^[73] := On** setzen.
 - Den Wert von »**Integrated**« als *Korrekturwert* merken/notieren!

LAUTHEIT KORRIGIEREN

4. **Audiomixer** öffnen.
5. **Master := Master** setzen.
6. Die **Mastereinstellung um soviele dB (nach unten/oben) korrigieren**, als der *Korrekturwert* aus der Messung ergab:
War der Korrekturwert **positiv (negativ)**, dann ist die Lautheit zu **hoch** (niedrig) und muss via Master-Schieberegler (oder Mausrad) **verringert (erhöht)** werden.

[73] LU ... Loudness Unit: 1 LU entspricht 1 dB.

Hinweis: Die o.a. Prozedur für die *Messung* der Lautheit kann auch für einen einzelnen **Clip** in der **BIN** verwendet werden: Statt einer *Sequenz* ist dann bloß der entsprechende **Clip** zu wählen.

LAUTHEIT AUTOMATISCH KORRIGIEREN

Siehe dazu Bild (nächste Seite).

PRESET

PRESET ERSTELLEN

1. **SETTINGS > SYSTEM SETTINGS... > APPLICATION > LOUDNESS METER.**
2. Rechte Seite: ***EBU R128** wählen > **KLMT** auf das Icon **ADD** (rechts oben).
3. Preset Namen vergeben > Parameter ändern > **KLMT** auf das Icon **REGISTER > OK.**

PRESET LÖSCHEN

1. **SETTINGS > SYSTEM SETTINGS... > APPLICATION > LOUDNESS METER.**
2. Rechte Seite: Preset wählen > **KLMT** auf das Icon **DELETE** (rechts oben) > **OK > OK.**

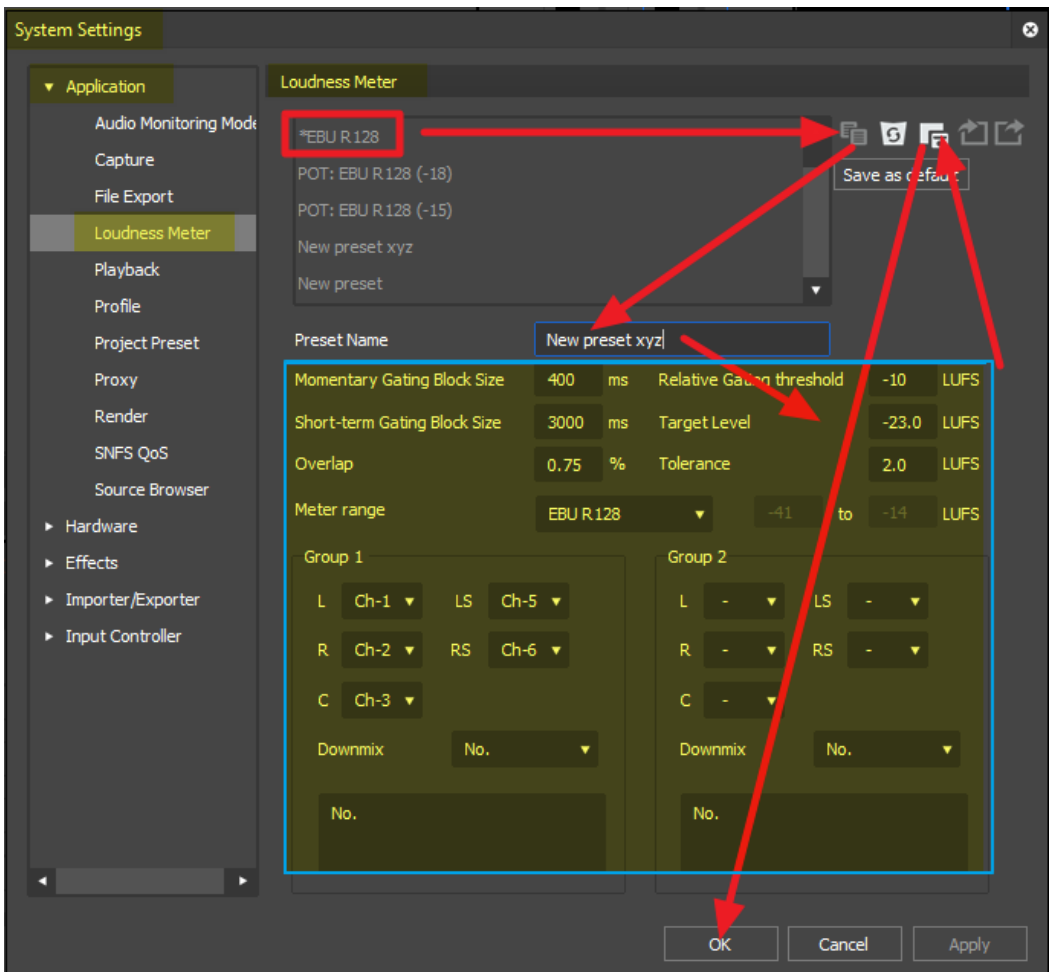
PRESET IMPORT/EXPORT

1. **SETTINGS > SYSTEM SETTINGS... > APPLICATION > LOUDNESS METER.**
2. Rechte Seite: Preset wählen > **KLMT** auf das Icon **IMPORT** bzw. **EXPORT** (rechts oben) > **OK.**

DATEI-EXPORT MIT AUTOMATISCHER KORREKTUR DER LAUTHEIT

Hinweis: EDIUS kann die Lautheit (momentan nur) beim **Export** automatisch korrigieren.

1. **F11 > H.264/AVC (z.Bsp.) > ADVANCED > RECHTS UNTEN: NORMALIZE LOUDNESS := On > KLAPPMENÜ DER OPTIONSLISTE ÖFFNEN (KLEINES WEISSES DREIECK) > z.Bsp. EBU R128 WÄHLEN > OUTPUT REPORT FILE := On > EXPORT.**
2. Ordner, Dateiname und Exportparameter setzen > **SPEICHERN.**



LAYOUTER

ABSPIELPROBLEM

Anstelle der grünen **[ABSPIELEN]**-Schaltfläche die Pfeiltasten (links bzw. rechts) drücken und halten.

DEFAULT-WERTE

Keyframes z.Zt. auf **Linear** eingestellt. **Bezier** etc. muss pro Keyframe manuell eingestellt werden. Es gibt unter den Einstellungsoptionen keine Möglichkeit, den **Default**-Wert anders zu definieren.

LAYOUTER-ZAHLEN

Im Layouter sollten (für Größe, Position, Anker usw.) bei SD-Clips nur **gerade Zahlen** verwendet werden. Damit wird i.a. eine bessere Bildqualität erreicht.

3D-ANIMATION

1. Um eine Animation in 3D zu starten: Den 3D-Modus einstellen, **bevor** die entsprechenden Parameter verändert werden!
2. In der Layouter-Timeline den Parameter **POSITION** so einstellen, dass man **alle drei** Keyframe-Zeilen sieht, für jede 3D-Achse eine.
3. An jeder Keyframe-Stelle in der Timeline einen Keyframe auf **jeder** (!) der 3D-Achsen setzen! Nur so hat man volle Kontrolle über die 3D-Bewegung.

LOSSLESS

- GV-Lossless erzeugt beim Rendern nur **8 bit**-Dateien.
- Wenn in den Projekteinstellungen **YCbCr+Alpha** gewählt wurde, dann kann Lossless (eines EDIUS-Fehlers wegen) nicht als Rendercode gewählt werden. *Grundsätzlich* wird Alpha von Lossless aber unterstützt.

LUTs IN EDIUS REGISTRIEREN

Damit LUTs (Look Up Tables) in EDIUS benutzt werden können, müssen sie einmalig **registriert** werden (siehe auch entsprechenden Podcast):

1. Gewünschte LUTs (*.cube-Format) aus dem Internet in privaten Ordner (z.Bsp. **My-LUTs**) kopieren.
2. Effekt **PRIMARY COLOR CORRECTION (P-CC)** auf einen beliebigen Videoclip in der Timeline ziehen.
3. **DKLMT** auf den Effekt **P-CC** in der Informationspalette.
4. **KLMT** auf das **ZAHNRADSYMBOL** (im Fenster **Primary Color Correction**, rechts oben).
5. **KLMT** auf das Symbol **Register new LUT** (links unten im Dialogfenster **LUT Settings**).
6. Gewünschte LUTs im Ordner **My-LUTs** markieren ^[74]
 - ▶ **ÖFFNEN**
 - ▶ **OK** (im Fenster **Setting for LUT**)
 - ▶ **OK** (im Fenster **LUT Settings**).

Die LUTs sind nun in EDIUS registriert und stehen (global) für alle Projekte zur Verfügung.

AUFHEBEN DER REGISTRIERUNG EINER LUT

1. Effekt **P-CC** auf einen beliebigen Videoclip in der Timeline ziehen.
2. **DKLMT** auf den Effekt **P-CC** in der Informationspalette.
3. **KLMT** auf das **ZAHNRADSYMBOL** (im Fenster **Primary Color Correction**, rechts oben).
4. Im Dialogfenster **LUT Settings** eine LUT markieren
 - ▶ **KLMT** auf das **PAPIERKORBSYMBOL**
 - ▶ **OK**.

[74] Mehrfachmarkierungen sind möglich.

MARKEN DRUCKEN

MITTELS BORDMITTELN

1. Palette **SEQUENZMARKE** öffnen > **KLMT** auf **EXPORT MARKER LIST** (=Icon rechts oben) > zum *Ausgabeort* navigieren > *Dateinamen* vergeben > **SPEICHERN**.
2. **DKLMT** auf die exportierte **CSV**-Datei.
3. Die durch Kommata getrennten Werte in EXCEL in separate Spalten stellen:
 - ▶ Erste Spalte erweitern.
 - ▶ Zeilen in erster Spalte markieren (ab der Zeile 5).
 - ▶ **DATEN > DATENTOOLS > TEXT IN SPALTEN > GETRENNT := On > WEITER > KOMMA := On > WEITER > Musterliste überprüfen** und allenfalls korrigieren > **FERTIG STELLEN > SPEICHERN**.

MITTELS PLUGIN

1. **PlugIn** downloaden via <http://www.matsab.de/index.php/de/>
2. **Timeline** aktivieren.
3. **F11 (EXPORT) > ANDERE > DKLMT AUF MARKER EXPORTER**.
4. Ausgabeordner und Dateiname prüfen/setzen.
5. **USE SEQUENCE START TIMECODE := On**.
6. **CUSTOM FORMAT := Marker %a of %m at %25s, Marke: %c\n**.
7. **EXPORT**.

ABSPIELPROBLEM

Anstelle der grünen **[ABSPIELEN]**-Schaltfläche die Pfeiltasten (links bzw. rechts) drücken und halten.

DEFAULT-WERTE

Keyframes z.Zt. auf **Bezier** eingestellt. **Linear** etc. muss pro Keyframe manuell eingestellt werden. Keine Möglichkeit unter den Einstellungs-Optionen, den **Default**-Wert anders zu definieren.

MASKEN-AKTIONEN

AKTION	VOR-SCHAU	PFAD	VERTEX	CONTROL POINT
Grundformen				
Rechteck (<u>ab</u> Klickstelle)	(M): ZIEHEN			
Rechteck (<u>um</u> Klickstelle)	(M): ALT+ZIEHEN			
Quadrat (<u>ab</u> Klickstelle)	(M): SHIFT+ZIEHEN			
Quadrat (<u>um</u> Klickstelle)	(M): SHIFT + ALT+ZIEHEN			
Ellipse (<u>ab</u> Klickstelle)	(L): ZIEHEN			
Ellipse (<u>um</u> Klickstelle)	(L): ALT+ZIEHEN			
Kreis (<u>ab</u> Klickstelle)	(L): SHIFT+ZIEHEN			
Kreis (<u>um</u> Klickstelle)	(L): SHIFT + ALT+ZIEHEN			
Pfad erstellen				
Vertex <i>hinzufügen</i>	(P): KLMT			
Vertex <i>hinzufügen (mit Tangente)</i>	(P): LMT+ZIEHEN			

AKTION	VOR-SCHAU	PFAD	VERTEX	CONTROL POINT
Vertex löschen (eben hinzugefügter)	(P): KRMT			
Form abschließen			(P): DKLMT (oder KLMT auf Start-Vertex)	
Form ändern				
Vertex hinzufügen (mit Tangente)		(A): ALT+KLMT		
Vertex hinzufügen (mit Tangente und Segment zu Kurve)		(A): ALT+ZIEHEN		
Vertex verschieben			(A): ZIEHEN	
Vertex löschen			(A): CTL+KLMT (A/E): KLMT+DEL	
Vertex (de-) selektieren			(A): SHIFT+KLMT	
Vertices (de-) selektieren	(A/E): Rahmen aufziehen			
Pfad ändern				
Segmentform ändern		(A): SHIFT+ZIEHEN SEGMENT		
Tangente				
Tangente hinzufügen/löschen			(A): ALT+KLMT	
Tangente ein-/ausblenden			(A): SHIFT+KLMT	
Tangente ändern (Länge + Winkel)				(A): ZIEHEN
Tangentenast ändern (Länge)				(A): SHIFT+ZIEHEN
Tangentenast ändern (Länge + Winkel)				(A): CTL+ZIEHEN

AKTION	VOR-SCHAU	PFAD	VERTEX	CONTROL POINT
<u>Tangentenast löschen</u>				(A/E): ALT+KLMT

Anmerkung:

V (weißer Mausfeil): Modus **SELECT OBJECT** (via Taste-**V**).

A (schwarzer Mausfeil): Modus **EDIT SHAPE** (Edit Form; via Taste-**A**).

E: Modus **EDIT CONTROL POINT** (Edit Kontrollpunkt; via Taste-**E**).

L: Modus **ELLIPSE/KREIS** (via Taste-**L**).

M: Modus **RECHTECK/QUADRAT** (via Taste-**M**).

P: Modus **DRAW PATH** (Zeichne Pfad; via Taste-**P**)

BEWEGUNGSMASKE MIT KEYFRAMES FEINJUSTIEREN

1. Maske im Maskenfenster mit der **Maus** platzieren.
2. Im Maskenfenster bleiben und mit dem **Maus-Rad** den Timeline-Cursor auf der Masken-Timeline *frameweise* links/rechts weiterbewegen.

MATCH FRAME

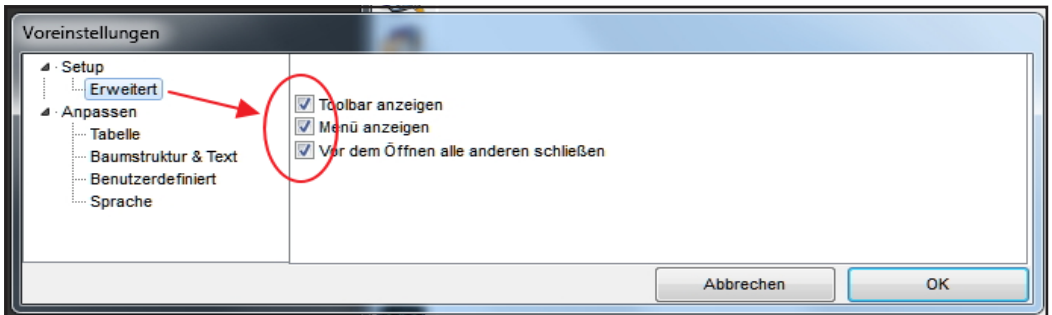
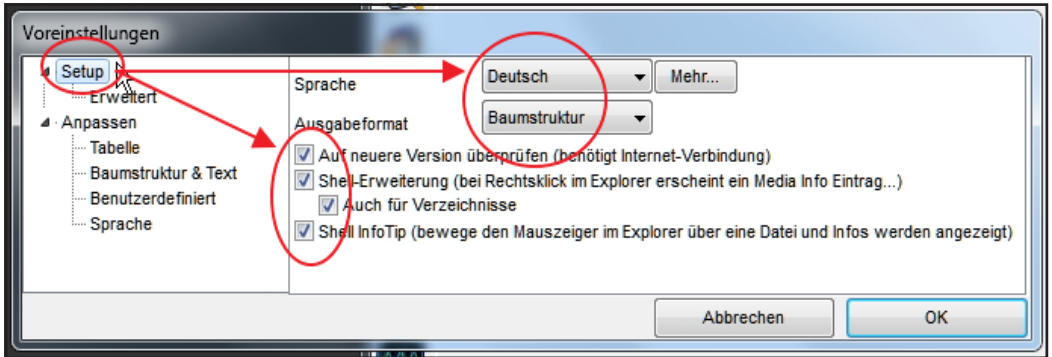
1. Der **Source-Clip** muss einen **Timecode** aufweisen (in HQ(X) konvertierte Clips *besitzen* einen Timecode).
2. Der **Source-Clip** muss sich **im PLR-Fenster** befinden.
3. Die **Timeline-Spur**, in der sich der Clip befindet, mit dem mittels **Match Frame (ALT+F)** das PLR-Fenster zur Timeline synchronisiert werden soll, muss **markiert** sein. Und zwar ausschließlich **diese eine** Spur (andernfalls funktioniert **Match Frame** nicht !!)
4. **Anmerkungen**
Reine Audioclips (*.wav etc.) können mit **Match Frame** nicht bearbeitet werden, da die o.a. Voraussetzung 1. fehlt!
5. **Tastaturkürzel**
▶ **F**: Timecode aus REC-Fenster in das PLR-Fenster übertragen (**REC > PLR**).

- ▶ **// ALT+F**: Timecode aus dem Clip in der Timeline in das PLR-Fenster übertragen (**TL > PLR**) [75].
- ▶ **CTL+F**: Timecode vom PLR-Fenster in das REC-Fenster übertragen (**PLR > REC**).
- ▶ **SHIFT+F**: Suche den in der Timeline markierten Clip in der BIN anhand des Timecodes (**TL > BIN**).

MEDIAINFO (FREWARE)

INSTALLIEREN

1. **MediaInfo** downloaden (mit *Google* suchen über »MediaInfo«).
2. Installieren.
3. **MEDIAINFO > DATEI > VOREINSTELLUNGEN** (siehe Bilder):



[75] Das ist eigentlich zu **F** redundant, da REC-Fenster und Timeline *immer* synchron sind!

Hinweis: Die Option **Text** (anstelle von **Baumstruktur**) hat den Vorteil, dass das Ergebnis von MediaInfo leichter kopiert werden kann.

AUS WINDOWS VERWENDEN

KRMT auf **Clip** (Video, Audio) im **Explorer** > **MEDIAINFO** ^[76].

AUS EDIUS VERWENDEN

KRMT auf **Clip** (Video, Audio) in **BIN** > **EXPLORER** > **MEDIAINFO**.

MENÜ (DVD/BD) WIEDERVERWENDEN

Das in einem bestimmten Projekt erstellte DVD/BD-Menü kann nicht als Benutzervorgabe abgespeichert werden, um in anderen Projekten wiederverwendet zu werden.

Im Folgenden wird ein **Workaround** gezeigt, wie man (indirekt) dieses Problem umgehen kann ^[77].

1. Starten Sie ein **neues Projekt** und klicken Sie auf **SPEICHERN**.
2. Fügen Sie einen **Farbmatte-Clip zur Zeitleiste** hinzu.
3. **IN/OUT-Punkte** festlegen.
4. **Disk burner starten** und alle **Einstellungen** vornehmen, die im benutzerdefinierten Menü benötigt werden (nicht brennen!).
5. Zurück zu EDIUS mit **SAVE**.
6. **IN/OUT-Punkte** (sowie allenfalls die Farbmatte) **löschen** und auf **SPEICHERN** klicken.
7. Unter dem Menüpunkt **DATEI** »*Speichern als Template*« wählen (dieses z.B. **DVD** etc. benennen).
8. Wenn ein neues Projekt gestartet wird, welches das o.a. DVD/BD-Menü benötigt: Anstelle einer Projekt-Vorgabe das entsprechende **Template wählen**.

Hinweis: Es können/müssen so viele Templates gespeichert werden, wie in verschiedenen Projekttypen erforderlich sind.

[76] Wenn MediaInfo im Kontextmenü *nicht* angezeigt wird (z.Bsp. bei **TIFF**-Clips): Clip in den Hauptbereich von MediaInfo hineinziehen.

[77] Aus dem US-Forum von A.Strauss.

MERCALLI BESCHLEUNIGEN

Die Stabilisierung mit Mercalli erfolgt auf HQ(X)-Clips etwa doppelt so schnell, als auf AVCHD-Clips.

1. **Projekt temporär** auf **8 bit ohne Alpha** umstellen.
2. **EINSTELLUNGEN > PROJEKTEINSTELLUNGEN... > AKTUELLE EINSTELLUNG ÄNDERN... > EINSTELLUNG > RENDERFORMAT** := **HQ** oder **HQX**.
3. **Spur markieren** und **dklMT** in der **Zeitleiste** der TL über den zu stabilisierenden Clip (markiert IN/OUT des betreffenden Clips).
4. **SHIFT+Q**.
5. **MERCALLI**-Effekt auf den gerenderten HQ(X)-Clip (oberhalb des ursprünglichen Clips) ziehen.
6. **Remap-Modus** in Mercalli **nicht** auf **kubisch** stellen.
7. **CPU/GPU-Parameter** auf CPU stellen, wenn der Prozessor mindestens acht Kerne besitzt.
8. CMOSFixr ist sehr zeitaufwendig (allenfalls vermeiden).
9. **Stabilisieren**.
10. **Projekt** allenfalls (wegen Punkt 1.) wieder **zurückstellen**.
11. Mit dem gerenderten Clip (allenfalls umbenennen) weiterarbeiten!

MOND HINTER WOLKEN

1. **Spur-4V: Wolken-Clip**. **EFFEKT > KEYER > LUMINANCEKEY** in die Mixerspur.
2. **Spur-3V: Alpha-Bild mit Mond**. Größe und Position mit dem Layouter festlegen. **EFFEKT > KEYER > TRACK MATTE** in die Mixerspur.
3. **Spur-2V**: Kopie von Spur-3V (ohne den Effekt **TRACK MATTE** in der Mixerspur). Den Mond mittels Effekt **FARBABGLEICH** zur *Kreismaske* (weiß) ausbilden.
4. (Allenfalls) **Spur-1V**: Kopie von Spur-3V (ohne den Effekt **TRACK MATTE** in der Mixerspur). Den Effekt **GAUSSIAN BLUR** (Stärke etwa := **10** bis **15**) auf den Clip legen, um mehr Leuchtkraft zu erzeugen.

MOTION TRACKING

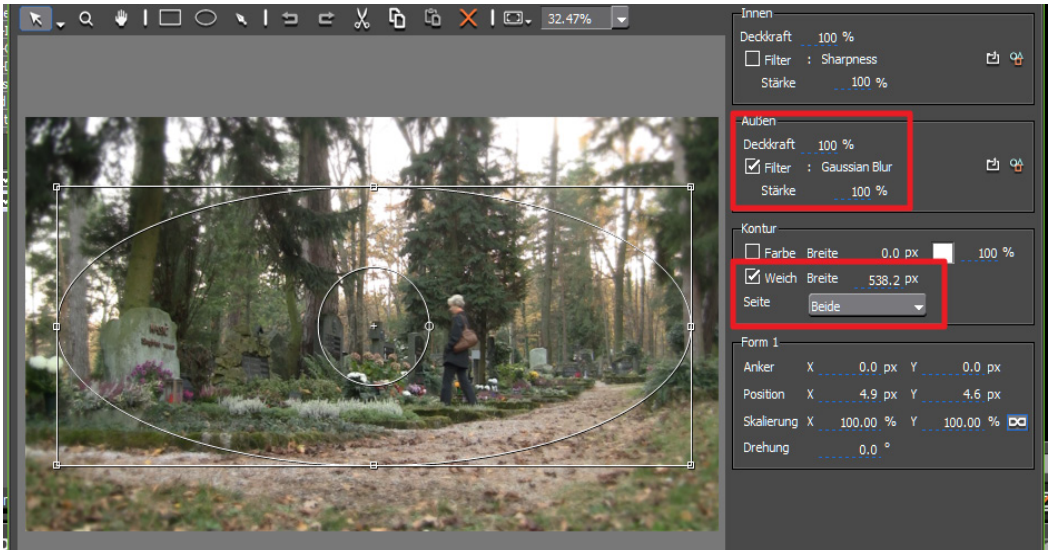
DIVERSE TIPPS

- »Himmelsmaske« bei Schwenk mitziehen lassen!

NEBEL (KÜNSTLICH)

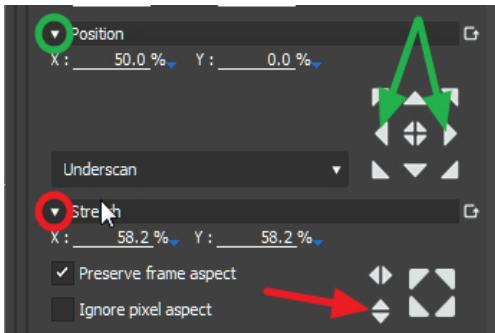
Wie tauche ich - nachträglich - eine Landschaft in Nebel:

1. **Farbmatte** anlegen mit *zwei Farben*: **Dunkelgrau** und **weiß**. Den *Winkel* auf z.B. 300° einstellen.
2. Anschließend die Farbmatte über den gewünschten Clip in die TL ziehen.
3. Auf die **Farbmatte**:
 - ▶ **LAYOUTER > DECKKRAFT UND FARBE > QUELLE := 50%**.
 - ▶ **EFFEKT > EFFEKT > VIDEOFILTER > VIDEOSTÖRUNG := 10** bis **15**.
 - ▶ (Alternativ: **OLD MOVIE/FILM**).
 - ▶ **EFFEKT > EFFEKT > VIDEOFILTER > VIDEOSTÖRUNG > GRAUSTUFENSTÖRUNG := On**.
4. Auf den Clip den Effekt **MASKE** ziehen mit den Einstellungen gemäß dem folgenden Bild (**GAUSS'SCHE UNSCHÄRFE := 1%**):



PANORAMA-FOTOS »ABSCHWENKEN«

1. **Panoramafoto** in Timeline auf **gewünschte Länge** einstellen.
2. **Layouter öffnen** und:
 - ▶ **Cliphöhe** anpassen (siehe Bild roter Pfeil).
 - ▶ **Keyframes aktivieren** und **Abspielknopf** an gewünschten **Anfang** stellen (z.B. drei Sekunden nach Clipanfang; siehe blaue Pfeile im zweiten Bild)..
 - ▶ **X-Anfangs-Position** einstellen (siehe Bild grüne Pfeile).
 - ▶ **Abspielknopf** an gewünschtes **Ende** stellen (z.B. drei Sekunden vor Clipende; siehe Bild blaue Pfeile).
 - ▶ **X-Ende-Position** einstellen (siehe Bild grüne Pfeile).
3. **Layouter schließen** und abspielen.



PERFORMANCE

8 BIT VERSUS 10 BIT

1. **Projekt** zum Editieren auf **8 bit** stellen.
2. **Vor der Ausgabe:**
 - ▶ **Timeline überprüfen** und
 - ▶ **Projekt** auf **10 bit** stellen.

Hinweise:

- Damit kann ein gewisser Performance-Gewinn beim Editieren erzielt werden.
- **Vorsicht:** Funktioniert nicht für Timeline-Abschnitte, die mittels **SHIFT+Q** gerendert wurden !!!

PLAYBACK

Wenn beim Abspielen der Timeline Probleme auftreten (*Puffer* verringert sich drastisch, »*Stottern*« der Wiedergabe udgl.), dann könnte es am aktiven Audiomixer liegen:

- ▶ **Alle** Schieberegler des Audiomixers auf **OFF** setzen (auch den Schieberegler für die Master-Lautstärke). Damit sollte/könnte das Abspielen dann mit i.W. vollem Puffer erfolgen.

Hinweis: Die für Spur bzw. Clip eingestellten Benutzerwerte bleiben erhalten und werden auch beim Abspielen beachtet!

HINWEISE

- ▶ Projekt auf **10 bit Farbtiefe** umstellen!
- Hinweis: Für **Selektive Farbkorrektur** mittels Masken kann der Filter **PRIMÄRE FARBKORREKTUR** in einem *Maskenfilter* benutzt werden.
- ▶ Wichtig: Die **Farbkorrekturfilter** in der Informationspalette am **Schluss** positionieren. Erforderlichenfalls den **Schärfefilter** als **allerletzten** Filter!

NOTATION

Im Folgenden werden der Einfachheit halber folgende Abkürzungen/Bezeichnungen verwendet:

- »**Anheben**«: Entsprechenden *Schieberegler nach rechts* ziehen bzw. den *Wert* des zugehörigen *Eingabefeldes erhöhen*.
- »**Absenken**«: Entsprechenden *Schieberegler nach links* ziehen bzw. den *Wert* des zugehörigen *Eingabefeldes erniedrigen*.
- »**VS**«: Vectorscope [79].
- »**WFM**«: Waveform-Monitor [80].
- »**Schwarzpunkt**«: Dunkelstes Pixel innerhalb der **Schatten**. Im WFM der *tiefste* Punkt des Graphen.
- »**Weißpunkt**«: Hellstes Pixel innerhalb der **Lichter**. Im WFM der *höchste* Punkt des Graphen.

1. FARBRÄUME EINSTELLEN

1. **QUELLFARBRAUM**: **bt.709**, s-log3 oder dgl.
2. **ZIELFARBRAUM**: z.B. **bt.709**.

2. BELICHTUNG

Globaler Schieberegler zur *Grundverbesserung* für unter- oder überbelichtete Clips (siehe auch weiter unten).

3. LUMINANZ ANPASSEN

Bei der Anpassung der Luminanz werden im Folgenden

- nur die jeweiligen **Y**-Schieberegler bzw.
- von den YRGB-Kurven nur die **Y**-Kurve benötigt.

[78] **Basisinformation** über den gleichnamigen EDIUS-Filter.

[79] Zeigt die Verteilung von *Farbton* (Hue) und *Sättigung* (Saturation) des Clips an.

[80] Zeigt die *Helligkeitsverteilung* des Clips an.

VORBEREITUNG

1. Clip markieren und VS sowie WFM starten (zwecks Kontrolle der **Schatten, Mitten** und **Lichter**).
2. Clip visuell und mittels WFM **analysieren**.

SCHWARZPUNKT ANPASSEN

- Den Schwarzpunkt mit **Y-AUFHELLEN** (Lift) auf 0% (oder höher) stellen ^[81].
Das zu wählende Niveau des Schwarzpunktes hängt jedoch
 - vom *Original* ab, sowie davon,
 - welches *Ziel* erreicht werden soll (satter oder weicher Look, **Schatten** aufhellen oder nicht, Nachtaufnahme u.dgl.).
- Hinweis-1: Wird der Schwarzpunkt zu weit *unter* die 0%-Grenze abgesenkt, kann es in den **Schatten** zu *Detailverlust* oder *Blockbildung* kommen. In diesem Fall ist es besser, die 0%-Grenze nicht zu unterschreiten, sondern die **Mitten** mit **Y-GAMMA** abzusenken.
- Hinweis-2: Wie dunkel die **Schatten** im Clip *empfunden* werden, hängt von den hellsten **Lichtern** im Clip ab.

WEISSPUNKT ANPASSEN

- Den Weißpunkt mit **Y-VERSTÄRKEN** (Gain) auf 100% (oder niedriger) stellen.
Das zu wählende Niveau des Weißpunktes hängt jedoch
 - a) vom *Original* ab, sowie davon,
 - b) welcher *Look* erreicht werden soll:
 - ▶ *High-Key/High-Contrast*: 100%
 - ▶ *Low-Key/Low-Contrast*: 60 - 80%
 - ▶ *Spitzlichter* ^[82]: 100%. // *Abschneiden* (Clipping) der Spitzlichter soll vermieden werden, da damit *Details verloren* gehen.
 - ▶ *Luma-Spitzen* ^[83]: Mit **Y-VERSTÄRKEN** (Gain) den Weißpunkt auf 100% (oder kleiner) einstellen.

[81] Bei »normalen« Aufnahmen.

[82] Beispiele: Kerzenlicht, Sonnenglitzern, Sonnenreflexionen auf Metall oder Glas, die Sonne selbst.

[83] Beispiele: Schwarz-Weiß-Titel, schwarze Zeitungsüberschriften auf weißem Papier, Schwarz/Weiß-Grafiken.

- ▶ *Diffuses Weiß* ^[84]: Mit **Y-AUFHELLEN** (Lift) nur die **Schatten** absenken; **Lichter** nicht verändern.
- Hinweis-1: Die *mittleren* **Lichter** befinden sich immer unterhalb der 100%-Grenze.
- Hinweis-2: Wie hell die **Lichter** im Clip *empfunden* werden, hängt von den dunkelsten **Schatten** im Clip ab.

MITTEN ANPASSEN

- Die Kontrolle der richtigen Einstellung der **Mitten** muss **visuell** erfolgen ^[85].
- Prinzip: Den Clip mit **Y-GAMMA** so anpassen, dass der Clip
 - der *Ort- und Tageszeit* entspricht sowie
 - zu den *anderen Clips* der Szene *passt*.
- Anhaltswerte für **Luminanzniveaus**:
 - *Tiefe Schatten*: 0-15%
 - *Hellere Schatten*: 15-25%
 - **Mitten**: 25-75%
 - *Dunklere Lichter*: 75-85%
 - *Helle Lichter*: 85-100%
- Hinweis-1: Wenn der Weißpunkt *kleiner* als 100% eingestellt wurde, die **Mitten** mit **Y-GAMMA** *anheben*, um den gesamten Clip damit aufhellen.
- Hinweis-2: Die Veränderung des Gammawertes kann es erforderlich machen, die **Schatten** und **Lichter** mit **Y-AUFHELLEN** (Lift) bzw. mit **Y-VERSTÄRKEN** (Gain) nachzujustieren.

4. FARBKORREKTUREN

VORBEREITUNG

1. Clip markieren und VS sowie WFM starten (zwecks Kontrolle der **Schatten, Mitten** und **Lichter**).
2. Clip visuell ^[86] und mittels VS/WFM **analysieren**.
3. **Vor** der Farbkorrektur muss die **Luminanz** gemäß Punkt 3. (wie o.a.) korrekt eingestellt worden sein.

[84] Beispiele: Tischtuch, weiße Kleidung, weiße Mauer, Objekte mit helleren **Mitten**.

[85] Ausnahme: Der Clip soll an einen anderen Clip angepasst werden.

[86] »Die Augen sind der beste Richter, ob ein Clip richtig aussieht.«

ALLGEMEINE ÜBERLEGUNGEN

TRADITIONELLE KORREKTURSZENARIEN

- Weißabgleich,
- Farbstiche entfernen (oder hinzufügen) und
- Farbtemperatur ändern.

Hinweis: Die hellsten **Lichter** und die dunkelsten **Schatten** sind fast immer ohne Farbanteil.

RGB-AUFHELLEN (LIFT)

Diese Einstellungen müssen sehr präzise erfolgen, andernfalls handelt man sich statt der gewünschten *Korrektur* ein *größeres Problem* ein, als vorher bestand.

WERKZEUGE FÜR DIE FARBKORREKTUR

- **Schieberegler.**
- **Farbräder** (Tastenkürzel als Modifikator: **SHIFT+ZIEHEN** für schnellere Einstellung).
- Numerische **Eingabefelder.**
- **YRGB-Kurven.**

Hinweis-1: Die *Schieberegler*, zugehörige *Farbräder* und numerische *Eingabefelder* sind miteinander gekoppelt. Sie stellen also bloß drei Alternativen für denselben Zweck dar.

Hinweis-2: Die Werte der numerischen Eingabefelder können mittels Copy&Paste auf andere Eingabefelder übertragen werden (z.B. für die Anpassung eines Clips an einen anderen).

PRINZIP DER (RGB)-FARBKORREKTUR

- *Einen* Farbkanal anheben/absenken, bei simultanem Absenken/Anheben der *beiden anderen* Farbkanäle.
- *Zwei* Farbkanäle anheben/absenken, bei simultanem Absenken/Anheben des *dritten* Farbkanals.

WIRKUNG

- **Verschieben** eines **Schiebereglers nach rechts**: Die *Farbe* des Kanals im entsprechenden Helligkeitsbereich wird verstärkt. Dies gilt sinngemäß auch für die Y-Kurve.

- **Verschieben** eines **Schiebereglers nach links**: Die *Komplementär-Farbe* des Kanals im entsprechenden Helligkeitsbereich wird verstärkt. Dies gilt sinngemäß auch für die Y-Kurve.

VORGEHENSWEISEN

- Farben gezielt *verstärken* (z.B. mit dem globalen Schieberegler **SÄTTIGUNG** oder mittels Anhebung der Farb-Schieberegler von **AUFHEBLEN** (Lift), **GAMMA** und **VERSTÄRKEN** (Gain).
- Farben durch deren *Komplementärfarben* beeinflussen (Prinzip):
 - ▶ Farbstich durch *Anhebung* der entsprechenden *Komplementärfarbe* in den **Mitten** mit **GAMMA** entfernen.
 - ▶ Farbstich durch *Absenkung* der entsprechenden *Farbstichfarbe* in den **Mitten** mit **GAMMA** entfernen.

ÜBERLAPPUNGEN BEI FARBKORREKTUR

- Farbkorrekturen in den **Schatten** bzw. **Lichtern** reichen in die **Mitten** hinein.
- Farbkorrekturen in den **Mitten** reichen in die **Schatten** und **Lichter** hinein.
- ▶ Kompensation: Die betroffenen, angrenzenden Bereiche mit der Komplementärfarbe korrigieren (siehe weiter unten).

WECHSELWIRKUNGEN BEI ÄNDERUNGEN AN FARBE UND KONTRAST

- Änderungen an *Farbe und Kontrast* beeinflussen sich gegenseitig.
- Änderungen der *Luminanz* beeinflussen die Arbeitsweise des Farb-ablesches. Daher sind *Luminanz*-Korrekturen jedenfalls als erster Schritt (**vor** *Farb*-Korrekturen) vorzunehmen.

SÄTTIGUNGSEFFEKT

Wenn z.B. ein starker Farbstich kompensiert wird, werden die Durchschnittswerte von *allen drei* Farbkanälen verringert. Die Behebung dieses unerwünschten Seiteneffektes erfolgt durch anheben des globalen Parameters **SÄTTIGUNG**.

FARBKORREKTUR-SZENARIEN

FARBTEMPERATUR

- Für *globale Farb-Korrektur* (z.B. Weißabgleich; siehe unten).

- *Hinzufügen* von globalem *Farbstich* (Look; siehe auch weiter unten).

WEISSABGLEICH ^[87]

- ▶ **TEMPERATUR** einstellen (Schieberegler nach *links* erzeugt *kälteren*, nach *rechts* *wärmeren Look*).
- ▶ **FARBTON** einstellen (z.B. Magenta/Grün-Farbstich kompensieren).

FARBSTICH ENTFERNEN

Prinzip: Die *Komplementär-Farbe* des Farbstiches für die **Mitten** *anheben* (oder die Farbe des *Farbstiches absenken*). Das folgende Beispiel geht von einem gelb/orangefarbenem Farbstich aus.

Entweder

- ▶ *Anheben* der **Mitten** mit **B-GAMMA** ^[88] oder
- ▶ *Absenken* der **Mitten** mit **R-AUFHELLEN** und **G-AUFHELLEN**.
- ▶ Erforderlichenfalls anheben der **Mitten** mit **Y-GAMMA** ^[89].
- ▶ Erforderlichenfalls:
 - ▶ *Absenken* der **Schatten** mit **B-AUFHELLEN** oder
 - ▶ *Anheben* der **Schatten** mit **R-AUFHELLEN** und **G-AUFHELLEN** (die ursprüngliche Farbstich-Farbe gelb/orange ^{[90]!})
- ▶ Erforderlichenfalls die Sättigung global mit **SÄTTIGUNG** anheben ^[91].

FARBSTICH HINZUFÜGEN

Zweck: Den Weißabgleich des Clips aufheben und die Lichtsituation des Clips verändern, um z.B.

- eine andere *Tageszeit* zu simulieren ^[92],
- eine andere *Wettersituation* zu simulieren ^[93],

[87] *Visuell* und mit *Vectorscope* kontrollieren!

[88] Im VS muss der Graph nach Blau wandern. Die visuelle Kontrolle soll sicherstellen, dass keine Überkompensation erfolgt!

[89] Durch anheben des **B-GAMMA** können im Clip Helligkeitsverluste *generiert* worden sein.

[90] Durch anheben des **B-GAMMA** kann in den Schatten ein Farbstich in der Komplementärfarbe (im Beispiel Blau) *generiert* worden sein.

[91] Durch die Modifikation aller drei Farbkanäle kann sich die *globale Sättigung verringert* haben.

[92] *Mittagszeit, Goldene Stunde* (ab etwa einer Stunde vor bis Sonnenuntergang), *Blaue Stunde* (ab Sonnenuntergang bis etwa eine Stunde danach) u.dgl.

[93] Sonne, Wolken, Regen, Schneefall usw.

- den Clip an die *Raumumgebung* anzupassen ^[94],
- eine bestimmte *Stimmung* zu generieren ^[95].

Beispiel: *Goldene Stunde* (es liege ein neutraler, weißabgeglicherer Clip vor):

- Um orangefarbenen Ton zu den **Lichtern** hinzuzufügen entweder:
 - ▶ *Anheben* **R-VERSTÄRKEN** (Gain) und **G-VERSTÄRKEN** (Gain) oder
 - ▶ *Absenken* **B-VERSTÄRKEN** (Gain).
- ▶ Erforderlichenfalls **B-GAMMA** anheben, um orangefarbene *Überlappung* in den **Mitten** zu *kompensieren* ^[96].

YRGB-KURVEN

ZWECK

- Die Kurven stellen eine **Alternative** zu den Parametern mit Schieberegler dar.
- Mit den bisher beschriebenen Möglichkeiten (**AUFHELLEN**, **GAMMA** usw.) mit Schieberegler können die RGB-Komponenten eines Clips *simultan* justiert werden.
- Mit **KURVE** können die einzelnen Farbkanäle *individuell* justiert werden.

Hinweis: Die Farbkorrektur mit **KURVE** deckt teilweise einen Bereich der **Sekundären Farbkorrektur** ab.

WIRKUNG

- **Verschieben** eines **Kurvenpunktes nach oben oder links**: Die *Farbe* des Kanals im entsprechenden Helligkeitsbereich wird *verstärkt*. Dies gilt sinngemäß auch für die Y-Kurve.
- **Verschieben** eines **Kurvenpunktes nach unten oder rechts**: Die *Komplementär-Farbe* des Kanals im entsprechenden Helligkeitsbereich wird *verstärkt*. Dies gilt sinngemäß auch für die Y-Kurve.

LÖSCHEN VON KURVENPUNKTEN

MAUSZEIGER AUF VORHANDENEN KURVENPUNKT POSITIONIEREN (PUNKT WIRD ROT ANGEZEIGT) > TASTE ENTF.

[94] Kerzenbeleuchtung, Neonlicht, Kellerstimmung, Büro usw.

[95] Romantik, Kälte, Thriller, Gruselsituation usw.

[96] Etwa um den *Hautton* vorhandener Personen nicht zu verändern.

HINZUFÜGEN VON KURVENPUNKTEN

MAUSZEIGER AUF VORHANDENEN KURVENPUNKT POSITIONIEREN (PUNKT WIRD ROT ANGEZEIGT) > CTL+PFEILTASTE LINKS (bzw. RECHTS).

// Der neue Kurvenpunkt wird links (bzw. rechts) des rot markierten Punktes hinzugefügt.

5. SONSTIGE MÖGLICHKEITEN

SCHÄRFE VIRTUELL VERBESSERN

Clips mit *hohem Kontrast* wirken schärfer.

KONTRAST VIRTUELL VERBESSERN

Prinzip: **Schatten** absenken > **Lichter** anheben > **Mitten** nachjustieren:

- **Schatten** virtuell absenken:
 - ▶ Weißpunkt mit **Y-VERSTÄRKEN** (Gain) anheben > **Y-GAMMA** absenken > Schwarzpunkt mit **Y-AUFHELLEN** (Lift) anheben **oder**:
- **Lichter** virtuell anheben:
 - ▶ Weißpunkt mit **Y-VERSTÄRKEN** (Gain) absenken > **Y-GAMMA** anheben > Schwarzpunkt mit **Y-AUFHELLEN** (Lift) absenken.

UNTERBELICHTETE CLIPS

- ▶ Mit **BELICHTUNG** eine »Grundverbesserung« versuchen.
- ▶ Weißpunkt mit **Y-VERSTÄRKEN** (Gain) anheben, **Mitten** mit **Y-GAMMA** sowie Schwarzpunkt mit **Y-AUFHELLEN** (Lift) absenken. Dadurch kann aber im Clip *Rauschen* verstärkt auftreten und die unteren **Schatten ausgewaschen** erscheinen.
 - ▶ Kompensation: Die *unteren Mitten* mit **Y-KURVE** ^[97] absenken (siehe dazu weiter unten).
- ▶ Hinweis-1: Da unterbelichtete Clips oft wenig Sättigung zeigen, muss diese mit **SÄTTIGUNG** entsprechend global angehoben werden.
- Hinweis-2: Die *beste Lösung* besteht allerdings darin, beim Filmen korrekt zu belichten!

[97] Y-Kurve des Parameters **KURVE**.

ÜBERBELICHTETE CLIPS

Hier handelt es sich um eines der am schwersten zu behebenden Probleme.

Möglichkeiten:

- ▶ Mit dem globalen Schieberegler **BELICHTUNG** eine »Grundverbesserung« versuchen.
- *Leichte* Überbelichtung ist i.a. korrigierbar:
 - ▶ Weißpunkt mit **Y-VERSTÄRKEN** (Gain) zwischen 100% und 110% einstellen (»Superweißanteil« im Signal).
 - ▶ Den Weißpunkt mit dem **Y-AUFHELLEN** (Lift) absenken auf 100% (oder weniger).
- Hinweis-1: Besonders starke Überbelichtung ist oft *nicht* korrigierbar.
- Hinweis-2: Überlegen, *welche* überbelichteten Stellen bei der Korrektur überhaupt berücksichtigt werden sollen ^[98].

RAUSCHEN

Korrektur-Möglichkeiten:

- **Rauschen vermindern:** Falls der Weißpunkt angehoben wurde, ihn mit **Y-VERSTÄRKEN** (Gain) absenken und die **Mitten** mit **Y-GAMMA** entsprechend anheben.
- **Rauschen in den dunkelsten Schatten:** Schwarzpunkt gezielt *unter* 0% einstellen (»Crushing blacks«).
- **Externe Tools** wie etwa *Resolve* benutzen.
- **PlugIns** wie etwa *Neat Video* verwenden.
- **Alternativstrategie** (»Brutalo-Methode«): Die *restlichen Clips* der Szene an die (wenigen) *verrauschten* Clips dadurch anpassen, dass man in jene *etwas* Rauschen einbringt.

6. FEHLENDE KEYFRAMES IN DER PRIMÄREN FARBKORREKTUR

Da es im Effekt **Primäre Farbkorrektur** (P-CC) keine Möglichkeit gibt, *Keyframes auf Zeitbasis* zu setzen, wird im Folgenden ein *Workaround* vorgestellt, der eine keyframe-gesteuerte Farbkorrektur simuliert und damit *stufenlose Übergänge* ermöglicht.

[98] Beispiele: Sonnenglitzern, Sonnenreflexionen auf Metall oder Glas oder die Sonne selbst können von der Korrektur ausgenommen werden.

PRINZIP

- Im Folgenden wird der Effekt **Primary Color Correction** (Primäre Farbkorrektur) als **P-CC** abgekürzt.
- Der Effekt P-CC wird in einen *Masken-Filter* eingebunden, wodurch über *Masken-Keyframes* in Verbindung mit einer variierbaren *Filterstärke* das Ausmaß der jeweils gewünschten Farbkorrektur gesteuert werden kann.
- Für jede unterschiedlich erforderliche *P-CC-Korrektur* wird eine *Maske* auf den Clip gezogen (im Folgenden als »Basis-Maske« bezeichnet). Beispiel: Für das stufenlose *Aufhellen* + *Abdunkeln* innerhalb eines Clips sind mit dem dargestellten Workaround *zwei* Masken, also *zwei* voneinander unabhängige P-CC-Korrekturen erforderlich.

VORBEREITUNG

- In der **Projekt-Timeline (TL)** an allen Stellen, an denen eine bestimmte **P-CC-Korrektur** erforderlich ist, sowohl für die **Auf-** als auch für die **Ab-**Blendung eine **Anfangs- und End-Marke** setzen (an denen man sich dann in *allen* Masken orientieren kann).
- **Basis-Maske** erstellen: Über den gesamten Clip eine **Rechteckmaske** ziehen > Als Innenfilter die **P-CC** setzen.
- Die **Basis-Maske so oft auf den Clip legen**, wie unterschiedliche **P-CC-Korrekturen** erforderlich sind.

MASKEN

AUF-BLENDUNG

- An der **Anfangs- und End-Marke** der **Auf-Blendung** je einen **Keyframe** setzen.
- **P-CC-Korrektur ein**-blenden: Die **Stärke** des Innenfilters am Keyframe der **Anfangs-Marke** := **0** setzen > am Keyframe der **End-Marke** := **100** setzen > **gewünschte P-CC-Korrektur** vornehmen.

AB-BLENDUNG

- An der **Anfangs- und End-Marke** der **Ab-Blendung** je einen **Keyframe** setzen.
- **P-CC-Korrektur aus**-blenden: Die **Stärke** des Innenfilters am Keyframe der **Anfangs-Marke** muss auf **100** gesetzt sein > am Keyframe der **End-Marke** := **0** setzen.

HINWEISE

- Muss die PCC-Korrektur schon zu Beginn eines Clips bzw. bis zum Ende eines Clips erfolgen, dann erübrigt sich (logischerweise) das Auf- bzw. Abblenden. Die Filterstärke muss entsprechend mit **100** beginnen bzw. enden.
- Wenn aus *einer* P-CC-Korrektur direkt in eine *andere* **über**-blendet werden soll, müssen sich die beiden betroffenen Masken so überlappen, dass die *Ab*-Blendung der ersten mit der *Auf*-Blendung der nachfolgenden Maske hinsichtlich der in den beiden Masken jeweils gesetzten Keyframes übereinstimmt (**TL**-Marken als Orientierungshilfe).
- Die o.a. Filterstärken mit dem *Maximalwert* 100 können je nach Korrekturbedarf auch niedriger ausfallen.

QUELLBROWSER

CAPTUREN VON DVD

- Der Source-Browser kann von einem DVD-**Player nicht** capturen.
- Um von einer DVD via Source-Browser Clips zu capturen (*add and transfer to bin*), ist als Hardware ein DVD-**Brenner** erforderlich.
- Falls die DVD mit einem **Standalone DVD-Recorder** erzeugt wurde, kann sie für EDIUS nicht verwendet werden. ^[99]

ORDNERSYMBOL

Falls das Ordnersymbol (zum Anzeigen der Ordner) in der Menüleiste des Quellbrowsers fehlt ^[100]:

- **EINSTELLUNGEN > BENUTZEREINSTELLUNGEN > BENUTZEROBERFLÄCHE > SCHALTFLÄCHE > SCHALTFLÄCHE.QUELLBROWSER > VERFÜGBARE SCHALTFLÄCHEN.KATEGORIE := ALLES > VERFÜGBARE SCHALTFLÄCHEN.FILTER := leer lassen > Schaltfläche **ORDNER** nach rechts an oberste Stelle der aktuellen Schaltflächen ziehen > **ANWENDEN**.**
- Im Quellbrowser auf das **Ordnersymbol klicken** (Ein/Aus Funktion überprüfen).

[99] Quelle: Anton aus US-Forum.

[100] Quelle: Anton aus US-Forum.

QUICKSYNC

GV-EMPFEHLUNG

Für die *Hardwarebeschleunigung* müssen **alle** drei nachfolgend aufgeführten Bedingungen erfüllt sein!

1. **BIOS:** Einstellung **iGPU Multi-Monitor** := **Enabled** gesetzt.
2. **PRIMÄRER MONITOR:** Dieser **muss** an der **Intel Grafik** angeschlossen sein.
3. **INTEL TREIBER:** Es muss immer der **aktuellste** verwendet werden.

MONITOR MIT ZWEI ANSCHLÜSSEN

Falls der Monitor *zwei Anschlüsse* hat, ist QuickSync auch mit nur *einem* Monitor möglich:

- ▶ Intel-GPU **und** Grafikkarte am Monitor anschließen.
- ▶ Unter Windows: **WIN+P** > Option **Nur zweiter Bildschirm** einstellen^[101]!

QUICKSYNC MIT EINEM MONITOR UND NUR EINEM ANSCHLUSS

Hinweise:

- Siehe dazu <https://youtu.be/ObnmwF0d3BQ>
- In der folgenden Zusammenfassung die Reihenfolge beachten !

