

1. Einleitung, Installation, Grundlagen und Einrichtung

In diesem Schnelleinstieg-Kapitel behandeln wir die wichtigsten Grundlagen zur Installation und Einrichtung von Grass Valley EDIUS.

1.1. Einleitung

Einleitende Worte zu diesem Lernkurs.

1.2. Unterschiede zwischen EDIUS Pro und EDIUS Workgroup

In dieser Lektion geht es um einige der Unterschiede zwischen den Versionen EDIUS Pro und EDIUS Workgroup.

1.3. Übernahme von alten EDIUS Einstellungen

Hinweis zur Übernahme von EDIUS Benutzereinstellungen aus der zuletzt installierten EDIUS Version.

1.4. Hinweis zur Deinstallation von EDIUS Vorgängerversionen

Wenn Sie eine neue Version von EDIUS installieren, müssen Sie installierte Vorgängerversionen deinstallieren.

1.5. Installation von EDIUS Pro und Anlegen einer EDIUS-ID

Wenn Sie die Version EDIUS Pro nutzen, müssen Sie sich eine EDIUS-ID anlegen. Wie das funktioniert, zeigen wir in dieser Lektion.

1.6. Installation von EDIUS Workgroup mit Internetverbindung (online)

In dieser Lektion geben wir Hinweise zur Installation von EDIUS Workgroup auf einem PC mit Internetverbindung.

1.7. Installation von EDIUS Workgroup ohne Internet (offline)

Hier zeigen wir, wie Sie EDIUS Workgroup aktivieren, wenn der PC, auf dem EDIUS Workgroup installiert wurde, keine Internetverbindung hat.

1.8. Hinweise zum Lizenzmanager

Einige Hinweise zum GV Lizenzmanager.

1.9. Arbeitsordner einrichten

Direkt nach dem ersten Start, werden Sie aufgefordert, ein Arbeitsverzeichnis für Ihre EDIUS Projekte anzugeben.

1.10. Projektvorlagen einrichten

Darüber hinaus werden Sie beim ersten Start dazu aufgefordert, Projektvorlagen einzurichten.

1.11. Neues Projekt beginnen

Beginnen eines neuen EDIUS-Projektes.

1.12. Die EDIUS Benutzeroberfläche

In dieser Lektion lernen wir die wichtigsten Bestandteile der EDIUS-Oberfläche kennen. Außerdem passen wir Farbgebung und Helligkeit unseren Vorstellungen an.

1.13. Eigenes Layout einrichten

Hier zeigen wir, wie man für die EDIUS-Oberfläche eigene Layouts einrichten und abspeichern kann.

1.14. Größendarstellung in Windows anpassen

Über Windows-Einstellungen können Sie anpassen, wie groß verschiedene Elemente der EDIUS Benutzeroberfläche dargestellt werden.

1.15. Überprüfen wichtiger Einstellungen

Hier zeigen wir, wo man die wichtigsten Grundeinstellungen wie den Arbeitsordner und die Projektvorlagen überprüfen und ändern kann.

1.16. Plugins von älteren EDIUS-Versionen übertragen

Wenn Sie schon eine Vorgängerversion von EDIUS verwendet haben und dort Plugins installiert waren, kann es sein, dass Sie diese Plugins manuell in die aktuelle EDIUS-Version übertragen müssen.

1.17. Ein oder zwei Vorschaufenster (Einfacher-/Dualer Modus)

Wenn für die EDIUS Benutzeroberfläche nur wenig Platz zur Verfügung steht, kann es sinnvoll sein, nur ein Vorschaufenster anzeigen zu lassen.

2. Importieren und Aufnehmen von Material

Grundlagen zum Importieren und Aufnehmen von Material.

2.1. Quellbrowser verwenden – Einleitung

Über den Quellbrowser kann man Videomaterial direkt von einer über USB angeschlossenen Kamera, bzw. von einer Kamera-Speicherkarte übertragen. In dieser Lektion lernen wir einige Grundlagen zur Verwendung des Quellbrowsers kennen.

2.2. Quellbrowser – mehrere Clips gleichzeitig übertragen

Hier zeigen wir mehrere Möglichkeiten zum Markieren mehrerer Clips, damit sie gemeinsam über den Quellbrowser übertragen werden können.

2.3. In Bin und in Projektordner übertragen

In dieser Lektion schauen wir uns an, was es mit der Funktion "In Bin übertragen" auf sich hat. Außerdem lernen wir, wie man Clips nachträglich ins Projektverzeichnis kopieren kann.

2.4. Vorschauqualität einstellen

Um Videos in hoher Auflösung flüssig abspielen zu können, kann es sinnvoll sein, die Vorschauqualität zu reduzieren. Diese Funktion ist derzeit nur in EDIUS Workgroup verfügbar.

2.5. Aufnahme über spezielle Videohardware

EDIUS unterstützt eine Reihe verschiedener Hardware-Lösungen für die Ein- und Ausgabe von Videomaterial, beispielsweise von Grass Valley, Black Magic und anderen Herstellern. In dieser Lektion wird gezeigt, wie Sie geeignete Hardware für die Videoaufnahme in EDIUS einrichten.

