

Rundgang durch das Buch

Am Anfang führen wir Sie in drei Praxis-Workshops durch Projekte, die Sie ohne großen Aufwand mit eigenen Themen variieren und nachdrehen können. Dabei soll es sich nicht um Fingerübungen handeln, zu denen man eigentlich keine Lust hat, sondern um echte Vorzeige-Projekte, die bei aller Schlichtheit in den Anforderungen ihren eigenen Sinn und besonderen Wert haben. Wir begleiten Sie durch den gesamten Produktionsprozess: wie Sie das Projekt planen und vorbereiten, wie Sie die Drehs durchführen, wie Sie das Material in MAGIX Video deluxe importieren, schneiden, nachbearbeiten und später präsentieren.

Wir beginnen mit einem Personenporträt (siehe Seite 37). Wir zeigen, wie man mit geringem Aufwand einen aussagekräftigen Dokumentarfilm über eine bestimmte Persönlichkeit macht. Weil jeder Mensch interessante Seiten hat, ist so ein Personenporträt ein besonders dankbares Thema. Sicher kennen auch Sie jemanden, den Sie gern mal filmisch porträtieren würden. Wir führen Sie durch alle Etappen, die so ein Projekt durchlaufen muss: Motiv-Auswahl, Location-Suche, Drehbuch & Drehplan, Interview-Technik, Szenenbild, Beleuchtung, Aufnahme aller Teilfilme (Hauptfilm und Einspieler), Schnitt in MAGIX Video deluxe, Nachbearbeitung und Nachvertonung – und am Ende halten Sie die fertige DVD, AVCHD oder Blu-ray-Disc in den Händen.

Im zweiten Projekt wollen wir eine professionelle Online-Präsentation eines Live-Events produzieren (siehe Seite 119). Als Beispiel dient uns der Auftritt einer Musikband, der mit mehreren Kameras abgefilmt, im Multicam-Modus geschnitten und auf der Website oder einer Internet-Plattform wie YouTube veröffentlicht werden soll. Vielleicht haben Sie ja Musiker in Ihrem Bekannten- oder Verwandtenkreis, deren Karriere Sie mit Ihrer Kamera auf die Sprünge helfen wollen? Diesen Workshop können Sie aber auch nutzen, wenn Sie z. B. eine Theatergruppe oder einen Vortrag in einem schicken Online-Clip präsentieren wollen. Wir zeigen alles Wichtige zu Kameraaufbau, Verkabelung, Shotliste, Multicam-Aufnahme und Multicam-Schnitt. Und zum Schluss laden wir den Videoclip ins Internet hoch.

Das dritte Projekt greift ein Thema auf, das jeden Filmer, egal ob Profi oder Amateur, angeht: das gute alte, oft viel zu lange und langatmige Urlaubsvideo (siehe Seite 177). Die Mutter aller Home-Videos sozusagen; eigentlich ist es eine Reportage. Es gibt Millionen von privaten Urlaubsaufnahmen von allen Orten dieser Welt, doch nur die wenigsten davon sind mehr als sperrige Erinnerungskrücken, ohne Wert für jemanden, der nicht dabei gewesen ist. Die Leitfragen hier sind: Wie dreht man spontan am Urlaubsort, wenn man mit einer leichten Kamera unterwegs ist? Wie schneidet man seine „Beute“ später am PC zu einem guten Film zusam-

men, der etwas zu sagen hat und sich sehen lassen kann? Dieses Projekt ist auch interessant für alle, die ungeschnittenes Videomaterial auf ihrer Festplatte herumliegen haben. Wir zeigen, wie man erzählerische Zusammenhänge, Sinn und Struktur in seine Aufnahmeschnipsel bekommt.

Nach diesen drei Praxisteilen wenden wir uns der Post-Produktion zu, der Frage also, welche Arbeiten nach den Dreharbeiten in MAGIX Video deluxe noch auf Sie warten (siehe Seite 237). Viele davon haben wir in den Praxisteilen schon angeschnitten; hier wollen wir sie vertiefen und mit wichtigen weiteren Techniken ergänzen. Wir legen dabei keinen Wert auf spektakuläre Tricks, die Sie wenn überhaupt nur ein einziges Mal benutzen, sondern es geht um nützliche Dinge, die Sie im Filmalltag brauchen.

