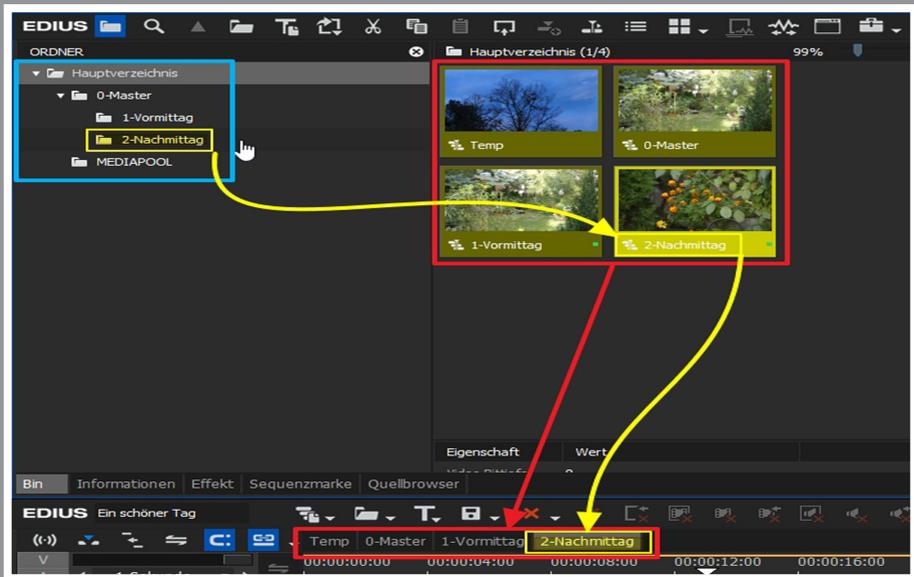


EDIUS-Vademecum

Tipps, Tricks und »Kochrezepte«

Band-5

(Version-10.xx WG)



Windows: Getestet mit deutscher Version-**10**/64 bit Pro
Edius: Deutsche GUI
Tastatur: Deutsch

Stand: 9.3.2024

// **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 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.

mfG Kurt

INHALTSVERZEICHNIS

WICHTIGE TIPPS	1
HINWEISE	1
AUDIO	3
Audacity	3
<i>Erzeugen einer Rhythmusspur</i>	3
<i>Dolby etc.</i>	3
CLIPS	4
Clip farblich an anderen Clip anpassen	4
Clips verschieben	4
<i>Alternative-1</i>	4
<i>Alternative-2</i>	5
CLIP-MARKEN	5
Clip-Marken in der Timeline setzen/bearbeiten	5
<i>Vorteil dieser Möglichkeit</i>	5
<i>Vorbereitung</i>	6
<i>Clipmarken setzen</i>	7
<i>Bearbeiten der Clipmarken</i>	8
<i>Prognose</i>	8
Anzeige von Clip-Marken	9
ERSETZEN EINES TIMELINE-CLIPS	9
Bezeichnungen	9
Voraussetzungen	9
Methode	10
<i>Hinweis</i>	10
EXPORT	10
Einstellungen	10
<i>Variable Bitrate</i>	10
<i>Bildgruppe (GOP)</i>	10
FENSTER-LAYOUT	10
Layout-Tastenkürzel	10
Zweck dieser Tastenkürzel	10
<i>Tastenkürzel-Definitionen</i>	11
GV JOB MONITOR	12
Allgemeines	12
Entfernen von Einträgen in der Liste der fertigen Jobs	12
<i>Manuelles Löschen</i>	12
<i>Automatisches Löschen</i>	12
Rendern startet nicht	13
GV Job Monitor-Fenster aktualisieren	13
Fehlerursache bei abgebrochenen Jobs feststellen	13
KAPITELSPRUNGMARKEN IN VIDEO-DATEI EINFÜGEN	14
Hinweise	14

Vorarbeiten	14
Markenliste überarbeiten	14
Kapitelmarken in Videodatei übertragen	15
Videodatei ansehen	15
LUTs	16
Ordner für registrierte LUTs	16
MARKEN IN NESTED SEQUENZEN ANZEIGEN	17
Begriffe	17
<i>Nested Sequenz</i>	17
<i>Sequenz-Hierarchien</i>	17
Vorbereitung	18
<i>Einstellungen</i>	18
<i>Funktionsweise der beiden Checkboxes</i>	19
<i>Neues Projekt</i>	22
<i>Altes Projekt</i>	23
Dokumentation	24
Die wichtigste Regel	24
Screenshots	25
MAUS	30
Numerische Eingabefelder	30
NEAT VIDEO	31
NVIDIA	31
PERFORMANCE	32
Workstation	32
<i>Prozessor</i>	32
<i>QuickSync</i>	32
<i>Grafikkarte</i>	32
Playback ruckelt	32
<i>Audiomixer</i>	32
<i>PLR/REC-Fenster</i>	33
<i>Quellmaterial</i>	33
<i>Timeline</i>	33
PRIMÄRE FARBKORREKTUR (PFK)	33
Szenenlicht	33
PROJEKT	33
Einstellungen	33
ROBUSKEY	34
SHIFT+Q (RENDER-REIHENFOLGE)	34
SHIFT+Q-CLIPS (NICHT BENUTZTE LÖSCHEN)	35
Vorarbeiten	35
WIN-Ordner »RenderAndPaste« suchen und gesamten Inhalt in die BIN ziehen	35
<i>WIN-Ordner »RenderAndPaste« suchen</i>	35
<i>Inhalt des (korrekten) WIN-Ordners »RenderAndPaste« in die BIN ziehen</i>	36
<i>Nicht benutzte Clips im WIN-Ordner »RenderAndPaste« löschen</i>	36
Screenshots	37
TRACKING VIA LAYOUTER	42

Hinweise	42
Vorbereitung	42
Schritt-1	42
Schritt-2	43
<i>Teilschritt-2.1</i>	43
<i>Teilschritt-2.2</i>	43
Schritt-3	43
WICHTIGE TASTATURKÜRZEL	45
BACKUP, SICHERN, FEHLERBEHEBUNG	59
BACKUP	59
Windows-Wiederherstellungspunkte	59
SICHERN (BENUTZER-EINSTELLUNGEN ETC.)	60
Windows System-Image erstellen	60
Sichern Edius-Einstellungen (in Windows)	60
(Benutzer-)Standards exportieren/importieren	60
<i>Effekte (*.tpd)</i>	60
<i>Exportvoreinstellungen (*.tpd)</i>	60
<i>Gerätevoreinstellungen (*.xml)</i>	61
<i>Kanal-Mapping (*.xml)</i>	61
<i>Lautstärkeanzeige (*.xml)</i>	61
<i>Profile (*.eup)</i>	61
<i>Projekte (*.epp)</i>	62
<i>Tastaturkürzel (*.eap)</i>	62
<i>Titel (*.etl)</i>	62
FEHLERBEHEBUNG	63
Standard-Unterlagen	63
<i>Muster-Screenshots</i>	64
Defender (Edius-Ausschlüsse)	65
Ransomware-Schutz	65
WIN-Firewall (Edius-Erlaubnisse)	65
Installationsfehler	66
NEUE VERSIONEN, PODCASTS	67
INSTALLIEREN EINER NEUEN EDIUS-VERSION	67
Exstallieren	67
Löschen	67
Installieren	67
ONLINE-ZUGANG ZUM LIZENZSERVER	67
Edius Workgroup (WG)	67
EDIUS-FUNKTIONSLISTE (EDIUS-X)	68
Funktionen	68
Nur EDIUS X-Workgroup	69
Kostenloser Download	70
NEU IN EDIUS-X	70
Core	70

<i>Render-Engine</i>	70
<i>GV_Job-Monitor</i>	71
<i>XRE-Technologie</i>	71
<i>Prioritäten</i>	71
<i>Partielles Rendern</i>	71
<i>Datei-Konvertierungen</i>	72
<i>GPU-Support</i>	72
<i>Systemanforderungen</i>	72
Audio	73
<i>Rauschunterdrückung</i>	73
<i>Optimierung</i>	73
<i>Mastering</i>	74
Effekte	74
<i>Motion-Tracker</i>	74
<i>Titel</i>	75
<i>Effekte</i>	75
Videoschnittkarten	75
<i>Nicht mehr unterstützte Videoschnittkarten</i>	75
<i>Unterstützte Videoschnittkarten</i>	75
In EDIUS-X werden folgende Funktionen/Formate nicht mehr unter- stützt	76
EDIUS-11	77
Ankündigung	77
Voraussetzungen	79
PODCASTS	81
MODIFIKATIONS-CHRONOLOGIE	85
JUNI 2023	85
SEPTEMBER 2023	85
NOVEMBER 2023	85

WICHTIGE TIPPS

HINWEISE

LMT/RMT/MR	Linke/ Rechte MausTaste / Mausrad
kLMT/kRMT	Klick mit linker/rechter MausTaste
dkLMT/dkRMT	Doppel-Klick mit linker/rechter MausTaste
	Bedeutet » oder «
TL	T imeline
TLC	TL-C ursor
POT-Std	Persönliche Benutzer-Definition
Effekt	EDIUS-Effekt
{ICON}	Icon (angezeigt oder anklickbar)
[SCHALTFLÄCHE]	Schaltfläche

Anmerkung-1: Aktionen (drehen, klicken, ziehen usw.) *ohne* explizite Maustastenan-gabe implizieren grundsätzlich die *linke* Maustaste.

Anmerkung-2: Die Überschriften sind *hierarchisch* wie folgt strukturiert:

BEREICH

THEMA

KAPITEL

ABSCHNITT

UNTERABSCHNITT

Beispiel:

Wichtige Tipps > **Clip-Anpassung** > **Vergleichs-Alternativen** >
Video-Scopes > **Waveform-Monitor**.

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-**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, Presets u.dgl.) sowie um eine
- **Sammlung** diverser nützlicher Erkenntnisse, gewonnen aus dem täglichen Umgang vieler Benutzer mit EDIUS.

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

Anregungen für weitere Tipps, Tricks und Kochrezepte werden gerne unter der E-Mail-Adresse vademecum@edius.de entgegengenommen.

Anmerkung: 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.

AUDACITY

Das **externe** Programm Audacity ist **kostenlos** (und deutsch) und enthält unter anderem:

1. **RAUSCHENVERMINDERUNG.** // Falls erforderlich.
2. **KOMPRESSOR.**
3. **EQUALIZER.**

ERZEUGEN EINER RHYTHMUSSPUR

- Diese ist hilfreich, wenn man **Bildmaterial** (Musikvideo) **zum Takt schneiden** möchte.
- Man gibt folgende **Parameter** an:
 - **BPM** (Beats per Minute),
 - **Länge** (des gewünschten Audios),
 - **Art des Klickgeräusches** und
 - **FPS** (Frames per second; Bild-Rate).
- Die erzeugte Datei kann **als *.wav-Datei exportiert** werden.

DOLBY ETC.

KANALZUORDNUNG

Die Kanalzuordnung ist nicht einheitlich geregelt:

AAC

benutzt für die **Kanäle 1-2-3-4-5-6** die Reihenfolge **C-L-R-Ls-Rs-Lfe**.

NLE's

tendieren dazu, für die **Kanäle 1-2-3-4-5-6** die **SMPT-Reihenfolge** zu verwenden, d.h. **L-R-C-Lfe-Ls-Rs**.

DAW's

tendieren dazu, für die **Kanäle 1-2-3-4-5-6** die Reihenfolge **L-C-R-Ls-Rs-Lfe** zu verwenden.

CLIP FARBLICH AN ANDEREN CLIP ANPASSEN

- ▶ 1. **ANSICHT** > **DUALER MODUS** (**Strg+F2**).
- ▶ 2. Bei Bedarf: **Primäre Farbkorrektur** auf den **Ziel-Clip** > **VIDEOSCOPE** anzeigen (Waveform/monochrom) > **Schwarz/Weißpunkt** für **Ziel-Clip** ^[1] auf (z.B. 0/100%) setzen
- ▶ 3. Den Effekt **3-Wege-Farbkorrektur** auf den **Ziel-Clip** ziehen ^[2].
- ▶ 4. **dkIMT** auf **Quell-Clip**; dient als Referenz-Clip im Player (**PLR**)
- ▶ 5. Den **Ziel-Clip** an den **Quell-Clip** anpassen:
 - ▶ In **3-Wege-Farbkorrektur** im **Vorschaubereich** **kIMT** auf das »**AUGE**«-Symbol (=aktivieren; wird blau unterlegt)
 - ▶ Rechts neben dem **AUGE**-Symbol ein **SPLITSCREEN**-Symbol wählen.
 - ▶ **Ziel-Clip** (im **REC**-Fenster) mittels **3-Wege-Farbkorrektur** (=Selektive Farbkorrektur) anhand des **Quell-Clips** (im **PLR**-Fenster) farblich ändern.

CLIPS VERSCHIEBEN

Problem: Es soll ein Clip-**A** auf der Timeline (**TL**) gemeinsam mit **allen** Clips, die sich **rechts davon** auf **allen** Spuren befinden, verschoben werden.

ALTERNATIVE-1

- ▶ Auf **allen** Spuren **SYNC LOCK** aktivieren ^[3].
- ▶ Den Clip-**A** (in seiner Spur) mittels **Shift+Alt+ziehen**.

// Falls **nicht alle** Spuren berücksichtigt werden sollen:

- ▶ Nur auf den **gewünschten** Spuren **SYNC LOCK** aktivieren (aber inklusive der Spur von Clip-**A** !).

[1] Der zu ändernde Clip; wird im **REC**-Fenster angezeigt.

[2] Für jede einzelne Farbänderung ein **separater** Effekt erforderlich!

[3] **SYNC-LOCK- SPUR (ALLE) - UMSCHALTEN** (oberstes Icon in der Sync-Spalte der Spürköpfe) aktivieren.

ALTERNATIVE-2

KLMT in **Spurkopf** der entsprechenden Spur > **Timeline-Cursor (TLC)** zwischen zwei Clips platzieren > **Shift+Ende** (*alle* Spuren; oder **Strg+Ende** für *ausgewählte* Spuren) > beliebig markierten Clip ziehen.
// Dadurch werden alle Clips rechts vom Cursor **ausgewählt** und **verschoben**.

CLIP-MARKEN

Ab **Edius-10.30** wurden hinsichtlich der **Marken** (*Sequenz-* und *Clip-*Marken) *zwei neue Funktionen* implementiert:

- **Clip**-Marken können nun **direkt direkt in der TL gesetzt** und *bearbeitet* werden. In den Clips werden die **Clip**-Marken im **Video**-Teil und/oder **Audio**-Teil gesetzt, je nachdem welche **Clip**-Teile man **selektiert** hat.
- **Marken** können in *nested Sequenzen* *angezeigt* werden. Damit man damit effizient arbeiten kann, sind einige **Informationen** bzw. **Vorarbeiten** zweckmäßig bzw. erforderlich.

CLIP-MARKEN IN DER TIMELINE SETZEN/BEARBEITEN VORTEIL DIESER MÖGLICHKEIT

- Wenn man in reinen **Audio**-Clips (*.wav-Dateien) mittels der früheren Möglichkeiten **Clip**-Marken setzen wollte, war dies über das **PLR**-Fenster praktisch nicht möglich, da das **PLR**-Fenster in diesem Fall nichts angezeigt hat und bloß **schwarz** war. Man hätte ausschließlich **akustisch** vorgehen und entsprechend ungenaue Positionen der **Clip**-Marken in Kauf nehmen müssen.
- Die **TL** bietet im Falle reiner **Audio**-Clips dagegen die Möglichkeit, einerseits die **Tonspuren** in der **Höhe zu vergrößern** und andererseits **in die TL horizontal hineinzuzoomen**. Anhand der damit vergrößerten Wellendarstellung lassen sich geeignete Positionen leicht auffinden und der **TLC** etwa an Sprechpausen präzise positionieren. Durch einfachen **Tastendruck** kann nun unter der Version-10.30 an der **TLC**-Position direkt in der **TL** eine **Clip**-Marke gesetzt werden.

Anmerkung: Im **Layouter** werden **Clip**-Marken grundsätzlich **nicht angezeigt** (nur **Sequenz**-Marken).

VORBEREITUNG

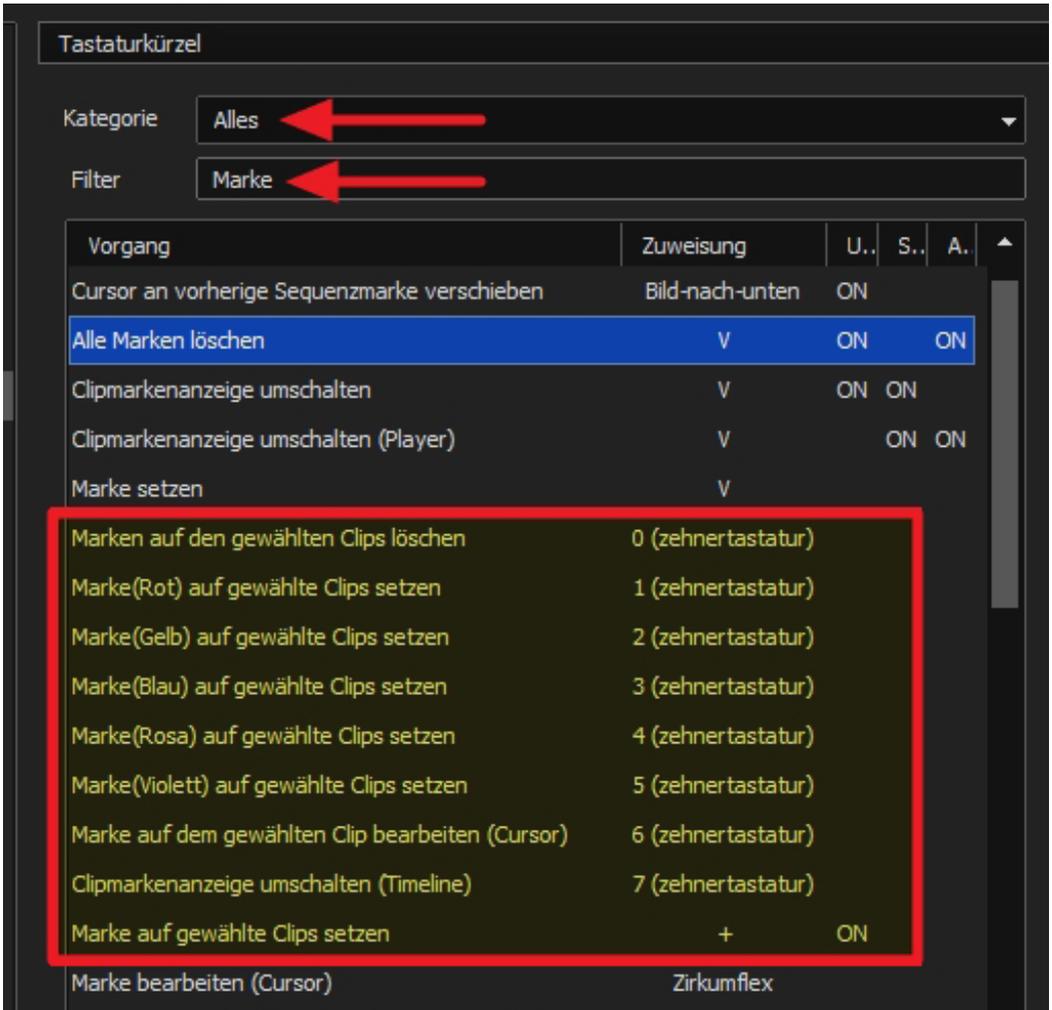
Dazu sind **einmalig** einige **Tastenkürzel** zu definieren. **Ich** habe dazu Folgendes gewählt:

TASTENKÜRZEL-DEFINITIONEN

- **Einstellungen:**
 - ▶ **EINSTELLUNGEN > BENUTZEREINSTELLUNGEN > BENUTZERROBERFLÄCHE > TASTATURKÜRZEL.**
- **Zuweisungen:**
 - ▶ Siehe »**Bild-7**« auf Seite-7.
 - ▶ **Shift++** (für die *-Taste): Für den »Hausgebrauch« (d.h. ohne die Taste **NUM** ^[4] zu benötigen). Damit ist der ***** als (Standard-)Tastenkürzel für das Setzen von **orangefarbenen Clip**-Marken direkt in der **TL** definiert.
 - ▶ **NUM-0: Löscht alle** Clipmarken in allen **selektierten Clips** (die Selektion von **TL-Spuren** ist hier ohne Wirkung!).
 - ▶ **NUM-1, NUM-2, NUM-3, NUM-4** bzw. **NUM-5** ^[5]: **Clip**-Marke in *roter, gelber, blauer, rosa bzw. violetter* Farbe **setzen**.
 - ▶ **NUM-6: Bearbeiten** der **Clip**-Marken (z.B. Eingabe eines Kommentars).

