

3 Übernahme von Videomaterial in Premiere

Damit Sie in Premiere ein Filmprojekt bearbeiten können, müssen Sie zunächst Videomaterial von einer Kamera oder einem Videogerät auf Ihren Rechner überspielen. Diesen Vorgang bezeichnet Premiere als Aufnehmen. Nachfolgend gehen wir davon aus, dass Sie die Einstellungen für die Kamera vorgenommen haben.

Nachdem Sie den Camcorder über ein Datenkabel mit dem Rechner verbunden haben, nehmen Sie ihn in Betrieb und stellen ihn auf den VCR-Modus/Play ein. In diesem Modus operiert der Camcorder als Gerät für Aufnahme und Wiedergabe/Playback und verwendet die Übertragungsanschlüsse an den Rechner für den Input und den Output. Starten Sie nun erst Ihren Rechner. Das Vorgehen in dieser Reihenfolge ist wichtig, weil sonst die Gerätesteuerung in Premiere eventuell nicht korrekt funktioniert.

Ihr Rechner nimmt die Projektbearbeitung im Arbeitsspeicher vor. Sollte die Speicherkapazität für die Arbeit zu gering sein, kann Premiere auf den Festplattenspeicher als erweiterten Arbeitsbereich zugreifen. Des Weiteren werden Informationen über ein Projekt, beispielsweise Vorschaudateien, auf der Festplatte gespeichert. Premiere verwendet sie gleichsam als Notizblock.

3.1 Einrichten einer Scratch Disk

Kann Ihr System auf verschiedene Laufwerke zugreifen, dann können Sie einen dieser Datenträger als Notizblock für die temporären Dateien verwenden, die während der Projektarbeit erstellt werden. Ein solcher Datenträger heißt Scratch Disk.

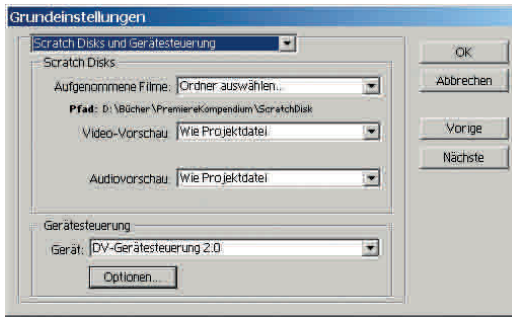
Bevor Sie Ihre Aufnahme starten, ist es sinnvoll, eine solche Scratch Disk einzurichten:

1. Öffnen Sie das Menü BEARBEITEN.
2. Rufen Sie den Menüpunkt VOREINSTELLUNGEN auf.
3. Es erscheint ein weiteres Menü, aus dem Sie SCRATCH DISKS UND GERÄTESTEUERUNG wählen.
4. Premiere öffnet nun die Dialogbox GRUNDEINSTELLUNGEN.



Abbildung 3.1:

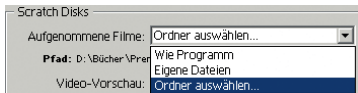
Dialog für die
Scratch Disk



Der Dialog **AUFGENOMMENE FILME** liefert Ihnen als Optionen **WIE PROGRAMM**, **EIGENE DATEIEN** und **ORDNER AUSWÄHLEN**, die Sie ebenfalls für die **VIDEO-VORSCHAU** sowie die **AUDIOVORSCHAU** haben.

Abbildung 3.2:

Optionen für die
Filmaufnahme



Über **ORDNER AUSWÄHLEN** können Sie einen neuen Ordner erstellen, in dem Premiere die Video- und Audiodateien speichert, welche Sie im Programm digitalisieren.

Für die **VIDEO-VORSCHAU** wählen Sie einen bereits vorhandenen Ordner oder erstellen einen neuen Ordner, in dem das Programm Dateien speichert, die während der Vorschau von Videoclips erstellt werden.

Auf die gleiche Weise bestimmen Sie für die **AUDIOVORSCHAU** einen Ordner, in dem Sie die Dateien speichern, die während der Vorschau von Audioclips erstellt werden.

Abschließend bestätigen Sie Ihre Einstellungen mit einem Mausklick.



Arbeiten Sie mit mehr als einer Festplatte, dann sollten Sie sicherstellen, dass die Scratch Disk die schnellste dieser Platten ist. Wenn Sie eine IDE- und eine SCSI-Festplatte verwenden, sollten Sie möglichst die SCSI-Festplatte als Scratch Disk einrichten. Haben Sie nur eine Festplatte, reservieren Sie eine Partition für die Scratch Disk und defragmentieren diese Partition mindestens alle zwei Monate. Das beste Defragmentierungsprogramm unter Windows ist derzeit nicht das vom Betriebssystem mitgelieferte Tool, sondern nach unserer Erfahrung O&O Defrag Professional, das unterschiedliche Defragmentierungs-Optionen bietet. Damit lässt sich ein erheblicher Performancegewinn erzielen.

Sie können eine Warnmeldung ausgeben lassen für den Fall, dass die Speicherkapazität auf Ihrer Scratch Disk zu gering wird. Rufen Sie einmal mehr BEARBEITEN/EINSTELLUNGEN auf und markieren Sie das Untermenü ALLGEMEIN UND STANDBILD. Es erscheint ein neues Dialogfeld, in dem Sie die notwendigen Einstellungen vornehmen können.