Am Schluss führen wir Sie dann nach „Little Hollywood“ (siehe Seite 303). Hier stellen wir die wichtigsten Regeln des Filmemachens systematisch zusammen, ganz allgemein für alles, was Sie filmisch vorhaben. Auch hier geht es nicht um Vollständigkeit, sondern um Verwendbarkeit. Sie finden in diesem Kapitel einiges in vertiefter Form wieder, das Sie zuvor in den Praxis-Workshops schon erfahren haben, aber auch viel Neuland, z. B. zum Thema Spielfilm, das bei den Workshops außen vor geblieben ist, weil es zu viel voraussetzt.

Wir hoffen, dass unser Buch auch für diejenigen gewinnbringend sein wird, deren hohes Ziel Spielszenen oder komplette Spielfilme sind. Denn die filmischen Voraussetzungen sind für alle Projekte – ob fiktional oder dokumentarisch – die gleichen.

Rundgang durch das Programm

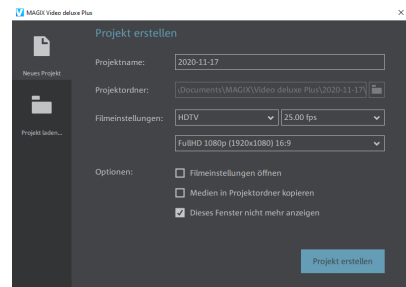
Möglicherweise sind Sie mit den Funktionen von MAGIX Video deluxe bereits vertraut. Dann können Sie sich den folgenden Rundgang durch das Programm auch sparen und direkt ins nächste Kapitel blättern. Vielleicht aber kann eine kleine Auffrischung nichts schaden? Oder Sie fangen mit MAGIX Video deluxe gerade erst an und möchten sich nicht durch eine dicke Dokumentation hindurchwühlen. Dann nutzen Sie unsere Kurzeinführung. Wir geben hier einen Überblick über die grundsätzliche Arbeitsweise von MAGIX Video deluxe und stellen die wichtigsten Funktionen vor.

Programmstart

Nach dem Programmstart erscheint ein Startdialog, in dem Sie festlegen, mit welchem Projekt Sie das Programm starten. Sie können ein **NEUES PROJEKT** anlegen oder ein bereits vorhandenes **PROJEKT LADEN**.

Beim Anlegen eines neuen Projekts legen Sie bestimmte Projekteigenschaften fest, die Sie aber jederzeit unter **DATEI > EINSTELLUNGEN > FILM** wieder ändern können. Insofern sind diese Einstellungen beim Programmstart nicht so wichtig.

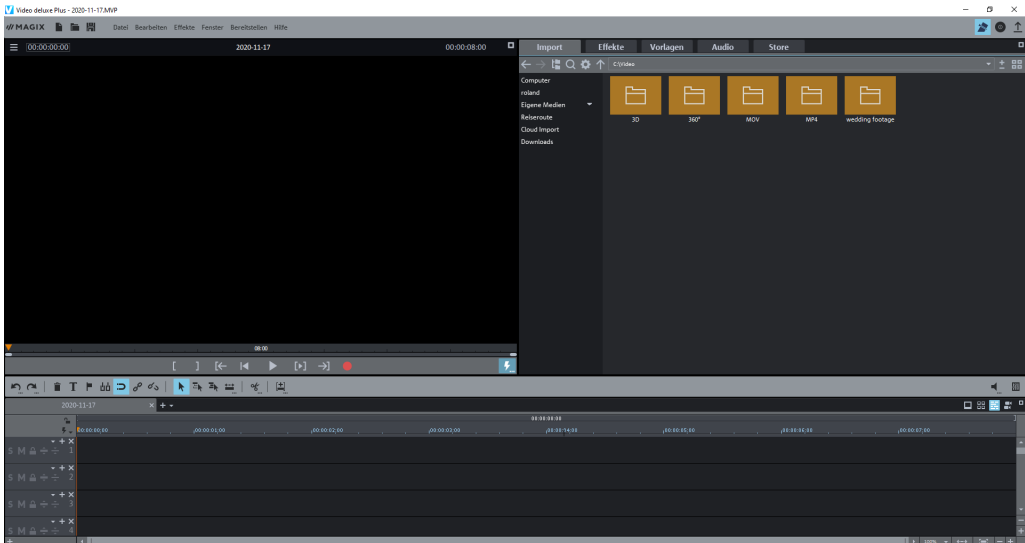
MAGIX Video deluxe arbeitet mit Projekten. Sie werden als MVP-Dateien abgespeichert und enthalten ein oder mehrere Filme. Filme wiederum enthalten ein oder mehrere Videodateien und oft auch zusätzliches Material, zum Beispiel Fotos, Audiodateien, Blenden, Effekte und Titel. Wichtig ist zu wissen, dass sowohl Filme als auch Projekte lediglich Informationen enthalten, wie bestimmte Mediendateien miteinander kombiniert werden. Die Mediendateien selber sind nicht in der Projektdatei enthalten. Wenn Sie eine verwendete Datei löschen, kann das Projekt nicht mehr richtig angezeigt werden.