UEFI BIOS

// Am Beispiel ASUS Motherboard P8Z68-V Pro

- ▶ **Initiate Graphic Adapter** := **PCI/PCI**
- **iGPU-Memory** := **64 MB**
- **Render-Standby** := **Enabled**
- ▶ **iGPU-Multi-Monitor** := **Enabled**.

HARDWARE-ANSCHLUSS

Den **Monitor** an die **NVIDIA-Karte** anschließen.

[101] Damit in EDIUS die entsprechende Checkbox für QuickSync angezeigt wird.

WINDOWS-EINSTELLUNGEN


// Beispiel: Windows-7/64 SP1 Home Premium

1. **SYSTEMSTEUERUNG > ANZEIGE > AUFLÖSUNG ANPASSEN > ERKENNEN.**
2. **KLMT** auf zweiten (kleineren) Monitor (rechts neben Hauptmonitor-#1: »**Andere Anzeige nicht erkannt**«).
3. **Mehrere Anzeigen := »Dennoch versuchen, auf VGA Verbindung herstellen« > ÜBERNEHMEN.**
4. **Mehrere Anzeigen := »Diese Anzeige erweitern« > ÜBERNEHMEN.**
5. **»Änderungen beibehalten«** wählen.
6. **Monitor-2** mit der Maus nach unten schieben > **ÜBERNEHMEN.**
7. OK.
8. PC neu starten.

EDIUS

Starten und QuickSync **überprüfen.**

Ändern Sie die Darstellung auf den Bildschirmen.



Anzeige: 1. iiyama ProLite B2409HDS

Auflösung: 1920 × 1080 (empfohlen)

Ausrichtung: Querformat

Mehrere Anzeigen: Diese Anzeigen erweitern

Dies ist derzeit der Hauptbildschirm.

[Erweiterte Einstellungen](#)

ÜBERSICHT

über den Zusammenhang zwischen *Rendern*, *Renderdateien*, »**SHIFT+Q**-*Rendern*« und *Qualität von exportierten Dateien*:

1. Als Renderformat können für die aktuellen Projekteinstellungen nur sinnvolle und technisch mögliche Einstellungen ausgewählt werden.
2. »**SHIFT+Q**-Dateien« sowie temporäre Renderdateien werden mit dem unter **PROJEKTEINSTELLUNGEN > RENDERFORMAT** eingestelltem Codec erstellt.
3. Sofern man **nicht** mit **SHIFT+Q** arbeitet und alle ggf. vorhandenen temporären Renderdateien gelöscht hat, hat die Einstellung unter **PROJEKTEINSTELLUNGEN > RENDERFORMAT** keine Auswirkungen auf den Export der Timeline über die Funktion **IN DATEI AUSGEBEN**.
4. Arbeitet man jedoch **mit SHIFT+Q** und wählt unter **IN DATEI AUSGEBEN** entweder denselben, einen etwa gleichwertigen oder minderwertigeren Codec (wie unter **PROJEKTEINSTELLUNGEN > RENDERFORMAT** festgelegt und verwendet): dann und nur dann muss der **SHIFT+Q**-Anteil der Timeline **NICHT vom ANWENDER gelöscht und erneut gerendert werden**.

DETAILS

1. **Normale** Renderdateien liegen immer »*virtuell*« oberhalb der obersten Videospur (sind also in der Timeline nicht zu sehen).
2. Sie werden von EDIUS vor dem Exportieren *automatisch gelöscht*, wenn sie zum Exportzeitpunkt *nicht* zu den Exporteinstellungen passen und neu gerendert.
// Ausnahme: »**SHIFT+Q**-Dateien« werden **NIE** gelöscht!
3. Normale Renderdateien werden von EDIUS für den Export dann *verwendet*, wenn sie zum Exportzeitpunkt zu den Exporteinstellungen passen.
4. Extrembeispiel:
 - a) Um ein **UHD 25p 10bit**-Projekt besser abspielen zu können, wird es temporär (während der Schneidearbeit) auf **1080 25p 8bit** umgestellt.

- b) Wird nun in diesem **1080er** Projekt »*normal gerendert*« (um flüssige Vorschau zu bekommen), ist nach Zurückstellung (**vor** dem Export!) auf **UHD 25p 10bit** wieder alles in Ordnung: Die »**1080er**«-Renderdateien werden aus der »*virtuellen*« obersten Videospur automatisch gelöscht (und der Export rendert neu).
- c) Wird hingegen im **1080er**-Projekt »**SHIFT+Q**-gerendert«, z.B. für eine aufwendigere Komposition, ist - nach Zurückstellung (vor dem Export!) auf **UHD 25p 10bit** - **NICHTS** in Ordnung. Die »**1080er**«-Renderdateien in der »*virtuellen*« obersten Spur werden NICHT gelöscht.

// Zu erkennen: Der »**SHIFT+Q**-gerenderte« Clip ist nach wie vor in der Timeline! Die EDIUS-Exportroutine sieht auf die »*virtuelle*« oberste Spur - und was immer da (noch) drinnen ist, wird ausgelesen: **1080 mit 8bit** (statt *UHD mit 10bit*).

// **Vor** dem »**SHIFT+Q**-Rendern« müsste daher immer ein *maximal gewünschtes Export-Setting* als Renderformat eingerichtet werden!

Beispiel:

VIDEO CHANNELS := **YCbCr+Alpha**,

VIDEO QUANTIZATION BIT RATE := **10bit**,

RENDERFORMAT := **HQX Superfine** und

RESAMPLING METHOD := **Lanczos-3 (High Quality)**.

Im obigen Beispielprojekt müsste man - **bevor (!) SHIFT+Q** gedrückt wird - die Projekteinstellungen auf **UHD, 10bit** sowie das Renderformat auf **HQX-Superfine** einstellen und **erst dann** wieder auf **1080p und 8bit** zurückstellen.

FAZIT

1. Das eingestellte Renderformat bestimmt grundsätzlich die Qualität der Ausgabe; auch dann, wenn die Exporteinstellungen höher liegen (als das eingestellte Renderformat).
2. Die gerenderten Dateien liegen »*virtuell*« in der obersten (unsichtbaren) Timeline-Spur und werden von der EDIUS-Exportroutine ausgelesen/verwertet.
3. Wer höher als sein eingestelltes Renderformat exportieren will, muss vorher das Renderformat höher stellen. Nur dann werden von EDIUS alle (nun nicht mehr gültigen) Renderdateien automatisch gelöscht.

4. Wer mit einer genügend hohen Renderformat-Einstellung exportiert, hat einen *Zeitvorteil*, da EDIUS nichts mehr berechnen, sondern nur mehr »abschreiben« muss (aus der obersten, unsichtbaren Timeline-Spur).
5. Dies alles gilt für die Exportvarianten: Datei, DVD und BD.

EINFACHSTRATEGIE

1. **Vor** dem Export alle (normalen) Renderdateien löschen:
RENDERN > LÖSCHE TEMPORÄRE RENDERDATEIEN > ALLE DATEIEN. Damit wird jeder Exportvorgang auf der Basis der *Projekteinstellungen* (z.B. Auflösung) und der *Exporteinstellungen* neu gerendert.
2. Hinweis: »**SHIFT+Q**-gerenderte« Dateien erfordern *Sonderüberlegungen* (siehe oben Details-4c) !!!

RESOLVE

AAF-AUSTAUSCH ZWISCHEN EDIUS UND RESOLVE

// Die folgenden Schritte beziehen sich auf Resolve-12.5.

1. Exportieren der **EDIUS**-Timeline: **FILE > EXPORT PROJECT > AAF**.
2. Exportierte AAF-Datei in **Resolve** importieren: **FILE > IMPORT AAF**.
3. Arbeiten in **Resolve** durchführen (z.B. Grading).
4. Exportieren der **Resolve**-Timeline-**Clips**: **DELIVER-TAB > VIDEO**:
 - **RENDER** := *Individual clips*
 - **EXPORT VIDEO** := *On*
 - **FORMAT** := *QuickTime*
 - **CODEC** := *H.264***> AUDIO**: Einstellungen entsprechend vornehmen (oder Defaultwerte belassen).
> ADD TO RENDER QUEUE > START RENDER
5. Exportieren des **Resolve-Projektes**: **EDIT-TAB > KRMT AUF DAS TIMELINE-ICON IN DER BIN > TIMELINES > EXPORT > GENERATE NEW AAF** > *Ordner* und *Dateinamen* für die zu exportierende AAF-Datei wählen.

6. Importieren der exportierten AAF-Datei in **EDIUS: FILE > IMPORT PROJECT > AAF > Ordner** und **Dateinamen** für die zu importierende AAF-Datei wählen.

RIPPLE-MARKEN

EINSTELLUNGEN

1. **EINSTELLUNG... > BENUTZEREINSTELLUNGEN... > ANWENDUNG > ANDERE > LEGEN SIE BEIM HINZUFÜGEN EINER NEUEN SEQUENZMARKE DIE ANKEREINSTELLUNG AUF EIN FEST := Off.**
2. **MODUSLEISTE > EINFÜGEN/ÜBERSCHREIBEN := Einfügen.**
3. **MODUSLEISTE > RIPPLEMODUS := Off.**
4. **MODUSLEISTE>SYNC-LOCK-SEQUENZMARKE-UMSCHALTEN:=On.**
5. Für alle Spuren **SYNC** setzen.

MULTICAM

Die betroffenen Ripplemarken wandern beim Verschieben mit: **Erwartungsgemäß.**

CLIPS TRIMMEN OUT-PUNKT VERSCHIEBEN

Die betroffenen Ripplemarken wandern **nicht** (immer alle) **erwartungsgemäß** mit.

IN-PUNKT VERSCHIEBEN

- Die Ripplemarke des (alten) IN-Punktes bleibt auf der alten Position: **Nicht erwartungsgemäß!**
- Die anderen Ripplemarken wandern **nicht** (immer alle) **erwartungsgemäß** mit.

SLIP

Die betroffenen Ripplemarken behalten ihre Positionen: **Erwartungsgemäß.**

SLIDE

Die Ripplemarke behält ihre Position: **Nicht erwartungsgemäß!**

ROLLEN

Die betroffenen Ripplemarken behalten ihre Positionen: **Nicht erwartungsgemäß!**

CLIP IN DIE TIMELINE EINFÜGEN

Die betroffenen Ripplemarken wandern mit: **Erwartungsgemäß.**

CLIP IN DER TIMELINE ÜBERSCHREIBEN

Die betroffenen Ripplemarken behalten ihre Positionen: Erwartungsgemäß.

EINEN (EINZIGEN) CLIP ODEREINE (EINZIGE) LÜCKE LÖSCHEN

Die betroffenen Ripplemarken nehmen dieselbe Position ein wie eine vordere Ripplemarke (sie liegen visuell »übereinander«). In der Timeline entsteht dadurch der Eindruck, als ob (einige) Ripplemarken gelöscht worden wären. Im Fenster **SEQUENZMARKE** können aber die neuen Positionen eingesehen werden.

// Die verschobenen Ripplemarken können in der Timeline von ihrem neuen Ort manuell wieder auf eine andere Position gezogen werden (was wiederum im Fenster **SEQUENZMARKE** verfolgt werden kann).

CLIP(S) VERSCHIEBEN

EINEN (EINZIGEN) CLIP VERSCHIEBEN

Die betroffenen Ripplemarken behalten ihre Positionen: **Nicht erwartungsgemäß!**

// War vermutlich nicht anders zu lösen. Eine vernünftige Regel, *wie* und an *welche Position* sich *welche* Ripplemarken in einem solchen Fall bewegen sollen, gibt es möglicherweise nicht.

MEHRERE CLIPS (AUS UNTERSCHIEDLICHEN SPUREN) VERSCHIEBEN

// Beispiel: Zwei Sekunden.

1. **SHIFT+ALT+ZIEHEN**: // <=== **Damit arbeiten!**

Die betroffenen Ripplemarken wandern mit: Erwartungsgemäß.

2. **SHIFT+END+ZIEHEN** oder **LASSO+ZIEHEN**:

▶ Einige Ripplemarken bleiben erhalten, andere wandern an intuitiv völlig **un-**erwartete Positionen: **Nicht erwartungsgemäß!**

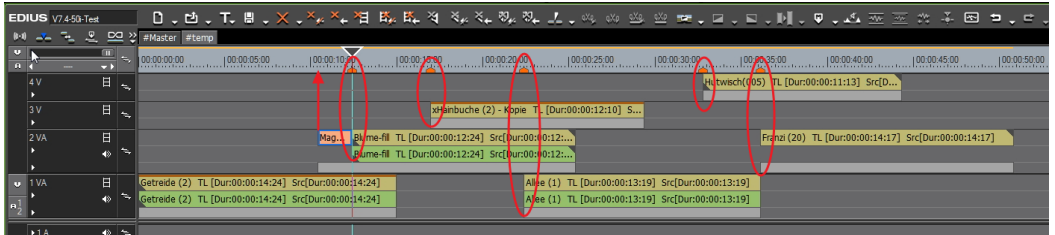
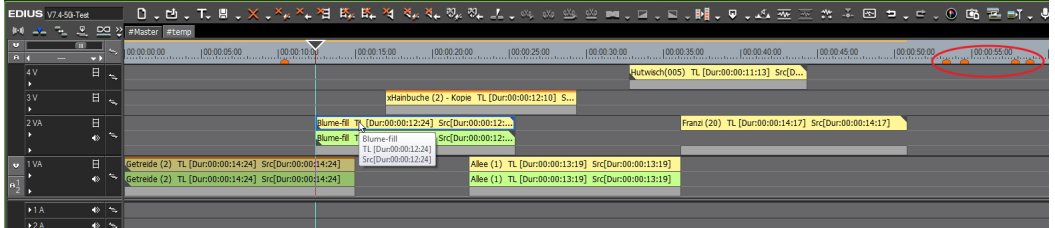
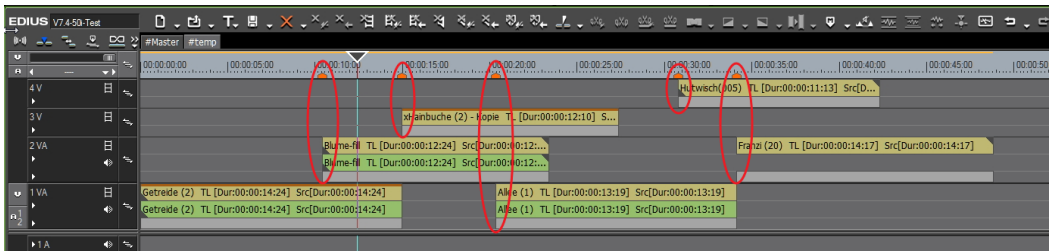
// Erwarten würde man eigentlich, dass die betroffenen Ripplemarken »logisch« **mit-**wandern.

▶ Ersetzt man das Verschieben durch Einfügen eines entsprechenden Clips (z.B. in der Länge von zwei Sekunden), dann wandern die Ripplemarken erwartungsgemäß an die **korrekten** Positionen !!!

// Dies und Punkt 1. lassen die Vermutung zu, dass beim *Verschieben* von Clips noch ein **Bug** enthalten ist.

RIPPLEMARKEN-ÜBERSICHTSTABELLE

AKTION	BETROFFENE RIPPLEMARKEN
Multicam	+ Wandern erwartungsgemäß.
Clip in Timeline einfügen	+ Wandern erwartungsgemäß.
Clip in Timeline überschreiben	+ Keine Positionsveränderung.
Clips mit SHIFT+ALT+ZIEHEN verschieben	+ Wandern erwartungsgemäß.
Einen einzelnen Clip verschieben	Keine Positionsveränderung. (OK?)
Clips mit SHIFT+END+ZIEHEN ODER LASSO+ZIEHEN verschieben	- Wandern nicht erwartungsgemäß.
Clip trimmen: <i>Slip</i>	+ Keine Positionsveränderung.
Clip trimmen: <i>Slide</i>	- Keine Positionsveränderung.
Clip trimmen: <i>Rollen</i>	- Keine Positionsveränderung.
Clip trimmen: <i>OUT</i> verschieben	- Wandern (nicht immer alle) erwartungsgemäß.
Clip trimmen: <i>IN</i> verschieben	- Wandern (nicht immer alle) erwartungsgemäß.



RUBBERBAND

ERSETZEN EINES CLIPS IN DER TIMELINE

Beim Ersetzen eines Clips in der Timeline (**Timeline**-Clip) durch einen anderen Clip aus der BIN (**Ersatz**-Clip) mittels **CTL+C** und **SHIFT+R** werden gesetzte **Rubberband-Punkte** im **Timeline**-Clip

- in der *Mixer-Spur beibehalten* (Video),
- in der(den) **Audio**-Spur(en) jedoch **nicht!**

Hierzu gibt es folgenden **Workaround**:

1. Im Windows-Explorer den Clip-Namen des **Timeline**-Clips ändern (z.B. auf ...-old).
2. Im Windows-Explorer den Clip-Namen des **Ersatz**-Clips auf den ursprünglichen Namen des **Timeline**-Clips ändern.

SD AUF HD SKALIEREN

Werden SD-Clips (720 x 576) (z.B. aus DVDs) auf z.B. Full-HD (1920 x 1080) hochskaliert, dann

- ▶ den **Schärfefilter** auf die Clips legen und
- ▶ **20%** einstellen ^[102].

[102] Anton Strauss (US-Forum).

SEQUENZCLIP

ALLGEMEINES

Wenn zusammenhängende Clipframes als Einzelbilder ausgegeben werden sollen (z.B. um in Photoshop weiter bearbeitet zu werden), empfiehlt es sich, an den **Anfang** ein paar **Farbbalkenbilder** einzufügen, um später die **Farbkontrolle** zu erleichtern.

ERSTELLEN

1. In der Timeline **IN/OUT-Bereich** festlegen.
2. **F11 > ANDERE > STANDBILD > EXPORTIEREN.**
3. **Dateiname** vergeben.
4. **KLMT** auf die Schaltfläche [**Bereich zwischen In/Out-Punkten in Sequenzdateien speichern**].
5. In der BIN das Einzelbild löschen (wird nicht benötigt).
6. Exportierte Einzelbilder allenfalls bearbeiten (z.B. in Photoshop).

IMPORTIEREN

1. **DKLMT** in freien BIN-Bereich > **Erstes Einzelbild** suchen und markieren.
2. Checkbox **Sequenz-Clip := On !!!**
3. **KLMT** auf die Schaltfläche [**ÖFFNEN**].

FLAUER SEQUENZCLIP

1. **BIN** auf **Detailansicht** stellen und Spalte **FARBBEREICH** (Color-Range) anzeigen.
2. Kontrollieren ob der Farbbereich in Ordnung ist (**Weiß** vs **Superweiß**).
3. Wenn der **Farbbereich** NICHT in Ordnung ist:
KRMT auf den Sequenzclip > **SEQUENZ ABBRECHEN.**
// Damit wird der Sequenzclip in der BIN in Einzelbilder aufgelöst, die alle automatisch (blau) markiert werden.
4. In der Spalte **FARBBEREICH** am obersten Clip (= erster Clip des ehemaligen Sequenzclips) **KLMT** auf das **Pull-down-Dreieck** zum Umstellen des Farbbereiches.
5. **FARBBEREICH** umstellen (**Weiß** vs **Superweiß**).

// Wirkt auf alle Einzelclips, da diese bereits blau markiert sind und markiert bleiben.

6. **KRMT** auf die blau markierte Fläche (der markierten Einzelclips) > **ALS SEQUENZ FESTLEGEN.**

STABILISIEREN

1. **Clip stabilisieren** (mit *Mercalli* oder *EDIUS-Stabilizer*).
2. **MERCALLI/EDIUS-STABILIZER SCHLIESSEN > DKLMT IN INFORMATIONSPALETTE AUF DEN EFFEKT** (Mercalli oder EDIUS-Stabilizer).
// Damit öffnet sich das jeweilige *Parameter-Einstellungsfenster*.
3. **CLIPMARKIEREN>TIMELINE-CURSORÜBER DEN CLIPSTELLEN> DKLMT IN TIMELINE-ZEITLINEAL**
// Damit wird für den Clip IN und OUT gesetzt.
4. **Endlosabspielen** starten (z.B. via **CTL+SPACE**)
5. Die einzelnen **Parameter** der Stabilisierungs-Software **ändern** und **Clip beobachten**.
6. Wenn alle Parameter *optimal* eingestellt sind, **Fenster schließen**.

STANDBILD

FILTER-EINSTELLUNGEN

EINSTELLUNGEN > SYSTEM EINSTELLUNGEN > IMPORT/EXPORT > STANDBILD >

▶ **HALBBILD ERFASSEN >**

- **BILD** // Progressiv
- **OBERES HALBBILD**
- **UNTERES HALBBILD**
- **HALBBILD-EINSTELLUNG BEFOLGEN** // Die in **ANSICHT > HALBBILD ANHALTEN** definierte Einstellung (**BILD, OBERES HALBBILD** bzw. **UNTERES HALBBILD**) befolgen.

▶ **FILTERN >**

- **NICHT FILTERN** // Normaleinstellung

- Schlechte Bildqualität kompensieren (wenn oben **OBERES HALBBILD** oder **UNTERES HALBBILD** ausgewählt wurde):
- **NUR BEWEGUNG** // Eignet sich für *partiell* unscharfe Bilder.
- **VOLLBILD** // Eignet sich für *komplett* unscharfe Bilder.

STIL

Soll richtige Stimmung erzeugen.

STANDARD-STILE

- **Haut**
 - ▶ Über *Luminanz* **Lichter** und **Mitten** reduzieren.
- **Himmel**
 - ▶ *Blau* oben dunkler als unten.
 - ▶ *Blau* oben gesättigter als unten.
 - ▶ Richtung *Sonne* heller.
 - ▶ *Farbe* abends rot, morgens gelb.
 - ▶ Mit *Sekundärer Farbkorrektur* arbeiten.
 - ▶ Effekt **MASKE** (auch für Verlauf) benutzen.
- **Nachtaufnahme**
 - ▶ *Sättigung* verringern.
 - ▶ *Kontrast* erhöhen.
 - ▶ Leichten *Blaustich* hinzufügen.
- **Pflanzen**
 - *Frühling* (duftig, blühend), *Sommer* (grün), *Herbst* (bunt).
 - ▶ *Blätter* mittels HSL-Tools *färben* (3-Wege, Chrominanz Innen-/Außenfilter).
 - ▶ *Invertieren*-Technik: Mit Chrominanz-Filter den Himmel selektieren und mittels Außenfilter Farbe ändern.
- **Sand**
 - *Farben*: Gelb, braun, rot.
- **Wolken**
 - ▶ *Luminanzkurve* bearbeiten.

SUCHEN

TL-CLIPS IN BIN SUCHEN

1. In der Timeline:

- ▶ **KRMT AUF TL-CLIP > BIN DURCHSUCHEN > GLEICHER CLIP-NAME**
- ▶ Oder **TASTE-D** (=POT-Std).

2. In der BIN:

- ▶ **KRMT IN SUCHERGEBNISSE (RECHTE SEITE) AUF ENTSPRECHENDEN CLIP > ZUM REGISTRIERTEN VERZEICHNIS VERSCHIEBEN** ^[103].

TIEFE ERZEUGEN

KRITERIEN

- Objekt-Größe
- Objekt-Schärfe (Schärfe-/Unschärfe-Relation)
- Objekt-Helligkeit, -Farbton und -Sättigung (Chrominanz)
- Objekt-Position
- Objekt-Geschwindigkeit
- Schatten
- Licht-Quellen

TECHNIKEN

- Verläufe mit **MASKE** und **YUV-KURVEN** einsetzen für dunkleren Vordergrund.
- Verläufe mit *Überblendmodi* (**KEYER > MISCHEN > OVERLAY** usw.).
- Verläufe mit **LAYOUTER** drehen.
- **Y-KURVE** auf Verlaufscлип anwenden.

[103] Schlechte Übersetzung aus der englischen GUI: **GO TO REGISTERED FOLDER.**

TIMECODE-AUSGABE

Um den richtigen Timecode (*Sequenz-* oder *Quell-*Timecode) im PLR- oder REC-Fenster *anzuzeigen* oder zu *exportieren*, sind folgende Parameter entsprechend zu setzen (hier am Beispiel *Sequenz-*Timecode):

1. **EINSTELLUNG... > BENUTZEREINSTELLUNGEN > VORSCHAU > BILDSCHIRMANZEIGE:**
 - ▶ **NORMALES EDITIEREN ANZEIGEN > SEQUENZ-TIMECODE := On.**
 - ▶ **TRIMMEN ANZEIGEN > SEQUENZ-TIMECODE := On.**
 - ▶ **EXPORT ANZEIGEN > SEQUENZ-TIMECODE := On.**
 - ▶ **QUELLINFORMATIONEN ANZEIGEN := Timecode.**
2. **EINSTELLUNG... > BENUTZEREINSTELLUNGEN > WIEDERGABE > AUSGABE-TIMECODE := Sequenz-Timecode.**
3. **IN DATEI AUSGEBEN > TIMECODE ANZEIGEN := On.**

TIMELINE-SEQUENZCLIPS (TLSC)

BEZEICHNUNGEN

- Sequenzen können in der Timeline (mehr oder weniger) wie *normale* Clips verwendet werden. GV bezeichnet sie daher offiziell auch als **Timeline-Sequenzclips** (TLSC).
- Wenn eine Sequenz-**A** *als Clip* in eine andere Sequenz-**B** gezogen wird, spricht man von **Sequenz-Nesting**.
- Die Sequenz-**B** wird auch als *Ober-Sequenz* bezeichnet.
- Die Sequenz-**A** wird als
 - *Nested Sequenz* oder
 - *Unter-Sequenz*

bezeichnet.

CLIPVERHALTEN

Aus der BIN können Clips mittels **DKLMT** im PLR-Fenster angezeigt werden. Eine **Ausnahme** davon bilden Titelclips und TLSCs. Bei einem **DKLMT** wird

- ein **Titelclip** im (z.B.) *Quicktitler*,
- ein **TLSC** in der *Timeline*

geöffnet.

CLIPMARKEN IN TIMELINE-SEQUENZCLIPS SETZEN

und zwar *framegenau* anhand einer in der TL geöffneten Sequenz!

1. **ANSICHT > DUALER MODUS.**
2. **PKLMT** auf den TLSC **Sequenz-A** in der BIN. Der TLSC wird in der Timeline (TL) geöffnet.
3. Den TLSC **Sequenz-A** aus der BIN in das PLR-Fenster *ziehen*.
4. Den **Timeline-Cursor** (TLC) in der TL auf die **Anfangsposition** setzen (z.B. mittels **POS1**-Taste).
5. Den **Cursor im PLR-Fenster** auf die **Anfangsposition** setzen.
6. **Gruppenmodus** einschalten.
7. **TLC** in der TL auf die gewünschte **Position** setzen. Die Cursor im PLR- und REC-Fenster folgen automatisch an die entsprechende Stelle.
8. Im **PLR-Fenster** eine **Clipmarke setzen**.
9. Punkt 7. und 8. entsprechend oft wiederholen, bis alle Clipmarken gesetzt sind.
10. In der TL die (Ober-) **Sequenz-B** öffnen.
11. Den **Inhalt des PLR-Fensters** in die **Sequenz-B** *ziehen*. Die Clipmarken sind nun im TLSC **Sequenz-A** *lokal* gespeichert.
12. Bei Bedarf:
 - ▶ Fokus auf PLR-Fenster, Clipmarker-Fenster öffnen und für die einzelnen Clipmarken z.B. Namen/Kommentare eingeben.
 - ▶ Die Sequenz-B aus der TL in die BIN übernehmen (damit man die nun gesetzten Clipmarken *global* zur Verfügung hat).

TIMELINE-VERARBEITUNG

EDIUS verarbeitet intern die Timeline wie folgt:

- **Farbraum:** 16 bis 235 // Schwarz bzw. Weiß.
- **Farbsubsampling:** 4-2-2 // In 8 bzw. 10 bit gemäß Projekteinstellung.

TITEL

ROLL-/KRIECHTITEL

EINSTELLUNGEN

Bei Roll- bzw. Kriechtitel folgende Einstellung vornehmen:

LAYOUTER > RESAMPLING-METHODE > LANCZOS (3) GLATTER (AM BESTEN GEEIGNET FÜR BEWEGUNGSGRAFIK).

EXTERNER ROLLTEXT

1. Gewünschten Text als *.txt-Datei erstellen.
2. **QuickTitler** aufrufen.
3. **HINTERGRUNDEIGENSCHAFTEN > TITELTYP > ROLL (FROM BOTTOM).**
4. In der **Werkzeugeleiste T** wählen
5. **EINFÜGEN > TEXT > DATEI...** und entsprechende *.txt-Datei auswählen.
6. **Fontstil** und **Fontgröße** (kleiner als 72) setzen.
7. **Text** entsprechend **justieren**.

TITELSPUR VS V-SPUR

TITELSPUR

- **Standard-Titeldauer: SETTINGS > USER SETTINGS > SOURCE > DURATION > TITLE > DURATION := Standard-Titeldauer.**
- Die Titelspur ist ein *Relikt früherer Versionen* und dient der *Abwärtskompatibilität* zu alten Projekten.
- *Einige (exotische) Übergänge* sind nur in der Titelspur verfügbar.
- Titel werden in die Titelspur *automatisch* mit Ein- und Ausblendung am Titel-Anfang bzw. -Ende gespeichert.
- Die Titelspur wird von EDIUS immer *als oberste Spur interpretiert*.
- Wenn die **Projekteinstellungen geändert** werden (up-/down-scaling), muss die Titelgeometrie durch (einfaches) Öffnen und Schließen des Titels angepasst werden (für jeden Titel einzeln).

V-SPUR

- **Standard-Titeldauer: SETTINGS > USER SETTINGS > SOURCE > DURATION > STILL IMAGE > DURATION := Standard-Titeldauer.** // Ist somit ident zur Standard-Dauer von Bildern!

- Alle **GPU-Übergänge** können verwendet werden.
- Der **Layouter** kann uneingeschränkt auf Titel angewendet werden.
- Besonders wichtig: Die **Projekteinstellungen** können **geändert** werden (up-/downscaling), ohne die Titelgeometrie anpassen zu müssen!
- Wenn die Projekteinstellungen geändert werden, wird der Titel von den **Lanczos**-Einstellungen mit **berücksichtigt**!
- Die Titel müssen immer **oberhalb** der eigentlichen Film-Clips positioniert werden!

TRACKING

RESTLICHE TRACKING-KEYFRAMES LÖSCHEN

SHIFT+LMT > RAHMEN ÜBER KEYFRAMES ZIEHEN > DEL.

TRANSFORM-EFFEKT

Der **TRANSFORM**-Effekt ^[104] entspricht dem **LAYOUTER** und kann beliebig oft auf einen Clip angewandt werden.

Zweck: Wenn der **LAYOUTER** (allenfalls gemeinsam mit anderen Filtern, insbesondere mit dem Effekt **MASKE**) bereits verwendet wird und nun alles bereits konfigurierte *gescropt, gezoomt, verschoben etc.* werden soll - ohne die bestehende Kombination jeweils *einzel*n anzupassen (was auch ginge, aber mühsam wäre), dann lässt sich dies mit einem anschließenden **TRANSFORM**-Effekt elegant realisieren.

Hierzu folgendes Beispiel:

Es sollen vier Clips als »Fenster« dargestellt werden. Dies erfordert, dass jeder Clip auf 50% skaliert wird und in eine der vier Bildecken positioniert wird. Dies lässt sich mit dem *Layouter* erledigen. Soll aber *nachträglich* der eine oder andere Clip (»in sich«) anders skaliert (vergrößert) bzw. verschoben werden, wäre dies mit dem *Layouter* *allein* ein umständliches Herum-modifizieren.

Abhilfe erreichte man bisher durch Verwendung von *nested Sequenzen*. Mit dem **TRANSFORM**-Effekt können nun die *nested Sequenzen* eingespart werden, indem folgende Effekte auf die vier Clips gelegt werden:

► **LAYOUTER**

► **TRANSFORM**

1. Im **zweiten** Effekt (hier: **TRANSFORM**) wird lediglich die *Skalierung* auf 50% eingestellt sowie die *Positionierung* in eine der vier Ecken vorgenommen.
2. Im **ersten** Effekt (hier: **LAYOUTER**) kann nun nach Belieben der entsprechende Clip (»in sich«) *vergrößert* und verschoben werden. Der Vorgang kann im REC-Fenster bequem verfolgt werden.

[104] Deutsch: **UMWANDELN**.

VIRTUELLER BRENNER

Mit der Software **Phantom Drive** kann man auf dem PC ein *virtuelles Laufwerk* (für CD, DVD, BD etc.) einrichten. Erhältlich ist die (z.Zt. etwa 15,-Euro teure) Software (deutsch bzw. englisch) über den Link:

<http://www.phantom-drive.com/en/default.htm>

Das virtuelle Laufwerk kann in *beide* Richtungen benutzt werden:

- **Ansehen** von bestehenden ISO-Dateien und
- **Brennen** aus einer Applikation (z.B. EDIUS). In diesem Fall wird auf der Harddisk eine ISO-Datei erzeugt.

Damit erübrigt sich für die *Kontrolle von Export-Ergebnissen* das Brennen auf eine DVD etc. (u.a. Zeitgewinn).

»V+A«-CLIPS

- Unter »**V+A**-Clips« werden im Folgenden *Stereo-Clips* auf der Timeline verstanden, bei denen der Video-Teil des Clips in einer V-Spur und der Audio-Teil in einer (oder mehreren) A-Spur(en) liegt.
- Unter »**VA**-Clips« werden *Stereo-Clips* auf der Timeline verstanden, bei denen Video- und Audio-Teil des Clips miteinander **gelinkt** sind und sich in einer **VA-Spur** der Timeline befinden.

MODUS GRUPPE/VERKNÜPFUNG

Ist dieser Zustand **de**-aktiviert, können Video- und Audio-Teil des **V+A**-Clips **getrennt voneinander verschoben** werden (auch in andere Spuren).

// Bei **VA**-Clips funktioniert das **nicht**.

GELINKTE VS GRUPPIERTE CLIPS

V+A-Clips sind standardmäßig **nur gruppiert**. Die Gruppierung kann aufgehoben (**ALT+G**) und wieder gesetzt (**G**) werden. Die Befehle **Y** bzw. **ALT+Y** (Link bzw. Unlink) werden ignoriert.

// **VA**-Clips sind standardmäßig **gelinkt**. Der Link kann aufgehoben (**ALT+Y**) und wieder gesetzt (**Y**) werden. **Un**-gelinkte **VA**-Clips können *gruppiert* bzw. die *Gruppierung* wieder aufgehoben werden.

VIDEO- UND AUDIO-TEIL GETRENNT TRIMMEN

- Ist der Modus **GRUPPE/VERKNÜPFUNG** **de**-aktiviert, funktioniert das *getrennte Trimmen* (durch ziehen des Cliprandes) sowohl bei **V+A**- als auch bei **VA**-Clips.
- Mit dem Tastenkürzel **ALT+ZIEHEN DES CLIPRANDES** funktioniert das getrennte Trimmen bei **V+A**- und **VA**-Clips *auch dann*, wenn der Modus **GRUPPE/VERKNÜPFUNG** aktiviert ist.

SPURHÖHE GETRENNT EINSTELLBAR

Bei **V+A**-Clips kann die Spurhöhe von Video- und Audio-Teil des Clips getrennt eingestellt werden. Beispiel: Audiospur-Höhe vergrößern, um die Wellenform besser beurteilen zu können.

ZWEI MONOSPUREN

- **V+zwei A-Spuren**: Clip-Teile (Video und beide Monokanäle) sind nur **gruppiert**. Verhalten wie **V+A**-Clips.
- **VA+zwei A-Spuren**: Wenn der Video-Teil des Clips in der VA-Spur liegt und die beiden Audio-Kanäle in zwei A-Spuren, dann sind die Spuren nur **gruppiert** und das Verhalten entspricht dem eines **V+A**-Clips wie o.a.
- **VA+eine A-Spur (Sonderfall)**: Wenn der Video-Teil und *ein* Audio-Kanal des Clips in der VA-Spur liegt und der *zweite* Audio-Kanal in einer A-Spur, dann sind die beiden Clip-Teile in der **VA-Spur gelinkt** und die **VA-Spur mit der A-Spur** (mit dem zweiten Audio-Kanal) **gruppiert**!

ERGÄNZUNG

- Wenn Clip-Teile in der Timeline nur **gruppiert** sind, ist Folgendes zu beachten: Werden mehrere *Clips* miteinander gruppiert und wird diese Gruppierung später wieder aufgehoben, dann ist auch die **ursprüngliche Gruppierung der einzelnen Clip-Teile aufgehoben**; diese müsste allenfalls *pro Clip einzeln* wieder hergestellt werden.
- **Reine Audioclips** (ohne Video-Teil; z.B. *.wav-Clips) können mit **MATCH FRAME** nicht bearbeitet werden.

YUV-KURVEN

ALLGEMEINES

Der Effekt/Filter **YUV-KURVE** soll in der Informationspalette *oberhalb* aller anderen Effekte/Filter stehen, mit denen man Farbe/Helligkeit eines Clips beeinflussen kann.

KEYFRAMES INTERPOLIERBAR MACHEN EINFACHSTE METHODE

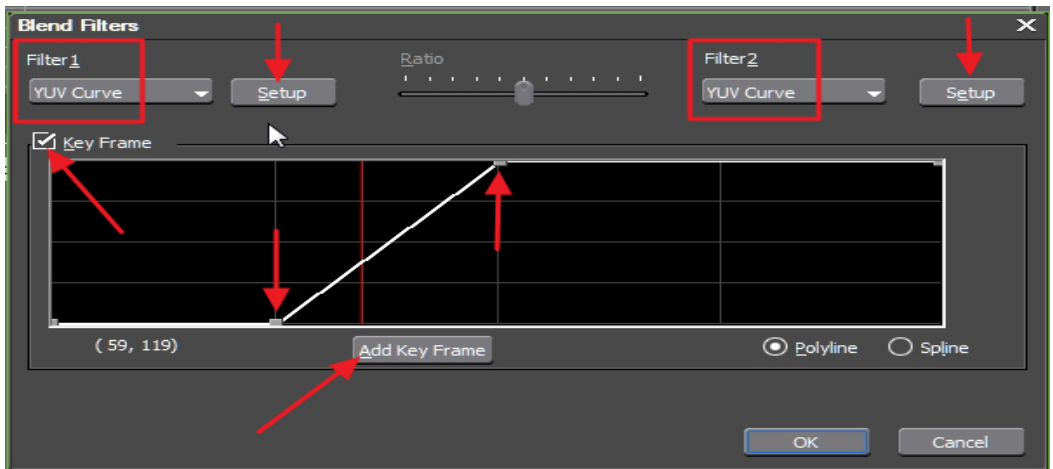
Siehe Abschnitt **Effekte > Effekte ohne Keyframes** weiter vorne.

ALTERNATIVE METHODE-1

Der Effekt **YUV-KURVE** ist einer der wenigen, bei dem keine interpolierbaren Keyframes gesetzt werden können (linear oder mittels Bezier-Kurven). Als *Workaround* bietet sich Folgendes an:

1. Effekt **FILTER MISCHEN** auf Clip ziehen.
2. **Filter1** := **YUV-KURVE**.
3. **Filter2** := **YUV-KURVE**.
4. **Keyframes** setzen.
5. **Setup Filter1** und **Filter2**: Für jeden Keyframe die Werte der YUV-Kurven entsprechend setzen.

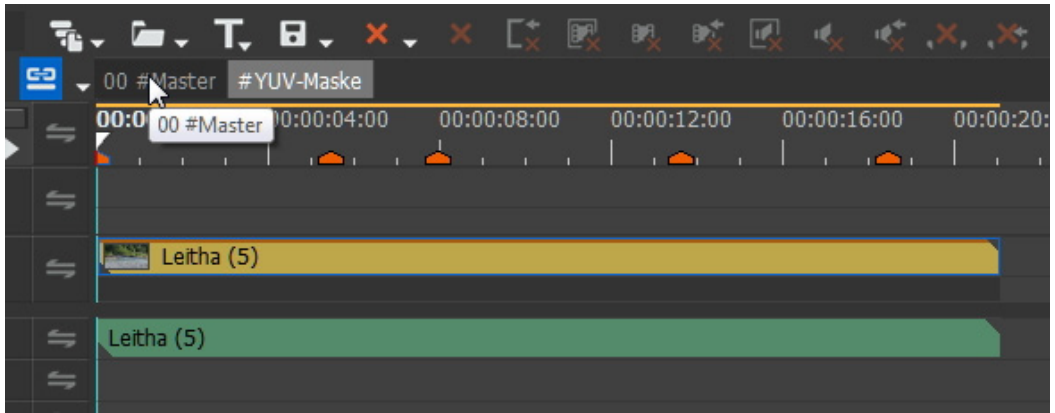
Beispiel (für zwei Keyframes):



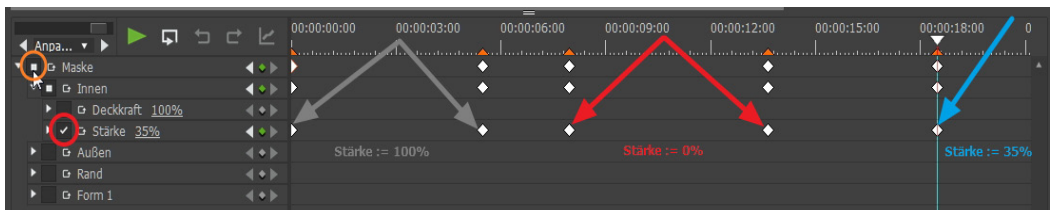
ALTERNATIVE METHODE-2

Diese Methode stellt eine alternative Möglichkeit dar, um stufenlose YUV-Korrekturen durchführen zu können. Sie wird an folgendem *Beispiel* erläutert: Ein Clip soll *Schwarz/Weiß beginnen*, dann auf die *normalen Clipfarben überblenden* und nach einer bestimmten Zeit langsam die *hellen Stellen abdunkeln*.

1. **In der Timeline fünf Sequenz-Marken setzen** (mit Taste **V**).
 - ▶ **Marke-1:** Startmarke.
 - ▶ **Marke-2:** Für Beginn *Überblenden in die Clipfarben*.
 - ▶ **Marke-3:** Für Ende *Überblenden in die Clipfarben*.
 - ▶ **Marke-4:** Für Beginn *Helle Stellen abdunkeln*.
 - ▶ **Marke-5:** Für Ende *Helle Stellen abdunkeln*.

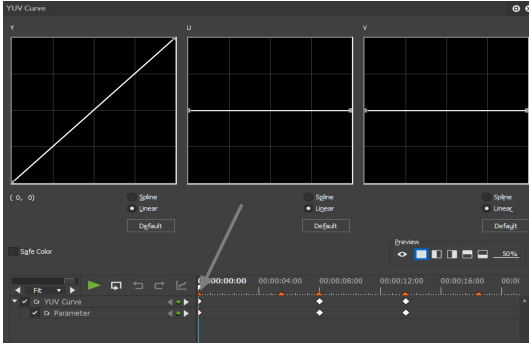


2. **Rechteck-Maske über gesamtes Bild des Clips erstellen.**
3. **In der Maske Innen-Filter** (englisch: *Inside*) **aktivieren** und **YUV-Kurven wählen**.
4. **Keyframes in Maske setzen.** // Stärke (englisch: *Strength*)
 - ▶ Marke-**1** und Marke-**2**: Keyframe mit **Stärke := 100%**.
 - ▶ Marke-**3** und Marke-**4**: Keyframe mit **Stärke := 0%**.
 - ▶ Marke-**5**: Keyframe mit **Stärke := 35%**.

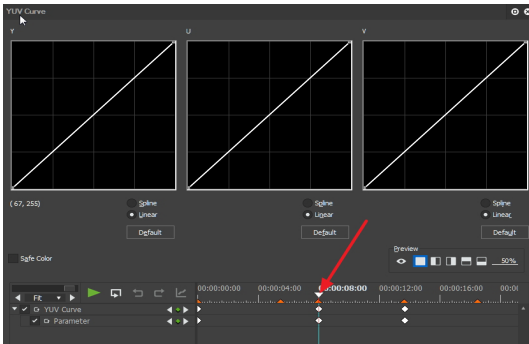


5. YUV-Filter in Maske aufrufen und Keyframes und Kurven definieren.

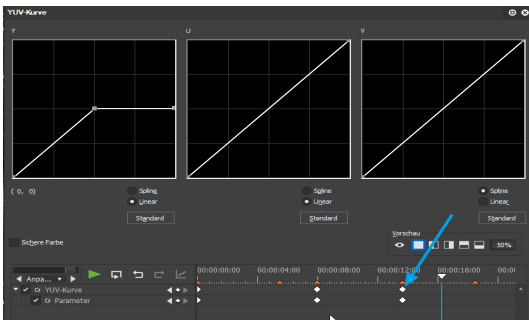
- ▶ An Marke-**1**: Gemäß Bild Keyframe setzen und lt. Kurven einstellen.



- ▶ An Marke-**3**: Gemäß Bild Keyframe setzen und lt. Kurven einstellen.



- ▶ An Marke-**4**: Gemäß Bild Keyframe setzen und lt. Kurven einstellen.



DIVERSE YUV-TIPPS [105]

Zitat: *Die besten Köche folgen keinem Rezept.*

- ▶ Hinweis: **Schärfen** allenfalls erst als **letzten Effekt auf den Clip** ziehen.
- ▶ **Grundeinstellungen:** Alle drei Kurven auf **Default** und **Linear** einstellen.

CHLOROPHYLL-GRÜN

- Beispiele: Gras, Blätter, Nadelbäume, Wiese
- ▶ **U-Kanal:** Allenfalls *Gelb* dazumischen, *Blau* zum Feinjustieren.
- ▶ **V-Kanal:** Steiler als 45° ergibt *satteres* Grün und bessere Grün-Variationen. Steiler als U-Kanal ergibt *satteres* Grün.

FARBSTICH

- ▶ **Blau:** Im **U-Kanal** den linken unteren Eckpunkt nach rechts (=Gelb) ziehen und/oder den rechten oberen Eckpunkt nach unten (=Gelb) ziehen. Im **V-Kanal** Feinjustage.
- ▶ **Gelb:** Im **U-Kanal** den rechten oberen Eckpunkt nach links (=Blau) ziehen und/oder den linken unteren Eckpunkt nach oben (=Blau) ziehen. Im **V-Kanal** Feinjustage.
- ▶ **Cyan:** Im **V-Kanal** den linken unteren Eckpunkt nach oben (=Rot) ziehen und/oder den rechten oberen Eckpunkt nach links (=Rot) ziehen. Im **U-Kanal** Feinjustage.
- ▶ **Rot:** Im **V-Kanal** den linken unteren Eckpunkt nach rechts (=Cyan) ziehen und/oder den rechten oberen Eckpunkt nach unten (=Cyan) ziehen. Im **U-Kanal** Feinjustage.

Die **Kontrolle** erfolgt über das **Vectorscope (SHADE)**: Solange justieren, bis die weiße Farbmarkierung »etwa im Zentrum« liegt.

FLAUE CLIPS

- Voraussetzungen: Der Clip enthält *keine brillanten* oder stark *gesättigten* Farben, *keinen Farbstich* und ist noch *nicht geschärft*.
- Zweck: Herausarbeiten der Farben.

[105] Anhand von Beispielen.

- ▶ Den **U- und V-Kanal** um denselben Wert, symmetrisch um den Mittelpunkt, **steiler** stellen: Linken unteren Eckpunkt nach rechts, rechten oberen Eckpunkt um dieselbe Strecke nach links ziehen.
- ▶ Im **Y-Kanal** den **Kontrast** einstellen: **S-Kurve**.

GESICHT/HAUT

- ▶ **U-Kanal:** Den linken unteren Eckpunkt nach rechts (=Gelb) ziehen; mit dem rechten oberen Eckpunkt nach links/unten feinjustieren.
- ▶ **V-Kanal** flacher stellen (symmetrisch um Mittelpunkt): Den linken unteren Eckpunkt nach oben (=Rot), mit dem rechten oberen Eckpunkt nach links/unten feinjustieren.

HIMMEL

- ▶ Im **U-Kanal** *Blau* steiler stellen: Im **U-Kanal** den rechten oberen Eckpunkt nach links (=Blau) ziehen und/oder den linken unteren Eckpunkt nach oben (=Blau) ziehen. Im **V-Kanal** Feinjustage.
- ▶ Im **V-Kanal** *Cyan* steiler stellen (*nicht Rot*): Den linken unteren Eckpunkt nach rechts (=Cyan) ziehen und/oder den rechten oberen Eckpunkt nach unten (=Cyan) ziehen. Im **U-Kanal** Feinjustage.

KALTE FARBEN (BLAU, CYAN)

- ▶ **U- und V-Kanal:** *Mittelpunkt* setzen.
- ▶ **U-Kanal:** Obere Hälfte steiler stellen (rechten oberen Eckpunkt nach links ziehen), verbessert Blau und hält die unteren warmen Farben (Gelb, Rot) *ziemlich* konstant.
- ▶ **V-Kanal:** Obere Hälfte steiler stellen (rechten oberen Eckpunkt nach links ziehen), verbessert Rot und hält die unteren kalten Farben (Cyan, Blau) *ziemlich* konstant.

KONTRAST

- ▶ **Y-Kanal:** Je *steiler*, desto *kontrastreicher*, je *flacher*, desto *kontrastschwächer*.

GRAUSTUFENCLIP

- ▶ **U- und V-Kanal:** In beiden Kanälen den linken unteren Eckpunkt auf 50% hochziehen, den rechten oberen Eckpunkt auf 50% runterziehen.

- ▶ **Y-Kanal:** Mittels **S-Kurve** Helligkeit/Kontrast einstellen.

WARME FARBEN (GELB, ROT)

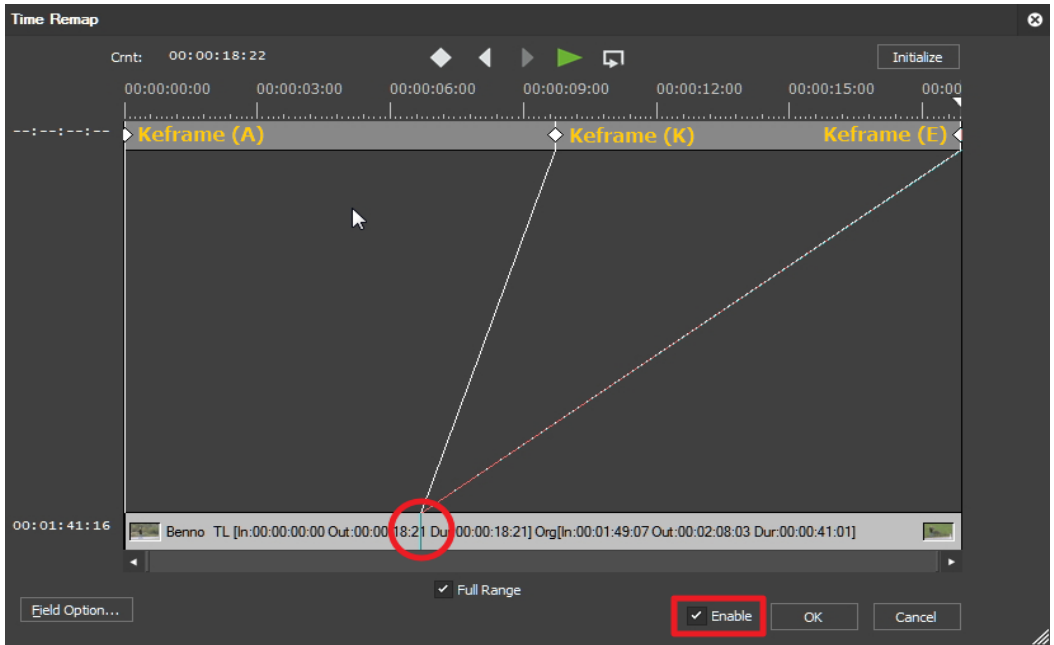
- ▶ **U- und V-Kanal:** *Mittelpunkt* setzen.
- ▶ **U-Kanal:** Untere Hälfte steiler stellen (linken unteren Eckpunkt nach rechts ziehen), verbessert Gelb und hält die oberen kalten Farben (Blau, Cyan) *ziemlich* konstant.
- ▶ **V-Kanal:** Untere Hälfte steiler stellen (linken unteren Eckpunkt nach rechts ziehen), verbessert Cyan und hält die oberen warmen Farben (Rot, Gelb) *ziemlich* konstant.