2.6. Vorschau über Videohardware

In dieser Lektion wird gezeigt, wie Sie geeignete Hardware für die Ausgabe des Videosignals einrichten, um z.B. das Videobild auf einem externen Videomonitor auszugeben.

2.7. Direktimport von Clips in das Bin

Eine große Anzahl von Mediendateien können direkt über das Bin in EDIUS importiert werden. Wie das geht, zeigen wir hier.

2.8. Import über den Windows Explorer

Eine weitere Importmöglichkeit besteht direkt über den Windows Explorer.

2.9. Clips aus dem Bin entfernen und Datei löschen

Entfernen von Clips aus dem Bin und was es dabei zu beachten gibt.

3. Sichten und Vorsortieren von Clips

In diesem Kapitel geht es um das Sichten und Vorsortieren von Clips.

3.1. Einstellungen für die EDIUS Vorschau

In dieser Lektion geht es um grundlegende Einstellungen für die Vorschaufenster in EDIUS.

3.2. Größe der Schaltflächen anpassen

Anpassen der Größe für die EDIUS-Schaltflächen.

3.3. Tipp – individuelles Layout für das Sichten von Clips

Anlegen eines individuellen Layouts für das Sichten von Clips.

3.4. Navigation in der Vorschau

Einige Grundlagen zur Navigation in der Vorschau.

3.5. Trimmen im Bin

Festlegen alternativer Start- und Endpunkte für einen Clip.

3.6. Clips benennen

Um nicht die Übersicht zu verlieren, sollten Sie Clips aussagekräftig benennen.

3.7. Clips mehrfach verwenden und Subclips

An einem anschaulichen Beispiel wird gezeigt, wie Sie Clips mehrfach mit unterschiedlichen In-/Out-Bereichen verwenden können. Optimal in diesen Fällen ist die Verwendung von Subclips, die man jederzeit wieder in Masterclips umwandeln kann.

3.8. Eigene Ordner im Bin anlegen

Aus Gründen der Übersichtlichkeit ist es sinnvoll, eigene Ordner im Bin anzulegen.

3.9. Clips im Bin sortieren

Einige erste Möglichkeiten zum Sortieren von Clips per Drag&Drop mit der Maus oder nach Clipseigenschaften wie z.B. Dauer werden hier vorgestellt.

4. Clips in die Zeitleiste einfügen und arrangieren

Clips in die Zeitleiste einfügen und arrangieren.

4.1. Clips in die Zeitleiste einfügen – erste Grundlagen

In dieser Lektion lernen wir einige erste Grundlagen für das Einfügen von Clips in die Zeitleiste kennen.

4.2. Clips aus der Zeitleiste entfernen

Grundlagen zum Entfernen von Clips aus der Zeitleiste.

4.3. Clip als Video ohne Ton einfügen

Über das Festlegen der Zielspuren für Video- und Audio (Source Mapping) ist es einfach, nur den Videoanteil eines Clips einzufügen.

4.4. Clips in Timeline einfügen oder überschreiben

In dieser Lektion lernen wir den Unterschied zwischen Clips in Timeline einfügen und Clips in Timeline überschreiben kennen.

4.5. Clips zwischen anderen Clips exakt einfügen

Um neue Clips exakt zwischen zwei Clips einzufügen, gibt es Navigationsfunktionen zum exakten Anspringen eines Bearbeitungspunktes.

4.6. Clipreihenfolge ändern

Hier sehen wir, warum es wichtig ist, den richtigen Arbeitsmodus – Einfügen oder Überschreiben – beim Umarrangieren von Clips zu wählen.

4.7. Trimmen in der Zeitleiste

Trimmen in der Zeitleiste und Kennenlernen des Ripple-Modus, einer wichtigen Option für das Editieren in der Zeitleiste.

4.8. Clips weich überblenden

Clips weich ineinander überblenden.

4.9. Einstellungen für Übergänge

Einige weiterführende Erklärungen dazu, wie EDIUS Übergänge zwischen Clips realisiert werden können und was es dabei zu beachten gibt.

4.10. Weitere Clips entfernen

Kurze Wiederholung zum Thema Entfernen von Clips.

4.11. Clips auf- und abblenden

Einfache Methode zum Auf- und Abblenden von Clips nach Schwarz.

4.12. Musik einfügen

Wir unterlegen unser kleines Beispielprojekt mit einer Musikspur.

5. Export

In diesem Kapitel zeigen wir im Rahmen des Schnelleinstiegs einige grundlegende Möglichkeiten zum Export unseres Projektes.

5.1. Export als MP4-Datei (H.264)

Ausgabe des Projektes als MP4-Videodatei.

5.2. Export mit dem AVCHD-Writer

Exportieren des Projektes zurück auf eine per USB angeschlossene AVCHD-Kamera oder eine Kamera-Speicherkarte über ein Kartenlesegerät.

5.3. Ausgabe auf Disk (DVD oder Blu-Ray)

Erstellen einer DVD oder Blu-Ray Disk direkt aus EDIUS.

6. Fortgeschrittene Bin- und Importfunktionen

In diesem Kapitel geht es vor allem um fortgeschrittene Möglichkeiten im EDIUS Bin. Außerdem sehen wir uns einige weitere Möglichkeiten für den Import von Videomaterial an (CD, DVD, Blu-Ray, Anmerkung zum Band-Import).