Startdialog
von MAGIX
Video deluxe

- ▶ Wählen Sie im Startdialog einen passenden Namen und einen Ordner, in dem das Projekt gespeichert werden soll.
- ▶ Bei den **FILMEINSTELLUNGEN** können Sie auswählen, zu welchem Zweck und mit welcher Auflösung Ihr Projekt erstellt werden soll. Die Auswahl hängt auch davon ab, mit welchem Ausgangsmaterial Sie arbeiten.
- ▶ Zum Schluss klicken Sie auf **PROJEKT ERSTELLEN**. Daraufhin wird die leere Programmoberfläche geöffnet.

Datei-Import oder Aufnahme

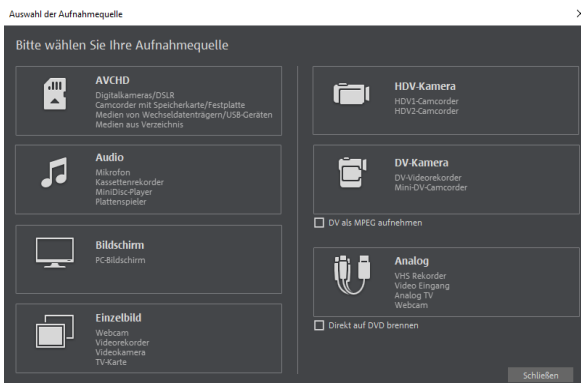


Leere Programm-
oberfläche

Jetzt können Sie Ihre Aufnahmen ins Programm importieren, zu Filmen zusammenstellen und auf mehreren Spuren bearbeiten.

Im Normalfall haben Sie Ihre Videodateien auf der Festplatte gespeichert. Dann steuern Sie sie rechts oben im Media Pool an und ziehen sie mit gehaltener Maustaste (Drag & Drop) nach unten in den Arranger. Dort können Sie sie auf jeder Spur und an jeder Position ablegen.

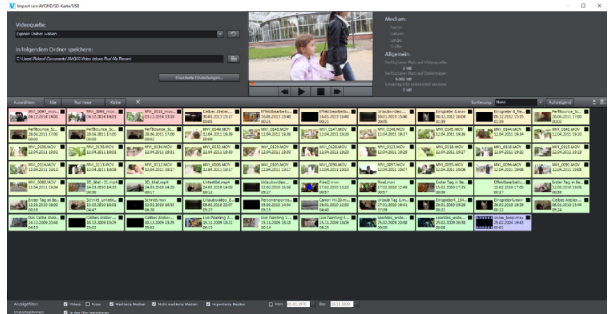
Sie können aber auch Ihre Videos direkt von einer angeschlossenen Videokamera übertragen. Dazu nutzen Sie die Aufnahmefunktion.



Auswahl der
Aufnahmequelle

- Klicken Sie auf die rote Aufnahme-Schaltfläche unterhalb des Vorschauemonitors. Es öffnet sich der Dialog **AUSWAHL DER AUFNAHMEQUELLE**. Hier wählen Sie aus, von welchem Gerät Sie aufnehmen möchten.

Zum Beispiel von einer AVCHD-Kamera. Im AVCHD-Importdialog sehen Sie alle auf dem Speichermedium befindlichen Aufnahmen in einer übersichtlichen Liste. Jede Aufnahme können Sie zu Vorschauzwecken im Dialog abspielen. Zum Importieren nutzen Sie die Schaltflächen der **IMPORT-OPTIONEN** unten im Dialog.



