

Workshop 2

Der erste Schnitt

Nachdem wir das Videomaterial von der Kamera in den Rechner eingelesen haben, soll es nun an die Sichtung der Szenen und an den ersten Rohschnitt gehen.

Wir löschen schlechtes Material komplett aus dem Projekt und trimmen die Clips in der Länge, um überflüssige Aufnahmen zu entfernen. Mit dem Ändern der Szenenreihenfolge schneiden wir unser Video am Ende des Workshops schon ein wenig um.

Doch zunächst einmal wollen wir als Schnittprogramm die Demoversion von Adobes *Premiere 6* installieren.

2.1 Premiere installieren

Sie finden das gepackte File auf der Buch-CD im Verzeichnis *Workshop2* unter dem Namen *depre60to.zip*.

Die Demoversion beinhaltet den vollen Funktionsumfang des Programms und ist auf 30 Tage begrenzt. Nach Ablauf dieser Zeit können Sie das Programm leider nicht mehr verwenden.

- 1 Durch einen Doppelklick auf die Datei öffnen Sie automatisch *WinZip* zum Entpacken.
- 2 Starten Sie nach dem Extrahieren der Dateien *setup.exe*.
- 3 Wählen Sie als *Setup-Typ* die Option *Normal* aus und folgen Sie dem Installationsassistenten.

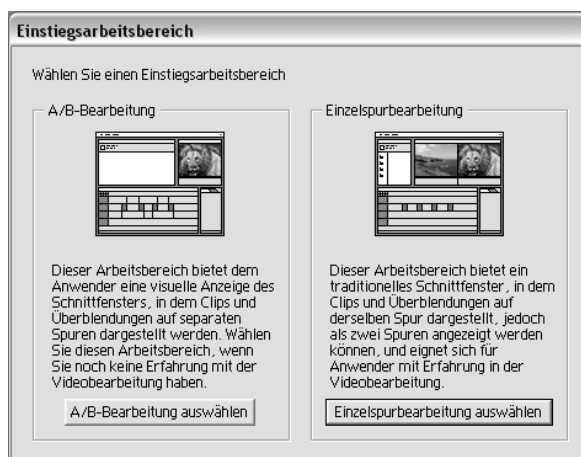


Installation von Premiere

2.2 Premiere starten

Beim Starten der Premiere-Demoversion sehen Sie am Anfang die noch verbleibenden Tage bis zum Ablauf der Testlizenz.

Mit dem ersten Programmaufruf müssen Sie die Darstellung der Oberfläche bestimmen. Wählen Sie die Option *A/B-Bearbeitung*. Wir erhalten damit separate Spuren für Clips und Überblendungen. Diese Einstellung hebt sich durch eine bessere Übersichtlichkeit hervor.

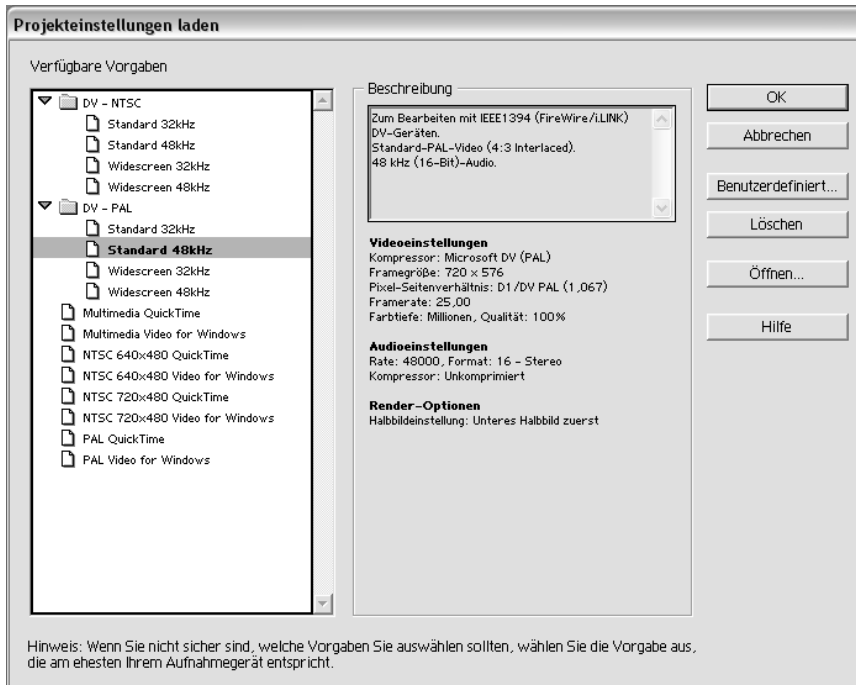


Darstellung der Oberfläche einstellen



Für die Projekteinstellungen wählen Sie im folgenden Fenster die Angaben für DV-PAL mit *Standard 48kHz*. Damit haben Sie eine Auflösung von 720 x 576 Bildpunkten und 48 kHz-Audio definiert, was der normalen Digitalaufzeichnung im PAL-Format entspricht.

Für andere Projekte wie Multimedia stehen Ihnen ebenfalls Grundeinstellungen zur Verfügung. Dabei wird auch schon der zu verwendende Codec vorgewählt. Die genauen Angaben sehen Sie im Bereich *Beschreibung* in der Mitte des Fensters.



Zum Starten werden Angaben über das Format gemacht

**PROFITIPP**

Wenn Sie eine Ausgabe im gleichen Format wie die Aufnahme beabsichtigen, sollten Sie immer die Quelleinstellungen verwenden. Sonst muss das importierte Filmmaterial in das neue Format umgerechnet werden, was sich mit erhöhtem Zeitaufwand und Qualitätsverlust bemerkbar macht.



2.3 Die Oberfläche

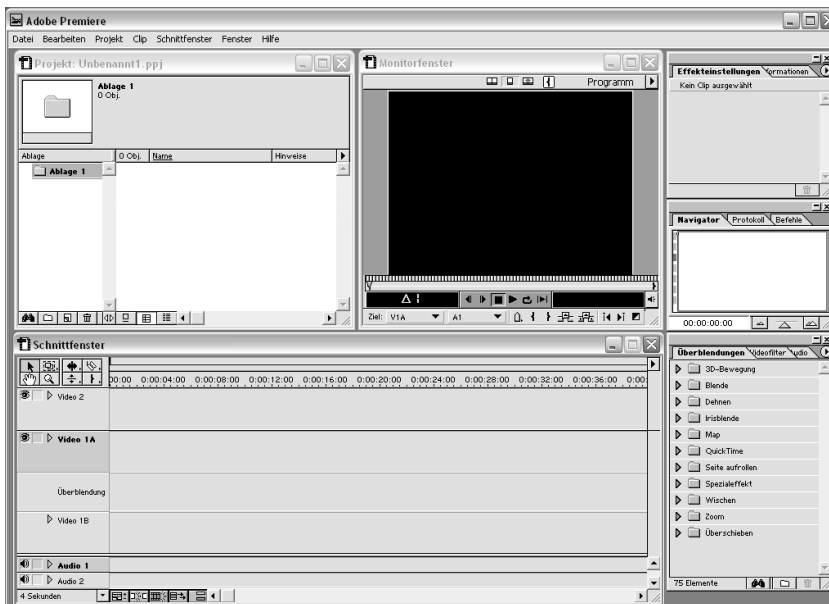
Je nach Einstellungen öffnet *Premiere* nach dem Start die Fenster wie im folgenden Bild. Über das Menü *Fenster* können Sie die Ansichten einzeln ein- oder ausschalten.

Das *Projektfenster* verwaltet alle Daten. Hier sehen Sie später jede von *Scenalyser* erstellte Szene aufgeführt und können Sie diese mit der Maus in das Schnittfenster ziehen.