ZEIT NEU ZUORDNEN (TIME REMAP)

Hinweis: Standardmäßig befinden sich am Clipanfang sowie am Clipende bereits je ein Keyframe (**A**) bzw. Keyframe (**E**).

BEISPIEL-1: BASIS-VARIANTE (SIEHE BILD)

Vom Clipanfang an soll sich der Ablauf bis zu einer bestimmten Position *verlangsamen*, ab welcher der Clip dann *eingefroren* sein soll.



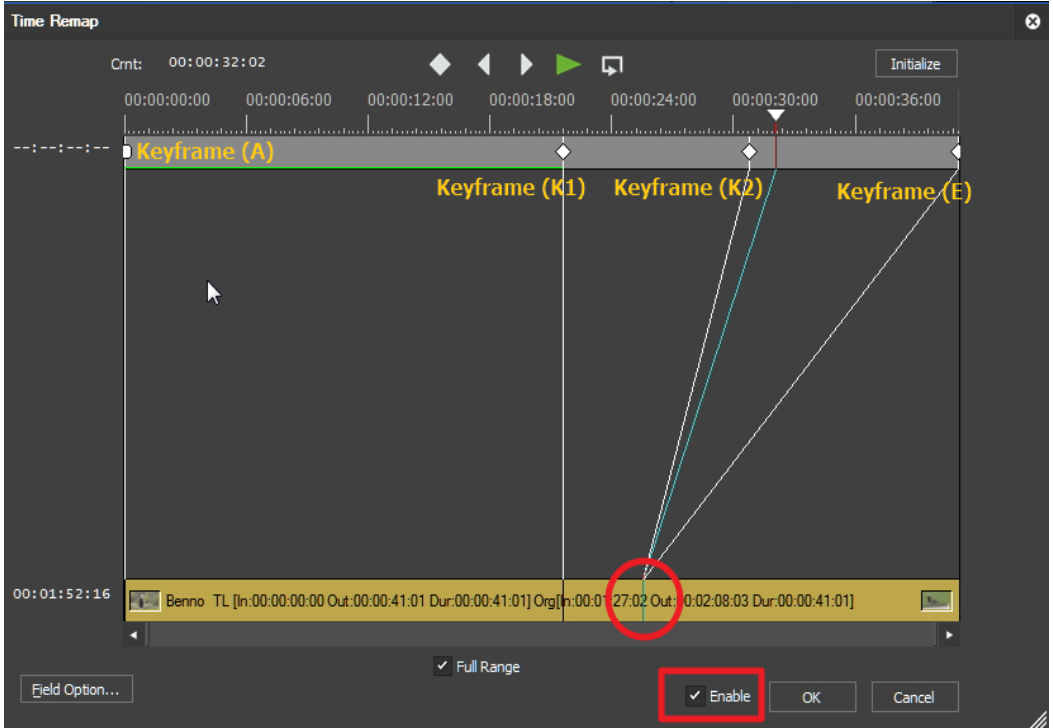
1. **AKTIVIEREN** := **On**.
2. Setze an geeigneter Position des Clips einen **Keyframe (K)**.
3. **Ziehe** in der *Clip-Leiste* (untere Leiste) die **Markierung** (von Keyframe-**K**) nach links.
4. **Ziehe** in der *Clip-Leiste* (untere Leiste) die **Endmarkierung** (von Keyframe-**E**) zur Markierung des Keyframes-**K** (rastet dort ein).

Will man erreichen, dass der Clip sich erst ab einer bestimmten Position verlangsamt, dann kann man an dieser Stelle den Clip schneiden und

den Rest wie o.a. mittels **Zeit neu zuordnen** behandeln (siehe aber nächstes Beispiel).

BEISPIEL-2: NORMAL-VARIANTE (SIEHE BILD)

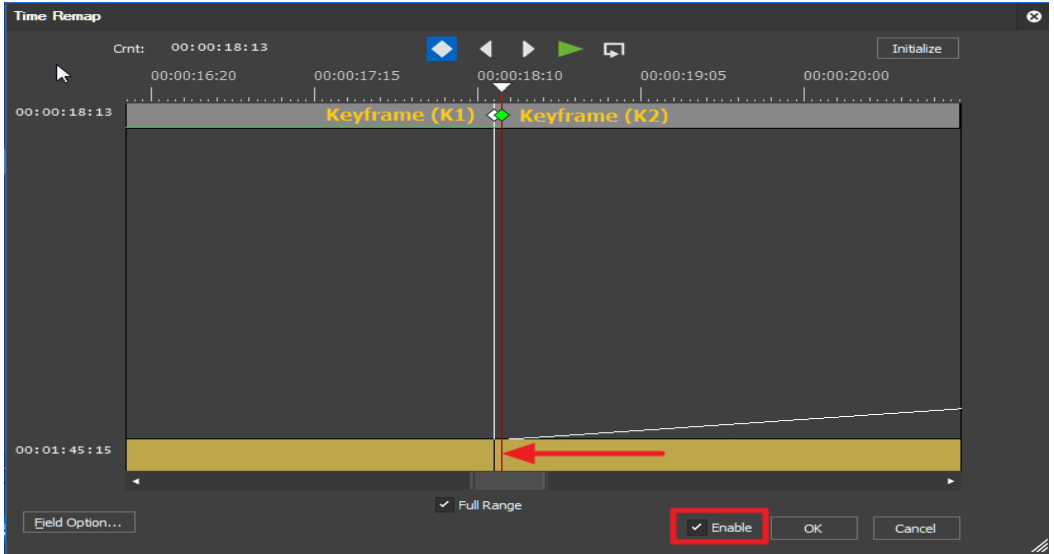
Ab einer bestimmten Position-1 im Clip soll sich dieser bis zu einer Position-2 *verlangsamen* und dann *einfrieren*.



1. **AKTIVIEREN** := **On**.
2. **KRMT** auf den **Keyframe-A** (Anfangs-Keyframe) > **LINEAR**.
3. Setze an der Position-1 einen **Keyframe (K1)**.
4. Setze **dann** an der Position-2 einen weiteren **Keyframe (K2)**.
5. **Ziehe** in der **Clip-Leiste** (untere Leiste) die **Markierung** (von Keyframe-K2) nach links.
6. **Ziehe** in der **Clip-Leiste** (untere Leiste) die **Endmarkierung** (von End-Keyframe-E) zur Markierung des Keyframes-K2 (rastet dort ein).

BEISPIEL-3: SPEZIAL-VARIANTE (SIEHE BILD)

Ab einer bestimmten Position soll der Clip *einfröieren*, ohne vorher langsamer zu werden.



1. **AKTIVIEREN** := **On**.
2. Setze an geeigneter Position des Clips einen Keyframe (**K1**).
3. Positioniere den TL-Cursor **einen** Frame dahinter und setze einen weiteren Keyframe (**K2**).
4. **Ziehe** in der *Clip-Leiste* (untere Leiste) die **Endmarkierung** (von End-Keyframe-**E**) zur Markierung des Keyframes-**K2** (rastet dort ein).

3-WEGE FARBKORREKTUR

HERSTELLUNG DES ANFANGSZUSTANDES

1. **KLMT** auf die Schaltfläche **[STANDARD]** (links unten). Damit werden insbesondere die Checkboxen im Bereich-**Grenzwert** deaktiviert.
2. **Vectorscope/Wellenform-Monitor** aktivieren > Schaltflächen **[LINIE]** und **[IRE]** auswählen.
// *Wellenform*: Null- und 100%-Linien sollen nicht überschritten werden.

WEISSABGLEICH

AUTOMATISCH

- ▶ **KLMT** im REC-Monitor auf die Stellen, die Schwarz, Weiß bzw. Grau sein sollen; im Bereich-**Farbauswahl** ist die Option **AUTOMATISCH** bereits standardmäßig gesetzt.
- ▶ Manuelle Feinjustage: Siehe unten Abschnitt »Farbkorrektur«.

MANUELL

Im Bereich-**Farbauswahl** (Reihenfolge beachten):

1. **KLMT SCHWARZ**: **KLMT** im REC-Monitor auf die Stelle, die *Schwarz* sein soll.
2. **KLMT WEISS**: **KLMT** im REC-Monitor auf die Stelle, die *Weiß* sein soll.
3. **KLMT GRAU**: **KLMT** im REC-Monitor auf die Stelle, die *Grau* sein soll.
4. Manuelle Feinjustage: Siehe unten Abschnitt »Farbkorrektur«.

FARBKORREKTUR

PRIMÄRE FARBKORREKTUR

- ▶ **Helligkeit**: **KONTRAST**-Schieberegler (und/oder deren Eingabefeld) für Schwarz-, Grau- und Weißabgleich.
- ▶ **Sättigung**: **SÄTTIGUNG**-Schieberegler (und/oder deren Eingabefeld) für Schwarz-, Grau- und Weißabgleich.
- ▶ **Farbe**: **FARBRADPUNKT** verschieben (und/oder zugehörige Eingabefelder der **CB, CR, FARBTON**) für Schwarz-, Grau- und Weißabgleich setzen.
- Hinweise:
 - ▶ *Feinere* Einstellung: **SHIFT**+**FARBRADPUNKT** verschieben.

- ▶ Werden die Farbräder *außen gedreht*, werden die entsprechenden Werte im zugehörigen Eingabefeld **FARBTON** angezeigt, in dem sie auch geändert werden können.

- Fortsetzung: Siehe Abschnitt »Ergänzungen« unten.

SEKUNDÄRE FARBKORREKTUR ^[106]

ANFANGSZUSTAND HERSTELLEN

- ▶ Im Bereich-**Grenzwert**: Checkboxen (**FARBTON, SÄTTIGUNG, LUMINANZ**) aktivieren. Für *präzise* Selektion *alle drei* Checkboxen aktivieren; für *größere* Selektion *weniger* Checkboxen aktivieren.
- ▶ Im Bereich-**Farbauswahl** die Option **FARBBEREICH** wählen.

AUTOMATISCHE SELEKTION

1. **KLMT** auf gewünschte Farbe im REC-Monitor.
2. **SHIFT+KLMT** auf weitere Farbnuancen im REC-Monitor.
// Die *Schieberegler* (und die darüber angebrachten *Eingabefelder*) zeigen den ausgewählten Farbbereich an; eine genauere Anzeige der Auswahl erreicht man durch **KLMT** auf die Schaltfläche **[KEY-ANZEIGE]** (rechts in der ersten Zeile des Bereiches-**Grenzwert**).
Hinweis: *Selektierte* Bildteile werden *weiß* angezeigt, der Rest *schwarz*.
3. Im Bereich-**Farbrad** die gewünschte Farbe, Kontrast und Sättigung einstellen.
4. **Manuelle Feinjustage**: Siehe oben Abschnitt »Farbkorrektur«.

MANUELLE SELEKTION

1. **Für alle drei Farbräder**: **KLMT** auf Schaltfläche **[STANDARD] > CR** := **60**.
// Intensive Farbe, um in einem ersten Schritt zu erkennen, welche Bildteile betroffen sind.
2. **KLMT** im REC-Monitor auf die Farbe, die ausgewählt werden soll.
// Die betroffenen Stellen werden in der o.a. Farbe angezeigt; eine genauere Anzeige der Auswahl erreicht man durch **KLMT** auf die Schaltfläche **[KEY-ANZEIGE]** (rechts in der ersten Zeile des Bereiches-**Grenzwert**).
3. Im Bereich-**Grenzwert**: Die *Schieberegler* (**FARBTON, SÄTTIGUNG, LUMINANZ**) einstellen und/oder einzelne Checkboxen **deaktivieren** (um die Auswahl zu *vergrößern*).

[106] Siehe auch: Vademecum (**Band-1**) ab Seite-59!!

// Im REC-Monitor: Clip oder Key-Anzeige beachten.

// Schieberegler: Obere Dreiecke für Max/Min des Farbbereiches, untere Dreiecke für lineare Absenkung. Diese Werte werden in den Eingabefeldern angezeigt und können dort auch geändert werden.

4. Im Bereich-**Farbrad** die gewünschte Farbe, Kontrast und Sättigung einstellen.
5. **Manuelle Feinjustage**: Siehe oben Abschnitt »Farbkorrektur«.

ERGÄNZUNGEN

Bei Bedarf (insbesondere nach der *Sekundären Farbkorrektur*) den Filter **FARBKORREKTUR** auf den Clip ziehen > **HELLIGKEIT/KONTRAST** (Kontrolle via *Wellenform*-Monitor) sowie **CHROMA** (=Sättigung) einstellen. Allenfalls sind noch die Filter **YUV-KURVEN** und **SCHÄRFE** (in dieser Reihenfolge) als ergänzende Filter anzuordnen.

- **Vorschau**-Bereich
 - Mit den Schaltflächen im Bereich-**Vorschau** ist ein Vorher/Nachher-Vergleich möglich.
 - ▶ Alternative dazu: **ANSICHT > DUALER MODUS** und den Original-Clip in den PLR-Monitor ziehen.
- **Hinweis-1**: Jede *neue*, unterschiedliche *Farbkorrektur* (Weißabgleich, Globale Farbkorrektur, Sekundäre Farbkorrektur etc.) erfordert, dass die 3-Wege-Farbkorrektur als **neuer Effekt auf den Clip** gezogen wird (*Reihenfolge* wichtig!).
Beispiel: Auf einem Clip soll ein *Weißabgleich* durchgeführt und anschließend (mittels Sekundärer Farbkorrektur) der *Himmel verbessert* werden. Dann ist die **3-WEGE FARBKORREKTUR zweimal** auf den Clip zu ziehen. Im *ersten* Effekt wird der *Weißabgleich*, im *zweiten* (darunter positionierten) Effekt die *Sekundäre Farbkorrektur* durchgeführt.
- **Hinweis-2**: Die **3-WEGE FARBKORREKTUR** kann als Filter auch im **MASKEN-EFFEKT** verwendet werden, um die farblich zu verändernden Bereiche abzugrenzen. Bei *mehreren* erforderlichen Filtern (bis maximal fünf) ist dann **FILTER KOMBINIEREN** als Hauptfilter zu verwenden.

den. Bei mehr als fünf erforderlichen Filtern kann **FILTER KOMBINIEREN** kaskadiert werden.

- **Hinweis-3:** Bezüglich der Verwendung der **Vorschau-Palette** im Filter **3-WEGE FARBKORREKTUR** bei Clip-Anpassungen - siehe Abschnitt **Clip-Anpassung**.

LUMINANZ UND CHROMINANZ GETRENNT BEARBEITEN

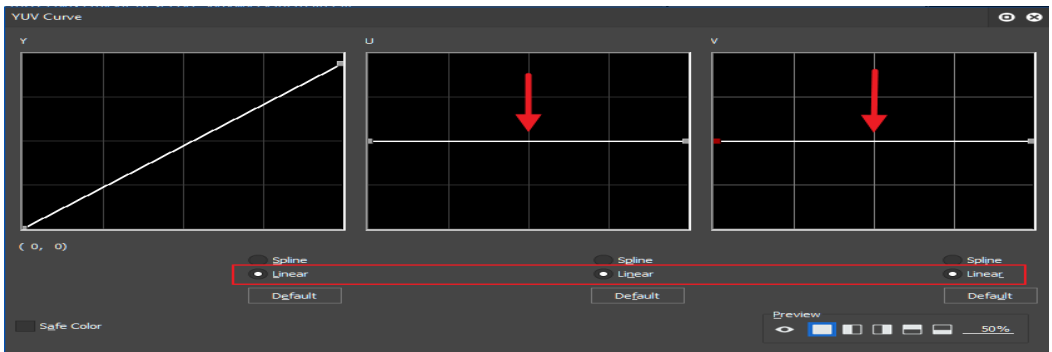
VORBEREITUNG

1. **Neue Sequenz** erstellen.
2. Clip in die Spur-**1V** **und** die Spur-**2V** *übereinander* platzieren.
3. Auf *beide* Clips den **YUV-Filter** ziehen.

LUMINANZ-/CHROMINANZ-KANÄLE TRENNEN SPUR-2V (LUMINANZKANAL SEPARIEREN) ^[107]

1. **Y-Kurve:** Standardeinstellung (Linie von links unten nach rechts oben) sicherstellen.
2. **UV-Kurven:** Beide Linien **waagrecht auf 127** positionieren.

Ergebnis: Im Clip in der Spur-**2V** wird nur der Luma-Anteil dargestellt, d.h. *ohne Chroma-Anteil*. Bild-1:



SPUR-1V (CHROMINAZKANÄLE SEPARIEREN) ^[108]

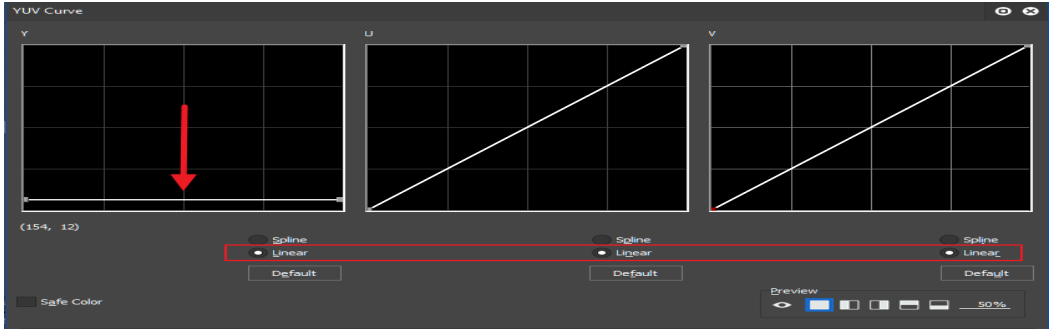
1. **Y-Kurve:** Linie waagrecht auf 16 positionieren ^[109].

[107] Siehe Bild-1.

[108] Siehe Bild-2.

[109] Um *Farbverschiebungen* zu vermeiden, wenn später die Bildmischung *Differenz* angewandt wird.

2. **UV-Kurven:** Bei beiden Kurven die Standardeinstellung (Linie von links unten nach rechts oben) sicherstellen. Bild-2:



Ergebnis: Im Clip in der Spur-**1V** wird nur der Chroma-Anteil dargestellt, d.h. *ohne Luma-Anteil*.

Damit wurde erreicht, dass der Clip in der Spur-**2V** nur die **Luma**-Werte, der Clip in der Spur-**1V** nur die **Chroma**-Werte enthält!

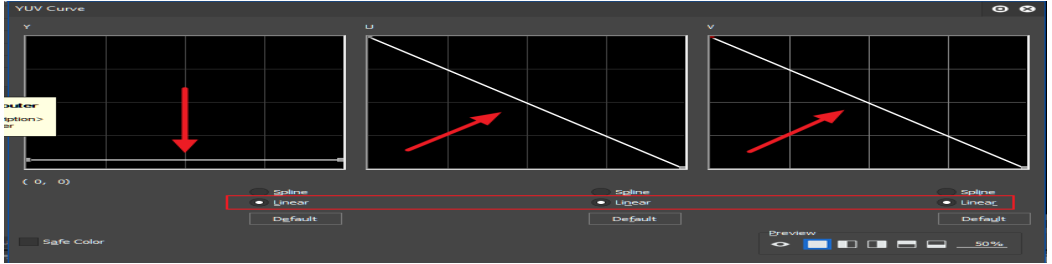
BEARBEITEN

Damit können nun die Luma- und Chroma-Werte *getrennt voneinander* bearbeitet werden. Zum Beispiel kann der Y-Kanal unabhängig von den UV-Kanälen geschärft werden, indem auf den Clip in der Spur-**1V** ein Schärfe-Effekt gezogen wird.

ZUSAMMENFÜHREN DER KANÄLE

1. Um nach der Bearbeitung der beiden Clips (d.h. Y- bzw. UV-Kanäle) die getrennten Kanäle wieder zusammenzuführen, böte sich an, **KEYER > MISCHEN > ADDITION** in der Mixerspur des Clips in der Spur-**2V** zu verwenden.
2. Dies würde zwar die Luminanz zur Chrominanz hinzufügen, aber in EDIUS wird dabei leider die Chrominanz (Clip in der Spur-**1V**) nicht korrekt erhalten. Man muss in diesem Fall den kleinen Umweg über **KEYER > MISCHEN > DIFFERENZ** wählen! Da man nun aber (anstelle von Addieren) *subtrahieren* will, müssen sowohl der U-Kanal als auch der V-Kanal (im Clip in der Spur-**1V**) **invertiert**

werden. D.h. sie müssen eine Linie von links oben nach rechts unten aufweisen ^[110]! Bild-3:



ANWENDUNGSBEISPIELE

- **Schärfen:** Effekt **SCHÄRFE** nur auf den **Luminanz**-Kanal anwenden.
- **Rauschen verringern:** Effekt **UNSCHÄRFE** nur auf den **Chrominanz**-Kanal anwenden.

[110] Siehe Bild-3.

WICHTIGE TASTATURKÜRZEL

ABSPIELEN

CTL+SPACE	Loop abspielen
SHIFT+SPACE	Füllt Puffer vor abspielen (wenn play langsam)
CTL+L (BZW. J)	Shuttle vorwärts (bzw. rückwärts) in verschiedenen Geschwindigkeiten

AUDIO

ALT+^ (Zirkumflex)	POT-STD: Audiopunkt an der TLC-Position in der (aktiven!) <i>Timeline</i> hinzufügen / entfernen. Vol- oder PAN-Switch im Spurkopf muss selektiert sein!!
ALT+ZIEHEN	Zwei Punkte setzen und Rubberband zwischen zwei Punkten erhöhen/erniedrigen.
SHIFT+ZIEHEN (<i>vertikal</i>)	Rubberband zwischen zwei Punkten erhöhen/erniedrigen.
LMT-HOLD+SHIFT+ZIEHEN	<ol style="list-style-type: none">1. Zuerst (!) Audiopunkt anklicken und linke Maustaste nicht loslassen,2. dann SHIFT-Taste drücken und3. Audiopunkt kann nur mehr horizontal verschoben werden.
SHIFT+ALT+ZIEHEN	Audiopunkt setzen und gesamtes Rubberband erhöhen/erniedrigen.
CTL+ZIEHEN	Fein justieren (erhöhen/erniedrigen).
NUM /	POT-STD: / auf dem Num-Block zeigt den Audio-mixer an bzw.blendet ihn aus.
ALT+NUM /	POT-STD: ALT und / auf dem Num-Block zeigt Videoscope/Waveform an bzw.blendet es aus.
SHIFT+»+« (PLUS) SHIFT+»-« (Minus)	POT-STD: Audio beim Playback ein- bzw. ausschalten.

CUT	
C	Schneidet markierten Clip an der <i>Position</i> des Timeline-Cursors
SHIFT+C	Schneidet Clips auf allen Spuren an der <i>Position</i> des Timeline-Cursors
ALT+C	Schneidet I/O-Bereich aus allen <i>selektierten</i> Spuren
SHIFT+ALT+C	Schneidet I/O-Bereich aus <i>allen</i> Spuren
LASSO+CTL+DELETE	Schnitt rückgängig machen

DURATION	
ALT+U	Dauer des Clips oder Übergangs ändern

EIGENSCHAFTEN	
ALT+ENTER	Clip- Attribute anzeigen

EIN-/AUSBLENDEN	
ö / ä	POT-STD: Ein -blenden Video/Audio
SHIFT+ö / ä	POT-STD: Aus -blenden Video/Audio

EXPORT	
CTL+D	POT-STD: <i>Standard-Export</i> in Datei
SHIFT+D	POT-STD: <i>Batch-Export</i>
ALT+D	POT-STD: Add to <i>Batch Export</i> (Default Exporter)

FOKUS SETZEN	
ALT+P FEILTASTE	Pfeiltaste links/rechts/auf/ab setzt den Fokus entsprechend

GESCHWINDIGKEIT	
ALT+E	Dialogfenster um Geschwindigkeit/Dauer für Clip zu ändern

GoTo	
Q BZW. W SHIFT+I (BZW. O)	Setze TL-Cursor auf IN- (bzw. OUT-) Punkt
A BZW. S	Setze TL-Cursor auf vorherigen/nächsten Bearbeitungspunkt

GROUP	
G	Gruppieren selektierte Clips
ALT+G	Löse Gruppe auf

IN/OUT	
I (BZW. O)	Setze IN- (bzw. OUT-) Punkt
Z bzw. DKLMT in die TC-Leiste	Setze IN- <i>und</i> OUT-Punkt
ALT+Z	Setze IN- <i>und</i> OUT-Punkt von ersten bis letzten markierten Clip
ALT+I (BZW. O)	Lösche IN- (bzw. OUT-) Punkt
X	Lösche IN- <i>und</i> OUT-Punkt
SHIFT+I (BZW. O)	Goto IN- (bzw. OUT-) Punkt

KEYER-SPUREN ÖFFNEN/SCHLIESSEN	
ALT+W	Keyer-Spuren (»Mixerspur«) in markierten Spuren öffnen bzw. schließen

LAUTHEIT	
CTL+SHIFT+L	POT-STD : Funktion Lautheit starten.

LINK	
Y	Link Video mit Audio
ALT+Y	Löse Link zwischen Video und Audio

LÖSCHEN	
ALT+X	Ripple-Lösche markierte Clips oder zw. IN/OUT, wenn keine Clips markiert sind, aber Spur(en) markiert ist/sind)
BACK-TASTE	Löschen aller Lücken zwischen markierten Clips (auf allen entsprechenden Spuren)
CTL+X	Lösche markierte Clips oder zw. IN/OUT, wenn keine Clips markiert sind, aber Spur(en) markiert ist/sind)

MARKER	
V	Setze Marke (Clip bzw. Sequenz)
CTL+SHIFT+V	POT-STD : Clip-Marke ON/OFF setzen/anzeigen
^	POT-STD : Setze Marke (Clip/ Sequenz) und stelle Cursor auf Eingabefeld
SHIFT+^	POT-STD : Setze In/Out-Marke auf IN/OUT-Bereich

MASKE	
CTL+MAUSRADDREHEN	Zoomen in Maske

MATCH/SEARCH FRAME BZW. CLIP	
D	POT-STD : Suche markierten TL-Clip gleichen Namens in der BIN (Clip-Name darf keine runden Klammern enthalten)
F	» Match Frame « von REC > PLR (nur für VA-Clips! Funktioniert oft nicht!)

MATCH/SEARCH FRAME BZW. CLIP

ALT+F	» Match Frame « von TL > PLR (Source-Timecode erforderlich)
CTL+F	» Match Frame « von PLR > REC (nur für VA-Clips! Funktioniert oft nicht!)
SHIFT+F	Suche Clip in Bin (Timecode-Basis)

MAUS	
CLIP mit RMT in Timeline ZIEHEN	Benutzerdefiniert positionieren .
SHIFT+ZIEHEN	Vielfältig in Titler, Maske, etc.: 1) Gummiband um <i>Clips, Keyframes, Pfade</i> etc. aufziehen. 2) Kreis, Quadrat zeichnen, 45 Grad Winkel fixieren etc. (in Titler, Maske, etc.)
ALT+ZIEHEN	1) Rubberband zwischen zwei Punkten verschieben. 2) Audio/Video-Teil eines Clips getrennt trimmen . 3) Timeline ziehen.
CTL+ZIEHEN	... am Mittelpunktgriff von Objekten: Objekt verschieben (Layouter, Maske, Titler)
SHIFT+ALT+ZIEHEN	Clip und nachfolgende Clips werden verschoben .
SHIFT+KLMT	... auf z.B. <i>Projekt speichern</i> : Projekt speichern unter wird angezeigt.
CTL+KLMT	... auf IN-/OUT-Punkt (durch Mauszeiger anzeigen lassen!) der Positionsleiste des Players : Positionsleiste im Player zweiteilen (gelb =Video, grün =Audio).
SHIFT+MAUSRADDREHEN	Trimmen in Multikamera -Bereich
CTL+MAUSRADDREHEN	Ein-/Aus- Zoomen (Timeline, Maske, Layouter).
DKRMT auf Sequenz-TAB	Sequenz umbenennen (TAB und in BIN).
SHIFT+RMT+ZIEHEN	In einer Spur: Bereich in Timeline markieren (links/rechts ziehen) und aufzoomen .
ALT+RMT+ZIEHEN	Timeline links/rechts verschieben (funktioniert auch während des Abspielens).
LMT-HOLD+CTL+ZIEHEN	Clip in der Timeline kopieren (auch andere Spur)
MAUSRAD auf BIN-Thumbnail und links/rechts ZIEHEN	Ändert Clip- Posterbild zu beliebigem Bild innerhalb des Clips.

MOVE CLIP (IM EDIT-MODUS!)

. (BZW. ,)	Move Clip um +1 Frame (bzw. -1 Frame)
SHIFT+. (BZW. ,)	Move Clip um +10 Frames (bzw. -10 Frames)

MUTE

SHIFT+V	»Mute« Audio mit vordefinierter Länge
---------	---------------------------------------

PLAYER/RECORDER

NUM *	POT-STD: * auf dem Num-Block bringt PLR bzw. REC in den Vollbildmodus (und zurück). Wichtig für 3-Wege-Farbkorrektur!
-------	---

RENAME SEQUENCES/CLIPS

ALT+F2	Sequenzen/Clips (global) umbenennen
--------	-------------------------------------

RENDERN

Ü	POT-STD: Rendern <i>geladenen</i> Bereich (orange + rot)
ALT+Ü	POT-STD: Rendern <i>überladenen</i> Bereich (rot)
CTL+Ü	POT-STD: Rendern I/O (<i>geladenen</i> Bereich)
CTL+ALT+Ü	POT-STD: Rendern I/O (<i>überladenen</i> Bereich)
CTL+SHIFT+Ü	POT-STD: Rendern I/O (<i>Alles</i>)

RUBBERBAND	
ALT+KLMT+ZIEHEN	Zwei neue Punkte anlegen (und anpassen)
CTL+ZIEHEN	Feinabstimmung
SHIFT+ZIEHEN	Zwischen zwei Punkten verschieben.
SHIFT+ALT+ZIEHEN	Gesamtes Rubberband verschieben. Allenfalls Punkt hinzufügen.
Punkt markieren und SHIFT+ALT+Y	Alles skalieren
Punkt markieren und SHIFT+CTL+U	Alles initialisieren

SELECT CLIPS (IN TIMELINE)	
SHIFT+END (BZW. HOME)	Markiere alle Clips ab TL-Cursor <i>bis Ende</i> (bzw. <i>Anfang</i>)
SHIFT+A	Markiere alle Clips in <i>allen</i> Spuren
CTL+A	Markiere alle Clips in <i>selektierten</i> Spuren

SELECT TRACKS	
KLMT AUF Spurkopf	Selektiere <i>einzelne</i> Spur
CTL+KLMT AUF Spurkopf	Selektiere <i>mehrere</i> einzelne, <i>nicht zusammenhängende</i> Spuren
SHIFT+KLMT AUF Spurkopf	Selektiere <i>mehrere</i> , <i>zusammenhängende</i> Spuren
DKLMT AUF beliebigen Spurkopf	Selektiere <i>alle</i> Spuren

SEQUENZ	
CTL+E	POT-STD: <i>Einzelnen</i> Clip aus der Timeline als Timeline-Sequenzclip in die BIN einfügen.
SHIFT+E	POT-STD: IN/OUT-Bereich aus der Timeline als Timeline-Sequenzclip in die BIN einfügen.

SLIP

CTL+ALT+ZIEHEN

Wenn der Clip genug »Fleisch« hat, wird sein **Inhalt verschoben**; der Clip selbst behält aber seine Position und Länge bei.

CTL+ALT+KLMT

Der Clip wird in den »**Slip**«-Modus versetzt. Wenn der Clip genug »Fleisch« hat, kann der Inhalt dann mittels **KOMMA/PUNKT** (, bzw. .) um jeweils *einen* Frame verschoben werden, mittels **SHIFT+KOMMA/PUNKT** um *10* Frames. Der Clip selbst behält aber seine Position und Länge bei.

SPURHÖHE ÄNDERN

CTL+PFEILAUFWÄRTS

Höhe markierter Spuren erhöhen.

CTL+PFEILABWÄRTS

Höhe markierter Spuren erniedrigen.

STANDBILD EXPORTIEREN

CTL+T

POT-Std: Mit vordefinierter *Länge* in wählbarem *Format* und in wählbarem *Ordner*.

TIME REMAP

ALT+SHIFT+E

Zeit neu zuordnen

TRANSITION

ALT+T

Übergänge aus selektierten Clips **löschen**

TRIM (IM TRIM-MODUS!)

F6	Trim-Modus ON / OFF
DKLMT auf Clip- IN - bzw. - OUT -Punkt	Trim-Modus ON
N (BZW. M)	Trim IN- (bzw. OUT-) Punkt
ALT+N (BZW. M)	Ripple-Trim IN- (bzw. OUT-) Punkt
. (BZW. ,)	Trim Clip um +1 Frame (bzw. -1 Frame)
SHIFT+. (BZW. ,)	Trim Clip um +10 Frames (bzw. -10 Frames)
ALT+ZIEHEN	Auf Audio- oder Video-Schnittstelle für J/L-Schnitt.

VIDEO/AUDIO TRENNEN

CTL+KLMT	... auf IN-/OUT-Punkt (durch Mauszeiger anzeigen lassen!) der Positionsleiste des Players : Positionsleiste im Player zweiteilen (gelb =Video, grün =Audio)
-----------------	---

WIEDERHERSTELLEN VON OFFLINE-CLIPS

CTL+SHIFT+Y	POT-STD : Alle Offline-Clips wiederherstellen.
--------------------	--

ZOOM

SHIFT+RMT+ZIEHEN	Markiert <i>Teilbereich</i> in Timeline und <i>füllt</i> diese durch entsprechenden Zoom damit aus.
+ (Plus) - (Minus)	POT-STD : Timeline-Zoom in POT-STD : Timeline-Zoom out

POT-STANDARDS

CTL+E	POT-STD: <i>Einzelnen</i> Clip aus der Timeline als Timeline-Sequenzclip in die BIN einfügen.
SHIFT+E	POT-STD: IN/OUT-Bereich aus der Timeline als Timeline-Sequenzclip in die BIN einfügen.
D	POT-STD: Suche markierten TL-Clip gleichen Namens in der BIN
SHIFT+D	POT-STD: <i>Batch-Export</i>
CTL+D	POT-STD: <i>Standard-Export</i> in Datei
ALT+D	POT-STD: Add to <i>Batch Export</i> (Default Exporter)
CTL+T	POT-STD: Standbild mit vordefinierter <i>Länge</i> in wählbarem <i>Format</i> in wählbarem <i>Ordner</i> exportieren.
CTL+SHIFT+Y	POT-STD: Alle Offline-Clips wiederherstellen.
NUM *	POT-STD: * auf dem Num-Block bringt PLR bzw. REC in den Vollbildmodus (und zurück). Wichtig für 3-Wege-Farbkorrektur!
NUM /	POT-STD : / auf dem Num-Block zeigt den Audio-mixer an bzw.blendet ihn aus.
ALT+NUM /	POT-STD: ALT und / auf dem Num-Block zeigt das Fenster Videoscope/Waveform an bzw.blendet es aus.
CTL+SHIFT+V	POT-STD: Clip-Marke ON/OFF setzen/anzeigen
ö / ä	POT-STD: Ein -blenden Video/Audio
SHIFT+ö / ä	POT-STD: Aus -blenden Video/Audio
ü	POT-STD: Rendern <i>geladenen</i> Bereich (rot + orange)
ALT+Ü	POT-STD: Rendern <i>überladenen</i> Bereich (rot)
CTL+Ü	POT-STD: Rendern I/O (<i>geladenen</i> Bereich)
CTL+ALT+Ü	POT-STD: Rendern I/O (<i>überladenen</i> Bereich)
CTL+SHIFT+Ü	POT-STD: Rendern I/O (<i>Alles</i>)

POT-STANDARDS

^	POT-STD : Setze Marke (Clip/ Sequenz) und stelle Cursor auf <i>Eingabefeld</i>
SHIFT+^	POT-STD : Setze In/Out- Marke auf IN/OUT-Bereich
+ (Plus) - (Minus)	POT-STD : Timeline- Zoom in POT-STD : Timeline- Zoom out
CTL+»+« (Plus) CTL+»-« (Minus)	POT-STD : Audiopunkt in der (aktiven!) <i>Timeline</i> hinzufügen (+)/entfernen (-). Vol- oder PAN -Switch im Spurkopf muss selektiert sein!!
SHIFT+»+« (PLUS) SHIFT+»-« (Minus)	POT-STD : Audio beim Playback ein- bzw. ausschalten.
CTL+SHIFT+L	POT-STD : Funktion Lautheit starten .

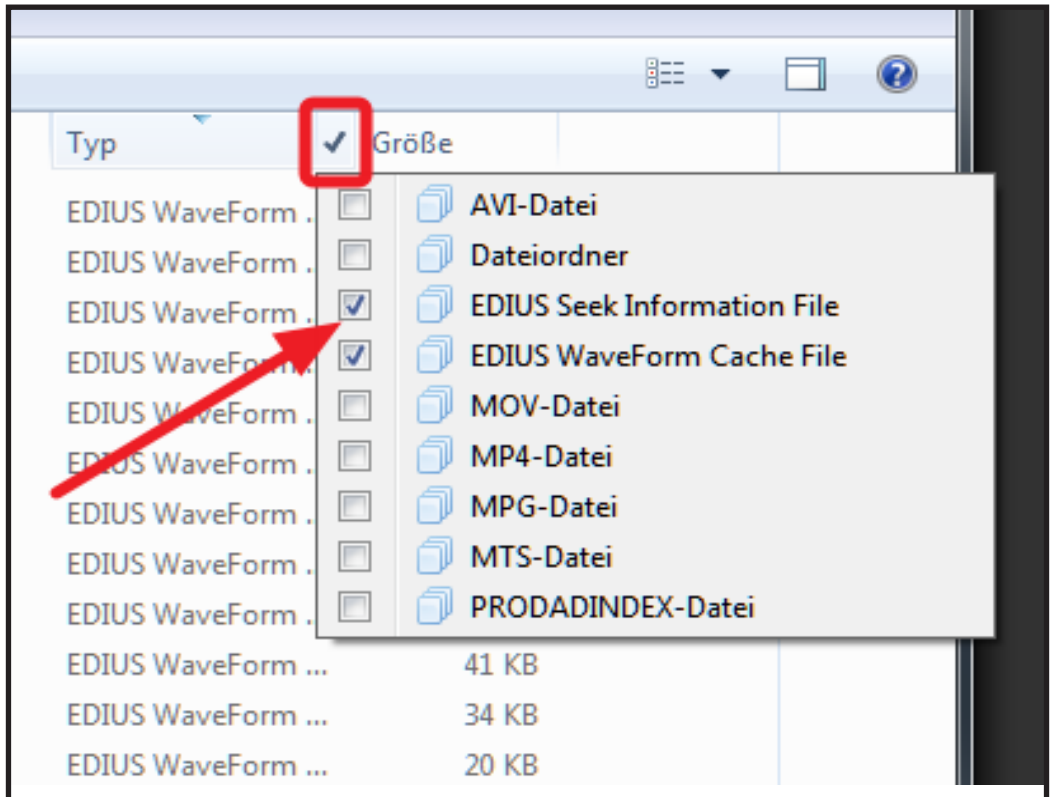
WICHTIGE WINDOWS-TIPPS

EXPLORER

SELEKTIVE ANZEIGE BESTIMMTER DATEITYPEN

Aufklappen der Drop-Down-Liste in der Spalte **Typ** zeigt alle enthaltenen Dateitypen im Ordner an.

Die (Mehrfach-) Auswahl erfolgt durch anhakern der zugehörigen Checkboxen:



FENSTER VERSCHWUNDEN

Falls bei Einzel-Monitorbetrieb (mit simuliertem Mehr-Monitorbetrieb) irrtümlich ein Fenster in den anderen Monitor gezogen wird, kann dieses wie folgt wieder angezeigt werden:

Fenster in der Taskleiste selektieren > **SHIFT+WINTASTE+PFEILTASTE LINKS/RECHTS**.

SSD ALS PC-SYSTEMPLATTE INSTALLIEREN (BEISPIEL SAMSUNG) ^[1]

VORBEREITUNG

1. **Installieren SSD-Tools**
 - ▶ *Data Migration* und
 - ▶ *Samsung Magician*von der mitgelieferten Samsung-DVD.
2. **SSD über USB anschließen**
Über irgendeinen SATA-USB-Adapter.
3. **Data Migration durchführen.**
Die alte Betriebssystemplatte auf die SSD übertragen.
4. **SSD in PC einbauen**
 - ▶ Strommäßig sowie mittels SATA III anschließen.
 - ▶ Alte Systemplatte ausbauen.
5. **PC neu starten**

ÜBERPRÜFUNGEN/OPTIMIERUNGEN DURCHFÜHREN

1. **TRIM-Unterstützung prüfen**
 - ▶ Kommandozeile mit Administratorrechten öffnen:
 - ▶ **START > ALLE PROGRAMME > ZUBEHÖR > KRMT** auf **EINGABEAUFORDERUNG > ALS ADMINISTRATOR AUSFÜHREN**.
 - ▶ Befehl **fsutil behavior query DisableDeleteNotify** eintippen. Wenn Windows *DisableDeleteNotify* = **0** anzeigt, ist die TRIM-Unterstützung aktiviert.

[1] Getestet mit: Windows 7 Home Premium 64-bit SP1

Wird hingegen *DisableDeleteNotify* = **1** angezeigt, muss die TRIM-Unterstützung mit dem Befehl **fsutil behavior set DisableDeleteNotify 0** aktiviert und anschließend der PC neu gestartet werden.

2. Alignment prüfen

- ▶ Kommandozeile mit Administratorrechten öffnen:
- ▶ **START > ALLE PROGRAMME > ZUBEHÖR > KRMT** auf **EINGABEAUFORDERUNG > ALS ADMINISTRATOR AUSFÜHREN**.
- ▶ Befehlsfolge **diskpart > list disk > select disk X^[2] > list partition** eingeben. Der Offset-Wert der ersten Partition auf der SSD muss ohne Rest durch vier teilbar sein.

3. Defragmentierung deaktivieren

- ▶ **WINDOWS R > DFRGUI.EXE > ZEITPLANKONFIGURIEREN... > DATENTRÄGER AUSWÄHLEN**
- ▶ Bei den Partitionen, die sich auf der SSD befinden, das Häkchen entfernen.
- ▶ **OK** und das Defragmentier-Tool wieder schließen.

4. Boot-Time-Defragmentierung deaktivieren

- ▶ **WINDOWS R > REGEDIT > HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\MICROSOFT\DFRG\BOOTOPTIMIZEFUNCTION**.
- ▶ Der Schlüssel **Enable** in der rechten Fensterhälfte muss entweder *fehlen* oder den Wert **N** besitzen. Gegebenenfalls: **DKLMT Enable := N**.

5. Prefetch deaktivieren

- ▶ **WINDOWS R > REGEDIT > HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CURRENTCONTROLSET\CONTROL\SESSIONMANAGER\MEMORYMANAGEMENT\PREFETCHPARAMETERS**.
- ▶ In der rechten Fensterhälfte:
 - ▶ **DKLMT EnablePrefetcher := 0**.
 - ▶ **DKLMT EnableSuperfetch := 0**.

[2] **X** bezeichnet die Datenträgernummer der SSD-Platte.

6. Readyboot deaktivieren

- ▶ **START>VERWALTUNG>LEISTUNGSÜBERWACHUNG>SAMMLUNGS-
SÄTZE>STARTEREIGNIS-ABLAUFVERFOLGUNGSSITZUNGEN.**
- ▶ In der rechten Fensterhälfte:
- ▶ **DKLMTREADYBOOT>ABLAUFVERFOLGUNGSSITZUNG>Aktiviert
:= Off.**
- ▶ **OK** und PC neu starten.

7. Superfetch deaktivieren

**WINDOWS R>SERVICES.MSC>DKLMTSUPERFETCH>REGISTER
ALLGEMEIN > Starttyp := Deaktiviert > BEENDEN > OK.**

8. Indexdienst deaktivieren

- ▶ **WINDOWS EXPLORER>KRMT AUF DIE SSD-PLATTE>EIGEN-
SCHAFTEN>REGISTER ALLGEMEIN>ZULASSEN, DASS FÜR DATEI-
EN AUF DIESEM LAUFWERK INHALTE ZU DATEIEIGENSCHAFTEN INDI-
ZIERT WERDEN := Off.**
- ▶ Im neuen Fenster: **Änderungen für Laufwerk X:\, Unter-
ordner und Dateien übernehmen := On^[3] > OK.**
- ▶ Fehlermeldungen, dass für einige Dateien die Änderung nicht
übernommen werden kann, können ignoriert werden: **ALLE IG-
NORIEREN.**

9. Auslagerungsdatei verkleinern

- ▶ **WINDOWS PAUSE>ERWEITERTE SYSTEMEINSTELLUNGEN>REGIS-
TER ERWEITERT>LEISTUNG>EINSTELLUNGEN...>REGISTER
ERWEITERT>ÄNDERN...>Auslagerungsdateigröße für alle
Laufwerke automatisch verwalten := Off.**
- ▶ **Benutzerdefinierte Größe := On.**
- ▶ **Anfangsgröße (MB) := 1000.**
- ▶ **Maximale Größe (MB) := 1000.**
- ▶ **FESTLEGEN > OK** und den PC neu starten.

[3] **X** bezeichnet den Laufwerksbuchstaben der SSD.

10. Ruhezustand deaktivieren

- ▶ **START > ALLE PROGRAMME > ZUBEHÖR > KRMT** auf **EINGABEAUFORDERUNG > ALS ADMINISTRATOR AUSFÜHREN**.
- ▶ Befehl **powercfg -h off** eintippen.

11. (Allenfalls) Energieoptionen anpassen

- ▶ **START > SYSTEMSTEUERUNG > ENERGIEOPTIONEN**.
- ▶ Neben dem *aktuell aktivierten* Energiesparplan: **ENERGIESPARPLANEINSTELLUNGENÄNDERN > ERWEITERTE ENERGIEEINSTELLUNGENÄNDERN > FESTPLATTE > Festplatte ausschalten nach > Einstellung (Minuten) := 0** Minuten. ^[4]

12. (Allenfalls) Autostart optimieren

- ▶ **WINDOWS R > MSCONFIG > SYSTEMSTART**.
- ▶ Bei allen Programmen, die nicht benötigt werden: Häkchen entfernen.
- ▶ **OK** und PC neu starten.

TASTATURKÜRZEL

TASTEN	BEDEUTUNG
WIN+L	Lock PC
WIN+D	Show Desktop
WIN+M	Minimize all windows
WIN+E	Show Explorer (<i>Laufwerke</i>)
WIN+R	Open Dialog »Ausführen«
WIN+F	Find File/Folder
WIN+PFEIL LINKS	Aktuelles Fenster links andocken
WIN+PFEIL RECHTS	Aktuelles Fenster rechts andocken

⌘

[4] SSD wird ab jetzt von Windows nicht mehr abgeschaltet.

BACKUP, SICHERN, FEHLERBEHEBUNG

BACKUP

WINDOWS-WIEDERHERSTELLUNGSPUNKTE

- Zur Wiederherstellung eines früheren PC-Systemzustandes dürfen **keine Windows-Wiederherherstellungspunkte** benutzt werden.
- Es dürfen nur frühere **System-Images** verwendet werden.

WINDOWS SYSTEM-IMAGE ERSTELLEN

START > SYSTEMSTEUERUNG > SICHERN UND WIEDERHERSTELLEN > SYSTEMABBILD ERSTELLEN.

SICHERN EDIUS-EINSTELLUNGEN (IN WINDOWS)

Die schnellste Methode um alle Benutzereinstellungen zu sichern, besteht darin, die beiden Ordner

- **C:\BENUTZER\[benutzername]\APPDATA\ROAMING\GRASSVALLEY.**
- **C:\PROGRAMDATA\GRASS VALLEY**

unter einem **anderen Namen** (!) zu speichern (da beide Ordner denselben Namen haben).

Hinweis: Funktioniert als Backup/Restore für *andere* Edius-Versionen i.a. **nicht!**

(BENUTZER-)STANDARDSEXPORTIEREN/IMPORTIEREN

EFFEKTE (*.TPD)

1. **EFFEKT > KRMT AUF POT-EFFEKTE > EXPORTIEREN... | BZW. IMPORTIEREN...**
2. *Ordner* sowie *Namen* für *.tpd-Datei spezifizieren.

EXPORTVOREINSTELLUNGEN (*.TPD)

1. **F11 > MEINE VOREINSTELLUNGEN.**
2. **KLMT** auf **Benutzervoreinstellung.**
3. **KLMT** auf Ikon **EXPORTIEREN VON VOREINSTELLUNGEN** | bzw. **IMPORTIEREN VON VOREINSTELLUNGEN.**
4. *Ordner* sowie *Namen* für *.tpd-Datei spezifizieren.

GERÄTEVOREINSTELLUNGEN (*.XML)

// Z.Bsp.: USB-Mikrofon für VoiceOver.

1. **EINSTELLUNGEN > SYSTEMEINSTELLUNGEN... > HARDWARE > GERÄTEVOREINSTELLUNG.**
2. **KRMT** auf ein vorhandenes **Geräteprofil**.
3. **EXPORTIEREN...** | bzw. **IMPORTIEREN...**
4. *Ordner* sowie *Namen* für *.xml-Datei spezifizieren.

KANAL-MAPPING (*.XML)

1. **EINSTELLUNGEN > SEQUENZEINSTELLUNGEN... > KANAL-MAPPING...**
2. **KLMT** auf das Ikon *Voreinstellung* (zweites Ikon von links unten) > **EIGENSCHAFTEN...**
3. Gewünschte *Voreinstellung* selektieren > **EXPORTIEREN... | IMPORTIEREN...**
4. *Ordner* sowie *Namen* für *.xml-Datei spezifizieren.

LAUTSTÄRKEANZEIGE (*.XML)

1. **EINSTELLUNGEN > SYSTEMEINSTELLUNGEN... > ANWENDUNG > LAUTSTÄRKEANZEIGE.**
2. **KLMT** auf ein vorhandenes **Lautstärkeprofil**.
3. Rechts oben: **EXPORTIEREN** | bzw. **IMPORTIEREN**.
4. *Ordner* sowie *Namen* für *.xml-Datei spezifizieren.

PROFILE (*.EUP)

1. **EINSTELLUNGEN > SYSTEMEINSTELLUNGEN... > ANWENDUNG > PROFIL.**
2. **KRMT** auf ein vorhandenes **Profil**.
3. **EXPORTIEREN > ALLES...** (oder > **AUSGEWÄHLTES PROFIL...**) | bzw. **IMPORTIEREN...**
4. *Ordner* sowie *Namen* für *.eup-Datei spezifizieren.

Damit kann man z.Bsp. ein Profil exportieren/importieren, in dem man für die TL, Recorder- und/oder Player-Fenster die Buttons selbst (mühsam) definiert hat!

PROJEKTE (*.EPP)

1. **EINSTELLUNGEN > SYSTEMEINSTELLUNGEN... > ANWENDUNG > PROJEKTVOREINSTELLUNG.**
2. **krMT** auf ein vorhandene **Projektdefinition** in der *Voreinstellungsliste*.
3. **EXPORTIEREN > ALLES...** (oder **> AUSGEWÄHLTE VOREINSTELLUNG...**) | bzw. **IMPORTIEREN...**
4. *Ordner* sowie *Namen* für *.epp-Datei spezifizieren.

TASTATURKÜRZEL (*.EAP)

1. **EINSTELLUNGEN > BENUTZEREINSTELLUNGEN... > BENUTZEROBERFLÄCHE > TASTATURKÜRZEL.**
2. **Kategorie := Alles.**
3. **Filter := blank.**
4. **EXPORTIEREN...** | bzw. **IMPORTIEREN...**
5. *Ordner* sowie *Namen* für *.eap-Datei spezifizieren.

TITEL (*.ETL)

Mittels *Kopieren* + *Einfügen* (**CTL+C** und **CTL+V**).

ALLGEMEINE PROBLEME

VIRENSCANNER

Bei Problemen allenfalls folgende Ordner im Virens scanner ausnehmen ^[1]:

- ▶ C:\Program Files\Grass Valley*.*
- ▶ C:\ProgramData\Grass Valley*.*
- ▶ C:\Users\[benutzername]\AppData\Roaming\Grass Valley*.*
- ▶ D:\[Eigene Dateien]\[zzz-Edius-Projekte]*.*

AUDIO

KEIN TON HÖRBAR

Falls Audio zwar im Audiomixer sichtbar, aber über Audioausgang nicht hörbar ist, dann könnte **DirectX beschädigt** sein ^[2].

PROBLEM MIT VORSCHAUMONITOR

Bei falschem Audiosetting kann es Probleme mit dem Vorschau-Monitor geben.

TON ÜBER FIREWIRE VERZERRT

Samplerate (für Sony DV Camcorder) von 48 kHz auf 44,1 kHz herabsetzen hat geholfen ^[3].