6.1. Weitere Funktionen im Bin-Fenster – Einleitung

Bevor wir uns im Detail mit den weiterführenden Funktionen im Bin beschäftigen, hier noch mal eine kurze Wiederholung bereits kennen gelernter Funktionen.

6.2. Weitere Optionen für Ansicht und Sortierung

In dieser Lektion sehen wir uns die weiteren Bin-Ansichtsoptionen im Detail an. Außerdem lernen wir neue Möglichkeiten für das Sortieren von Clips kennen.

6.3. Eigenschaften mehrerer Clips ändern (Farbe)

Eine Reihe von Clipseigenschaften wie z.B. Farbe und Kommentar, kann man auch für mehrere Clips gemeinsam ändern.

6.4. Ordner verwenden

In dieser Lektion schauen wir uns einige Details zur Verwendung von Ordner im Bin an.

6.5. Clips im Bin suchen

Eine Spezialität von EDIUS sind dynamische Suchoptionen, mit denen sehr ausgefeilte Möglichkeiten zur gezielten Suche von Clips zur Verfügung stehen.

6.6. Weitere Optionen und Beispiele zu Suchoptionen

In dieser Lektion werden die Möglichkeiten zur Suche von Clips im Bin weiter vertieft. Als Beispiel dienen dabei u.a. folgende Suchmöglichkeiten: Clips von einer bestimmten Festplatte, Clips, die noch nicht in der Timeline liegen und verschachtelte Suchen.

6.7. Import von CD, DVD und Blu-Ray

EDIUS bietet über den Quellbrowser die Möglichkeit, Musik bzw. Video direkt von einer CD, DVD oder Blu-Ray einzulesen.

7. Kapitel – Weiterführende Timeline- und Editing-Funktionen

In diesem Kapitel geht es um fortgeschrittene Timeline- und Editing-Funktionen in Edius.

7.1. Einleitung und Hinweis zur Windows-Skalierung

Um die Beschriftungen zu den EDIUS Einstellungen besser lesen zu können, wurden die Windows-Skalierungseinstellungen auf 100% zurückgesetzt.

7.2. Wichtige Grundlagen zum Arbeiten mit In/Out-Punkt

Am Beispiel eines Clips, den wir in der Clipvorschau (Player) vorschneiden, lernen wir weitere wichtige Grundlagen zum Arbeiten mit In- und Out-Punkt kennen. Diese Grundlagen gelten auch für das spätere Arbeiten in der Zeitleiste.

7.3. Präzises Scrubbing mit der Maus (Navigieren im Video)

In dieser Lektion lernen wir, wie man innerhalb der Vorschau präzise mit der Maus durchs Video navigieren kann.

7.4. Navigation über Tastaturkommandos

Navigation über Tastaturkommandos wie Pfeil links/rechts und JKL.

7.5. Hinweis zu Absturz, Autosave und Backup

Stürzt EDIUS ab, kann man auf die Autosave- und Backup-Sicherungen zurückgreifen, deren Einstellungen wir hier vorstellen.

7.6. Zeitleiste leeren

Löschen aller Clips aus der Zeitleiste und Hinweis zu gesperrten Spuren.

7.7. Grundlagen zum Arbeiten mit Drag and Drop

Wichtige Grundlagen zum Einfügen und Verschieben von Clips mit der Maus.

7.8. Drag and Drop aus Vorschau

Einfügen von Clips, bzw. Clipbereichen aus der Clipvorschau (Player-Fenster) von EDIUS.

7.9. Clips einfügen – Zielspuren zuweisen

Wiederholung und Vertiefung zum Thema Zielspurzuweisung.

7.10. Drag and Drop mit Zielspuren

Hinweise zum Arbeiten mit Drag and Drop im Zusammenhang mit der Zuweisung von Zielspuren.

7.11. Zielspurzuweisung bei Clips mit Mehrkanal-Audio

Zielspurzuweisung bei Clips mit mehreren Audiokanälen.

7.12. Mehrere Clips sortieren und einfügen

Kurzwiederholung einiger Funktionen zum Sortieren und Einfügen von Clips.

7.13. Lücken löschen

Lücken auf der Zeitleiste schnell löschen.

7.14. Wichtig – Zoomen für genaues Arbeiten

In vielen Fällen ist es wichtig, für das Arbeiten in der Zeitleiste eine geeignete Zoomstufe einzustellen.

7.15. Weitere Funktionen für Zoom und Navigation in der Timeline

Vorstellung verschiedener praktischer Zoom- und Navigationsfunktionen.

7.16. Größe der Spuren in der Zeitleiste anpassen

Durch Anpassung der Spurgrößen sowie Löschen der nicht benötigten Titel-Spur schaffen wir Platz und sorgen für Übersichtlichkeit.

7.17. Clipdarstellung in der Zeitleiste

Über die Benutzereinstellungen können wir festlegen, wie Clips in der Zeitleiste dargestellt werden.

7.18. Hinweise und Tipps zum Verschieben von Clips

Kurzwiederholung sowie weitere Hinweise und Tipps zum Verschieben von Clips.