Das *Schnittfenster* beinhaltet die Zeitleiste für die Video- und Audiospuren, auf welcher die Clips platziert werden. Ebenfalls werden hier Überblendungen und Titelgrafiken dargestellt und zeitlich organisiert.

Das *Monitorfenster* in der Bildschirmmitte dient zum Abspielen der Videoproduktion. Schließlich befinden sich am rechten Rand noch diverse Fenster zum Navigieren im Schnittfenster und Einfügen von Effekten.

Nach diesem kurzen Überblick wollen wir gleich mit dem Importieren von Filmszenen beginnen.



Der Startbildschirm nach der Installation



2.4 Videos importieren

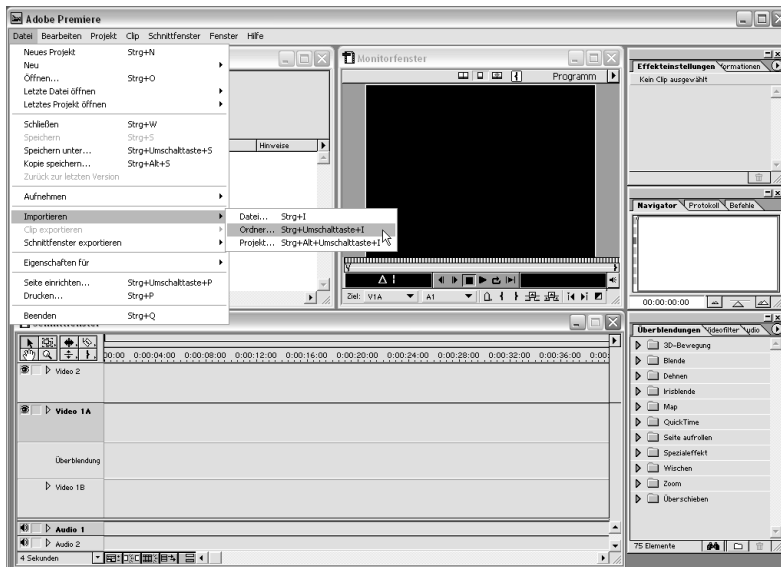
Wir importieren nun die von *Scenalyser* erstellten Videoclips in *Premiere*. Dabei können wir einzelne Dateien oder ganze Verzeichnisse auf einmal in das Projektfenster platzieren.

Anschließend sichten wir die Szenen, um ganz schlechte sofort zu löschen und zu lang geratene zu kürzen.

Quellmaterial einbinden

Wählen Sie im Menü *Datei/Importieren/* aus. Mit *Datei...* importieren Sie eine einzelne Datei, zum Beispiel eine Videoszene, *Ordner...* ermöglicht es Ihnen, einen Ordner mit allen darin befindlichen Dateien auf einmal zu öffnen, während *Projekt...* ein *Premiere*-Projekt mit allen Verzeichnissen und Dateien einbindet.

Leider kann *Premiere* keine Unterverzeichnisse importieren. Wenn Sie zum Beispiel einen Ordner *Australien1* mit den Unterverzeichnissen *Ayers Rock*, *Cairnes*, *Flug* und *Sydney* haben, müssen Sie diese einzeln auswählen.



Importieren eines Ordners mit Videoclips



Nachdem Sie die Szenen importiert haben, speichern Sie das noch unbenannte Projekt mit *Datei/Speichern* ab.

Wählen Sie einen aussagefähigen Namen und als Verzeichnis am besten das gleiche wie für ihre Videodaten.



Da *Windows* bzw. *Premiere* die Verzeichnisse alphabetisch sortiert, können Sie anhand der Ordnerreihenfolge im Fenster nicht mehr die Reihenfolge der Aufnahmen erkennen. Abhilfe schaffen Sie, wenn Sie bei der Vergabe der Ordnernamen die erste Szene als Nummer voranstellen, zum Beispiel *0001_Flug*, dann *0003_Sydney*, *0070_Ayers Rock*. Bei der Sortierung wird die Reihenfolge nach den Nummern festgelegt und Sie behalten die zeitliche Abfolge bei.

Material sichten

Öffnen Sie ein importiertes Verzeichnis, hier *Ayers Rock*, durch Doppelklicken auf das Ordnersymbol im Browser des Projektfensters. Es werden alle darin enthaltenen Szenen mit Namen, Auflösung und dem ersten Bild angezeigt.

Wählen Sie am besten die *Thumbnail*-Darstellung, falls nicht automatisch geschehen.

Klicken Sie auf das Anfangsbild der Szene, erscheinen die Informationen im oberen Fensterbereich. Neben der Auflösung und dem Ton sehen Sie die exakte Länge, hier 4 Sekunden und 0 Einzelbilder. Das Format der Zeitangabe ist immer *Stunden:Minuten:Sekunden:Einzelbilder*, wobei für die PAL-Darstellung die Basis bei 25 Bilder/Sekunde liegt (aus dem Englischen: frames per second, kurz fps).

Klicken Sie unter dem kleinen Vorschaufenster auf die *Abspielen*-Taste, wird die Videosequenz gespielt. Sie können mit dem Schieberegler beliebig in der Szene verfahren.



Das Browser-Fenster in der Thumbnail-Darstellung



Szenen im Projektfenster löschen

Bevor wir die Szenen im Schnittfenster platzieren, können wir schlechtes Material aussortieren und damit das Projekt übersichtlicher gestalten.

- 1 Drücken Sie zum Löschen einer Szene aus dem Browserfenster mit der rechten Maustaste auf das Bildsymbol und wählen Sie im Popup-Menü *Löschen*.
- 2 Sie können eine markierte Szene auch über den Menüpunkt *Bearbeiten/Löschen* entfernen.



Szenen im Projektfenster löschen



PROFITIPP

Die gelöschten Szenen bleiben auf der Festplatte erhalten und werden nur in Ihrem Projekt entfernt. Über *Datei/Importieren/Datei...* können Sie diese jederzeit wieder einfügen.

Szenen im Projektfenster trimmen

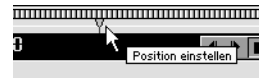
Sie können die Länge der Szenen schon vor dem Platzieren im Schnittfenster ändern.

- 1 Machen Sie einen Doppelklick auf das Bildsymbol im Browser. Es öffnet sich ein Ausgabefenster und Sie können das Video in groß anschauen.
- 2 Zum Abspielen drücken Sie die *Abspielen*-Taste am unteren Rand.



Szenen im großen Vorschaufenster kontrollieren

Mit der *Positionsmarke* können Sie im Clip verfahren und so an jede beliebige Stelle springen. Die Verfahrensgeschwindigkeit der Maus überträgt sich auf die Abspielgeschwindigkeit und erlaubt ein schnelles Vorwärts- und Rückwärtsspielen.



Schieberegler für die Position

Zum Trimmen, also dem Kürzen der Szene, verschieben Sie den Anfangs- und Endpunkt, im Englischen als In- und Out-point bezeichnet, mit der linken Maustaste. Der Zeiger ändert sich zu einer eckigen Klammer, wenn Sie den Zeitpunkt bearbeiten können. Der getrimmte Bereich wird mit grüner Farbe dargestellt. Nur dieser Ausschnitt wird für den Filmschnitt übernommen.



Trimmen des Szenenanfangs

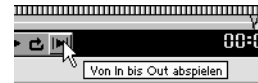


Alternativ können Sie die Zeitmarke an eine Stelle platzieren und aus dem Menü am unteren Rand die Marken für den In- und Outpunkt setzen. Zum bildgenauen Ansteuern stehen Ihnen Einzelbildschalter in der Steuerleiste zur Verfügung.



Den Inpoint setzen

Schauen Sie sich mit der eingeschränkten *Abspielen*-Taste den getrimmten Bereich an und kontrollieren Sie so die Szene. Ist alles zu ihrer Zufriedenheit, schließen Sie das Fenster mit dem Schließsymbol.