[4] **NUM**-Locktaste.

[5] Bei diesen Tastenkürzeln handelt es sich um **Ein/Aus**-Schalter.



CLIPMARKEN SETZEN

- ▶ **Clip(s)** und/oder **Spur(en)** **selektieren** > **TLC platzieren** > * [6].
- ▶ Mit den Tastenkürzeln **NUM-1, NUM-2, NUM-3, NUM-4** bzw. **NUM-5** werden die Clipfarben Rot, Gelb, Blau, Rosa bzw. Violett verwendet.

[6] **Shift++**.

Hinweise:

- Dies funktioniert für **alle Clip-Variationen: Video-Teil** und/oder **Audio-Teil**.
- **Selektierte Clips** haben **Vorrang** vor allfällig **selektierten TL-Spuren !!**
- **Clips in mehreren TL-Spuren:** Clips in **selektierten TL-Spuren** - *unter dem TLC* - werden beim Setzen von **Clip**-Marken berücksichtigt !!

BEARBEITEN DER CLIPMARKEN ^[7]

PARAMETER ÄNDERN

- ▶ **Clip(s)** und/oder **Spur(en)** **selektieren** > mittels Tastenkürzel-**A** bzw. **-S** den **TLC über die gewünschte Clipmarke setzen** > **NUM-6**.

LÖSCHEN

- **Einzelne Clip-Marken** (*unter dem TLC*) **löschen:**
 - ▶ **Clip(s)** und/oder **Spur(en)** **selektieren** > mittels Tastenkürzel-**A** bzw. **-S** den **TLC über die gewünschte Clip-Marke setzen** > * ^[8] bzw. **NUM-1, NUM-2, NUM-3, NUM-4** oder **NUM-5**.
- **Alle Clip-Marken löschen:**
 - ▶ **Clip(s)** **selektieren** > **NUM-0** (löschen **aller Clip-Marken** in den **selektierten Clips**).

VERSCHIEBEN

- ▶ **Clip-Marke löschen** > **TLC neu platzieren** > * bzw. **NUM-1, NUM-2, NUM-3, NUM-4** oder **NUM-5**.

PROGNOSE

- Die bisherigen (*alten*) Möglichkeiten - **Clip-Marken** zu setzen/bearbeiten - bestehen *weiterhin*.
- Nach dem Motto: »Das Bessere ist der Feind des Guten«, darf vermutet werden, dass sich die **neue Methode im Alltag bald als Stan-**

[7] Als pragmatischer Vorschlag zu verstehen.

[8] **Shift++**. Das **vorhandene** Tastenkürzel **Shift++** habe ich auf **Strg++** gelegt (welches ich nicht benötige).

dard etablieren wird und die *alte Methode* nur mehr aus Gründen einer Art »Nostalgie« weiterhin zur Verfügung stehen wird.

- Was die **Einbindung des Clip-Markenfensters in die o.a. neue Strategie** anlangt, sehe *ich* insofern *positiv* in die Zukunft, als es wenig Sinn macht, wenn man damit die direkt in der **TL** gesetzten **Clip-Marken nicht oder nur sehr umständlich** verwalten kann (was zur Zeit noch der Fall ist). Jedenfalls sind diesbezügliche Feature-Requests schon unterwegs an GV.

ANZEIGE VON CLIP-MARKEN

Für die **Anzeige von Marken** (sowohl **Sequenz-** als auch **Clip-Marken**) **in nested Sequenzen** siehe: Abschnitt **MARKEN IN NESTED SEQUENZEN ANZEIGEN** weiter unten.

ERSETZEN EINES TIMELINE-CLIPS

Im Folgenden wird **die** (gemeinsame) Methode vorgestellt, die *sowohl* für **VA**-Spuren *als auch* in **V/A**-Spuren ^[9] funktioniert, wenn man einen **TL**-Clip (**Ziel**-Clip in der Timeline) durch einen **Quell**-Clip aus der **BIN** ersetzen will.

BEZEICHNUNGEN

- »Clip-**alt**«: Der **TL**-Clip, der ersetzt werden soll.
- »Clip-**neu**«: Der **Quell**-Clip aus der **BIN**, der den **TL**-Clip »Clip-**alt**« ersetzen soll.

VORAUSSETZUNGEN

- In einer **VA Ziel**-Spur muss der »Clip-**alt**« **verknüpft** sein (allenfalls Video- und Audio-Teil mit Taste-**Y** verküpfen).
- In einer **V/A Ziel**-Spur muss der »Clip-**alt**« **gruppiert** sein (allenfalls Video- und Audio-Teil mit Taste-**G** gruppieren).

[9] **Video**-Teil und **Audio**-Teil eines Clips in getrennten (Timeline-)Spuren.

METHODE

- ▶ **Quell**-Clip (»Clip-**neu**«) aus der **BIN** in *freie Timelinespur* ziehen > **Str+C** auf »Clip-**neu**« (in der Timeline !!) > **kLMT** auf den **Ziel**-Clip (»Clip-**alt**« in der Timeline) > **Shift+R**.

HINWEIS

Um einen **Ziel**-Clip in der Timeline durch einen **Quell**-Clip aus der **BIN** zu ersetzen, genügt es (wie immer schon):

- ▶ **kLMT** auf den **Ziel**-Clip (»Clip-**alt**« in der Timeline) > **Str+C** auf den **Quell**-Clip (»Clip-**neu**« in der **BIN**) > **Shift+R**.

EXPORT

EINSTELLUNGEN

VARIABLE BITRATE

- ▶ **VBR-max**: $\leq 1,25$ mal Wert für Durchschnitt.

BILDGRUPPE (GOP)

Die Bildgruppe (GoP) sollte als Wert die **halbe Framerate** betragen, das wären z.B. bei **50 fps** dann für die **Bildanzahl 25**. Bei **25 fps** wählt man z.B. **12** für die **Bildanzahl**.

FENSTER-LAYOUT

LAYOUT-TASTENKÜRZEL

// Gilt ab **Edius-10.30**.

ZWECK DIESER TASTENKÜRZEL

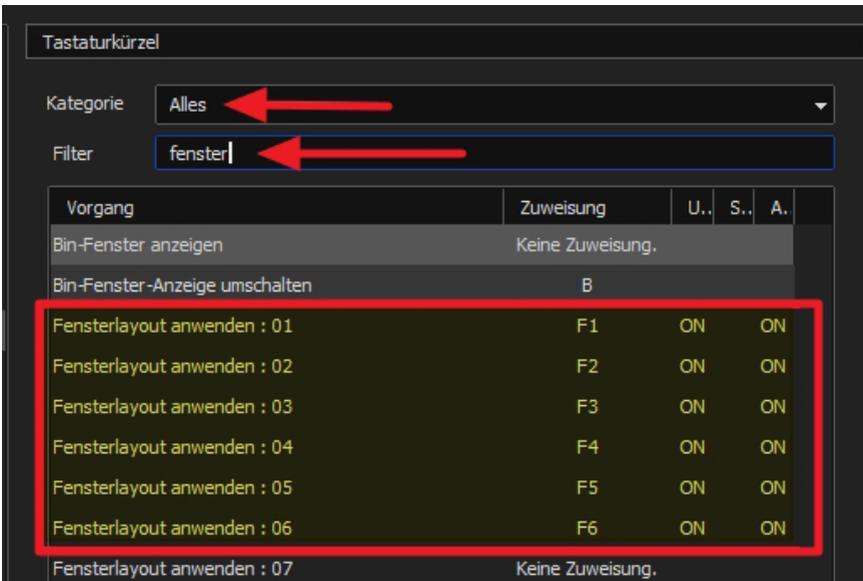
- Damit kann das **Umschalten** von einem Arbeitsbereich auf einen anderen **schneller** als bisher erfolgen.
- Ich habe **sechs Fensterlayouts** für diverse Arbeitsbereiche definiert (Audio, BIN, Effekte, Farbkorrektur usw.), die seit der Version-10.30 (von 1. bis 6.) *durchnummeriert* sind. Daher habe ich auch **sechs Tastenkürzel** eingerichtet.

- Aufgrund der bereits vorhandenen, zahlreichen Tastatur-Belegungen habe **ich** mich für die folgenden Definitionen entschieden.

TASTENKÜRZEL-DEFINITIONEN

- **Einstellungen:**
 - ▶ *EINSTELLUNGEN > BENUTZEREINSTELLUNGEN > BENUTZERROBERFLÄCHE > TASTATURKÜRZEL.*
- **Zuweisungen:**
 - ▶ Siehe »**Bild-8**« auf Seite-11.
 - ▶ **Shift+Alt+F1**
 - ▶ ...
 - ▶ **Shift+Alt+F6**

BILD-8



GV JOB MONITOR

ALLGEMEINES

- Der Job-Monitor ist sowohl in der **EDIUS-Statusleiste** als auch in der **Windows-Taskleiste** verfügbar.
 - Der Job-Monitor in der **EDIUS-Statusleiste** sollte die **aktuellen Jobs des geöffneten Projekts** anzeigen.
 - Der Job-Monitor in der **Windows-Taskleiste** zeigt jene Jobs an, die in **allen Projekten in den letzten Tagen** ausgeführt wurden.
// Ich verwende diesen Monitor *nicht*.
- **Überprüfen:** Die **EH-Renderdienste** ^[10] sollen auf »**Automatisch**« (und **nicht** auf »*Verzögerter Start*«) eingestellt sein!

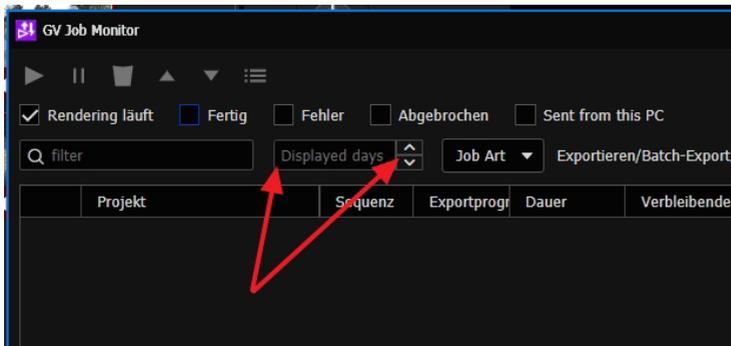
ENTFERNEN VON EINTRÄGEN IN DER LISTE DER FERTIGEN JOBS

MANUELLES LÖSCHEN

Zur Zeit fehlt (noch?) eine Option, um individuelle Einträge manuell löschen zu können.

AUTOMATISCHES LÖSCHEN

Im Fenster des GV Job Monitors wurde mit der Version-10.31 ein **neues Eingabefeld** zur Verfügung gestellt, in der ein Wert zwischen 0 und 10 (jeweils inklusive) eingegeben werden kann (siehe Bild):



Dieser Wert bestimmt, nach wievielen **Tagen** alte Einträge (fertige Jobs etc.) **automatisch gelöscht** werden.

[10] [SYSTEMSTEUERUNG > VERWALTUNG > DIENSTE > E...](#)

RENDERN STARTET NICHT

- **Prüfen** des **RENDER-ICONS** in der **Taskleiste** ^[11], ob **START** oder **PAUSE** aktiv ist.
- Falls **START hellweiß** angezeigt wird (also **nicht ausgegraut** ist!!):
 - ▶ **KLMT** auf **START**. // **START** wird dann ausgegraut und **PAUSE** hellweiß angezeigt.
- **Beachte:**
 - **Weiß** Anzeige bedeutet: »**Nicht** aktiver Zustand«.
 - **Graue** Anzeige bedeutet: »**Aktiver** Zustand«.

GV JOB MONITOR-FENSTER AKTUALISIEREN

- Manchmal sieht es so aus, als ob der **Renderprozess** »eingeschlafen« wäre, da die Informationen im Job Monitor-Fenster **keinen Fortschritt** anzeigen.
- In diesem Fall:
 - ▶ **KLMT** in eine freie Fläche des Job Monitor-Fensters > mit **F5** ^[12] **aktualisieren!**

FEHLERURSACHE BEI ABGEBROCHENEN JOBS FESTSTELLEN

- ▶ **KLMT** auf abgebrochenen Job (€ Job Monitor) > **KRMT** > **EIGENSCHAFTEN** > nach unten scrollen > Unter **PROTOKOLL**: Fehlerursache lesen.

[11] In der Taskleiste *rechts*.

[12] Allenfalls *mehrmals* drücken.

KAPITELSPRUNGMARKEN IN VIDEO-DATEI EIN-FÜGEN

HINWEISE

- Tipgeber: Fimpraxis (Hr. Wagner). Dort wird ein ausführliches **Tutorial** angeboten. Da *ich* mir Tutorials nicht so gerne *öfters* ansehe, hier mein (etwas ausführliches) »Kochrezept« dazu.
- Es geht darum, in eine *fertige Videodatei* (z.B. mp4/h.264) auswählbare **Kapitelmarken** (nachträglich) einzufügen, sodass in der Video-Datei (etwa auf USB-Stick) einzelne Kapitel angesprungen werden können, wenn die Datei mit einem **Videoplayer** betrachtet wird (z.B. **VLC** oder **MPC-BE**), der eine solche Navigation unterstützt.

VORARBEITEN

- 1) Via Google die **Software DRAX** suchen > **runterladen** > **installieren**.
- 2) **Edius** starten > **Projekt** starten > **SEQUENZMARKE** (€ Informationpalette) > prüfen, ob im **Feld Kommentar** überall ein **Kapitelname** eingetragen ist (allenfalls ergänzen).
- 3) **KRMT** in freien Bereich > **MARKENLISTE EXPORTIEREN** als **CSV**-File (z.B. auf **Desktop** unter dem Namen »**Markenliste-xyz.CSV**«).
- 4) (Erforderlichenfalls das) **Projekt exportieren** (z.B. unter »**Mein-Film.mp4**«).

MARKENLISTE ÜBERARBEITEN

- 5) Datei »**Markenliste-xyz.CSV**« auf Desktop **umbenennen** auf »**Markenliste-xyz.TXT**« > **JA**.
- 6) Datei »**Markenliste-xyz.TXT**« auf Desktop mit **Text-Editor** öffnen > Ergebnis (Beispiel):

EDIUS Marker list

Format Version 3

Created Date : Tue May 17 20:33:17 2022

#

No, Anchor, Position, Duration, Comment

1,«OFF»,«00:00:00:00», ,«START»

2,«OFF»,«00:00:16:01», ,«Fruehling»

3,«OFF«,«00:00:29:00«, ,«Sommer«

4,«OFF«,«00:00:54:02«, ,«Herbst«

5,«OFF«,«00:01:27:15«, ,«Winter«

6,«OFF«,«00:01:40:16«, ,«Epilog«

7,«OFF«,«00:02:22:00«, ,«Danksagung-1«

8,«OFF«,«00:02:30:15«, ,«Danksagung-2«

9,«OFF«,«00:02:41:08«, ,«Ende«

7) **Grün** markierte **Zeilen** löschen > **cyan** markierte **Zeichen** löschen > **rot** markierte **Zeichen** «, ,« durch **0** + **Leerzeichen** ersetzen (»**0** »)> **Strg+S** > Ergebnis muss dann wie folgt aussehen (**keine Leerzeilen**; **erste Zeile** muss **Timecode 00:00:00:000** enthalten !!).

00:00:00:000 START

00:00:16:010 Fruehling

00:00:54:020 Herbst

00:01:27:150 Winter

00:01:40:160 Epilog

00:02:22:000 Danksagung-1

00:02:30:150 Danksagung-2

00:02:41:080 Ende

KAPITELMARKEN IN VIDEODATEI ÜBERTRAGEN

8) Programm **DRAX** starten > **DATEI** > **ÖFFNEN** > **Videodatei** öffnen (in unserem Beispiel: »Desktop+Dateiname«) >

9) **WICHTIG**: Unten, in der Zeile »Dateiname« die **Drop-Down-Liste** der Dateierweiterung öffnen und »**ALLE DATEIEN (*.*)**« wählen !!! >

10) **dkLMT** auf »**Mein-Film.mp4**«.

11) **klMT** auf Reiter **KAPITEL**. // Unten.

12) **DATEI** > **KAPITEL IMPORTIEREN** > **dkLMT** auf »**Markenliste-xyz.TXT**« > **OK** > **JA** > **OK**.

13) **DRAX-Hauptfenster schließen** > **JA**.

VIDEODATEI ANSEHEN

14) »**Mein-Film.mp4**« mit **MPC-BE-** oder **VLC-PLAYER** öffnen.

15) Beispiel getestet mit dem Player MPC-BE x64 1.6.1: **NAVIGATION > SPRINGE ZU ... > Kapitelname** wählen.
// Beim **VLC-PLAYER** erfolgt die Kapitelauswahl ähnlich (**WIEDERGABE > KAPITEL**).

LUTs

ORDNER FÜR REGISTRIERTE LUTs

C:\Users\[benutzer_name]\AppData\Roaming\Grass Valley\EDIUS\10.30\Setting\LUT.

MARKEN IN NESTED SEQUENZEN ANZEIGEN

BEGRIFFE

NESTED SEQUENZ

Bei **nested Sequenzen** handelt es sich um (normale Edius-) Sequenzen, die **in einer anderen Sequenz** als »Clip« benutzt werden und dort (bis auf wenige Ausnahmen ^[13]) als »normaler« **Clip** behandelt werden können.

SEQUENZ-HIERARCHIEN

Nested Sequenzen induzieren eine **Hierarchie** innerhalb der Sequenzen, die sich in mehreren **Hierarchiestufen** ausbilden kann.

OBER/UNTER-SEQUENZ

- Eine Sequenz, die **in einer anderen** Sequenz (als *nested* Sequenz) **enthalten** ist, nennt man auch **Unter**-Sequenz - bezogen auf diejenige Sequenz, welche diese **Unter**-Sequenz enthält.
- Eine Sequenz, die **andere Sequenzen** (*nested* Sequenzen) **enthält**, nennt man auch **Ober**-Sequenz (im Hinblick auf die enthaltenen *nested* Sequenzen).

HIERARCHIEPFAD

Eine »aufeinanderfolgende Reihe« von **Ober-/Unter**-Sequenzen bilden einen **Hierarchie-Pfad**.

BEISPIEL

Sei die **Top-Down**-Hierarchie von Sequenzen (eines Hierarchie-Pfades) wie folgt gegeben: **Seq1** > **Seq2** > **Seq3**.

Dann ist:

- **Seq1** **Ober**-Sequenz zu **Seq2** (**Seq1** ist das »obere« Ende der »Fahnenstange«, d.h. des Hierarchie-Pfades).
- **Seq2** ist **Unter**-Sequenz von **Seq1** UND **Ober**-Sequenz zu **Seq3**.
- **Seq3** ist **Unter**-Sequenz von **Seq2**, aber **keine** **Ober**-Sequenz zu irgend einer der beiden anderen Sequenzen (sie ist das »untere« Ende der »Fahnenstange«, d.h. des Hierarchie-Pfades).

[13] Auf eine **nested Sequenz** kann z.B. die Funktion (Button/Icon) **AUDIO NORMALISIEREN** nicht angewendet werden.