7.19. Clips im Ripple-Modus löschen

Da es häufig gebraucht wird, gibt es für das Löschen von Clips im Ripple-Modus (ohne dass eine Lücke entsteht) einen eigenen Kurzbefehl.

8. Grundlagen zum Arbeiten mit Sequenzen

In diesem Kapitel lernen wir wichtige Grundlagen zum Arbeiten mit Sequenzen kennen.

8.1. Neue Sequenz erstellen

In dieser Lektion erfahren Sie, was sich hinter dem Begriff "Sequenz" verbirgt. Außerdem lernen Sie, wie Sie neue Sequenzen anlegen können.

8.2. Umbenennen von Sequenzen

Was es beim Umbenennen von Sequenzen zu beachten gibt, erfahren Sie in dieser Lektion.

8.3. Sequenz als Clip

Hier wird gezeigt, wie Sequenzen quasi als 'Videoclip' verwendet werden können.

8.4. Standardeinstellungen für Sequenzen

In den Benutzereinstellungen können wir einige Standard-Vorgaben für die Timeline-Modi in neuen Sequenzen festlegen.

8.5. Hinweise zum Umbenennen und Löschen von Sequenzen

Einige abschließende Hinweise zum Umbenennen und Löschen von Sequenzen.

9. Kapitel – Trimmfunktionen für Cliplänge

In diesem Kapitel stellen wir Ihnen Schritt für Schritt die verschiedenen Trimmfunktionen von EDIUS vor.

9.1. Einfaches Trimmen mit der Maus – Grundlagen

Einige Grundlagen zum Trimmen mit der Maus.

9.2. Trimmen mit der Maus – Praxisbeispiel

Praxisbeispiel zum Trimmen mit der Maus.

9.3. Schrittweise Trimmen mit der Tastatur

Nach Anwahl der Clipkanten, lassen sich diese präzise über die Tastatur trimmen.

9.4. Praxisbeispiel zum schrittweisen Trimmen über die Tastatur

Das schrittweise Trimmen in der Praxisanwendung.

9.5. Objektkanten sofort zum Positionszeiger trimmen

Über die Tastatur stehen uns weitere Funktionen zur Verfügung, um unsere Clipkanten sofort an die Cursorposition zu versetzen.

9.6. Magnetfunktion richtig verwenden und einstellen

Da es für unser aktuelles Praxisbeispiel wichtig ist, beschäftigen wir uns in dieser Lektion ausführlich mit der Magnetfunktion und ihren Optionen.

9.7. Praxisbeispiel zum Trimmen mit der N- und M-Taste

Praxisbeispiel zur gezeigten Trimmfunktion, die wir als Option auch immer im "Nachrutschen"-Modus ausführen können.

10. Fortgeschrittene Trimmfunktionen

In diesem Kapitel behandeln wir weitere fortgeschrittene Techniken für das Trimmen von Clips.

10.1. Trimm-Editor, Einführung

Einführung zum Arbeiten im Trimmen-Modus.

10.2. Praxisbeispiel und Vorbereitung zum Slide-Trimmen

Kleines Praxisbeispiel, das uns gleichzeitig als Vorbereitung zum anschließenden Slide-Trimmen dient.

10.3. Slide-Trimmen

Beim Slide-Trimmen wird der Schnittpunkt zwischen zwei Clips verschoben – ideal zum Anpassen eines Perspektivenwechsels.

10.4. Slip-Trimmen

Beim Slip-Trimmen wird der verwendete Clipinhalt verschoben, ohne dass die Cliplänge verändert wird.

10.5. Roll-Trimmen

Beim Roll-Trimmen lässt sich ein bereits getrimmter Clip zwischen zwei benachbarten Clips verschieben, ohne dass seine Länge verändert wird.

10.6. Fortgeschrittenes Trimmen mit der Maus

Durchführen fortgeschrittener Trimmfunktionen mit der Maus (ohne Trimmen-Modus).

11. Kapitel - Titelerstellung mit dem Quick-Titler

In diesem Kapitel geht es um die Erstellung von Video-Titeln mit dem Quick-Titler, dem in EDIUS integrierten Titelprogramm.

11.1. Titel – Grundlagen und Einführung

Einführung sowie einige erste Grundlagen zur Titelerstellung.

11.2. Länge für Titel einstellen

Hier sehen wir uns einige Optionen für das Einstellen der Titellänge an, unter anderem das Definieren der Länge über die In- und Out-Markierung in der Zeitleiste.

11.3. Bin-Ordner für Titel anlegen

Um die Übersicht zu behalten, empfiehlt es sich, im Bin einen oder mehrere Ordner für Titel anzulegen. Nicht mehr benötigte Titel können über die Funktion "Datei löschen" endgültig entfernt werden.

11.4. Titel über Vorschau einfügen

Hinweise zum Einfügen von Titeln über die Vorschau.

11.5. Titel im Bin-Fenster erstellen

Titelerstellung direkt im Bin-Fenster.

11.6. Titel – Größe und Position

Verschiedene Funktionen zum Festlegen von Titelposition und -größe.

11.7. Schriftart und Ausrichtung

Schriftart und Ausrichtung.