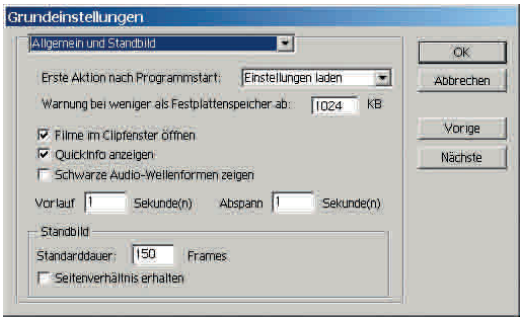


Abbildung 3.3:
Kapazitätswarnung

Geben Sie im Dialog WARNUNG BEI WENIGER ALS FESTPLATTENSPEICHER AB: den Speicherplatz an, der auf der Scratch Disk noch frei sein soll, wenn die Warnmeldung ausgelöst wird. Hierzu wird einfach das Fenster markiert und der von Ihnen gewünschte Wert an KB eingegeben.

3.2 Festlegen der Gerätesteuerung

Mit der Gerätesteuerung lässt sich die Kamera oder der Videorecorder während der Clipaufnahme über Premiere steuern. Sie müssen somit nicht ständig zwischen den Bedienelementen Premieres und des Gerätes wechseln. Die Gerätesteuerung können Sie in der Dialogbox GRUNDEINSTELLUNGEN aktivieren.

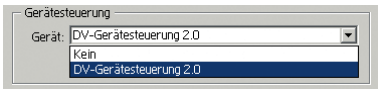


Abbildung 3.4:
Gerätesteuerung

Dies eröffnet Ihnen den Zugriff auf die Schaltfläche OPTIONEN für die Gerätesteuerung. Per Mausklick auf die Schaltfläche wird die Dialogbox DV-GERÄTESTEUERUNGS-OPTIONEN geöffnet.

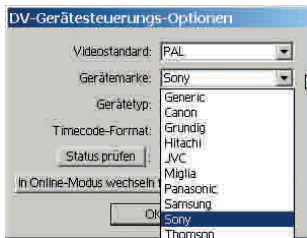


Abbildung 3.5:
Steuerungs-
optionen für
DV-Geräte

Die Dialogbox bietet Ihnen nun Varianten zur Spezifizierung der Gerätesteuerung:

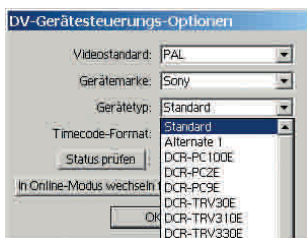
- ➔ Den VIDEOSTANDARD legen Sie auf PAL (ausnahmsweise: NTSC) fest. Hieraus ergeben sich die verfügbaren Optionen in den folgenden Feldern.
- ➔ Ist die Festlegung erfolgt, können Sie aus dem Menü GERÄTEMARKE auswählen. Wählen Sie GENERIC, wenn sich Ihr Hersteller nicht in der Liste befindet.

Abbildung 3.6:
Gerätemarken



- ➔ Nachdem Sie die Gerätemarke, mit der Sie arbeiten, benannt haben, können Sie den GERÄTETYP bestimmen. Sie aktivieren eine Übersicht, welche die von Premiere unterstützten DV-Kameras des jeweiligen Unternehmens für einen der beiden Videostandards anzeigt. Ist Ihr Gerät in den Listen nicht enthalten, dann können Sie die Einstellung STANDARD wählen, versuchen, einen passenden Treiber über die Website der Herstellerfirma zu bekommen, oder einen nahen Verwandten aus der Liste wählen, vielleicht das unmittelbare Vorgängermodell.

Abbildung 3.7:
Beispiele für die
Gerätewahl



- ➔ Das TIMECODE-FORMAT erlaubt für NTSC die Wahl zwischen NON-DROP-FRAME und DROP-FRAME. Der PAL-Standard benötigt das Format DROP-FRAME nicht, weil er mit 25 Bildern pro Sekunde arbeitet und nicht, wie NTSC, einen Ausgleich zwischen 30 und 29,97 Bildern schaffen muss.

3.3 Materialübertragung

Für die Materialübertragung sind viele Medien geeignet, so

- ➔ Videoclips,
- ➔ Audiodateien von Band und CD sowie aus CD-ROM-Bibliotheken,
- ➔ Grafikdateien und
- ➔ Animationsdateien, die auf einem Computer gefertigt wurden.

Übertragen Sie von einem Videoband mehrere Segmente auf die Festplatte, sollten Sie zuvor Namenskonventionen regeln. So ist es sinnvoll, für alle Segmente eines Bandes einen Namen festzulegen und die Segmente prägnant zu benennen. Nehmen Sie beispielsweise eine Tageswanderung in den Bergen auf, nennen Sie das erste Segment *Bergtour_Pause1*, das zweite Segment *Bergtour_Fußmarsch*, das dritte Segment *Bergtour_Pause2* etc. Diese systematische Namensvergabe ist ein wichtiges Element Ihrer Dateiorganisation und erspart Ihnen später viel Sucharbeit.