KREISDEFINITION

- Eine **Kreisdefinition** liegt vor, wenn eine SeqX auf einem (**gerichteten**) **Hierarchie-Pfad zwei- oder mehrmals vorkommen würde**. Da es sich dann um eine »unendliche Geschichte« bei der Abarbeitung handeln würde, **überprüft** Edius jeden diesbezüglichen Einfügevorgang auf diesen Umstand hin und **verweigert** zutreffendenfalls das Einfügen. Man erkennt das daran, dass sich dann eine Sequenz in eine andere **nicht einfügen (»nesten«) lässt** ^[14]!
- Beispiele:
 1. **Kreisdefinition: Seq1 > Seq2 > Seq3 > Seq1.**
 2. **Keine** Kreisdefinition:
 - a) **Seq1 > Seq2 > Seq3** **und**
 - b) **Seq1 > Seq3.**D.h. **Seq3** wird in **Seq2** **und** auch in **Seq1** als *nested* Sequenz verwendet. Es liegen **zwei** (gerichtete) Pfade vor, die eine **Netzwerk-Struktur** bilden.

NETZWERK

Edius erlaubt aber für das Nesting nicht bloß die Erzeugung von »**Baum-Strukturen**«. Wird - wie eben gezeigt - **Seq3** ^[15] in den Sequenzen **Seq1** **und** **Seq2** als *nested* Sequenz verwendet, liegt eine **Netzwerk-Struktur** vor!

VORBEREITUNG

Hier muss man unterscheiden, ob ein **neues Projekt** erstellt wird oder ob ein **altes Projekt** (z.B. Version-10.21) unter der Version-10.30 weiter bearbeitet werden soll.

EINSTELLUNGEN

PROJEKTEINSTELLUNGEN

- In den Projekt-Einstellungen gibt es in der Parametergruppe **SEQUENZEINSTELLUNGEN (STANDARD)** im Parameter **MARKEN ANZEIGEN** zwei **neue Checkboxen** (siehe »**Bild-1**« auf Seite-25):

[14] **Besser** wäre es natürlich, wenn in einem solchen Fall ein Hinweis mittels **Fehlerfensters** erfolgen würde.

[15] Z.B. eine Mondscheinsequenz.

- **SEQUENZMARKE** und
- **CLIPMARKE**.
- Beide wirken sich als Projekt-Standard **global** auf das **gesamte Projekt** aus.
- Diese **Standard-Einstellungen** unter 10.30 haben **SEQUENZMARKE** angehakt und **CLIPMARKE nicht** angehakt.
- Da diese Einstellungskombination *am meisten Verwendung finden wird*, sollte man sie so stehen lassen.
- **Individuelle Änderungen** für **ausgewählte Sequenzen** lassen sich in deren **Sequenzeinstellungen** jederzeit **lokal** einstellen ^[16]. Siehe dazu weiter unten.

SEQUENZEINSTELLUNGEN

- In den Sequenz-Einstellungen ^[17] gibt es in der Parametergruppe **SEQUENZEINSTELLUNGEN** im Parameter **MARKEN ANZEIGEN** ebenfalls die beiden **neuen Checkboxen** (siehe »Bild-2« auf Seite-25):
 - **SEQUENZMARKE** und
 - **CLIPMARKE**.
- Beide wirken sich zunächst **lokal** auf eine **ausgewählte Sequenz** aus. Wird diese Sequenz aber als **nested** Sequenz in einer anderen (**Ober-**) Sequenz verwendet, können sich **angehakte** Checkbox-Einstellungen **regional/global** auswirken, je nachdem, wie in den **Ober-**Sequenzen die dortigen Checkboxen gesetzt sind.
- Die **Standard-Einstellung** unter 10.30 hat **SEQUENZMARKE** angehakt und **CLIPMARKE nicht** angehakt.
- Da diese Einstellungskombination *am meisten Verwendung finden wird*, sollte man sie so stehen lassen.
- **Individuelle Änderungen** lassen sich jederzeit **lokal** einstellen. Mehr dazu weiter unten.

FUNKTIONSWEISE DER BEIDEN CHECKBOXEN

DISKUSSIONS-STRUKTUR

- Hierzu gehen wir von einem einfachen, aber charakteristischen **Beispiel** für nested Sequenzen aus (siehe »Bild-3« auf Seite-26):

[16] Diese **manuell** gesetzten **lokalen** Einstellungen haben dann **Vorrang** vor der globalen **Projekteinstellung**.

[17] **EINSTELLUNGEN > SEQUENZEINSTELLUNGEN**.

- **Seq1** ist die oberste **Ober**-Sequenz und enthält **Seq2** als (unmittelbare) **Unter**-Sequenz.
- **Seq2** ist **Unter**-Sequenz von **Seq1** und **Ober**-Sequenz von **Seq3**.
- **Seq3** ist eine »normale« Sequenz mit *Sequenz*-Marken und *Clip*-Marken.
- **Seq3** und **Seq2** werden also als *nested* Sequenzen verwendet.
- **Seq1** - als oberste **Ober**-Sequenz - wird **nicht als nested** Sequenz verwendet.

FUNKTIONSWEISE DER CHECKBOX SEQUENZMARKE

Beispiel-1:

- Wenn in der nested Sequenz **Seq2** die **Checkbox SEQUENZMARKE angehakt** ist ^[18], dann werden **alle Sequenz-Marken aus der Sequenz Seq3** als **Clip**-Marken in der nested Sequenz **Seq2** angezeigt.
- Wenn in der Sequenz **Seq1** die **Checkbox SEQUENZMARKE angehakt** ist ^[19], dann werden **alle Sequenz-Marken aus der Sequenz Seq2** als **Clip**-Marken in der Sequenz **Seq1** angezeigt.
- Folgerung:
- Wenn in **Seq1 und Seq2** die **Checkbox SEQUENZMARKE angehakt** ist ^[20], dann werden:
 - in **Seq1** die **Sequenz-Marken** aus **Seq2** als **Clip**-Marken angezeigt **und**
 - in **Seq2** die **Sequenz-Marken** aus **Seq3** als **Clip**-Marken angezeigt.

FUNKTIONSWEISE DER CHECKBOX CLIPMARKE

Beispiel-2:

- Wenn in der nested Sequenz **Seq2** die **Checkbox CLIPMARKE angehakt** ist ^[21], dann werden **alle Clip-Marken aus der Sequenz Seq3** als **Clip**-Marken in der nested Sequenz **Seq2** angezeigt.

[18] Was standardmäßig unter der Version-10.30 der Fall ist.

[19] Was standardmäßig unter der Version-10.30 der Fall ist.

[20] Was standardmäßig unter der Version-10.30 der Fall ist.

[21] Was standardmäßig unter der Version-10.30 **nicht** der Fall ist.

- Wenn in der Sequenz **Seq1** die **Checkbox CLIPMARKE** **angehakt** ist ^[22], dann werden **alle Clip-Marken aus der Sequenz Seq2** als **Clip-Marken** in der Sequenz **Seq1** angezeigt.
- Folgerung:
- Wenn in **Seq1 und Seq2** die **Checkbox CLIPMARKE** **angehakt** ist ^[23], dann werden:
 - in **Seq1** die **Clip-Marken** aus **Seq2** als **Clip-Marken** angezeigt und
 - in **Seq2** die **Clip-Marken** aus **Seq3** als **Clip-Marken** angezeigt.

ERGEBNIS-1

- Das **Setzen einer Checkbox** bewirkt, dass die entsprechenden **Marken** (Sequenz-/Clip-Marken)
 - aus den **unmittelbaren Unter-Sequenzen** als **Clip-Marken** angezeigt werden, wobei
 - eine **Kaskadierung** aus **weiter darunterliegenden Unter-Sequenzen** dann erfolgt, wenn dort die entsprechenden **Checkboxes gesetzt** sind.

ERGEBNIS-2

- Wenn ausschließlich mit der **vordefinierten Standard-Einstellung** gearbeitet wird (nur die Checkbox **SEQUENZMARKE** ist jeweils angehakt), dann werden (allenfalls vorhandene) **Sequenz-Marken** nur in der **jeweils nächsthöheren Ober-Sequenz** als **Clip-Marken** angezeigt.
- Das ist die **üblicherweise am meisten benötigte Strategie:**
 - **Clip-Marken** haben **lokale** Bedeutung und sind als solche i.a. nur in der jeweiligen *Sequenz* von Interesse.
 - **Sequenz-Marken** haben in dieser Konstellation (allenfalls auch) **regionale/globale** Bedeutung, können also mit anderen Worten in den **Ober-Sequenzen** von Interesse sein. Etwa z.B. dann, wenn ein Musik-Clip in der **Ober-Sequenz** in die **Unter-Sequenz** (= *nested Sequenz*!) bis zu einem bestimmten Punkt hineinreichen soll.

[22] Was standardmäßig unter der Version-10.30 **nicht** der Fall ist.

[23] Was standardmäßig unter der Version-10.30 **nicht** der Fall ist.

ERGEBNIS-3

- Eine **Kaskadierung** der **Clip**-Marken (die Checkbox **CLIPMARKE** ist jeweils angehakt) führt in den **höheren Ober**-Sequenzen zur Anzeige *aller* (oder *zuvieler*) darunterliegenden **Clip**-Marken, was zu einer »Clipmarken-Überschwemmung« und daraus folgenden **Unübersichtlichkeit** führen kann, abhängig von der **Hierarchietiefe** des Nestings und den dort **gesetzten Marken**.

NEUES PROJEKT

Wenn mit der Version-10.30 ein neues Projekt angelegt wird, sollten sich die vorbereitenden Aktivitäten eigentlich auf einige **Kontrollaufgaben** beschränken, da - wie bereits erwähnt - die Standard-Einstellungen für die beiden relevanten Checkboxes **SEQUENZMARKE** und **CLIPMARKE** sowohl in den Projekteinstellungen als auch in den Sequenzeinstellungen schon vorgenommen sind.

PROJEKT-VOREINSTELLUNGEN

- Die Überprüfung der Projekt-**Voreinstellungen** sollte zweckmäßigerweise als **erster Schritt** vorgenommen werden (siehe »**Bild-4**« auf Seite-26 > »**Bild-1**« auf Seite-25 > »**Bild-5**« auf Seite-27):
 - ▶ **EINSTELLUNGEN > SYSTEMEINSTELLUNGEN > ANWENDUNG > PROJEKTVOREINSTELLUNG > KRMT** auf gewünschten Eintrag > **ÄNDERN**.
 - ▶ **Überprüfen**, ob **SEQUENZMARKE** angehakt und **CLIPMARKE** **nicht** angehakt ist > bei Bedarf ändern.
- Diese Standard-Einstellung sollte für die Projekt-Voreinstellungen als pragmatischer Ansatz beibehalten werden, da **Einstellungs-Änderungen**
 - in jedem **Projekt** und bei Bedarf auch (zusätzlich)
 - in jeder **Sequenz**jederzeit individuell möglich sind.

PROJEKTEINSTELLUNGEN

- ▶ **EINSTELLUNGEN > PROJEKTEINSTELLUNGEN > AKTUELLE EINSTELLUNG ÄNDERN** (siehe: »**Bild-6**« auf Seite-27 > »**Bild-5**« auf Seite-27).
- Wie schon weiter oben erwähnt, wird es nur **in besonderen Fällen** erforderlich sein, die Standard-Einstellung für ein neues Projekt zu ändern.

- **Vier Möglichkeiten** stehen für die **Global**-Auswahl zur Verfügung:
 - **Keine** der beiden Checkboxen wird angehakt: Dies entspricht den Edius-Versionen vor 10.30.
 - Nur **SEQUENZMARKE** wird angehakt: Dies entspricht dem 10.30-Standard und ist zu Premiere Pro kongruent.
 - Nur **CLIPMARKE** wird angehakt: In diesem Fall würde sich die Marken-**Kaskadierung** auf die **Clip**-Marken beschränken; **Sequenz**-Marken würden **nicht** kaskadiert.
 - **SEQUENZMARKE** und **CLIPMARKE** werden **beide** angehakt: **Alle Marken** würden kaskadiert. Abhängig von der *Hierarchtiefe* der nested Sequenzen wird die »Markendichte« pro nested Sequenz mit jeder **Ober**-Sequenz stärker (Gefahr der **Unübersichtlichkeit**).

SEQUENZEINSTELLUNGEN

- Es besteht jedoch die Möglichkeit, die eben beschriebene, **globale** Auswahl individuell abzuändern (zu »**regionalisieren**«), indem man einzelne Sequenzen »milder« konfiguriert.
- ▶ **EINSTELLUNGEN > SEQUENZEINSTELLUNGEN** (siehe »**Bild-2**« auf Seite-25).

ALTES PROJEKT

- Bei Projekten, die **vor** der Version-10.30 erstellt wurden, gestaltet sich die **Überprüfung** der beiden Checkboxen für **SEQUENZMARKE** und **CLIPMARKE** praktisch identisch wie oben unter dem Abschnitt **Neues Projekt** ausgeführt wurde.
- Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass man damit rechnen muss, dass **keine** der beiden Checkboxen **SEQUENZMARKE** bzw. **CLIPMARKE** angehakt sein kann !!!
- Das bedeutet, dass man **manuell** in folgenden Bereichen **SEQUENZMARKE** **an**haken und (allenfalls) **CLIPMARKE** **ab**haken wird müssen, um die *Standard*-Einstellung herzustellen:
 - Projekt-**Vor**einstellungen: Einmalige Überprüfung der bereits definierten Einträge müsste genügen.
 - **Projekte**instellungen: Für **jedes alte Projekt**, das man in der Version-10.30 **weiterbearbeiten** will, wenn man die neue Marken-Funktion benutzen will.
 - **Sequenz**einstellungen: Dies wird - **pro altem Projekt** (in dem man die neue Marken-Funktion benutzen will) - allenfalls die **auf**-

wendigste Arbeit (abhängig von der *Anzahl der Sequenzen* und der *Hierarchietiefe der nested Sequenzen*).

- ▶ **Pro Projekt** muss man: **Alle Sequenzen in die TL laden** > für jede Sequenz (am einfachsten): **kRMT** auf den **Sequenzreiter** in der **TL** > **Sequenzeinstellungen** > die **Standard-Einstellungen herstellen** (siehe »Bild-2« auf Seite-25)!

DOKUMENTATION

- In »Bild-9« auf Seite-28 und »Bild-10« auf Seite-29 habe ich als Beispiel die **Sequenzenstruktur** einer meiner Dokumentationen ^[24] platziert. Es handelt sich - inklusive der »Master«-Sequenz - um 75 (!) Einzelsequenzen. Dies ist auch ein Beispiel für die Mächtigkeit von Edius.
- Immer wenn eine Sequenz fertig gestellt und getestet war, wurde mittels **Shift+Q** ein **Video-Mixdown** in diese **TL** gestellt, was für die jeweils nächst höhere **Ober**-Sequenz dann beim Erstellen von deren Video-Mixdown weniger Rechenleistung erforderte.
- Es handelt sich mit anderen Worten dabei um eine **modulare** Vorgangsweise, was sich bei der **Fehlersuche**, **Erweiterungen** und anderen **Wartungsarbeiten** als extrem positiv auswirkte.

DIE WICHTIGSTE REGEL

In den **Ober**-Sequenzen (z.B. **Seq1**) definiert man - durch Setzen der Checkboxen **SEQUENZMARKE** bzw. **CLIPMARKE** - *welche Marken* für die in dieser **Ober**-Sequenz verwendeten **nested** Sequenzen in diesen als **Clip**-Marken *angezeigt werden sollen*:

Die **Ober**-Sequenz

steuert die **Anzeige der Clip-Marken**

in ihren **nested Sequenzen**.



[24] **Beispiel** aus meinem Zyklus »**Wanderungen durch die Waldmark**«, **Teil-3** (»**Gott in der Waldmark**«).