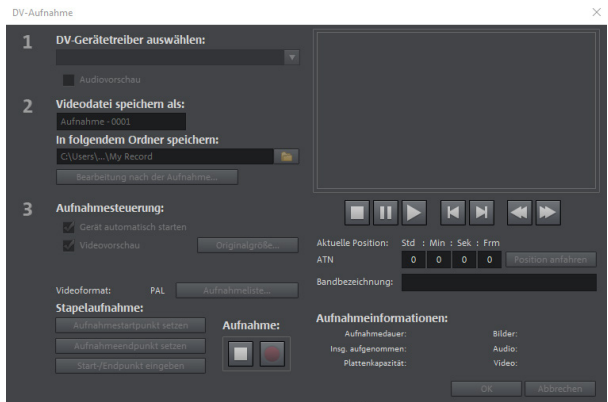
AVCHD-Importdialog

Die Aufnahmedialoge für **HDV-KAMERA**, **DV-KAMERA** und **ANALOG-Video** sind sehr ähnlich. und das Verfahren immer dasselbe:

- ▶ Klicken Sie bei angeschlossener Kamera auf die passende Option im Dialog **AUSWAHL DER AUFNAHMEQUELLE**.
- ▶ Klicken Sie im jeweiligen Aufnahme-Dialog auf die rote Aufnahme-Schaltfläche.

Die Wiedergabe auf der Kamera startet nun automatisch. Das Material wird gleichzeitig von der Kamera auf den Computer überspielt. Wenn alles überspielt ist, beenden Sie die Aufnahme mit der Stopp-Taste im Aufnahmedialog.

Anschließend haben Sie die Möglichkeit, die Aufnahme zu beenden oder weitere Teile aufzunehmen. Wenn Sie auf **OK** klicken, werden Ihre Aufnahmen im Arranger angezeigt.

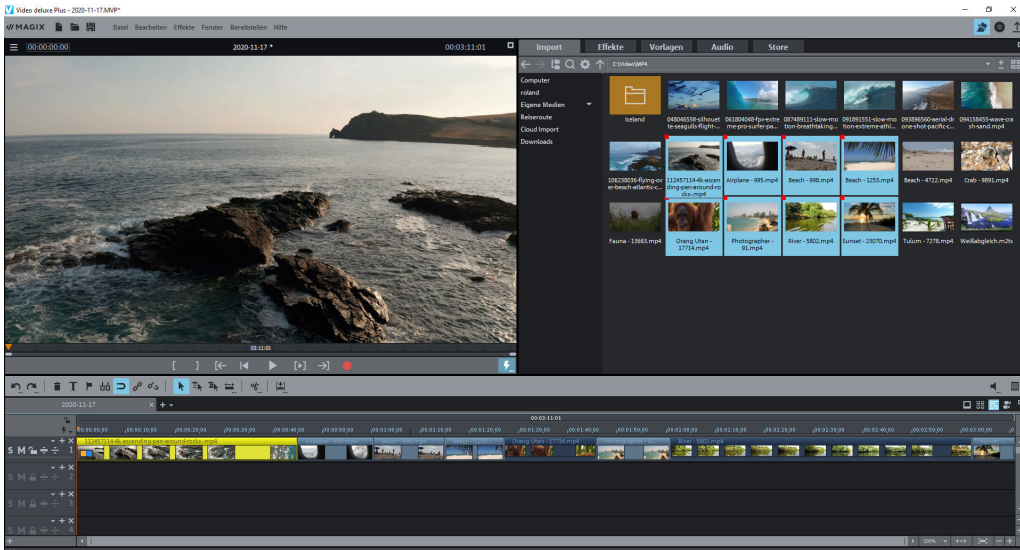


Aufnahmedialog

Wenn Sie mehrere Passagen nacheinander aufnehmen, müssen Sie für jede Aufnahme entscheiden, ob Sie einen neuen Film anlegen möchten oder das Material in eine vorhandenen Film laden wollen. Jeder Film stellt ein eigenes Arrangement dar, das separat bearbeitet werden kann.