Für die Materialübertragung kennt Premiere zwei Wege, die Aufnahme und den Import. Die Aufnahme (Capturing) bezeichnet die Übertragung Ihres analogen oder digitalen Videomaterials von einer Kamera oder einem Videogerät auf die Festplatte, beim Import wird es von einem Speichermedium in das Programm geladen.

Sie können entscheiden, ob Sie eine Datei, mehrere Dateien oder einen ganzen Ordner importieren. Über DATEI/IMPORTIEREN/PROJEKT lässt sich sogar ein ganzes Projekt in ein anderes importieren. Bevor Sie Ihr Material in Premiere laden können, müssen Sie es auf einer Festplatte speichern.

Die Aufnahme ist ein Vorgang, der Ihr System beansprucht wie kaum eine andere Aktivität. Viele Komponenten Ihres Rechners arbeiten unter Hochleistung zusammen, damit Videomaterial über die Videoaufnahmekarte (Capture Card) bis zum Prozessor und zur Festplatte gelangt. Die Hardware muss schnell genug sein, damit das Quellmaterial in einer Qualität auf Ihrem Rechner ankommt, die für die Endausgabe auf dem von Ihnen gewünschten Medium notwendig ist.

Ihre Videoaufnahmekarte muss in der Lage sein, Bilder ohne Verluste und Sequenzen ohne Verluste an Bildern aufzunehmen.

Ihre Festplatte muss zur Speicherung des Materials in der Geschwindigkeit hinreichend schnell sein, in der es von der Aufnahmekarte weitergegeben wird. Ist sie zu langsam, um dies zu gewährleisten, werden auf dem Übertragungswege Bilder ausgelassen (Dropped Frames). Um dem PAL-Standard zu

genügen, sollte Ihre Festplatte eine Spindelgeschwindigkeit von wenigstens 7200 Umdrehungen pro Minute haben. Eine Aufnahme-Festplatte für das Capturing von analogem Videomaterial sollte eine Übertragungsgeschwindigkeit von mindestens 30 MB pro Sekunde erlauben, dies nicht nur in der Spitzenlast, sondern kontinuierlich. Da DV-Aufnahmen bereits stark komprimiert sind (meist im Verhältnis 5 : 1), genügt dafür jede einigermaßen aktuelle Festplatte, die sich nicht rekali­briert. Dies ist bei älteren IDE-Festplatten häufig der Fall. Dadurch drohen Dropped Frames.

Hält Ihre Hardwareausstattung bei diesen Anforderungen nicht mit, besteht nicht zwangsläufig ein Grund zur Verzweiflung. Es liegt auch in den Anforderungen der Projekte begründet, ob Sie mit Ihrer Ausstattung diese bearbeiten können. Darüber hinaus weigert sich Premiere nicht, mit Hardware aus der unteren und mittleren Leistungsklasse zusammenzuarbeiten. Sie merken im Grunde schnell, ob Ihre Hardwareausstattung hinreichend ist oder nicht: wenn das System bereits bei der Videoüberspielung den Beschluss fasst, sich aus dem Arbeitsprozess zu verabschieden.



Der Datenbus beschreibt den Pfad, auf dem Ihr Rechner Daten zwischen Systemkomponenten überträgt. Seine Geschwindigkeit bestimmt, wie schnell Daten zwischen der Aufnahmekarte, dem Prozessor und der Festplatte bewegt werden. Verwenden Sie schnelle Systemkomponenten im Verbund mit einem langsamen Datenbus, ist dies vergleichbar mit einer Situation, in der Sie mit einem Ferrari einen Feldweg befahren. Sollten Sie einen Baustein in Ihrem Rechner auswechseln wollen, beispielsweise einen schnelleren Prozessor anschaffen, stellen Sie sicher, dass die anderen Systemkomponenten mit dem neuen Teil mithalten können.

Wenn Sie eine separate Festplatte für die Videoüberspielung und Videospeicherung benutzen, bietet Ihnen Premiere ein Instrument zur Wahl der Festplatte.

Achten Sie bei der Arbeit darauf, Ihre Hardware, auch den Camcorder, über das Stromnetz zu betreiben, weil dies eine stabile Stromversorgung gewährleistet.

Um die besten Ergebnisse erzielen zu können, sollten Sie das Material in der bestmöglichen Qualität (Video und Audio) auf Ihren Rechner überspielen.



Für ein PAL-Video, welches Sie später auf dem Fernsehgerät betrachten wollen, bedeutet dies: 25 Bilder pro Sekunde bei einer Auflösung von 720 x 576 Pixeln.

Auch wenn das Endergebnis ein Film mit nur geringer Auflösung für das Internet sein soll, ergeben sich aus der Übertragung in höchster Qualität verschiedene Vorteile:

- ➔ Skalieren Sie Ihr Video für die Endausgabe herunter, bewirkt dies ein geringeres Bildrauschen, das sich leichter komprimieren lässt. Müssen Sie ein Format 320 x 240 für die Endausgabe auf ein PAL-Videoband hochskalieren, erhalten Sie starkes Bildrauschen und eine schlechte Auflösung.
- ➔ In vielen Fällen weist Ihr Video nach der Überspielung schwarze Ränder um den Perimeter auf (Overscan), die Sie zur Erzeugung anspruchsvoller Ergebnisse beseitigen müssen. Problemlos gelingt dies bei einem Bild in höchster Qualität, das Sie anschließend für die Endausgabe nach unten skalieren (beispielsweise von 720 x 576 auf 640 x 480). Überspielen Sie Ihr Material hingegen in der Auflösung, die Sie für die Endausgabe beabsichtigen, müssen Sie nach der Randbeschneidung nach oben skalieren, es gleichsam aufblasen. Dadurch verschlechtert sich die Bildqualität.