VOICEOVER PROBLEME

Wenn sich in der Timeline »Reste« falsch gesetzter IN/OUT-Punkte befinden, kann es passieren, dass VoiceOver nicht mehr (richtig) funktioniert ^[4]. Löschen aller derartiger IN/OUT-Punkte behebt das Problem.

[1] Benutzerspezifische Laufwerksbuchstaben und Ordernamen beachten!

[2] Aus dem Dt. EDIUS-Forum.

[3] Aus dem Dt. EDIUS-Forum.

[4] Aus dem Dt. EDIUS-Forum.

WELLENDARSTELLUNG

Die *.ewc2 Dateien auf der Festplatte löschen. Edius erstellt diese immer dann wieder neu, wenn die entsprechende Spur aufgeklappt wird.

BLURAY KANN NICHT ERZEUGT WERDEN

Wenn *vorher* eine DVD erzeugt wurde, kann nicht unmittelbar darauf eine BluRay erzeugt werden, da sich der **Disk Burner** die *eingestellte Sequenz gemerkt* hat. Lösung:

1. **PROJEKT AUF HD UMSTELLEN.**
2. **MOVIE-TAB IM DISK BURNER ÖFFNEN > VORHANDENE SEQUENZ LÖSCHEN > SEQUENZ NEU EINGEBEN.** // Die Sequenz wird nun als **HD** angezeigt.
3. **BASIC-TAB IM DISK BURNER ÖFFNEN > BLU-RAY > MPEG2 ODER H.264 AUSWÄHLEN.**

CLIP SUCHEN NACH CLIPNAMEN

- Clipnamen, die **Klammern** enthalten, werden mit der Suchfunktion **nicht gefunden**: abc (13), abc(13), abc(13xyz, abc13)xyz ... werden alle über die Suchfunktion *nicht gefunden*.
- Clipnamen dürfen aber **Minus-/Bindestrich- und Underscore-Zeichen** enthalten: abc-13, xyz_13 ... werden von der Suchfunktion *gefunden*.

CLIPS KÖNNEN AUS DER BIN NICHT MEHR IN DIE TIMELINE GEZOGEN WERDEN

Wenn die **Länge von Standbildern** in den Einstellungen auf **Null** gesetzt ist (aus welchen Gründen auch immer), könnten Clips u.U. nur mehr in die Titelspur gezogen werden.

SCHALTFLÄCHEN EINFÜGEN/ÜBERSCHREIBEN IM PLR-FENSTER AUSGEGRAUT

Ein Clip im PLR-Fenster kann mit den Einfügen-/Überschreiben-Schaltflächen nicht in die Timeline übertragen werden, da die entsprechenden Schaltflächen ausgegraut sind:

- Prüfen, ob im **Timeline-Header** die **VIDEO(V)**- und/oder **AUDIO(A)**-»**PATCHES**« gesetzt sind.
- Prüfen, ob in der Timeline IN/OUT gesetzt wurde: Mit dem Tastaturkürzel **X** entfernen.

DEFRAGMENTIEREN

Empfehlung: Wenn mehr als 10% der Harddisk fragmentiert sind, sollte man defragmentieren.

EDIUS LÄSST SICH NICHT STARTEN ^[5]

MÖGLICHKEIT-1

1. ZoneAlarm beenden.
2. **KRMT IN TASKLEISTE > TASK-MANAGER STARTEN > PROZESSE > PROZESSE ALLER BENUTZER ANZEIGEN > BESCHREIBUNG > PROZESS ZONEALARM BROWSER SECURITY BEENDEN.**

MÖGLICHKEIT-2

Das kann an einer fehlerhaften Edius-Systemdatei liegen. Diese muss gelöscht werden; beim nächsten Start wird sie *automatisch neu erzeugt*. Allerdings gehen durch das Löschen auch benutzerdefinierte Einstellungen bzw. Einstellungen des Profils verloren.

Dies kann nur vermieden werden, wenn das Benutzerprofil regelmäßig gesichert wird, indem es z.B. auf einem anderem Laufwerk abgespeichert wird.

[5] Gemäß GV im dt. Forum.

Das nachfolgende Vorgehen löst oft mannigfaltige Probleme, deren Ursache oft nur schwer zu klären ist.

1. Starten Sie den Windows Explorer und gehen Sie zum Ordner **C:\BENUTZER\[Benutzername]\APPDATA\ROAMING**.
2. Ordner **CANOPUS** (bzw. **GRASS VALLEY**) löschen.

Hinweis:

Der Ordner **APPDATA** ist *geschützt*. Falls der Ordner nicht zu sehen ist:

- **EXPLORER > ORGANISIEREN > ORDNER- UND SUCHOPTIONEN > ANSICHT > ERWEITERTE EINSTELLUNGEN > VERSTECKTE DATEIEN UND ORDNER > AUSGEBLENDETE DATEIEN, ORDNER UND LAUFWERKE ANZEIGEN := On.**

EDIUS STÜRZT NACH START AB

Edius lässt sich zwar starten, aber nach Auswählen eines zu öffnenden Projektes stürzt es ab:

Mögliche Lösung: Falls sich in einem **Laufwerk** eine **DVD/BD befindet**, diese herausnehmen!

EFFEKT-PALETTE

EXPORT FUNKTIONIERT NICHT RICHTIG

Wenn ein User-Preset-Ordner nicht mehr exportiert werden kann, lässt sich das Problem u.U. wie folgt lösen:

1. **Neuen User-Preset-Ordner** mit neuem Namen anlegen.
2. Alle **User-Presets und Unterordner** entsprechend **in den neuen Ordner verschieben**.
3. **Neuen Ordner exportieren**.
4. Wenn der Export funktioniert hat, den **alten User-Preset-Ordner** soweit als möglich **löschen** ^[6].

[6] U.U. lässt sich der oberste User-Preset-Ordner nicht löschen. Bei einem Neustart von Edius ist er aber i.a. verschwunden.

FENSTER VERSCHWUNDEN

Verschiebt man bei »(Pseudo-) Mehr-Monitorbetrieb« ein Fenster z.Bsp. zu weit nach rechts, ist es »verschunden« und muss wieder zurückgeholt werden:

SHIFT+WINTASTE+PFEILTASTE LINKS/RECHTS.

FLACKERN

PROBLEM

In der Timeline liegt ein JPEG-Clip. Mittels Layouter soll ab einem bestimmten Zeitpunkt gezoomt werden. Beim Einzoomen beginnt ein Teil des Clips zu zittern, der Rest des Bildes bleibt stabil.

LÖSUNGALTERNATIVEN

1. **ANTIFLICKER**-Filter auf Clip ziehen.
2. **EINSTELLUNGEN > SYSTEMEINSTELLUNGEN > IMPORT/EXPORT > STANDBILD** ändern (z.Bsp.: **VIEW > PAUSE FIELD > UPPER FIELD**) und den Clip **danach neu importieren** (die Änderung der Einstellungen wirkt sich nicht auf bereits importierte Bilder aus).
3. Die **Zoom-Geschwindigkeit** (leicht) verändern. Oft trifft dieses Problem nur in ganz bestimmten Geschwindigkeitsbereichen auf (gut beobachtbar bei Zoomen mit Bezier-Verlauf).

LAYOUTERAUFRUF VERURSACHT EDIUS-CRASH

Unter der Trial-7 trat folgender Fehler auf:

Nach dem Aufruf des **LAYOUTERS** stürzte Edius-Trial-7 ab. Als Verursacher wurde die Software **Lucid_Virtu** festgestellt.

Nach **Neuinstallation** von **Lucid_Virtu** trat der Fehler nicht mehr auf.

NEUSTART VON EDIUS NACH CRASH

Annahme: AUTOSAVE und **BACKUP** sind aktiviert.

1. Wenn Edius noch Zeit zum Speichern hatte ^[7], dann befindet sich das laufende Projekt aktuell im Ordner **Backup** (bzw. Backup-Ordern).
2. Wenn die Zeit (oder die Art der Beeinträchtigung) dies nicht mehr ermöglichte, dann steht für die Wiederaufnahme des Projektes nur die letzte **Autosave.ezp**-Datei im Ordner **AutoSave** zur Verfügung. Deren Stand hängt von den individuellen, benutzerdefinierten Einstellungen der Zeit ab und liegt dann z.Bsp. 3 Minuten oder eine halbe Stunde vor dem Absturz-Ereignis.
3. Jedes »Projekt Speichern« im laufenden Betrieb (per Diskettensymbol oder via **CTL+S**) erzeugt und speichert eine neue aktuelle *[Projektname].ezp*-Datei im Ordner **Backup** (bzw. Backup-Ordern). Das *manuelle* Speichern eines Projektes ist insbesondere nach Abschluss von (komplexen, heiklen, ...) Arbeitsabschnitten (und/oder vor Aufruf eines bekannt zickigen Plug-Ins usw.) zu empfehlen.

Beispiel: **CTL+S** im 1 Minuten Abstand erzeugt jeweils eine eigene *[Projektname].ezp*-Datei. AutoSave- und Backup-Dateien können nicht nur im Projektordner definiert und angelegt werden, sondern auch - als zusätzliche Sicherheit - an einen anderen Platz (Harddisk) geschrieben werden. Maximal bis zu 99 Sicherungsdateien werden geschrieben. Danach werden die logisch ältesten Sicherungsdateien *überschrieben*. Autosave-Dateien können *automatisch* oder *manuell* gelöscht werden.

4. **WICHTIG:** Die *zeitlich letzte* (funktionierende!) Sicherungsdatei kann via Windows-**Explorer** anhand von **Datum/Uhrzeit** in den **AutoSave-Ordern** ermittelt werden.
 - a) Anschließend diese Datei *unter Windows* in den Edius-Projektordner ziehen,
 - b) das *Read only Attribut entfernen*,
 - c) *Edius starten*,
 - d) diese *Projektdatei starten* und sofort mittels
 - e) *Speichern unter...* mit einem neuen Namen speichern und damit weiterarbeiten.

[7] Das Abspeichern erfolgt in die geöffnete, aber gesperrte (*locked*) Objektdatei **[Projektname].ezp.lock**.

5. **WICHTIG:** Nach Neustart von Edius **NIEMALS** die vorgeschlagene **AutoRecovery-Datei anklicken!!!** Diese ist i.a. zerstört und man verliert alle zuletzt durchgeführten Änderungen.

QUICKSYNC NICHT MEHR VERFÜGBAR

Neuesten Intel-Grafiktreiber (HD2000/HD3000/HD4000) von der Intel-Downloadseite runterladen und installieren!

QUICK-TIME

Einige Fehler (Bildarstellung, JPEG-Bilder können nicht importiert werden usw.) sind auf *fehlerhaftes Quick-Time* (falsche Version, fehlerhafte Software usw.) zurückzuführen. Quick-Time ist für Edius-7.x *essentiell*. Fehler im Quick-Time können bis zum Crash von Edius führen.

Abhilfe: Quick-Time in der für Edius freigegebenen Version ^[8] (neu) installieren.

QUICKTITLER-FENSTER NICHT ANGEZEIGT

BENUTZERFEHLER

VARIANTE-1

Durch diverse Windows-Anzeige-Umstellungen können in der Registry die Koordinaten des QuickTitler (QT)-Fensters falsch (zu groß) gesetzt werden, so dass dieses nicht mehr angezeigt wird ^[9]:

1. **START > AUSFÜHREN... := *regedit* > ENTER > JA.**
Es öffnet sich der *Registrierungseditor*.

[8] Kann über das deutsche EDIUS-Forum in Erfahrung gebracht werden!

[9] Beispiel für Edius-8.xx.

2. **HKEY_CURRENT_USER > SOFTWARE > GRASS VALLEY > QUICKTITLER > 8.00 > QUICKTITLER > WINDOWPOSITION.**
 3. **DKLMT** auf **LEFT > BASIS := Dezimal > WERT := 0 > OK.** // Oder jene Pixelanzahl eingeben, die den *linken Rand* des QT-Fensters bilden soll (Beispiel: **WERT := 10**).
 4. **DKLMT** auf **TOP > BASIS := Dezimal > WERT := 0 > OK.** // Oder jene Pixelanzahl eingeben, die den *oberen Rand* des QT-Fensters bilden soll (Beispiel: **WERT := 20**).
 5. Werte kontrollieren (!) > Registrierungseditor schließen.
- Das QT-Fenster müsste jetzt mit seiner linken oberen Ecke an der Position 0/0 (bzw. an der Position 10/20) angezeigt werden.

VARIANTE-2

Dies ist eine *schnellere* Variante, um das QT-Fenster bei veränderten Display-Koordinaten (seit dem letzten Speichern) - *ohne Registrierungseditor* - wieder in das sichtbare Fenster zu »ziehen«:

1. **SHIFT + KRMT** auf das Icon vom QuickTitler in der Taskleiste.
2. **SHIFT weiterhin gedrückt halten** und **TASTE-V** klicken.
3. **SHIFT weiterhin gedrückt halten** und mit den jeweiligen **PFEIL-TASTEN** das QuickTitler-Fenster nach links / rechts / unten / oben in den sichtbaren Bereich verschieben.
4. **SHIFT** loslassen > mit **LMT** das Fenster in die gewünschte Endposition ziehen > **ENTER.**

// Diese Variante sollte prinzipiell mit *jedem* offenen Fenster funktionieren, das in der Taskleiste vorhanden ist.

BEI MEHR-MONITORBETRIEB

QUICKTITLER IN TASKLEISTE SELEKTIEREN > ALT+SPACE+M (Mauszeiger sollte nun vier Pfeile zeigen) > **MIT DEN TASTATURPFEILEN** (links, rechts, auf und ab) **DAS QUICKTITLER-FENSTER WIEDER AUF DEN SICHTBAREN DESKTOP HOLEN.**

ÜBERSETZUNGSFEHLER

QUICK-TITLER

Bei den **TEXTEIGENSCHAFTEN** sind (unterhalb von **UNTERSCHNEIDUNG**) zwei Eingabefelder aufgeführt:

Das *zweite Eingabefeld* ist - falsch übersetzt - mit **FÜHREND** bezeichnet. Richtig übersetzt müsste es *Durchschuss* (englisch *leading*) heißen oder verständlicher: **ZEILENABSTAND** ^[10].

[10] Positive/Negative Werte erhöhen/erniedrigen den Zeilenabstand prozentual. Der Wert **0** (Null) entspricht dem *standardmäßigen* Zeilenabstand (= *Fonthe*). Werte von -300% bis 300% sind möglich.

ACHTUNG

Die folgenden Installationshinweise gelten **NICHT**, wenn eine **Trial-Version** auf einem PC installiert werden soll, auf dem sich **bereits eine Trial-Version befindet!!!**

Grund: Trial-Versionen speichern entsprechende Informationen auf ziemlich komplexe/komplizierte Art, die u.U. auch entsprechend komplexe Vorgehensweisen erfordern, um den PC wieder zu bereinigen.

VORAUSSETZUNGEN

Die weiter unten angeführten Tipps funktionieren jedenfalls für:

HARDWARE

- ASUSTeK Computer INC. P8Z68-V PRO (LGA1155)
- Intel i7-2600K
- 16 GB Dual-Kanal DDR3 @ 668MHz (9-9-9-24)
- 1024 MB GeForce 9800 GT (Point of View)
- Deutsche Tastatur

BETRIEBSSYSTEM

MS Windows 7 Home Premium 64-bit SP1 (deutsch)

SOFTWARE ^[1]

- EDIUS Version **6.54b** (deutsch)
- ProDAD Mercalli Pro V2
- ZoneAlarm (Firewall und Antivirus)

[1] Als **Ausgangsbasis** installiert.

UPGRADE AUF VERSION 7.X

EDIUS STARTEN UND PROFILE SOWIE PRESETS SICHERN:

1. **Profile:** **SETTINGS > SYSTEM SETTINGS > APPLICATION > PROFILE > ALLE PROFILE MARKIEREN (GUMMIBAND) > KRMT AUF BELIEBIGES PROFIL > EXPORT > ALL...**
2. **Device Presets:** **SETTINGS > SYSTEM SETTINGS > HARDWARE > DEVICE PRESET > ALLE DEVICE PRESETS MARKIEREN (GUMMIBAND) > KRMT AUF BELIEBIGES MARKIERTES PRESET > EXPORT... > ALL**
3. **Project Presets:** **SETTINGS > SYSTEM SETTINGS > APPLICATION > PROJECT PRESET > ALLE PROJECT PRESETS MARKIEREN (GUMMIBAND) > KRMT AUF BELIEBIGES MARKIERTES PRESET > EXPORT > ALL...**
4. **User Presets:** Diese sollten laufend gesichert/exportiert werden/worden sein!!!

SYSTEM-IMAGE (ALT) ERSTELLEN !!!

START > SYSTEMSTEUERUNG > SICHERN UND WIEDERHERSTELLEN > SYSTEMABBILD ERSTELLEN !!!.

ALTES EDIUS EXSTALLIEREN

1. **GV Lizenzmanager** von **Taskleiste** starten und **Online deaktivieren**.
2. **Edius** und (allenfalls) alle **PlugIns** und **VSTs** via **Systemsteuerung** exstallieren.
3. **REBOOT.**
4. **GV Lizenzmanager** via *Systemsteuerung* exstallieren.
5. **REBOOT.**
6. Im Windows Explorer **Hidden Files/Folders anzeigen** und folgende **Ordner** löschen:
 - ▶ **C:\PROGRAM FILES(x86)\GRASS VALLEY** ^[2].
 - ▶ **C:\BENUTZER\[BENUTZERNAME]\APPDATA\ROAMING\GRASSVALLEY.**

[2] Ordner von altem Edius löschen.

- ▶ **C:\PROGRAMDATA\GRASS VALLEY.**
- 7. Den **Inhalt** des Ordners **C:\BENUTZER\[BENUTZERNAME]\APPDATA\LOCAL\TEMP** löschen
- 8. Vom **INTERNET ABSCHALTEN.**
- 9. ALLE **ANTIVIRUS-** und **FIREWALL-**Software (zumindest) **deaktivieren.**

VERSION 7.X INSTALLIEREN

1. **REBOOT.**
2. Version 7.x installieren.
3. **REBOOT.**
4. **EDIUS7_DVDStyle7** installieren.
5. ALLE **ANTIVIRUS-** und **FIREWALL-**Software wieder aktivieren.
6. **INTERNET** wieder anschalten.
7. Neue Version **registrieren** (via Internet online).
8. Neue Version **aktivieren** ^[3].

PRESETS IMPORTIEREN

1. **Edius-7.x** starten.
2. **Profile** importieren: **SETTINGS > SYSTEM SETTINGS > APPLICATION > PROFILE > KRMT AUF BELIEBIGES PROFIL > IMPORT... > GESICHERTE PROFILE MARKIEREN > ÖFFNEN.**
3. **Device Presets** importieren: **SETTINGS > SYSTEM SETTINGS > HARDWARE > DEVICE PRESET > KRMT AUF LEERE STELLE IN DEVICE PRESET LISTE > IMPORT > GESICHERTE PRESETS MARKIEREN > ÖFFNEN.**
4. **Project Presets** importieren: **SETTINGS > SYSTEM SETTINGS > APPLICATION > PROJECT PRESET > KRMT AUF LEERE STELLE IN PRESETS LIST > IMPORT > GESICHERTE PRESETS MARKIEREN > ÖFFNEN.**
5. **User Presets** importieren.
6. **System- und Benutzereinstellungen** einrichten/adaptieren (Anhalt dafür: Siehe im Kapitel **POT-Standards** *meine* Voreinstellungen).
7. **PlugIns** und **VSTs** installieren (64 bit-Versionen!!)

[3] **Online** via Internet oder **offline** (gemäß Installations-Handbuch).

SYSTEM-IMAGE (NEU) ERSTELLEN !!!

START > SYSTEMSTEUERUNG > SICHERN UND WIEDERHERSTELLEN > SYSTEMABBILD ERSTELLEN !!!

EDIUS-7.X TESTEN

- **Alte Projekte** können übernommen werden, sollten aber sofort unter einem **neuen Namen gespeichert** werden.
- Alle **alten, nicht erkannten PlugIns** werden als *Dummy-Effekte* in der Informationspalette angezeigt und müssen entweder **ersetzt** oder **gelöscht** werden.

EDIUS MIT ENGLISCHER SPRACHOBERFLÄCHE

ALLGEMEINES

- Grundsätzlich wird Edius in *der* Sprache installiert, mit der das Betriebssystem *Windows* betrieben wird.
- In der D.A.CH-Region^[4] wird i.a. *Windows* mit *deutscher* Sprachoberfläche betrieben, wovon im weiteren ausgegangen wird: **Windows** in *Deutsch* ==> **Edius** wird mit *deutscher* Sprachoberfläche installiert.

EDIUSAUFENGLISCHE SPRACHOBERFLÄCHE UMSTELLEN

Möchte man (unter einem *deutschen Windows*) **Edius** mit **englischer** Sprachoberfläche benutzen, lässt sich dies wie folgt erreichen:

1. **Edius (normal) installieren** und *nicht starten*. // Edius würde mit deutscher Sprachoberfläche gestartet.
2. Den Ordner
 - ▶ **C:\PROGRAM FILES\GRASS VALLEY\EDIUS x\LOCALIZE**^[5] umbenennen auf
 - ▶ **C:\PROGRAM FILES\GRASS VALLEY\EDIUS x\### LOCALIZE**^[6].
3. **Edius neu starten**. // Edius wird nun mit *englischer* Sprachoberfläche gestartet.

[4] Deutschland-Österreich-Schweiz

[5] x steht für 7 oder 8.

[6] Vorschlag; es kann aber jeder beliebige, nicht benutzte Ordnername gewählt werden.

UPGRADES, UPDATES, PLUGINS INSTALLIEREN ETC.

Wenn (unter einem *deutschen Windows*) Edius mit **englischer** Sprachoberfläche betrieben wird, ist wie folgt vorzugehen:

1. **Edius beenden.**
2. Den Ordner
 - ▶ **C:\PROGRAM FILES\GRASS VALLEY\EDIUS x\### LOCALIZE** wieder auf den Standardnamen
 - ▶ **C:\PROGRAM FILES\GRASS VALLEY\EDIUS x\LOCALIZE** umbenennen.
3. **Upgrade** bzw. **Update** durchführen, **PlugIns** installieren etc.
4. **Edius starten** (*deutsche* Sprachoberfläche wird angezeigt) und **überprüfen**, ob Upgrade, Update, PlugIns installieren etc. ordnungsgemäß durchgeführt wurde.
5. Im positiven Fall den Ordner
 - ▶ **C:\PROGRAM FILES\GRASS VALLEY\EDIUS x\LOCALIZE** umbenennen auf
 - ▶ **C:\PROGRAM FILES\GRASS VALLEY\EDIUS x\### LOCALIZE**
6. **Edius neu starten.** // Das upgedatete Edius wird nun mit *englischer* Sprachoberfläche gestartet.

POT-SYSTEMEINSTELLUNGEN

Anmerkung: **On/Off**^[1] bezieht sich im Folgenden auf **Checkboxen**.

ANWENDUNG

AUDIO-ÜBERWACHUNGSMODUS

Defaultwerte.

AUF AKTUALISIERUNGEN PRÜFEN

NACH ONLINE-AKTUALISIERUNGEN SUCHEN := **On**.

DATEI EXPORT

RUNDEN AUF GERADE FRAMES WENN NACH 50 ODER 60 EXPORTIERT WIRD. := **On**.

ERFASSUNG

RANDBEREICH := **02:00**.

NACH EINSTELLUNG DER GERÄTEVOREINSTELLUNG BANDNAMEN-EINSTELLUNG BESTÄTIGEN := **On**.

DATEINAME BEI ERFASSUNG BESTÄTIGEN := **On**, **Nach Erfassung**.

NACH ERFASSUNG IM PLAYER ÖFFNEN := **Off**.

AUDIOFEHLER AUTOMATISCH BEHEBEN := **On**.

AUTOMATISCHE ERKENNUNG VON ERFASSUNGSEREIGNISSEN > BEI TIMECODE-UNTERBRECHUNG := **On**.

AUTOMATISCHE ERKENNUNG VON ERFASSUNGSEREIGNISSEN > BEI ÄNDERUNG DES SEITENVERHÄLTNISSSES := **On**.

AUTOMATISCHE ERKENNUNG VON ERFASSUNGSEREIGNISSEN > BEI ÄNDERUNG DER SAMPLE-RATE := **On**.

AUTOMATISCHE ERKENNUNG VON ERFASSUNGSEREIGNISSEN > BEI ÄNDERUNG DER AUFZEICHNUNGSZEIT := **On**.

[1] **On** ... Häkchen gesetzt, **Off** ... Häkchen **nicht** gesetzt.

AUTOMATISCHE ERKENNUNG VON ERFASSUNGSEREIGNISSEN > WENN EIN EREIGNIS ERKANNT WIRD: > DATEIEN TRENNEN := On.

AUTOMATISCHE ERKENNUNG VON ERFASSUNGSEREIGNISSEN > WENN EIN EREIGNIS ERKANNT WIRD: > GETRENNTE DATEIEN ZU SEQUENZEN GRUPPIEREN := On.

AUTOMATISCHE ERKENNUNG VON ERFASSUNGSEREIGNISSEN > WENN EIN EREIGNIS ERKANNT WIRD: > MARKE HINZUFÜGEN := On.

**GERÄTESTEUERUNG NACH ERFASSUNG > EINFACHE ERFASSUNG := Pause.
GERÄTESTEUERUNG NACH ERFASSUNG > BATCH-CAPTURE := Stopp.**

LAUTSTÄRKEANZEIGE

EBU R128.

PROFIL

POT-Std

PROFIL := Lokal.

PROJEKTVOREINSTELLUNG

VOREINSTELLUNGSLISTE := AVCHD (HD 1920x1080 50i 16:9 10bit)

BESCHREIBUNG > VIDEO > BILDGRÖSSE := 1920 x 1080.

BESCHREIBUNG > VIDEO > BILDRADE := 25.00.

BESCHREIBUNG > VIDEO > SEITENVERHÄLTNIS := 1.0000.

BESCHREIBUNG > VIDEO > HALBBILDREIHENFOLGE := Oberes Halbbild.

BESCHREIBUNG > VIDEO > VIDEOKANÄLE := YCbCr + Alpha.

BESCHREIBUNG > VIDEO > BITRATE FÜR DIE QUANTISIERUNG := 10 Bit.

BESCHREIBUNG > VIDEO > STEREOSKOPISCHE BEARBEITUNG := Deaktivieren.

BESCHREIBUNG > AUDIO > SAMPLE-RATE := 48000Hz.

BESCHREIBUNG > AUDIO > BITRATE FÜR DIE QUANTISIERUNG := 32 Bit.

BESCHREIBUNG > AUDIO > KANAL := 2.

BESCHREIBUNG > SETUP > RENDERFORMAT := Grass Valley HQX SuperFine.

BESCHREIBUNG > SETUP > OVERSCAN-GRÖSSE := **0 %**.
BESCHREIBUNG > SETUP > AUDIOREFERENZPEGEL := **-12 dB**.
BESCHREIBUNG > SETUP > RESAMPLING-METHODE := **LANCZOS 3 (HOHE QUALITÄT)**.

QUELLBROWSER

ORDNER FÜR DATEIÜBERTRAGUNG := *Projektordner*.

ORDNER MIT DATUM ERSTELLEN := *On*.

ORDNERPFAD FÜR DATEIÜBERTRAGUNG := *...\Transferred\...* //

Im Projektordner.

RENDERN

RENDEROPTIONEN > FILTER := *On*.

RENDEROPTIONEN > ÜBERGANG/ÜBERBLENDUNGEN := *On*.

RENDEROPTIONEN > KEY/TRANSPARENZ := *On*.

RENDEROPTIONEN > GESCHWINDIGKEITSÄNDERUNG := *On*.

RENDEROPTIONEN > INHALTE, DIE NICHT IM PROJEKTFORMAT SIND := *On*.

RENDER-ENTSCHEIDUNGEN > VERBLEIBENDER PUFFER: WEINGER ALS
:= **5** Bilder.

UNGÜLTIGE RENDER-DATEIEN LÖSCHEN := *Beim Schließen des Projekts*.

SNFS QoS

QoS AKTIVIEREN := *Off*.

WIEDERGABE

WIEDERGABE BEI BILDVERLUST ANHALTEN := *Off*.

WIEDERGABE-PUFFERGRÖSSE := **1 GB**.

PUFFERBILDER VOR WIEDERGABE := **15** Bilder.

HARDWARE

GERÄTEVOREINSTELLUNG

- SETTINGS > SYSTEM SETTINGS > HARDWARE > DEVICE PRESET > NEW > NAME** := **USB-Mikro**. // Externes USB-Mikrofon für Voice-Over)
- WEITER > SELECT ICON > Mikrofon-Icon** wählen.

3. **WEITER > INTERFACE > DIRECTSHOW CAPTURE.**
4. **VIDEO FORMAT := PCM 96000Hz 2Ch 32bit.**
5. **WEITER > INTERFACE := Generic OHCI.**
6. **WEITER > COMPLETED > OK.**

VORSCHAUGERÄT

AUSGEWÄHLTES GERÄT := Generic OHCI-Output.

PULLDOWN-FORMAT VERWENDEN, WENN VERFÜGBAR := On.

WARNMELDUNG ANZEIGEN, WENN DAS AUSGEWÄHLTE GERÄT DAS AKTUELLE FORMAT NICHT UNTERSTÜTZT := On.

EFFEKTE

GPUFX-EINSTELLUNGEN

MULTISAMPLE > MULTISAMPLE-TYP := Keine.

MULTISAMPLE > QUALITÄTSSTUFE := 0.

RENDERQUALITÄT := Volle Qualität.

GPU > GPU-NAME := Intel(R) HD Graphics 3000

VST-PLUG-IN-BRIDGE

C:\ProgramFiles\VstPlugIns.

C:\ProgramFiles\VstPlugIns\Acon Digital Restoration Suite (64 bit).

EINGANGSSTEUERUNG

Keine eigenen Einstellungen.

IMPORT/EXPORT AUDIO CD/DVD

DATEIEINSTELLUNGEN > DATEINAMEN-EINSTELLUNGEN := Dateinamen automatisch festlegen.

AUDIO-CD-EINSTELLUNGEN > AUDIOPEGEL ANPASSUNG := 0 dB.

DVD-VIDEOEINSTELLUNGEN DATEI TRENNEN := Bei jedem Programm.

DVD-VR-EINSTELLUNGEN > DATEI TRENNEN := Bei jedem Programm.

AVCHD

BESCHLEUNIGTE SUCHE VERWENDEN := On.

SUCHINFORMATIONEN IM HINTERGRUND ERSTELLEN := On.

SUCHINFORMATIONEN IN DATEI SPEICHERN := On.

TIMECODE VON »PICTURE TIMING SEI« HOLEN := Off.

MPEG

BESCHLEUNIGTE SUCHE VERWENDEN := On.

SUCHINFORMATIONEN IM HINTERGRUND ERSTELLEN := On.

SUCHINFORMATIONEN IN DATEI SPEICHERN := On.

A/V-SYNCHRONISIERUNG MIT PTS := On.

TIMECODE VON GOP-HEADER ABRUFEN := Off.

STANDBILD

HALBBILD ERFASSEN := Pause Field. // Follow pause field setting.

SEITENVERHÄLTNIS ANPASSEN := On.

DATEIFORMAT := TIFF Files (*.tif).

POT-BENUTZEREINSTELLUNGEN

ANWENDUNG

ANDERE

ZULETZT GEÖFFNETER CLIP > DIE ZULETZT GENUTZTE LISTE ANZEIGEN := On.

ZULETZT GEÖFFNETER CLIP > ANZAHL DER DATEIEN := 5.

ZULETZT GEÖFFNETER CLIP > MINIATURANSICHT IN DER LISTE DER ZULETZT VERWENDETEN ELEMENTE ANZEIGEN := Groß.

FENSTERPOSITIONEN SPEICHERN := On.

TOOLTIP ANZEIGEN := On.

WELLENFORM CACHE ERZEUGEN, WENN DER CLIP REGISTRIERT WIRD := On.

WAV-CACHEDATEIEN IN PROJEKTORDNER ERSTELLEN (FÜR DATEIEN AUF WECHSELDATENTRÄGERN ODER NETZLAUFWERKEN) := On.

LEGEN SIE BEIM HINZUFÜGEN EINER NEUEN SEQUENZMARKE DIE ANKEREINSTELLUNG AUF EIN FEST. := Off.

PLAYER-FORMAT := Timeline-Format.

STANDARDTITEL-PROGRAMM := QuickTitler.

HINTERGRUNDJOB

STANDARDEINSTELLUNGEN FÜR HINTERGRUNDJOB > HINTERGRUNDJOBS WÄHREND DER WIEDERGABE ANHALTEN := On.

MATCH-FRAME

SUCHRICHTUNG := Weiter.

ZIELSPUREN := Alle Spuren.

ÜBERGANG := Clip auf »Von«-Seite verwenden.

PROJEKTDATEI

PROJEKTDATEI > PROJEKTDATEIORDNER := D:\Eigene Dateien\zzz-Edius-Projekte (TEST).

PROJEKTDATEI > DATEINAME := Unbenannt.

ZULETZT GEÖFFNETES PROJEKT > LISTE DER ZULETZT VERWENDETEN ELEMENTE ANZEIGEN := On.

ZULETZT GEÖFFNETES PROJEKT > ANZAHL DER DATEIEN := 10.

BACKUP > ZIEL > PROJEKTORDNER := On.

BACKUP > ZIEL > ORDNER AUSWÄHLEN := Off.

BACKUP > ANZAHL DER DATEIEN := 100.

AUTOMATISCH SPEICHERN > ZIEL > PROJEKTORDNER := On.

AUTOMATISCH SPEICHERN > ZIEL > ORDNER AUSWÄHLEN := Off.

AUTOMATISCH SPEICHERN > ANZAHL DER DATEIEN := 100.

AUTOMATISCH SPEICHERN > INTERVALL := 15 Min.

AUTOMATISCH SPEICHERN > ALLE AUTOMATISCH GESPEICHERTEN DATEIEN BEIM SPEICHERN DER PROJEKTDATEI LÖSCHEN := Off.

PROXY-MODUS

PROXY-MODUS > FALLS KEIN PROXY VORHANDEN IST, VERWENDEN SIE HiRES := On.

PROXY-MODUS > AUTOMATISCH PROXY GENERIEREN := Off.

TIMELINE

CLIPLÄNGE BEI ÜBERGANG/ÜBERBLENDUNG ERWEITERN := Off.

STANDARDÜBERBLENDUNG IN ÜBERGANG EINFÜGEN := On.

STANDARDÜBERGANG IN ÜBERBLENDUNG EINFÜGEN := **Off**.
SCHNITTPUNKT VON ÜBERGANG/ÜBERBLENDUNG NACH VORNE WENN IN DER MITTE EINES BILDS FESTLEGEN := **On**.
NÄCHSTEN CLIP BEIM TRIMMEN EINES CLIPS ANHALTEN (AUSSER BEIM RIPPLE-TRIMMEN) := **Off**.
TOOLTIP WÄHREND DES TRIMMENS ANZEIGEN := **On**.
PAN-EINSTELLUNGEN INITIALISIEREN, WENN AUDIOCLIPS ZU ANDEREN SPUREN VERSCHOBEN WERDEN := **Off**.
WÄHLEN SIE DIE LINKE CLIP BEIM SCHNEIDEN EINES CLIP := **On**.
MAGNETFUNKTION := Alle Checkboxes **On**.
STANDARD > SYNC-MODUS := **Off**.
STANDARD > RIPPLE-MODUS := **Off**.
EINFÜGEN/ÜBERSCHREIBEN-MODUS := **Einfügen**.
WELLENFORM := **Linear (%)**.
CLIP-TIMECODE > DAUER > TIMELINE-TC := **On**. // Rest := **Off**.
CLIP-TIMECODE > DAUER > QUELL-TC := **On**. // Rest := **Off**.
CLIP-MINIATURANSICHT := **Off**.

VORSCHAU

BILDSCHIRMANZEIGE

NORMALES EDITIEREN ANZEIGEN > SEQUENZ-TIMECODE := **On**.
NORMALES EDITIEREN ANZEIGEN > QUELLINFORMATIONEN := **On**.
NORMALES EDITIEREN ANZEIGEN > BESCHRIFTUNG := **On**.
NORMALES EDITIEREN ANZEIGEN > STATUS := **On**.
TRIMMEN ANZEIGEN > SEQUENZ-TIMECODE := **On**.
TRIMMEN ANZEIGEN > QUELLINFORMATIONEN := **On**.
EXPORT ANZEIGEN > SEQUENZ-TIMECODE := **On**.
EXPORT ANZEIGEN > QUELLINFORMATIONEN := **Off**.
ANSICHT > POSITION := *links unten*.
ANSICHT > GRÖSSE := **Mittel**.
ANSICHT > HINTERGRUND := **On**.
QUELLINFORMATIONEN AUSWÄHLEN := **Timecode**.
PEGELANZEIGE DARSTELLEN := **On**.
PEGELANZEIGE DARSTELLEN > FARBE UND SCHWELLENWERT :=

rot

orange über **-3** dB*

gelb über **-9** dB*

grün.

PEGELANZEIGE DARSTELLEN > ANZEIGE BEI SPITZENWERT* UMGEBEN := On.

OVERLAY

AKTUALISIERUNGSFREQUENZ := Halbbild.

ZEBRAVORSCHAU > ÜBER =: 100 %, **FARBE** := Rot.

ZEBRAVORSCHAU > UNTER =: 0 %, **FARBE** := Gelb.

AKTIONSSICHEREN BEREICH ANZEIGEN := Off.

PREROLL-BEARBEITUNG

PREROLL-BEARBEITUNG > PREROLL := 03:00.

PREROLL-BEARBEITUNG > POSTROLL := 01:00.

VOLLBILDVORSCHAU

VOLLBILDVORSCHAU > ANZEIGEHALTE := Automatisch.

VOLLBILDVORSCHAU > STEREOSKOPISCHE SPIEGELUNG - HORIZONTAL := Off.

WIEDERGABE

PREROLL := 03:00.

WIEDERGABE BEI BEARBEITUNG FORTSETZEN := On.

DIE WIEDERGABE FORTSETZEN, WENN CLIPS VOM PLAYER ZUR TIMELINE HINZUGEFÜGT WERDEN := Off.

WIEDERGABE BEIM TRIMMEN DES CLIPS FORTSETZEN := Off.

KORREKTES BILD BEIM SCRUBBING ANZEIGEN := On.

FILTERLAYER UND SPURLAYER (FÜR EFFEKTEINSTELLUNGEN) KOMBINIEREN := On.

AUSGABE-TIMECODE := Sequenz-Timecode.

VORRANG DES QUELL-TIMECODES := Untere Spur.

QUELL AUDIO »PASS THROUGH« UND ZUSÄTZLICHE DATENPRIORITYÄT := Untere Spur.

BENUTZERBEREICH

BIN

ANSICHT := Kleine Miniaturansicht (Tooltip).

ORDNERTYP := Normaler Ordner.

SPALTEN := Alle auf **On** gesetzt.

FENSTERFARBE

R := +20.

G := +20.

B := +20.

SCHALTFLÄCHE

Einstellungen **siehe Abschnitte** **Layout**... // am Ende dieses Kapitels.

STEUERUNG

TIMECODE ANZEIGEN > PLAYER > AKTUELL := **On**.

TIMECODE ANZEIGEN > PLAYER > IN := **On**.

TIMECODE ANZEIGEN > PLAYER > OUT := **On**.

TIMECODE ANZEIGEN > PLAYER > DAUER := **On**.

TIMECODE ANZEIGEN > PLAYER > GESAMT := **On**.

TIMECODE ANZEIGEN > REKORDER > AKTUELL := **On**.

TIMECODE ANZEIGEN > REKORDER > IN := **On**.

TIMECODE ANZEIGEN > REKORDER > OUT := **On**.

TIMECODE ANZEIGEN > REKORDER > DAUER := **On**.

TIMECODE ANZEIGEN > REKORDER > GESAMT := **On**.

TIMECODE ANZEIGEN > GRÖSSE := **14**.

SHUTTLE/REGLER := **Shuttle und Regler**.

SHUTTLE/REGLER > SHUTTLE > PLAYER := **On**.

SHUTTLE/REGLER > SHUTTLE > REKORDER := **On**.

SCHALTFLÄCHE > PLAYER- & REKORDER-SCHALTFLÄCHEN ANZEIGEN := **On**.

SCHALTFLÄCHE > GRÖSSE := **Klein**.

TASTATURKÜRZEL

Siehe unter: „Wichtige Tastaturkürzel“ auf Seite 135 (die mit **POT-STD** markierten Kürzel.)

QUELLE

AUTOMATISCHE KORREKTUR

BILDRATE BEIM LADEN VON CLIP ANPASSEN := **Off**.

FARBBEREICH FÜR RGB-CLIP := **Weiß**. // Defaultwert

FARBBEREICH FÜR YCbCr-CLIP := **Superweiß**. // Defaultwert
NORMALISIEREN > FENSTERGRÖSSE := **300** ms.
SUBCLIP > RANDBEREICH := **00:00**.

DAUER

STANDBILD > DAUER := **12:00**.

STANDBILD > ZWISCHEN IN/OUT HINZUFÜGEN := **On**.

TITEL > DAUER := **15:00**.

TITEL > TITELMIXER AUTOMATISCH HINZUFÜGEN := **On**.

TITEL > ZWISCHEN IN/OUT HINZUFÜGEN := **On**.

V-MUTE > DAUER := **00:01**.

RUBBERBAND-PUNKT > AUTOM. HINZUFÜGEN := **0** Bild(er) innen.

OFFLINE-CLIP WIEDERHERSTELLEN

RANDBEREICH := **05:00**.

STANDARD WIEDERHERSTELLEN > KANN TRANSFERIERT WERDEN
:= **Alle übertragen**.

STANDARD WIEDERHERSTELLEN > KEINE DATEI INFORMATION :=
Nur in Timeline verwendete Bereich...

STANDARD WIEDERHERSTELLEN > KANN ERFASST WERDEN := **Alles erfassen**.

TEILWEISE ÜBERTRAGUNG

ZIELCLIP := **Nur von Wechselmedien**.

AUTOM. ÜBERTRAGUNG > WENN VOM PLAYER ZUR TIMELINE HINZUGEFÜGT := **Off**.

AUTOM. ÜBERTRAGUNG > WENN VOM PLAYER ZUM BIN HINZUGEFÜGT := **Off**.

RANDBEREICH := **05:00**.

EINGANGSSTEUERUNG

Keine eigenen Einstellungen.

POT-PROJEKTEINSTELLUNGEN

EINSTELLUNG

RENDER FORMAT := *Grass Valley HQX SuperFine*.

OVERSCAN-GRÖSSE := *0%*.

AUDIOREFERENZPEGEL := *-12 dB*.

RESAMPLING-METHODE := *Lanczos 3 (Hohe Qualität)*.

SEQUENZEINSTELLUNG (STANDARD)

Keine eigenen Einstellungen.

SPUR (STANDARD)

V-SPUREN := *4*.

VA-SPUREN := *0*.

T-SPUREN := *0*.

A-SPUREN := *4*.

KANAL-MAPPING...

Alles auf Stereo.

POT-SEQUENZEINSTELLUNGEN

TC-VOREINSTELLUNG := *00:00:00:00*.

TC-MODUS := *Non-Drop-Frame*.

GESAMTLÄNGE := *---:---:---:---*.

ZUSÄTZLICHE DATEN ERHALTEN := *On*.

KANAL-MAPPING := *Alles auf Stereo* (bzw. nach Bedarf).

POT-SONSTIGE EINSTELLUNGEN

ANSICHT > **HALBBILD ANHALTEN** > **BILD**.

LAYOUT-MODUSLEISTE

- **AUDIO-QUELLKANAL-MODUS**
- **EINFÜGEN/ÜBERSCHREIBEN-MODUS UMSCHALTEN(EINFG)**
- **RIPPLE-MODUS FESTLEGEN(R)**
- **SYNC-LOCK-SEQUENZMARKE - UMSCHALTEN**
- **GRUPPE/VERKNÜPFEN-MODUS EINRICHTEN (UMSCHALT+L)**
- **MAGNETFUNKTION**
- **MINIATURANSICHT ANZEIGEN ALT+H**
- **PROXY-MODUS**





VERSION 7.50

NEUE FUNKTIONEN

MARKIERTE CLIPS IN DER TIMELINE AN DIE STELLE DES TLC SETZEN ^[1]

- Dazu gibt es drei neue Schaltflächen, die man in der Timeline anzeigen lassen kann (**SETTINGS > USER SETTINGS... > USER INTERFACE > BUTTON ...**): **JUMP SELECTED CLIPS TO CURSOR LOCATION**.
- Clips in der TL markieren > TLC an gewünschte Position stellen > entsprechende Schaltfläche in der TL anklicken.
// Als schnelle(re) Alternative lassen sich für die drei Schaltflächen auch Tastaturkürzel definieren.

SEQUENZ- UND CLIPNAMEN SIMULTAN IN DER TIMELINE UND IN DER BIN ÄNDERN

- Die Tastenkombination **ALT+F2** (als Erweiterung zu **F2**) erlaubt nun den Namen einer/s markierten Sequenz/Clips **in der BIN** (auch sequenzüberschreitend und für alle Instanzen in allen Projekt-Timelines sowie für nested Sequenzen) global zu ändern.
- Die Möglichkeit in der BIN via **KRMT** auf eine/n Sequenz/Clip und **KLMT** auf **SEQUENCE SETTINGS ...** gibt es nach wie vor.
- Die Namensänderung von Sequenzen **aus der Timeline** erfolgt wie bisher durch **DKRMT** auf den Timelinereiter oder **KRMT** auf den Timelinereiter und **KLMT** auf **SEQUENCE SETTINGS...**

TIMELINE PLAYBACK ALS HINTERGRUNDPROZESS

Das Abspielen der Timeline läuft nun als Hintergrundjob. Die Timeline wird somit nicht mehr angehalten, wenn z.B. im Dateimanager ein pdf-Dokument geöffnet wird.

[1] Mit oder ohne Ripplemodus.

BILDEXPORT VIA [VIEW] > [PAUSE FIELD] STEUERN

- Wenn man via **SETTINGS > SYSTEM SETTINGS... > IMPORTER/EXPORTER > STILL IMAGE > CAPTURE FIELD** z.B. **Upper Field** (*Oberes Halbbild*) eingestellt hat, dann wird für den Bild-Export **Upper Field** (*Oberes Halbbild*) angewendet.
- Stellt man hingegen **Follow pause field setting** (*Pause Bild*) ein, dann wird für den Bild-Export diejenige Option verwendet, die unter **VIEW > PAUSE FIELD** (*Ansicht > Halbbild anhalten*) eingestellt ist^[2].
- Will man für den Bild-Export eine *andere Einstellung* als die momentan gesetzte verwenden, dann genügt es nun, unter **VIEW > PAUSE FIELD** (*Ansicht > Halbbild anhalten*) z.B. **Frame** (*Bild*) auszuwählen^[3].
- Der **Vorteil der neuen Option** liegt einfach darin, dass man mittels **VIEW > PAUSE FIELD** (*Ansicht > Halbbild anhalten*) **schneller** die richtige Option auswählen kann als bisher, wo man über den mehrstufigeren Weg **SETTINGS > SYSTEM SETTINGS > IMPORTER/EXPORTER > STILL IMAGE > CAPTURE FIELD** gehen musste.

ANSICHTSOPTIONEN IN DER BIN

In der BIN wurden einige zusätzliche Ansichtsoptionen integriert.

VERSION 8.X (WORKGROUP)

NEUE FUNKTIONEN

- Clips in der BIN zoombar (entweder mit Schieberegler rechts oben oder nach Klick auf diesen mit Mausrad).

VERSION 8.1

- Win10, ProRes, DNxHD
- Projekt-Templates
- OpenFX
- GUI verbessert

[2] In der *englischen* Oberfläche wird wesentlich eindeutiger zum Ausdruck gebracht, worum es hier eigentlich geht als in der deutschen Übersetzung!

[3] Auch hier ist die *englische* Oberfläche mit **VIEW > PAUSE FIELD** klarer als die deutsche Übersetzung **ANSICHT > HALBBILD ANHALTEN**.

VERSION 8.2

- Motion Tracking
- LOG/LUT Unterstützung
- RAW-Unterstützung für Canon und Sony
- Draft Modus
- Verbesserter H.264/AVC Decoder und Encoder (für schnelles Enkodieren von 4K XAVC)
- NEU: Beschleunigte 4K H.264 Wiedergabe
- Qualitativ hochwertige Slow-Motion (optical Flow)
- Skalierung der Benutzeroberfläche mit 125/150/200% zur besseren Darstellung

VERSION 9.X (WORKGROUP)

NEUE FUNKTIONEN (GEPLANT)

VERSION 9.0

- GUI verbessert: Einiges heller
- 10bit-Verarbeitung verbessert
- mp4-Export (h.264) in 10bit möglich
- Erweitertes Motion Tracking
- Background rendering (in V8 nicht impl)
- Closed Caption/Untertitel
- Automatische Audio-Synchronisierung mehrerer Clips
- Clips: HDR in SD/HD umwandeln und umgekehrt !!
- HDR (HLG, PQ; Logs) wird von Edius im Source-Clip erkannt
- HDR-Projekte lassen sich als H.264 mit 10bit 4:2:2 exportieren
- Farbraum als Projekteinstellung (zB BT.2020)
- UHD 50/60p-Echtzeitausgabe über Drittanbieter-Karten (u.a. von Blackmagic und AJA) // nur Workgroup
- RED-File-Unterstützung im Source-Browser
- Import Canon C200 RAW Light Format
- Integriert ist der 10bit Import von Cinema DNG, DPX und anderen Still-Raw Formaten (nach Debayering) (in 10 Bit auf einer 10 Bit-Timeline abgelegt)
- weitere Formate/Codecs
- Multiprozessor-Unterstützung für H.264-Export

- H.265 Datei-Export
- 8K und die Unterstützung von High Frame Rates“ (sowie weitere Features)
- Cloudfähigkeit
- Floating point Lizenz

MODIFIKATIONS-CHRONOLOGIE

OKTOBER 2017

1. Diverse **Modifikationen** (Tippfehler, Index verbessert, POT-Standards etc.).
2. Kapitel **WICHTIGE TIPPS:**
 - Abschnitt **IMPORTIEREN > SEQUENZEN AUS ANDEREM PROJEKT IMPORTIEREN** hinzugefügt (Seite 54 ff).
3. Kapitel **BACKUP, SICHERN, FEHLERBEHEBUNG:**
 - Abschnitt **FEHLERBEHEBUNG > SCHALTFLÄCHEN EINFÜGEN/ÜBERSCHREIBEN IM PLR-FENSTER AUSGEGRAUT** hinzugefügt (Seite 159).
4. Kapitel **NEUE VERSIONEN:**
 - Abschnitt **VERSION 9.x** hinzugefügt (Seite 189 ff).

SYMBOLE

- ^: 138, 146.**
 ALT+^ (Zirkumflex): 135.
 SHIFT+^: 138, 146.
- : 144, 146.**
 CTL+»-«: 146.
 SHIFT+«-»: 9.
 SHIFT+»-« (Minus): 135, 146.
- ,: 141, 144.**
 SHIFT+. (bzw. ,): 141, 144.
- .: 141, 144.**
 SHIFT+. (bzw. ,): 141, 144.
- *: 141, 145.**
 *.ewc2: 158.
 *.ezb-Datei: 15.
 Num *: 141, 145.
 *.tif: 177.
 *.wav: 79.
- /: 135, 144, 145.**
 ALT+Num /: 135, 145.
 Num /: 145.
- #**
 ### Localize
 C:\Program Files\Grass Valley\EDIUS
 x\### Localize: 170, 171.
- %**
 %systemroot%: 13.
- +: 144, 146.**
 CTL+»+«: 146.
 Settings > User Settings > User
 Interface > Keyboard Shortcut
 > Audio Monitoring Mode (Cus-
 tom) > Taste zuordnen (z.B.
 SHIFT+«+»): 9.
 Settings > User Settings > User
 Interface > Keyboard Short-
 cut > Audio Monitoring Mode
 (Off) > Taste zuordnen (z.B.
 SHIFT+«+»): 9.
 SHIFT+«+»: 9.
 SHIFT+»+« (Plus): 135, 146.
- 0: 95.**
 dkIMT auf Left > Basis := Dezimal
 > Wert := 0 > OK: 164.
 dkIMT auf Top > Basis := Dezimal
 > Wert := 0 > OK: 164.
- 1**
 1A: 7, 8.
 Audio-Spur 1A: 8.
 Audiospuren A1/2 bzw. 1A und 2A: 7.
 Mono-Spuren 1A und 2A: 7.
 1V
 Spur-1V: 44, 45, 82.
 10 bis 15: 82, 83.
 10 bit: 100, 113, 174.
 10 bit Farbtiefe: 86.
 Projekt auf 10 bit stellen: 84.
 12: 10.
 15%: 44.
 16: 167, 174.
 16:9: 174.
 16 bis 235: 113.
 100: 42.
 100%: 42, 47, 87, 88, 94, 120, 128.
 100%-Linien: 128.
 110%: 94.
 -128: 4.
 1000: 150.
 1080
 1920x1080: 107.
 1280 x 720
 HD-Profilvoreinstellung 1280 x 720:
 40.
 1920 x 1080: 107, 174.
 1920 x 1080i: 37.
 1920 x 1080 (progressiv oder inter-
 laced): 4.
 HD (1920 x 1080): 52.
 IRE (auf 100 begrenzen): 4.
 Keyframe mit Stärke := 100%:
 120.
- 1V**
 Spur-1V: 44, 45, 82, 131, 132.