Nur den grünen Bereich abspielen.



PROFITIPP

Ähnlich wie beim Löschen wird die Datei beim Trimmen nicht verändert. *Premiere* verwaltet die Anfangs- und Endpunkte, kürzt aber nicht die eingelesene Videosequenz auf der Festplatte. Somit bleibt unabhängig ihrer Szenenlänge der Speicher belegt.

Dies bringt den Vorteil, dass Sie die ursprüngliche Szene jederzeit wiederherstellen können.

Damit haben wir die Videoclips soweit aufbereitet, wie es einzeln betrachtet möglich ist. Wenn Sie in den nächsten Arbeitsschritten mehrere Szenen hintereinander fügen, wird sich noch öfters die Notwendigkeit ergeben, diese zu kürzen oder gar ganz zu löschen.

Aus diesem Grund können Sie auch wie nachfolgend beschrieben die Szenen bearbeiten und das vorherige Kapitel in Ihrem Arbeitsablauf überspringen.



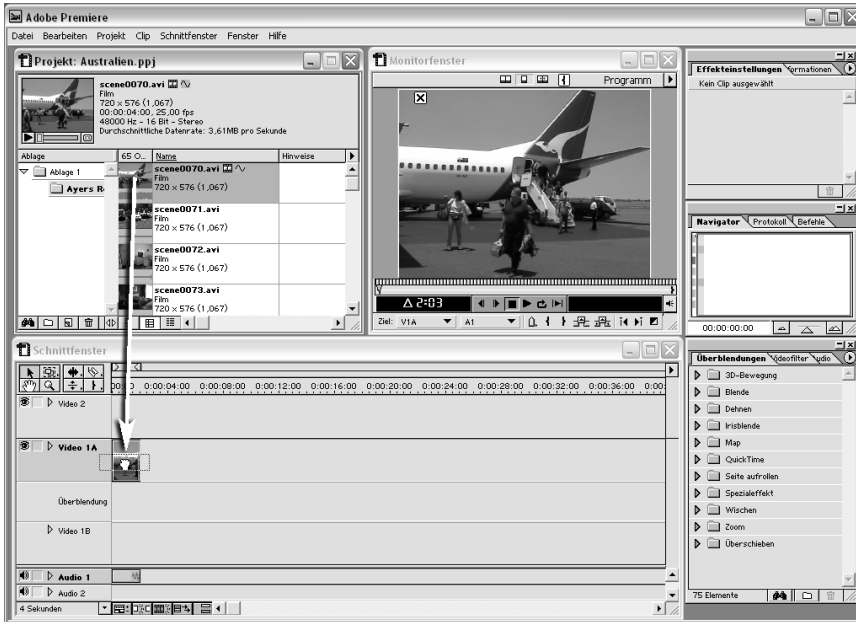
2.5 Der erste Schnitt

Nachdem wir das Videomaterial in *Premiere* importiert haben, können wir mit der eigentlichen Schnittarbeit beginnen.

Wir ziehen die einzelnen Clips auf die Zeitleiste des Schnittfensters, bearbeiten erneut die Länge und ändern die Reihenfolge.

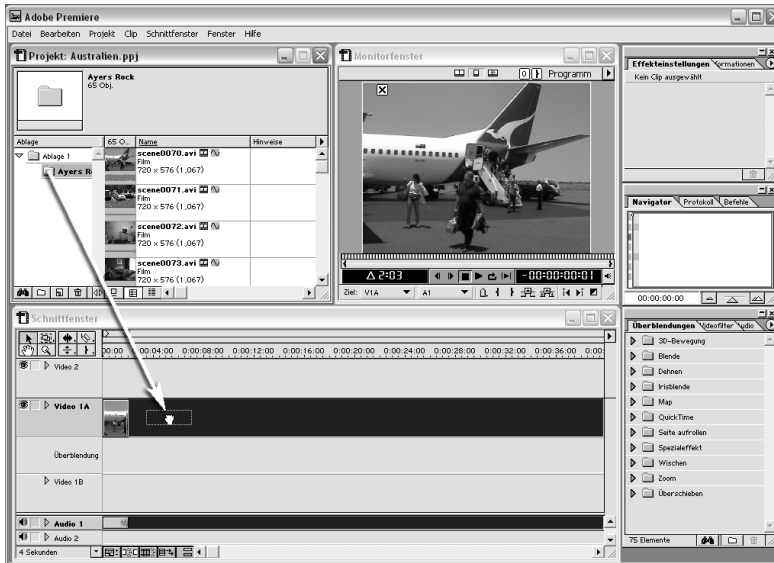
Im Schnittfenster platzieren

- 1 Wählen Sie die erste Szene im Projektfenster aus und ziehen Sie diese mit gedrückter linker Maustaste in das Schnittfenster auf die Videospur *Video 1A*. Das Bildsymbol der Szene wird auf der Zeitleiste platziert.
- 2 Verfahren Sie mit weiteren Szenen genauso.





Szenen vom Projekt- in das Schnittfenster ziehen

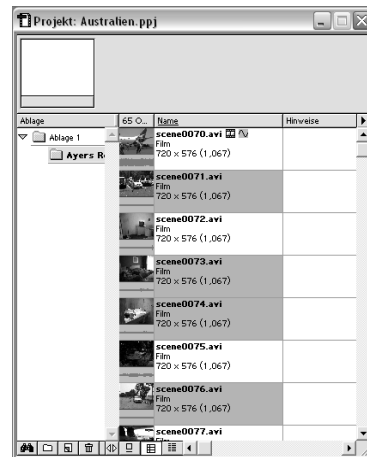
- 3 Wenn Sie das gesamte Verzeichnis verschieben möchten, können Sie auch den Ordner im Fenster wählen und ihn ins Schnittfenster ziehen.



Platzieren eines ganzen Ordners

Mit der -Taste lässt sich ein ganzer Szenenblock auf einmal verschieben. Markieren Sie die erste Szene, halten die -Taste gedrückt und wählen Sie die letzte Szene. Der ganze Block wird ausgewählt und Sie können ihn in das Schnittfenster ziehen.

Mit der **[Strg]**-Taste können Sie mehrere beliebige Szenen auswählen. Klicken Sie auf die erste und addieren Sie mit gedrückter **[Strg]**-Taste weitere dazu. Mit einem erneuten Anklicken lassen sich diese wieder aus der Auswahl entfernen.



Einzelne Szenen zum Verschieben auswählen

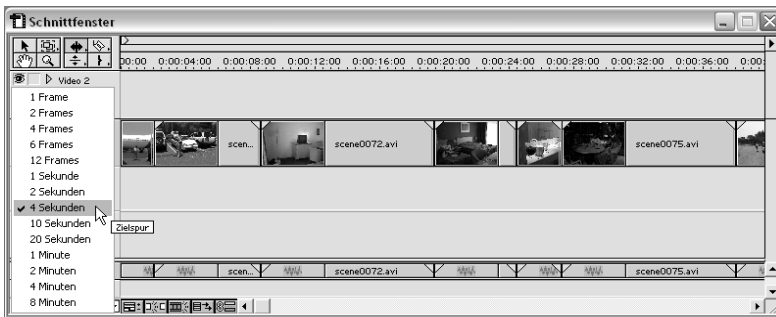


Navigation im Schnittfenster

In der Reihenfolge, wie die Clips auf der Videospur angeordnet sind, werden sie im fertigen Film zu sehen sein. Diese Ansicht können Sie auf die folgenden Arten beeinflussen:

Klicken Sie auf die Taste *Zeit-Zoomfaktor* links unten im Schnittfenster. In einem Ausklappmenü können Sie Vergrößerungsstufen für die Zeitleiste angeben.