SCREENSHOTS

BILD-1

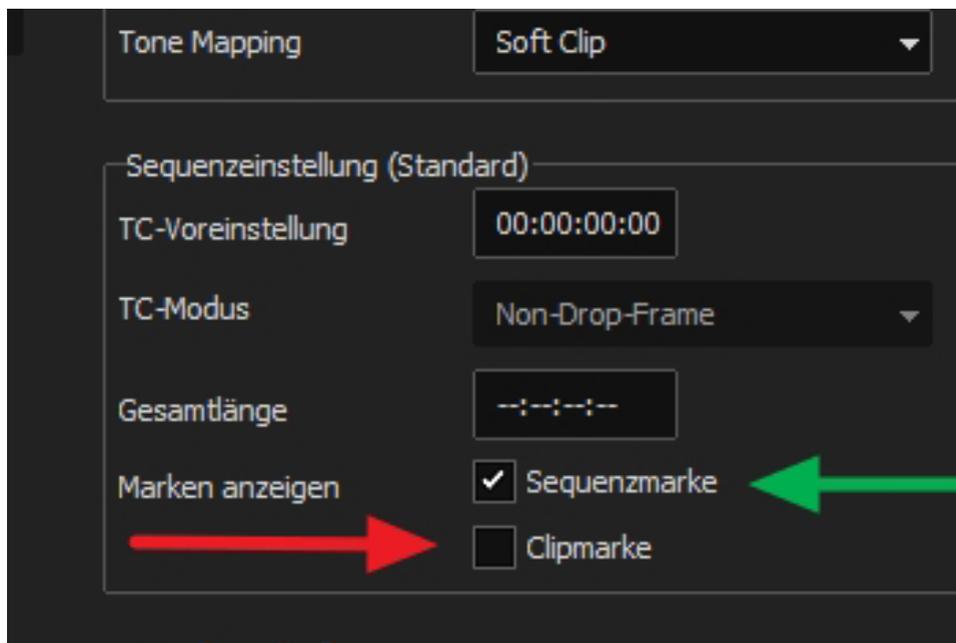


BILD-2

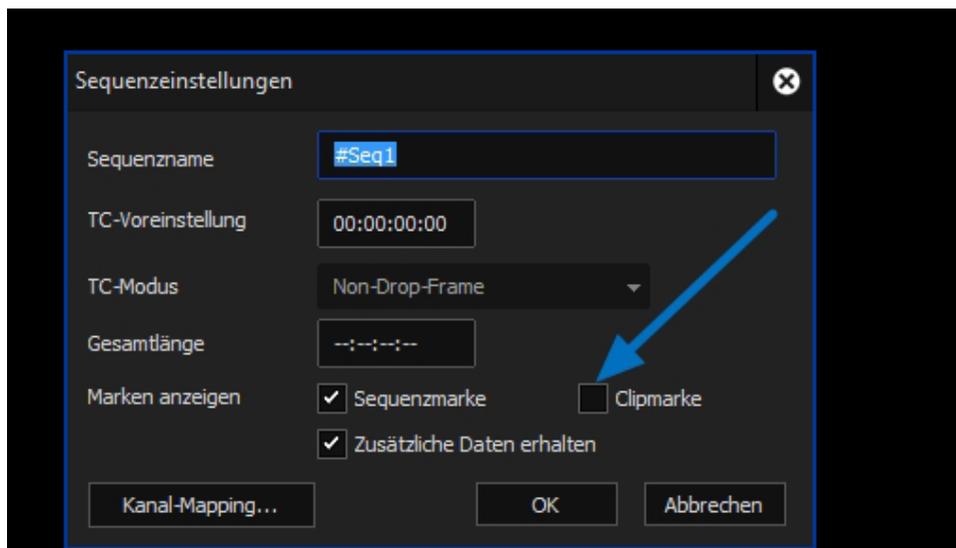


BILD-3

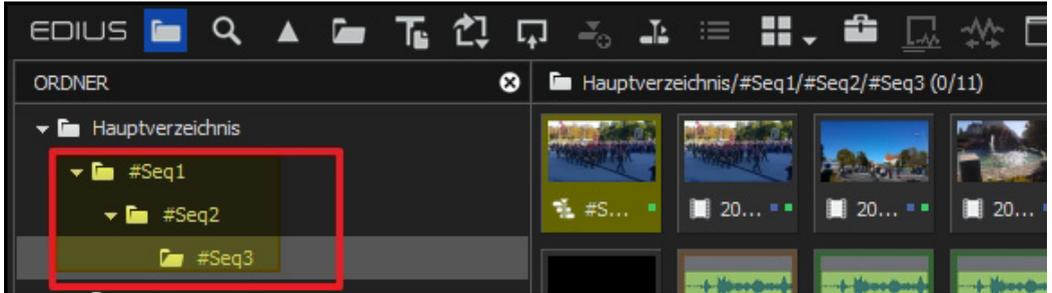


BILD-4

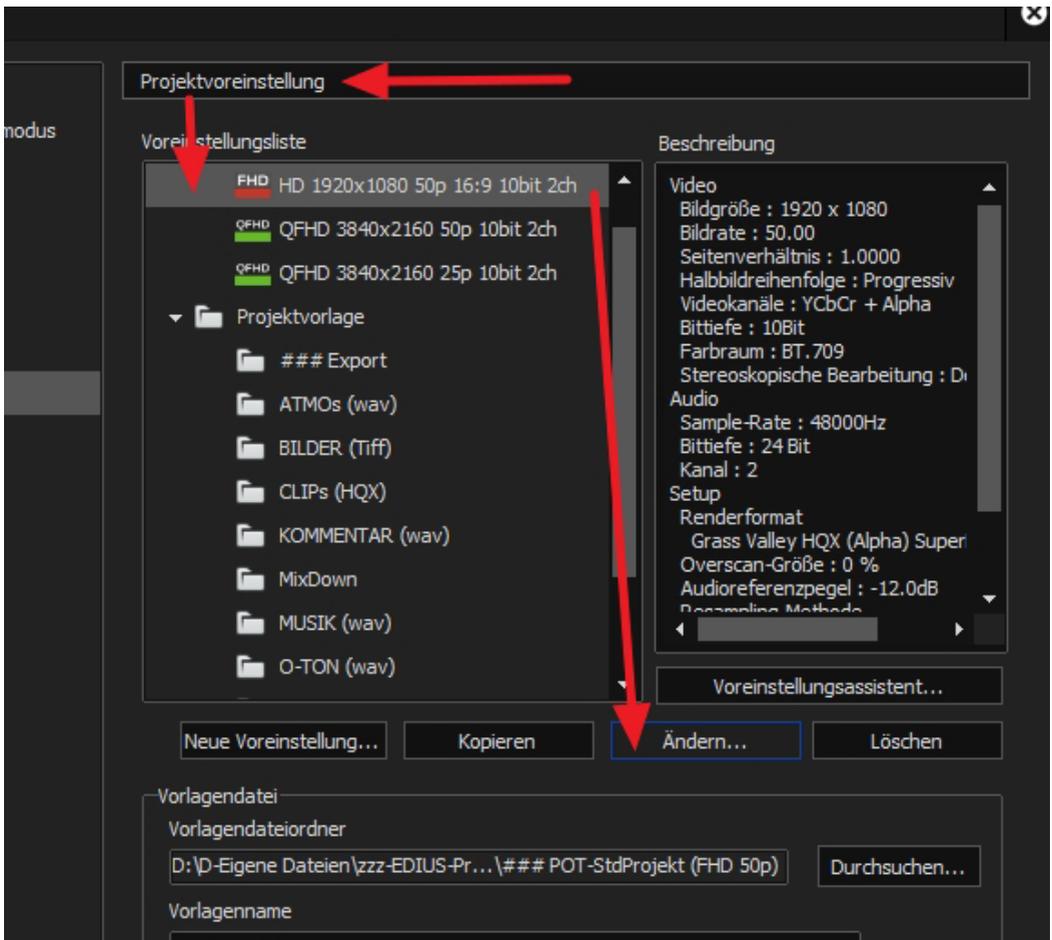


BILD-5

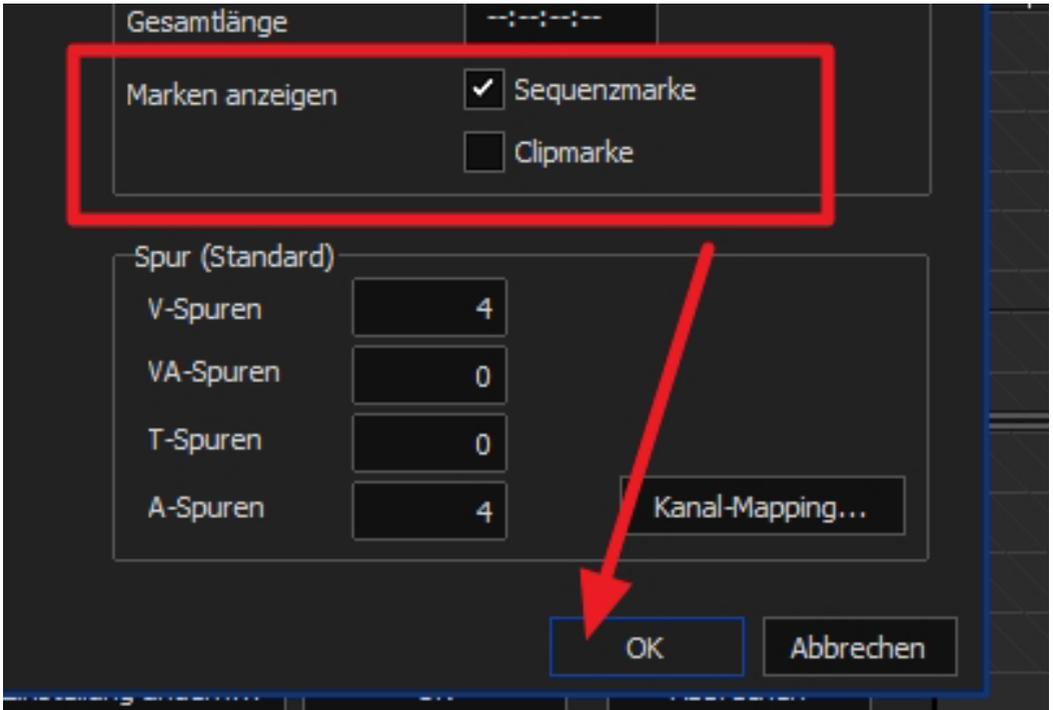
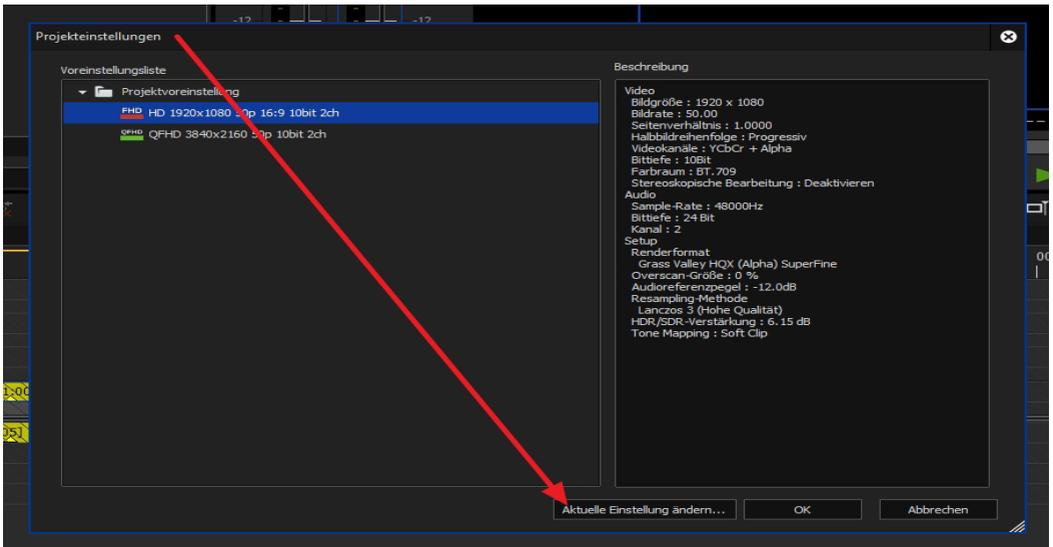
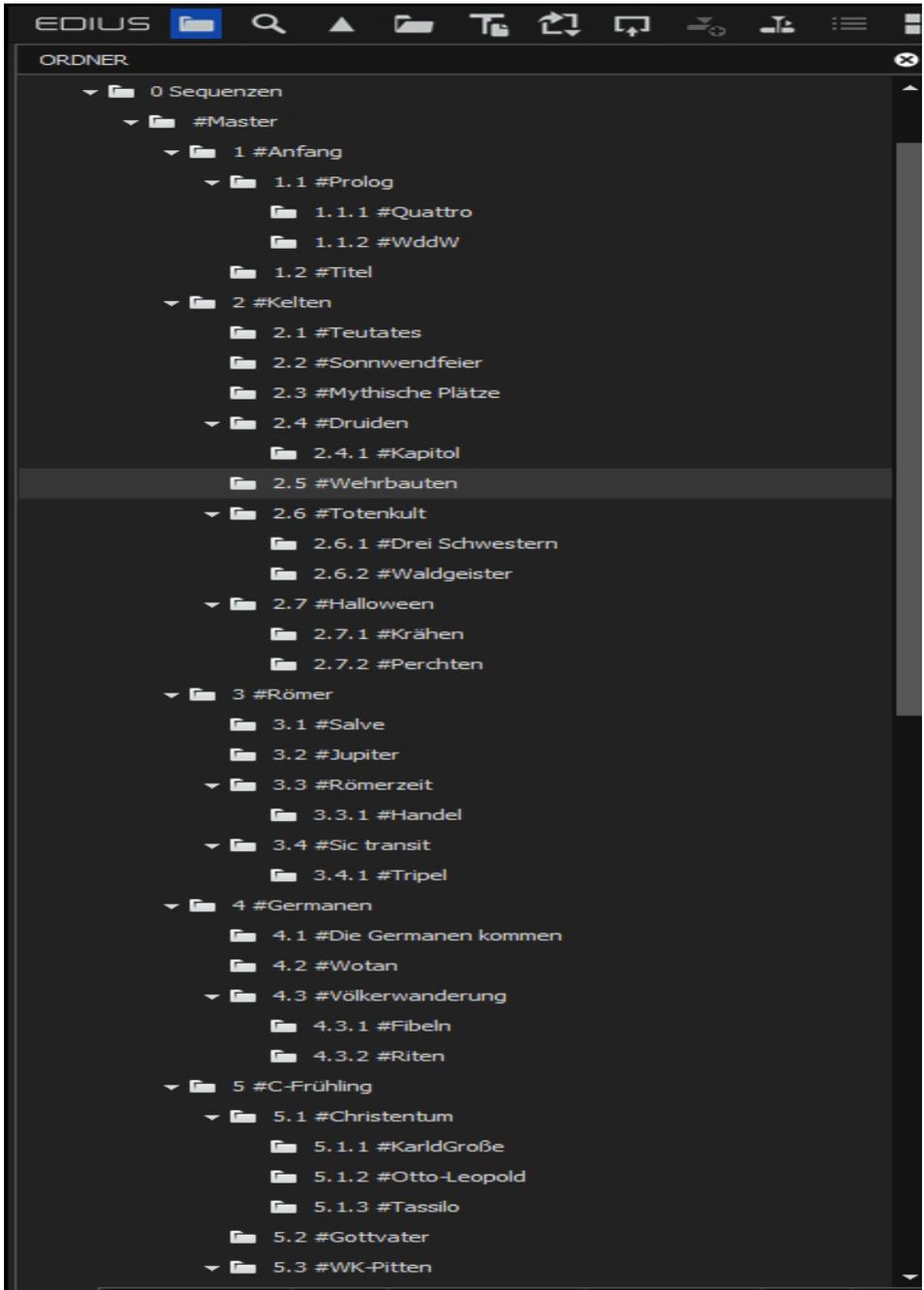
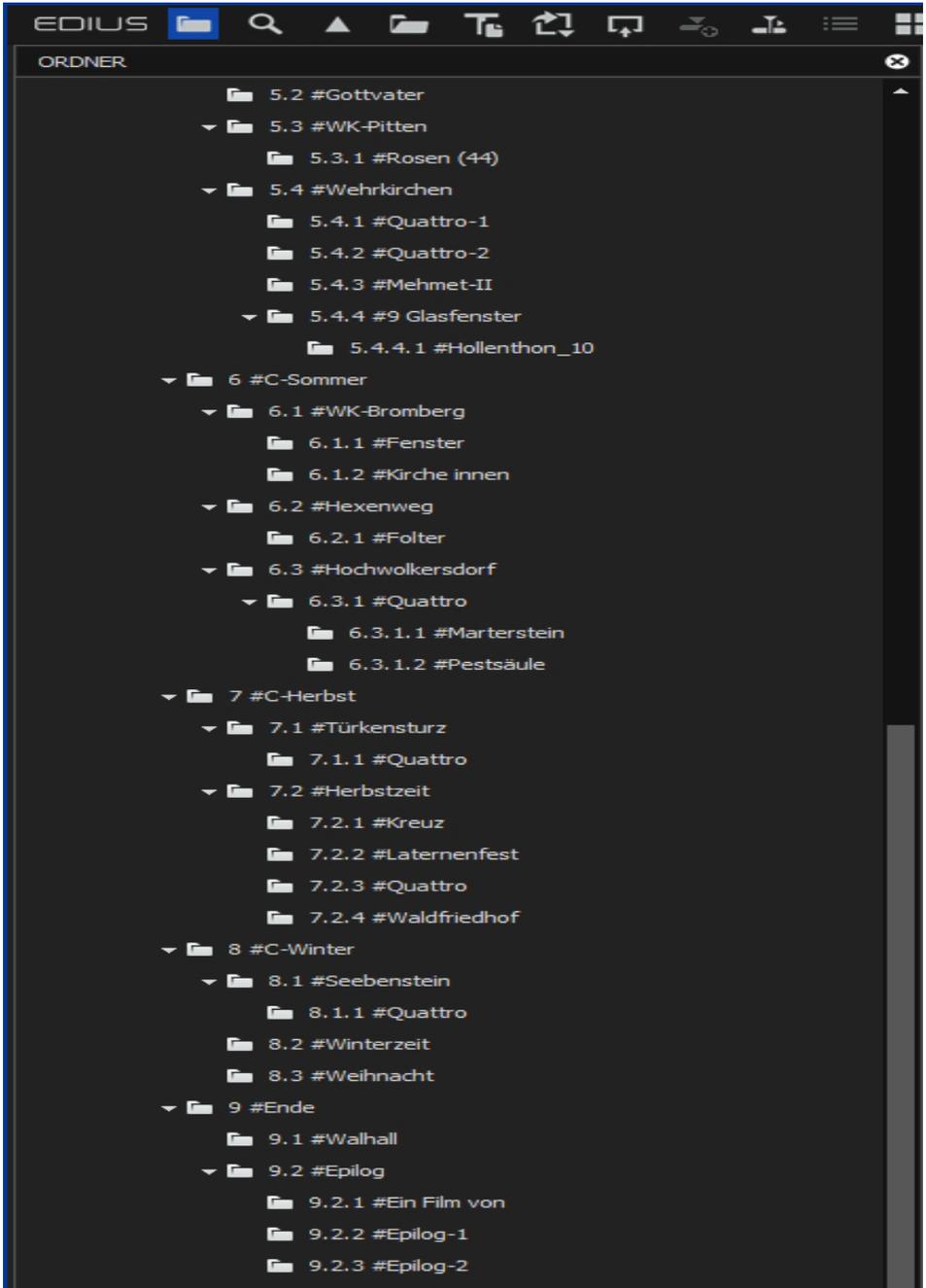


BILD-6





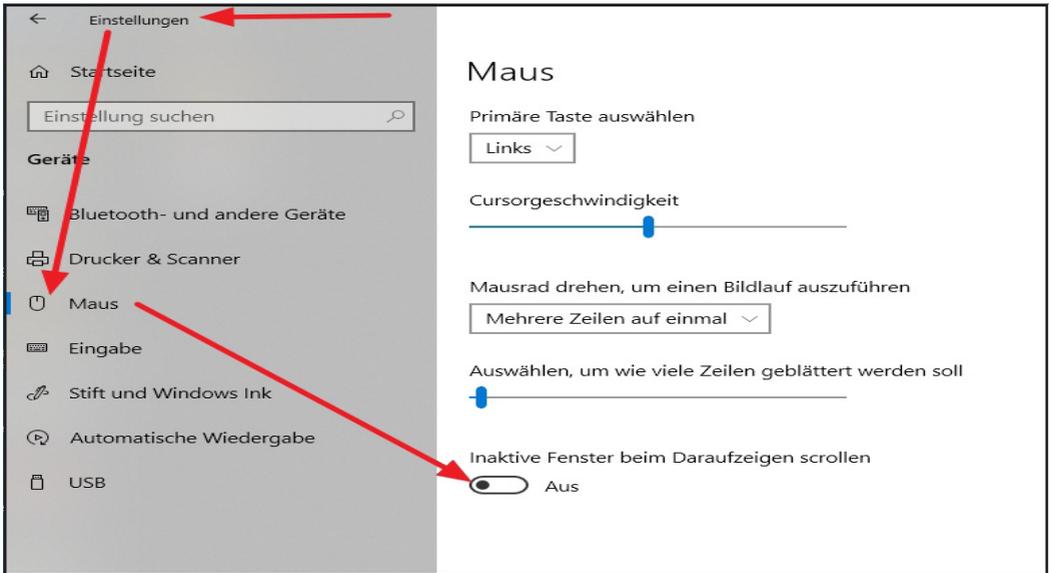


NUMMERISCHE EINGABEFELDER

- Wenn man in Edius in einem **numerischen Eingabefeld** mittels **kLMT+ziehen** den Wert ändert (je nach Ziehrichtung größer oder kleiner), verlässt man zwangsläufig mit dem Mauszeiger das Eingabefeld.

Soll an dieser Stelle nun mit dem Mausrad sofort eine *Feineinstellung* vorgenommen werden, dann funktioniert das nicht, wenn unter **WIN > Einstellungen > Geräte > Maus** der Parameter **INAKTIVE FENSTER BEIM DARAUFGZEIGEN SCROLLEN** auf **EIN** steht. In diesem Fall müsste man vorher den Mauszeiger wieder in das Eingabefeld positionieren und erst *dann* das Mausrad drehen.

- Wird der Parameter auf **AUS** gestellt (siehe rote Pfeile im Bild), dann kann man auch *außerhalb* des Eingabefeldes das Mausrad benutzen, um den Wert des Eingabefeldes weiter zu ändern.



NEAT VIDEO

- ▶ **Entrauschen** mit **NeatVideo** **vor** einem allfälligen **Re-Skalieren** (auf die Projektauflösung) durchführen.

NVIDIA

- ▶ **NVIDIA-SYSTEMSTEUERUNG > 3D-EINSTELLUNGEN > CUDA-OPTION** auf **Alle** setzen.

// Erst dann wird die volle Performance für den Videoschnitt freigesetzt.

WORKSTATION

PROZESSOR

// Leistung überprüfen:

- **Anzahl Kerne** ausreichend?
- **GHz** ausreichend?
- **Multithread** verfügbar?
- **Kühlung** OK?

QUICKSYNC

- **Verfügt** der Prozessor über QuickSync (QS)?
- Ist QS aktiv?
- Alle notwendigen **Einstellungen** vorgenommen?
- Ein **Monitor am internen iGPU Anschluss**?
- **Funktion** von QuickSync **überprüft**?

GRAFIKKARTE

- **Hersteller** ist **NVIDIA** oder **AMD**?
- **Anzahl Kerne**?
- **Größe Video-RAM**?
- In der **NVIDIA-SYSTEMSTEUERUNG** muss in den **3D-Einstellungen** die **CUDA-OPTION** mit »**ALLE**« aktiviert sein. Erst dann wird die volle Performance für den Videoschnitt freigesetzt.

PLAYBACK RUCKELT ^[25]

AUDIOMIXER

- Falls der Audio-Mixer (im Hintergrund?) geöffnet ist:
 - ▶ **AUDIOMIXER > AUDIOMONITORING** := **Off** (Lautsprechersymbol rechts oben).
 - ▶ **AUDIOMIXER > Alle Regler** := **Aus**.
- ▶ Audio-Mixer **schließen**.

[25] Trotz »super« Workstation.

PLR/REC-FENSTER

- Auflösung zu hoch (z.B. bei 4k-, UHD-,... -Clip(s)):
 - ▶ **Auflösung verringern.**
 - ▶ **Anzahl Bilder verringern** (ab Edius-**10.30**).