Archivieren Sie das Material in bester Qualität, nachdem Sie es auf den Rechner überspielt haben, können Sie es später für verschiedene Zwecke in unterschiedlichen Auflösungen verwenden, ohne noch einmal den aufwändigen Überspielungsprozess durchführen zu müssen.

Wählen Sie als Quellmaterial zur Überspielung auf Ihren Rechner das Masterband. Dies führt zu einer besseren Qualität des fertigen Films als die Verwendung einer Kopie, die Sie auf VHS, dem besonders fragilen Hi8 oder einem anderen analogen Format vorliegen haben. Gleichwohl sollten Sie darauf achten, Ihr Masterband nicht über Gebühr zu beanspruchen, beispielsweise durch häufiges Scrubbing. Schauen Sie es vor der Überspielung auf das Material hin durch, welches Sie mit Premiere bearbeiten wollen, und fertigen sich hierüber Notizen an. Dann können Sie das zu übertragende Material gezielt ansteuern.

Heute erhalten Sie Rechner in der Grundausstattung bereits mit sehr großer Festplattenkapazität. Deshalb können Sie zwar Ihr aufgenommenes Videomaterial häufig in einem Durchgang auf die Festplatte überspielen. Sie sollten jedoch nicht das ganze Material übertragen und sich zudem für eine Segmentierung entscheiden. Ihre Arbeit gestaltet sich wesentlich flexibler, wenn Sie mit geringeren Dateigrößen umgehen müssen.

Wenn Sie mit einem älteren Rechner arbeiten und wissen, dass Sie für das Internet oder Anwendungen einen Film erstellen, die kleinere Bildformate oder geringere Framerates erfordern, dann bietet es sich an, die Übertragung des Materials auf den Rechner entsprechend durchzuführen. Dies beansprucht weniger Rechenzeit und Festplattenspeicher.



Videoaufnahmearten erfordern die uneingeschränkte Aufmerksamkeit Ihres Prozessors. Sie sollten die Materialübertragung nicht im Hintergrund laufen lassen, während Sie mit einem anderen Programm arbeiten. Dieses Programm greift in unterschiedlicher Intensität auf den Prozessor zu und unterbricht so den stetigen Datenfluss beim Capture-Vorgang.

3.4 Die Aufnahme

Sie können mit Premiere auf zwei Arten über DATEI/AUFNEHMEN visuelle Medien aufzeichnen:

- ➔ Die Funktionen BILD FÜR BILD und FILMAUFNAHME ermöglichen Ihnen, Ihre Clips aufeinander folgend zu übertragen, während sie auf dem Videogerät abgespielt werden.
- ➔ Hingegen übertragen Sie alle Clips bei einer Stapelaufnahme (BATCHLISTE) in der fest gelegten Reihenfolge.

Abbildung 3.8:
Aufnahmeoptionen



Über TONAUFNAHME importieren Sie Audiomaterial.

Aufnahme Bild für Bild

Die Option BILD FÜR BILD ermöglicht die manuelle Aufnahme sowie die Zeitraffer-Aufnahme von einzelnen Frames. Sie können beispielsweise von einem Vorgang in periodischen Abständen mit der Zeitraffer-Funktion Frames aufzeichnen und damit die zeitliche Entwicklung dokumentieren. Des Weiteren können Sie Trickfilme oder einzelne Frames aufnehmen und diese als Standbilder speichern. Sie können einen schönen Puppenfilm herstellen und die Einzelbilder auf den Bewegungsfluss überprüfen. Korrekturen lassen sich über das nachträgliche Einfügen neu aufgenommener Bilder vornehmen.

Der Modus bedarf in Premiere keiner Gerätesteuerung. Die Aufnahme dieser einfachen Form von Animation kann von analogen oder DV-Quellen erfolgen. Sie sollten aber mit Stativ und künstlichen Lichtquellen arbeiten. Eine authentische Handkamera wirkt bei Animationsfilmen nur sehr bedingt.



Ändern Sie bei Aufnahmen im Modus BILD FÜR BILD die Kameraeinstellungen möglichst manuell. Die automatischen Einstellungen verursachen nämlich in diesem Modus häufig Schwankungen in den Werten für die Belichtung und die Brennweiten. Dadurch wiederum werden visuelle Bruchstellen erzeugt, die sich im Endergebnis unschön bemerkbar machen.