11.8. Textfarbe und Texturfüllung

Einstellen der Textfarbe und Verwenden von Bildern als Texturfüllung.

11.9. Farbverläufe einstellen

Farbverläufen können in Quicktitler für Texte und andere Grafikobjekte verwendet werden. Wie das funktioniert, schauen wir uns hier am Beispiel eines Textobjektes an.

11.10. Textkontur

Einstellen einer Schriftkontur.

11.11. Textschatten

Einstellen eines Schatteneffektes.

11.12. Textkanten abschrägen

Das simulierte Abschrägen der Textkanten verleiht dem Text einen dreidimensionalen Charakter.

11.13. Unschärfe hinzufügen

Unschärfe für verschiedene Textattribute einstellen.

11.14. Tipp zum Auswählen der Schriftart

Mit den Pfeiltasten ist es möglich, die Schriftarten Schritt für Schritt zu durchstöbern, um den jeweiligen Text sofort in der gewählten Schrift angezeigt zu bekommen.

11.15. Eigenes Textdesign abspeichern

Abspeichern eigener Textdesigns als Vorlage.

11.16. Bildobjekte verwenden

Verwenden von Bilddateien (z.B. Logos) in der Titelgestaltung.

11.17. Eigenes Bild als Vorlage

Eigene Bilder einbinden und als Bildvorlage abspeichern.

11.18. Grafikobjekte erstellen

Erstellen von eigenen Grafikobjekten, wie z.B. Rechteck, Kreis oder Pfeil.

11.19. Elemente im Vorder-/Hintergrund

Titelemente in den Vorder- bzw. Hintergrund bringen.

11.20. Praxisbeispiel inkl. Ausrichten von Objekten

Exaktes Ausrichten von Objekten anhand eines kleinen Praxisbeispiels.

11.21. Sonderzeichen verwenden

Verwenden von Sonderzeichen.

11.22. Farbeinstellungen von anderen Objekten übernehmen

Tipp zum Übertragen von Farbeinstellungen.

11.23. Hinweis zu Hilfslinien und Skalierung

Quicktitler stellt uns verschiedene Hilfslinien zur Orientierung und Ausrichtung zur Verfügung.

11.24. Laufschrift erstellen (Kriechtittel)

Erstellen einer bewegten Laufschrift.

11.25. Mehrere Titel mit mehreren Videospuren kombinieren

In dieser Lektion lernen wir, wie man in EDIUS weitere Videospuren hinzufügt und mehrere Titel über unterschiedliche Videospuren kombiniert.

11.26. Anpassen der Titelkombination

Anpassen und Optimieren unserer Titelkombination.

11.27. Erstellen von Rolltiteln

Am Beispiel eines Rolltitels (Abspann) lernen wir auch die Optionen zum Einstellen des Buchstaben- und Zeilenabstands kennen.

11.28. Titel kopieren – als Instanz oder neue Version

Das Kopieren von Titelclips kann in vielen Fällen sinnvoll sein, um z.B. eine identische Version an einer anderen Stelle zu verwenden oder um auf Basis eines bestehenden Titels einen neuen zu erstellen.

12. Fortgeschrittene Timeline- und Editingfunktionen

In diesem Kapitel wenden wir uns, aufbauend auf dem bisher Gelernten, fortgeschrittenen Timeline- und Editingfunktionen zu.

12.1. Einleitung und Vorbereitung

Vorbereiten der Timeline für die nächsten Editing-Beispiele.

12.2. Spuren vom automatischen Verschieben ausschließen (Sync-Lock Einführung)

In dieser Lektion wird gezeigt, was sich hinter der Sync-Lock-Funktion verbirgt.

12.3. Clips mit der Maus kopieren und ersetzen

Manuelles Kopieren und Ersetzen von Clips in der Zeitleiste.

12.4. Clips schneiden und Spuren auswählen

Beim Schneiden von Clips und anderen Editing-Operationen ist es oft wichtig, welche Spuren für die Bearbeitung ausgewählt werden.

12.5. Clips bei gesetztem In- oder Out-Punkt einfügen

Als Einstieg zu weiterführenden Schnitt-Techniken schauen wir uns hier an, was passiert, wenn beim Einfügen eines Clips In- oder Out-Punkt auf der Zeitleiste gesetzt sind.

12.6. Definierten Clipbereich am In- oder Out-Punkt einfügen

Die in der letzten Lektion kennengelernte Technik funktioniert natürlich auch, wenn wir im einzufügenden Clip In- und Out-Punkt gesetzt haben.

12.7. Praxisbeispiel zum Einfügen am In- und Out-Punkt

Kleines Praxisbeispiel zum Einfügen am In- und Out-Punkt.

12.8. 3-Punkt-Editing – Einführung

Einführung zum 3-Punkt-Editing.

12.9. Praxisbeispiel zum 3-Punkt-Editing

Kleines Praxisbeispiel zum 3-Punkt-Editing und Überleitung zum Thema 4-Punkt-Editing.

12.10. 4-Punkt-Editing

Einleitung und Beispiel zum 4-Punkt-Editing.

12.11. Praxisbeispiel Ton ersetzen

Anwendungsbeispiel zum Ersetzen des Tons für einen bestimmten Clip bzw. Zeitbereich.