QUELLMATERIAL

- Quellmaterial mit **ungünstigem** (rechenintensiven) **Codec** (z.B. H265):
 - ▶ **TL/Clip(s) rendern** | **TL/Clip(s) Shift+Q rendern** | **Export als HQX** ^[26] | **Proxy-Schnitt** | ...
- Quellmaterial passt nicht/schlecht zum **Projekt** (z.B. *falsche fps*):
 - ▶ **Projekt-Einstellungen** ändern | **Quell-Material** anpassen.
- (Smartphone) Quellmaterial mit **variabler Bildrate**:
 - ▶ **ZEITEFFEKT > HALBBILDOPTIONEN := NÄCHSTER NACHBAR.**

TIMELINE

EFFEKTE

- **Zuviele/rechenintensive Effekte** auf der **TL** (z.B. *NeatVideo, Meralli, Primäre Farbkorrektur, ...*):
 - ▶ **TL/Clip(s) Shift+G rendern** | **TL/Clip(s) Shift+Q rendern** | **Export als HQX** ^[27] | **Proxy-Schnitt** | ...

PRIMÄRE FARBKORREKTUR (PFK)

SZENENLICHT

Deaktiviert »black clipping« ^[28].

PROJEKT

EINSTELLUNGEN

Im Allgemeinen ist es die beste Lösung, die **PROJEKTAUFLÖSUNG** und die **FRAMERATE** auf den jeweils **höchsten Wert von allen Clips** einzustellen.

^[26] und Export-Clip verwenden.

^[27] und Export-Clip verwenden.

^[28] Strauss Anton.

len, die man zur **TL** hinzufügen möchte. EDIUS kommt mit fast allen Auflösungen in der **TL** gut zurecht; es sei denn (und das ist manchmal der Fall), die **TL** ist auf einen Wert eingestellt, der **unter** eines Clips mit höherer Auflösung liegt.

- Das erste Problem auf das man stoßen könnte, ist die **Bildrate**.
- Das zweite die **Performance** beim Editieren und Playback.

ROBUSKEY

- Ist ein **Filter**.

► **Über dem Layouter platzieren.**

// Dann kann man mit dem **Layouter** problemlos **zoomen** und **positionieren**.

SHIFT+Q (RENDER-REIHENFOLGE)

Beim **Shift+Q**-Rendern ist (natürlich) dann eine gewisse Vorsicht angebracht, wenn es sich um **nested** Sequenzen handelt, die sich in mehreren **Hierarchiestufen** befinden. Beispiel:

1. Sei die **Top-Down**-Hierarchie von Sequenzen (eines Hierarchiepfades) wie folgt gegeben: **Seq1** > **Seq1.1** > **Seq1.1.1** > **Seq1.1.1.1**.
2. Beim **Shift+Q**-Rendern muss man Sorge dafür tragen - wie bisher ja auch schon - dass die **Reihenfolge** (nun im Job Manager) der abzuarbeitenden Jobs genau **umgekehrt** lautet:
Seq1.1.1.1 > **Seq1.1.1** > **Seq1.1** > **Seq1**. // d.h. **Seq1.1.1.1** muss **zuerst** gerendert werden, **dann Seq1.1.1** usw. // **Bottom-Up**.
3. Da es möglich ist, während des Rendervorgangs im GV Job Monitor **einzelne Jobs**
 - a) zu **pausieren**,
 - b) (wieder) zu **starten** bzw.
 - c) **dynamisch** auf eine andere **Prioritätsstufe** zu setzen, könnte dadurch die erforderliche **Reihenfolge der Abarbeitung** durcheinander geraten. Zum Beispiel etwa so:

Seq1.1 > **Seq1** > **Seq1.1.1.1** > **Seq1.1.1**

4. Das würde aber bedeuten, dass z.B. Änderungen in der Sequenz **Seq1.1.1.1** zwar richtig in die **Seq1.1.1** kommen, aber die **Seq1.1.1**-Änderungen nicht mehr in die **Seq1.1** gelangen (da diese ja schon gerendert wurde) und erst recht nicht bis in die **Seq1**.
5. Wie gesagt: Diese grundsätzlichen Überlegungen musste man auch schon früher anstellen.
Aber durch den **Job-Manager** und die dort **manuell möglichen dynamischen Veränderungen** von **Priorität** bzw. **Start/Pause von Jobs** ist hier **MEHR SORGFALT ALS FRÜHER ERFORDERLICH**.

SHIFT+Q-CLIPS (NICHT BENUTZTE LÖSCHEN)

// Nicht benutzte (**Shift+Q**-) Clips aus dem **WIN**-Ordner
»**RenderAndPaste**« löschen:

Anmerkung: Screenshots siehe am Ende des Themas.

VORARBEITEN

// *Einmalige* Tätigkeit (falls nicht schon früher durchgeführt):

- ▶ **BIN-Ansicht** auf **SYMBOL** umstellen (siehe Screenshot-1) >
- ▶ **kRMT** auf einen **Spaltennamen** >
- ▶ »*Timeline-Referenzzählung*« **anhaken** (falls noch nicht gesetzt; siehe Screenshot-2) >
- ▶ die Spalte »*Timeline-Referenzzählung*« z.B. gemäß Screenshot-3 platzieren (mit **LMT+ziehen**).

WIN-ORDNER »RENDERANDPASTE« SUCHEN UND GESAMTEN INHALT IN DIE BIN ZIEHEN

WIN-ORDNER »RENDERANDPASTE« SUCHEN

- ▶ **Leeren BIN-Ordner** auswählen (bzw. vorher anlegen) >
- ▶ aus der **Timeline** einen beliebigen »**Shift+Q**«-Clip in die **BIN** ziehen (siehe Screenshot-3) >
- ▶ **kRMT** auf diesen **Clip** in der **BIN** >
- ▶ **kLMT** auf **EXPLORER...** (siehe Screenshot-4) >

► **den »Shift+Q«-Clip aus der BIN wieder löschen!!!**

// Damit ist sichergestellt, dass der Inhalt des korrekten WIN-Ordners »RenderAndPaste« selektiert wurde (und nicht über WIN-Suche zufällig ein falscher!).

**INHALT DES (KORREKTEN) WIN-ORDNERS
»RENDERANDPASTE« IN DIE BIN ZIEHEN**

- Mit **Strg+A** alle Clips im **WIN**-Ordner »RenderAndPaste« markieren > in die **BIN** ziehen (**MT+ziehen**).

**NICHT BENUTZTE CLIPS IM WIN-ORDNER
»RENDERANDPASTE« LÖSCHEN**

SORTIEREN

- **kLMT** auf beliebigen »Shift+Q«-Clip (von den in die BIN gezogenen Clips) >
- **alle Clips markieren (Strg+A)** >
- **Spalte »Timeline-Referenzzählung« aufsteigend sortieren (kLMT** auf Spaltenüberschrift »Timeline-Referenzzählung«, bis das kleine weiße Dreieck rechts nach **oben** zeigt).
- // Alle nicht benutzten Clips zeigen nun in der Spalte »Timeline-Referenzzählung« eine **0** (Null), siehe Screenshot-5.

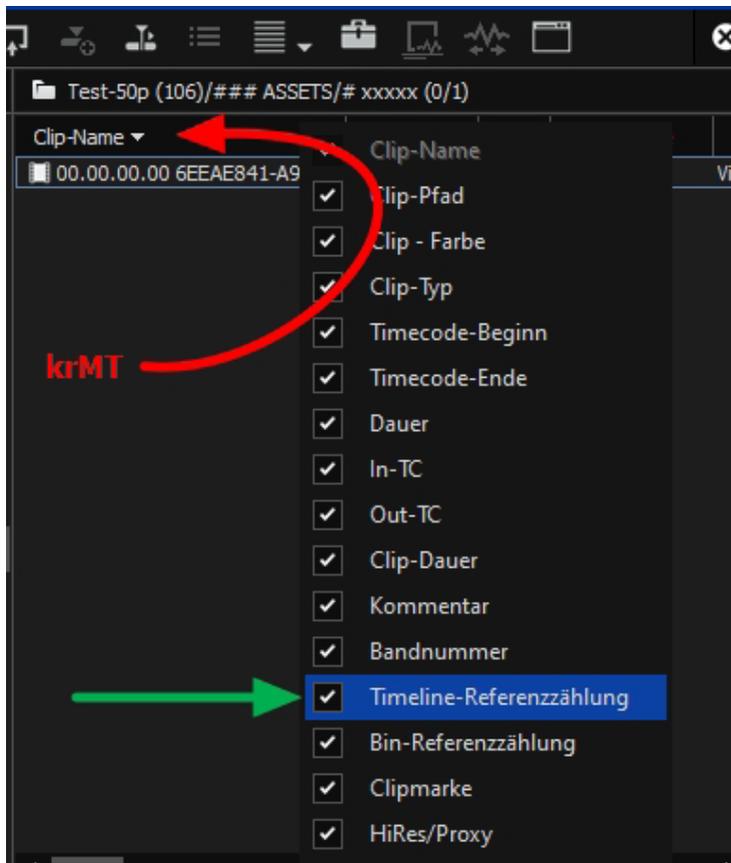
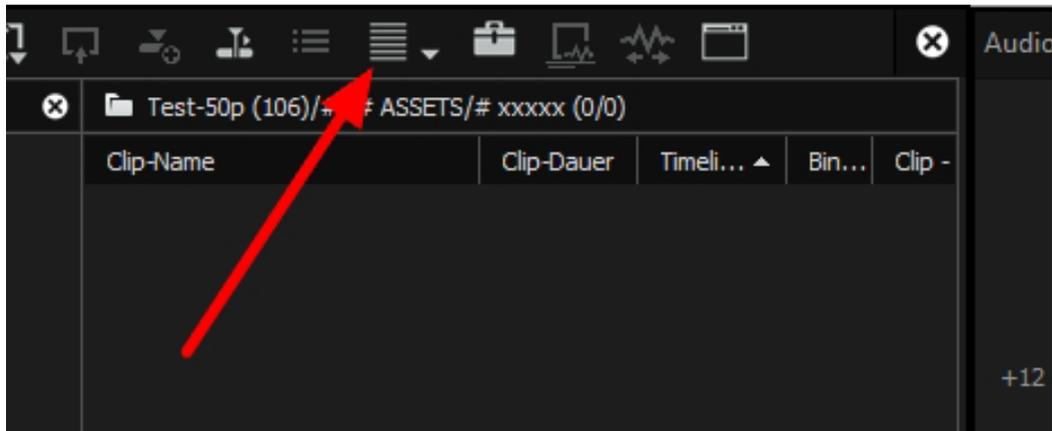
LÖSCHEN

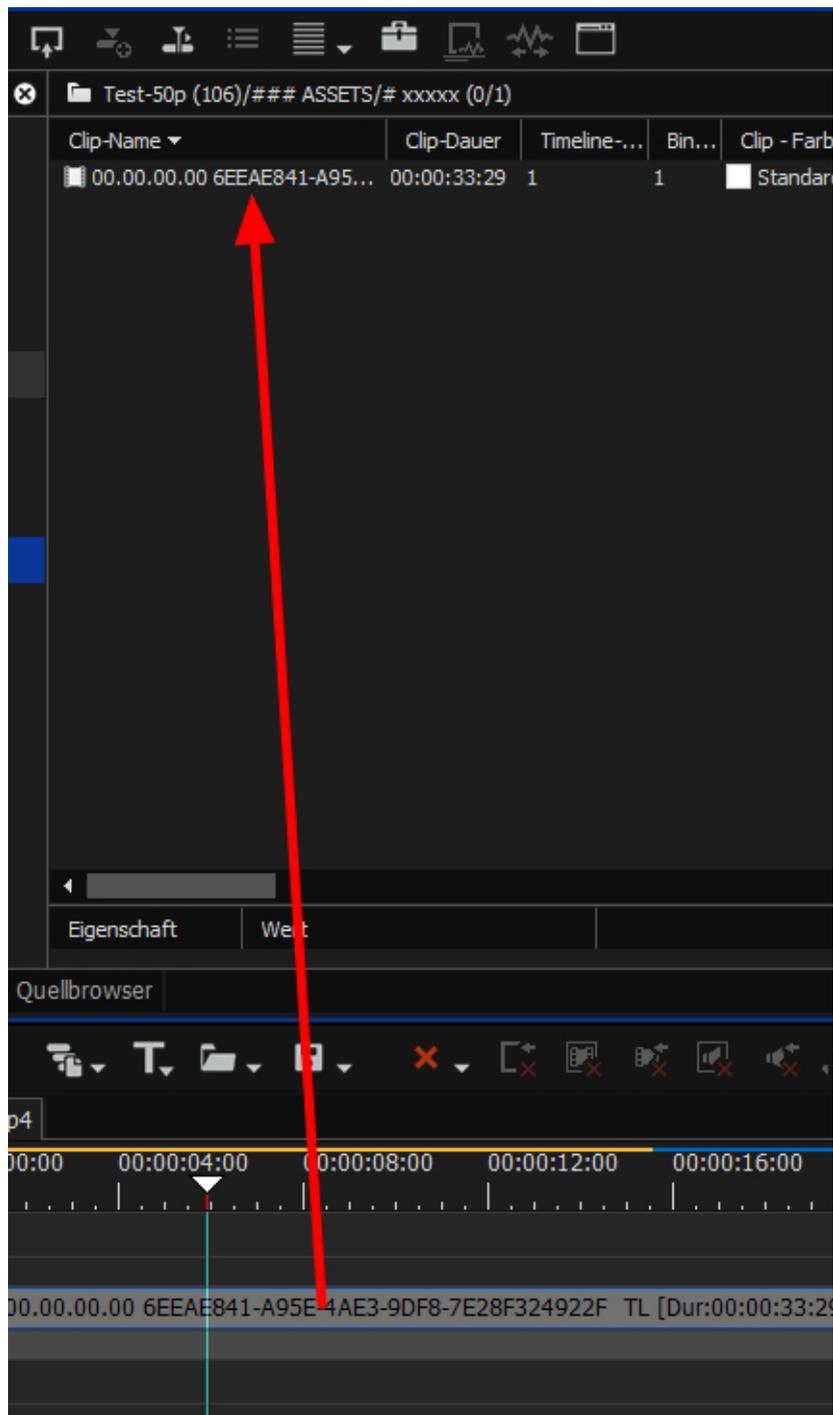
- **Alle nicht benutzten Clips selektieren (kLMT** auf obersten Clip und **Shift+kLMT** auf letzten »Null-Clip« unten).
- **!!! Überprüfen, ob nur nicht benutzte Clips (»Null-Clips«) und davon alle selektiert sind !!!**
- **kRMT** auf beliebig selektierten Clip >
- **Datei löschen > kLMT** auf Schaltfläche **JA**.
- // Es werden jetzt nur mehr die benutzten Clips aus dem **WIN**-Ordner »RenderAndPaste« angezeigt (siehe Screenshot-6).

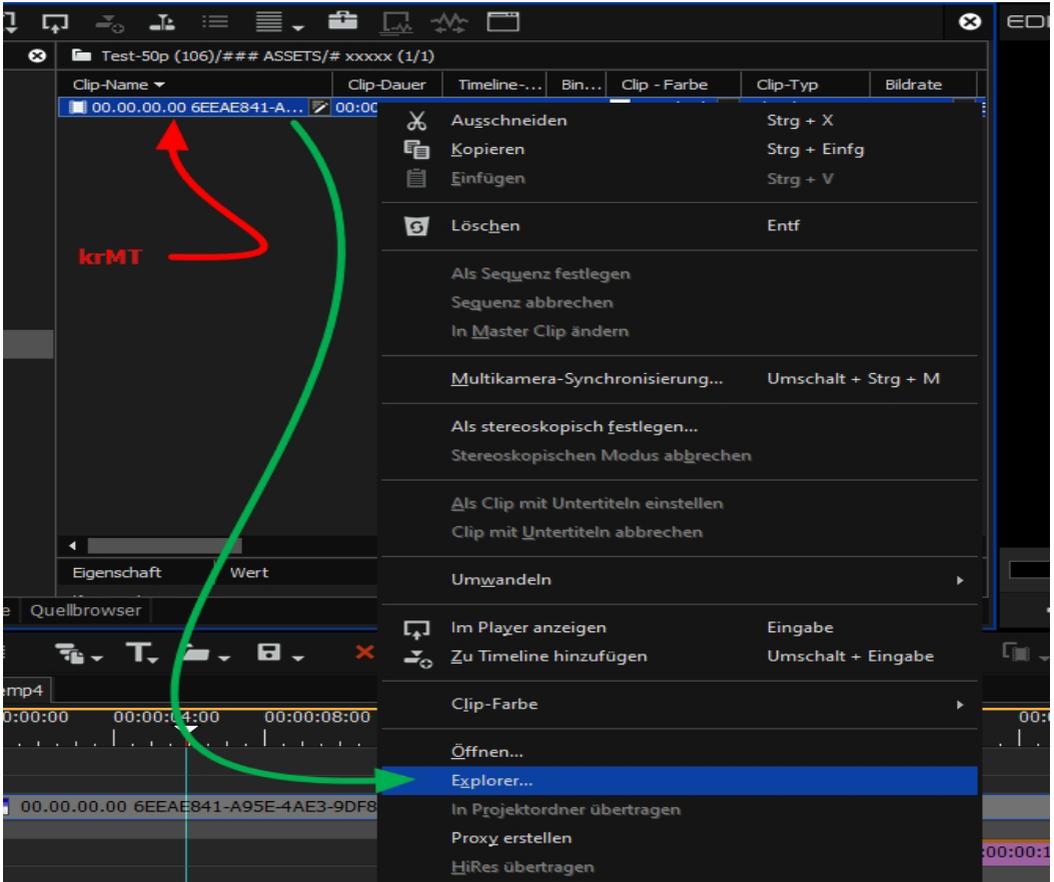
CLEAN-UP

- **Alle angezeigten (benutzten) Clips selektieren (kLMT** auf beliebigen Clip der noch *angezeigten* Clips >
- **Strg+A)** >
- **DEL**-Taste.
- // Das wars dann.