In diesem Modus wird die Menüleiste in Premiere um das Menü BILD FÜR BILD erweitert. Dadurch erhalten Sie Zugang zu den AUFNAHMEOPTIONEN und DV-EINSTELLUNGEN (für Aufnahme und Vorschau). Aufnahmen können Sie so:



1. Wählen Sie AUFNAHMEOPTIONEN.
2. Eine Dialogbox öffnet sich, in der Sie im Feld AUFNAHMETYP zwischen STANDBILD, MANUELL AUFNEHMEN und ZEITRAFFER wählen. Legen Sie einen der Aufnahmetypen fest, die Ihnen nun angeboten werden: Je nach Auswahl sind einige der nun folgenden Einstellungen nicht verfügbar.
3. Im Feld GRÖÖE müssen Sie die Maße der aufzunehmenden Frames in Breite und Höhe eingeben. Die Option BESCHRÄNKEN erlaubt die Anpassung an die Vorgaben Ihrer Aufnahmekarte.
4. Die Framerate für die aufgenommenen Bilder bestimmen Sie durch Eingabe eines Wertes in FERTIGER FILM WIRD ABGESPIELT MIT _ FPS.
5. Für Zeitraffer-Aufnahmen muss ein Wert für die ANZAHL DER FRAMES pro Zeiteinheit (Minute, Stunde oder Tag) eingegeben werden. Im Feld AUFNAHMELIMIT können Sie durch Eingabe eines Wertes die Anzahl der aufgenommenen Frames begrenzen.
6. Beschränken Sie die Abnahme des verfügbaren Speicherplatzes auf einen Minimalwert, den Sie im Feld FREIER SPEICHERPLATZ (MINIMUM) festlegen. Ist dieser Wert, der sich auf die Scratch Disk bezieht, erreicht, bricht Premiere die Aufnahme ab.
7. Bestätigen Sie Ihre Eingaben mit einem Mausklick auf OK. Starten Sie Ihr Quellgerät (Camcorder, Videorecorder) und klicken Sie im Aufnahmefenster auf START.
 - Haben Sie zuvor MANUELL AUFNEHMEN gewählt, klicken Sie nach dem Aufnahmestart immer dann auf SCHRITT, wenn Sie einen neuen Frame aufnehmen wollen. Über die Entfernen-Taste [Del] können Sie Frames einfach wieder löschen.
 - Haben Sie zuvor ZEITRAFFER gewählt, nimmt Premiere nach dem Aufnahmestart die Frames mit der festgelegten Rate auf. Mit einem Klick auf ABBRECHEN beenden Sie die Aufnahme.
 - Wenn Sie STANDBILD gewählt haben, warten Sie, bis der gewünschte Frame beim Abspielen vom Quellgerät gezeigt wird und klicken dann auf AUFNEHMEN.
8. Vergessen Sie nicht, den Clip zu speichern.

Sie können Standbilder aus einem aufgenommenen Video auch über DATEI/EXPORTIEREN/FRAME erzeugen.

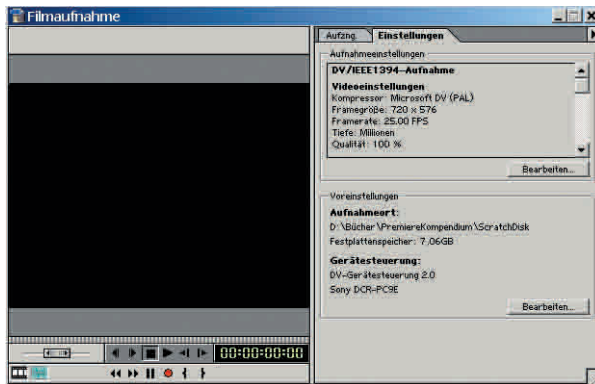


Die Filmaufnahme

Das Aufnahmefenster

Entscheiden Sie sich für die Filmaufnahme, wird das entsprechende Fenster geöffnet:

Abbildung 3.9:
Das Filmaufnahme-
Fenster für
DV-Aufnahmen



Über dieses Dialogfenster können Sie analoges und digitales Material aufnehmen. Im Vorschaufenster ist das gerade aufgenommene Video zu sehen. Rechts neben dem Vorschaufenster sind zwei Registerkarten für die Aufzeichnung und die Einstellungen angeordnet. Unter dem Vorschaufenster befindet sich bei aktivierter DV-Gerätesteuerung (sieht z.T. je nach Capture-Treiber anders aus) die Steuereinheit, deren Symbole Sie zum Teil von einer TV-Fernbedienung kennen dürften.

Abbildung 3.10:
Steuereinheit für die
Filmaufnahme



Oberhalb der beiden Steuerleisten ist ein in zwei Grautönen vertikal gestreiftes »Band« zu sehen, das FRAME JOG heißt. Diesen Regler können Sie schrittweise nach links oder nach rechts schieben, wobei das Band in einzelnen Frames zurück- oder vorgespult wird.

Die Funktionen der oberen Steuerleiste werden nachfolgend von links nach rechts beschrieben:

Abbildung 3.11:
Funktionen der
oberen Steuerleiste



- ➔ Das Symbol links bezeichnet den SHUTTLE, mit dem Sie die Abspielgeschwindigkeit des Bandes in beide Richtungen (vor und zurück) ändern können.