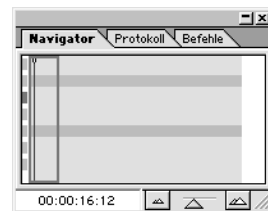
Wählen Sie zum Beispiel eine Anzeigegröße von *4 Sekunden*. Damit sehen Sie die meisten Clips mit Anfangsbild und Dateinamen. Größere Zoomfaktoren wie *2 Sekunden* zeigen auch noch das Endbild an, abhängig von der gewählten Darstellungsform der Videoclips.



Der Zoomfaktor bestimmt die Anzeigegröße der Clips

Im Navigatorfenster sehen Sie die Spuren symbolisch dargestellt. Der grüne Rahmen entspricht dem eingestellten Zoomfaktor, die rote Linie zeigt die Position der Zeitmarke an.

Verändern Sie den Anzeigebereich mit den *Vergrößern-/Verkleinern-Tasten* oder dem *Schieberegler*. Die Übersichts-darstellung mit dem Bereichsrahmen wird genauso aktualisiert wie die Clipanzeige der Zeitleiste. Die möglichen Stufen sind dieselben wie im Ausklappmenü des Schnittfensters.



Das Navigatorfenster

Die Darstellung der Clips im Schnittfenster ändern Sie über *Fenster/Fenster-Optionen/Schnittfenster-Optionen*.

Die *Symbolgröße* ist für die Höhe der Spur verantwortlich. Je kleiner das Symbol, desto mehr Videospuren können Sie im Schnittfenster sehen.

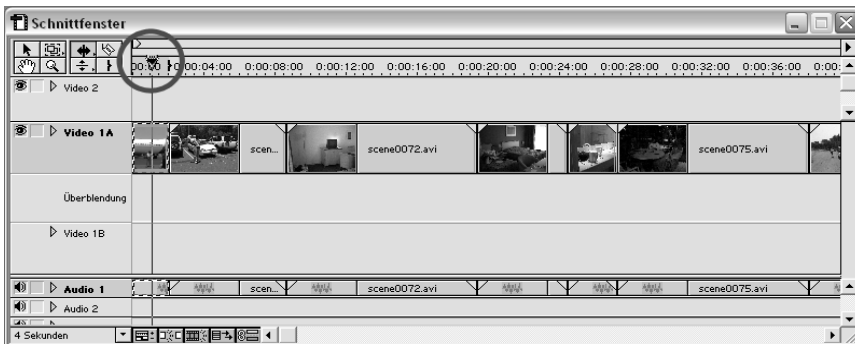
Mit *Spurformat* können Sie die Anzeige der Clips anpassen. Nur Bilder, mit Anfangs- und Endbild sowie Dateinamen bis zur Anzeige ohne Bildsymbol sind möglich.



Einstelloptionen für die Clipdarstellung

Verschieben Sie die Zeitmarke, um sich in der Szene zu bewegen und diese im Monitorfenster darzustellen. Wenn Sie mit dem Mauszeiger auf die Marke fahren, ändert sich der Pfeil in ein schwarzes Dreieck und Sie können diese verschieben.

Mit der Zeitmarke bewegen Sie sich am schnellsten in ihrer Produktion. Natürlich können Sie im Monitorfenster die Szenen in Echtzeit abspielen, doch zum Auffinden einer Stelle oder schnellem Durchschauen von Szenen ist dies das beste Hilfsmittel.



Mit der Zeitmarke bewegt man sich in der Videoproduktion



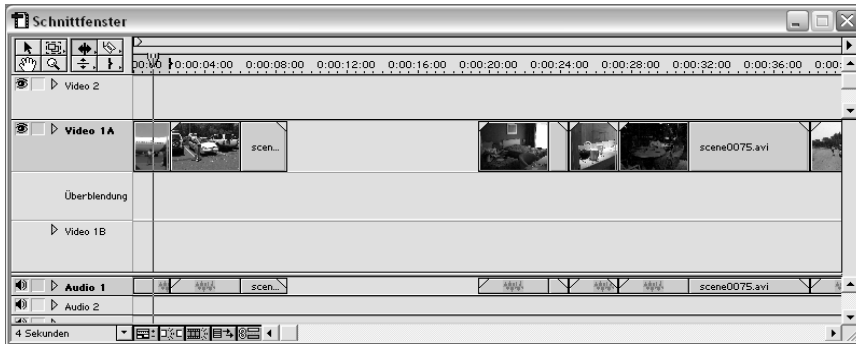
Szenen im Schnittfenster löschen

Wie zuvor können wir Clips aus dem Projekt entfernen, ohne diese tatsächlich auf der Festplatte zu löschen.

Wählen Sie die Szene im Schnittfenster an, kennzeichnet ein punktierter Rahmen die Auswahl.

Drücken Sie entweder auf die rechte Maustaste zum Öffnen des Popup-Menüs und wählen Sie *Löschen* oder rufen Sie das Menü *Bearbeiten/Löschen* auf. Die dritte und schnellste Möglichkeit ist ein Druck auf die **[Entf]**-Taste.

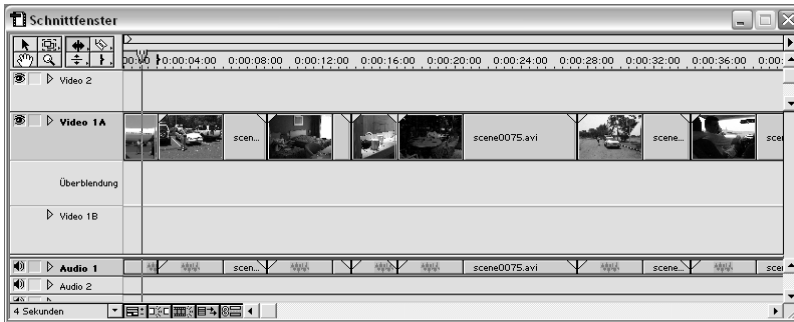
In allen Fällen wird die Szene aus der Zeitleiste entfernt und es entsteht eine Lücke.



Mit Löschen entsteht eine Lücke im Zeitablauf

Zum Schließen wählen Sie die Lücke aus und drücken wieder die rechte Maustaste. Verwenden Sie die Funktion *Löschen und Lücke schließen* im Popup-Menü. Die Lücke wird entfernt und alle nachfolgenden Clips aufgeschlossen.

Sie können beide Schritte auch in einem Arbeitsgang ausführen, wenn Sie die Szene markieren und im Popup-Menü *Löschen und Lücke schließen* wählen. Damit wird der Clip ebenfalls entfernt und automatisch alle nachfolgenden aufgerückt – das gleiche Ergebnis mit weniger Aufwand.



Die Lücke wird mit Löschen und Lücke schließen entfernt

Sie löschen gleich mehrere Clips auf einmal, wenn sie beim Aufrufen der Menüfunktion einen Block markiert haben. Wählen Sie den ersten Clip, halten Sie die **⇧**-Taste gedrückt und wählen Sie den letzten.

Einzelne Clips können mit der **[Strg]**-Taste addiert werden, um dann ebenfalls mit einem Ruck zu verschwinden.

Bei Auswahl mehrerer Clips können Sie allerdings nicht mehr das Popup-Menü aufrufen, da beim Drücken der rechten Maustaste nur die darunter liegende Szene selektiert bleibt. Entfernen Sie die Szenen mit dem Menüpunkt *Bearbeiten/Löschen*, welcher aber eine Lücke in der Zeitleiste hinterlässt.



Mehrere Clips lassen sich nur über das Menü löschen



Löschen widerrufen

Unbeabsichtigtes Löschen können Sie mit dem Menüpunkt *Bearbeiten/Löschen widerrufen* rückgängig machen. Dieses Menü hilft Ihnen nicht nur, die Löschaktion zu widerrufen, sondern jede zuvor ausgeführte Aktion.

Alternativ hierzu können Sie im *Protokollfenster* die Aktion nehmen und in den Papierkorb ziehen. Das Protokoll führt jede Operation auf und hilft Ihnen so, gezielt eine Aktion auszuwählen und diese rückgängig zu machen.