12.12. Zeitbereiche clipübergreifend markieren

Hinweis zum clipübergreifenden Setzen von In- und Out-Punkt.

12.13. Lücken clipübergreifend löschen

Mehrere Lücken in einem Arbeitsschritt schließen.

12.14. Video- und Audioclips manuell verknüpfen

Verknüpfen von Video- und Audioclips.

12.15. Zeitbereiche entfernen

Über die Definition von In- und Out-Punkt lassen sich auch gut ganze Zeitbereiche entfernen.

12.16. Clips kopieren und einfügen

Kopieren und Einfügen von Clips.

12.17. Einleitung zum Thema Match-Frame

Einleitung zum Thema Match-Frame-Funktionen und Anpassen der Info-Bildschirmanzeige.

12.18. Schaltfläche für Gruppenmodus hinzufügen

Am Beispiel der Funktion "Gruppenmodus" lernen wir, wie man Schaltflächen auf der EDIUS-Oberfläche hinzufügen und abändern kann.

12.19. Der Gruppenmodus

Vorstellung des Gruppenmodus zum "Verschränken" von Quelle und Zeitleiste.

12.20. Match-Frame von Quelle zu Timeline (Rekorder)

Wenn die Clips über einen eigenen Timecode verfügen, funktioniert Match-Frame auch in die Gegenrichtung.

12.21. Weiterführende Match-Frame-Grundlagen

Im Zusammenhang mit Match-Frame gibt es noch einige weiterführende Funktionen und Einstellungen, die wir hier ausführlich beschreiben.

12.22. Match Frame Rekorder zu Player

Mit der Match-Frame-Funktion Rekorder zu Player, können wir uns zur aktuellen Timelineposition die identische Timecodeposition des Clips im Player-Fenster anzeigen lassen – praktisch bei Multikamera-Aufnahmen.

13. Videofilter

In diesem Kapitel geht es um einfache Beispiele für die Farbkorrektur und das generelle Anwenden von Videofiltern.

13.1. Videofilter Einleitung

Einleitung zum Thema Videofilter.

13.2. Farbabgleich

Vorstellung des Videofilters Farbabgleich.

13.3. Einfacher Weißabgleich

Durchführen eines Weißabgleichs anhand von zwei Beispielen.

13.4. Primäre Farbkorrektur

Mit dem Filter für die Primäre Farbkorrektur können wir sehr intuitiv weitere Anpassungen bezüglich Farbe und Helligkeit vornehmen.

13.5. Videofilter mehrfach anwenden

Kopieren eines oder mehrerer eingestellter Videofilter auf andere Clips.

13.6. Drehung und Größe mit dem Layouter anpassen

Mit dem Layouter können Sie einen Videoclip geometrisch anpassen, also z.B. Größe und Drehung ändern.

13.7. Reihenfolge von Filtern

Wichtig für das Endergebnis ist, in welcher Reihenfolge Filter angewendet werden.

13.8. Video stabilisieren

Vorstellung des Stabilisator-Videofilters zur Korrektur von verwackelten Aufnahmen.

13.9. Abspiel-Performance und Rendern

Kann ein Bereich nicht in Echtzeit abgespielt werden, so muss er berechnet werden (Rendern). Dazu bietet EDIUS verschiedene Optionen.

13.10. Puffereinstellungen für die Wiedergabe

In dieser Lektion erklären wir, was es mit dem Wiedergabepuffer in EDIUS auf sich hat.

13.11. Videofilter – Ausblick

Ausblick auf weitere Lernkurse zum Thema Videofilter.

14. Kapitel – Videoüberblendungen

In diesem Kapitel geht es um das Anwenden von Effekten zum Überblenden von Clips.

14.1. Einleitung zu Überblendeffekten

Kurzwiederholung und Einleitung zum Thema Übergangseffekte.

14.2. Position von Übergangseffekten

Grundlagen und Praxisbeispiel zur Position von Übergangseffekten.

14.3. Übergangseffekte löschen

Tipp zum Löschen von Übergangseffekten.

14.4. Schaltfläche für Überblendung und Überblenden mehrerer Clips

Übergänge über Schaltfläche einfügen und Überblenden mehrerer Clips in einem Schritt.

14.5. Standard für Dauer und Effekt festlegen

Festlegen der Standards für Überblenddauer und Effekt.

14.6. Hinweis zu den Overscan-Einstellungen

Durch Anpassen der Projekt-Overscan-Einstellung können wir unschöne Randeffekte bei Übergängen vermeiden.

14.7. Schwarz-/Farbblende erstellen und als Benutzereffekt ablegen

Erstellen einer Schwarz- bzw. Farbblende.

14.8. Clips auf- und abblenden

Um Clips auf- und abzublenen, müssen wir die Übergangseffekte an einer anderen Stelle platzieren.

14.9. Praxisbeispiel zum Einfügen und Trimmen

Bevor weitere Übergangseffekte eingefügt werden, möchte ich an einem kleinen Beispiel einige der bereits kennen gelernten Funktionen zum Einfügen und Trimmen von Clips wiederholen.

14.10. Praxisbeispiel zum mehrfachen Einfügen von Übergangseffekten

Kurzes Praxisbeispiel, an dem wir weitere wichtige Optionen zum Einfügen von Übergangseffekten kennen lernen.