- ➔ Mit der zweiten Schaltfläche FRAME ZURÜCK (LINKSPFEILTASTE) und der dritten Schaltfläche FRAME VORWÄRTS (RECHTSPFEILTASTE) können Sie eine Einzelbildschaltung vornehmen. Läuft das Gerät nicht, wird es von Premiere gestartet und um einen Frame zurück- beziehungsweise vorgespielt.
- ➔ Ein Klick auf die Schaltfläche STOP hält das Band an.
- ➔ Mit ABSPIELEN starten Sie den Bandlauf.
- ➔ Die Schaltflächen UMGEKEHRTE LANGSAME WIEDERGABE sowie LANGSAME WIEDERGABE erlauben das verlangsamte Abspielen des Bandes in beide Richtungen.
- ➔ Das schwarze Feld rechts gibt Ihnen den genauen TIMECODE an, wenn Sie einen Clip geladen haben.

Nun wird ebenso die untere Steuerleiste beschrieben:



Abbildung 3.12:
Funktionen der
unteren Steuerleiste

- ➔ Das Symbol links erinnert an einen Filmstreifen und steht für die VIDEO-AUFNAHME, das rechts daneben für die TONAUFNAHME.
- ➔ Für die Funktionen ZURÜCKSPULEN und SCHNELLES VORSPULEN steht die nach links beziehungsweise rechts weisende doppelte Pfeilspitze.
- ➔ Ein Mausklick auf die beiden vertikalen schwarzen Striche aktiviert die PAUSE.
- ➔ Wollen Sie AUFNEHMEN, klicken Sie auf das rote Kreissymbol. Zuvor muss allerdings der Bandlauf gestartet werden.
- ➔ Die beiden rechts befindlichen Symbole bezeichnen die Funktionen IN-POINT SETZEN sowie OUT-POINT SETZEN.

Klicken Sie auf die Schaltfläche ZURÜCKSPULEN (SCHNELLES VORSPULEN), dann gibt es folgende Möglichkeiten:

- ➔ Aus der Stopp-Position spult das Band in voller Geschwindigkeit zurück (vor).
- ➔ Drücken Sie die Taste bei gleichzeitigem Abspielvorgang des Bandes oder wenn die Schaltfläche PAUSE gedrückt ist, aktivieren Sie den schnellen Rücklauf (Vorlauf) bei gleichzeitiger Anzeige des Bandes im Aufnahmefenster.

Die Schaltfläche AUFNEHMEN ist in unterschiedlich zu verwenden. Wir werden hierauf nun detailliert eingehen.



Wollen Sie den Originalton, den Sie mit dem Camcorder aufgenommen haben, nicht verwenden, dann überspielen Sie ihn auch nicht auf die Festplatte. Die Programme verfügen über eine Steuerung zur Ausblendung der an das Video gekoppelten Audiodaten.

Aufnahme ohne Gerätesteuerung

Viele Videoaufnahmekarten werden im Verbund mit Premiere verkauft. Für diese Karten haben die Hersteller normalerweise eine Steuerungs-Software geschrieben, die von Premiere abweicht. Zumeist erscheinen deren Steuerungen aus praktischen Gründen in Premiere. Gleichwohl übernimmt die Karte den Großteil der eigentlichen Videobearbeitung, nicht hingegen Premiere.



Aufgrund dieser Arbeitsteilung ist es mitunter schwierig, eine Fehlerquelle zuzuordnen. Adobe bietet Links zu Fehlerbehebungsressourcen auf der Website <http://www.adobe.com/premiere> an.



Erfolgt die Aufnahme ohne Gerätesteuerung, so verfahren Sie nach diesem Schema:

1. Spulen Sie am Quellgerät (Camcorder, Videorecorder) das Band ein paar Sekunden vor die Stelle, an der die Aufnahme beginnen soll, und drücken Sie dann die Wiedergabetaste.
2. Klicken Sie im Aufnahmefenster auf die Schaltfläche AUFNEHMEN.
3. Beenden Sie die Aufnahme nicht abrupt an der gewünschten Stelle, sondern führen Sie sie noch ein paar Sekunden fort, um etwas Überhang für die Bearbeitung zu erhalten.
4. Beenden Sie die Aufnahme durch einen Mausklick auf die Schaltfläche STOP.
5. Speichern Sie das aufgenommene Material.

Aufnahme mit Gerätesteuerung



Nehmen Sie mit Gerätesteuerung auf, sieht das Verfahren etwas anders aus. Haben Sie die Gerätesteuerung noch nicht eingerichtet, dann holen Sie dies jetzt bitte nach. Öffnen Sie hierzu im Fenster DATEI/AUFNEHMEN/FILMAUFNAHME das Register EINSTELLUNGEN und klicken Sie unter GERÄTESTEuerung auf die Schaltfläche BEARBEITEN. Sie gelangen in die Dialogbox GRUNDEINSTELLUNGEN und können hier, wie eingangs in diesem Kapitel beschrieben, die Optionen für die Gerätesteuerung spezifizieren. Zur Materialaufnahme gehen Sie in folgenden Schritten vor:

1. Geben Sie im Aufzeichnungs-Register AUFZNG. den Namen des Bandes in das Feld BANDNAME ein, den der Datei in DATEINAME. Des Weiteren können Sie in das Feld KOMMENTAR Anmerkungen einfügen.