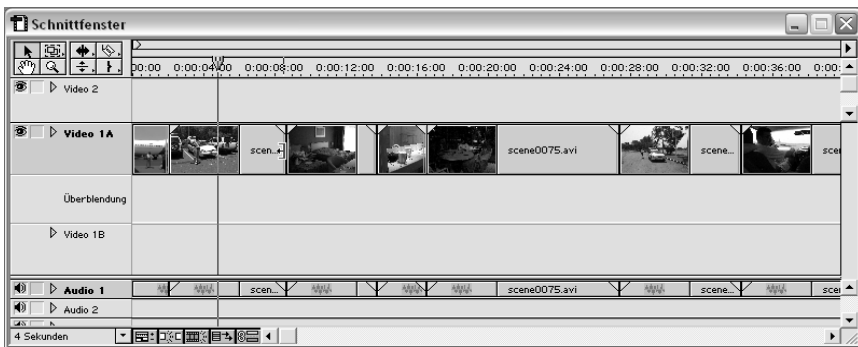


Aktion in den Papierkorb ziehen

Szenen im Schnittfenster trimmen

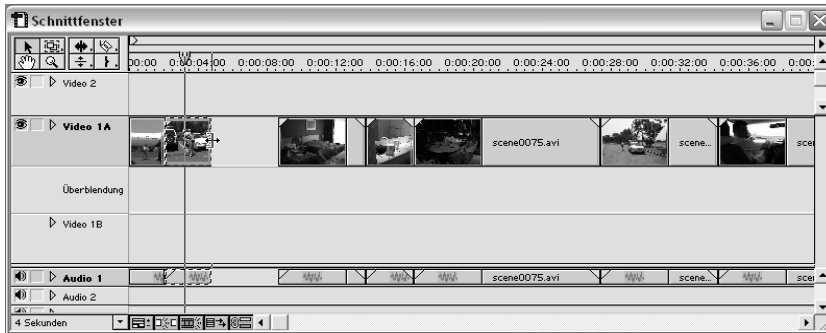
Auch hier können wir die Anfangs- und Endpunkte der Szenen neu bestimmen.

- 1 Wählen Sie eine Szene aus.
- 2 Fahren Sie mit der Maus an den Anfangs- bzw. Endpunkt. Der Pfeil ändert sich wieder in die bekannte rechteckige rote Klammer.
- 3 Kürzen Sie die Szene.



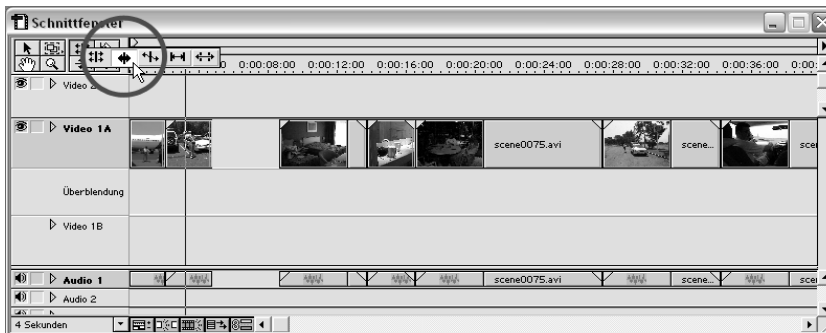
Auch im Schnittfenster können die Szenen getrimmt werden

- 4 Eine gekürzte Szene können Sie auch wieder verlängern. Die schwarzen Pfeile an der roten Klammer zeigen die Richtung zum Ziehen an.



Solange eine Lücke besteht, können Sie den Clip wieder verlängern

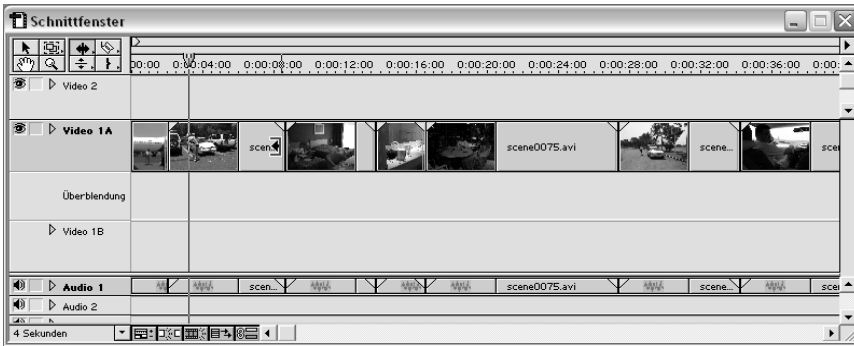
- 5 Die entstandene Lücke löschen Sie wie zuvor beschrieben.
- 6 Eleganter trimmen Sie mit dem Werkzeug *Löschen und Lücke schließen (P)* aus der Werkzeugpalette des Schnittfensters.
- 7 Drücken Sie so oft die Taste **[P]** bei aktivem Schnittfenster, bis das Werkzeugsymbol erscheint.
- 8 Sie können auch auf den Pfeil der Werkzeuggruppe drücken und im Auswahl-fenster das Gewünschte anwählen.



Das bessere Werkzeug zum Trimmen der Szenen

Trimmen Sie nun die Szene, sind die schwarzen Pfeile dicker dargestellt. Mit dem Kürzen der einen Szene werden automatisch alle anderen Clips aufgeschlüsselt bzw. beim Verlängern weitergeschoben. Es entstehen keine Lücken mehr und Sie benötigen zum Verlängern einer gekürzten Szene keinen Abstand zur nachfolgenden.

Welche Szene gekürzt wird, erkennt man an der Richtung der Klammer. Zeigt die Klammer nach links wie auf dem nachfolgenden Bild, ist es die linke Szene.



Die linke Szene wird getrimmt

Ein weiterer Vorteil dieser Methode besteht in der geteilten Darstellung des Monitorfensters. Dort sehen Sie das Endbild der einen und das Anfangsbild der nächsten Szene. Mit dem Trimmen des Anfangspunktes wird im Monitorfenster die Veränderung in Echtzeit dargestellt. Das Startbild in der rechten Fensterhälfte ändert sich und zeigt die aktuelle Position der Zeitmarke, während das Bild des ersten Clips konstant bleibt. So haben Sie gleich eine Kontrolle über die Auswirkungen Ihrer Änderung.



Szenenübergang im Monitorfenster



Gekürzte Szene neu berechnen

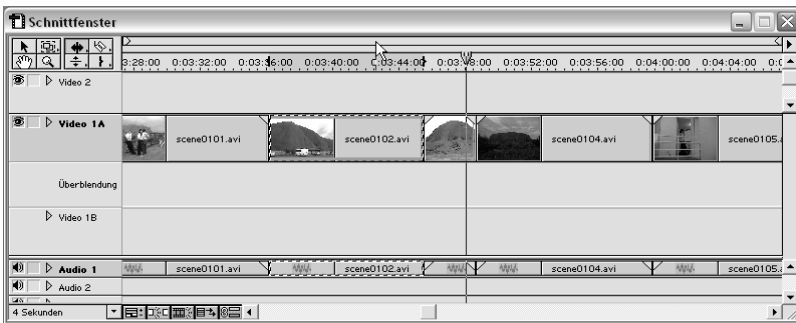
Wie schon öfters erwähnt, ändert das Trimmen nicht die ursprünglich von der Kamera eingeleseene Videodatei. Diese bleibt immer in der Originallänge, egal wie viel wir am Anfang oder Ende der Szene wegschneiden.

Damit bleibt aber auch der Speicherplatz belegt. Dies wollen wir ändern, da wir die abgeschnittenen Teile nicht mehr benötigen und den Speicherplatz auf der Festplatte gerne wieder frei hätten.