Bearbeitung

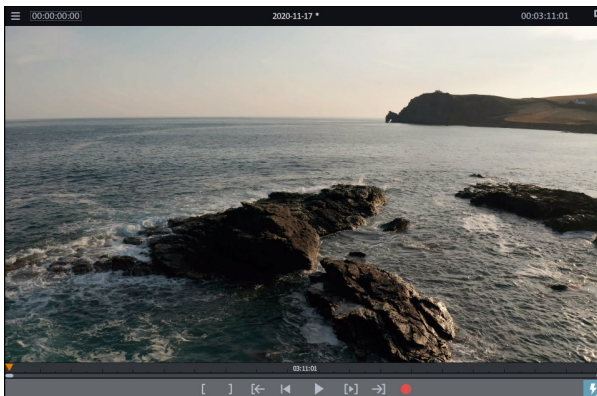
Nach der Aufnahme oder dem Datei-Import finden Sie Ihre Videodateien als Video-Objekte unten auf den Spuren.



Importierte

Videoclips

Die Oberfläche besteht aus drei Teilen: dem Videomonitor links oben, dem Media Pool rechts oben und dem Arranger unten. Alle drei Teile lassen sich frei skalieren und auch verschieben. Dies hilft vor allem, wenn Sie einen zweiten Monitor angeschossen haben, auf dem Sie z. B. den Videomonitor in Vollbildgröße nutzen. Um die ursprüngliche Ansicht wiederherzustellen, wählen Sie den Befehl **FENSTER > FENSTERANORDNUNG ZURÜCKSETZEN**.



Der Vorschaumonitor

Am Vorschaumonitor können Sie sowohl das aktuelle Projekt an der Position des Abspielmarkers sehen als auch eine Vorschau für Medien aus dem Media Pool ausgeben.

Vorschaumonitor

Direkt unterhalb des Vorschauemonitors finden Sie folgende Schaltflächen:

- Über die rote Aufnahme-Schaltfläche gelangen Sie zum Dialog **AUSWAHL DER AUFNAHMEQUELLE**, den wir oben schon gezeigt haben.
- Das große Dreieck ist die Wiedergabe-Schaltfläche. Wenn Sie hier klicken, wird das Projekt ab der Position des Abspielmarkers abgespielt.



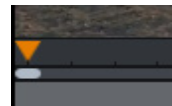
Aufnahme



Wiedergabe

Übrigens: Die Leertaste ist ein äußerst praktisches Tastaturkürzel zum Abspielen und Stoppen.

- Das rote Dreieck ganz links im Vorschauemonitor ist der Abspielmarker. Er zeigt, ab welcher Position die Wiedergabe startet. Er ist mit dem Abspielmarker im Arranger oberhalb der ersten Spur verbunden. Sie können ihn per Drag & Drop an eine beliebige Stelle verschieben.
- Die Schaltfläche mit dem nach links zeigenden Dreieck setzt den Abspielmarker zurück an den Anfang. Beide Abspielmarker springen dabei wieder ganz nach links.
- Mit den beiden eckigen Klammern setzen Sie den Bereichsanfang bzw. das Bereichsende an den Punkt, an dem sich aktuell der Abspielmarker befindet. Bereiche dienen zum Beispiel dazu, nur einen bestimmten Abschnitt aus einer längeren Videodatei zu importieren oder nur einen Teil des Projekts als Videodatei zu exportieren.



Abspielmarker



Zum Filmanfang



Bereich setzen

Der Bereichsanfang heißt auch „In-Point“, das Bereichsende „Out-Point“.

- Mit dem Dreieck in eckigen Klammern geben Sie den aktuellen Bereich wieder. Dazu muss vorher ein Bereich aufgespannt worden sein.
- Die beiden Pfeile mit den eckigen Klammern verschieben den Abspielmarker jeweils an den Bereichsanfang bzw. das Bereichsende.
- Im Menü des Vorschauemonitors (links oberhalb des Vorschauemonitors) ist eine Jog-Steuerung zuschaltbar. Dieser Schieberegler hilft Ihnen, den Abspielmarker langsam zu versetzen und so bestimmte Punkte in Ihrem Video anzusteuern.



Bereichswiedergabe



Zu Bereichsanfang/
-ende springen



Jog-Steuerung
(zuschaltbar)