Abbildung 3.13:
Das Aufzeichnungs-
register

2. Gehen Sie mithilfe der Steuerelemente an die Stelle des Bandes, an welcher die Aufnahme beginnen soll, und klicken Sie auf die Schaltfläche IN-POINT SETZEN.
3. Suchen Sie anschließend die Stelle, an welcher die Aufnahme enden soll; klicken Sie dann auf die Schaltfläche OUT-POINT SETZEN.
4. Sie verfügen nun über zwei Alternativen für die Aufnahme:
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche AUFNEHMEN, wenn Sie den Clip vom aktuellen Eingangsvideo aufzeichnen wollen.
 - Klicken Sie im Register AUFZNG. auf AUFNAHME IN/OUT, wenn Premiere automatisch am festgelegten In-Point die Aufnahme starten und am Out-Point beenden soll. Alternativ können Sie auf die Schaltfläche AUFNEHMEN klicken und gleichzeitig die **[Alt]**-Taste gedrückt halten.
5. Der Clip erhält automatisch den Namen, den Sie ihm im Aufzeichnungsregister gegeben haben. Speichern Sie ihn.

Sollte die Gerätesteuerung einmal nicht problemfrei funktionieren, können Sie die Aufnahme über die Schaltfläche AUFNEHMEN beginnen und danach das Quellgerät manuell starten. Mit der **[Esc]**-Taste beenden Sie den Vorgang.

Im Register EINSTELLUNGEN können Sie die Aufnahmeeinstellungen und die Voreinstellungen überprüfen. Bei Bedarf lassen sich die Parameter aus diesem Register heraus direkt modifizieren.

Wenn Sie die Register ausblenden wollen, müssen Sie in dem Menü, welches Sie rechts oben im Filmaufnahmefenster öffnen können, den Befehl ALLE ORDNER ZUSAMMENFALTEN anklicken. Der Befehl lässt sich wieder aufheben durch Anklicken von FENSTER VERGRÖßERN.

Abbildung 3.14:
Einstellungen für die
Filmaufnahme

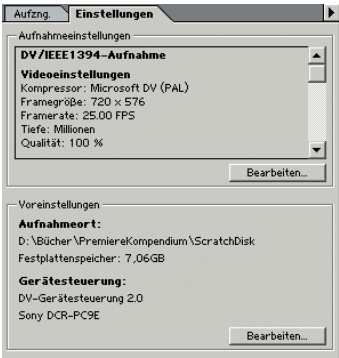


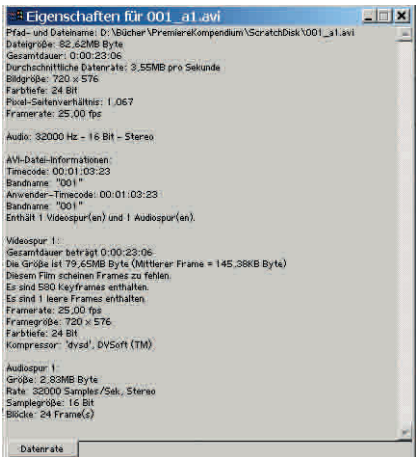
Abbildung 3.15:
Das Menü im Film-
aufnahmefenster



Möchten Sie die Größe und das Seitenverhältnis des Bildes so anpassen, dass es den Bildbereich ausfüllt, aktivieren Sie die Option **BILD IN FENSTER EINPASSEN**. Manche Aufnahmekarten unterstützen diesen Befehl nicht. Ist diese Option deaktiviert, werden das ursprüngliche Seitenverhältnis und die Originalgröße wiederhergestellt.

Die Eigenschaften des aufgenommenen Materials können Sie sich über **DATEI/EIGENSCHAFTEN FÜR/DATEI** anzeigen lassen.

Abbildung 3.16:
Eigenschaften der
aufgezeichneten
Datei



Mithilfe dieser Übersicht können Sie einen Clip analysieren. So lässt sich überprüfen, ob die Datenrate für eine Übertragung im Internet geeignet ist. So erhalten Sie Angaben zum Speicherort, zur Dateigröße, Cliplaufzeit,

durchschnittlichen Datenrate, Bildgröße, Farbtiefe, zum Pixel-Seitenverhältnis und zur Framerate. Des Weiteren erfolgt die Anzeige von Daten für die einzelnen Spuren sowie von Informationen darüber, ob einzelne Bilder ausgelassen wurden.

Klicken Sie im Eigenschaftensfenster auf die Schaltfläche DATENRATE, erstellt Premiere ein Diagramm, in dem die einzelnen Bilder der Datei eingezeichnet sind.

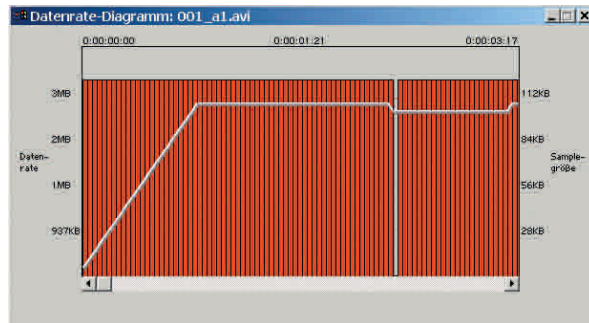


Abbildung 3.17:
Das Datenrate-
Diagramm

Sie können hier die Datenraten für Render-Keyframes, die Differenz zwischen den Komprimierungs-Keyframes und den dazwischen befindlichen Differenzframes und schließlich die Datenraten für die einzelnen Bilder ablesen.