14.11. Verschiedene Probleme bei Übergangseffekten und deren Behebung

An einem weiteren Beispiel sehen wir verschiedene Probleme, die sich bei Übergangseffekten ergeben können und zeigen, wie man diese jeweils beheben kann.

15. Kapitel – Arbeiten mit Standbildern und Fotos

In diesem Kapitel geht es um das Arbeiten und Einbinden von Standbildern und Digitalfotos.

15.1. Einführung und Anlegen von Schaltflächen zur Standbilderstellung

Einführung zum Thema und Erstellen eines Standbildes sowie Hinzufügen von Schaltflächen zur Standbilderstellung.

15.2. Standardlänge für Standbilder einstellen

Einstellen der Standardlänge für Standbilder.

15.3. Beispiel zum Einfügen von Standbildern

Anhand eines Beispiels lernen wir noch eine weitere Methode zum Einstellen der Standardlänge kennen.

15.4. Standbilder aus der Timeline erstellen

Erstellen von Standbildern aus der Timeline.

15.5. Einpassen von Standbildern mit dem Layouter

Grundlagen zum Einpassen von Digitalfotos im Layouter.

15.6. Schwarze Ränder vermeiden und Ausschnitte anpassen

Anpassen der Bildausschnitte bei der Verwendung von Digitalfotos.

15.7. Größe von Digitalfotos optimieren

Um das EDIUS-Projekt nicht unnötig aufzublasen, kann es sehr sinnvoll sein, Digitalfotos auf eine geeignete (kleinere) Auflösung zu bringen.

16. Kapitel – Audiotbearbeitung

In diesem Kapitel geht es um die Audiotbearbeitung und Aufzeichnung von Audiokommentaren.

16.1. Grundlagen zu Audiospuren und Wellenformdarstellung

Einige Grundlagen zu Audiospuren und Grundlagen zur Darstellung der Audio-Wellenform (Linear oder Log).

16.2. Blenden und Audio

Hinweis zu Audioblenden beim Anwenden von Videoblenden.

16.3. Audio ein- und ausblenden

Ein- und ausblenden von Audioclips.

16.4. Tastaturkommandos für das Ein- und Ausblenden von Audio

Audioclips lassen sich schnell und einfach über Tastaturkommandos ein- und ausblenden.

16.5. Audio Mixer und Projekt-Audiokanal-Anzahl

Einführung zum Audio Mixer und Festlegen der Projekt-Audiokanal-Anzahl.

16.6. Lautstärken normalisieren

Vorstellen der Normalisieren-Funktion zum Angleichen der Lautstärke verschiedener Audioclips.

16.7. Spurlautstärke einstellen

Einstellen der Gesamtlautstärke einer Audiospur mit dem Audio-Mixer.

16.8. Eingang für Voice-Over einrichten

Einrichten eines Gerätes (Mikrofon) für die Kommentaraufnahme.

16.9. Voice-Over-Aufnahme durchführen

Durchführen einer Voice-Over Aufnahme.

16.10. Anmerkungen zur Voice-Over-Aufnahme

Einige Anmerkungen und Tipps zur Voice-Over-Aufnahme.

16.11. Lautstärkeanpassung für Kommentar

Herabsetzen der Musiklautstärke an Stellen, an denen Kommentarton zu hören ist.

16.12. Audio mit EDIUS Audiofiltern optimieren

In dieser Lektionen zeigen wir, wie man Audioaufnahmen, speziell Sprache, mit den EDIUS Audiofiltern optimieren kann (Equalizer).

16.13. Vorstellung des VST-Plugin Voxformer für die Audiotbearbeitung

Für fortgeschrittene Audio-Bearbeitungsmöglichkeiten, kann man so genannte VST-Plugins in EDIUS einbinden. In dieser Lektion stellen wir das Plugin Voxformer kurz vor.

16.14. Weitere VST-Plugins

Hinweis auf einige weitere empfehlenswerte VST-Plugins, z.B. zur Störgeräuschentfernung und Verminderung von Hall.

16.15. Abschlussbemerkung zur Audiotbearbeitung

Abschließende Hinweise zum Thema Audibearbeitung.

16.16. Kanal-Solo abschalten

Abwählen der Solo-Funktion für unseren Kommentar-Audiokanal.

17. Sequenzmarken, Projekteinstellungen und Projektvorlagen

In diesem Kapitel geht es um Projekteinstellungen und Projektvorlagen sowie um die Verwendung von Sequenzmarken.

17.1. Verwenden von Sequenzmarken

Mit den Sequenzmarken können wir uns bestimmte Zeitpunkte innerhalb einer Sequenz markieren.

17.2. Eigene Projektvoreinstellungen

Anlegen individueller Projektvoreinstellungen.

17.3. Projektvorlagen erstellen

Im Gegensatz zu Projektvoreinstellungen können Projektvorlagen bereits Videos, Clips, Bin-Ordner und weiteres Material beinhalten.

17.4. Projekte sichern oder übertragen

Hinweis zum Sichern und Übertragen von Projekten.