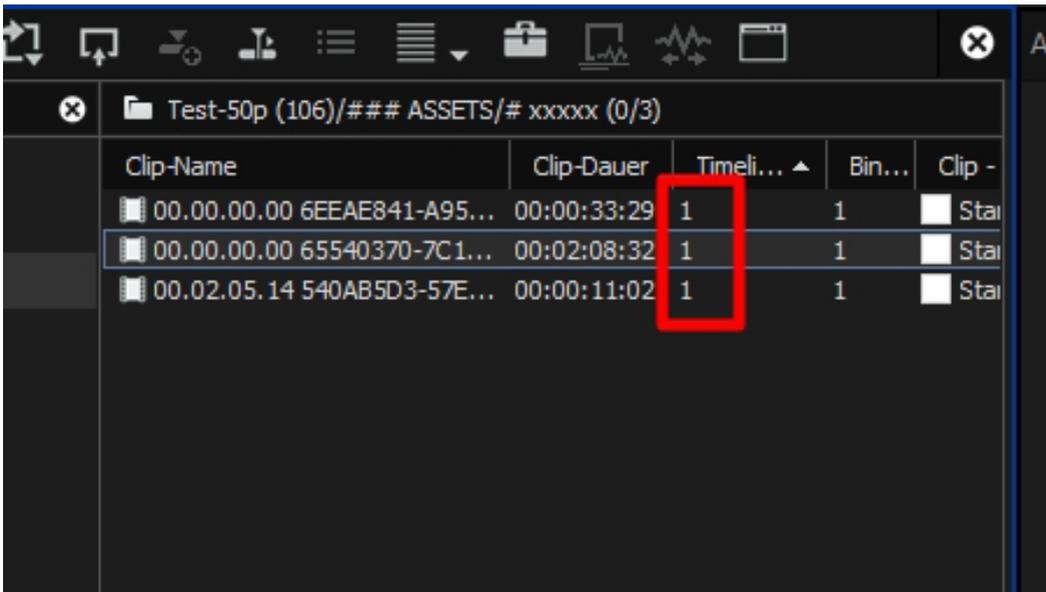
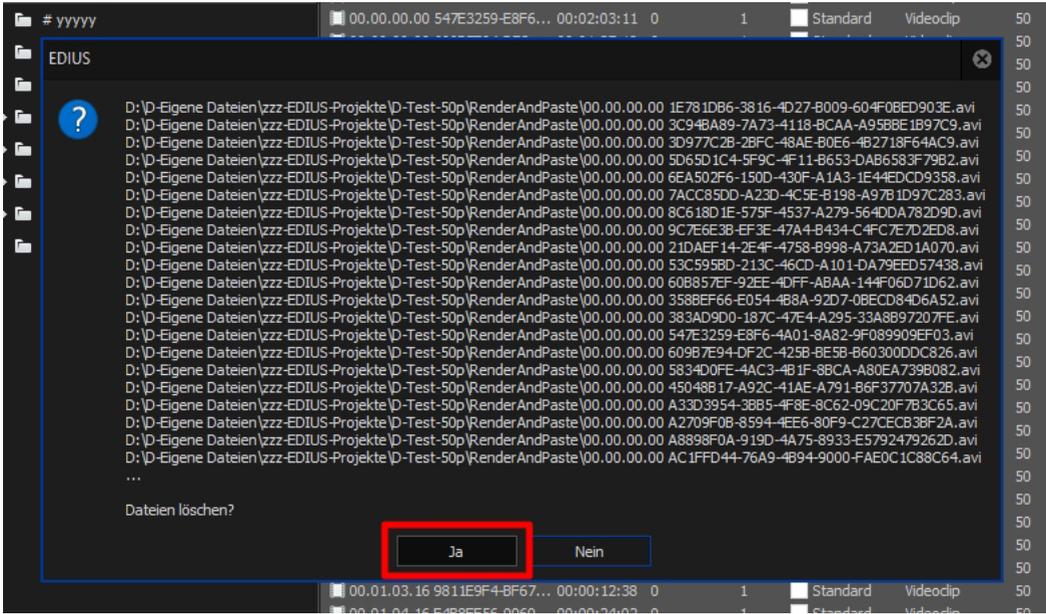
SCREENSHOTS







Test-50p (106)/### ASSETS/# xxxxx (48/52)							
Clip-Name	Clip-Dauer	Timeli...	Bin...	Clip - Farbe	Clip-Typ	Bildrate	
00.00.00.00 1E781DB6-3...	00:00:13:46	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 3C94BA89-7A7...	00:00:15:30	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 3D977C2B-2BF...	00:00:17:04	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 5D65D1C4-5F9...	00:00:17:04	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 6EA502F6-150...	00:00:17:38	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 7ACC85DD-A23...	00:00:15:16	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 8C618D1E-575...	00:00:31:34	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 9C7E6E3B-EF3...	00:00:54:00	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 21DAEF14-2E4...	00:00:13:22	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 53C595BD-213...	00:00:13:22	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 60B857EF-92EE...	00:00:15:18	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 358BEF66-E054...	00:00:13:22	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 383AD9D0-187...	00:00:11:18	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 547E3259-E8F6...	00:02:03:11	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 609B7E94-DF2...	00:01:27:18	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 5834D0FE-4AC...	00:00:17:04	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 45048B17-A92...	00:00:13:46	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 A33D3954-3BB...	00:02:46:03	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 A2709F0B-859...	00:02:28:17	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 A8898F0A-919...	00:02:08:32	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 AC1FFD44-76A...	00:00:31:34	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 ADF8B8C8-328...	00:00:15:30	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 B3E737D5-F29...	00:00:15:30	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 B8ED8E12-CC1...	00:01:04:00	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 B8ED8E12-CC1...	00:01:04:00	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 D3841F5E-E86...	00:01:03:18	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 DB859E50-380...	00:00:13:46	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.00.00 FE381DC0-8B0...	00:00:15:18	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.11.18 E4B138EE-2277...	00:00:06:23	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.17.41 A84E3702-F71...	00:00:10:05	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.21.12 F61A82B3-AAA...	00:00:17:38	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.27.46 0A3F699F-6FD...	00:00:11:35	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.27.46 6D06A989-EFA...	00:00:08:38	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.36.34 8E53AB23-243...	00:00:07:00	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.43.34 DAB9997A-BAE...	00:00:06:30	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.00.50.14 BD00389E-3CF...	00:00:11:35	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.01.01.04 5C52A836-66B...	00:00:06:35	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.01.01.49 CF49FE00-5E2...	00:00:08:13	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.01.03.16 9811E9F4-BF67...	00:00:12:38	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.01.04.16 F4B8EE56-0969...	00:00:24:02	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.01.10.12 EE2BD507-DFB...	00:00:06:43	0	1	Standard	Videoclip	50	E
00.01.17.05 48226B0C-57A...	00:00:07:36	0	1	Standard	Videoclip	50	E



TRACKING VIA LAYOUTER

HINWEISE

- Diese Funktion wird erst ab der **Version Edius-10** unterstützt.
- **Video-Tutorial:** Ich empfehle, sich das folgende Video-Tutorial als ersten Schritt anzusehen!
 - ▶ https://www.youtube.com/watch?v=IoAExcf_XBA
 - // Das folgende »Kochrezept« wird dadurch leichter nachvollziehbar.

VORBEREITUNG

Beispiel: Ein Objekt-**T** (*Titel* oder *Text*, *Clip/Bild*, *Logo*, *Grafik* usw.) an ein sich bewegendes Objekt-**P** (**gehende Person**) anbinden.

- ▶ Clip-**T** (Titel: im Beispiel **Gelber Kreisrand**) in Spur-**V2** ablegen >
 - ▶ Titel in Mitte zentrieren.
- ▶ Clip-**P** (gehende Person) in Spur-**V1** ablegen.

SCHRITT-1

- ▶ **KLMT** auf Clip-**T** > **F7** (= **Layouter** öffnen) ^[29].
- ▶ **KLMT** auf **TRACKING** (links oben im Layouter).
- ▶ **Bei Bedarf** ^[30]:
 - ▶ **KLMT** auf **ANKER MODUS** (rechts neben **TRACKING**).
 - ▶ **VERFOLGUNGSMODUS (UNTERE EBENE)** ^[31].
- ▶ **Layouter-Cursor:**
 - ▶ An den **Anfang** ziehen.
 - ▶ **Tracker-Rahmen** auf Kopf der Person ziehen ^[32].
 - ▶ Größe des **Tracker-Rahmens** an Kopfgröße der Person anpassen.
- ▶ **Layouter-Timeline:** In der Zeile **TRACKING KLMT** auf **RECHTEN DOPPELPFEIL** (für *Vorwärtstracking*).
- ▶ **KLMT** auf **UMWANDELN** (links oben im Layouter) ^[33].

[29] Im Layouter zu sehen: Clip-**P** und gelber Kreisrand in Mitte.

[30] Falls rechts neben **TRACKING** der **ANKER MODUS** eingestellt ist!

[31] Im Layouter zu sehen: Clip-**P** mit **Tracker-Rahmen** (ohne **gelbem Kreisrand!**).

[32] Im Layouter zu sehen: Clip-**P** mit **Tracker-Rahmen** (ohne **gelbem Kreisrand**).

[33] Im Layouter zu sehen: Clip-**P** mit **gelbem Kreisrand** (ohne **Tracker-Rahmen**).

SCHRITT-2

TEILSCHRITT-2.1

ERSTER KEYFRAME

- ▶ **Layouter-Cursor:** An den **Anfang** platzieren.
- ▶ **Layouter-Timeline:** In der Zeile **POSITION KLMT** auf den **ersten** Keyframe.
- ▶ **Layouter-Parameter:** **X/Y-POSITION** auf gewünschte **ANFANGS**-Position einstellen (**Gelben Kreisrand** auf Kopf der Person platzieren).
- ▶ Bei Bedarf im **Layouter STRETCH** anpassen.

LETZTER KEYFRAME

- ▶ **Layouter-Cursor:** Über den **letzten** Keyframe platzieren.
- ▶ **Layouter-Timeline:** In der Zeile **POSITION KLMT** auf den **letzten** Keyframe.
- ▶ **Layouter-Parameter:** **X/Y-POSITION** auf gewünschte **END**-Position einstellen (**Gelben Kreisrand** auf Kopf der Person platzieren).

TEILSCHRITT-2.2

- ▶ **Layouter-Cursor:**
 - ▶ An den **Anfang** platzieren.
 - ▶ **Vorschau** abspielen.

SCHRITT-3

- ▶ **Feinabstimmung** (via Halbierungsmethode):
 - ▶ Jeweils in der Hälfte zwischen zwei Keyframes einen **POSITIONS**-Keyframe setzen.
 - ▶ **Layouter-Parameter:** **X/Y-POSITION** des *gelben Kreisrandes* auf Kopf der Person platzieren.



WICHTIGE TASTATURKÜRZEL

Abspielen

Ctrl+Space	Loop abspielen
Shift+Space	Füllt Puffer vor abspielen (wenn play langsam)
Ctrl+L (bzw. J)	Shuttle vorwärts (bzw. rückwärts) in verschiedenen Geschwindigkeiten

Audio

Shift+^ (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>ver-tikal</i>)	Rubberband zwischen zwei Punkten erhöhen/erniedrigen.
IMT-Shift+ziehen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zuerst (!) Audiopunkt anklicken und linke Maustaste nicht loslassen, 2. dann Shift-Taste drücken und 3. Audiopunkt kann nur mehr horizontal verschoben werden.
Shift+Alt+ziehen	Audiopunkt setzen und gesamtes Rubberband erhöhen/erniedrigen.
Ctrl+ziehen	Fein justieren (erhöhen/erniedrigen).
Num /	POT-Std: / auf dem Num-Block zeigt den Audiomixer an bzw.blendet ihn aus.
Alt+Num /	POT-Std: Alt und / auf dem Num-Block zeigt Videoscope/Waveform an bzw.blendet es aus.

Audio

SHIFT++ (Plus)
Shift+- (Minus)

POT-Std: Audio beim **Playback** ein- bzw. ausschalten.

ALT++ (Plus)

POT-Std: Normalisieren einblenden. Mit **OK** auf *markierte Clips* anwenden.

Ctrl+ä

POT-Std: Lock (toggle) **Audio-Track 1A**.

Cut

C

Schneidet markierten **Clip** an der *Position* des Timeline-Cursors

Shift+C

Schneidet Clips auf **allen Spuren** an der *Position* des Timeline-Cursors

Alt+C

Schneidet I/O-Bereich aus allen *selektierten* Spuren

Shift+Alt+C

Schneidet I/O-Bereich aus *allen* Spuren

Lasso+Ctrl+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

Ctrl+D

POT-Std: Standard-Export in Datei

Export	
Shift+D	POT-Std: <i>Batch-Export</i>
Alt+D	POT-Std: Add to <i>Batch Export</i> (Default Exporter)

Fensterlayout speichern	
Shift+#	Das aktuelle Fensterlayout wird unter dem einzugebenden Namen gespeichert
Shift+Alt+Fj	POT-Std: Arbeitsbereich-j anzeigen (Fensterlayout).

Fokus setzen	
Alt+Pfeiltaste	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. dkIMT 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

Ctrl+Shift+L	POT-Std : Funktion Lautheit starten .
---------------------	---

Link

Y	Link Video mit Audio
Alt+Y	Löse Link zwischen Video und Audio

Lock

Alt+L	Selected Track sperren.
--------------	--------------------------------

Löschen	
Ctrl+Alt+D	POT-Std: Löschen (Zwischen In/Out) - Folgemodus
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)
Ctrl+X	Lösche markierte Clips oder zw. IN/OUT, wenn keine Clips markiert sind, aber Spur(en) markiert ist/sind)

Marken	
V	Setze Marke (Clip bzw. Sequenz)
Ctrl+Shift+V	POT-Std: Clip-Marke ON/OFF setzen/anzeigen
Ctrl+Enter	Inline-Edit in Marke: Zeilenumbruch im Textfeld
NUM+0	POT-Std: Alle Clip-Marken in selektierten Clips löschen
NUM+1	POT-Std: Clip-Marke ON/OFF rot setzen/anzeigen
NUM+2	POT-Std: Clip-Marke ON/OFF gelb setzen/anzeigen
NUM+3	POT-Std: Clip-Marke ON/OFF blau setzen/anzeigen
NUM+4	POT-Std: Clip-Marke ON/OFF rosa setzen/anzeigen
NUM+5	POT-Std: Clip-Marke ON/OFF violett setzen/anzeigen
NUM+6	POT-Std: Clip-Marke bearbeiten.

Maske	
Ctrl+Mausrad drehen	Zoomen in Maske

MATCH/SEARCH FRAME BZW. CLIP	
D	POT-Std: Suche markierten TL-Clip gleichen Namens in der BIN
F	» Match Frame « von REC > PLR (nur für VA-Clips! Funktioniert oft nicht!)
Alt+F	» Match Frame « von TL > PLR (Source-Timecode erforderlich)
Ctrl+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.
Ctrl+ziehen	... am Mittelpunktgriff von Objekten: Objekt verschieben (Layouter, Maske, Titler)
Shift+Alt+ziehen	Clip und nachfolgende Clips werden verschoben .
Shift+kIMT	... auf z.B. <i>Projekt speichern</i> : Projekt speichern unter wird angezeigt.
Ctrl+kIMT	... auf IN-/OUT-Punkt (durch Mauszeiger anzeigen lassen!) der Positionsleiste des Players : Positionsleiste im Player zweiteilen (gelb =Video, grün =Audio).
Shift+Mausrad drehen	Trimmen in Multikamera -Bereich
Ctrl+Mausrad drehen	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).
IMT+Ctrl+ziehen	Clip in der Timeline kopieren (auch andere Spur)

Maus	
Mausrad auf <i>BIN-Thumbnail</i> 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!
Ctrl+Enter	POT-Std: Subclip aus PLR in die BIN übertragen.

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)
Ctrl+ü	POT-Std: Rendern I/O (<i>geladenen</i> Bereich)
Ctrl+Alt+ü	POT-Std: Rendern I/O (<i>überladenen</i> Bereich)
Ctrl+Shift+ü	POT-Std: Rendern I/O (<i>Alles</i>)

Rubberband	
Alt+kIMT+ziehen	Zwei neue Punkte anlegen (und anpassen)
Ctrl+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+Ctrl+U	Alles initialisieren

Select Clips (in Timeline)	
Shift+A	Markiere alle Clips in <i>allen</i> Spuren
Ctrl+A	Markiere alle Clips in <i>selektierten</i> Spuren
Alt+^ (Zirkumflex)	POT-Std: Clip selektieren in Timeline (im Schnittpunkt von TLC und selektierter Spur(en)).
Shift+End (bzw. Home)	Markiere alle Clips ab TL-Cursor <i>bis Ende</i> (bzw. <i>Anfang</i>)

Select Tracks	
kIMT auf Spurkopf	Selektiere <i>einzelne</i> Spur
Ctrl+kIMT auf Spurkopf	Selektiere <i>mehrere</i> einzelne, <i>nicht zusammenhängende</i> Spuren
Shift+kIMT auf Spurkopf	Selektiere <i>mehrere</i> , <i>zusammenhängende</i> Spuren
dkIMT auf beliebigen Spurkopf	Selektiere <i>alle</i> Spuren

Sequenz	
Ctrl+E	POT-Std: Einzelnen Clip aus der Timeline als Timeline-Sequenzclip in die BIN einfügen.

Sequenz

Shift+E

POT-Std: IN/OUT-Bereich aus der Timeline als Timeline-Sequenzclip in die BIN einfügen.

Num 0

POT-Std: **Neue Sequenz** in **aktuelle Spur** einfügen.

Slip

Ctrl+Alt+ziehen

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

Ctrl+Alt+kIMT

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

Ctrl+Pfeil aufwärts

Höhe markierter Spuren erhöhen.

Ctrl+Pfeil abwärts

Höhe markierter Spuren erniedrigen.

Standbild exportieren

Ctrl+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
dkIMT 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

Ctrl+ö	POT-Std: Lock (toggle) Video-Track 1V .
---------------	---

Video/Audio trennen

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

Wiederherstellen von Offline-Clips

Ctrl+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

Ctrl+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: Batch-Export
Ctrl+D	POT-Std: Standard-Export in Datei
Alt+D	POT-Std: Add to Batch Export (Default Exporter)
Ctrl+Alt+D	POT-Std: Löschen (Zwischen In/Out) - Folgemodus
Ctrl+Enter	POT-Std: Subclip aus PLR in die BIN übertragen.
Ctrl+Shift+L	POT-Std: Funktion Lautheit starten .
Ctrl+T	POT-Std: Standbild mit vordefinierter <i>Länge</i> in wählbarem <i>Format</i> in wählbarem <i>Ordner</i> exportieren.
Ctrl+Shift+Y	POT-Std: Alle Offline-Clips wiederherstellen.
Ctrl+Shift+V	POT-Std: Clip-Marke ON/OFF setzen/anzeigen
Alt+^ (Zirkumflex)	POT-Std: Clip selektieren in Timeline (im Schnittpunkt von TLC und selektierter Spur(en)).
Num 0	POT-Std: Neue Sequenz in aktuelle Spur einfügen.
Num *	POT-Std: * auf dem Num-Block bringt PLR bzw. REC in den Vollbildmodus (und zurück). Wichtig für 3-Wege-Farbkorrektur!

POT-Standards

Num /	POT-Std : / auf dem Num-Block zeigt den Audiomixer 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.
NUM+0	POT-Std: Alle Clip-Marken in selektierten Clips löschen
NUM+1	POT-Std: Clip-Marke ON/OFF rot setzen/ anzeigen
NUM+2	POT-Std: Clip-Marke ON/OFF gelb setzen/anzeigen
NUM+3	POT-Std: Clip-Marke ON/OFF blau setzen/anzeigen
NUM+4	POT-Std: Clip-Marke ON/OFF rosa setzen/anzeigen
NUM+5	POT-Std: Clip-Marke ON/OFF violett setzen/anzeigen
NUM+6	POT-Std: Clip-Marke bearbeiten.
ö / ä	POT-Std: Ein- blenden Video/Audio.
Ctrl+ö / ä	POT-Std: Lock (toggle) Video-Track 1V / Audio-Track 1A .
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)
Ctrl+ü	POT-Std: Rendern I/O (<i>geladenen</i> Bereich)
Ctrl+Alt+ü	POT-Std: Rendern I/O (<i>überladenen</i> Bereich)
Ctrl+Shift+ü	POT-Std: Rendern I/O (<i>Alles</i>)

POT-Standards	
^ (Zirkumflex)	POT-Std: Setze Marke (Clip/ Sequenz) und stelle Cursor auf <i>Eingabefeld</i>
Shift+ ^ (Zirkumflex)	POT-Std : Rubberband-Punkt in der (aktiven!) <i>Timeline</i> an <i>TLC-Position</i> hinzufügen/entfernen. Spur(en) und Mix-/Vol-/PAN-Switch(es) im Spurkopf müssen selektiert sein!!
+ (Plus) - (Minus)	POT-Std: Timeline- Zoom in POT-Std: Timeline- Zoom out
SHIFT++ (Plus) SHIFT+- (Minus)	POT-Std: Audio beim Playback ein- bzw. ausschalten.
ALT++ (Plus)	POT-Std: Normalisieren einblenden. Mit OK auf <i>markierte Clips</i> anwenden.
Shift+ #	Das aktuelle Fensterlayout wird unter dem einzugebenden Namen gespeichert
Shift+Alt+Fj	POT-Std: Arbeitsbereich-j anzeigen (Fensterlayout).

BACKUP

WINDOWS-WIEDERHERSTELLUNGSPUNKTE

- Zur Wiederherstellung eines früheren PC-Systemzustandes **keine Windows-Wiederherstellungspunkte** benutzen, nur frühere **System-Images** verwenden.

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, den Ordner

- **C:\Users\[BENUTZERNAME]\APPDATA\ROAMING\GRASS VALLEY« (HAT DREI UNTERORDNER)**

unter einem **anderen Namen** (!) zu speichern.

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

(BENUTZER-)STANDARDS EXPORTIEREN/IMPOR- TIEREN

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. **kIMT** auf **Benutzervoreinstellung**.
3. **kIMT** 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. **kIMT** 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. **kIMT** 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 eine 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* (**Ctrl+C** und **Ctrl+V**).