Als Beispiel nehmen wir eine Szene vom Ayers Rock. Die ursprüngliche Dauer war 20:09 Sekunden, gekürzt hat sie noch eine Länge von 09:07 Sekunden.

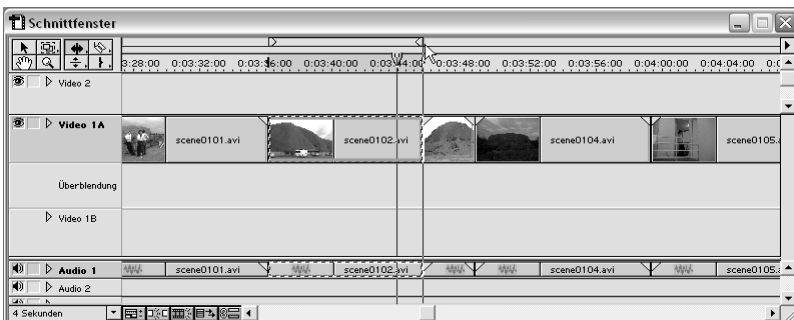
Wir stellen zuerst den Arbeitsbereich so ein, dass er genau diesen Clip beinhaltet. Der Arbeitsbereich wird danach exportiert und die Originalszene durch den neu berechneten Videoclip ersetzt.

- 1 Machen Sie einen Doppelklick auf die gelbe Bereichsleiste im Schnittfenster, um den Arbeitsbereich genau auf die Fenstergröße abzustimmen.



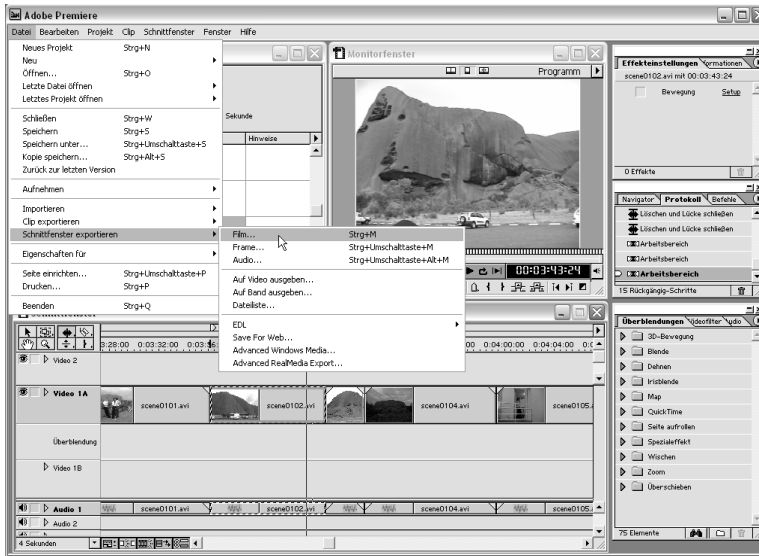
Der Arbeitsbereich wird durch die gelbe Linie gekennzeichnet

- 2 Ziehen Sie die Anfangs- und Endmarkierungen zu den Clipgrenzen. Der Zeiger schnappt dabei auf die Trennlinie.



Durch Eingrenzen des Arbeitsbereichs wird genau dieser Clip exportiert

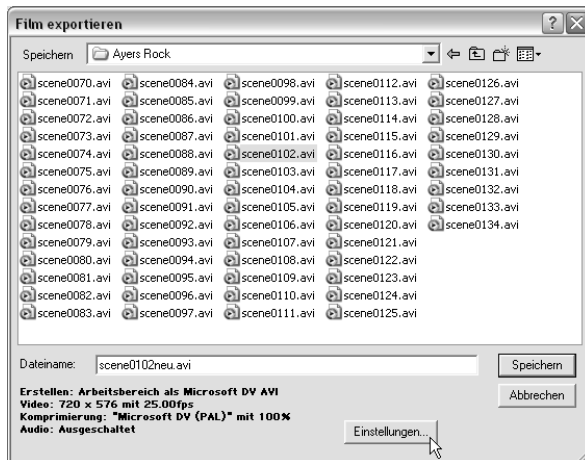
- 3 Um die Szene mit der neuen Länge zu berechnen, gehen Sie ins Menü *Datei* und rufen die Funktion *Schnittfenster exportieren/Film ...* auf.



Jetzt wird der Arbeitsbereich exportiert

Sie müssen den Pfadnamen für die neue Szene angeben. Suchen Sie das Verzeichnis der Originalszene und geben Sie als Namen diesen mit dem Zusatz *neu* an. Durch Übernahme der Nummer wissen Sie immer die Aufnahmeposition und durch den Zusatz, dass es sich um einen neu berechneten Clip handelt.

Sie sehen im unteren linken Bereich des Fensters das Ausgabeformat für die neue Szene. Stimmt dies nicht mit dem Quellmaterial überein, wählen Sie *Einstellungen...*



So wird das neue Video berechnet

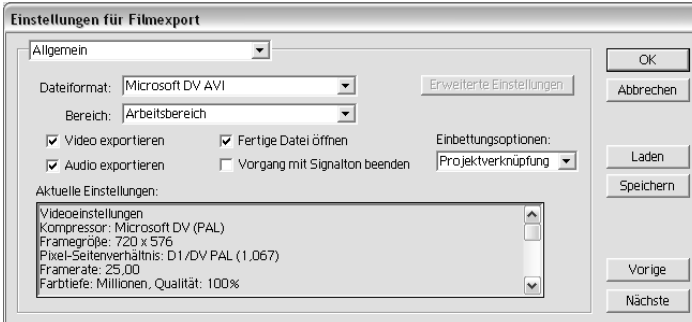


Geben Sie nun die Einstellungen für *Digitales Video* an.

Im Fenster *Allgemein* wählen Sie als Dateiformat *Microsoft DV AVI*.

Der zu berechnende Bereich steht auf *Arbeitsbereich*, da nur der zuvor markierte Clip berechnet werden soll.

Klicken Sie *Video exportieren* und *Audio exportieren* an. Wollen Sie den Originalton weglassen, können sie das Häkchen bei *Audio exportieren* auch ausschalten.

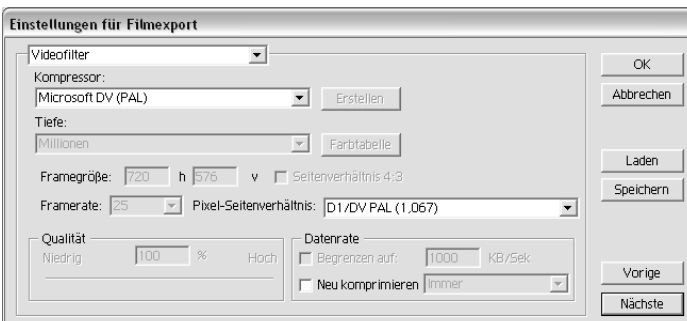


Allgemeine Einstellungen für den Filmexport

Wenn alle Einstellungen komplett sind, drücken Sie auf *Nächste*.

Es folgen die Einstellungen für den *Videofilter*. Der Kompressor soll auf *Microsoft DV (PAL)* stehen.

Wenn Sie kein Digitalvideo-Format auswählen, sondern zum Beispiel auf normales AVI-Format wechseln, können Sie hier den zu verwendenden Codec einstellen. Für Video-CD oder DVD-Produktionen ist dies notwendig und wird am Ende des Buches behandelt.