2

2/4 GB Beschränkung: 11.

2A: 7.

2A-Spur: 7.

Audiospuren A1/2 bzw. 1A und 2A: 7.

Clip-Spur 2A: 8.

Mono-Spuren 1A und 2A: 7.

2 GB- bzw. 4 GB-Grenze: 34.

2V

Spur-2V: 44, 45, 82.

20: 33.

20%: 107.

23,976 : 24,00: 15.

-24 dB: 10.

29,97 : 30,00: 15.

235: 113.

Eigenschaften > Audioinfo > Kanaleinstellungen > Monokanal 1 (oder Monokanal 2): 10.

2V

Spur-2V: 44, 45, 82, 131, 132.

3

3D: 74.

3D-Achse: 74.

3D-Animation: 74.

3D-Bewegung: 74.

3D-Modus: 74.

-3 dB

Audio-Spur := -3 dB mittels Normalisieren (oder im Audiomixer die Audiospur := +6 dB: 4.

3V

Spur-3V: 82.

3-Wege-Farbkorrektur: 41, 43, 44, 45, 110, 128, 130, 141, 145.

3-Wege-Farbkorrektur (Kontrast:

Schatten bzw. Lichter): 42.

29,97 : 30,00: 15.

30Mbps

Durchschnittliche Bit-Rate :=
30Mbps: 39.

32 bit: 174.

35%

Keyframe mit Stärke := 35%: 120.

35Mbps

Maximale Bit-Rate := 35Mbps: 39.

-300%: 165.

300%: 165.

Filter 3-Wege Farbkorrektur: 131.

4

2 GB- bzw. 4 GB-Grenze: 34.

4:1: 10.

4-2-2: 113.

4V

Spur-4V: 82.

-40 dB: 10.

44,1 kHz: 157.

45 Grad: 140.

45o: 122.

48 kHz: 157.

48000 Hz: 174.

Farb-Subsampling 4-2-2: 52.

5

50: 47.

50%: 83, 123.

59,94 : 60,00: 15.

576

720x576: 107.

6

6,00: 10.

+6 dB

Audio-Spur := -3 dB mittels Normalisieren (oder im Audiomixer die Audiospur := +6 dB: 4.

59,94 : 60,00: 15.

60 - 80%: 87.

64 bit: 13, 169.

Cr := 60: 129.

7

7.x: 168, 169, 170.

70%: 41.

-70 dB: 10.

72

Fontgröße (kleiner als 72): 114.

720 x 576: 107.

8

8 bit: 52, 82, 113.

8 bit-Dateien: 74.

Projekt zum Editieren auf 8 bit stellen: 84.

8 bit versus 10 bit: 84.

8k

Auflösung bis 8k: 52.

60 - 80%: 87.

HKEY_CURRENT_USER > Software
> Grass Valley > QuickTitler >

- 8.00 > QuickTitler > WindowPosition: 164.
- 9**
-9 dB
Audio-Spur := -9 dB. // Mittels Normalisieren.: 4.
- 10: 164.**
8 bit versus 10 bit: 84.
10 bit: 52.
- 16: 131.**
Pixelzahl muss durch 16 teilbar sein: 52.
- 20: 164.**
- 32**
32 bit Gleitkomma-Audio: 52.
- 45**
Bitrate von 45 bis 600 Mbps: 52.
- 50**
50p
50p-SD-Projekt: 38.
1080p 50-Clips: 38, 39.
1080p 50-Projekt: 38.
- 100: 95, 96.**
- 600**
Bitrate von 45 bis 600 Mbps: 52.
- 1080p**
1080p 50-Clips: 38, 39.
1080p 50-Projekt: 38.
1080p-Projekt: 39.
- *.ezb**
krMT auf gewünschte Ordnerstruktur in der BIN, wo die exportierte Ordnerstruktur eingefügt werden soll > Import... > gewünschten Ordner und *.ezb-Datei wählen > OK: 15.
- (F)HD**
(F)HD-Interlaced: 39.
- *.txt-Datei: 114.**
*.txt-Datei erstellen: 114.
- A**
- a**
Video(v)- und/oder Audio(a)- »Patches«: 159.
- A: 79, 137.**
- A-Spur: 50, 118.
CTL+A: 142.
CTL+A (alles markieren): 33.
SHIFT+A: 142.
Taste-A: 79.
Typ (VA-, V-, oder A-Clip): 18.
V+A-Clip: 117.
VA+eine A-Spur (Sonderfall): 118.
VA+zwei A-Spuren: 118.
V- bzw. A-Patch: 18.
V+zwei A-Spuren: 118.
- ä: 136, 145.**
SHIFT+ö / ä: 136, 145.
- A1/2**
Audiopatch-A1/2 im Spurkopf: 7.
Audiospuren A1/2 bzw. 1A und 2A: 7.
Stereo-Spur A1/2: 7.
- AAF: 101, 102.**
AAF-Austausch zwischen Edius und Resolve: 101.
AAF-Datei: 101, 102.
AAF-Datei in Resolve importieren: 101.
Generate New AAF: 101.
Import AAF: 101.
Importieren der exportierten AAF-Datei in Edius: 102.
- Abblende: 3.**
Abblenden: 96.
Abblendung: 95, 96.
Abbrechen: 16.
Abdunkeln: 95.
Abklingzeit: 10.
Ablaufverfolgungssitzung: 150.
Absenken: 5, 6, 43.
Absenkdauer: 6.
Lineare Absenkung: 130.
- Abspielen: 85, 135.**
Abspiel-Knopf an das Ende stellen: 84.
Abspiel-Knopf an den Anfang stellen: 84.
Abspiel-Problem: 38, 39, 74, 77.
Abspiel-Schaltfläche: 74, 77.
Endlos-Abspielen: 109.
- Abstand**
Zeilen-Abstand: 165.

Absturz: 162.

Edius stürzt nach Start ab: 160.

AC3: 5.**Achse**

3D-Achse: 74.

Adapter: 148.**Add: 136, 145.**

Add and transfer to bin: 96.

Add To Batch Export (Default Exporter): 12.

Add To Batch Export (Default Exporter) := ALT+D: 12.

Add to BIN: 51.

Add transfer to BIN: 51.

*EBU R128 wählen > kIMT auf das Icon Add: 72.

Hinzufügen von Kurvenpunkten: 93.

Addieren: 132.**Addition: 55.**

Keyer > Mischen > Addition: 132.

Add to Render Queue: 101.**Administrator**

Administratorrechte: 148, 149.

Als Administrator ausführen: 148, 149, 151.

Adobe: 13.

Adobe Photoshop: 13.

Advance: 34.

F11 > h.264/AVC (z.Bsp.) > Advanced > rechts unten: Normalize Loudness := On > Klappmenü der Optionsliste öffnen (kleines weißes Dreieck) > z.Bsp. EBU R128 wählen > Output report file := On > Export: 72.

AfterEffects: 176.**Aktionssicherer Bereich: 180.****Aktiv...**

Aktivieren: 125, 126, 127, 169.

Aktiviert: 18, 150.

Aktivieren: 71.**Aktualisierung: 173.****A(L)**

A(L)-Zeile CH1 und CH2: 8.

Alignment: 149.**Alle Programme: 148, 149, 151.****Alpha: 3, 4, 74, 82, 174.**

Alpha-Bild: 82.

Alpha-Ersatz: 55.

Alpha-Kanal: 3, 52.

Alphakanal aus Clip erstellen: 3.

Alphakanal entfernen: 3.

ChromaKey als Alphakanal: 17.

Alpha matte...: 17.

Export des Alpha-Kanals: 52.

YCbCr+Alpha: 3, 74, 100.

ALT: 135, 145.

Add To Batch Export (Default Exporter) := ALT+D: 12.

ALT+C: 136.

ALT+D: 12, 136, 145.

ALT+E: 137.

ALT+ENTER: 136.

ALT+F: 79, 80, 139.

ALT+F2: 141, 187.

ALT+G: 117, 137.

ALT+I (bzw. O): 137.

ALT+kIMT: 78, 79.

ALT+N (bzw. M): 144.

ALT+Num /: 135, 145.

ALT+Pfeiltaste: 136.

ALT+rMT+ziehen: 140.

ALT+SHIFT+E: 143.

ALT+SPACE+M: 164.

ALT+T: 143.

ALT+U: 136.

ALT+ü: 141, 145.

ALT+W: 137.

ALT+X: 138.

ALT+Y: 117, 118, 138.

ALT+Z: 137.

ALT+ziehen: 77, 78, 135, 140, 144.

ALT+^ (Zirkumflex): 135.

CTL+ALT+kIMT: 143.

CTL+ALT+ü: 141, 145.

CTL+ALT+ziehen: 143.

Miniaturansicht anzeigen ALT+H: 184.

Punkt markieren und

SHIFT+ALT+Y: 142.

SHIFT+ALT+C: 136.

SHIFT+ALT+ziehen: 77, 104, 105, 135, 140, 142.

SHIFT+R, SHIFT+ALT+R,

SHIFT+CTL+R, ALT+R oder

CTL+R: 18, 19.
Tastenkombination ALT+F2 (als Erweiterung zu ALT+2): 187.
Tastenkürzel ALT+ziehen des Clipprandes: 118.
Alternative: 18.
Ersetzungs-Alternative: 19.
Folgende Parameter beeinflussen die Alternativen des Clip-Ersetzens: 18.
Je drei Alternativen für das Clip-Ersetzen: 18.

Amplitude

Maximale Amplitude: 10.
Maximale Amplitude normalisieren:
10.

Analyse

Analysieren: 87, 88.
Bild-Analyse: 42.

Ändern: 53.

Ändern...: 150.

Änderungen für Laufwerk X:\, Unterordner und Dateien übernehmen: 150.
Energiesparplaneinstellungen ändern: 151.
Erweiterte Energieeinstellungen ändern: 151.

Änderungen beibehalten: 98.

Andocken

Aktuelles Fenster links andocken: 151.
Aktuelles Fenster rechts andocken: 151.

Anfang

Anfangs-Marke: 95.
Anfangs- und End-Marke: 95.

Anfang...

Abspiel-Knopf an den Anfang stellen: 84.
Anfangs-Größe (MB): 150.
Anfangs-Position: 113.
X-Anfangs-Position einstellen: 84.

Anheben: 6, 44.

Anhebendauer: 6.

Animation: 74.

3D-Animation: 74.

Animiert

Animierter Clip: 35.

Anker: 74.

Legen Sie beim Hinzufügen einer neuen Sequenzmarke die Ankerreinstellung auf EIN fest: 103, 177.

Anpassen: 10.

Clip-Höhe anpassen: 84.
Einstellungen > Benutzereinstellungen... > Quelle > Automatische Korrektur > Automatische Korrektur > Bildrate beim Laden von Clip anpassen: 15.

Anpassung

Clip-Anpassung: 131.
Clip-Anpassungen: 131.

Anschalten: 169.

Anschluss

Hardware-Anschluss: 97.
QuickSync mit einem Monitor und nur einem Anschluss: 97.

Ansicht: 29, 30, 113, 179, 180.

Ansicht > Dualer Modus: 30, 130.
Ansicht > Halbbild anhalten: 109, 188.
ANSICHT > Halbbild anhalten > Bild: 183.

Ansichtsoptionen: 188.
Ansichtsoptionen in der BIN: 188.
Detail-Ansicht: 108.

Einstellungen > Benutzereinstellungen > Benutzeroberfläche > Bin > Ansicht := Details, Ordner-typ := Normaler Ordner > Spalten > Farbbereich := On: 14.

Miniatur-Ansicht: 177, 179, 180.
Miniaturansicht anzeigen ALT+H: 184.

Split-Ansicht: 41.

Ansprechzeit: 10.

Antiflicker

Antiflicker-Filter auf Clip ziehen: 161.

Antivirus: 169.

Anwenden: 96.

Anwendung...: 37, 103, 155, 156, 173, 177.

Anwenden: 30.

Anzeige

Systemsteuerung > Anzeige > Auflösung anpassen > ERKENNEN: 98.

Anzeige(n)

Audio-Anzeige: 7.
Bildschirm-Anzeige: 112.
Einstellungen > Sequenzeinstellungen... > Kanalmapping... > auf Anzeigestil (auf der rechten Seite links unten) klicken.: 8.
Lautstärke-Anzeige: 155.
Miniaturansicht anzeigen ALT+H: 184.
Selektive Anzeige: 147.

Anzeigen

Mehrere Anzeigen := »Dennoch auf VGA Verbindung herstellen« > ÜBERNEHMEN: 98.

AppData: 160, 168.

C:\Benutzer\[benutzername]\App-Data\Roaming\Grass Valley.: 154.

Application: 52, 168, 169.

Settings > System Settings... > Application > Loudness Meter: 72.

A(R)

A(R)-Zeile CH2: 8.

Archiv

Archiv-Master: 4.
Archivmaster-Datei in entsprechendes Projekt importieren: 4.
Archiv-Master erstellen: 4.
Archiv-Master-Sequenz: 4.
Archiv-Master verwenden: 4.

ASUS

ASUS Motherboard P8Z68-V Pro: 97.

Atmen: 9.

Atmo: 5.

Attack

Ansprechzeit: 10.

Attribut: 136.

Clip-Attribut: 136.
Read only Attribut: 162.

Audacity: 8, 9, 10.

Audio: 101, 135.

32 bit Gleitkomma-Audio: 52.

Audio-Anzeige: 7.

Audio-Ausgabe: 51.

Audioausgang

Über Audioausgang nicht hörbar: 157.

Audio > Automatisch := Off: 38, 39.

Audio Channels: 34.

Audio-Clip: 9, 10, 79, 179.

Audio-Einstellungen unter Windows: 11.

Audiofilter Panorama & Balance: 7, 8.

Audioinfo

Eigenschaften > Audioinfo > Kanaleinstellungen > Monokanal 1 (oder Monokanal 2): 10.

Audio-Kanal: 118.

Audio-Kanal des Clips: 118.

Audio-Kanäle: 118.

Audio-Mixer: 7, 8, 9, 49, 71, 85, 135, 145.

Audiomixer > Audio Monitoring Mode (Recorder) > Customsetting > Dort alle Einträge löschen: 9.

Audio-Spur := -3 dB mittels Normalisieren (oder im Audiomixer die Audiospur := +6 dB): 4.

Audio zwar im Audiomixer sichtbar: 157.

Audiopatch

Audiopatch-A1/2 im Spurkopf: 7.

Audio-Pegel: 176.

Audio-Punkt: 135, 146.

Audiopunkt an der TLC-Position in der (aktiven!) Timeline hinzufügen / entfernen.: 135.

Audio-Quelle: 6.

Audio-Quellkanal-Modus: 184.

Audio-Referenzpegel: 175, 183.

Audio-Spur: 30, 34, 107.

Audio-Spur 1A: 8.

Audio-Spur := -3 dB mittels Normalisieren (oder im Audiomixer die Audiospur := +6 dB): 4.

Audio-Spur := -9 dB. // Mittels Normalisieren.: 4.

Audiospuren A1/2 bzw. 1A und 2A: 7.

Audiospur-Höhe: 118.
 Audio stummschalten
Playback (Audio stummschalten): 9.
 Audio-Teil: 50.
Audio-Teil in einer (oder mehreren) A-Spur(en): 117.
 Audio-Überwachungsmodus: 173.
 Clip-Spur (Video, Audio, Mixer): 35.
 ... deaktivieren und B1 bzw. T1 auf einen Clip-Teil (Video- oder Audio-Teil) anwenden: 19.
 Mono-Audio: 7.
Mono-Audiospuren: 34.
 POT-Std: Audio beim Playback ein- bzw. ausschalten.: 135, 146.
 Quell Audio: 180.
 Reine Audioclips: 118.
 Settings > User Settings > User Interface > Keyboard Shortcut > Audio Monitoring Mode (Off) > Taste zuordnen (z.B. SHIFT+«+»): 9.
 Ton einfach stummschalten und wieder einschalten: 9.
 Video/Audio trennen: 144.
 Video- und Audio-Teil: 18.
Video- und Audio-Teil des Clips: 117, 118.
Video- und Audio-Teil getrennt Trimmen: 118.
 Video(v)- und/oder Audio(a)- »Patches«: 159.
 Windows-Einstellungen für Audio: 11.
Aufblenden: 96.
Aufblendung: 95, 96.
Aufhellen: 42, 87, 88, 89, 90, 92, 93, 94, 95.
 B-Aufhellen: 91.
 Filter Primäre Farbkorrektur (Aufhellen, Gamma, Verstärkung): 42.
 Filter Primäre Farbkorrektur (Verstärkung bzw. Aufhellen): 42.
 G-Aufhellen: 91.
 R-Aufhellen: 91.
 RGB-Aufhellen: 89.
 Y-Aufhellen: 87, 88.

Y-Schieberegler Aufhellen: 93, 94.
Auflösung: 52, 101.
 Auflösung bis 8k: 52.
 Systemsteuerung > Anzeige > Auflösung anpassen > ERKENNEN: 98.
Aufnahme: 6, 9.
 Aufnahme (Kommentar): 9.
 Aufnahme-Pegel: 6.
Aus
 Ein-/Ausblenden: 136.
Ausblenden: 95, 136, 145.
 Ein- und Ausblendung: 114.
Ausführen: 13.
 Open Dialog »Ausführen«: 151.
Ausgabe: 180.
 Ausgabe-Ordner: 76.
 Ausgabe-Ort: 76.
 Ausgabe-Timecode: 112.
 DVD-Ausgabe: 38, 39.
 In Datei ausgeben: 112.
 Stereo-Ausgabe: 7.
 Timecode-Ausgabe: 112.
 Vor der Ausgabe: 84.
 Vorschau und Videoausgabe negativ: 35.
Auslagerungsdateigröße für alle Laufwerke automatisch verwalten: 150.
Ausschneiden: 34.
Außen
 Außenfilter: 110.
 Innen-/Außenfilter: 110.
Auswahl: 43, 129, 147.
 Bereichs-Auswahl: 43.
 Mehrfach-Auswahl: 147.
Auto...
 Automatisch: 128, 159, 162, 173, 176, 178, 180, 182.
Audio > Automatisch := Off: 38, 39.
Automatisch := Off: 39.
Option Automatisch: 128.
Video > Automatisch := Off: 39.
 AutoRecovery-Datei: 163.
 AutoSave: 161, 162.
Automatische Korrektur
 Einstellungen > Benutzereinstellungen... > Quelle > Automati-

sche Korrektur > Automatische
Korrektur > Bildrate beim Laden
von Clip anpassen: 15.

Autostart: 151.

AVC: 51.

AVCHD: 11, 82, 174, 176, 177.

AVCHD Writer: 11.

B

B: 44.

B-Aufhellen: 91.

B-Gamma: 91, 92.

B-Verstärken: 92.

Back-Taste: 138.

**Backup: 34, 147, 153, 159, 161,
162, 178.**

Benutzer-Einstellungen sichern:
154.

Sichern Edius-Einstellungen (in
Windows): 154.

Badewanne: 6.

Balance: 11.

Audiofilter Panorama & Balance: 7,
8.

Balance-Regler: 8.

Basic-Tab

Basic-Tab im Disk Burner öffnen >
Blu-ray > mpeg2 or h.264 aus-
wählen: 158.

Basis

dklMT auf Left > Basis := Dezimal
> Wert := 0 > OK: 164.

dklMT auf Top > Basis := Dezimal
> Wert := 0 > OK: 164.

Basis-Variante: 125.

Batch: 136, 145, 174.

Add To Batch Export (Default Ex-
porter): 12.

Add To Batch Export (Default Ex-
porter) := ALT+D: 12.

Batch Export: 12, 136, 145.

Batch Export anwenden: 12.

Batch Export := SHIFT+D: 12.

Batch Export starten: 12.

Bauchbinde: 13.

Baumstruktur: 81.

BD: 107, 117.

DVD/BD: 160.

DVD/BD-Menü: 81.

Export-Varianten Datei, DVD, BD:
101.

Menü (DVD/BD) wiederverwenden:
81.

Bearbeiten: 13.

Bearbeiten > Bewegungs-Menü :=
Off: 39.

Beenden: 150.

Edius beenden: 16.

Behavior: 148, 149.

Belichtung: 86, 94.

Über-/Unter-Belichtung: 41.

Über-/Unterbelichtungskontrolle: 42.

Unter-Belichten: 41.

**Benutzer: 1, 154, 159, 160, 168,
169.**

Benutzer-Definiert: 140, 159.

Benutzerdefinierte Größe: 150.

Benutzerdefinierte Einstellungen:
52.

Benutzerdefiniertes Menü: 81.

Benutzer-Effekt: 47.

Benutzer-Effekte: 35.

Benutzer-Einstellung: 154, 169,
177.

Benutzereinstellungen: 103.

Benutzer-Einstellungen: 96, 112.

*Einstellungen > Benutzereinstellun-
gen > Benutzeroberfläche > Bin
> Ansicht := Details, Ordnertyp
:= Normaler Ordner > Spalten >
Farbbereich := On: 14.*

Benutzer-Einstellungen sichern:
154.

Benutzer-Oberfläche: 29, 96, 180.

*Einstellungen > Benutzereinstellun-
gen > Benutzeroberfläche > Bin
> Ansicht := Details, Ordnertyp
:= Normaler Ordner > Spalten >
Farbbereich := On: 14.*

Benutzer-Profil: 159.

Benutzer-Voreinstellung: 47, 154.

Benutzer-Vorgabe: 81.

C:\Benutzer\[benutzername]\App-
Data\Roaming\Grass Valley.: 154.

Benutzerdefiniert

Benutzerdefiniertes Projekt: 38.

Berechnen: 101.

Bereich: 42, 140.

Bereichs-Auswahl: 43.

Bereich zwischen In/Out-Punkten in Sequenzdateien speichern: 108.

Farb-Bereich: 14, 43.

Helligkeits-Bereich: 43.

Beschränkung: 11.

Betriebssystem: 167.

Betriebssystem-Platte: 148.

Betriebssystem Windows: 170.

Betriebs-System: 34.

Bewegung

3D-Bewegung: 74.

Nur Bewegung: 110.

Bewegungs-Menü

Bearbeiten > Bewegungs-Menü :=

Off: 38, 39.

Bezier: 74, 77, 161.

Bezier-Kurve: 119.

Bild: 14.

Alpha-Bild: 82.

Änderung der Einstellungen wirkt sich nicht auf bereits importierte Bilder aus: 161.

Ansicht > Halbbild anhalten: 109.

ANSICHT > Halbbild anhalten > Bild: 183.

Bild-Analyse: 42.

Bild-Detail: 42.

Bild-Ecke: 116.

Bild-Export: 188.

Bild-Export via [View] > [Pause Field] steuern: 188.

Bild-Größe: 16, 174.

Bild-in-Bild: 3.

Bild-Inhalt: 5.

Bild-Qualität: 74, 110.

Bild-Rate: 14, 174, 181.

Bildrate anpassen: 15.

Bild-Schirm

Bildschirm-Anzeige: 112.

Option Nur zweiter Bildschirm: 97.

Bildschirmanzeige: 179.

Bild-Teile: 129.

Selektierte Bildteile: 129.

Bild-Verlust: 175.

Clip-Posterbild: 140.

Einzel-Bild: 108.

Erstes Einzelbild: 108.

EXCEL-Bilder in Edius verwenden: 14.

Farbbalken-Bild: 108.

Flaues Bild: 14.

Halbbild: 180.

Ansicht > Halbbild anhalten: 188.

ANSICHT > Halbbild anhalten > Bild: 183.

Halbbild-Einstellung befolgen: 109.

Halbbild erfassen: 109.

Halbbild-Reihenfolge: 14.

JPEG-Bilder können nicht importiert werden: 163.

Komplett unscharfe Bilder: 110.

Oberes Halbbild: 109, 110.

Partiell unscharfe Bilder: 110.

Pause Bild: 188.

Referenz-Bild: 45.

Standard-Dauer von Bildern: 114.

Standbild: 109.

Einstellungen > System Einstellungen > Import/Export > Standbild: 109.

Stand-Bild: 5, 108, 145, 158.

Standbild exportieren: 143.

Still Image: 14.

Unteres Halbbild: 109, 110.

Vollbild: 110.

Voll-Bild: 48, 49.

Vollbildvorschau: 180.

Vorschau-Bild: 33, 49.

Bildmischung: 131.

Bildrate: 15.

Einstellungen > Benutzereinstellungen... > Quelle > Automatische Korrektur > Automatische Korrektur > Bildrate beim Laden von Clip anpassen: 15.

BIN: 7, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 30, 31, 33, 51, 66, 71, 72, 80, 81, 107, 108, 111, 112, 113, 138, 139, 140, 142, 145, 158, 181, 182, 187, 188.

Add and transfer to bin: 96.
Add to BIN: 51.
Add transfer to BIN: 51.
Ansichtsoptionen in der BIN: 188.
BIN auf Detailansicht einstellen:
33.
BIN-Clip
Timecode vom Startpunkt des BIN-Clips größer Null: 31.
BIN-Clip auf TL-Clip ziehen: 18.
BIN-Clip kopieren (CTL+C) > rMT auf TL-Clip: 18.
BIN-Clip kopieren (CTL+C) > TL-Clip markieren > Shortcut: 18.
BIN-Fenster: 49.
BIN importieren := Off: 53.
BIN-Ordner: 33.
BIN-Ordnerstruktur mehrfach verwenden: 15.
Clips aus BIN-Ordner drucken: 33.
Die BIN öffnet sich im Browser: 33.
Einstellungen > Benutzereinstellungen > Benutzeroberfläche > Bin > Ansicht := Details, Ordner-
typ := Normaler Ordner > Spalten > Farbbereich := On: 14.
Importierte Sequenzen aus der Timeline in BIN-Ordner (des Ziel-Projektes) ziehen: 53.
Importierte Sequenzen in die BIN ziehen: 53.
In einen BIN-Ordner ziehen: 54.
krMT auf das Timeline-Icon in der BIN: 101.
krMT auf den gewünschten BIN-Ordner: 33.
krMT auf gewünschte Ordnerstruktur in der BIN, wo die exportierte Ordnerstruktur eingefügt werden soll > Import... > gewünschten Ordner und *.ezb-Datei wählen > OK: 15.
Mausrad auf BIN-Thumbnail und links/rechts ziehen: 140.
Quell-Clip ist in der BIN: 18.
Sequenz- und Clipnamen simultan in der timeline und in der Bin ändern: 187.

Timecode vom Startpunkt des BIN-Clips größer Null: 31.
TL > BIN: 80.

Bindestrich: 158.

Bios: 97.

BIOS

Uefi Bios: 97.

Bit

8 bit: 52.

8 bit-Dateien: 74.

10 bit: 52.

10bit: 100.

Bitrate

Maximal mögliche Bitrate: 4.

Bit-Rate: 51, 174.

Bitrate von 45 bis 600 Mbps: 52.

Video Quantization Bit Rate: 100.

Bit-Rate

Durchschnittliche Bit-Rate := 30Mbps: 39.

Maximale Bit-Rate := 35Mbps: 39.

Blau: 44, 91, 108, 109, 110, 122, 123, 124.

Blaue Stunde: 91.

Blaustich: 110.

Kalte Farben (Blau, Grün): 123.

Kalten Farben (Blau, Grün): 124.

Blende

Ab-Blende: 3.

Auf-Blende: 3.

Blitz

Randblitzer: 35.

Blockbildung: 87.

BluRay: 39, 158.

Basic-Tab im Disk Burner öffnen > Blu-ray > mpeg2 or h.264 auswählen: 158.

BluRay kann nicht erzeugt werden: 158.

DVD/BD: 160.

Export-Varianten Datei, DVD, BD: 101.

Bmp: 13.

Boot

BootOptimizeFunction: 149.

Boot-Time

Boot-Time-Defragmentierung: 149.

Bordmittel: 76.

Braun: 110.
Brennen: 38, 81, 117.
Virtueller Brenner: 117.

Brenner
DVD-Brenner: 96.

Bridge: 176.

Browser
Die BIN öffnet sich im Browser: 33.
Menüleiste des Quellbrowsers: 96.
Quell-Browser: 16, 96, 175.
Source-Browser: 34, 52, 96.

bt.709: 86.

Burn
Burn To Disc: 39, 40.

Burn To Disc
Burn To Disc aufrufen (SHIFT+F11):
39.

Burn to Disk: 39.

Button: 187.

C

C: 8, 136.

ALT+C: 136.
BIN-Clip kopieren (Ctl+C) > rMT
auf TL-Clip: 18.
BIN-Clip kopieren (CTL+C) > TL-
Clip markieren > Shortcut: 18.
CTL+C: 107, 156.
CTL+C (kopieren): 33.
SHIFT+ALT+C: 136.
SHIFT+C: 136.
TL-Clip kopieren (CTL+C) > ande-
ren TL-Clip markieren > Short-
cut: 19.
TL-Clip kopieren (CTL+C) > rMT
auf anderen TL-Clip: 18.

C:

C:\Benutzer\[benutzername]\App-
Data\Roaming\Grass Valley.: 154.
C:\ProgramData\Grass Valley: 154.
C:\Program Files\Grass Valley\EDI-
US x\### Localize: 170, 171.
C:\Program Files\Grass Valley\EDI-
US x\Localize: 170, 171.

Cache

Wav-Cachedateien: 177.

Cancel: 16.
Canopus: 160.
Capture: 96.

Capturen von DVD: 96.

Capture Field

Settings > System Settings... >
Importer/Exporter > Still Image
> Capture Field: 188.
Settings > System Settings... >Im-
porter/Exporter > Still Image >
Capture Field: 188.

Cb

Eingabefelder Cb, Cr, Farbton: 128.

CBR: 51.

CD: 117.
CD aus Laufwerk entfernen: 16.
CD einlegen: 16.
CD-Tracks: 16.

CH1

A(L)-Zeile CH1 und CH2: 8.

CH2

A(L)-Zeile CH1 und CH2: 8.
A(R)-Zeile CH2: 8.

Channel

Audio Channels: 34.
Channel map...: 34.
Video Channels: 100.

**Checkbox: 108, 128, 129, 147,
173, 179.**

Checkboxen im Bereich-Grenz-
wert: 128.
Sequenz-Clip: 108.

Chlorophyll

Chlorophyll-Grün: 122.

Chroma: 4, 47, 130, 132.

Chroma-Anteil: 131, 132.
Chromakey: 16, 41, 43, 44.
Chromakey als Alphakanal: 17.
Chromakey in Mixerspur ziehen: 17.
Chroma-Werte: 132.

**Chrominanz: 43, 44, 110, 111,
132.**

Chrominanz-Filter: 43, 110.
Chrominanz-Kanal: 133.
Chrominanzkanäle separieren: 131.
Luminanz-/Chrominanz-Kanäle
trennen: 131.
Luminanz und Chrominanz ge-

- trennt bearbeiten: 131.
- CineStyle: 46, 47.**
- CineStyle-Effekt: 47.
- Clip: 4, 7, 8, 9, 12, 14, 15, 17, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 38, 39, 41, 45, 50, 54, 55, 72, 74, 79, 81, 82, 85, 86, 87, 88, 89, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 103, 104, 105, 107, 111, 112, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 122, 125, 127, 130, 131, 132.**
- 1080p 50-Clips: 38, 39.
- Alle zu übertragenden Clips markieren: 54.
- Alpha-Kanal aus Clip erstellen: 3.
- Animierter Clip: 35.
- Antiflicker-Filter auf Clip ziehen: 161.
- Audio-Clip: 9, 10, 179.
- Audio-Clips: 79.
- Audio-Kanal des Clips: 118.
- BIN-Clip auf TL-Clip ziehen: 18.
- BIN-Clip kopieren (CTL+C) > rMT auf TL-Clip: 18.
- BIN-Clip kopieren (CTL+C) > TL-Clip markieren > Shortcut: 18.
- Clip als HQX-Datei exportieren: 17.
- Clipanfang: 84.
- Clip-Anfang: 125.
- Clip-Anpassung: 131.
- Clip-Anpassungen: 131.
- Clip-Attribut: 136.
- Clipeigenschaften modifizieren: 7.
- Clipende: 84.
- Clip-Ende: 125.
- Clip-Ersetzen: 18.
- Clip-Farbe: 14.
- Clip-Farben: 120.
- Clip-Frame: 108.
- Clip für Clip: 35.
- Clip-Höhe anpassen: 84.
- Clip im PLR-Fenster: 159.
- Clip in der Timeline überschreiben: 104.
- Clip in die Timeline einfügen: 103.
- Clip-Länge: 178.
- Clip-Leiste: 125, 126, 127.
- Clip-Marke: 29, 30, 31, 32, 113.
- Clip-Marken setzen: 29.
- Clip-Marke ON/OFF setzen/anzeigen: 138, 145.
- Clipmarker-Fenster: 113.
- Clip markieren: 12, 87, 88, 109.
- Clip mit rMT in Timeline ziehen: 140.
- Clip-Name: 54, 107, 111, 138, 158.
- Clip positionieren: 140.
- Clip-Posterbild: 140.
- Clip-Rand: 118.
- Clips allenfalls sortieren (klMT auf entsprechende Spalte): 33.
- Clips als Einzeldateien aus der Timeline exportieren: 12.
- Clips aus BIN-Ordner drucken: 33.
- Clips des Quell-Projektes: 53.
- Clips im Ziel-Projekt als Offline angezeigt: 53.
- Clips in der Timeline markieren: 54.
- Clips in der TL markieren: 187.
- Clips mit Dummy-Effekt suchen/finden: 35.
- Clips mit einem Dummy-Effekt: 35.
- Clips mit einem Effekt: 35.
- Clip-Spur 2A: 8.
- Clip-Spur (Video, Audio, Mixer): 35.
- Clips trimmen: 103.
- Clip(s) verschieben: 104.
- Clips zusammenfügen: 34.
- Clip-Teil: 19.
- Clip-Teile: 118.
- Clip-Verhalten: 112.
- ... deaktivieren und B1 bzw. T1 auf einen Clip-Teil (Video- oder Audio-Teil) anwenden: 19.
- Der Clip enthält keine brillanten oder stark gesättigten Farben, keinen Farbstich und ist noch nicht geschärft: 122.
- dklMT auf Clip-IN- bzw. -OUT-Punkt: 144.
- Duplikat-Clip: 4.
- Einen (einzigsten) Clip oder eine (einzige) Lücke löschen: 104.
- Einen (einzigsten) Clip verschieben: 104.

Einstellungen > Benutzereinstellungen... > Quelle > Automatische Korrektur > Automatische Korrektur > Bildrate beim Laden von Clip anpassen: 15.
Einzel-Clip: 109.
Ersatz-Clip: 107.
Ersetzen eines Clips in der Timeline: 107.
Exportieren der Resolve-Timeline-Clips: 101.
Farbmatte-Clip: 81.
Film-Clips: 115.
Flackern: 161.
Flaue Clips: 122.
Folgende Parameter beeinflussen die Alternativen des Clip-Ersetzens: 18.
Gelinkte vs gruppierte Clips: 117.
Gerendeter Clip: 82.
Gesamt-Clip: 34.
Graustufenclip: 123.
Hintergrund-Clip: 44, 45, 55.
Importierte Clips (im Ziel-Projekt) sind auf die Clips im Quell-Projekt referenziert: 53.
Individual clips: 101.
Je drei Alternativen für das Clip-Ersetzen: 18.
JPEG-Clip: 161.
Jump Selected Clips to Cursor Location: 187.
Konvertierte Clips: 79.
krMT auf einen beliebigen, markierten Clip: 54.
Markierte Clips in der Timeline an die Stelle des TLC setzen: 187.
Match/Search Frame bzw. Clip: 138.
Mehrere Clips (aus unterschiedlichen Spuren) verschieben: 104.
Mit rMT TL-Clip auf anderen TL-Clip ziehen: 18.
Move Clip (im EDIT-Modus!): 141.
Offline-Clip: 144, 145.
Original-Clip: 3, 43, 130.
Originale Clip-Namen: 54.
Quell-Clip: 18.

Quell-Clip ist in der BIN: 18.
Quell-Clip ist in der TL: 18.
»Quell-Clip« ist jener Clip, der einen TL-Clip ersetzen soll: 18.
REC-Monitor: Clip oder Key-Anzeige beachten: 130.
Referenz-Clip: 41.
Reine Audioclips: 118.
Rename Sequences/Clips: 141.
Render-Clip: 38.
Schaltfläche Normalize (Selected Clips) verwenden: 8.
Schärfen allenfalls erst als letzten Effekt auf den Clip ziehen: 122.
SD-Clip: 74.
SD-Clips: 107.
Select Clips (in Timeline): 142.
Sequenz-Clip: 80, 108.
Flauer Sequenzclip: 108.
Sequenzen/Clips (global) umbenennen: 141.
Sequenz- und Clipnamen simultan in der timeline und in der Bin ändern: 187.
»SHIFT+Q-gerenderte« Clip: 100.
Source-Clip: 79.
Stereo-Clips: 117.
Tastenkürzel ALT+ziehen des Cliprandes: 118.
TIFF-Clip: 81.
Timeline-Clip: 107.
Timeline-Clip (partiell) ersetzen: 18.
Timeline-Sequenzclip: 102, 112, 113, 142, 145.
Titel-Clip: 112, 113.
TL-Clip: 18.
TL-Clip kopieren (CTL+C) > anderen TL-Clip markieren > Shortcut: 19.
TL-Clip kopieren (Ctl+C) > rMT auf anderen TL-Clip: 18.
Typ (VA-, V-, oder A-Clip): 18.
Überbelichtete Clips: 94.
Übertragene Clips: 54.
Unterbelichtete Clips: 93.
Unter- oder überbelichtete Clips: 86.

V+A-Clip: 117, 118.
VA-Clip: 138, 139.
Vergleich zweier Clips: 55.
Verlangsamten: 125, 126.
Verschieben von Clips: 105.
Video-Clip: 75.
Video-Teil des Clips: 117.
Video- und Audio-Teil des Clips:
117, 118.
Wav-Clip: 118.
Weißabgeglicherer Clip: 92.
Wiederherstellen: 144, 145.
Wiederherstellen von Offline-Clips:
144.
Wolken-Clip: 82.
Y-Kurve auf Verlaufscip anwenden:
111.
Ziel-Clip: 182.
Zittern: 161.

CLip

Clip-Eigenschaften: 31.

Clips

Importierte Clips: 53.

CMOSFixr: 82.

Code

Render-Code: 74.

Time-Code: 79, 80.

Codec: 52, 99, 101.

Render-Codec auf Lossless stellen:
39.

Color

Color Grading: 44.

Color-Range: 108.

Command: 13.

Computer: 13.

Control Point: 77, 79.

Modus Edit Control Point: 79.

Copy

copy /b: 34.

Copy&Paste: 89.

CPU

CPU/GPU-Parameter: 82.

Cr

Cr := 60: 129.

Eingabefelder Cb, Cr, Farbton: 128.

Crash: 161, 163.

Edius-crash: 161.

Edius stürzt nach Start ab: 160.

Creator

DVD-Creator: 38.

Crushing blacks: 94.

CS4: 13.

CSV

CSV-Datei: 76.

CTL

BIN-Clip kopieren (Ctl+C) > rMT
auf TL-Clip: 18.

BIN-Clip kopieren (CTL+C) > TL-
Clip markieren > Shortcut: 18.

CTL+»-«: 146.

CTL+»+«: 146.

CTL+A: 142.

CTL+A (alles markieren): 33.

CTL+ALT+kIMT: 143.

CTL+ALT+ü: 141, 145.

CTL+ALT+ziehen: 143.

CTL+C: 107, 156.

CTL+C (kopieren): 33.

CTL+D: 136, 145.

CTL+E: 142, 145.

CTL+F: 80, 139.

CTL+G: 7.

CTL+J: 135.

CTL+kIMT: 78, 140, 144.

CTL+kIMT auf entsprechende Spur-
köpfe: 34.

CTL+kIMT auf Spurkopf: 142.

CTL+L: 135.

CTL+Mausrad drehen: 138, 140.

CTL+Pfeil abwärts: 143.

CTL+Pfeil aufwärts: 143.

CTL+S: 162.

CTL+SHIFT+L: 137, 146.

CTL+SHIFT+ü: 141, 145.

CTL+SHIFT+V: 138, 145.

CTL+SHIFT+Y: 144, 145.

CTL+SPACE: 109, 135.

CTL+T: 145.

CTL+ü: 141, 145.

CTL+V: 33, 156.

CTL+X: 34, 138.

CTL+ziehen: 78, 135, 140, 142.

Lasso+CTL+DELETE: 136.

IMT-Hold+CTL+ziehen: 140.

Mauszeiger auf vorhande-
nen Kurvenpunkt positionie-

ren (Punkt wird rot angezeigt)
> CTL+Pfeiltaste links (bzw.
rechts): 93.

Punkt markieren und
SHIFT+CTL+U: 142.

SHIFT+R, SHIFT+ALT+R,
SHIFT+CTL+R, ALT+R oder
CTL+R: 18, 19.

TL-Clip kopieren (CTL+C) > ande-
ren TL-Clip markieren > Short-
cut: 19.

TL-Clip kopieren (CTL+C) > rMT
auf anderen TL-Clip: 18.

Cube

Cube-Format: 75.

Cursor: 1, 29, 30, 113, 138, 142, 146.

Im Maskenfenster bleiben und mit
dem Maus-Rad den Timeline-
Cursor auf der Masken-Timeline
framewise links/rechts weiter-
bewegen: 79.

Location

*Jump Selected Clips to Cursor Loca-
tion: 187.*

Timeline-Cursor: 30, 109, 113.

TL-Cursor: 137.

Zeit-Cursor: 29, 30.

Custom

Custom format: 76.

Cut: 9, 34, 136.

High-Cut: 5.

Low-Cut: 5.

Cyan: 42, 122, 123, 124.

D

D: 111, 138, 145, 178.

Add To Batch Export (Default Ex-
porter) := ALT+D: 12.

ALT+D: 12, 136, 145.

Batch Export := SHIFT+D: 12.

CTL+D: 136, 145.

SHIFT+D: 12, 136, 145.

WIN+D: 151.

WIN+M: 151.

D.A.CH

D.A.CH-Region: 170.

Data Migration: 148.

Datei: 17, 80, 150, 177.

8 bit-Dateien: 74.

AAF-Datei: 101, 102.

Archivmaster-Datei in entspre-
chendes Projekt importieren: 4.

AutoRecovery-Datei: 163.

Clip als HQX-Datei exportieren: 17.

Clips als Einzeldateien aus der
Timeline exportieren: 12.

CSV-Datei: 76.

Dateien kopieren := Off: 53.

Datei-Export mit automatischer
Korrektur der Lautheit: 72.

Datei-Format: 177.

Datei > Import Sequenz: 53.

Dateimanager: 187.

Datei-Name: 16, 17, 34, 76, 108,
173, 176, 178.

Dateinamen: 9, 101, 102.

Datei-Typ: 13, 147.

Datei-Übertragung: 175.

Datei unter Windows in den Edius-
Projektordner ziehen: 162.

Einfügen > Text > Datei...: 114.

Einzel-Datei: 34.

Export-Varianten Datei, DVD, BD:
101.

*.ezb-Datei: 15.

Find File/Folder: 151.

Gerenderte Datei: 100.

HQX-Datei: 38, 40.

HQX-Datei exportieren: 17.

HQX-Superfein-Datei: 38, 40.

Html-Datei: 14.

Importieren der exportierten AAF-
Datei in Edius: 102.

Importierte Datei umbenennen:
15.

In Datei ausgeben: 99, 112.

ISO-Datei: 117.

krMT auf diese Ordnerstruktur >
Export... > gewünschten Ordner
und Dateinamen angeben > OK:
15.

krMT auf gewünschte Ordnerstruk-
tur in der BIN, wo die exportier-

te Ordnerstruktur eingefügt werden soll > Import... > gewünschten Ordner und *.ezb-Datei wählen > OK: 15.

Menüpunkt Datei »Speichern als Template«: 81.

MP4-Datei: 4.

Normale Renderdateien: 99.

Ordner, Dateiname und Exportparameter setzen > Speichern: 72.

Png-Dateien: 14.

Projekt-Datei: 178.

Projekt-Datei starten: 162.

Render-Datei: 100.

Render-Dateien: 99, 100.

Render-Dateien löschen: 101.

»SHIFT+Q-Dateien«: 99.

»SHIFT+Q-Dateien« werden NIE gelöscht: 99.

»SHIFT+Q-gerenderte« Dateien: 101.

Sicherungs-Datei: 162.

Temporäre Renderdateien: 99.

*.txt-Datei: 114.

*.txt-Datei erstellen: 114.

Wav-Cachedateien: 177.

Wav-Datei: 16.

Zusammenhang zwischen Rendern, Renderdateien, »SHIFT+Q-Rendern« und Qualität von exportierten Dateien: 99.

Daten: 76.

Daten-Rate: 51.

Daten-Tools: 76.

Daten-Träger: 11.

Datenträger auswählen: 149.

Datenträgernummer: 149.

Zusätzliche Daten erhalten: 183.

Datum: 162, 175.

Dauer: 136, 137, 179, 181, 182.

Standard-Dauer von Bildern: 114.

Standard-Titeldauer: Settings > User Settings > Source > Duration > Still Image > Duration := Standard-Titeldauer: 114.

Standard-Titeldauer: Settings > User Settings > Source > Duration > Title > Duration := Stan-

dard-Titeldauer: 114.

dB: 10, 71, 175, 176, 179, 183.

Audio-Spur := -9 dB. // Mittels Normalisieren.: 4.

Deaktivieren: 149, 150, 151, 169, 174.

... deaktivieren und B1 bzw. T1 auf einen Clip-Teil (Video- oder Audio-Teil) anwenden: 19.

Deaktiviert: 150.

Online deaktivieren: 168.

De-aktiviert: 117, 118.

Deaktiviert: 18.

Deckkraft und Farbe: 83.

DeEsser: 6.

Default: 52, 74, 77.

Add To Batch Export (Default Exporter): 12.

Alle drei Kurven auf Default und Linear einstellen: 122.

F11 > Analog zu 2): altes Default-Export-Format wiederherstellen: 12.

Definieren

Definieren und Exportieren: 15.

Definition

Projekt-Definition: 156.

Defragmentierung: 149.

Defragmentieren: 159.

Defragmentier-Tool: 149.

DEL

KIMT+DEL: 78.

SHIFT+IMT > Rahmen über Keyframes ziehen > DEL: 115.

Delete

Preset wählen > kIMT auf das Icon Delete (rechts oben) > OK > OK: 72.

DELETE

Lasso+CTL+DELETE: 136.

Deliver

Deliver-Tab: 101.

Desktop: 164.

Show Desktop: 151.

Detail: 87, 99, 101.

Detail-Ansicht: 108.

BIN auf Detailansicht einstellen: 33.

Detailverlust: 87.

Einstellungen > Benutzereinstellungen > Benutzeroberfläche > Bin > Ansicht := Details, Ordner-
typ := Normaler Ordner > Spalten > Farbbereich := On: 14.

Deutsch

Deutsche Sprachoberfläche: 170, 171.

Deutsches Windows: 170, 171.

Deutschland: 170.

Windows in Deutsch: 170.

Device Preset: 168, 169.

Dezimal

dkIMT auf Left > Basis := Dezimal > Wert := 0 > OK: 164.

dkIMT auf Top > Basis := Dezimal > Wert := 0 > OK: 164.

Dfrg: 149.

Dfrgui: 149.

Dialog

Dialogfenster LUT Settings: 75.

Dienst

Index-Dienst: 150.

Differenz: 55, 131.

Keyer > Mischen > Differenz: 132.

Diffus

Diffuses Weiß: 88.

DirectX

DirectX beschädigt: 157.

DisableDeleteNotify: 148, 149.

Disk

Disk-Part: 149.

Hard-Disk: 107, 117, 159.

List disk: 149.

Select disk: 149.

Disk burner: 81.

Disk Burner: 158.

Basic-Tab im Disk Burner öffnen > Blu-ray > mpeg2 or h.264 auswählen: 158.

Movie-Tab im Disk Burner öffnen > vorhandene Sequenz löschen > Sequenz neu eingeben: 158.

Display

Display-Koordinaten: 164.

Display Timecode: 14.

dkIMT: 1, 13, 28, 49, 50, 71, 75, 76, 78, 82, 108, 109, 112, 113,

137, 149, 150.

dkIMT auf beliebigen Spurkopf: 142.

dkIMT auf Clip-IN- bzw. -OUT-Punkt: 144.

dkIMT auf Left > Basis := Dezimal > Wert := 0 > OK: 164.

dkIMT auf Marker Exporter: 76.

dkIMT auf Top > Basis := Dezimal > Wert := 0 > OK: 164.

dkrMT: 1.

dkrMT auf Sequenz-TAB: 140.

Dokumentation: 6.

Dolby: 34.

Dolby Digital (AC-3)

Stream := Dolby Digital (AC-3): 38, 39.

Doppelklick: 1, 30.

Dopplereffekt: 5.

DOS: 34.

Down

Up-/Downscaling: 114, 115.

Download: 76, 80.

Drehung

Drehen: 1.

CTL+Mausrad drehen: 138, 140.

SHIFT+Mausrad drehen: 140.

Verlauf mit Layouter drehen: 111.

Rotieren: 38.

Dreieck: 30, 31, 130.

Drop-Down-Liste: 147.

Drucken

Clips aus BIN-Ordner drucken: 33.

Dual

Ansicht > Dualer Modus: 30, 130.

Dualer Modus: 30, 113.

Dual Mode: 41.

Dual View: 41.

Dummy

Clips mit Dummy-Effekt suchen/ finden: 35.

Clips mit einem Dummy-Effekt: 35.

Dummy-Effekt: 170.

Dunkelgrau

Linie dunkelgrau: 35.

Duplikat

Duplikat-Clip: 4.

Duplizieren: 3.

Duration: 136.

Standard-Titeldauer: Settings > User Settings > Source > Duration > Still Image > Duration := Standard-Titeldauer: 114.
 Standard-Titeldauer: Settings > User Settings > Source > Duration > Title > Duration := Standard-Titeldauer: 114.

Durchschnitt: 51.

Durchschnittliche Bit-Rate := 30Mbps: 39.

Durchschuss: 165.**DV: 157.****DVD: 4, 38, 96, 107, 117, 148, 158, 176.**

Capturen von DVD: 96.
 DVD-Ausgabe: 38, 39.
 DVD/BD: 160.
 DVD/BD-Menü: 81.
 DVD-Brenner: 96.
 DVD-Creator: 38.
 DVD erstellen: 39.
 DVD erstellen aus (F)HD-progressiv-Projekt: 38.
 DVD-Erstellen aus HD-interlaced-Projekt: 37.
 DVD etc. benennen: 81.
 DVD-Export: 5.
 DVD-Player: 96.
 DVD-Qualität: 38.
 Export-Varianten Datei, DVD, BD: 101.
 Maximale Edius-DVD-Qualität: 39.
 Menü (DVD/BD) wiederverwenden: 81.
 Standalone DVD-Recorder: 96.

Dynamik

Dynamik-Umfang: 7.
 Dynamisches Mikrofon: 6.

E**E: 79.**

ALT+E: 137.
 ALT+SHIFT+E: 143.
 CTL+E: 142, 145.

SHIFT+E: 142, 145.

Taste-E: 79.

Taste-Win+E: 33.

WIN+E: 151.

EBU

EBU R128: 71.

**EBU R128 wählen > kIMT auf das Icon Add: 72.
 F11 > h.264/AVC (z.Bsp.) > Advanced > rechts unten: Normalize Loudness := On > Klappenü der Optionsliste öffnen (kleines weißes Dreieck) > z.Bsp. EBU R128 wählen > Output report file := On > Export: 72.*

Ecke: 116.**Edit: 13.**

Edit Control Point: 79.
 Edit Form: 79.
 Modus Edit Control Point: 79.
 Modus Edit Shape: 79.
 Move Clip (im EDIT-Modus!): 141.
 Normales Editieren anzeigen: 112.