STANDARD-UNTERLAGEN

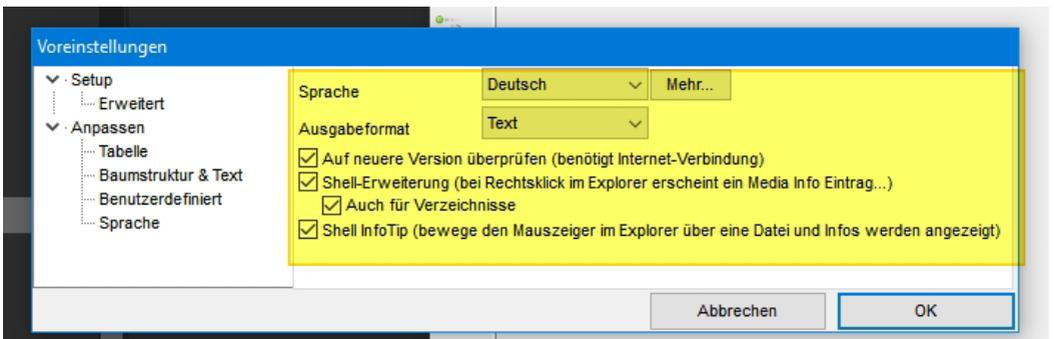
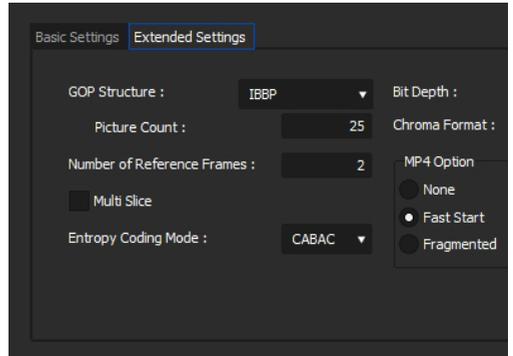
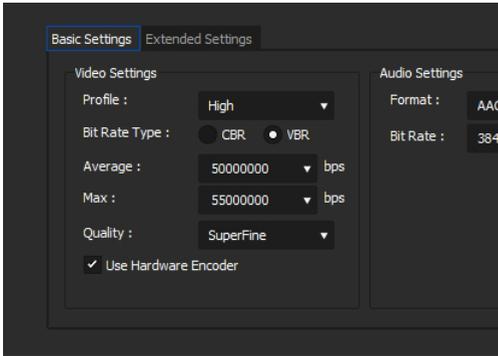
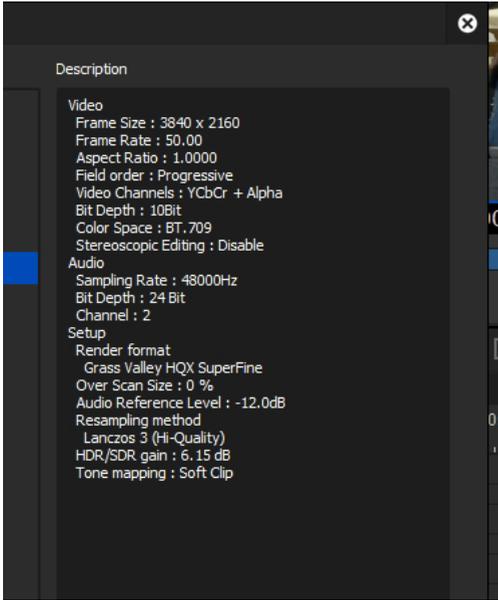
Für eine Problembehebung bilden die im Folgenden aufgelisteten Unterlagen die (oft minimale) Basis, die man als »Hilfswilliger« benötigt, um sich eine Übersicht über die zugrundeliegende HW/SW-Konfiguration machen zu können:

1. Informationen über die benutzte **Hard- und Software** von zumindest Betriebssystem und Edius (inklusive Versionsangabe).
2. Wie ist ein **Monitor an die Intelgrafik** angeschlossen (eigener Monitor? HDMI, DVI,...? ...) ?
3. Wie sind die entsprechenden **Parameter im BIOS** gesetzt ^[1]:
 - a) **ADVANCED > SYSTEM AGENT (SA) CONFIGURATION > GRAPHICS CONFIGURATION > IGPU := ENABLED** und
 - b) **ADVANCED > SYSTEM AGENT (SA) CONFIGURATION > GRAPHICS CONFIGURATION > PRIMARY DISPLAY := IGFX.**
4. Ist der **neueste Intel-Treiber** ^[2] installiert?
5. Wie sehen die **EDIUS-Projekteinstellungen** aus? // Screenshot!
EINSTELLUNGEN > PROJEKTEINSTELLUNGEN...
6. Wie sieht die **Timeline** (mit den Spürköpfen !!) aus? // Screenshot!
7. Welche **Formate** haben die **Clips in der Timeline**? // Screenshots von **MediaInfo**:
 - a) **Download und Installation** der kostenfreien Software:
<https://mediainfo.de.uptodown.com/windows>
 - b) **Standard einstellen: MEDIAINFO > OPTIONS > PREFERENCES > Siehe unten: Muster-Screenshots.**
 - c) **Export: krMT** auf **Clip > MEDIAINFO > Alt+E > als HTML ausgeben.**
8. Wie sehen die **Exportparameter** aus? // Screenshots!

[1] **Beispiel:** ASUS Z170-A.

[2] Von der **Intel-Homepage** downloaden!

MUSTER-SCREENSHOTS



DEFENDER (EDIUS-AUSSCHLÜSSE)

Bei **Installations-Problemen** allenfalls im **Virens scanner** folgende Ordner von der Prüfung **ausnehmen** ^[3] ^[4]:

- ▶ **WINDOWS LOGO START BUTTON > EINSTELLUNGEN > UPDATE&SICHERHEIT > WINDOWS-SICHERHEIT > VIREN- & BEDROHUNGSSCHUTZ/EINSTELLUNGEN VERWALTEN > AUSSCHLÜSSE/AUSSCHLÜSSE HINZUFÜGEN ODER ENTFERNEN:**
- ▶ **C:\Program Files\Grass Valley**
- ▶ **C:\ProgramData\Grass Valley**
- ▶ **C:\Users\[benutzername]\AppData\Roaming\Grass Valley**

ALLENFALLS AUCH:

- ▶ **D:\[Eigene Dateien]\[zzz-Edius-Projekte]**
- ▶ **U:\ // Laufwerk(e) der Video-Medien.**

RANSOMWARE-SCHUTZ

- Auf den **Edius-Projektordner** sollte der »Überwachte Ordnerzugriff« **nicht** angewendet werden:
WINDOWS LOGO START BUTTON > EINSTELLUNGEN > UPDATE&SICHERHEIT > WINDOWS-SICHERHEIT > VIREN- & BEDROHUNGSSCHUTZ > RANSOMWARE-SCHUTZ > RANSOMWARE-SCHUTZ VERWALTEN > ÜBERWACHTER ORDNERZUGRIFF > ...
- Auch **nicht** über allenfalls vorhandene **übergeordnete** Ordner!!!

WIN-FIREWALL (EDIUS-ERLAUBNISSE)

Bei **Problemen** mit dem **GV-JobMonitor** allenfalls in der **Windows-Firewall** den Zugriff auf folgende Ordner **erlauben**:

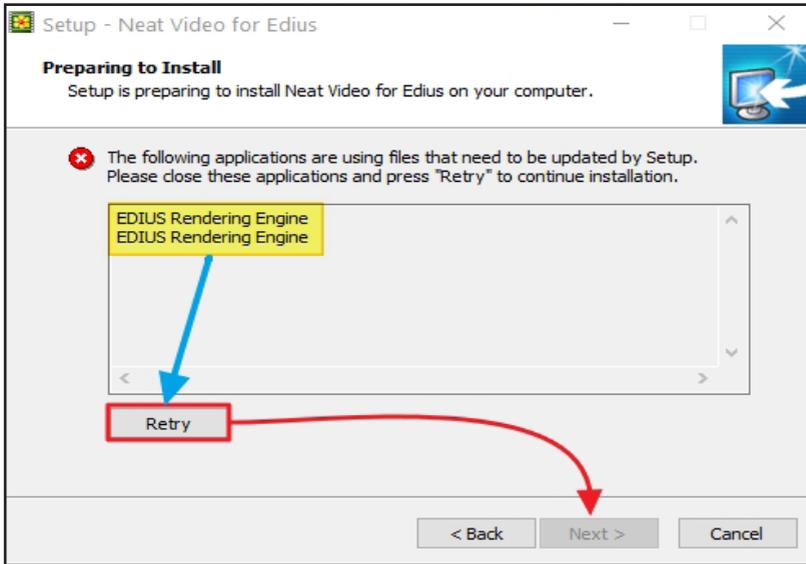
- ▶ **WINDOWS LOGO START BUTTON > EINSTELLUNGEN > UPDATE&SICHERHEIT > WINDOWS-SICHERHEIT > FIREWALL&NETZWERKSCHUTZ > ÖFFENTLICHES NETZWERK/ZUGRIFF VON APP DURCH FIREWALL ZULASSEN > EINSTELLUNGEN ÄNDERN (> DETAIL):**
- ▶ **C:\Program Files\Grass Valley\EDIUS X\XREAdminConsole.exe**
- ▶ **C:\Program Files\Grass Valley\EDIUS Hub\EH Render Service\EHRenderServiceHost.exe**
- ▶ **C:\Program Files\Grass Valley\EDIUS Hub\EH Render Service\EHRenderService.exe**

[3] Beispiel für den Windows-**Defender**.

[4] Benutzerspezifische **Laufwerksbuchstaben**, **Ordernamen** etc. beachten!

INSTALLATIONSFEHLER

Beim Installieren von z.B. **PlugIns** kann u.U. folgendes Fehlerfenster angezeigt werden:



Um die Installation weiterführen zu können, sind folgende Schritte erforderlich:

- ▶ **krMT** auf das **RENDER-ICON** ^[5] in der **Taskleiste** ^[6] > **kIMT** auf **PAUSE**.
// **PAUSE** wird dann ausgegraut und **START** hellweiß angezeigt.

Beachte:

- **Weiß** Anzeige bedeutet: »**Nicht** aktiver Zustand« (**kann** daher aktiviert werden).
- **Graue** Anzeige bedeutet: »**Aktiver** Zustand« (kann daher **nicht mehr** aktiviert werden).

- ▶ **kIMT** im Fehlerfenster **RETRY** > Installation weiterführen und beenden > **krMT** auf das **RENDER-ICON** in der **Taskleiste** ^[7] > **kIMT** auf **START**.

// **START** wird dann ausgegraut und **PAUSE** hellweiß angezeigt.

- ▶ **PC neu starten.**

[5] Siehe auch weiter oben unter **GV Job Monitor** > **Rendern startet nicht**.

[6] In der Taskleiste *rechts*.

[7] In der Taskleiste *rechts*.

NEUE VERSIONEN, PODCASTS

INSTALLIEREN EINER NEUEN EDIUS-VERSION

// Neue Versionen von EDIUS sicher installieren ^[1] ^[2]:

EXSTALLIEREN

- ▶ Ex-stallieren EDIUS, nicht deaktivieren.
- ▶ Ex-stallieren Mync, nicht deaktivieren.
- ▶ Ex-stallieren GV License manager.
- ▶ PC neu starten.

LÖSCHEN

- ▶ Ordnerinhalt: `C:\USERS\[USERNAME]\APPDATA\LOCAL\TEMP.`

INSTALLIEREN

Neue Version: EdiusX-10.10 ^[3].

Hinweise:

- Benutzer-Voreinstellungen gehen *nicht* verloren.
- Während des Installationsprozesses wird *keine* Seriennummer benötigt.

ONLINE-ZUGANG ZUM LIZENZSERVER

EDIUS WORKGROUP (WG)

Edius **WG** benötigt eine Internetverbindung **nur** für die Erst-Aktivierung während des **Installationsvorganges** (für etwa 10 sec).

[1] Wenn schon eine Version auf dem PC installiert ist.

[2] Tipp von Anton Strauss.

[3] Als Beispiel.

EDIUS-FUNKTIONSLISTE (EDIUS-X)

FUNKTIONEN

- Bearbeiten von Mediendateien mit verschiedenen Auflösungen von **24x24 bis 4Kx2K** (EDIUS X-Workgroup: **8Kx4K**)
- Unterstützung der neuesten **Dateiformate** - Sony XAVC (Intra/ Long GOP)/XAVC S/XDCAM, Panasonic AVC-Ultra/AVC-Intra/ P2 und Canon XF-AVC/XF-HEVC (nur Import), Sony RAW, Canon Cinema RAW/Cinema RAW Light (nur Import), RED RAW (nur Import), Pro-Res, DNxHD/HR (Option), Standbild-RAW und mehr...
- Unterstützung für den neuesten **Farbraum** für Log- und RAW-Dateien - Import von HLG/PQ-, S-Log-, Canon Log-, V-Log/V-Log L-, J-Log1-, F-Log-, Log C-, D-Log-, N-Log-, OM-Log400- und LUT (.cube)-Dateien
- Schnellste **AVCHD- und DSLR-Videobearbeitung** auf dem Markt
- Die **Echtzeit-Konvertierung von Bildraten** auf derselben Timeline ermöglicht eine effizientere Bearbeitung
- Schnelle, flexible Benutzeroberfläche, einschließlich **unbegrenzter Video-, Audio-, Titel- und Grafikspuren**
- **HDR**-Bearbeitung (HDR/SDR-Verstärkung (gain) und Tonemapping)
- Überlegener **4K-HDR-Workflow**, einschließlich Unterstützung für Blackmagic Design/AJA-Hardware (nur Vorschau)
- **Export in 4K HDR** für Broadcast und Web-Distribution
- Mync (**Medienverwaltungssoftware**), gebündelt mit EDIUS X, implementiert eine leistungsstarke neue Meta-Smart-Search-Funktion und HDR-Unterstützung (Vorschau, Storyboard, Export)
- **Primärfarbkorrektur** (RGB) für Colorgrading
- **3-Wege-Farbkorrektur** (YUV)
- **60/50p-Timecode-Anzeige**
- Neues **Videoscope** unterstützt **HDR**
- **Multicam**-Bearbeitung von bis zu **16** verschiedenen Quellen gleichzeitig, mit Unterstützung für Videoausgabe
- Schnelle und genaue **Multicam-Audio-Synchronisationsengine**
- Verschiedene **Proxy**-Bearbeitungsmodi für Arbeitsabläufe der nächsten Generation
- Hochwertige **Bewegungsverfolgung** (»Hybrid Tracker«)

- **Zeitlupe** von hoher Qualität (**optischer Fluss** und verbesserte Anpassung)
- Schneller **Stabilisator** mit hoher Qualität
- Leistungsstarker **Video-Layer**
- Verschiedene **Videofilter** wie Masken und Keyer
- Beschleunigte 4K H.264/H.265-Wiedergabe mit **Intel Quick Sync Video**
- Schneller und hochwertiger **H.264/AVC-Decoder und -Codierer** (für die schnelle Codierung von 4K XAVC)
- Schneller und hochwertiger **MPEG-Decoder und -Encoder**
- Schnelle Handhabung großer Mengen von **Standbilddateien** (JPG, TGA, DPX, Kino-DNG und andere)
- **Closed-Caption**-Ansicht, Import und Export von scc/mcc-Dateien
- Unterstützung für **GPUs** mit **RED RAW-Dekodierung**
- Apple **ProRes-Export**
- Apple **ProRes RAW-Dekodierung**
- Apple **MOV (H.264/H.265) exportieren**
- **Blackmagic-RAW-Dekodierung**
- **Blackmagic** Film **Gamma**-Unterstützung
- Direkter **Timeline-Export** auf **Blu-ray Disc und DVD**
- **Projekt-Import/Export** als EDL, AAF, FCP 7 XML (nur Import)
- **OFX Plug-in-Bridge** Unterstützung
- Möglichkeit, ein aktuelles **Projekt als Vorlage** zu speichern, um bevorzugte Spureinstellungen, Bildschirm-Layout usw. wiederzuverwenden.
- Unterstützung für **hochauflösende Anzeigen**

NUR EDIUS X-WORKGROUP

- Eingebautes **Lautheitsmessgerät** mit automatischen Einstellungen
- **Dolby-Endverbraucherlizenz** als Standard enthalten, die für die Nutzung von Dolby-Audio durch Unternehmen und Endverbraucher gilt. Für die Verwendung in Broadcast-Anwendungen ist die Dolby Professional/ Plus-Lizenz als Option für EDIUS X Workgroup erhältlich.
- Unterstützung für **50p/60p-Ausgabe von Dritthersteller-Hardware**
- **Monitorsteuerung** (Synchronisierung der Farbraumeinstellung)
- **Video-Out-Konvertierung**

KOSTENLOSER DOWNLOAD

Audio-Plugin: Acon Digital - Komprimierung/DeNoise/DeVerberate/Limit (spezielle EDIUS-Versionen)

Video-Übergangs-/Effekt-Plugin: ProDAD - **Vitascene V4** (spezielle EDIUS-Version)

Titler: New Blue - Titler Pro 7 für EDIUS X

OFX-Plug-in-Bridge

NEU IN EDIUS-X

CORE

RENDER-ENGINE

- Völlig neu ist das **modulare Software-Design**.
- Die **Render-Engine** wird vollständig als **Hintergrundprozess** arbeiten.
- Mit dem Hintergrund-Rendering kann der Benutzer
 - ▶ **rendern**,
 - ▶ **konvertieren** oder
 - ▶ **exportieren**,während weiterhin mit EDIUS-X die **Bearbeitung fortgesetzt** werden kann.
- Das **Hintergrund-Rendern** ist für **Pro und Workgroup** verfügbar.
- **Rendern im Netzwerk** soll möglich sein.
- **Projektauflösungen sind bis zu 8K** unterstützt (nur **Workgroup**).
- **EDIUS_Pro**-Benutzer erhalten jetzt auch den »**Draft Preview Modus**«^[4]. Damit lässt sich das Vorschaubild mit nur einem Klick in der Auflösung reduzieren – für mehr Echtzeit. Sonst bleiben die Unterschiede zwischen Pro und Workgroup iW gleich.
- Die **Render-Engine** selbst ist **nicht sichtbar** und arbeitet im Hintergrund.
- Da EDIUS-X nur noch unter **Windows-10** funktioniert, profitieren Benutzer von einer *engeren Integration* und einer *besseren Performance*. Dies ermöglicht auch ein *effizienteres Rendern und Exportieren*.

[4] Dieser war bisher nur in der Workgroup-Version verfügbar.

- Der unabhängige Renderdienst ermöglicht das *Exportieren von Sequenzen im Hintergrund*.

GV_JOB-MONITOR

Der **Render-Status** und die **Ergebnisse** können im **GV-Job-Monitor** angezeigt werden.

XRE-TECHNOLOGIE

- In EDIUS-X findet man im **Exportdialog** einen neuen Bereich **XRE** (»e**X**ternal **R**ender **E**ngine«), mit dem Jobs im Hintergrund gerendert werden können.
- Vor EDIUS-X war diese XRE-Technologie nur als Option für EDIUS_Workgroup verfügbar. Es brauchte einen anderen PC, einen *Server*, der die Jobs renderte. In EDIUS-X ist diese Funktion jetzt sowohl in **Pro** als auch in **Workgroup** integriert. Es besteht kein Bedarf für einen zusätzlichen PC, da das **Rendern im Hintergrund auf demselben PC** wie EDIUS erfolgen kann.
- Mit einer **zusätzlichen XRE-Lizenz** kann man einen **externen Computer als Render-Server** wählen (andernfalls erfolgt das Rendern im Hintergrund auf dem eigenen PC, dem »**localhost**«).

PRIORITÄTEN

- Man kann **Prioritäten für Jobs** festlegen. Jobs mit **höherer** Priorität werden **zuerst** gerendert.
- Wenn man **mehrere** Dateien **gleichzeitig exportieren** will, kann man entscheiden, welche **vorrangig** gerendert werden sollen und welche später.
- Die im Renderdienst registrierten **Render-Jobs** werden entsprechend ihrer **Priorität** ausgeführt.

PARTIELLES RENDERN

- Wenn an einer *komplexen Timeline* gearbeitet wird, kann es hilfreich sein, **Teile der Timeline** oder **Clips auf der Timeline** im Hintergrund zu rendern.
- Man kann auch den **Batch-Export** verwenden. Hier kann man vor dem Start eine **Batch-Exportliste erstellen**, um einzelne Datei-

en auszugeben. Die **Batch-Exporteinstellungen** werden **mit dem Projekt gespeichert**.