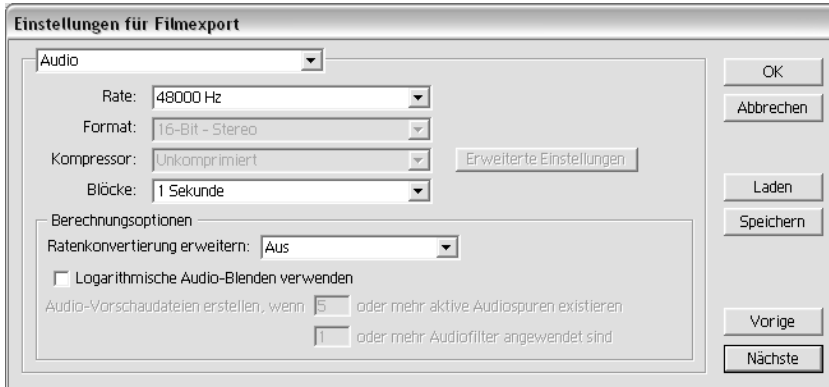


Einstellungen für den Videofilter



Lassen Sie bei der *Audio*-Einstellung die Rate wie bei dem Originalclip. Änderungen bewirken eine Umrechnung und damit verbunden einen möglichen Qualitätsverlust.

Ebenso belassen Sie die Einstellungen bei *Keyframe und Rendern*, dem nächsten Fenster, auf den eingestellten Werten. Wenn Sie alle Angaben gemacht haben, springen Sie mit **OK** zurück in die Dateiauswahl.



Es bleibt alles wie gehabt

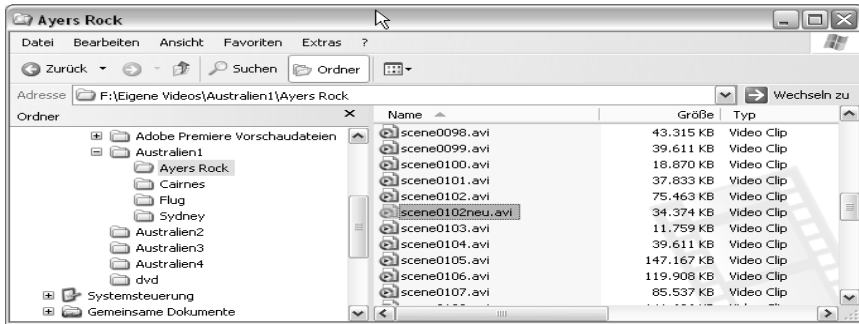
Überprüfen Sie erneut die Angaben und drücken Sie auf *Speichern*, um den Berechnungsvorgang zu starten. Kurz darauf ist die Szene berechnet und das Fenster schließt sich. Zur Anzeige, wie weit der Vorgang ist, sehen Sie einen Balken und die Angabe, welcher Frame gerade berechnet wird.



Fortschritte beim Export des Videoclips

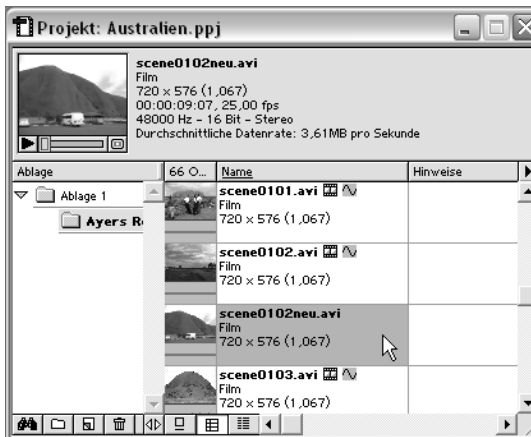
Neu berechnete Szene einfügen

- 1 Auf der Festplatte liegt die Szene nun in der ursprünglichen Länge und der gekürzten vor. Ein Blick mit dem Explorer zeigt uns, dass die neue Szene nur noch einen Bruchteil der Größe hat.



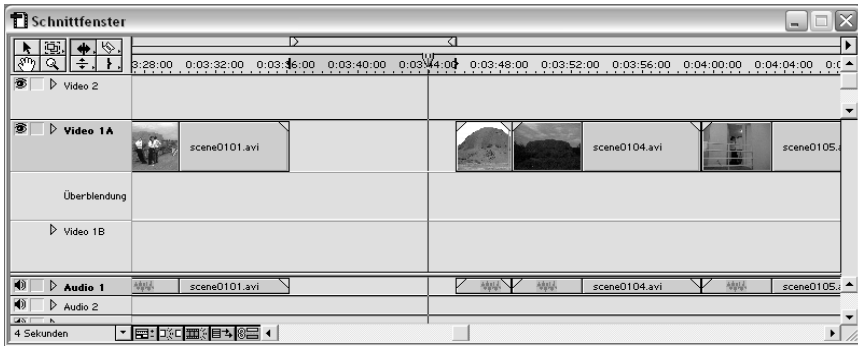
Neue Szene im Vergleich zur alten

- 2 Jetzt müssen Sie diese nur noch importieren und die Originalszene ersetzen.
Wählen Sie **Datei/Importieren/Datei...**
- 3 Suchen Sie den Pfad ihrer neuen Szene und wählen Sie diese aus.
- 4 Mit **Öffnen** wird sie ins Projektfenster aufgenommen.



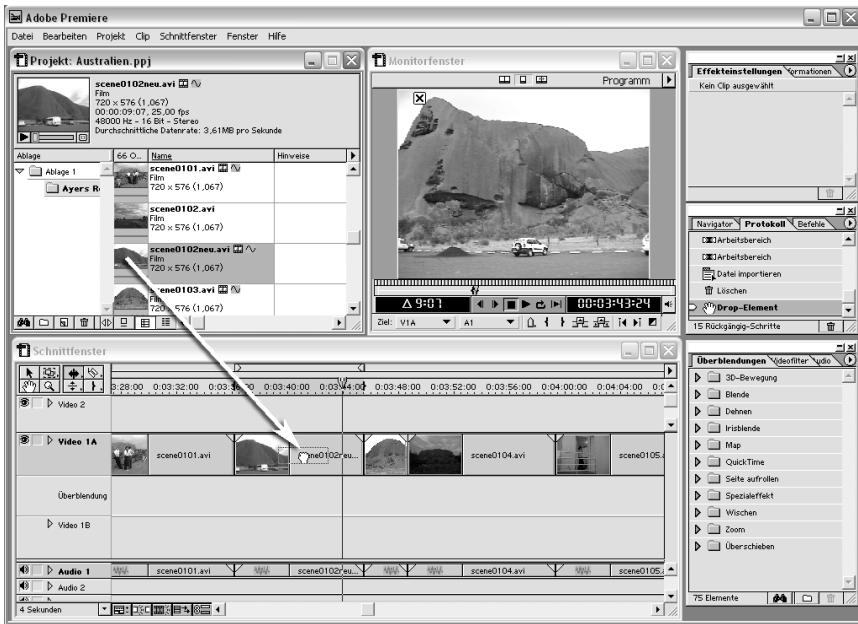
Alte und neue Szene im Projektfenster.

- 5 Entfernen Sie den ursprünglichen Clip in der Zeitleiste des Schnittfensters mit **Löschen**, damit die Szene nach dem Verschwinden eine Lücke hinterlässt.



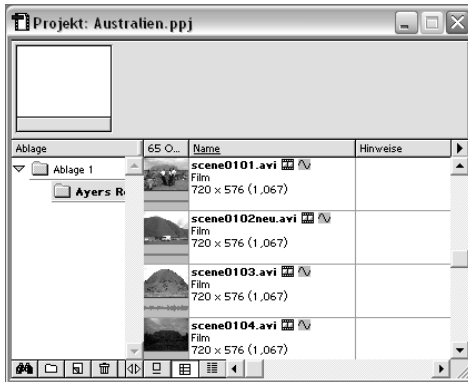
Die Originalszene im Schnittfenster wird gelöscht ...

- 6 Ziehen Sie die neue Szene vom Projektfenster auf die Lücke.
- 7 Da sie die gleiche Länge wie der getrimmte Clip hat, passt sie genau hinein. Ansonsten müssten Sie eine entstandene Lücke wie beschrieben entfernen.