18. GV Browser – Kurzeinführung

In diesem Kapitel erhalten Sie eine Kurzeinführung zum GV Browser, dem Programm zum Sichten und Verwalten von Clips.

18.1. GV Browser – Einführung

Vorstellung und Einführung zum GV Browser.

18.2. GB Browser und EDIUS Interaktion

An einem kleinen Beispiel wird gezeigt, wie Sie im GV Browser Clips für die Verwendung in EDIUS vorbereiten können.

18.3. GV Browser – Ausblick

Mehr zum GV Browser erfahren Sie in unserem zweistündigen GV Browser Videolernkurs.

19. Bonuskapitel

In diesem Kapitel finden Sie Informationen zu sinnvollem Hard- und Software-Zubehör für EDIUS. Außerdem stellen wir Ihnen hier noch einige Lektionen aus älteren EDIUS Lernkursen zum Thema Band-Zuspieler zur Verfügung.

19.1. Einleitung zum Bonuskapitel

Einleitende Worte zum Bonuskapitel.

19.2. Jog Shuttle

19.2.1. JogShuttle und EDIUS-Tastatur

Tipps zum Arbeiten mit der Tastatur und einem externen Jog-Shuttle.

19.2.2. JogShuttle Belegung ändern

Manuelles Konfigurieren der JogShuttle Belegung.

19.2.3. JogShuttle Macros erstellen

Erstellen eines komplexen Macros, mit dem wir über einen Klick in EDIUS eine Audiorampe realisieren können.

19.3. VisTitle

Vistitle ist ein Zusatzprogramm zur Erstellung von ansprechenden Titelanimationen und -layouts. Vistitle bindet sich direkt in die Arbeitsoberfläche von EDIUS ein und ermöglicht daher eine sehr komfortable Handhabung.

19.3.1. Einleitung zu VisTitle

Einleitung zum VisTitle von Videostar.

19.3.2. Titel einfügen

Einfügen von Standtiteln über das Vorschauenfenster.

19.3.3. Text editieren einfach

Schnelles und einfaches Editieren von Titeln mit dem Layout Editor.

19.3.4. Vorlagen wechseln

Nachträgliches Wechseln von Titelvorlagen unter Beibehaltung der eingegebenen Texte.

19.3.5. Vorlagenlayout anpassen

Einfaches Anpassen vorhandener Layouts.

19.3.6. Animierte Vorlagen verwenden

Einige Grundlagen zum Verwenden von animierten Vorlagen.

19.3.7. Länge und Animation

Länge von Animationen einstellen.

19.3.8. Animation ergänzen

Statische Titel um Animationen ergänzen.

19.3.9. VisTitle – Schlusswort und Ausblick

Abschließende Hinweise zu Vistitle und den Lernkursen Vistitle.

19.4. OFX-Bridge und Magic Bullet Looks

In diesem Kapitel stellen wir Ihnen die OFX-Bridge für EDIUS vor.

19.4.1. Einleitung zur OFX-Bridge

Einleitung und Installation der OFX-Bridge.

19.4.2. Grundlagen zur Anwendung von OFX-Effekten

In dieser Lektion geht es um Grundlagen zur Anwendung von OFX-Effekten.

19.4.3. Einführung zu Magic Bullet Look

Als Beispiel für einen OFX-Effekt, stellen wir hier das Plugin Magic Bullet Looks vor.

19.4.4. Weitere Beispiele zu Magic Bullet Looks

Einige weitere Beispiele zu Magic Bullet Looks.

19.4.5. Analyse-Fenster von Looks und abschließende Worte

Kurzer Hinweis auf die Analyse-Fenster von Looks sowie abschließende Worte zu diesem OFX-Plugin.

19.5. Neat Video zur Entfernung von Bildrauschen

Mit Neat Video lässt sich unerwünschtes Bildrauschen aus Aufnahmen entfernen.

19.6. Plural Eyes 4

Vorstellung von Plural Eyes zur Synchronisation von Multikamera-Aufnahmen.

19.7. New Blue Titler Pro

Einführung in den Titler Pro von New Blue.

19.7.1. Titler Pro – Einführung und Grundlagen

Einführung und Grundlagen zur Anwendung von Titler Pro.

19.7.2. Einfache Ein- und Ausblendung hinzufügen und anpassen

Hinzufügen und Anpassen einfacher Ein- und Ausblendeffekte.

19.7.3. Vollversion und animierte Titelvorlagen

Verwenden von animierten Titelvorlagen in der Vollversion von Titler Pro.

19.7.4. Abschließende Worte zu Titler Pro

Einige abschließende Worte zu Titler Pro. Dabei wird auch auf den Vergleich zu Vistitle eingegangen.

19.8. Werbung: Coconut für EDIUS – Die optimale Beschleunigung für Ihren Workflow

Stellen Sie sich vor, es gäbe ein Werkzeug, das Ihre Arbeit mit EDIUS beschleunigen und Ihren Workflow noch produktiver machen könnte! proDAD hat dieses Tool für Sie entwickelt und lädt Sie ein, sich ein erstes Bild zu machen von der neuesten Lösung: Coconut für EDIUS.

20. Abschließende Worte und Ausblick

Abschließende Worte und Ausblick auf weitere, fortführende Lernkurse.