Editieren

Performance-Gewinn beim Editieren: 84.
 Projekt zum Editieren auf 8 bit stellen: 84.

Edius: 14, 38, 72, 75, 98, 132, 178, 159, 160, 161, 162, 163, 158, 178, 158.

AAF-Austausch zwischen Edius und Resolve: 101.
 Edius-7.x: 169.
 Edius auf englische Sprachoberfläche umstellen: 170.
 Edius beenden: 16, 171.
 Edius-crash: 161.
 Edius-Fehler: 74.
 Edius-Forum: 71.
 EDIUS-Forum: 157, 163.
 Edius mit englischer Sprachoberfläche: 170, 171.
 Edius neu starten: 170, 171.
 Edius (normal) installieren und nicht starten: 170.
 EDIUS Podcast: 71.
 Edius-Stabilizer: 109.

Edius-Start: 11.
Edius starten: 162, 171.
Edius stürzt nach Start ab: 160.
Edius-Suchfunktion: 9.
Edius wird nun mit englischer Sprachoberfläche gestartet: 170, 171.
EXCEL-Bilder in Edius verwenden: 14.
Importieren der exportierten AAF-Datei in Edius: 102.
Maximale Edius-DVD-Qualität: 39.
Projekt-Ordner
 Datei unter Windows in den Edius-Projektordner ziehen: 162.
Sichern Edius-Einstellungen (in Windows): 154.

EDIUS x

C:\Program Files\Grass Valley\EDI-US x\### Localize: 170, 171.
C:\Program Files\Grass Valley\EDI-US x\Localize: 170, 171.
Effekt: 3, 35, 43, 44, 45, 47, 82, 83, 109, 116, 119, 130, 154, 176, 177.
Benutzer-Effekt: 47.
Benutzer-Effekte: 35.
CineStyle-Effekt: 47.
Clips mit Dummy-Effekt suchen/finden: 35.
Clips mit einem Dummy-Effekt: 35.
Clips mit einem Effekt: 35.
Dummy-Effekt: 170.
Effekte/Filter: 45.
Effekt-Einstellungen: 8, 180.
Effekte-Palette: 45.
Effekt Farbabgleich: 3, 74, 82.
 Effekt Farbabgleich > Kontrast: 33.
Effekt Gaußian Blur: 82.
Effekt > Kompressor: 10.
Effekt > Leveler: 10.
Effekt Maske: 42, 43, 47, 83, 110, 116.
Effekt > Normalisieren: 10.
Effekt-Palette: 160.
Effekt P-CC: 75.
Effekt PCC: 95.
Effekt Primäre Farbkorrektur

(PCC): 94.
Effekt Primary Color Correction (P-CC): 75.
Effekt Primary Color Correction (Primäre Farbkorrektur): 95.
Effekt > Rauschenverminderung: 10.
Effekt Schärfe: 33, 133.
Effekt Track Matte: 82.
Effekt Unschärfe: 133.
Fehlende Effekte: 35.
Layouter-Effekt: 35.
Masken-Effekt: 47, 130.
Schärfe-Effekt: 132.
Schärfen allenfalls erst als letzten Effekt auf den Clip ziehen: 122.
Transform-Effekt: 116.

Eigenschaft

Text-Eigenschaften: 165.
Eigenschaft...: 7.
Clipseigenschaften modifizieren: 7.
Hintergrundeigenschaften > Titel-typ > Roll (from bottom): 114.
Eigenschaften: 136, 150, 155.
Clip-Eigenschaften: 31.
Eigenschaften > Audioinfo > Kanaleinstellungen > Monokanal 1 (oder Monokanal 2): 10.

Ein

Ein-/Ausblenden: 136.
Ein-/Aus-Blenden
Ein-Blenden: 136, 145.

Einblenden: 95.

Ein- und Ausblendung: 114.

EINFG

Einfügen/Überschreiben-Modus umschalten(Einfg): 184.

Einfrieren: 125, 126, 127.

Einfügen: 48, 50, 103, 104, 105, 179.

Clip in die Timeline einfügen: 103.
Einfügen > Text > Datei...: 114.
Einfügen/Überschreiben: 103.
Einfügen/Überschreiben-Modus umschalten(Einfg): 184.
Einfügen-/Überschreiben-Schaltflächen: 159.
krMT auf gewünschte Ordnerstruktur

- tur in der BIN, wo die exportierte Ordnerstruktur eingefügt werden soll > Import... > gewünschten Ordner und *.ezb-Datei wählen > OK: 15.
- Schaltflächen Einfügen-/Überschreiben im PLR-Fenster ausgegraut: 159.
- Eingabe**
- Eingabe-Aufforderung: 148, 149, 151.
- Windows-Eingabeaufforderung: 34.*
- Eingabefeld
- Nummerische Eingabefelder: 89.*
- Eingabe-Feld: 89, 128, 129, 130, 138, 146, 165.
- Eingabe-Felder: 165.
- Eingabe-Felder Cb, Cr, Farbton: 128.
- Eingabefeld Farbton: 129.
- Eingangssteuerung: 176, 182.**
- Einstellung: 81.**
- Benutzerdefinierte Einstellungen: 52.
- Standard-Einstellung: 131, 132.
- Einstellung...: 17, 150, 154, 155, 156, 158, 159, 160, 173, 176, 179, 181, 182, 183.**
- Aktuelle Einstellung ändern...: 82.
- Änderung der Einstellungen wirkt sich nicht auf bereits importierte Bilder aus: 161.
- Audio-Einstellungen unter Windows: 11.
- Benutzer-Einstellung: 32, 154.
- Benutzereinstellungen...: 103.
- Einstellungen > Benutzereinstellungen... > Quelle > Automatische Korrektur > Automatische Korrektur > Bildrate beim Laden von Clip anpassen: 15.*
- Benutzer-Einstellungen: 112.
- Benutzer-Einstellungen sichern: 154.
- Effekt-Einstellungen: 8.
- Eigenschaften > Audioinfo > Kanaleinstellungen > Monokanal 1 (oder Monokanal 2): 10.
- Einstellungen > Benutzereinstellungen... > Benutzeroberfläche > Bin > Ansicht := Details, Ordner-typ := Normaler Ordner > Spalten > Farbbereich := On: 14.
- Einstellungen > Sequenzeinstellungen... > Kanalmapping... > auf Anzeigestil (auf der rechten Seite links unten) klicken.: 8.
- Einstellungen > Systemeinstellungen > Import/Export > Standbild: 161.
- Einstellungen > System Einstellungen... > Import/Export > Standbild: 109.
- Einstellungs-Option: 15, 74, 77.
- Export-Einstellungen: 99, 100, 101.
- Export-Setting: 100.
- Feinere Einstellung: 128.
- Film > Einstellungen >: 38, 39.
- Filter-Einstellungen: 109.
- Grundlegende Einstellung: 51.
- Halbbild-Einstellung befolgen: 109.
- Keyer-Einstellungen: 17.
- Lanczos-Einstellungen: 115.
- Parameter-Einstellungsfenster: 109.
- Parameter optimal eingestellt: 109.
- Projekt-Einstellung: 3, 38, 39, 74, 82, 99, 100, 101, 113, 114, 115, 183.
- Projekt-Einstellungen: 15.
- Projekteinstellungen > Renderformat: 99.
- Renderformat-Einstellung: 101.
- SD-Projekt-Einstellung: 39.
- Sequenzeinstellungen: 8.
- Settings > User Settings > User Interface > Keyboard Shortcut > Audio Monitoring Mode (Custom) > Taste zuordnen (z.B. SHIFT+«-»): 9.
- Sichern Edius-Einstellungen (in Windows): 154.
- Sonstige Einstellung: 183.
- System-Einstellung: 37.
- Teilungs-Einstellung: 14.

Transparenz-Einstellung: 3.
Video-Einstellung: 51, 176.
Vor-Einstellung: 183.
Windows-Einstellungen für Audio:
11.
X-Anfangs-Position einstellen: 84.
X-Ende-Position einstellen: 84.
Einstellungen: 96.
Windows-Einstellungen: 98.
Einzel-Monitorbetrieb: 148.
Ellipse: 77, 79.
Empfindlichkeit: 10.
Enable: 97, 149.
EnablePrefetcher: 149.
EnableSuperfetch: 149.
Enabled: 97.
Encoder
Hardware Encoder benutzen :=
On: 39.
End...
Abspiel-Knopf an das Ende stellen:
84.
Anfangs- und End-Marke: 95.
END
SHIFT+END (bzw. HOME): 142.
Ende: 142.
Endlos-Abspielen: 109.
End-Marke: 95.
End-Markierung: 125, 126, 127.
X-Ende-Position einstellen: 84.
END
SHIFT+END+ziehen: 104.
Endposition
SHIFT loslassen > mit IMT das
Fenster in die gewünschte Endpo-
sition ziehen > Enter: 164.
Energie
Energie-Optionen: 151.
Energie-Sparplan: 151.
Energiesparplaneinstellungen än-
dern: 151.
Erweiterte Energieeinstellungen
ändern: 151.
Englisch: 165.
Edius auf englische Sprachoberflä-
che umstellen: 170.
Edius mit englischer Sprachober-
fläche: 170, 171.

Edius wird nun mit englischer
Sprachoberfläche gestartet: 170,
171.
ENTER
ALT+ENTER: 136.
SHIFT loslassen > mit IMT das
Fenster in die gewünschte Endpo-
sition ziehen > Enter: 164.
ENTF
Mauszeiger auf vorhandenen Kur-
venpunkt positionieren (Punkt
wird rot angezeigt) > Taste Entf:
92.
Entfernen: 135, 146.
Epp: 156.
Equalizer: 5, 6.
Erfassen
Halbbild erfassen: 109.
Erfassung: 173, 174.
Ergebnis
Ergebnis schlecht: 39.
Erhöhen: 135.
ERKENNEN
Systemsteuerung > Anzeige > Auf-
lösung anpassen > ERKENNEN:
98.
Erniedrigen: 135.
Ersatz
Ersatz-Clip: 107.
Ersetzen: 13, 19.
Clip-Ersetzen: 18.
Ersetzen eines Clips in der Timeli-
ne: 107.
Ersetzungs-Alternative: 19.
Folgende Parameter beeinflussen
die Alternativen des Clip-Erset-
zens: 18.
Je drei Alternativen für das Clip-Er-
setzen: 18.
»Quell-Clip« ist jener Clip, der ei-
nen TL-Clip ersetzen soll: 18.
Timeline-Clip (partiell) ersetzen:
18.
**Erweiterte Systemeinstellung:
150.**
Eup: 155.
Excel
EXCEL-Bilder in Edius verwenden:

- 14.
- Excel-Mappe: 14.
- EXCEL: 76.**
- Excel 2003: 33.
- Excel öffnen: 33.
- Excel-Sheet: 33.
- Explorer: 13, 33, 81, 147, 150, 160, 162, 168.**
- Show Explorer (Laufwerke): 151.
- Spalte Type: 147.
- Windows-Explorer: 107.
- Export: 136, 144, 145, 154, 155, 156, 160, 168, 173, 176, 178, 179.**
- Batch-Export: 136, 145.
- Bild-Export: 188.
- Bild-Export via [View] > [Pause Field] steuern: 188.
- Effekte-Palette
- Export funktioniert nicht richtig: 160.*
- Einstellungen > Systemeinstellungen > Import/Export > Standbild: 161.
- Exportieren: 160.
- Export-Voreinstellung: 154.
- Neuen Ordner exportieren: 160.
- Standard-Export: 136, 145.
- Standbild exportieren: 143.
- Export...: 4, 5, 9, 11, 14, 37, 49, 51, 72, 76, 99, 100, 101, 108, 109, 112, 117.**
- Add To Batch Export (Default Exporter): 12.
- Add To Batch Export (Default Exporter) := ALT+D: 12.
- Batch Export: 12.
- Batch Export := SHIFT+D: 12.*
- Batch Export anwenden: 12.
- Batch Export starten: 12.
- Clip als HQX-Datei exportieren: 17.
- Clips als Einzeldateien aus der Timeline exportieren: 12.
- Datei-Export mit automatischer Korrektur der Lautheit: 72.
- Definieren und Exportieren: 15.
- dkIMT auf Marker Exporter: 76.
- DVD-Export: 5.
- Einstellungen > System Einstellungen > Import/Export > Standbild: 109.
- Export anzeigen: 112.
- Export between In and Out: 14.
- Export der Timeline: 99.
- Export des Alpha-Kanals: 52.
- Exporteinstellungen: 99.
- Export-Einstellungen: 99, 100, 101.
- Export-Fenster: 49.
- Export-Format: 12.
- Exportieren: 38.
- Exportieren der Edius-Timeline: 101.
- Exportieren der Resolve-Timeline-Clips: 101.
- Exportieren des Resolve-Projektes: 101.
- Export Marker List: 76.
- Export project: 101.
- Export rendert neu: 100.
- Export-Routine: 100.
- Export-Setting: 100.
- Export-To-Fenster: 11.
- Export-Varianten Datei, DVD, BD: 101.
- Export Video: 101.
- Export-Vorgang: 101.
- Export-Zeitpunkt: 99.
- F11 > Analog zu 2): altes Default-Export-Format wiederherstellen: 12.
- F11 > h.264/AVC (z.Bsp.) > Advanced > rechts unten: Normalize Loudness := On > Klappmenü der Optionsliste öffnen (kleines weißes Dreieck) > z.Bsp. EBU R128 wählen > Output report file := On > Export: 72.
- HQX-Datei exportieren: 17.
- Html exportieren: 33.
- Importieren der exportierten AAF-Datei in Edius: 102.
- krMT auf diese Ordnerstruktur > Export... > gewünschten Ordner und Namen angeben > OK: 15.
- krMT auf gewünschte Ordnerstruktur in der BIN, wo die exportierte Ordnerstruktur eingefügt wer-

den soll > Import... > gewünschten Ordner und *.ezb-Datei wählen > OK: 15.

Ordner, Dateiname und Exportparameter setzen > Speichern: 72.
Preset Import/Export: 72.

Preset wählen > kIMT auf das Icon Import bzw. Export (rechts oben) > OK: 72.

Schaltfläche Export: 12.

Timeline exportieren: 4.

Zusammenhang zwischen Rendern, Renderdateien, »SHIFT+Q-Rendern« und Qualität von exportierten Dateien: 99.

Exporter

Settings > System Settings... > Importer/Exporter > Still Image > Capture Field: 188.

Settings > System Settings... > Importer/Exporter > Still Image > Capture Field: 188.

Exportieren: 155.

Exstallieren: 168.

Extern

Externer Rolltext: 114.

Externe Tools: 94.

Externe Quelle: 45.

EZB

*.ezb-Datei: 15.

krMT auf gewünschte Ordnerstruktur in der BIN, wo die exportierte Ordnerstruktur eingefügt werden soll > Import... > gewünschten Ordner und *.ezb-Datei wählen > OK: 15.

Ezp: 162.

F

F: 79, 80, 138.

ALT+F: 79, 80, 139.

CTL+F: 80, 139.

SHIFT+F: 80, 139.

WIN+F: 151.

F2: 187.

ALT+F2: 141, 187.

Tastenkombination ALT+F2 (als Erweiterung zu ALT+2): 187.

F6: 144.

F11: 68, 76, 108, 154.

F11 > Analog zu 2): altes Default-Export-Format wiederherstellen: 12.

F11 > h.264/AVC (z.Bsp.) > Advanced > rechts unten: Normalize Loudness := On > Klappmenü der Optionsliste öffnen (kleines weißes Dreieck) > z.Bsp. EBU R128 wählen > Output report file := On > Export: 72.

F11 > Parameter setzen: 12.

SHIFT+F11: 38, 39, 40.

Farb...: 13, 43, 44, 83, 179, 180.

6. Fehlende Keyframes in der Primären Farbkorrektur: 94.

Clip-Farbe: 14.

Clip-Farben: 120.

Deckkraft und Farbe: 83.

Der Clip enthält keine brillanten oder stark gesättigten Farben, keinen Farbstich und ist noch nicht geschärft: 122.

Farb-Abgleich: 41, 43, 44, 47, 90.

Effekt Farbabgleich: 3, 4, 82.

Effekt Farbabgleich > Kontrast: 33.

Farb-Abgleich (Helligkeit): 42.

Farb-Anteil: 89.

Farb-Auswahl

Bereich-Farbauswahl: 128, 129.

Farb-Balkenbild: 108.

Farbbereich

Einstellungen > Benutzereinstellungen > Benutzeroberfläche > Bin > Ansicht := Details, Ordnerartyp := Normaler Ordner > Spalten > Farbbereich := On: 14.

Farb-Bereich: 14, 43, 108, 129, 130, 181, 182.

Option Farbbereich: 129.

Farbe: 3, 13, 43, 44, 47, 83, 90, 91, 92, 110, 119, 122, 123, 124, 128, 129, 130.

10 bit Farbtiefe: 86.

Farbe des Kanals: 89.

Farbe/Helligkeit: 119.
 Farbkorrektur-Filter: 86.
 Filter Primäre Farbkorrektur: 86.
 Komplementär-Farbe: 91, 92.
 Kompletär-Farbe: 90.
 Farb-Fläche: 16.
 Farb-Kanal: 89, 90, 91, 92.
 Farb-Korrektur(en): 17, 41, 42, 43,
 44, 45, 47, 86, 88, 89, 90, 92, 95,
 110, 128, 129, 130.
 3-Wege Farbkorrektur: 41, 43, 110,
 128, 130.
 3-Wege-Farbkorrektur (Kontrast:
 Schatten bzw. Lichter): 42.
 3-Wege-Farbkorrektur (Kontrast:
 Schatten, Mitten, Lichter): 42.
 Filter 3-Wege Farbkorrektur: 131.
 Filter Farbkorrektur: 130.
 Filter Primäre Farbkorrektur (Aufhel-
 len, Gamma, Verstärkung): 42.
 Aufhellen: 42.
 Gamma: 42.
 Verstärkung: 42.
 Filter Primäre Farbkorrektur (Ver-
 stärkung bzw. Aufhellen): 42.
 Aufhellen: 42.
 Verstärkung: 42.
 Globale Farbkorrektur: 130.
 Keyframe-gesteuerte Farbkorre-
 ktur: 94.
 Methoden: 42.
 Primäre Farbkorrektur: 43, 128.
 Sekundäre Farbkorrektur: 43, 129,
 130.
 Unterschiedliche Farbkorrektur: 130.
 Farbkorrektur-Szenarien: 90.
 Farb-Look: 44.
 Farb-Markierung: 122.
 Farb-Matte: 3, 81, 83.
 Farbmatte-Clip: 81.
 Farb-Nuancen
 SHIFT+KIMT auf weitere gewünschte
 Farbnuancen: 129.
 Farb-Pipette: 16.
 Farb-Rad: 43, 44, 89, 129.
 Bereich-Farbrad: 129, 130.
 Farb-Rad (Helligkeit): 42.
 Farb-Rad (Kontrast): 42.

Farbrad-Punkt
 SHIFT+Farbradpunkt verschieben:
 128.
 Farbradpunkt verschieben: 128.
 Farb-Raum: 113.
 Farbräume einstellen: 86.
 Ziel-Farbraum: 86.
 Farb-Sampling: 43.
 Farb-Schiebereglern: 90.
 Farb-Stich: 41, 44, 89, 90, 91, 122.
 Der Clip enthält keine brillanten oder
 stark gesättigten Farben, keinen
 Farbstich und ist noch nicht ge-
 schärft: 122.
 Farbstich entfernen: 91.
 Farbstichfarbe: 90.
 Farbstich hinzufügen: 91.
 Farb-Stimmung: 44.
 Farb-Subsampling: 113.
 Farb-Subsampling 4-2-2: 52.
 Farb-Temperatur: 89, 90.
 Farb-Tiefe: 52.
 Farb-Ton: 86, 91, 111, 128, 129.
 Eingabefelder Cb, Cr, Farbton: 128.
 Eingabefeld Farbton: 129.
 Objekt-Farbton: 111.
 Farb-Verschiebungen: 131.
 Fenster-Farbe: 181.
 Füll-Farbe: 13.
 Haut-Farbe: 44.
 Herausarbeiten der Farben: 122.
 Kalte Farben: 123.
 Komplementärfarbe: 90, 91.
 Magenta/Grün-Farbstich: 91.
 Primäre Farbkorrektur
 Filter Primäre Farbkorrektur: 43.
 Prinzip der (RGB)-Farbkorrektur:
 90.
 Sekundäre Farbkorrektur: 92, 110.
 Selektive Farbkorrektur (HSL-Se-
 lektion): 43.
 Sichere Farbe: 47.
 Transparenter Farbverlauf: 13.
 Überlappungen bei Farbkorrektur:
 90.
 Warme Farben: 123.
 Wechselwirkungen bei Änderungen
 an Farbe und Kontrast: 90.

Werkzeuge für die Farbkorrektur:
89.

Faustformel: 44.

Fehler

Edius-Fehler: 74.
Fehler-Behebung: 153, 157.
Fehler-Meldung: 150.
Übersetzungsfehler: 165.

Fehlerbehebung

Allgemeine Probleme: 157.

Feinabstimmung: 142.

Feinabstimmung (0-100% über Filterstärke): 42.

Feinjustage: 122, 123.

Feinjustieren: 123.

Feld

Eingabe-Feld: 165.
Eingabe-Felder: 165.

Fenster: 11, 29, 30, 31, 48, 49, 50, 53, 148, 161, 164.

Aktuelles Fenster links andocken:
151.

Aktuelles Fenster rechts andocken:
151.

BIN-Fenster: 49.

Clip im PLR-Fenster: 159.

Clipmarker-Fenster: 113.

Dialogfenster LUT Settings: 75.

Export-Fenster: 49.

Fenster-Farbe: 181.

Fenster LUT Settings: 75.

Fenster-Position: 177.

Fenster Primary Color Correction:
75.

Fenster-Rand: 49, 50, 51.

Fenster schließen: 109.

Fenster Sequenzmarke: 104.

Fenster Setting for LUT: 75.

Im Maskenfenster bleiben und mit dem Maus-Rad den Timeline-Cursor auf der Masken-Timeline framewise links/rechts weiterbewegen: 79.

Maske im Maskenfenster mit der Maus platzieren: 79.

Parameter-Einstellungsfenster:
109.

PLR-Fenster: 29, 30, 31, 79, 80,

112, 113.

PLR/REC-Fenster: 49.

QT-Fenster: 164.

QuickTitrler-Fenster: 163, 164.

QuickTitrler (QT)-Fenster: 163.

REC-Fenster: 28, 29, 30, 49, 79,
80, 112, 113, 116.

Schaltflächen Einfügen-/Überschreiben im PLR-Fenster ausgegraut: 159.

SHIFT loslassen > mit IMT das Fenster in die gewünschte Endposition ziehen > Enter: 164.

SHIFT weiterhin gedrückt halten und mit den jeweiligen Pfeil-Tasten das QuickTitrler-Fenster nach links / rechts / unten / oben in den sichtbaren Bereich verschieben: 164.

Sichtbares Fenster: 164.

Timeline-Fenster: 49.

VoiceOver-Fenster: 49.

Windows-Fenster: 50.

Fertig

Fertig stellen: 76.

Festlegen: 150.

Festplatte: 11, 151, 158.

FHD

FHD-interlaced-Projektvoreinstellung: 40.

FHD-progressiv-Projekt: 40.

Field

Follow pause field setting: 188.

Upper Field: 188.

View > Pause Field: 188.

File: 101, 102.

Entire File: 71.

F11 > h.264/AVC (z.Bsp.) > Advanced > rechts unten: Normalize Loudness := On > Klappmenü der Optionsliste öffnen (kleines weißes Dreieck) > z.Bsp. EBU R128 wählen > Output report file := On > Export: 72.

Find File/Folder: 151.

Hidden Files: 168.

Program Files: 13.

SystemFileAssoziations: 13.

Film

- Film-Clips: 115.
- Film > Einstellungen >: 38, 39.
- Filter: 8, 30, 43, 47, 86, 96, 109, 116, 119, 130, 131, 175.**
- Antiflicker-Filter auf Clip ziehen: 161.
- Audiofilter Panorama & Balance: 7, 8.
- Außen-Filter: 110.
- Chrominanz-Filter: 43, 110.
- Effekte/Filter: 45.
- Ergänzende Filter: 130.
- Farbkorrektur-Filter: 86.
- Feinabstimmung (0-100% über Filterstärke): 42.
- Filter1: 119.
- Filter2: 119.
- Filter 3-Wege Farbkorrektur: 131.
- Filter-Einstellungen: 109.
- Filter Farbkorrektur: 130.
- Filter kombinieren: 130, 131.
- Filter-Layer: 180.
- Filter mischen: 119.
- Filter Old Movie: 44.
- Filter Primäre Farbkorrektur: 43, 86.
- Filter Primäre Farbkorrektur (Aufhellen, Gamma, Verstärkung): 42.
- Filter Primäre Farbkorrektur (Verstärkung bzw. Aufhellen): 42.
- Filter-Stärke: 95, 96.
- Filter Videonoise: 44.
- Hauptfilter: 130.
- Innen-/Außenfilter: 110.
- Innen-Filter: 95.
- Innen-Filter (englisch: Inside): 120.
- Masken-Filter: 86, 95.
- Nicht filtern: 109.
- Rausch-Filter: 6.
- Schärfe-Filter: 86, 107.
- Setup Filter1: 119.
- Video-Filter: 3, 47.
- YUV-Filter: 131.
- YUV-Filter in Maske aufrufen und Keyframes und Kurven definieren: 121.

Find

Find File/Folder: 151.

Finden

Clips mit Dummy-Effekt suchen/finden: 35.

Fire...

Fire-Wall: 169.

Fire-Wire: 157.

Flackern: 161.

Fleisch: 143.

Foks

Fokus setzen: 136.

Fokus: 113, 136.

Folder: 168.

Find File/Folder: 151.

Go to Registered Folder.: 111.

Follow pause field setting: 188.

Font

Font-Größe: 114.

Font-Höhe: 165.

Font-Stil: 114.

Form

Edit Form: 79.

Form abschließen: 78.

Grund-Form: 77.

Segment-Form ändern: 78.

Format: 33, 101, 143, 145, 176.

Cube-Format: 75.

Custom format: 76.

Datei-Format: 177.

Export-Format: 12.

F11 > Analog zu 2): altes Default-Export-Format wiederherstellen: 12.

Format Umwandeln: 17.

Player-Format: 177.

Projekteinstellungen > Renderformat: 99.

Render-Format: 82, 99, 100, 174.

Renderformat-Einstellung: 101.

Timeline-Format: 177.

Forum

EDIUS-Forum: 157, 161, 163.

Foto

Panorama-Fotos »abschwenken«: 84.

Windows Foto-Anzeige: 13.

Frab...

Farb-Korrektur

3-Wege Farbkorrektur: 130.

Fragmentiert: 159.

Frame: 14, 141, 143, 144, 178, 182, 183, 138.

Clip-Frame: 108.

Framegenau: 113.

Im Maskenfenster bleiben und mit dem Maus-Rad den Timeline-Cursor auf der Masken-Timeline frameweise links/rechts weiterbewegen: 79.

Key-Frame: 74, 77.

Keyframes in Maske setzen: 120.

Match frame: 138, 139.

Match Frame: 79, 118.

Match/Search Frame bzw. Clip: 138.

Frequenz: 5.

Absenken: 5, 6, 43.

Absenkdauer: 6.

Anheben: 6, 44.

Anhebendauer: 6.

Frequenz-Glättung: 10.

Pegel-Frequenz: 6.

Frühling: 110.

F/sek: 14.

Fsutil: 148, 149.

Führend: 165.

Füllfarbe: 13.

Fullfilment ID: 71.

Full-HD: 107.

G

G: 44, 117, 137, 181.

ALT+G: 117, 137.

CTL+G: 7.

G-Aufhellen: 91.

G-Verstärken: 92.

Gain: 87, 88, 90, 92, 93, 94.

Y-Schieberegler Verstärken (Gain): 94.

Gamma: 22, 23, 41, 42, 87, 88, 90, 91, 92, 93, 94.

B-Gamma: 91, 92.

Filter Primäre Farbkorrektur (Auf-

hellen, Gamma, Verstärkung): 42.

Gammakurven-Korrektur: 41.

Gamma-Wert: 88.

Y-Gamma: 87, 88, 91, 93, 94.

Y-Schieberegler Gamma: 93, 94.

Gang: 29.

Gang Mode: 50.

Gauß

Effekt Gaußian Blur: 82.

Gauß'sche Unschärfe: 35, 83.

GB

2 GB- bzw. 4 GB-Grenze: 34.

Geladener Bereich: 141, 145.

Gelb: 3, 110, 122, 123, 124, 140, 144, 179, 180.

Gelb/orangefarbenem: 91.

Warme Farben (Gelb, Rot): 124.

Warme Farben (Rot, Gelb): 124.

Generate

Generate New AAF: 101.

Generic: 176.

Geometrie

Titel-Geometrie: 114, 115.

Gerät...

Geräte-Profil: 155.

Geräte-Voreinstellung: 155.

Geräusch: 5.

Atem-Geräusch: 6.

Geräusch-Verursacher: 5.

Neben-Geräusch: 6.

Nebengeräusche: 10.

Gesamtlänge: 183.

Geschwindigkeit: 135, 137.

Objekt-Geschwindigkeit: 111.

Gesicht

Gesicht/Haut: 123.

Gesperrt: 30.

Getrennt

Getrennt := On: 76.

Glättung

Frequenz-Glättung: 10.

Gleitkomma

32 bit Gleitkomma-Audio: 52.

Global: 41, 113, 187.

Globale Farbkorrektur: 130.

Sequenzen/Clips (global) umbenennen: 141.

- Gold**
Goldene Stunde: 91, 92.
- Google: 80.**
- GOP: 177.**
- Go to**
Go to Registered Folder: 111.
- GoTo: 137.**
- GPU: 176.**
CPU/GPU-Parameter: 82.
GPUfx: 176.
GPU-Übergänge: 115.
Intel-GPU: 97.
- Grading: 101.**
- Grafik**
Grafik-Karte: 97.
Intel-Grafik: 97.
- Grass Valley: 160.**
C:\Benutzer\[benutzername]\App-Data\Roaming\Grass Valley.: 154.
C:\ProgramData\Grass Valley: 154.
C:\Program Files\Grass Valley\EDI-US x\### Localize: 170, 171.
C:\Program Files\Grass Valley\EDI-US x\Localize: 170, 171.
Grass Valley Seite: 71.
HKEY_CURRENT_USER > Software > Grass Valley > QuickTitler > 8.00 > QuickTitler > WindowPosition: 164.
- Grau: 43, 128.**
Graue Matte: 44.
Graustufen
Graustufenclip: 123.
Graustufenstörung: 83.
- Grenzwert: 10.**
Bereich-Grenzwert: 128, 129.
Checkboxen im Bereich-Grenzwert: 128.
- Groß: 177.**
Größe: 48, 82, 175, 179, 181.
Objekt-Größe: 111.
- Größe**
Font-Größe: 114.
- Group: 137.**
Group/Link Mode: 50.
- Grün: 15, 16, 44, 122, 140, 144, 180.**
Chlorophyll-Grün: 122.
Grün-Variationen: 122.
Kalte Farben (Blau, Grün): 123.
Kalten Farben (Blau, Grün): 124.
Magenta/Grün-Farbstich: 91.
Satteres Grün: 122.
Satteres Grün und bessere Grün-Variationen: 122.
- Grundverbesserung: 86, 93, 94.**
- Gruppe: 137.**
Gelinkte vs gruppierte Clips: 117.
Group: 137.
Gruppen-Modus: 29, 30, 50, 113.
Gruppe/Verknüpfen-Modus einrichten (Umschalt+L): 184.
Gruppe/Verknüpfung: 50.
Gruppiert: 18, 117, 118.
Gruppierung: 117, 118.
Modus Gruppe/Verknüpfung: 50, 117, 118.
- GUI: 111.**
- Gummiband: 140, 168.**
krMT auf das Gummiband > Zwei benachbarte Punkte verschieben... > 0% > OK: 8.
Panorama-Gummiband: 7, 8.
- GV: 112.**
GV-Lizenzmanager: 168.

H

- H**
Miniaturansicht anzeigen ALT+H: 184.
- H.264: 51, 101.**
Basic-Tab im Disk Burner öffnen > Blu-ray > mpeg2 or h.264 auswählen: 158.
F11 > h.264/AVC (z.Bsp.) > Advanced > rechts unten: Normalize Loudness := On > Klappmenü der Optionsliste öffnen (kleines weißes Dreieck) > z.Bsp. EBU R128 wählen > Output report file := On > Export: 72.
- Häkchen: 30, 149, 151, 173.**
- Halbbild: 174, 177, 180.**
Ansicht > Halbbild anhalten: 109.

Halbbild-Reihenfolge: 14, 174.
Oberes Halbbild: 188.
Halbbild-Einstellung befolgen:
109.
Hall: 6.
Harddisk: 117, 159, 162.
Hard-Disk: 54.
Hardware: 96, 155, 167, 168,
169, 175.
Hardware-Anschluss: 97.
Hardware-Beschleunigung: 97.
Hardware Encoder benutzen :=
On: 39.
Haut: 110.
Gesicht/Haut: 123.
Hautfarbe: 41, 42, 44.
Hautton: 92.
HD: 38.
DVD erstellen aus (F)HD-progres-
siv-Projekt: 38.
DVD-Erstellen aus HD-interlaced-
Projekt: 37.
FHD-interlaced-Projektvoreinstel-
lung: 40.
FHD-progressiv-Projekt: 40.
Full-HD: 107.
HD (1920 x 1080): 52.
HD2000: 163.
HD3000: 163.
HD4000: 163.
HDMI: 51.
HD-Profilvoreinstellung 1280 x
720: 40.
HD-progressiv: 40.
HD-Progressiv-Projekt: 38.
HD zu SD: 38.
Projekt auf HD umstellen: 158.
SD auf HD skalieren: 107.
Helligkeit: 4, 42, 111, 119, 124,
128, 130.
Farbabgleich (Helligkeit): 42.
Farbe/Helligkeit: 119.
Farb-Rad (Helligkeit): 42.
Helligkeitsbereich: 92.
Helligkeits-Bereich: 43, 89, 90, 92.
Helligkeits-Unterschied: 41.
Helligkeits-Verlust: 91.
Helligkeitsverteilung: 86.

Mittels S-Kurve Helligkeit/Kontrast
einstellen: 124.
Objekt-Helligkeit: 111.
Herbst: 110.
Hidden Files: 168.
Highcut: 5.
High Quality
Lanczos-3 (High Quality): 100.
Himmel: 110, 130.
Hintergrund: 43, 55, 177, 179.
Hintergrund-Clip: 44, 45, 55.
Hintergrundeigenschaften > Titel-
typ > Roll (from bottom): 114.
Hintergrundjob: 187.
Hintergrund-Job: 178.
Hintergrundprozess
Timeline playback als Hintergrund-
prozess: 187.
Hinzufügen: 135, 142, 146, 174,
182.
Add to BIN: 51.
Add transfer to BIN: 51.
Hinzufügen von Kurvenpunkten:
93.
Legen Sie beim Hinzufügen einer
neuen Sequenzmarke die Anker-
einstellung auf EIN fest: 103.
Legen Sie beim Hinzufügen einer
neuen Sequenzmarke die Anker-
einstellung auf EIN fest.: 177.
HiRes: 178.
HKEY
HKEY_classes_root: 13.
HKEY_LOCAL_MACHINE: 149.
HKEY_CURRENT_USER
HKEY_CURRENT_USER > Software
> Grass Valley > QuickTitler >
8.00 > QuickTitler > WindowPosi-
tion: 164.
Hoch: 51.
Höhe: 33, 143.
Audiospur-Höhe: 118.
Clip-Höhe anpassen: 84.
Font-Höhe: 165.
Spur-Höhe: 118.
Zeilen-Höhe: 33.
Hold
IMT-Hold+CTL+ziehen: 140.

IMT-Hold+SHIFT+ziehen: 135.

HOME

SHIFT+END (bzw. HOME): 142.

Horizontal: 48, 135.

HQ: 52, 82.

HQ(X): 4, 79.

HQX: 52, 82, 174, 183.

Clip als HQX-Datei exportieren: 17.

HQX-Datei: 38, 40.

HQX-Datei exportieren: 17.

HQX-Renderspur: 38.

HQX-Superfein-Datei: 38, 40.

HQX Superfine: 4, 37, 100.

SHIFT+Q auf Master-Sequenz (erstellen HQX-Renderspur): 39.

HQX-Superfine: 100.

HQX: 52.

HSL

HSL-Tool: 110.

Selektive Farbkorrektur (HSL-Selektion): 43.

Html: 14.

Html-Datei: 14.

HTML

Html exportieren: 33.

Html-Seite: 33.

HTTP

<http://www.matsab.de/index.php/de/>: 76.

[Http://www.phantom-drive.com/en/default.htm](http://www.phantom-drive.com/en/default.htm): 117.

Hue: 86.

I

I: 136, 137, 141, 145.

ALT+I (bzw. O): 137.

SHIFT+I (bzw. O): 137.

Icon

*EBU R128 wählen > kIMT auf das Icon Add: 72.

krMT auf das Timeline-Icon in der BIN: 101.

Preset Namen vergeben > Parameter ändern > kIMT auf das Icon Register > OK: 72.

Preset wählen > kIMT auf das Icon

Delete (rechts oben) > OK > OK: 72.

Preset wählen > kIMT auf das Icon Import bzw. Export (rechts oben) > OK: 72.

Ignorieren: 150.

iGPU-Memory: 97.

iGPU-Multi-Monitor: 97.

IGPU Multi-Monitor: 97.

Ikon: 50.

Image: 13.

Still Image: 14.

System-Image: 153.

Import: 169, 176.

Änderung der Einstellungen wirkt sich nicht auf bereits importierte Bilder aus: 161.

Einstellungen > Systemeinstellungen > Import/Export > Standbild: 161.

Importieren: 154, 155, 156, 169.

Importierte Clips: 53.

Importierte Clips (im Ziel-Projekt) sind auf die Clips im Quell-Projekt referenziert: 53.

JPEG-Bilder können nicht importiert werden: 163.

Neu importieren: 161.

Import...: 14, 15, 53.

BIN importieren := Off: 53.

Datei > Import Sequenz: 53.

Einstellungen > System Einstellungen > Import/Export > Standbild: 109.

Import AAF: 101.

Importieren: 16, 33, 38, 40, 108.

Archivmaster-Datei in entsprechendes Projekt importieren: 4.

Importieren der exportierten AAF-Datei in Edius: 102.

Importierte Datei umbenennen: 15.

Importierte Sequenzen: 53.

Importierte Sequenzen aus der Timeline in BIN-Ordner (des Ziel-Projektes) ziehen: 53.

Importierte Sequenzen in die BIN ziehen: 53.

Import project: 102.
krMT auf gewünschte Ordnerstruktur in der BIN, wo die exportierte Ordnerstruktur eingefügt werden soll > Import... > gewünschten Ordner und *.ezb-Datei wählen > OK: 15.

Preset Import/Export: 72.
Preset wählen > klMT auf das Icon Import bzw. Export (rechts oben) > OK: 72.

Projekt importieren > Durchsuchen > Pfad und Namen des Quell-Projektes angeben: 53.

Sequenzen aus anderem Projekt importieren: 53.

Importer

Settings > System Settings... > Importer/Exporter > Still Image > Capture Field: 188.

Settings > System Settings... > Importer/Exporter > Still Image > Capture Field: 188.

Importieren: 155.

IN: 34, 105, 109, 181, 182.

Export between In and Out: 14.

IN/OUT: 74, 82, 159, 182.

IN/OUT-Bereich: 108.

IN/OUT-Punkte: 81, 157.

IN/OUT setzen: 17, 39.

IN-Punkt: 103.

IN-Punkt verschieben: 103.

Save between In/Out in sequential files: 14.

IN...: 137, 138, 144.

dklMT auf Clip-IN- bzw. -OUT-Punkt: 144.

IN/OUT: 137, 138, 142, 145, 146.

I/O: 136, 141, 145.

I/O-Bereich: 136.

IN-Punkt: 140, 144.

In Datei ausgeben: 99, 112.

Indexdienst: 150.

Individuell: 5.

Information

Informations-Palette: 17, 28, 35, 38, 47, 75, 86, 109, 119.

Quellinformationen anzeigen: 112.

Informationspalette: 170.

Initialisieren: 142, 179.

Initiate Graphic Adapter: 97.

Innen: 47.

Innen-/Außenfilter: 110.

Innen-Filter: 95.

Innen-Filter (englisch: Inside): 120.

Inside

Innen-Filter (englisch: Inside): 120.

Installation

Installations-Handbuch: 169.

Installieren: 80, 169.

Edius (normal) installieren und nicht starten: 170.

Upgrade bzw. Update durchführen, PlugIns installieren etc.: 171.

Upgrades, Updates, PlugIns installieren etc.: 171.

Upgrade, Update, PlugIns installieren etc.: 171.

Instanz: 187.

Integriert: 71.

Intel: 163.

Intel-Downloadseite: 163.

Intel-GPU: 97.

Intel-Grafik: 97.

Intel-Grafiktreiber: 163.

Intel-Treiber: 97.

Interlaced

DVD-Erstellen aus HD-Interlaced-Projekt: 37.

(F)HD-Interlaced: 39.

FHD-interlaced-Projektvoreinstellung: 40.

Projekt := 1920 x 1080 (progressiv oder interlaced): 4.

Internet: 75, 169.

INTERNET ABSCHALTEN: 169.

Interpolieren: 119.

Intervall: 178.

Invertieren: 110, 132.

IRE: 43.

IRE (auf 100 begrenzen): 4.

ISO-Datei: 117.

J

J: 144.

CTL+J: 135.
J-Schnitt: 144.

JPEG

JPEG-Bilder können nicht importiert werden: 163.
JPEG-Clip: 161.

Jump

Jump Selected Clips to Cursor Location: 187.

Justage

Manuelle Feinjustage: 128, 129, 130.

Justieren: 114, 135.

K

Kamera: 34, 41.

Kamera-Preset: 41.
Kamera-Software: 34.

Kanal: 7, 8, 10, 34, 90, 92, 132, 182, 183.

Alpha-Kanal: 3, 52.
Alphakanal entfernen: 3.
Alpha-Kanal aus Clip erstellen: 3.
Audio-Kanal: 118.
Audio-Kanal des Clips: 118.
Audio-Kanäle: 118.
Audio-Quellkanal-Modus: 184.
Chroma-key als Alphakanal: 17.
Chrominanz-Kanal: 133.
Chrominanzkanäle separieren: 131.
Eigenschaften > Audioinfo > Kanaleinstellungen > Monokanal 1 (oder Monokanal 2): 10.
Einstellungen > Sequenzeinstellungen... > Kanalmapping... > auf Anzeigestil (auf der rechten Seite links unten) klicken.: 8.
Export des Alpha-Kanals: 52.
Farbe des Kanals: 89.
Farb-Kanal: 89.
Kanal (L ch): 8.
Kanalmapping: 8.

Kanal-Mapping: 50, 55, 155.
Luminanz-/Chrominanz-Kanäle trennen: 131.

Luminanz-Kanal: 133.
Luminanzkanal separieren: 131.
Mono-Kanal-1: 7.
Stereo-Kanal: 7.

Stereokanäle unabhängig voneinander normalisieren: 10.

U-Kanal: 122, 123, 124, 132.

UV-Kanäle: 132.

UV-Kanälen: 132.

Video Channels: 100.

Video-Kanal: 3, 174.

V-Kanal: 122, 123, 124, 132.

Y-Kanal: 123, 124, 132.

Zusammenführen der Kanäle: 132.

Kaskadieren: 131.

Kategorie: 30, 96.

Key...

Chroma-Key: 16, 43, 44.

High-Key: 87.

Key: 43, 175.

Key-Anzeige

REC-Monitor: Clip oder Key-Anzeige beachten: 130.

Schaltfläche Key-Anzeige: 129.

Key-Board

Settings > User Settings > User Interface > Keyboard Shortcut > Audio Monitoring Mode (Custom) > Taste zuordnen (z.B. SHIFT+«-»): 9.

Settings > User Settings > User Interface > Keyboard Shortcut > Audio Monitoring Mode (Off) > Taste zuordnen (z.B. SHIFT+«+»): 9.

Key-Frame: 74, 77, 84, 119, 121, 125, 126, 127, 140.

Keyframe: 74.

Keyframe mit Stärke := 0%: 120.

Keyframe mit Stärke := 35%: 120.

Keyframe mit Stärke := 100%: 120.

Keyframes in Maske setzen: 120.

Keyframe-Stelle: 74.

Keyframe-Zeilen: 74.

YUV-Filter in Maske aufrufen und Keyframes und Kurven definieren: 121.

„Key anzeigen“ aktivieren: 17.

Keyer: 4, 43, 44, 45, 55, 82, 111.

Keyer beenden: 17.

Keyer-Einstellungen: 17.

Keyer > Mischen > Addition: 132.

Keyer > Mischen > Differenz: 132.

Keyer-Spuren: 137.

Keyframe: 95, 96.

6. Fehlende Keyframes in der Primären Farbkorrektur: 94.

Bewegungsmaske mit Keyframes feinjustieren: 79.

Keyframe-gesteuerte Farbkorrektur: 94.

Keyframes auf Zeitbasis: 94.

Masken-Keyframes: 95.

Restliche Tracking-Keyframes löschen: 115.

SHIFT+IMT > Rahmen über Keyframes ziehen > Del: 115.

Low-Key: 87.

Keyer

Keyer-Spuren öffnen/schliessen: 137.

kHz: 5, 6.

Klammer: 158.

Runde Klammer: 138.

Klammern

Runde Klammern: 9.

Klick: 1.

Doppel-Klick: 1.

Klicken: 1, 30, 31.

kIMT: 1, 8, 16, 27, 28, 33, 34, 41, 63, 64, 67, 71, 75, 76, 77, 78, 79, 108, 128, 129, 154, 155.

ALT+kIMT: 78, 79.

Clips allenfalls sortieren (kIMT auf entsprechende Spalte): 33.

CTL+ALT+kIMT: 143.

CTL+kIMT: 78, 140, 144.

CTL+kIMT auf entsprechende Spurköpfe: 34.

CTL+kIMT auf Spurkopf: 142.

*EBU R128 wählen > kIMT auf das Icon Add: 72.

kIMT auf Spurkopf: 142.

kIMT auf zweiten (kleineren) Monitor (rechts neben Hauptmonitor-#1: »Andere Anzeige nicht erkannt«): 98.

kIMT+DEL: 78.

Preset Namen vergeben > Parameter ändern > kIMT auf das Icon Register > OK: 72.

Preset wählen > kIMT auf das Icon Delete (rechts oben) > OK > OK: 72.

Preset wählen > kIMT auf das Icon Import bzw. Export (rechts oben) > OK: 72.

SHIFT+kIMT: 78, 140.

SHIFT+kIMT auf Spurkopf: 142.

Kombinieren: 180.

Komma: 143.

Komma := On: 76.

SHIFT+Komma/Punkt: 143.

Kommandozeile: 148, 149.

Kommentar: 6, 7, 9, 103, 113.

Kommentar-Stimme: 6.

POT-Kommentar-Workflow: 9.

Kompatibilität: 5.

Abwärts-Kompatibilität: 114.

Kompensation

Über-Kompensation: 91.

Komplementär

Komplementärfarbe: 90, 91.

Komplementär-Farbe: 91, 92.

Komplett unscharfe Bilder: 110.

Komposition: 100.

Kompressor: 5, 6, 7, 10.

Anhebung auf 0 dB nach dem Komprimieren vornehmen: 10.

Effekt > Kompressor: 10.

Komprimieren

Anhebung auf 0 dB nach dem Komprimieren vornehmen: 10.

Komprimierung

Komprimierung 2 : 1 bis 25 : 1: 52.

Kondensator-Mikrofon: 6.

Kontext

Kontext-Menü: 16.

Kontextmenü: 81.

Kontrast: 4, 33, 41, 42, 43, 47, 90, 93, 110, 123, 124, 128, 129, 130.

3-Wege-Farbkorrektur (Kontrast: Schatten bzw. Lichter): 42.

3-Wege-Farbkorrektur (Kontrast: Schatten, Mitten, Lichter): 42.

Effekt Farbabgleich > Kontrast: 33.

Farb-Rad (Kontrast): 42.

High-Contrast: 87.

Im Y-Kanal den Kontrast einstellen: S-Kurve: 123.

Kontrast-Umfang: 41.

Kontrast virtuell verbessern: 93.

Low-Contrast: 87.

Mittels S-Kurve Helligkeit/Kontrast einstellen: 124.

Wechselwirkungen bei Änderungen an Farbe und Kontrast: 90.

Kontroll...: 3, 117.

Kontrolle: 74.

Kontrolle via Wellenform-Monitor: 130.

Kontrollieren: 91.

Kontroll-Instrument: 42.

Kontroll-Punkt: 79.

Über-/Unterbelichtungskontrolle: 42.

Kontrolle: 88.

Konvertierung

Konvertierte Clips: 79.

Koordinaten: 163.

Display-Koordinaten: 164.

Kopfhörer: 9.

Kopie

Kopieren: 52, 53, 54.

BIN-Clip kopieren (CTL+C) > rMT auf TL-Clip: 18.

CTL+C (kopieren): 33.

Dateien kopieren := Off: 53.

TL-Clip kopieren (CTL+C) > anderen TL-Clip markieren > Shortcut: 19.

TL-Clip kopieren (CTL+C) > rMT auf anderen TL-Clip: 18.

Kopieren: 140.

Korrektur: 71, 72.

3-Wege-Farbkorrektur: 41, 43, 110.

Datei-Export mit automatischer

Korrektur der Lautheit: 72.

Farb-Korrektur: 42, 47.

Farb-Korrektur(en): 95.

Gammakurven-Korrektur: 41.

Korrektur-Bedarf: 96.

Korrektur-Wert: 71.

Korrigieren: 41, 43.

Lautheit korrigieren: 71.

Luminanz-Korrekturen: 90.

PCC-Korrektur: 95, 96.

PCC-Korrekturen: 95.

Sekundäre Farbkorrektur: 110.

Selektive Farbkorrektur (HSL-Selektion): 43.

YUV-Korrektur: 120.

Kreis: 77, 79, 140.

Kreis-Maske: 82.

Kreuz: 16.

Kriechtitel: 114.

Kriterien: 111.

krMT: 1, 7, 8, 13, 16, 33, 71, 78, 81, 108, 109, 111, 126, 148, 149, 150, 151, 154, 155, 156, 159, 168, 169.

krMT auf das Timeline-Icon in der BIN: 101.

krMT auf den gewünschten BIN-Ordner: 33.

krMT auf diese Ordnerstruktur > Export... > gewünschten Ordner und Dateinamen angeben > OK: 15.

krMT auf einen beliebigen, markierten Clip: 54.

krMT auf gewünschte Ordnerstruktur in der BIN, wo die exportierte Ordnerstruktur eingefügt werden soll > Import... > gewünschten Ordner und *.ezb-Datei wählen > OK: 15.

Shift + krMT auf das Icon vom QuickTitler in der Taskleiste: 164.

Kubisch

Remap-Modus in Mercalli nicht auf kubisch stellen: 82.

Kurve: 41, 42, 43, 46, 86, 89, 92, 111, 119, 120, 121, 122, 130, 132.

Alle drei Kurven auf Default und Linear einstellen: 122.

Bezier-Kurve: 119.

Kurvenpunkt: 93.

Hinzufügen von Kurvenpunkten: 93.

Löschen von Kurvenpunkten: 92.

Mauszeiger auf vorhandenen Kurvenpunkt positionieren (Punkt wird rot angezeigt) > Ctl+Pfeiltaste links (bzw. rechts): 93.

Mauszeiger auf vorhandenen Kurvenpunkt positionieren (Punkt wird rot angezeigt) > Taste Entf: 92.

Kurven-Punkt: 92.

Luminanzkurve: 110.

S-Kurve: 42.

U-Kurve: 47.

UV-Kurven: 131, 132.

V-Kurve: 47.

Y-Kurve: 41, 42, 46, 86, 89, 90, 92, 93, 111, 131.

YUV-Kurve: 119.

Verlauf mit Maske und YUV-Kurven: 111.

YRGB-Kurven: 86, 89.

YUV-Filter in Maske aufrufen und Keyframes und Kurven definieren: 121.

YUV-Kurven (U- und/oder V-Kurve): 43.

YUV-Kurven wählen: 120.

YUV-Kurven (Y-Kurve): 42.

L

L: 79, 144.

CTL+L: 135.

CTL+SHIFT+L: 137, 146.