- Ein (längeres) Video kann beim **Export** in **einzelne Videos aufgeteilt** werden. Man setzt einfach **IN** und **OUT** an den gewünschten Stellen und gibt einen **Dateinamen** ein.

DATEI-KONVERTIERUNGEN

BIN-Datei-Konvertierungen in alle Arten von Intermedia-Formaten sind in EDIUS-X möglich; die Berechnung erfolgt im Hintergrund. Parameter wie **Auflösung**, **Bildrate (!)**, **Seitenverhältnis** usw. können geändert werden.

GPU-SUPPORT

- EDIUS-X bietet jetzt eine breitere GPU-Unterstützung zur **Enkodierung** von **H.265**: Neben **QuickSync** können auch **kompatible Nvidia-Karten** zur **Enkodierung** von **H.265** verwendet werden ^[5].
- Zum **Enkodieren** von **H.265** benötigen Sie eine **Nvidia-GPU** des Typs **GTX-1050** (oder besser), **RTX-2060** (oder besser) oder eine gleichwertige **Quadro-GPU**. Je besser die GPU der Grafikkarte, desto schneller der Export und das Hintergrund-Rendern.
- Die **GPU-Hardwarebeschleunigung** ist **auch** für die **Background Render-Engine** verfügbar!
- Grass Valley plant die GPU-Beschleunigung innerhalb des Lebenszyklus von EDIUS-X noch *weiter zu erhöhen*, um jeweils die neueste PC-Technologie zu verwenden.

SYSTEMANFORDERUNGEN

- Die Systemanforderungen sind geringfügig höher als zuvor. EDIUS-X erfordert:
 - ▶ **Windows-10 64bit** und eine
 - ▶ **CPU** mit **AVX2**-Support.
- Das bedeutet, dass ein PC-System **älter als acht Jahre nicht kompatibel mit EDIUS-X** ist.

[5] In *früheren* EDIUS-Versionen war es nur möglich, H.265 mit **QuickSync** zu exportieren. Mit EDIUS-X ist die Codierung von H.265-Material jetzt auch mit einer **Nvidia**-Grafikkarte möglich.

AUDIO

Mit EDIUS-X stehen zusätzliche **Audiofilter** zur Verfügung für:

- **Rauschunterdrückung**,
 - **Optimierung** und
 - **Mastering**.
- Diese Tools arbeiten **vollautomatisch**, können aber **individuell** angepasst werden.
 - Es gibt eine Reihe von **Voreinstellungen**, die für eine einfache und schnelle Anwendung ausgewählt werden können.
 - Die **VST-Bridge** wurde **verbessert**.
 - **Audio und Video** bleiben **immer synchron**.

RAUSCHUNTERDRÜCKUNG

- *Hintergrund- und Störgeräusche* können durch den **neuen DeNoise-EE Filter** entfernt werden.
- **DeNoise-EE** bietet **Voreinstellungen** für verschiedene Anlässe, sodass man eine situationsgerechte Rauschunterdrückung wählen kann.
- Da **DeNoise-EE** eine **dynamische** Rauschunterdrückung bietet, muss **kein Rauschprofil** erstellt werden.

OPTIMIERUNG

KOMPRESSOR

- Der neue **Compress-EE** Filter kann sowohl
 - als **Kompressor** als auch
 - als **Noise-Gate** verwendet werden.// Ideal für **Kommentare** (Voice-Over) ^[6].
- Der neue **Compress-EE** Filter bietet eine Vielzahl von **Voreinstellungen**.
- Abhängig vom *Geräuschpegel* lässt sich
 - eine geeignete **Voreinstellung** auswählen oder
 - der **Schwellenwert** *manuell* einstellen.

[6] Um z.B. **Stimmen präsenter** klingen zu lassen.

DEVERBERATE

- Störender **Hall/Nachhall** im Audio wird mit dem neuen **DeVerberate-EE** Filter entfernt/gemildert.
- Es lassen sich **eigene Vorlagen** speichern/exportieren.

LIMITER

- Der neue **Limit-EE** Filter ist das geeignete Werkzeug, um **Lautstärken automatisch** aneinander **anzupassen**.
- **Leise Stellen** werden **lauter**, ohne dass laute Stellen abgeschnitten werden ^[7].
- Der **Limit-EE** Filter **verhindert** auch, dass Audiosignale einen bestimmten **Pegel überschreiten**.

MASTERING

Der **Limit-EE** Filter eignet sich daher gut, um das **Audio final zu mastern**.

EFFEKTE

MOTION-TRACKER

Mit dem **Motion-Tracker** kann bisher der **Maskenfilter** verwendet verwendet werden. Damit können Filter auf *dynamische Objekte* ^[8] angewendet werden.

Beispiele:

- **Farbe** eines dynamischen Objektes **ändern**.
- **Gesicht, Nummerschild** etc. **unkentlich** machen.

ZWEI MODI

Der neue **Motion-Tracker** bietet zwei Modi:

- **Verfolgungsmodus**
 - **Texte, Animationen** oder **Videoclips** mit dem **Layouter** (oder dem Filter **Umwandeln**) an ein dynamisches Objekt »anhängen«.
 - *Kreatives Design* bei der Verwendung von **Titeln**.
- **Ankermodus**
 - Ein **dynamisches Objekt** so »fixieren«, dass dieses »ruhig vor einem (allfällig) bewegtem Hintergrund steht«.

[7] Im Ergebnis klingt der **Ton gleichmäßiger ausgesteuert**.

[8] Gehende Person, fahrendes Auto, Flugzeug udgl.

- Zum **Ändern des Seitenverhältnisses**: Von 16:9 auf 9:16 (Hochkant) oder auf 1:1 (z.B. für Instagram).
- Die Option **DYNAMIK-ANKER** ermöglicht es, ein gewähltes Objekt zu **verfolgen** und den **Clip automatisch anzupassen**.

TITEL

- In EDIUS-X liefert der neue **TitlerPro-7** (von NewBlue) gute Performance und Stabilität. Er ist besonders geeignet für komplexe, animierte Titel, Rolltitel oder Bauchbinden.
- Der neue TitlerPro-7 unterstützt **Bewegungsunschärfe** für natürlicheren und dynamischen Look.
- Die **Dauer der Titel** lässt sich bequem anpassen.

EFFEKTE

- Gemeinsame Entwicklung einer Kollektion von Grass Valley und ProDAD: **Übergangseffekte** der **VitasceneV4-EDIUS_Edition**.
- Nahtlose bzw. unsichtbare **Übergänge** für Video, Titelgrafiken oder Animationen!
- **Über 100** nahtlose **Übergangs-Vorlagen** für schnellen Workflow.
- Man kann diese Effekte **benutzerdefiniert anpassen**, inklusive der Verwendung von **Keyframes**.
- **Bonus** über **250 Effekte/Filter** aus der **VitasceneV3-LE_Edition**.

VIDEOSCHNITTKARTEN

NICHT MEHR UNTERSTÜTZTE VIDEOSCHNITTKARTEN

- **Alte Grass Valley Hardware**:
 - HD SPARK
 - HD Storm
 - Storm Mobile...
 - Storm 3G Elite
 - Generic OHCI (DV, HDV)
- **Matrox Hardware**.

UNTERSTÜTZTE VIDEOSCHNITTKARTEN

AJA

- AJA Io 4K

- AJA Io 4K Plus
- AJA KONA 1
- AJA KONA 3G
- AJA KONA 4
- AJA KONA 5
- AJA KONA LHi

DECKLINK

- DeckLink 4K Extreme 12G
- DeckLink 8K Pro
- DeckLink Mini Monitor 4K
- DeckLink SDI 4K
- DeckLink Studio 4K

STORM

- Storm 3G
- Storm Pro

SOWIE

- Intensity Pro 4K und
- UltraStudio 4K Mini.

IN EDIUS-X WERDEN FOLGENDE FUNKTIONEN/ FORMATE NICHT MEHR UNTERSTÜTZT

- After Effects Plugin-bridge
- CD/DVD Ripping
- EDIUS Watch
- GV, Infinity, FLV
- MPEG TS Writer
- Sony Tool Cooperation
- Quick-Time für Windows wird nicht mehr unterstützt. Folgende Formate sind davon betroffen:
 - Still Image Formate (Flash Pix, Mac Pict, QuickTime Image)
 - MOV Video Formate (z.B. 3FP, 3G2, M4V)
 - MOV Audio Formate

EDIUS-11

ANKÜNDIGUNG

Grass Valley® freut sich **EDIUS® 11 auf der IBC 2023** am Stand 9-A01 anzukündigen.

- EDIUS-11 verfügt über eine Reihe von **KI-Tools**, die es dem Editor ermöglichen, sich auf den kreativen Prozess zu konzentrieren. EDIUS-11 ist auch bereit für die **Integration von KI-Diensten Dritter** – sowohl online als auch offline.
- **Mync-11** ist als leistungsstarkes Content-Management-System für jede Art von digitalen Medien mit enger Integration in EDIUS-11 enthalten.
- Um die **Teamarbeit** von EDIUS-Projekten zu ermöglichen, die mehrere EDIUS-11-Clients verbinden, führt Grass Valley das **Chorus-Hub-11** Serversystem ein.
- »Diese neueste Version von EDIUS revolutioniert Kreative der nächsten Generation mit ihrer fortschrittlichen ChorusHub-Architektur«, sagte **KATSUSHI TAKEUCHI**, Vice President und General Manager Editing Systems für Grass Valley. »Neben der erweiterten Videoproduktion mit **zahlreichen neuen Funktionen** wurde auch das Benutzer-Erlebnis verbessert, um eine **komfortablere Bedienung** zu ermöglichen. Mit der Hinzufügung des ChorusHub-11 Servers und der starken Integration mit Mync-11 ist EDIUS heute und über Jahre hinweg für Cutter fest positioniert.«
- Zu den **Funktionsverbesserungen** gehört die
 - **Unterstützung für die neueste PC-Hardware** und
 - **verbesserte GPU-Nutzung**.
 - Ein **neuer intelligenter Farbkorrekturfilter** optimiert Videoaufnahmen automatisch.
 - Sofort einsatzbereite **Glitch-Effekte** sind enthalten.
 - Mithilfe von **Anpassungsclips** kann der Benutzer bequem *Effekte auf mehrere Clips und ganze Kompositionen* anwenden.
- Eine **KI-basierte Spracherkennung** ermöglicht es dem Editor, selbst *extreme Geräusche besser als je zuvor zu eliminieren*.

- Um **Audio** noch weiter zu optimieren, enthält EDIUS-11 einen **neuen dedizierten Audio-Editor**, der auch einen **KI-basierten Sprache-zu-Text-Workflow** unterstützt.
- Ein **neuer integrierter, schneller und leistungsstarker Titler** ermöglicht es dem Benutzer, den so generierten Text als **Untertitel** in Videos zu brennen.
- **Mync-11** bietet Benutzern erweiterte Content-Management-Funktionen, um das *Filmmaterial schnell für die Bearbeitung vorzubereiten*. Über das neue EDIUS-11 Mync Fenster stehen diese Tools und Inhalte dem Editor direkt in **EDIUS** zur Verfügung.
- Die neu entwickelte **ChorusHub-11** Server-Technologie ermöglicht die *Zusammenarbeit im Team* und macht die Bearbeitung effizienter. Der ChorusHub-11-Server steht im Mittelpunkt der *Teamarbeit* und verbindet
 - mehrere EDIUS-11-Clients,
 - die *XRE Render Engine*,
 - Mync-11 und
 - Speicher.
 Durch die Integration des Software Development Kit (SDK) des Hubs können *KI-Analysedienste wie automatisches Video- und Foto-Tagging, Qualitätskontrolle (QC)* sowie andere Aufgaben aktiviert werden.
- »Diese neue Version kombiniert die **Stabilität**, beste **Echtzeitleistung** und umfassende **Formatunterstützung** von EDIUS mit einer
 - **breiten Palette neuer Funktionen**,
 - leistungsstarken **KI-Tools** und
 - einer **offenen Struktur**,
 die für heutige und zukünftige Anforderungen gerüstet ist«, sagte **MICHAEL LEHMANN-HORN**, Geschäftsführer von magic multi media, EDIUS-Distributor und Betreiber von EDIUS.DE.
- **EDIUS-11** wird in **verschiedenen Versionen** verfügbar sein.
 - EDIUS-11 **Pro** – die *Standardversion*,
 - EDIUS-11 **Workgroup**, die erweiterte Integrationsmöglichkeiten bietet und
 - EDIUS-11 **Broadcast**, das speziell für *Rundfunksender* entwickelt wurde.

- Wie in der Vergangenheit werden auch **EDU-Lizenzen** und **Upgrades** von älteren Versionen von EDIUS verfügbar sein. Wer EDIUS-X vom 15. September bis 31. Oktober 2023 kauft, erhält ein kostenloses Upgrade auf EDIUS-11.
- **EDIUS-11, Mync-11 und der ChorusHub-11 Server** werden **ab dem 11. Oktober ausgeliefert**. Weitere Informationen werden zu diesem Zeitpunkt auf EDIUS.DE verfügbar sein.

VORAUSSETZUNGEN

// Gilt für:

- EDIUS-11 **Pro**
- EDIUS-11 **Workgroup**
- EDIUS-11 **Broadcast**

- **CPU:**
 - **Intel**-Prozessor der **5. Generation** (oder neuer) bzw.
 - gleichwertige **AMD-CPU**.
- **RAM:**
 - Mindestens **8 GB**.
 - Für die UHD-/4K-/8K-Bearbeitung sind mindestens **16 GB** erforderlich.
- **Festplatte:** Für die *Installation* sind **6 GB** Festplattenspeicher erforderlich.
- **Laufwerke:**
 - **Videospeicherung:** Dafür sind **Harddisks** (SATA/7.200 U/min oder schneller) bzw. **SSD's** erforderlich.
 - **Blu-ray-Discs:** Zum Erstellen von Blu-ray-Discs ist ein Blu-ray-Disc-Brenner erforderlich ^[9].
 - **DVD-Discs:** Zum Erstellen von DVDs ist ein DVD-R/RW- oder DVD+R/RW-Laufwerk erforderlich.
- **Grafikkarte:**
 - **SD/HD**-Bearbeitung: Mindestens **1 GB** Videospeicher.
 - **UHD/4K**-Bearbeitung: Mindestens **2 GB** Videospeicher.
- **Soundkarte:** Es ist eine Soundkarte mit **WDM-Treiberunterstützung** erforderlich.

[9] Zum Erstellen von *Blu-rays und DVDs* ist eine EDIUS-11 Authoring Option-**Lizenz** (kostenpflichtig) erforderlich!

- **Betriebssystem:** *Windows-10/64-bit 21H2* (oder höher) bzw. *Windows-11*.
- **Softwarelizenz:**
 - Für die **Aktivierung** der Softwarelizenz ist eine **Internetverbindung** erforderlich.
 - Für die **Validierung** der Softwarelizenz ist eine **regelmäßige Internetverbindung** erforderlich ^[10].
- Hardware-Support: Hardware von Drittanbietern.



[10] Auch für die Workgroup/Broadcast-Version???

PODCASTS

98. EDIUS Pro 9 Home Edition
97. Neuerungen in EDIUS 9.52
96. Neuerungen in EDIUS 9.51
95. Neuerungen in EDIUS 9.50
94. proDAD Vitascene V3 LE
93. EDIUS Einstellungen übertragen
92. Offline Clips wiederherstellen
91. Von Band erfassen
90. 4K Schnittprojekt anlegen
89. Motion Tracker
88. Bewegungsmenü für DVD/BD
87. Standarddauer von Effekten ändern
86. Clips bearbeiten - Tastaturkürzel
85. Clips schnell kürzen Tastaturkürzel
84. Benutzerdefinierte Effekte
83. Bilder in Rolltitel einfügen
82. FireWire Treiber für Windows 8.1/10
81. Hochkant Videos bearbeiten Teil II
80. Hochkant Videos bearbeiten
79. Projekt als Vorlage speichern
78. Kein Ton bei aktivierter Schnittkarte
77. Extern Brennen
76. Proxy Modus
75. EDIUS zurücksetzen
74. Offline Aktivierung
73. DVD brennen in bester Qualität
72. QuickTitler -Titelclip Auflösung
71. Standbild/Bild einfrieren
70. Hinweis: Das Gerät unterstützt das aktuelle Format nicht
69. Sequenz importieren
68. Fensterlayout
67. Videoblenden
66. 4K Material exportieren
65. 4K Material in HD Projekt bearbeiten
64. HD/SD Material in einem Projekt

63. Keyer Clip mit Alpha erstellen
62. Standardeinstellungen im Layouter
61. Schaltflächen/Tastaturkürzel individuell anlegen
60. Neuerungen in EDIUS 9.31
59. Effekte von mehreren Clips löschen
58. Mehrere Clips markieren - Tastaturkürzel
57. Mehrere Clips verschieben
56. Eigenschaften mehrerer Clips ändern
55. EDIUS Systemreport
54. »Exportvorgang fehlgeschlagen«
53. Mono/Stereo Bearbeitung Teil II
52. Mono/Stereo Bearbeitung
51. Neuerungen in EDIUS 9.30
50. Neuerungen in EDIUS 9.20
49. Neuerungen in EDIUS 9.10
48. Titler Pro 5 als kostenloser EDIUS 9 Bonus inkl. neuer OFX Plug-in Bridge
47. Installation von Plug-ins in EDIUS 9
46. Neuerungen in EDIUS 9.00
45. EDIUS Pro 8 Home Edition
44. Hall reduzieren mit Acon DeVerberate
43. Neuerungen in EDIUS 8.51
42. ShuttlePro V2 - EDIUS Edition
41. EDIUS Profitastatur
40. Effektclips richtig keyen
39. Digitalschnittmesse 2017 und Livestream
38. In und Out Punkt vertauscht
37. EDIUS ID: Passwort zurücksetzen
36. Neuerungen in EDIUS 8.5
35. EDIUS ID bearbeiten
34. Sequenzmarker verschieben: Ripple Marker
33. Monokanal exportieren
32. Lautheit: Lautstärkemessung in EDIUS Workgroup
31. Keine Audioausgabe aus EDIUS
30. Effektfenster einrichten
29. QuickTime optimal installieren
28. Neu in EDIUS 8.32: Mync Medienverwaltung und Player
27. Import/Export von QuickTime Formaten

26. Audioanpassung
25. EDIUS Seriennummer eingeben
24. Lookuptables verwenden
23. 5.1 Audio bearbeiten
22. Bild zittert beim Pausieren
21. Voice Over
20. ewc2 Dateien
19. Neuerungen in EDIUS 8.3
18. Schnittkarte wird nicht angezeigt
17. Verschiedene Bildraten in einem Projekt
16. Neuerungen in EDIUS 8.22
15. Datenträger erstellen
14. Hitfilm Ignite in EDIUS
13. EDIUS 8.2 Primäre Farbkorrektur
12. Dateien im GV Browser löschen
11. NewBlue Amplify plus
10. GV Browser: Standbild erstellen
09. GV Browser: Offline Clips
08. ProRes Performance (ab EDIUS 8.1)
07. Quick Sync Unterstützung
06. Plug-Ins in EDIUS 8
05. EDIUS 8 Installation
04. GV Browser: EDIUS Import
03. GV Browser: Dateien verwalten
02. GV Browser: Benutzeroberfläche
01. EDIUS 8: Benutzeroberfläche

MODIFIKATIONS-CHRONOLOGIE

JUNI 2023

1. Thema **WICHTIGE TIPPS/SHIFT+Q-CLIPS (NICHT BENUTZTE LÖSCHEN)** eingefügt.
2. Diverse kleinere Korrekturen (Tippfehler, POT-Standards, div. Konsolidierungen etc.).

SEPTEMBER 2023

1. Thema **NEUE VERSIONEN, PODCASTS** > Kapitel **EDIUS-11** eingefügt.
2. Diverse kleinere Korrekturen (Tippfehler, POT-Standards, div. Konsolidierungen etc.).

NOVEMBER 2023

1. Thema **CLIPS** > Kapitel **CLIP FARBLICH AN ANDEREN CLIP ANPASSEN** eingefügt.
2. Diverse kleinere Korrekturen (Tippfehler, POT-Standards, div. Konsolidierungen etc.).