... und durch den kürzeren Clip ersetzt

- 8 Löschen Sie jetzt noch die ursprüngliche Szene im Projektfenster mit *Bearbeiten/Löschen* und speichern Sie das Projekt.

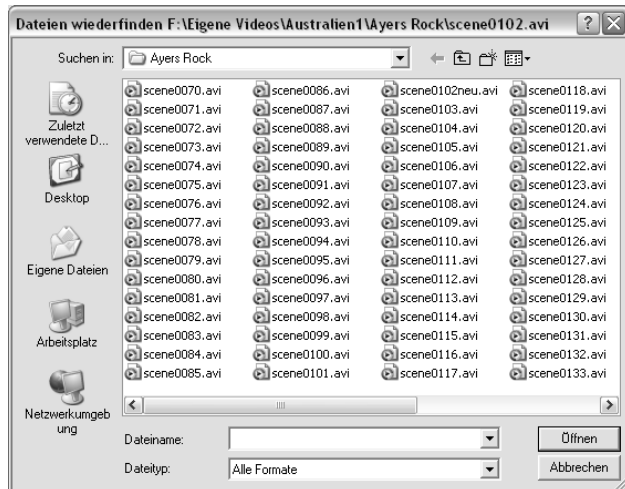


Der Originalclip ist aus dem Projekt entfernt

Wir haben die ursprüngliche 20-Sekunden-Szene durch eine neue, nur 9 Sekunden lange Szene in unserem Projekt ersetzt. Mit dem Explorer können Sie nun bedenkenlos die Originalszene löschen und damit den Speicherplatz freigeben.

Es ist möglich, dass *Premiere* die gelöschte Szene trotzdem noch verwalten will. Deshalb erscheint ein Fenster, mit welchem Sie den Pfad zu der fehlenden Szene angeben sollen. Brechen Sie dies einfach ab.

Der gleiche Dialog tritt auf, wenn Sie nachträglich Szenen auf der Festplatte verschieben, um diese zum Beispiel neu zu gruppieren. Wenn *Premiere* beim Öffnen eines Projektes das Quellmaterial nicht mehr finden kann, müssen Sie den Speicherort der fehlenden Daten immer manuell angeben.



*Premiere versucht, die gelöschte Szene wieder zu finden.
Einfach abbrechen!*

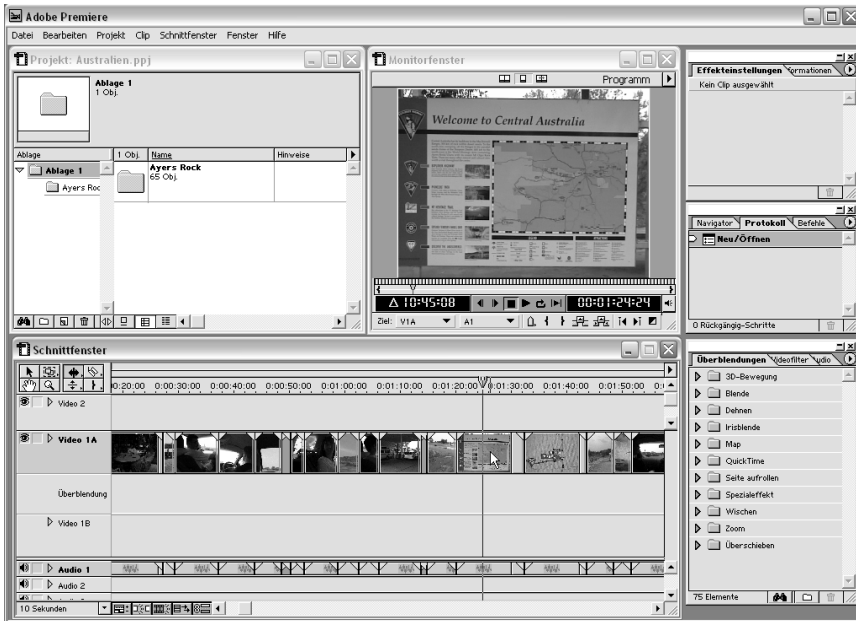


Szenen verschieben

Wir können die Reihenfolge der Szenen mit dem Herunterziehen vom Projekt- in das Schnittfenster bestimmen und damit den zeitlichen Ablauf ändern.

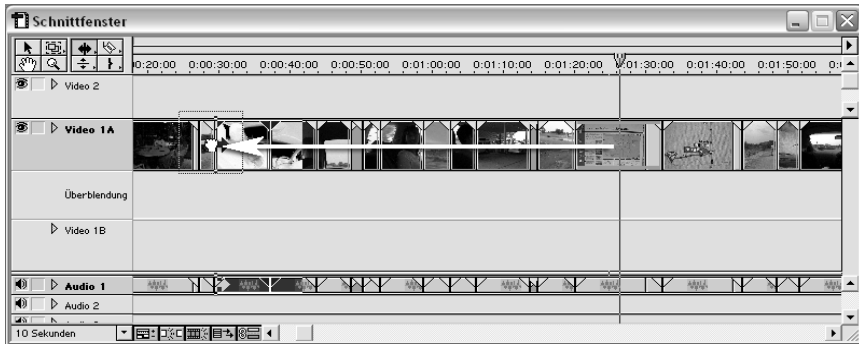
Oft ergibt sich aber erst beim genaueren Sichten des Filmmaterials der Wunsch, einzelne Szenen umzustellen. Als Beispiel verschieben wir ein später aufgenommenes *Willkommensschild für Zentralaustralien* an den Beginn der Reise.

1 Wählen Sie die Szene aus.



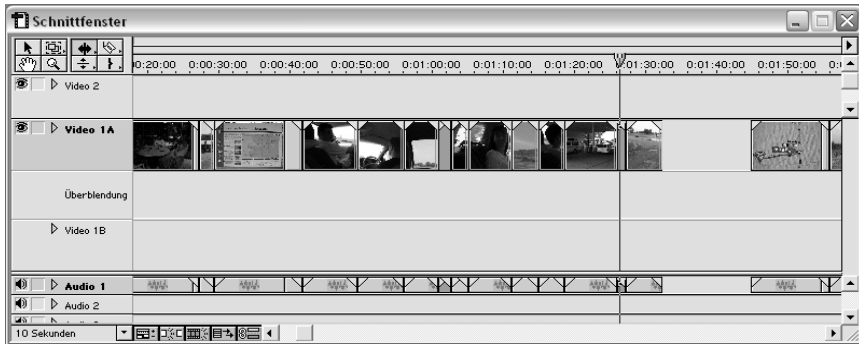
Die ausgewählte Szene soll verschoben werden

- 2 Schieben Sie diese mit gedrückter linker Maustaste nach links, bis die Stelle erreicht ist, wo Sie den Clip einfügen möchten.
- 3 Lassen Sie die Maustaste los, wenn sich die Verschiebeband über der Trennlinie der Szenen befindet. Diese ändert sich in eine etwas dickere Linie und durch einen schwarzen Pfeil wird angezeigt, dass alle nachfolgenden Szenen in der Zeit-
leiste nach rechts verschoben werden.



Die Einfügestelle wird durch eine Cursorlinie und einen Verschiebepfeil gekennzeichnet

- 4 Die ursprüngliche Stelle der Szene hinterlässt eine Lücke, die Sie mit *Löschen Lücke schließen* im Popup-Menü entfernen können.



Die verschobene Szene hinterlässt eine Lücke

Damit haben wir die Grundfunktionen von *Premiere* kennen gelernt und die ersten einfachen Schnitte am Ausgangsmaterial vorgenommen. Nach dem Importieren der Szenen wurden diese in der Länge verändert und die Reihenfolge umgestellt.

Im nächsten Workshop wollen wir eine komplexe Schnittfolge erstellen und lernen, wie man Szenen nachträglich trennt und mehrere Videospuren einsetzt.