Gruppe/Verknüpfen-Modus einrichten (Umschalt+L): 184.

L-Schnitt: 144.

Taste-L: 79.

WIN+L: 151.

Lackmus: 3.

Lanczos: 175, 183.

Lanczos-3: 38.

Lanczos (3) Glatter (Am besten ge-

eignet für Bewegungsgrafik): 114.

Lanczos-3 (High Quality): 100.

Lanczos 3 (Hohe Qualität): 37, 38, 39, 40, 175, 183.

Lanczos-Einstellungen: 115.

Länge: 141, 143, 145.

Gesamt-Länge: 183.

Panorama-Foto in Timeline auf gewünschte Länge einstellen: 84.

Sequenz-Länge: 3.

Tangente ändern (Länge + Winkel): 78.

Tangentenast ändern (Länge): 78.

Tangentenast ändern (Länge + Winkel): 78.

Langzeitaufnahmen: 34.

Lasso

Lasso+CTL+DELETE: 136.

Lasso+ziehen: 104, 105.

Laufwerk: 16, 160.

Auslagerungsdateigröße für alle Laufwerke automatisch verwalten: 150.

CD aus Laufwerk entfernen: 16.

Laufwerks-Buchstabe: 150.

Netz-Laufwerk: 177.

Show Explorer (Laufwerke): 151.

Virtuelles Laufwerk: 117.

Laut

Lautheit: 137, 146.

Lautheit: 71, 72.

Datei-Export mit automatischer Korrektur der Lautheit: 72.

Lautheit automatisch korrigieren: 72.

Lautheit korrigieren: 71.

Lautheit messen: 71.

Loudness (Lautheit): 71.

Lautstärke: 5.

Lautstärke-Anzeige: 155, 174.

Lautstärke-Profil: 155.

Lautstärke-Verteilung: 5.

Master-Lautstärke: 85.

Layer: 13.

Filter-Layer: 180.

Spur-Layer: 180.

Layout

Layout-Modusleiste: 184.

Layout-PLR: 186.
Layout-REC: 185.
Layout...
Layouter: 3, 16, 38, 48, 74, 82, 83,
114, 115, 116, 140, 161.
Layouter-Effekt: 35.
Layouter öffnen: 84.
Layouter schließen: 84.
Verlauf mit Layouter drehen: 111.
Layouter: 38, 39, 161.
Layouter-Timeline: 74.

L ch

Kanal (L ch): 8.
Leading: 165.
Leer: 96.
Left
dkIMT auf Left > Basis := Dezimal
> Wert := 0 > OK: 164.

Leistung: 150.
Leistungs-Überwachung: 150.

Leuchtkraft: 82.

Leveler: 5.
Effekt > Leveler: 10.

Leveling-Grad: 10.

Licht...

Lichter: 41, 42, 43, 44, 86, 87, 88,
110.
*3-Wege-Farbkorrektur (Kontrast:
Schatten bzw. Lichter): 42.*
*3-Wege-Farbkorrektur (Kontrast:
Schatten, Mitten, Lichter): 42.*
*Einzelne Bereiche des Luminanz-Sig-
nals selektiv verändern (Schatten,
Mitten, Lichter): 42.*
Spitzlichter: 87.

Licht-Quelle: 111.
Licht-Stimmung: 45.
**Lichter: 41, 42, 43, 44, 86, 87,
88, 89, 90, 93, 110.**

Lichtern: 87, 90.

Lift: 87, 88, 89, 90, 93, 94.

Limiter: 8, 9.

Linear: 74, 77, 119, 179.
Alle drei Kurven auf Default und Li-
near einstellen: 122.
Lineare Absenkung: 130.

Linie

100%-Linien: 128.

Linie dunkelgrau: 35.
Null-Linie: 128.
Orangefarbene Linie: 35.
Link: 18, 117, 118, 138.
Gelinkt: 117, 118.
Gelinkte vs gruppierte Clips: 117.
Group/Link Mode: 50.
Un-gelinkt: 118.

List

List disk: 149.
List partition: 149.

Liste

Musterliste: 76.

Lizenz: 71.

Lizenzübersicht: 71.

Lizenzmanager

GV-Lizenzmanager: 168.

IMT: 1, 32.

IMT-Hold+CTL+ziehen: 140.
IMT-Hold+SHIFT+ziehen: 135.
IMT+ziehen: 77.
SHIFT loslassen > mit IMT das
Fenster in die gewünschte Endpo-
sition ziehen > Enter: 164.

LMT

SHIFT+IMT > Rahmen über Key-
frames ziehen > Del: 115.

Localize

C:\Program Files\Grass Valley\EDI-
US x\Localize: 170, 171.

Lock

Sync-Lock-Sequenzmarke - Um-
schalten: 184.
Sync-Lock-Sequenzmarke-Um-
schalten := On: 103.

Lock PC: 151.

Logisch: 5, 29, 104.

Lokal: 113, 174.

Look: 45, 87, 91.

Look-Presets: 45.
Look-Quellen: 45.
Look-Sammlung anlegen: 45.
Spezieller Look: 45.

Look Up Tables: 75.

**Löschen: 53, 54, 99, 137, 138,
159, 143, 178, 159, 160, 162,
158, 81.**

Automatisch gelöscht: 99, 100.

Einen (einzigen) Clip oder eine (einzige) Lücke löschen: 104.
Gelöscht: 104.
Löschen von Kurvenpunkten: 92.
NICHT gelöscht: 100.
Preset löschen: 72.
Render-Dateien löschen: 101.
Restliche Tracking-Keyframes löschen: 115.
»SHIFT+Q«-Dateien werden NIE gelöscht: 99.
Tangente hinzufügen/löschen: 78.

Lossless: 74.

Render-Codec auf Lossless stellen: 39.

Loudness

F11 > h.264/AVC (z.Bsp.) > Advanced > rechts unten: Normализe Loudness := On > Klappmenü der Optionsliste öffnen (kleines weiße Dreieck) > z.Bsp. EDU R128 wählen > Output report file := On > Export: 72.

Loudness (Lautheit): 71.
Settings > System Settings... > Application > Loudness Meter: 72.

Loudness...: 71.

Lowcut: 5.

LU: 71.

Lucid_Virtu: 161.

Lücke: 138.

Einen (einzigen) Clip oder eine (einzige) Lücke löschen: 104.

Luma: 132.

Luma-Anteil: 131, 132.
Luma-Spitzen: 87.
Luma-Werte: 132.

Luminancekey: 82.

Luminanz: 17, 42, 86, 88, 90, 110, 129, 132.

Einzelne Bereiche des Luminanz-Signals selektiv verändern (Schatten, Mitten, Lichter): 42.

Luminanz anpassen: 86.
Luminanz-/Chrominanz-Kanäle trennen: 131.
Luminanz-Kanal: 133.

Luminanzkanal separieren: 131.
Luminanz-Korrekturen: 90.
Luminanz-Kurve: 110.
Luminanz matte: 17.
Luminanz-Niveaus: 88.
Luminanz-Signal justieren: 42.
Luminanz-Signal (komplett) nach oben/unten verschieben: 42.
Luminanz-Signal strecken/stauchen: 42.
Luminanz und Chrominanz getrennt bearbeiten: 131.

LUT: 75.

Dialogfenster LUT Settings: 75.
Fenster LUT Settings: 75.
Fenster Setting for LUT: 75.
Symbol Register new LUT: 75.

M

M: 79, 144.

ALT+N (bzw. M): 144.
ALT+SPACE+M: 164.
Taste-M: 79.

Magenta: 3.

Magenta/Grün-Farbstich: 91.

Magician: 148.

Magnetfunktion: 179, 184.

Manage Licenses: 71.

manuell: 128.

Manuell: 51, 74, 77, 104, 162.

Manuelle Feinjustage: 128, 129, 130.

Manuelle Selektion: 129.

Map

Channel map...: 34.

Mappe

Excel-Mappe: 14.

Mapping: 183.

Einstellungen > Sequenzeinstellungen... > Kanalmapping... > auf Anzeigestil (auf der rechten Seite links unten) klicken.: 8.

Kanalmapping: 8.

Kanal-Mapping: 50, 55, 155.

Marke

Clip-Marke ON/OFF setzen/anzei-

gen: 138, 145.
Marke...: 76, 138, 146, 174.
Alle zu übertragenden Clips markieren: 54.
Anfangs-Marke: 95.
Anfangs- und End-Marke: 95.
Clip-Marke: 29, 30, 31, 32, 113.
Clip-Marken setzen: 29.
Clipmarker-Fenster: 113.
Clip markieren: 87, 88, 109.
Clips in der Timeline markieren: 54.
dkIMT auf Marker Exporter: 76.
End-Marke: 95.
Export Marker List: 76.
Fenster Sequenzmarke: 104.
In der Timeline fünf Sequenz-Marken setzen (mit Taste-V): 120.
In/Out-Marke: 138, 146.
Legen Sie beim Hinzufügen einer neuen Sequenzmarke die Anker-einstellung auf EIN fest: 103.
Legen Sie beim Hinzufügen einer neuen Sequenzmarke die Anker-einstellung auf EIN fest.: 177.
Marken drucken: 76.
Marker %a of %m at %25s, Marke: %c\n: 76.
Markieren: 14, 17, 32, 33, 108, 142, 168, 169.
BIN-Clip kopieren (CTL+C) > TL-Clip markieren > Shortcut: 18.
Clip markieren: 12.
Markiert: 80, 108, 109.
Spur markieren: 82.
TL-Clip kopieren (CTL+C) > anderen TL-Clip markieren > Shortcut: 19.
Markierung: 79, 125, 126.
CTL+A (alles markieren): 33.
Palette Sequenzmarke: 76.
Ripple-Marke: 103, 104.
Ripple-Marken: 103, 104, 105.
Sequenzmarke
Sync-Lock-Sequenzmarke-Umschalten := On: 103.
Start-Marke: 120.
Sync-Lock-Sequenzmarke - Umschalten: 184.

Sync-Lock-Sequenzmarke-Umschalten := On: 103.
TL-Marken als Orientierungshilfe: 96.
Zeilen in erster Spalte markieren: 76.
Marker: 138.
Maske: 3, 43, 47, 83, 86, 95, 96, 120, 138, 139, 140.
Basis-Maske: 95.
Bewegungsmaske mit Keyframes feinjustieren: 79.
Effekt Maske: 42, 43, 47, 83, 110, 116.
Form ändern: 78.
Im Maskenfenster bleiben und mit dem Maus-Rad den Timeline-Cursor auf der Masken-Timeline frameweise links/rechts weiterbewegen: 79.
Keyframes in Maske setzen: 120.
Kreis-Maske: 82.
Maske im Maskenfenster mit der Maus platzieren: 79.
Masken-Aktion: 77.
Masken-Effekt: 47, 130.
Masken-Filter: 86, 95.
Masken-Form: 47.
Masken-Keyframes: 95.
Pfad ändern: 78.
Pfad erstellen: 77.
Rechteck-Maske: 95, 120.
Verlauf mit Maske und YUV-Kurven: 111.
YUV-Filter in Maske aufrufen und Keyframes und Kurven definieren: 121.
Master: 9, 71.
Archiv-Master: 4.
Archivmaster-Datei in entsprechendes Projekt importieren: 4.
Archiv-Master erstellen: 4.
Archiv-Master-Sequenz: 4.
Archiv-Master verwenden: 4.
Master-Einstellung: 71.
Master-Lautstärke: 85.
Master-Schieberegler: 71.
Mastersequenz: 38.

- Master-Sequenz: 4.
- SHIFT+Q auf Master-Sequenz (erstel-*
len HQX-Renderspur): 39.
- SHIFT+Q auf Master-Sequenz: 38.
- Mastersequenz: 38.**
- Match: 138, 139, 178.**
- Match frame: 138, 139.
- Match Frame: 79, 118.
- Match/Search Frame bzw. Clip:
 138.
- Match Frame**
- Match Frame von TL > PLR: 139.
- Matte**
- Alpha matte...: 17.
- Graue Matte: 44.
- Luminanz matte: 17.
- Spur-Matte: 4.
- Maus: 35, 46, 140.**
- Im Maskenfenster bleiben und mit
 dem Maus-Rad den Timeline-
 Cursor auf der Masken-Timeline
 frameweise links/rechts weiter-
 bewegen: 79.
- Maske im Maskenfenster mit der
 Maus platzieren: 79.
- Maus-Pfeil: 79.
- Maus-Rad: 8, 71.
- CTL+Mausrad drehen: 138, 140.*
- Mausrad auf BIN-Thumbnail und*
links/rechts ziehen: 140.
- SHIFT+Mausrad drehen: 140.*
- Maus-Taste: 1, 135.
- Mauszeiger
- Mauszeiger auf vorhandenen Kurven-*
punkt positionieren (Punkt wird rot
angezeigt) > Ctl+Pfeiltaste links
(bzw. rechts): 93.
- Mauszeiger auf vorhandenen Kurven-*
punkt positionieren (Punkt wird rot
angezeigt) > Taste Entf: 92.
- Maus-Zeiger: 32, 140, 144, 164.
- Monitor-2 mit der Maus nach unten
 schieben > ÜBERNEHMEN.: 98.
- Max...: 51.**
- MAX: 48, 50.
- Maximal: 51.
- Maximale Amplitude normalisieren
 auf: 10.
- Maximale Bit-Rate := 35Mbps: 39.
- Maximale Edius-DVD-Qualität: 39.
- Maximale Größe (MB): 150.
- Maximal mögliche Bitrate: 4.
- Maximieren: 48.
- Max/Min: 130.
- Maximal**
- Maximal-Wert: 96.
- MB**
- 64 MB: 97.
- Mbps: 51.**
- MediaInfo: 80, 81.**
- Mehrere Anzeigen**
- Mehrere Anzeigen := »Dennoch auf
 VGA Verbindung herstellen« >
 ÜBERNEHMEN: 98.
- Mehrere Anzeigen := »Diese Anzei-
 ge erweitern« > ÜBERNEHMEN:
 98.
- Mehr-Monitorbetrieb: 148, 161,**
164.
- Menü**
- Bearbeiten > Bewegungs-Menü :=
 Off: 38, 39.
- Benutzerdefiniertes Menü: 81.
- DVD/BD-Menü: 81.
- Kontext-Menü: 16.
- Menü (DVD/BD) wiederverwenden:
 81.
- Menüleiste des Quellbrowsers: 96.
- Menüpunkt Datei »Speichern als
 Template«: 81.
- Mercalli: 81, 82, 109, 167.**
- Remap-Modus in Mercalli nicht auf
 kubisch stellen: 82.
- Messen**
- Lautheit messen: 71.
- Messung: 71, 72.**
- Methode: 44.**
- Basis-Methode: 44.
- Resampling-Methode: 38.
- Mikrofon: 175.**
- Dynamisches Mikrofon: 6.
- Kondensator-Mikrofon: 6.
- Mono-Mikrofon: 7.
- USB-Mikrofon: 155, 175.
- Min**
- Max/Min: 130.

Min...

MIN: 48, 49, 50.
 Miniaturansicht: 177, 179, 180.
 Minimieren: 48.

Miniatur

Miniaturansicht anzeigen ALT+H:
 184.

Minimize

Minimize all windows: 151.

Minus: 144, 146, 158.**Mischen: 6, 44, 45, 55, 111.**

Filter mischen: 119.
 Keyer > Mischen > Addition: 132.
 Keyer > Mischen > Differenz: 132.
 Mischeffekt: 45.

Mittelpunkt: 123, 124.**Mittelpunktgriff: 140.****Mittelton: 43.****Mitten: 41, 42, 43, 44, 87, 88, 90, 91, 92, 93, 94, 110.**

3-Wege-Farbkorrektur (Kontrast:
 Schatten, Mitten, Lichter): 42.
 Einzelne Bereiche des Luminanz-Si-
 gnals selektiv verändern (Schat-
 ten, Mitten, Lichter): 42.

Mitten anpassen: 88.**Mixer**

Audio-Mixer: 7, 8, 49.
 Clip-Spur (Video, Audio, Mixer): 35.
 Mixerspur: 137.
 Mixer-Spur: 4, 16, 44, 45, 82, 107,
 132.
 Titel-Mixer: 182.

Mixerspur

Chromakey in Mixerspur ziehen:
 17.

Mode

Dual Mode: 41.
 Gang Mode: 50.
 Group/Link Mode: 50.

Modifikation

Clipeigenschaften modifizieren: 7.

Modus: 50, 79, 143, 144, 178, 179, 183.

3D-Modus: 74.
 Ansicht > Dualer Modus: 30, 130.
 Audio-Quellkanal-Modus: 184.
 Audio-Überwachungsmodus: 173.

Dualer Modus: 30, 113.

Einfügen/Überschreiben-Modus
 umschalten(Einf): 184.

Gruppen-Modus: 50, 113.

Gruppe/Verknüpfen-Modus einrich-
 ten (Umschalt+L): 184.

Gruppe/Verknüpfung Modus: 50.

Modus Draw Path: 79.

Modus Edit Control Point: 79.

Modus Edit Shape: 79.

Modus Gruppe/Verknüpfung: 50,
 117, 118.

Modus Select Object: 79.

Move Clip (im EDIT-Modus!): 141.

Proxy-Modus: 184.

Remap-Modus in Mercalli nicht auf
 kubisch stellen: 82.

Ripple-Modus: 50, 187.

Ripple-Modus festlegen(R): 184.

Ripplemodus := Off: 103.

Sync-Modus: 179.

Trim (im TRIM-Modus!): 144.

Trim-Modus: 144.

Überblend-Modus

Verlauf mit Überblendmodus: 111.

Verkettungssymbol in der Modus-
 zeile oberhalb der Spurköpfe: 18.

Vollbild-Modus: 48, 141, 145.

Modusleiste: 103.

Layout-Modusleiste: 184.

Mond: 82.**Monitor: 97, 148.**

Einzel-Monitorbetrieb: 148.

Hauptmonitor

kIMT auf zweiten (kleineren) Monitor

(rechts neben Hauptmonitor-#1:

»Andere Anzeige nicht erkannt«):

98.

*kIMT auf zweiten (kleineren) Mo-
 nitor (rechts neben Hauptmoni-
 tor-#1: »Andere Anzeige nicht er-
 kannt«): 98.*

Kontrolle via Wellenform-Monitor:
 130.

Mehr-Monitorbetrieb: 148, 161,
 164.

Monitor-2

Monitor-2 mit der Maus nach unten

schieben > ÜBERNEHMEN.: 98.

PLR-Monitor: 130.

Primärer Monitor: 97.

QuickSync mit einem Monitor und nur einem Anschluss: 97.

REC-Monitor: 128.

REC-Monitor: Clip oder Key-Anzeige beachten: 130.

Waveform-Monitor: 42, 43, 86.

Waveform-Monitor (WFM): 87, 88.

Mono: 7, 34.

Eigenschaften > Audioinfo > Kanaleinstellungen > Monokanal 1 (oder Monokanal 2): 10.

Mono-Audio: 7.

Mono-Audiospuren: 34.

Mono-Aufzeichnung: 7.

Mono-Kanal-1: 7.

Mono-Kanäle: 118.

Mono-Mikrofon: 7.

Mono-Spuren 1A und 2A: 7.

Zwei Monospuren: 118.

Monochrom: 44.

Motherboard

ASUS Motherboard P8Z68-V Pro: 97.

Movie-Tab

Movie-Tab im Disk Burner öffnen > vorhandene Sequenz löschen > Sequenz neu eingeben: 158.

MP4

MP4-Datei: 4.

MPEG: 5.

Mpeg2

Basic-Tab im Disk Burner öffnen > Blu-ray > mpeg2 or h.264 auswählen: 158.

Msconfig: 151.

Mspaint: 13.

Multi...

Multi-Kamera: 140.

Multisample-Typ: 176.

Multicam: 103, 105.

Musik: 7.

Muster

Musterliste: 76.

Mute: 141.

N

N: 144, 149.

ALT+N (bzw. M): 144.

Nacht: 44.

Nachtaufnahme: 87, 110.

Name: 107, 113, 154, 155, 156.

Clip-Name: 54, 107, 138.

Datei-Name: 9, 34, 76.

Generierte Namen: 54.

Ordner, Dateiname und Exportparameter setzen > Speichern: 72.

Ordner-Name: 170.

Originale Clip-Namen: 54.

Preset-Name: 34.

Projekt importieren > Durchsuchen > Pfad und Namen des Quell-Projektes angeben: 53.

Standard-Name: 171.

Navigieren: 34, 76.

Neat Video: 94.

Nebel: 44, 83.

Negativ: 71, 165.

Vorschau und Videoausgabe negativ: 35.

Nest...

Nested Sequenz: 3, 112, 116.

Sequenz-Nesting: 112.

Nested

Nested Sequenz: 4, 187.

Netz

Netz-Laufwerk: 177.

Neustart: 161.

Neu starten

PC neu starten.: 98.

No: 16.

Non-Drop: 183.

Normal...

Normales Editieren anzeigen: 112.

Normalisieren: 5, 182.

Audio-Spur := -3 dB mittels Normalisieren (oder im Audiomixer die Audiospur := +6 dB): 4.

Audio-Spur := -9 dB. // Mittels Normalisieren.: 4.

Effekt > Normalisieren: 10.

Maximale Amplitude normalisieren

auf: 10.

Stereokanäle unabhängig voneinander normalisieren: 10.

Normalize

F11 > h.264/AVC (z.Bsp.) > Advanced > rechts unten: Normalize Loudness := On > Klappmenü der Optionsliste öffnen (kleines weißes Dreieck) > z.Bsp. EBU R128 wählen > Output report file := On > Export: 72.

Schaltfläche Normalize (Selected Clips) verwenden: 8.

Schaltfläche Normalize (Selected Tracks) NICHT verwenden: 8.

Normal-Variante: 126.

Null: 8, 158.

Null-Linie: 128.

Num

ALT+Num /: 135, 145.

Num *: 141, 145.

Num /: 135, 145.

Num-Block: 135, 140, 141, 145.

Nummer

Laufende Nummer: 9, 10.

Numerisch

Numerische Eingabefelder: 89.

Nur Bewegung: 110.

NVIDIA-Karte: 97.

O

O: 136, 137, 141, 145.

ALT+I (bzw. O): 137.

SHIFT+I (bzw. O): 137.

ö: 136, 145.

SHIFT+ö / ä: 136, 145.

Oberes Halbbild: 109, 110.

Oberfläche: 50.

Edius mit englischer Sprachoberfläche: 170.

Objekt: 44, 51, 140.

Objekt-Farbtone: 111.

Objekt-Geschwindigkeit: 111.

Objekt-Größe: 111.

Objekt-Helligkeit: 111.

Objekt-Position: 111.

Objekt-Sättigung: 111.

Objekt-Schärfe: 111.

Off: 177, 178, 179.

BIN importieren := Off: 53.

Clip-Marke ON/OFF setzen/anzeigen: 138, 145.

Dateien kopieren := Off: 53.

Offline

Offline-Clips: 144, 145.

Off...: 150, 173, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182.

Audio > Automatisch := Off: 38, 39.

Audiomixer Schieberegler := Off setzen: 85.

Automatisch := Off: 39.

Bearbeiten > Bewegungen-Menü := Off: 38, 39.

Offline: 169, 182.

Offset: 149.

Ripplemodus := Off: 103.

Video > Automatisch := Off: 39.

Offline

Clips im Ziel-Projekt als Offline angezeigt: 53.

Wiederherstellen von Offline-Clips: 144.

Öffnen: 108, 114, 137, 169.

OHCI: 176.

OK: 53.

krMT auf das Gummiband > Zwei benachbarte Punkte verschieben... > 0% > OK: 8.

Old Movie: 44.

Old Movie/Film: 83.

On: 71, 101, 176, 179.

Clip-Marke ON/OFF setzen/anzeigen: 138, 145.

Einstellungen > Benutzereinstellungen > Benutzeroberfläche > Bin > Ansicht := Details, Ordner-typ := Normaler Ordner > Spalten > Farbbereich := On: 14.

F11 > h.264/AVC (z.Bsp.) > Advanced > rechts unten: Normalize Loudness := On > Klappmenü der Optionsliste öffnen (kleines weißes Dreieck) > z.Bsp. EBU

R128 wählen > Output report file
:= On > Export: 72.
Getrennt := On: 76.
Hardware Encoder benutzen :=
On: 39.
Komma := On: 76.
Legen Sie beim Hinzufügen einer
neuen Sequenzmarke die Anker-
einstellung auf EIN fest: 103.
Sync-Lock-Sequenzmarke-Um-
schalten := On: 103.
Use sequence Start Timecode :=
On: 76.
**On...: 150, 173, 174, 175, 177,
178, 179, 180, 181, 182.**
Online: 169, 173.
Online deaktivieren: 168.
Opacity: 13.
Open
Open Dialog »Ausführen«: 151.
Optimal
Parameter optimal eingestellt: 109.
Optimieren: 17.
Optimierung: 148, 151.
Option
Einstellungsoption: 74, 77.
Option Automatisch: 128.
Option Farbbereich: 129.
Option Text: 81.
Orange: 42, 92, 179.
Orangefarbene Linie: 35.
**Ordner: 14, 34, 45, 75, 96, 101,
102, 143, 145, 147, 154, 155,
156, 160, 170, 171, 178, 180.**
Ausgabe-Ordner: 76.
BIN-Ordner: 33.
BIN-Ordnerstruktur mehrfach ver-
wenden: 15.
Clips aus BIN-Ordner drucken: 33.
Einstellungen > Benutzereinstel-
lungen > Benutzeroberfläche >
Bin > Ansicht := Details, Ordner-
typ := Normaler Ordner > Spal-
ten > Farbbereich := On: 14.
Find File/Folder: 151.
Importierte Sequenzen aus der
Timeline in BIN-Ordner (des Ziel-
Projektes) ziehen: 53.

In einen BIN-Ordner ziehen: 54.
In Projektordner übertragen: 54.
krMT auf den gewünschten BIN-
Ordner: 33.
krMT auf diese Ordnerstruktur >
Export... > gewünschten Ordner
und Dateinamen angeben > OK:
15.
krMT auf gewünschte Ordnerstruk-
tur in der BIN, wo die exportier-
te Ordnerstruktur eingefügt wer-
den soll > Import... > gewünsch-
ten Ordner und *.ezb-Datei wäh-
len > OK: 15.
Neuen Ordner exportieren: 160.
Ordner Canopus: 160.
Ordner, Dateiname und Exportpa-
rameter setzen > Speichern: 72.
Ordner GrassValley: 160.
Ordner-Name: 170.
Ordner-Pfad: 175.
Ordnerstruktur: 15.
Ordnersymbol: 96.
Ordner-Typ: 180.
Projekt-Ordner: 52, 162, 175, 177,
178.
Projektordner Transferred: 54.
Referenz-Ordner: 45.
Schaltfläche Ordner: 96.
Transfer-Ordner: 16.
Unterordner: 15.
Unter-Ordner: 160.
User-Preset-Ordner: 160.
Original
Original-Clip: 43.
Originale Clip-Namen: 54.
Original-Quelle: 51.
Ort
Ort- und Tageszeit: 88.
Österreich: 170.
Others: 14.
O-Ton: 9.
**OUT...: 34, 105, 109, 137, 138,
144, 181, 182.**
dklMT auf Clip-IN- bzw. -OUT-
Punkt: 144.
Export between In and Out: 14.
IN/OUT: 74, 82, 138, 141, 142, 145,

159.

IN/OUT-Bereich: 108.

IN/OUT-Punkte: 81, 157.

IN/OUT setzen: 17, 39.

OUT-Punkt: 137, 140, 144.

OUT-Punkt verschieben: 103.

Output: 176.

Save between In/Out in sequential files: 14.

Output

F11 > h.264/AVC (z.Bsp.) > Advanced > rechts unten: Normalize Loudness := On > Klappmenü der Optionsliste öffnen (kleines weißes Dreieck) > z.Bsp. EBU R128 wählen > Output report file := On > Export: 72.

Overlay: 44, 45, 111, 180.

Overscan: 175, 183.

P

P: 79.

Taste-P: 79.

Win+P: 97.

Palette

Effekte-Palette: 45.

Effekt-Palette: 160.

Informations-Palette: 17, 28, 35, 47, 75, 86, 109, 119, 170.

Palette Sequenzmarke: 76.

Vorschau-Palette: 131.

Pan: 5, 135, 146, 179.

Panorama: 8.

Audiofilter Panorama & Balance: 7, 8.

Panorama-Foto in Timeline auf gewünschte Länge einstellen: 84.

Panorama-Fotos »abschwenken«: 84.

Panorama-Gummiband: 7, 8.

Papierkorb

Papierkorb-Symbol: 75.

PAR: 14.

Parameter: 18, 19, 74, 109, 112.

Beeinflussende Parameter: 18.

CPU/GPU-Parameter: 82.

F11 > Parameter setzen: 12.

Folgende Parameter beeinflussen die Alternativen des Clip-Ersetzens: 18.

Ordner, Dateiname und Exportparameter setzen > Speichern: 72.

Parameter-Einstellungsfenster: 109.

Parameter optimal eingestellt: 109.

Parameter Position: 74.

Parameter setzen: 4.

Preset Namen vergeben > Parameter ändern > kIMT auf das Icon Register > OK: 72.

Partiell

Partiell unscharfe Bilder: 110.

Timeline-Clip (partiell) ersetzen: 18.

Partition: 149.

List partition: 149.

Pass through: 180.

Paste

Copy&Paste: 89.

Pastell: 44.

Patch

V- bzw. A-Patch: 18.

Video(v)- und/oder Audio(a)- »Patches«: 159.

Path: 79.

Modus Draw Path: 79.

Pause: 174.

Follow pause field setting: 188.

Pause Bild: 188.

View > Pause Field: 188.

Pause Field

Bild-Export via [View] > [Pause Field] steuern: 188.

VIEW > Pause Field > Upper Field: 161.

PC: 148, 149, 150, 151, 153.

Neu starten: 149.

PC neu starten.: 98.

P-CC: 75, 94, 95, 96.

Effekt P-CC: 75, 95.

Effekt Primäre Farbkorrektur (P-CC): 94.

Effekt Primary Color Correction (P-CC): 75.

P-CC-Korrektur: 95, 96.

PCI
PCIe/PCI: 97.

PCIE
PCIe/PCI: 97.

PCM WAVE: 12.

Peak
Kurze Peaks berücksichtigen: 10.

Pegel: 6, 11.
Audio-Pegel: 176.
Audioreferenz-Pegel: 175, 183.
Aufnahme-Pegel: 6.
Pegel-Anzeige: 179, 180.
Pegel-Frequenz: 6.

Performance
Performance-Gewinn beim Editieren: 84.

Pfad: 77, 79, 140.
Ordner-Pfad: 175.
Pfad ändern: 78.
Pfad erstellen: 77.
Projekt importieren > Durchsuchen > Pfad und Namen des Quell-Projektes angeben: 53.

Pfeil: 164.
CTL+Pfeil abwärts: 143.
CTL+Pfeil aufwärts: 143.
Maus-Pfeil: 79.
Pfeil-Taste: 46, 74, 77, 136.
ALT+Pfeiltaste: 136.
Pfeiltaste links/rechts
SHIFT+WinTaste+Pfeiltaste links/rechts: 148, 161.
WIN+Pfeil links: 151.
WIN+Pfeil rechts: 151.

Pfeiltaste
Mauszeiger auf vorhandenen Kurvenpunkt positionieren (Punkt wird rot angezeigt) > CTL+Pfeiltaste links (bzw. rechts): 93.

Pfeiltasten
SHIFT weiterhin gedrückt halten und mit den jeweiligen Pfeil-Tasten das QuickTitler-Fenster nach links / rechts / unten / oben in den sichtbaren Bereich verschieben: 164.

Pflanze: 110.

Phantom Drive: 117.

Photoshop: 13, 108.
Adobe Photoshop: 13.

Pipette
Farb-Pipette: 16.

Pixel
Pixel-Anzahl: 164.
Pixelzahl muss durch 16 teilbar sein: 52.

Platte
Betriebssystem-Platte: 148.
Fest-Platten: 11.
SSD-Platte: 149.
System-Platte: 148.

Play...: 135.
Player: 29, 140, 144, 155, 173, 179, 180, 181, 182.
Player-Datei: 29.

Playback: 9, 85.
Playback (Audio stummschalten): 9.
POT-Std: Audio beim Playback ein- bzw. ausschalten.: 135, 146.
Timeline playback als Hintergrundprozess: 187.

Player
DVD-Player: 96.
Player-Format: 177.
Player/Recorder: 141.

PLR: 29, 30, 31, 138, 139, 141, 145.
Clip im PLR-Fenster: 159.
Layout-PLR: 186.
Match Frame von TL > PLR: 139.
Player/Recorder: 141.
PLR-Fenster: 29, 30, 31, 79, 80, 112, 113.
PLR-Monitor: 130.
PLR > REC: 80.
PLR/REC-Fenster: 49.
REC > PLR: 79.
Schaltflächen Einfügen-/Überschreiben im PLR-Fenster ausgegraut: 159.
TL > PLR: 80.

PlugIn: 45, 76, 94, 168, 169, 170, 176.

Upgrade bzw. Update durchführen,
PlugIn installieren etc.: 171.
Upgrade, Update, PlugIn installie-
ren etc.: 171.

Plus: 144, 146.

PNG
Png-Dateien: 14.

Podcast: 71, 75.
EDIUS Podcast: 71.

Pos1: 35.

POS1: 113.

Position: 103, 104.
Korrekte Position: 104.
Parameter Position: 74.
TLC an gewünschte Position stel-
len: 187.
X-Anfangs-Position einstellen: 84.
X-Ende-Position einstellen: 84.

**Position...: 30, 74, 82, 113, 136,
143, 179.**
Anfangs-Position: 113.
Objekt-Position: 111.
Positions-Leiste: 140, 144.

Positiv: 71, 165.

Posterbild
Clip-Posterbild: 140.

Postroll: 180.

POT: 173, 174, 177, 181, 183.
POT-Kommentar-Workflow: 9.
POT-Standards: 145.
POT-Std: 1, 111, 180, 181.
POT-Std: Audio beim Playback ein-
 bzw. ausschalten.: 135, 146.
Sonstige Einstellungen: 183.

Powercfg_h off: 151.

Prefetch: 149.
EnablePrefetcher: 149.
PrefetchParameters: 149.

Preroll: 180.

Preset: 34, 45, 72, 168, 169.
Device-Preset: 168, 169.
Kamera-Preset: 41.
Look-Presets: 45.
Preset erstellen: 72.
Preset Import/Export: 72.
Preset löschen: 72.
Preset-Name: 34.
Preset Namen vergeben > Parame-

ter ändern > kIMT auf das Icon
Register > OK: 72.

Presets List: 169.

Preset wählen > kIMT auf das Icon
Delete (rechts oben) > OK > OK:
72.

Preset wählen > kIMT auf das Icon
Import bzw. Export (rechts oben)
> OK: 72.

Project-Preset: 168, 169.
User-Preset: 45, 168, 169.
User-Preset-Ordner: 160.

Prest
Userpreset: 160.

Primär
Primäre Farbkorrektur: 43.
*6. Fehlende Keyframes in der Primä-
ren Farbkorrektur: 94.*
*Effekt Primäre Farbkorrektur (PCC):
94.*
Primärer Monitor: 97.

Primäre Farbkorrektur
Effekt Primary Color Correction
(Primäre Farbkorrektur): 95.

Primary Color Correction
Effekt Primary Color Correction (P-
CC): 75.
Effekt Primary Color Correction
(Primäre Farbkorrektur): 95.
Fenster Primary Color Correction:
75.

Priorität
Daten-Priorität: 180.

ProDAD: 167.

**Profil: 155, 158, 159, 168, 169,
174.**
Benutzer-Profil: 159.
Geräte-Profil: 155.
Lautstärke-Profil: 155.

ProgramData: 169.
C:\ProgramData\Grass Valley: 154.

Program Files
C:\Program Files\Grass Valley\EDI-
US x\### Localize: 170, 171.
C:\Program Files\Grass Valley\EDI-
US x\Localize: 170, 171.

Program Files(x86): 168.

Programm: 13, 151.

Alle Programme: 148, 149, 151.

Program Files: 13.

Standard-Programm: 13.

Standardtitel-Programm: 178.

Progressiv

DVD erstellen aus (F)HD-progressiv-Projekt: 38.

(F)HD-progressiv-Projekt: 38.

HD-progressiv: 40.

Projekt := 1920 x 1080 (progressiv oder interlaced): 4.

Progressive

FHD-progressiv-Projekt: 40.

Project

Import project: 102.

Project Settings...: 34.

Projekt: 156, 4, 178, 7, 160, 15, 37, 38, 39, 40, 53, 82, 81, 81.

50p-SD-Projekt: 38.

1080p 50-Projekt: 38.

1080p-Projekt: 39.

Alte Projekte: 170.

Archivmaster-Datei in entsprechendes Projekt importieren: 4.

Benutzerdefiniertes Projekt: 38.

Clips des Quell-Projektes: 53.

Clips im Ziel-Projekt als Offline angezeigt: 53.

DVD erstellen aus (F)HD-progressiv-Projekt: 38.

DVD-Erstellen aus HD-interlaced-Projekt: 37.

Exportieren des Resolve-Projektes: 101.

Export project: 101.

FHD-interlaced-Projektvoreinstellung: 40.

(F)HD-progressiv-Projekt: 38.

FHD-progressiv-Projekt: 40.

HD-Projektvoreinstellung 1280 x 720: 40.

Importierte Clips (im Ziel-Projekt) sind auf die Clips im Quell-Projekt referenziert: 53.

Importierte Sequenzen aus der Timeline in BIN-Ordner (des Ziel-Projektes) ziehen: 53.

In Projektordner übertragen: 54.

Project-Preset: 168, 169.

Projekt auf 10 bit stellen: 84.

Projekt auf HD umstellen: 158.

Projekt auf SD umstellen: 39.

Projekt-Datei: 178.

Projekt-Datei starten: 162.

Projekt-Definition: 156.

Projekt-Einstellung: 3, 38, 55, 82, 99, 113, 114, 183.

Projekt-Einstellungen: 37, 39, 74, 100, 101, 115.

Projekteinstellungen > Renderformat: 99.

Projekt importieren > Durchsuchen > Pfad und Namen des Quell-Projektes angeben: 53.

Projekt-Name: 162.

Projekt-Ordner: 52, 162, 175, 177, 178.

Projektordner Transferred: 54.

Projekt speichern: 16, 140.

Projekt speichern unter: 140.

Projekt-Timelines: 187.

Projekt-Timeline (TL): 95.

Projekt-Typ: 81.

Projekt-Umstellung: 39.

Projekt-Voreinstellung: 37, 38, 156, 174.

Projekt-Vorgabe: 81.

Projekt zum Editieren auf 8 bit stellen: 84.

Quell-Projekt: 53, 54.

SD-Projekt: 38.

SD-Projekt-Einstellungen: 39.

Sequenzen aus anderem Projekt importieren: 53.

Stereo-Projekt: 7.

Ziel-Projekt: 53, 54.

Projekt-Ordner

Datei unter Windows in den Edius-Projektordner ziehen: 162.

Properties...: 34.

Protokoll: 13.

Proxy: 178.

Proxy-Modus: 184.

Prozess: 159.

Prozess beenden: 159.

Prozesse aller Benutzer anzeigen:

159.

Timeline playback als Hintergrundprozess: 187.

Prozessor: 82.

Prüfen: 148, 149, 171.

Puffer: 85, 135, 175.

Puffer-Größe: 175.

Pull-down-Dreieck: 108.

Punkt: 137, 142, 143, 144, 182.

dkIMT auf Clip-IN- bzw. -OUT-Punkt: 144.

Kurven-Punkt: 92.

Punkt markieren und SHIFT+ALT+Y: 142.

Punkt markieren und SHIFT+CTL+U: 142.

SHIFT+Komma/Punkt: 143.

Q

Q: 137.

SHIFT+Q: 82, 99.

Timeline mit SHIFT+Q rendern: 39.

SHIFT+Q-Anteil: 99.

SHIFT+Q auf Mastersequenz: 38.

»SHIFT+Q-Dateien«: 99.

»SHIFT+Q-Dateien« werden NIE gelöscht: 99.

SHIFT+Q gerendert: 84.

Zusammenhang zwischen Rendern, Renderdateien, »SHIFT+Q-Rendern« und Qualität von exportierten Dateien: 99.

QT

QT-Fenster: 164.

QuickTitler (QT)-Fenster: 163.

Quadrat: 77, 79, 140.

Qualität: 37, 38, 40, 51, 99, 100, 176.

Bild-Qualität: 74.

DVD-Qualität: 38.

Hohe Qualität: 38, 175.

Maximale Edius-DVD-Qualität: 39.

Qualitäts-Unterschied: 55.

Zusammenhang zwischen Rendern, Renderdateien, »SHIFT+Q-Rendern« und Qualität von exportier-

ten Dateien: 99.

Quality

Lanczos-3 (High Quality): 100.

Quell...: 181.

Audio-Quelle: 6.

Audio-Quellkanal-Modus: 184.

Clips des Quell-Projektes: 53.

Externe Quelle: 45.

Importierte Clips (im Ziel-Projekt) sind auf die Clips im Quell-Projekt referenziert: 53.

Look-Quelle: 45.

Original-Quelle: 51.

Projekt importieren > Durchsuchen > Pfad und Namen des Quell-Projektes angeben: 53.

Quell-Audio: 180.

Quell-Browser: 16, 96, 175.

Menüleiste des Quellbrowsers: 96.

Quell-Clip

»Quell-Clip« ist jener Clip, der einen TL-Clip ersetzen soll: 18.

Quelle: 83.

Einstellungen > Benutzereinstellungen... > Quelle > Automatische Korrektur > Automatische Korrektur > Bildrate beim Laden von Clip anpassen: 15.

Quell-Farbraum: 86.

Quell-Information: 179.

Quellinformationen anzeigen: 112.

Quell-Projekt: 53, 54.

Quell-TC: 179.

Quell-Timecode: 112, 180.

Query: 148.

Queue

Add to Render Queue: 101.

Quick...

QuickSync: 97, 163.

QuickSync mit einem Monitor und nur einem Anschluss: 97.

QuickSync überprüfen: 98.

Quick-Time: 101, 163.

Quick-Titler: 13, 113, 114, 163, 164, 165, 178.

QuickTitler-Fenster: 163, 164.

QuickTitler

QuickTitler (QT)-Fenster: 163.

QuickTitler

HKEY_CURRENT_USER > Software
> Grass Valley > QuickTitler >
8.00 > QuickTitler > WindowPosition: 164.

Shift + krMT auf das Icon vom
QuickTitler in der Taskleiste: 164.
SHIFT weiterhin gedrückt halten
und mit den jeweiligen Pfeil-Tasten
das QuickTitler-Fenster nach
links / rechts / unten / oben in
den sichtbaren Bereich verschieben:
164.

Quit

Quit unfinished Jobs: 16.

R

R: 34, 44, 181.

R-Aufhellen: 91.
Ripple-Modus festlegen(R): 184.
R-Verstärken: 92.
SHIFT+R: 107.
SHIFT+R, SHIFT+ALT+R,
SHIFT+CTL+R, ALT+R oder
CTL+R: 18, 19.
WIN+R: 151.

Rahmen

SHIFT+IMT > Rahmen über Keyframes
ziehen > Del: 115.

Rand: 49.

Linker Rand: 164.
Oberer Rand: 35, 164.
Rand-Bereich: 173, 182.
Rand-Blitzer: 35.
Ränder: 49, 50.

Rate

Bild-Rate: 14.
Bitrate
Maximal mögliche Bitrate: 4.
Maximale Bit-Rate := 35Mbps: 39.
Sample-Rate: 157, 174.
Video Quantization Bit Rate: 100.

Rauschen: 10, 93, 94.

Rauschen hinzufügen: 44.
Rauschen in den dunkelsten Schattentönen: 94.

Rauschen vermindern: 94.
Rauschenverminderung: 5.
Effekt > Rauschenverminderung: 10.
Rauschen verringern: 133.
Rausch-Filter: 6.
Rausch-Muster: 10.
Rausch-Schwelle: 10.
Rauschverminderung: 10.
Verrauscht: 94.

Read only

Read only Attribut: 162.

Readyboot: 150.

Reboot: 168, 169.

REC: 29, 30, 138, 139, 141, 145.

Layout-REC: 185.
Player/Recorder: 141.
PLR > REC: 80.
PLR/REC-Fenster: 49.
REC-Fenster: 28, 29, 30, 49, 79,
80, 112, 113, 116.
REC-Monitor: 128, 129.
REC-Monitor: Clip oder Key-Anzeige
beachten: 130.
REC > PLR: 79.

Rechteck: 13, 16, 47, 77, 79.

Rechteck-Maske: 95, 120.
Rechteck-Tool: 16.

Recorder: 155.

Player/Recorder: 141.
Standalone DVD-Recorder: 96.

Redundant: 80.

Reduzieren: 6.

Referenz: 45.

Audio-Referenzpegel: 175, 183.
Hintergrund-Clip: 45.
Importierte Clips (im Ziel-Projekt)
sind auf die Clips im Quell-Projekt
referenziert: 53.
Referenz-Bild: 45.
Referenz-Clip: 41.
Referenz-Ordner: 45.

Reg...

Go to Registered Folder: 111.
Regedit: 13, 149.
Register
Register Allgemein: 150.
Register Erweitert: 150.
Registrieren: 169.

Registry: 13, 163.
Regler: 181.
Regel: 104.
Region
D.A.CH-Region: 170.
Register
Preset Namen vergeben > Parameter ändern > kIMT auf das Icon Register > OK: 72.
Symbol Register new LUT: 75.
Registerkarte
Sequenz-Registerkarten (Reiter): 53.
Registrierungseditor: 164.
Regler
Balance-Regler: 8.
Reihenfolge: 43, 130.
Reiter: 53.
Sequenz-Registerkarten (Reiter): 53.
Timeline-Reiter: 187.
Rekorder: 181.
Release
Abklingzeit: 10.
Remap
Remap-Modus in Mercalli nicht auf kubisch stellen: 82.
Time remap: 143.
Rename
Rename Sequences/Clips: 141.
Render: 101.
Add to Render Queue: 101.
Start Render: 101.
Rendern: 101, 141, 144, 145, 145.
Render-Format: 174.
Rendern...: 74, 99.
Export rendert neu: 100.
Gerenderte Datei: 100.
Gerendertes Clip: 82.
HQX-Renderspur: 38.
Neu gerendert: 99, 101.
Normale Renderdateien: 99.
Normal gerendert: 100.
Projekteinstellungen > Renderformat: 99.
Render-Clip: 38.
Render-Codec: 74.

Render-Codec auf Lossless stellen:
39.
Render-Datei: 100.
Render-Dateien: 99, 100.
Render-Dateien löschen: 101.
Renderformat: 99.
Render-Format: 37, 82, 99, 100.
Renderformat-Einstellung: 101.
Render-Spur
SHIFT+Q auf Master-Sequenz (erstellen HQX-Renderspur): 39.
SHIFT+Q-gerendert: 84, 100.
»SHIFT+Q-gerenderte« Clip: 100.
»SHIFT+Q-gerenderte« Dateien: 101.
»SHIFT+Q-Rendern«: 100.
Temporäre Renderdateien: 99.
Timeline mit SHIFT+Q rendern: 39.
Zusammenhang zwischen Rendern, Renderdateien, »SHIFT+Q-Rendern« und Qualität von exportierten Dateien: 99.
Render-Standby: 97.
Report
F11 > h.264/AVC (z.Bsp.) > Advanced > rechts unten: Normalize Loudness := On > Klappmenü der Optionsliste öffnen (kleines weißes Dreieck) > z.Bsp. EBU R128 wählen > Output report file := On > Export: 72.
Resampling: 39, 175, 183.
Resampling Method: 100.
Resampling Methode: 37, 114.
Resampling-Methode: 38, 40.
Resolve: 94, 101.
AAF-Austausch zwischen Edius und Resolve: 101.
AAF-Datei in Resolve importieren: 101.
Exportieren der Resolve-Timeline-Clips: 101.
Exportieren des Resolve-Projektes: 101.
Restore: 154.
Benutzer-Einstellungen sichern: 154.
Sichern Edius-Einstellungen (in

Windows): 154.

RGB

Prinzip der (RGB)-Farbkorrektur:
90.

R > G > B: 44.

RGB-Aufhellen: 89.

RGB-Komponente: 92.

YRGB

YRGB-Kurven: 86, 89, 92.

YRGB-Kurven: 86, 89.

Ripple: 142, 144, 179.

Ripple-Marke: 103, 104.

Ripple-Marken: 103, 105.

Ripple-Modus: 34, 50, 187.

Ripple-Modus festlegen(R): 184.

Ripplemodus := Off: 103.

rMT: 1, 18.

ALT+rMT+ziehen: 140.

BIN-Clip kopieren (Ctl+C) > rMT
auf TL-Clip: 18.

Clip mit rMT in Timeline ziehen:
140.

Mit rMT TL-Clip auf anderen TL-Clip
ziehen: 18.

SHIFT+rMT+ziehen: 140, 144.

TL-Clip kopieren (CTL+C) > rMT
auf anderen TL-Clip: 18.

Roaming: 160, 168.

C:\Benutzer\[benutzername]\App-
Data\Roaming\Grass Valley.: 154.

Roll

Hintergrundeigenschaften > Titel-
typ > Roll (from bottom): 114.

Rollen: 103, 105.

Rolltext

Externer Rolltext: 114.

Rolltitel: 114.

Root

%systemroot%: 13.

Rot: 30, 44, 110, 122, 123, 179, 180.

Warme Farben (Gelb, Rot): 124.

Warme Farben (Rot, Gelb): 124.

Rotation: 39.

Rotieren: 38.

Drehung: 38.

Drehen: 1.

Rubberband: 135, 140, 142, 182.

Rubberband-Punkte: 107.

Rücksetzen

... rücksetzen nicht vergessen: 19.

Ruhezustand: 151.

S

S: 137.

CTL+S: 162.

Taste-S: 35.

Sammlungssätze: 150.

Sample-Rate: 157, 174.

Samsung: 148.

Sand: 110.

SATA: 148.

SATA III: 148.

Sättigung: 44, 86, 90, 91, 93, 110, 111, 128, 129, 130.

Der Clip enthält keine brillanten
oder stark gesättigten Farben,
keinen Farbstich und ist noch
nicht geschärft: 122.

Entsättigen: 44.

Objekt-Sättigung: 111.

Sättigungseffekt: 90.

Saturation: 86.

Save: 34, 81.

Auto-Save: 161, 162.

Save between In/Out in sequenti-
al files: 14.

Scaling

Up-/Downscaling: 114, 115.

Schaltfläche: 29, 30, 31, 96, 108, 181, 187.

Abspiel-Schaltfläche: 74, 77.

Aktuelle Schaltfläche: 30.

Bereich zwischen In/Out-Punk-
ten in Sequenzdateien speichern:
108.

Einfügen-/Überschreiben-Schaltflä-
chen: 159.

Öffnen: 108.

Schaltfläche ausgegraut: 159.

Schaltfläche Export: 12.

Schaltfläche in der TL anklicken:
187.

Schaltfläche Key-Anzeige: 129.

- Schaltflächen Einfügen-/Überschreiben im PLR-Fenster ausgegraut: 159.
- Schaltflächen im Bereich-Vorschau: 130.
- Schaltfläche Normalize (Selected Clips) verwenden: 8.
- Schaltfläche Normalize (Selected Tracks) NICHT verwenden: 8.
- Schaltfläche Ordner: 96.
- Schaltfläche Standard: 128, 129.
- Verfügbare Schaltflächen: 96.
- Scharf...**
- Effekt Schärfe: 33.
- Objekt-Schärfe: 111.
- Schärfe: 47, 93, 130.
- Der Clip enthält keine brillanten oder stark gesättigten Farben, keinen Farbstich und ist noch nicht geschärft: 122.*
- Schärfe-Filter: 86, 107.*
- Schärfen allenfalls erst als letzten Effekt auf den Clip ziehen: 122.*
- Schärfe virtuell verbessern: 93.*
- Schärfe-/Unschärfe-Relation: 111.
- Schärfe: 133.**
- Effekt Schärfe: 133.
- Schärfe-Effekt: 132.
- Schärfen: 132.**
- Schatten: 13, 41, 42, 43, 44, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 93, 94, 111.**
- 3-Wege-Farbkorrektur (Kontrast: Schatten bzw. Lichter): 42.
- 3-Wege-Farbkorrektur (Kontrast: Schatten, Mitten, Lichter): 42.
- Einzelne Bereiche des Luminanz-Signals selektiv verändern (Schatten, Mitten, Lichter): 42.
- Rauschen in den dunkelsten Schatten: 94.
- Schere: 34.**
- Schieber: 8.**
- Schieberegler: 85, 86, 89, 90, 91, 92, 94, 128, 129, 130.**
- Farb-Schieberegler: 90.
- Schließen: 114, 137.**
- Schlüssel: 149.**
- Schnitt: 6, 144.**
- Schnitt rückgängig machen: 136.
- Schnittstelle: 144.
- Schwarz: 3, 13, 113, 120, 128, 129.**
- Schwarz-Punkt: 41.
- Weißpunkt selektiv anheben und Schwarzpunkt unverändert lassen (und umgekehrt): 42.*
- Schwarz/Weiß: 120.
- Schwarzpunkt: 41, 42, 86, 87, 93, 94.**
- Schwarzpunkt anpassen: 87.**
- Schweiz: 170.**
- Schwellenwert: 179.**
- Schwenken**
- Panorama-Fotos »abschwenken«: 84.
- Screen**
- Split-Screen: 41.
- Scrubbing: 180.**
- SD: 37, 38.**
- 50p-SD-Projekt: 38.
- Auf SD umstellen: 39.
- HD zu SD: 38.
- Projekt auf SD umstellen: 39.
- SD auf HD skalieren: 107.
- SD-Clips: 74, 107.
- SD-Projekt: 38.
- SD-Projekt-Einstellungen: 39.*
- Search: 138.**
- Match/Search Frame bzw. Clip: 138.
- Segment**
- Segment-Form ändern: 78.
- SHIFT+ziehen Segment: 78.
- Seite**
- Html-Seite: 33.
- Seiteneffekt: 90.**
- Seitenverhältnis: 174, 177.**
- Sekundär**
- Sekundäre Farbkorrektur: 43, 92, 110, 129, 130.
- Select**
- Select Clips (in Timeline): 142.
- Select disk: 149.
- Select Tracks: 142.
- Selektion**
- Automatische Selektion: 129.

Manuelle Selektion: 129.
Selektieren: 35.
Selektierte Bildteile: 129.
Selektive Anzeige: 147.

Selektiv

Einzelne Bereiche des Luminanz-Signals selektiv verändern (Schatten, Mitten, Lichter): 42.
Selektive Farbkorrektur (HSL-Selektion): 43.
Weißpunkt selektiv anheben und Schwarzpunkt unverändert lassen (und umgekehrt): 42.

Separieren

Chrominazkanäle separieren: 131.
Luminanzkanal separieren: 131.

Sequence

Rename Sequences/Clips: 141.
Sequence Settings ...: 187.
Sequence Settings...: 34.
Use sequence Start Timecode := On: 76.

Sequenz: 53, 54, 71, 72, 131, 142.

Aktuelle Sequenz: 55.
Archiv-Master-Sequenz: 4.
Datei > Import Sequenz: 53.
dkrMT auf Sequenz-TAB: 140.
Einstellungen > Sequenzeinstellungen... > Kanalmapping... > auf Anzeigestil (auf der rechten Seite links unten) klicken.: 8.
Fenster Sequenzmarke: 104.
Importierte Sequenzen: 53.
Importierte Sequenzen aus der Timeline in BIN-Ordner (des Ziel-Projektes) ziehen: 53.
Importierte Sequenzen in die BIN ziehen: 53.
In der Timeline fünf Sequenz-Marken setzen (mit Taste-V): 120.
Legen Sie beim Hinzufügen einer neuen Sequenzmarke die Anker-einstellung auf EIN fest: 103.
Legen Sie beim Hinzufügen einer neuen Sequenzmarke die Anker-einstellung auf EIN fest.: 177.
Mastersequenz: 38.

Master-Sequenz: 36, 37.
Nested Sequenz: 3, 102, 112, 116, 187.
Ober-Sequenz: 112, 113.
Palette Sequenzmarke: 76.
Rename Sequences/Clips: 141.
Sequenz-Clip: 80, 108.
Flauer Sequenzclip: 108.
Sequenz-Einstellung: 55, 155, 183.
Sequenzeinstellungen: 8.
Sequenzen aus anderem Projekt importieren: 53.
Sequenzen/Clips (global) umbenennen: 141.
Sequenz-Länge: 3.
Sequenzmarke
Sync-Lock-Sequenzmarke-Umschalten := On: 103.
Sequenz-Nesting: 112.
Sequenz neu eingeben
Movie-Tab im Disk Burner öffnen > vorhandene Sequenz löschen > Sequenz neu eingeben: 158.
Sequenz-Registerkarten (Reiter): 53.
Sequenz-Timecode: 112.
Sequenz- und Clipnamen simultan in der timeline und in der Bin ändern: 187.
SHIFT+Q auf Mastersequenz: 38.
SHIFT+Q auf Master-Sequenz (erstellen HQX-Renderspur): 39.
Stereo-Sequenz: 7.
Sync-Lock-Sequenzmarke - Umschalten: 184.
Sync-Lock-Sequenzmarke-Umschalten := On: 103.
Timeline-Sequenzclip: 102, 112, 142, 145.
Unter-Sequenz: 112.
Vorhandene Sequenz löschen
Movie-Tab im Disk Burner öffnen > vorhandene Sequenz löschen > Sequenz neu eingeben: 158.

Sequenzen: 53.

Seriennummer: 71.

Services.msc: 150.

Set: 149.

Setting: 34, 52.

Dialogfenster LUT Settings: 75.

Export-Setting: 100.

Fenster LUT Settings: 75.

Fenster Setting for LUT: 75.

Follow pause field setting: 188.

Project Settings...: 34.

Sequence Settings...: 34.

Settings > User Settings > User

Interface > Keyboard Shortcut

> Audio Monitoring Mode (Cus-

tom) > Taste zuordnen (z.B.

SHIFT+«-»): 9.

Settings > User Settings > User

Interface > Keyboard Short-

cut > Audio Monitoring Mode

(Off) > Taste zuordnen (z.B.

SHIFT+«+»): 9.

System Settings...: 52.

Settings: 168, 169, 187.

Sequence Settings...: 187.

Settings > System Settings... >

Application > Loudness Meter:

72.

Standard-Titeldauer: Settings >

User Settings > Source > Dura-

tion > Still Image > Duration :=

Standard-Titeldauer: 114.

Standard-Titeldauer: Settings >

User Settings > Source > Dura-

tion > Title > Duration := Stan-

dard-Titeldauer: 114.

System Settings...: 168, 169.

*Settings > System Settings... > Im-**porter/Exporter > Still Image >**Capture Field: 188.***Setup: 174, 175.**

Setup Filter1: 119.

Setup Filter2: 119.

Shape

Modus Edit Shape: 79.

Shell: 13.**SHIFT: 135, 143.**

ALT+SHIFT+E: 143.

Batch Export := SHIFT+D: 12.

CTL+SHIFT+L: 137, 146.

CTL+SHIFT+ü: 141, 145.

CTL+SHIFT+V: 138, 145.

CTL+SHIFT+Y: 144, 145.

Einfügen/Überschreiben-Modus

umschalten(Einf): 184.

Gruppe/Verknüpfen-Modus einrich-

ten (Umschalt+L): 184.

IMT-Hold+SHIFT+ziehen: 135.

Punkt markieren und

SHIFT+ALT+Y: 142.

Punkt markieren und

SHIFT+CTL+U: 142.

Settings > User Settings > User

Interface > Keyboard Shortcut

> Audio Monitoring Mode (Cus-

tom) > Taste zuordnen (z.B.

SHIFT+«-»): 9.

Settings > User Settings > User

Interface > Keyboard Short-

cut > Audio Monitoring Mode

(Off) > Taste zuordnen (z.B.

SHIFT+«+»): 9.

SHIFT+^: 138, 146.

SHIFT+«-»: 9.

SHIFT+«+»: 9.

SHIFT+A: 142.

SHIFT+ALT+C: 136.

SHIFT+ALT+ziehen: 77, 104, 105,

135, 140, 142.

SHIFT+. (bzw. ,): 141, 144.

SHIFT+C: 136.

SHIFT+D: 12, 136, 145.

SHIFT+E: 142, 145.

SHIFT+END (bzw. HOME): 142.

SHIFT+END+ziehen: 104.

SHIFT+F: 80, 139.

SHIFT+F11: 38, 39, 40.

Burn To Disc aufrufen (SHIFT+F11):

39.

SHIFT+Farbradpunkt verschieben:

128.

SHIFT+I (bzw. O): 137.

SHIFT+kIMT: 78, 140.

SHIFT+kIMT auf Spurkopf: 142.

SHIFT+kIMT auf weitere gewünsch-

te Farbnuancen: 129.

SHIFT+Komma/Punkt: 143.

SHIFT + krMT auf das Icon vom

QuickTitler in der Taskleiste: 164.

SHIFT+IMT > Rahmen über Key-

frames ziehen > Del: 115.
 SHIFT loslassen > mit IMT das Fenster in die gewünschte Endposition ziehen > Enter: 164.
 SHIFT+Mausrad drehen: 140.
 SHIFT+»-« (Minus): 135, 146.
 SHIFT+ö / ä: 136, 145.
 SHIFT+»+« (Plus): 135, 146.
 SHIFT+Q: 82, 99, 100.
SHIFT+Q auf Mastersequenz: 38.
*SHIFT+Q auf Mastersequenz (erstel-
 len HQX-Renderspur): 39.*
»SHIFT+Q-Dateien«: 99.
*»SHIFT+Q-Dateien« werden NIE ge-
 löscht: 99.*
»SHIFT+Q-gerendert«: 100.
»SHIFT+Q-gerenderte« Clip: 100.
»SHIFT+Q-gerenderte« Dateien: 101.
»SHIFT+Q-Rendern«: 100.
Timeline mit SHIFT+Q rendern: 39.
*Zusammenhang zwischen Rendern,
 Renderdateien, »SHIFT+Q-Ren-
 dern« und Qualität von exportier-
 ten Dateien: 99.*
 SHIFT+Q-Anteil: 99.
 SHIFT+Q gerendert: 84.
 SHIFT+R: 107.
 SHIFT+rMT+ziehen: 140, 144.
 SHIFT+R, SHIFT+ALT+R,
 SHIFT+CTL+R, ALT+R oder
 CTL+R: 18, 19.
 SHIFT+SPACE: 135.
 SHIFT+V: 141.
 SHIFT weiterhin gedrückt halten
 und mit den jeweiligen Pfeil-Tas-
 ten das QuickTitler-Fenster nach
 links / rechts / unten / oben in
 den sichtbaren Bereich verschie-
 ben: 164.
 SHIFT+WinTaste+Pfeiltaste links/
 rechts: 148, 161.
 SHIFT+ziehen: 77, 78, 89, 135,
 140, 142.
SHIFT+ziehen Segment: 78.
 Zusammenhang zwischen Rendern,
 Renderdateien, »SHIFT+Q-Ren-
 dern« und Qualität von exportier-
 ten Dateien: 99.

Shortcut

Markieren

*BIN-Clip kopieren (CTL+C) > TL-Clip
 markieren > Shortcut: 18.*

Show

Show Desktop: 151.

Show Explorer (Laufwerke): 151.

Shuttle: 135, 181.

Sichern: 153, 154, 168.

Benutzer-Einstellungen sichern:
 154.

Sichern Edius-Einstellungen (in
 Windows): 154.

Sichern und Wiederherstellen: 154,
 168, 170.

Sicherungs-Datei: 162.

Sichtbarkeit: 13.

Signalfarbe: 3.

Simulation: 46.

Simuliert: 94.

Simultan

Sequenz- und Clipnamen simultan
 in der timeline und in der Bin än-
 dern: 187.

Skalierung: 38, 39, 116.

Hochskalieren: 107.

SD auf HD skalieren: 107.

Skalieren: 142.

S-Kurve: 42.

Im Y-Kanal den Kontrast einstellen:
 S-Kurve: 123.

Mittels S-Kurve Helligkeit/Kontrast
 einstellen: 124.

Slide: 103, 105.

Slip: 103, 105, 143.

SNFS QoS: 175.

Software: 117, 163, 167.

HKEY_CURRENT_USER > Software
 > Grass Valley > QuickTitler >
 8.00 > QuickTitler > WindowPosi-
 tion: 164.

Kamera-Software: 34.

Stabilisierungs-Software: 109.

Transfer-Software: 34.

Sommer: 110.

Sonne: 110.

Sony: 157.

Sort...

Clips allenfalls sortieren (kIMT auf entsprechende Spalte): 33.

Source

Source-Browser: 34, 52, 96.
Source-Clip: 79.
Source-Timecode: 139.
Standard-Titeldauer: Settings > User Settings > Source > Duration > Still Image > Duration := Standard-Titeldauer: 114.
Standard-Titeldauer: Settings > User Settings > Source > Duration > Title > Duration := Standard-Titeldauer: 114.

SPACE

ALT+SPACE+M: 164.
CTL+SPACE: 109, 135.
SHIFT+SPACE: 135.

Spalte: 14, 76, 108, 181.

Clips allenfalls sortieren (kIMT auf entsprechende Spalte): 33.
Einstellungen > Benutzereinstellungen > Benutzeroberfläche > Bin > Ansicht := Details, Ordner-typ := Normaler Ordner > Spalten > Farbbereich := On: 14.
Erste Spalte erweitern: 76.
Farb-Bereich: 108.
Text in Spalten: 76.
Zeilen in erster Spalte markieren: 76.

Speicher...

Speicher-Karte: 11.
Speichern: 13, 33, 34, 38, 76, 162, 170, 177, 178.
Projekt speichern: 16.

Speichern: 14, 17, 81.

Menüpunkt Datei »Speichern als Template«: 81.
Ordner, Dateiname und Exportparameter setzen > Speichern: 72.
Speichern unter...: 162.

Spezial-Variante: 127.

Spitzenwert: 180.

Split

Split-Ansicht: 41.
Split-Screen: 41.

Sprache: 170.

Deutsch

Deutsche Sprachoberfläche: 170.
Edius auf englische Sprachoberfläche umstellen: 170.
Sprachoberfläche
Deutsche Sprachoberfläche: 170, 171.
Edius mit englischer Sprachoberfläche: 170, 171.
Edius wird nun mit englischer Sprachoberfläche gestartet: 170, 171.

Spur: 85, 117, 118, 137.

A-Spur: 118.
A-Spuren: 118.
Audiospur-Höhe: 118.
Audio-Teil in einer (oder mehreren) A-Spur(en): 117.
Chromakey in Mixerspur ziehen: 17.
Keyer-Spuren: 137.
Keyer-Spuren öffnen/schliessen: 137.
Mixerspur: 137.
Select Tracks: 142.
Spur-1V: 44, 45, 82, 131, 132.
Spur-2V: 44, 45, 82, 131, 132.
Spur-Höhe: 118.
Spurhöhe ändern: 143.
Spurhöhe getrennt einstellbar: 118.
Spur-Kopf: 135, 146.
CTL+kIMT auf Spurkopf: 142.
dkIMT auf beliebigen Spurkopf: 142.
kIMT auf Spurkopf: 142.
SHIFT+kIMT auf Spurkopf: 142.
Spur-Layer: 180.
Stereo-Spur: 10.
Titel-Spur: 158.
VA+eine A-Spur (Sonderfall): 118.
VA-Spur: 50, 117, 118.
VA+zwei A-Spuren: 118.
V+zwei A-Spuren: 118.
Ziel-Spur: 178.
Zwei Monospuren: 118.

Spur...

2A-Spur: 7.
A-Spur: 50.
Audio-Spur: 30, 34, 107.

- Audio-Spur 1A: 8.
 Audio-Spur := -3 dB mittels Normalisieren (oder im Audiomixer die Audiospur := +6 dB: 4.
 Audio-Spur := -9 dB. // Mittels Normalisieren.: 4.
 Audiospuren A1/2 bzw. 1A und 2A: 7.
 Clip-Spur 2A: 8.
 Clip-Spur (Video, Audio, Mixer): 35.
 HQX-Renderspur: 38.
 Mehrere Clips (aus unterschiedlichen Spuren) verschieben: 104.
 Mixer-Spur: 4, 16, 44, 45, 82, 107.
 Mono-Audiospuren: 34.
 Mono-Spuren 1A und 2A: 7.
 Oberste Spur: 100, 114.
 Oberste Videospur: 100.
 Spur-1V: 44, 45, 82.
 Spur-2V: 44, 45, 82.
 Spur-3V: 82.
 Spur-4V: 82.
 Spurkopf
 Audiopatch-A1/2 im Spurkopf: 7.
 Verkettungssymbol in der Moduszeile oberhalb der Spurköpfe: 18.
 Spur-Kopf: 50.
 CTL+kIMT auf entsprechende Spurköpfe: 34.
 Spur markieren: 82.
 Spur-Matte: 4.
 Stereo-Spur A1/2: 7.
 Timeline-Spur: 79.
 Titel-Spur: 114.
 Titelspur vs V-Spur: 114.
 VA-Spur: 50.
 Video-Spur: 3, 99.
 V-Spur: 50, 114.
- SSD: 148, 149, 150, 151.**
 SSD-Platte: 149.
- Stabilisieren: 82, 109.**
 Stabilisierung: 82.
 Stabilisierungs-Software: 109.
- Stabilizer**
 Edius-Stabilizer: 109.
- Stand...**
 Standard: 154, 173, 179, 182, 183.
 POT-Standards: 145.
 Standard-Export: 136, 145.
 Standard-Programm: 13.
 Standard-Stil: 110.
 Standard-Überblendung: 178.
 Standard-Übergang: 179.
 Stand-Bild: 5, 108, 145, 177, 182.
- Standalone**
 Standalone DVD-Recorder: 96.
- Standard: 30, 128.**
 Schaltfläche Standard: 128, 129.
 Standard-Dauer von Bildern: 114.
 Standard-Einstellung: 131, 132.
 Standard-Name: 171.
 Standard-Titel
 Standardtitel-Programm: 178.
 Standard-Titeldauer: Settings > User Settings > Source > Duration > Still Image > Duration := Standard-Titeldauer: 114.
 Standard-Titeldauer: Settings > User Settings > Source > Duration > Title > Duration := Standard-Titeldauer: 114.
- Standbild: 109.**
 Einstellungen > Systemeinstellungen > Import/Export > Standbild: 161.
 Einstellungen > System Einstellungen > Import/Export > Standbild: 109.
- Stärke: 47, 82, 95, 120.**
 Keyframe mit Stärke := 0%: 120.
 Keyframe mit Stärke := 35%: 120.
 Keyframe mit Stärke := 100%: 120.
 Stärke (englisch: Strength): 120.
- Start**
 Edius-Start: 11.
 Edius stürzt nach Start ab: 160.
 Start-Marke: 120.
 Use sequence Start Timecode := On: 76.
- Start...: 13, 148, 149, 150, 151.**
 Auto-Start: 151.
 Starten: 159.
 Edius neu starten: 170, 171.
 Edius starten: 171.
 Startereignis-Ablaufverfolgungssit-

zungen: 150.
Start-Typ: 150.
System-Start: 151.
Start Render: 101.
Status: 16, 50, 179.
Stereo: 7.
Stereo-Ausgabe: 7.
Stereo-Clips: 117.
Stereo deaktivieren: 7.
Stereo-Kanal: 7.
Stereokanäle unabhängig voneinander normalisieren: 10.
Stereo-Projekt: 7.
Stereo-Sequenz: 7.
Stereo-Spur: 10.
Stereo-Spur A1/2: 7.
Stereo...: 183.
Stereoskopisch: 174, 180.
Stereoskopische Bearbeitung: 174.
Stereo-Clips: 117.
Steuerung: 181.
Über-Steuerung: 6, 9.
Stil: 110.
Font-Stil: 114.
Standard-Stil: 110.
Still Image: 14.
Settings > System Settings... > Importer/Exporter > Still Image > Capture Field: 188.
Standard-Titeldauer: Settings > User Settings > Source > Duration > Still Image > Duration := Standard-Titeldauer: 114.
Stimmung: 92, 110.
Stopp: 174.
Stottern: 85.
Strategie
Einfach-Strategie: 101.
Stream
Stream := Dolby Digital (AC-3): 38, 39.
Stream := VBR: 39.
Strength
Stärke (englisch: Strength): 120.
Struktur: 15.
BIN-Ordnerstruktur mehrfach verwenden: 15.
krMT auf diese Ordnerstruktur >

Export... > gewünschten Ordner und Namen angeben > OK: 15.
krMT auf gewünschte Ordnerstruktur in der BIN, wo die exportierte Ordnerstruktur eingefügt werden soll > Import... > gewünschten Ordner und *.ezb-Datei wählen > OK: 15.
Ordnerstruktur: 15.
Stummschalten
Ton einfach stummschalten und wieder einschalten: 9.
Submit: 71.
Subsampling
Farb-Subsampling 4-2-2: 52.
Subtrahieren: 132.
Suche: 80.
Suche...: 138, 139, 145, 177.
Suchen: 111, 173.
Suchergebnisse: 111.
Suchinformation: 177.
Suchrichtung: 178.
Such-Funktion: 158.
Suchen
Clips mit Dummy-Effekt suchen/finden: 35.
Suchfunktion
Edius-Suchfunktion: 9.
Super...
Super-Fein: 51.
Super-Fetch: 150.
EnableSuperfetch: 149.
Super-Weiß: 14, 108, 182.
Superfein
HQX-Superfein-Datei: 38, 40.
Superfine
HQX Superfine: 100.
Superweiß
Superweißanteil: 94.
Symbol: 14.
Papierkorb-Symbol: 75.
Symbol Register new LUT: 75.
Zahnrad-Symbol: 75.
Sync
Sync-Lock-Sequenzmarke - Umschalten: 184.
Sync...: 103.
Synchron: 5, 30, 79.

Synchronisation: 31.

Synchronisieren: 29.

Sync-Lock-Sequenzmarke-Umschalten := On: 103.

Sync-Modus: 179.

Synchron: 80.

System

Einstellungen > System Einstellungen > Import/Export > Standbild: 109.

System...

Betriebs-System: 34.

System32: 13.

System-Abbild erstellen: 154, 168, 170.

System-Einstellung: 155, 156, 169, 173.

Erweiterte Systemeinstellungen: 150.

SystemFileAssoziations: 13.

System-Image: 153, 168, 170.

System-Platte: 148.

%systemroot%: 13.

System-Settings: 52, 168, 169.

System-Start: 151.

System-Steuerung: 13, 151, 154, 168, 170.

System-Zustand: 153.

Systemeinstellung

Einstellungen > Systemeinstellungen > Import/Export > Standbild: 161.

System Settings...

Settings > System Settings... > Application > Loudness Meter: 72.

Systemsteuerung

Systemsteuerung > Anzeige > Auflösung anpassen > ERKENNEN: 98.

Szene: 88.

T

T: 114, 183.

ALT+T: 143.

CTL+T: 143, 145.

Tab

Deliver-Tab: 101.

TAB: 140.

dkrMT auf Sequenz-TAB: 140.

Tag

Ort- und Tageszeit: 88.

Tangente: 78.

Tangente ändern (Länge + Winkel): 78.

Tangente ein-/ausblenden: 78.

Tangente hinzufügen/löschen: 78.

Tangentenast ändern (Länge): 78.

Tangentenast ändern (Länge + Winkel): 78.

Tangentenast löschen: 79.

Task: 159.

Task-Leiste: 148, 159, 164, 168.

Task-Manager starten: 159.

Taskleiste: 164.

Shift + krMT auf das Icon vom

QuickTitler in der Taskleiste: 164.

Tastatur

Tastaturkürzel: 12, 79, 135.

Tastaturkürzel definieren: 12.

Tastatur-Kürzel: 151, 181.

Tastatur-Kürzel X: 159.

Tastatur-Pfeil: 164.

Taste: 135, 180.

Pfeil-Tasten: 46.

Taste-A: 79.

Taste-E: 79.

Taste-L: 79.

Taste-M: 79.

Taste-P: 79.

Taste-S: 35.

Taste-Win+E: 33.

Tastaturkürzel: 187.

Tastenkombination ALT+F2 (als Erweiterung zu ALT+2): 187.

Taste: 151.

In der Timeline fünf Sequenz-Marken setzen (mit Taste-V): 120.

Pfeil-Taste: 74, 77.

Tastenkürzel

Tastenkürzel ALT+ziehen des Clipprandes: 118.

Taste-V

Shift weiterhin gedrückt halten und

Taste-V klicken: 164.
TC: 137, 183.
Quell-TC: 179.
Timeline-TC: 179.
Teil...
Teilungseinstellung: 14.
Teilweise Übertragung: 182.
Temperatur: 91.
Template: 81.
Menüpunkt Datei »Speichern als
Template«: 81.
Temporär: 18.
Temporäre Renderdateien: 99.
Text: 114.
Einfügen > Text > Datei...: 114.
Externer Rolltext: 114.
Option Text: 81.
Text-Eigenschaften: 165.
Text in Spalten: 76.
Tiefe: 111.
Kriterien: 111.
Techniken: 111.
TIFF: 177.
TIFF-Clip: 81.
TIFF-Clips: 81.
Time...
Display Timecode: 14.
Time-Code: 79, 80, 112, 139, 173,
177, 179, 180, 181.
Ausgabe-Timecode: 112.
Quell-Timecode: 112, 180.
Sequenz-Timecode: 112.
Source-Timecode: 139.
Timecode anzeigen: 112.
Timecode-Ausgabe: 112.
Timecode vom Startpunkt des BIN-
Clips größer Null: 31.
Use sequence Start Timecode := On:
76.
Time-Line
Clip in der Timeline überschreiben:
104.
Clip in die Timeline einfügen: 103.
Clip mit rMT in Timeline ziehen: 140.
Clips als Einzeldateien aus der Time-
line exportieren: 12.
Clips in der TL markieren: 187.
Ersetzen eines Clips in der Timeli-

ne: 107.
Export der Timeline: 99.
In der Timeline fünf Sequenz-Marken
setzen (mit Taste-V): 120.
Markierte Clips in der Timeline an die
Stelle des TLC setzen: 187.
Panorama-Foto in Timeline auf ge-
wünschte Länge einstellen: 84.
Projekt-Timelines: 187.
Schaltfläche in der TL anklicken: 187.
Select Clips (in Timeline): 142.
Sequenz- und Clipnamen simultan
in der timeline und in der Bin än-
dern: 187.
Timeline-Clip: 107.
Timeline-Clip (partiell) ersetzen: 18.
Timeline-Cursor: 30, 109, 113.
TLC an gewünschte Position stel-
len: 187.
Timeline exportieren: 4.
Timeline-Fenster: 49.
Timeline-Format: 177.
Timeline playback als Hintergrund-
prozess: 187.
Timeline-Reiter: 187.
Timeline-Sequenzclip: 112, 113, 142,
145.
Timeline-Spur: 79.
Timeline-TC: 179.
Timeline-Verarbeitung (intern): 113.
Timeline-Zeitlineal: 109.
Timeline ziehen: 140.
Timeline-Zoom: 144, 146.
Time remap: 125, 143.
Timeline: 1, 3, 4, 7, 8, 9, 12, 13,
14, 17, 18, 21, 25, 27, 28, 29,
30, 31, 34, 35, 36, 39, 49, 50,
53, 58, 60, 62, 63, 66, 68, 71,
74, 75, 76, 79, 80, 84, 85, 99,
100, 101, 103, 104, 105, 107,
108, 109, 111, 112, 113, 117,
118, 120, 157, 159.
Audiopunkt an der TLC-Position in
der (aktiven!) Timeline hinzufü-
gen / entfernen.: 135.
Clips in der Timeline markieren:
54.
Exportieren der Edius-Timeline:

101.
Exportieren der Resolve-Timeline-Clips: 101.
Im Maskenfenster bleiben und mit dem Maus-Rad den Timeline-Cursor auf der Masken-Timeline framewise links/rechts weiterbewegen: 79.
Importierte Sequenzen aus der Timeline in BIN-Ordner (des Ziel-Projektes) ziehen: 53.
krMT auf das Timeline-Icon in der BIN: 101.
Layouter-Timeline: 74.
Projekt-Timeline (TL): 95.
Timeline-Header: 159.
Timeline mit SHIFT+Q rendern: 39.
Timeline überprüfen: 84.

Titel: 13, 114, 115, 182.

Hintergrundeigenschaften > Titeltyp > Roll (from bottom): 114.
Kriech-Titel: 114.
Oberste Spur: 114.
Quick-Titler: 165.
Roll-/Kriech-Titel: 114.
Roll-Titel: 114.
Standard-Titeldauer: Settings > User Settings > Source > Duration > Still Image > Duration := Standard-Titeldauer: 114.
Standard-Titeldauer: Settings > User Settings > Source > Duration > Title > Duration := Standard-Titeldauer: 114.
Titel-Anfang bzw. -Ende: 114.
Titel-Clip: 112, 113.
Titel-Geometrie: 114, 115.
Titel-Mixer: 182.
Titel-Spur: 114, 158.
Titelspur vs V-Spur: 114.
Titel-Zeile: 49, 50.

Titler: 140.

TL

BIN-Clip auf TL-Clip ziehen: 18.
BIN-Clip kopieren (CTL+C) > rMT auf TL-Clip: 18.
BIN-Clip kopieren (CTL+C) > TL-Clip markieren > Shortcut: 18.

Match Frame von TL > PLR: 139.
Mit rMT TL-Clip auf anderen TL-Clip ziehen: 18.
Projekt-Timeline (TL): 95.
Quell-Clip ist in der TL: 18.
Timeline-Sequenzclip: 1.
TL > BIN: 80.
TLC: 1, 30, 41, 113.
TL-Cursor: 1, 142.
TL-Clip: 18.
»Quell-Clip« ist jener Clip, der einen TL-Clip ersetzen soll: 18.
TL-Clip kopieren (Ctl+C) > anderen TL-Clip markieren > Shortcut: 19.
TL-Clip kopieren (Ctl+C) > rMT auf anderen TL-Clip: 18.
TL-Cursor: 137.
TL-Marken als Orientierungshilfe: 96.
TL > PLR: 80.
TL-SC: 1, 112, 113.

TLC

Audiopunkt an der TLC-Position in der (aktiven!) Timeline hinzufügen / entfernen.: 135.
Markierte Clips in der Timeline an die Stelle des TLC setzen: 187.
TLC an gewünschte Position stellen: 187.

Ton: 49, 51, 157.

O-Ton: 9.
Ton einfach stummschalten und wieder einschalten: 9.

Tool: 5, 6, 41, 44, 148.

Daten-Tools: 76.
Defragmentier-Tool: 149.
Externe Tools: 94.
HSL-Tool: 110.
Rechteck-Tool: 16.
Tool-Tip: 177, 179, 180.

Top

dkIMT auf Top > Basis := Dezimal > Wert := 0 > OK: 164.

Tpd: 154.

Track

CD-Tracks: 16.
Schaltfläche Normalize (Selected Tracks) NICHT verwenden: 8.

Select Tracks: 142.
Track Matte: 82.
Effekt Track Matte: 82.

Tracking: 115.

Restliche Tracking-Keyframes löschen: 115.

Trans...

Transfer: 52.
Add transfer to BIN: 51.
Transferieren: 51.
Transfer-Software: 34.
Transferred: 175.
Transform: 116.
Transform-Effekt: 116.
Transparenz: 3, 13, 175.
Transparenter Farbverlauf: 13.
Transparenzeinstellungen: 3.

Transfer: 54.

Add and transfer to bin: 96.
In Projektordner übertragen: 54.
Transfer-Ordner: 16.

Transferred

Projektordner Transferred: 54.

Transition: 143.

Treiber

Intel-Treiber: 97.

Trennen: 174, 176.

Video/Audio trennen: 144.

Trim...: 144.

TRIM: 148, 149.
Trim (im TRIM-Modus!): 144.
Trimmen: 50, 140, 179, 180.
Trimmverhalten: 50.
Trimmen anzeigen: 112.
Trim-Modus: 144.

Trimmen: 48, 50, 105.

Clips trimmen: 103.
Getrenntes Trimmen: 118.
Video- und Audio-Teil getrennt
Trimmen: 118.

Typ: 147.

Datei-Typ: 147.
Typ (VA-, V-, oder A-Clip): 18.

ALT+U: 136.
Punkt markieren und
SHIFT+CTL+U: 142.
U-Kanal: 132.
UV-Kanäle: 132.
UV-Kanälen: 132.
UV-Kurven: 131, 132.

ü: 141, 145.

ALT+ü: 141, 145.
CTL+ALT+ü: 141, 145.
CTL+SHIFT+ü: 141, 145.
CTL+ü: 141, 145.

Über...

Überbelichtet

Unter- oder überbelichtete Clips: 86.

Überbelichtung: 94.

Überbelichtete Clips: 94.

Über-Belichtung

Über-/Unterbelichtung: 41.

*Über-/Unterbelichtungskontrolle:
42.*

Über-Blendung: 50, 96, 120.

Standardüberblendung: 178.

Überblenden: 175, 178, 179.

Überblendmodus

Verlauf mit Überblendmodus: 111.

Übergang: 3, 136, 143, 175, 178, 179.

Ein- und Ausblendung: 114.

Exotische Übergänge: 114.

GPU-Übergänge: 115.

Standardübergang: 179.

Stufenlose Übergänge: 94.

Überkompensation: 91.

Überlappung: 92.

ÜBERNEHMEN

*Mehrere Anzeigen := »Dennoch auf
VGA Verbindung herstellen« >*

ÜBERNEHMEN: 98.

*Mehrere Anzeigen := »Diese Anzeige
erweitern« > ÜBERNEHMEN: 98.*

Überschreiben: 105.

*Clip in der Timeline überschreiben:
104.*

Einfügen/Überschreiben: 103.

*Einfügen-/Überschreiben-Schaltflä-
chen: 159.*

Schaltflächen Einfügen-/Überschrei-

U

U

ben im PLR-Fenster ausgegraut: 159.
Über-Schreiben: 162, 179.
Über-Steuerung: 8, 9.
Übertragung: 16.
Übertragungsprozess: 16.
Über-Tragung: 182.
Teilweise Übertragung: 182.
Überladener Bereich: 141, 145.
ÜBERNEHMEN
Monitor-2 mit der Maus nach unten schieben > ÜBERNEHMEN.: 98.
Überschreiben
Einfügen/Überschreiben-Modus umschalten(Einfg): 184.
Übersetzungsfehler: 165.
Überwachung
Audio-Überwachungsmodus: 173.
UEFI
Uefi Bios: 97.
Uhrzeit: 162.
U-Kanal: 122, 123, 124.
U-Kurve: 47.
YUV-Kurven (U- und/oder V-Kurve): 43.
Umbenennen: 82, 140.
Sequenzen/Clips (global) umbenennen: 141.
Umschalt
Gruppe/Verknüpfen-Modus einrichten (Umschalt+L): 184.
Umschalten
Sync-Lock-Sequenzmarke - Umschalten: 184.
Umstellung
Projekt-Umstellung: 39.
Umwandeln: 17, 116.
Format Umwandeln: 17.
Underscore: 158.
Unlink: 117.
Un-gelinkt: 118.
Unscharf
Komplett unscharfe Bilder: 110.
Partiell unscharfe Bilder: 110.
Unschärfe
Effekt Unschärfe: 133.
Unschärfe...
Gauß'sche Unschärfe: 35, 83.

Schärfe-/Unschärfe-Relation: 111.
Unter...
Über-/Unter-Belichtungskontrolle: 42.
Unterbelichtet
Unter- oder überbelichtete Clips: 86.
Unterbelichtung
Unterbelichtete Clips: 93.
Unter-Belichtung
Über-/Unterbelichtung: 41.
Unterbelichten: 41.
Unteres Halbbild: 109, 110.
Unterschneidung: 165.
Up
Up-/Downscaling: 114, 115.
Update
Upgrade bzw. Update durchführen, PlugIns installieren etc.: 171.
Upgrades, Updates, PlugIns installieren etc.: 171.
Upgrade, Update, PlugIns installieren etc.: 171.
Upgrade: 168.
Upgrade bzw. Update durchführen, PlugIns installieren etc.: 171.
Upgrades, Updates, PlugIns installieren etc.: 171.
Upgrade, Update, PlugIns installieren etc.: 171.
Upper
Upper Field: 188.
Upper Field
VIEW > Pause Field > Upper Field: 161.
USB: 148, 175.
USB-Mikrofon: 155, 175.
User
User-Preset: 160.
User-Preset-Ordner: 160.
User...
User-Preset: 45.
User Settings
Settings > User Settings > User Interface > Keyboard Shortcut > Audio Monitoring Mode (Custom) > Taste zuordnen (z.B. SHIFT+«-»): 9.
Settings > User Settings > User In-

terface > Keyboard Shortcut > Audio Monitoring Mode (Off) > Taste zuordnen (z.B. SHIFT+«+»): 9.
Standard-Titeldauer: Settings > User Settings > Source > Duration > Still Image > Duration := Standard-Titeldauer: 114.
Standard-Titeldauer: Settings > User Settings > Source > Duration > Title > Duration := Standard-Titeldauer: 114.

User Interface: 187.

User-Preset: 168, 169.

User Settings...: 187.

V

v Video(v)- und/oder Audio(a)- »Patches«: 159.

V: 79, 138, 177, 182, 183.

CTL+SHIFT+V: 138, 145.

CTL+V: 33, 156.

In der Timeline fünf Sequenz-Marken setzen (mit Taste-V): 120.

SHIFT+V: 141.

Shift weiterhin gedrückt halten und Taste-V klicken: 164.

Titelspur vs V-Spur: 114.

Typ (VA-, V-, oder A-Clip): 18.

UV-Kanäle: 132.

UV-Kanälen: 132.

UV-Kurven: 131, 132.

V+A-Clip: 117.

V- bzw. A-Patch: 18.

V-Kanal: 132.

V+zwei A-Spuren: 118.

V+A: 18.

V+A-Clip: 18, 117, 118.

VA: 18, 183.

Typ (VA-, V-, oder A-Clip): 18.

VA-Clips: 138, 139.

VA+eine A-Spur (Sonderfall): 118.

VA-Spur: 50, 117, 118.

VA+zwei A-Spuren: 118.

V+A-Clips: 117, 118.

VA-Clips: 117, 118.

Variabel: 47.

VBR: 51.

Stream := VBR: 39.

Vectorscope: 42, 55, 86, 91, 122, 128.

Vectorscope (Shade): 122.

Vectorscope (VS): 87, 88.

Vectorscope/Wellenform: 55.

Verbindung

Mehrere Anzeigen := »Dennoch auf VGA Verbindung herstellen« > ÜBERNEHMEN: 98.

Verbindungen: 18.

Vergleich

Vergleich zweier Clips: 55.

Vorher/Nachher-Vergleich: 130.

Verhältnis: 10.

Verkettung

Verkettungssymbol in der Moduszeile oberhalb der Spurköpfe: 18.

Verknüpfen

Gruppe/Verknüpfen-Modus einrichten (Umschalt+L): 184.

Verknüpfung

Gruppe/Verknüpfung: 50.

Gruppe/Verknüpfung Modus: 50.

Modus Gruppe/Verknüpfung: 117.

Verlangsamten: 125, 126.

Verlauf: 45, 110.

Verlauf mit Layouter drehen: 111.

Verlauf mit Maske und YUV-Kurven: 111.

Verlauf mit Überblendmodus: 111.

Y-Kurve auf Verlaufsclip anwenden: 111.

Vermindern: 10.

Verrauscht: 94.

Verschieben: 30, 41, 42, 50, 53, 78, 103, 104, 105, 111, 117, 135, 140, 143, 179.

Clip(s) verschieben: 104.

Einen (einzigen) Clip verschieben: 104.

Farbradpunkt verschieben: 128.

IN-Punkt verschieben: 103.

krMT auf das Gummiband > Zwei benachbarte Punkte verschieben... > 0% > OK: 8.

Mehrere Clips (aus unterschiedlichen Spuren) verschieben: 104.
OUT-Punkt verschieben: 103.
SHIFT+Farbradpunkt verschieben: 128.
Verschieben von Clips: 105.

Version

Edius-Versionen: 154.

Version 7.50: 187.

Verstärken: 87, 88, 90, 92, 93, 94.

B-Verstärken: 92.

G-Verstärken: 92.

R-Verstärken: 92.

Y-Schieberegler Verstärken: 93, 94.

Y-Schieberegler Verstärken (Gain): 94.

Y-Verstärken: 87, 88.

Verstärkung: 22, 23, 42.

Filter Primäre Farbkorrektur (Aufhellen, Gamma, Verstärkung): 42.

Filter Primäre Farbkorrektur (Verstärkung bzw. Aufhellen): 42.

Versteckte Dateien und Ordner: 160.

Vertex: 77.

Vertex (de-) selektieren: 78.

Vertex hinzufügen: 77.

Vertex hinzufügen (mit Tangente): 77, 78.

Vertex hinzufügen (mit Tangente und Segment zu Kurve): 78.

Vertex löschen: 78.

Vertex verschieben: 78.

Vertices (de-) selektieren: 78.

Vertikal: 48, 135.

Verwaltung: 150.

Auslagerungsdateigröße für alle Laufwerke automatisch verwalten: 150.

Verwendung

Archiv-Master verwenden: 4.

Verzeichnis: 111.

VGA

Mehrere Anzeigen := »Dennoch auf VGA Verbindung herstellen« >

ÜBERNEHMEN: 98.

Video: 118.

Clip-Spur (Video, Audio, Mixer): 35.
... deaktivieren und B1 bzw. T1 auf einen Clip-Teil (Video- oder Audio-Teil) anwenden: 19.

Export Video: 101.

Filter-Videonoise: 44.

Oberste Videospur: 100.

Video/Audio trennen: 144.

Video-Aufnahmen: 41.

Video > Automatisch := Off: 39.

Video Channels: 100.

Video-Clip: 75.

Video-Einstellungen: 51, 176.

Video-Filter: 3, 47, 83.

Video-Kanäle: 3, 174.

Video Quantization Bit Rate: 100.

Videoscope/Waveform: 135, 145.

Video-Spur: 3, 99.

Video-Störung: 83.

Video-Teil des Clips: 117.

Video- und Audio-Teil des Clips: 117, 118.

Video- und Audio-Teile: 18.

Video- und Audio-Teil getrennt Trimmen: 118.

Video(v)- und/oder Audio(a)- »Patches«: 159.

Vorschau und Videoausgabe negativ: 35.

Video-Teil: 118.

View

Bild-Export via [View] > [Pause Field] steuern: 188.

View > Pause Field: 188.

VIEW > Pause Field > Upper Field: 161.

VIEW: 41.

Dual View: 41.

Virens scanner: 157.

Virtuell: 93, 99, 100.

Kontrast virtuell verbessern: 93.

Schärfe virtuell verbessern: 93.

Virtueller Brenner: 117.

Virtuelles Laufwerk: 117.

Visuell: 42, 88, 91.

Visuelle Kontrolle: 91.

V-Kanal: 122, 123, 124.

V-Kurve: 47.

YUV-Kurven (U- und/oder V-Kurve): 43.

V-max/min: 49.

V-max: 48, 49.

V-min: 48, 49.

Voice Over: 9, 175.

VoiceOver-Fenster: 49.

VoiceOver: 155, 157.

VoiceOver Probleme: 157.

Vol: 135, 146.

Vollbild: 48, 49, 110.

Vollbild-Modus: 141, 145.

Vordergrund: 111.

Voreinstellung: 80, 154, 155, 156.

Benutzer-Voreinstellung: 47, 154.

Export-Voreinstellung: 154.

Geräte-Voreinstellung: 155.

Neue Voreinstellung: 37.

Projekt-Voreinstellung: 37, 156, 174.

Voreinstellungs-Liste: 156.

Vorgabe

Projekt-Vorgabe: 81.

Vorlage: 45.

Selbst erstellte Vorlagen: 45.

Vorschau: 13, 41, 112, 179.

Flüssige Vorschau: 100.

Schaltflächen im Bereich-Vorschau: 130.

Vorschau-Bereich: 130.

Vorschau-Bild: 33, 49.

Vorschau-Gerät: 176.

Vorschau-Palette: 131.

Vorschau und Videoausgabe negativ: 35.

VS: 91.

V-Spur: 50, 114, 117.

VST: 168, 169, 176.

W

W: 137.

ALT+W: 137.

Waagerecht: 131.

Wav...: 9, 10, 29, 30.

*.wav: 79.

Waveform: 42, 43.

Videoscope/Waveform: 135, 145.

Waveform-Monitor: 42, 43.

Waveform-Monitor (WFM): 87, 88.

WAV

Wav-Cachedateien: 177.

Wav-Clip: 118.

Waveform

Waveform-Monitor: 43, 86.

Wechseldatenträger: 177.

Wechselmedien: 182.

Weichzeichnen: 38, 43.

Weiß: 13, 82, 83, 108, 113, 120, 128, 129, 181.

Diffuses Weiß: 88.

Schwarz/Weiß: 120.

Super-Weiß: 14, 108, 182.

Superweißanteil: 94.

Weiß-Abgleich: 43, 87, 88, 89, 90, 91, 128, 130.

Weißabgeglichener Clip: 92.

Weiß-Punkt: 42, 86, 87, 88, 93, 94.

Weißpunkt selektiv anheben und Schwarzpunkt unverändert lassen (und umgekehrt): 42.

Weiter: 76.

Wellen...

Vectorscope/Wellenform: 55.

Wellen-Darstellung: 157.

Wellen-Form: 8, 29, 30, 55, 118, 128, 177, 179.

Kontrolle via Wellenform-Monitor: 130.

Wellen-Linie: 7.

Werkzeugleiste: 114.

Wert: 164.

dkIMT auf Left > Basis := Dezimal
> Wert := 0 > OK: 164.

dkIMT auf Top > Basis := Dezimal
> Wert := 0 > OK: 164.

WFM: 86, 87, 88.

Waveform-Monitor (WFM): 87, 88.

Wiedergabe: 85, 112, 175, 178, 180.

Wiederherstellen: 144, 145, 182.

Benutzer-Einstellungen sichern:

154.
F11 > Analog zu 2): altes Default-Export-Format wiederherstellen: 12.
Sichern Edius-Einstellungen (in Windows): 154.
Sichern und Wiederherstellen: 154, 168, 170.
Wiederherstellen von Offline-Clips: 144.
Wiederherstellung: 153.
Wiederherstellungspunkt: 153.

Wiederverwenden: 81.

Menü (DVD/BD) wiederverwenden: 81.

WIN

Taste-Win+E: 33.
WIN+D: 151.
WIN+E: 151.
WIN+F: 151.
WIN+L: 151.
WIN+M: 151.
Win+P: 97.
WIN+Pfeil links: 151.
WIN+Pfeil rechts: 151.
WIN+R: 151.

Window...

Windows: 13, 81, 153, 154, 160, 162, 163.
Audio-Einstellungen unter Windows: 11.
Windows-Eingabeaufforderung: 34.
Windows-Einstellungen für Audio: 11.
Windows-Explorer: 107.
Windows-Fenster: 50.
Windows Foto-Anzeige: 13.
Windows Pause: 150.
Windows R: 149, 150, 151.

WindowPosition

HKEY_CURRENT_USER > Software > Grass Valley > QuickTitler > 8.00 > QuickTitler > WindowPosition: 164.

Windows: 97, 170.

Betriebssystem Windows: 170.
Datei unter Windows in den Edius-Projektordner ziehen: 162.
Deutsches Windows: 170, 171.

Sichern Edius-Einstellungen (in Windows): 154.
Windows-Einstellungen: 98.
Windows in Deutsch: 170.

Winkel: 83.

Tangente ändern (Länge + Winkel): 78.
Tangentenast ändern (Länge + Winkel): 78.

WinTaste

SHIFT+WinTaste+Pfeiltaste links/rechts: 148, 161.

Wolke: 82, 110.

Wolken-Clip: 82.

Workaraound: 107.

Workaround: 81, 94, 95.

Workflow

POT-Kommentar-Workflow: 9.

Writer

AVCHD Writer: 11.

X

X: 137.

ALT+X: 138.
CTL+X: 34, 138.
Tastatur-Kürzel X: 159.
X-Anfangs-Position einstellen: 84.
X-Ende-Position einstellen: 84.

Xml: 155.

Y

Y: 117, 118, 132, 138.

ALT+Y: 117, 118, 138.
CTL+SHIFT+Y: 144, 145.
Punkt markieren und SHIFT+ALT+Y: 142.
Y-Auffhellen: 87, 88.
Y-Gamma: 87, 88, 91, 93, 94.
Y-Kanal: 132.
Y-Kurve: 41, 42, 46, 86, 89, 90, 92, 93, 111, 131.
YRGB
YRGB-Kurven: 86, 89, 92.
YRGB-Kurven: 86, 89.

Y-Schieberegler: 86.
Y-Schieberegler Aufhellen: 93, 94.
Y-Schieberegler Gamma: 93, 94.
Y-Schieberegler Verstärken: 93,
94.
Y-Schieberegler Verstärken (Gain):
94.
Y-Verstärken: 87, 88.

YCbCr

YCbCr + Alpha: 3.
YCbCr+Alpha: 74, 100.

Yes: 16.

Y-Kanal: 123, 124.

Im Y-Kanal den Kontrast einstellen:
S-Kurve: 123.

Y-Kurve: 41, 46.

Y-Kurve auf Verlaufsclick anwenden:
111.

YUV: 41, 46, 47, 119.

Diverse YUV-Tipps: 122.
YUV-Filter: 131.

*YUV-Filter in Maske aufrufen und
Keyframes und Kurven definieren:*
121.

YUV-Korrekturen: 120.

YUV-Kurve(n): 41, 119, 130.

Verlauf mit Maske und YUV-Kurven:
111.

YUV-Kurven (U- und/oder V-Kurve):
43.

YUV-Kurven wählen: 120.

YUV-Kurven (Y-Kurve): 42.

Z

Z: 137.

ALT+Z: 137.

Zahlen

Gerade Zahlen: 74.

Zahnrad

Zahnrad-Symbol: 75.

Zebra: 41, 42.

Zebra-Vorschau: 180.

Zeile: 33.

Zeilen-Abstand: 165.

Zeilen-Höhe: 33.

Zeilen in erster Spalte markieren:

76.

Zeit: 143.

Ort- und Tageszeit: 88.

Time remap: 143.

Zeit-Cursor: 29, 30.

Zeit-Gewinn: 117.

Zeit-Leiste: 81, 82.

Zeit-Lineal

Timeline-Zeitlineal: 109.

Zeit neu zuordnen: 125, 126, 143.

Zeit-Plan

Zeitplan konfigurieren: 149.

Ziehen: 96, 164.

ALT+rMT+ziehen: 140.

ALT+ziehen: 77, 78, 135, 140, 144.

Clip mit rMT in Timeline ziehen:
140.

CTL+ALT+ziehen: 143.

CTL+ziehen: 135, 140, 142.

Datei unter Windows in den Edius-
Projektordner ziehen: 162.

Importierte Sequenzen aus der
Timeline in BIN-Ordner (des Ziel-
Projektes) ziehen: 53.

Importierte Sequenzen in die BIN
ziehen: 53.

In einen BIN-Ordner ziehen: 54.

Lasso+ziehen: 104, 105.

IMT-Hold+CTL+ziehen: 140.

IMT-Hold+SHIFT+ziehen: 135.

IMT+ziehen: 77.

Mausrad auf BIN-Thumbnail und
links/rechts ziehen: 140.

Mit rMT TL-Clip auf anderen TL-Clip
ziehen: 18.

SHIFT+ALT+ziehen: 77, 104, 105,
135, 140, 142.

SHIFT+END+ziehen: 104.

SHIFT+IMT > Rahmen über Key-
frames ziehen > Del: 115.

SHIFT+rMT+ziehen: 140, 144.

SHIFT+ziehen: 77, 89, 135, 140,
142.

SHIFT+ziehen Segment: 78.

Tastenkürzel ALT+ziehen des Cli-
prandes: 118.

Ziel: 51, 178.

Clips im Ziel-Projekt als Offline an-

gezeigt: 53.
Importierte Clips (im Ziel-Projekt)
sind auf die Clips im Quell-Projekt
referenziert: 53.
Importierte Sequenzen aus der
Timeline in BIN-Ordner (des Ziel-
Projektes) ziehen: 53.
Ziel-Farbraum: 86.
Ziel-Projekt: 53, 54.

Zirkumflex
ALT+^ (Zirkumflex): 135.

Zittern: 161.

ZoneAlarm: 159.
ZoneAlarm beenden: 159.
ZoneAlarm Browser Security: 159.

Zoom: 138, 144.
Aufzoomen: 140.
Einzoomen: 161.
Timeline-Zoom: 144, 146.
Zoom-Geschwindigkeit (leicht) ver-
ändern: 161.

Zubehör: 148, 149, 151.

**Zulassen, dass für Dateien auf
diesem Laufwerk Inhalte zu
Dateieigenschaften indiziert
werden: 150.**

**Zum registrierten Verzeichnis
verschieben: 111.**

Zusammenhängend: 142.

Zusätzliche Daten erhalten: 183.