Die weiße Linie im Diagramm zeigt die durchschnittliche Datenrate an. Die roten Säulen bezeichnen die Samplegröße der einzelnen Keyframes. Sind Differenzframes enthalten, wird deren Samplegröße durch blaue Säulen angezeigt.

3.5 Batchlistenaufnahme

Haben Sie auf einem Band viel Material aufgenommen, können Sie dies vollständig auf die Festplatte übertragen, falls deren Fassungsvermögen ausreicht. Später können Sie das ganze Material in Premiere bearbeiten. Sie können aber auch mit Premiere automatisch mehrere Teile dieses Bandes auswählen und in einem Durchgang automatisiert aufnehmen. Dies wird als Stapelaufnahme (Batchlisten-Aufnahme, Batch Capturing) bezeichnet. Die Vorteile liegen darin, dass Sie effizient mit Ihrer Festplattenkapazität umgehen und das Material in eine Reihe von Clips zerlegen, die einfacher bearbeitet werden können als eine sehr lange Aufnahme.

Wie im Abschnitt zur Aufnahme mit einer Gerätesteuerung oben beschrieben, verfahren Sie auch bei der Stapelaufnahme. Der Unterschied besteht darin, dass Sie in einem Durchgang die In-Points und die Out-Points für alle

Segmente Ihres Bandes setzen, die in die Batchliste übertragen werden sollen. Am Ende einer Abschnittfestlegung drücken Sie im Aufnahmefenster auf die Schaltfläche **IN/OUT AUFZEICHNEN**. Wiederholen Sie dies für die weiteren Bandabschnitte. Alle ausgesuchten Bandabschnitte werden in die Batchliste aufgenommen, die am Ende geöffnet wird.

Sie können auch eine Stapelaufnahme von verschiedenen Bändern vornehmen. Sie vergeben für Ihre Bänder unterschiedliche Namen und Premiere fragt während der Aufnahme die Bandnamen ab. Sie müssen dann lediglich das betreffende Band einlegen.

Eine fertige Batchliste enthält alle relevanten Daten.

Abbildung 3.18:
Batchliste

Bandname	In-Point	Out-Point	Dauer	Dateiname	Kommentar	Einstellungen
Kanada_01	00:00:00:00	00:00:04:00	00:00:04:01	00 00 00 01	Vancouver, Tag1	
Kanada_01	00:00:14:18	00:00:21:07	00:00:06:15	00 00 00 02		
Kanada_01	00:00:44:20	00:00:49:00	00:00:04:06	00 00 00 03		
Kanada_01	00:01:00:00	00:01:34:04	00:00:34:05	00 00 00 04		

Gesamtdauer: 00:00:49:02 Nicht aufgenommene Dauer: 00:00:34:05

Ganz links im Batchlistenfenster sehen Sie den Clipstatus. Befindet sich in der Spalte kein Symbol, wurde der Clip nicht aufgenommen und Premiere hat ihn deshalb nicht zur Aufnahme eingestellt. Die Raute, die Sie in der ersten Spalte sehen, gibt an, dass dieser Clip bei Durchführung der Stapelaufnahme auf Ihren Rechner übertragen wird. Klicken Sie in die Spalte, um die Raute ein- oder auszublenden. Ein Häkchen gibt an, dass dieser Clip aufgenommen wurde. Ein X bedeutet, dass bei der Aufnahme des Clips ein Fehler aufgetreten ist.

Unten rechts im Fenster sehen Sie vier Schaltflächen:

Abbildung 3.19:
Schaltflächen im
Batchlistenfenster



- ➔ Durch Drücken der Schaltfläche mit dem roten Punkt (**AUFZEICHNEN**) starten Sie die Stapelaufnahme.
- ➔ Die Schaltfläche daneben erlaubt die Sortierung der Einträge in der Batchliste (**NACH IN-POINT SORTIEREN**).
- ➔ Mithilfe der dritten Schaltfläche (**NEUES OBJEKT HINZUFÜGEN**) können Sie einen neuen Eintrag in die Batchliste vornehmen.
- ➔ Das Papierkorb-Symbol (**AUSWAHL LÖSCHEN**) schließlich klicken Sie an, wenn Sie einen zuvor markierten Eintrag löschen wollen.

Durch Doppelklicken auf einen Clip öffnet sich eine Dialogbox, in welcher Sie dessen Aufnahmeparameter bearbeiten können.

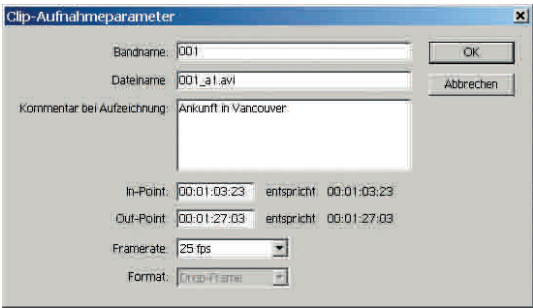


Abbildung 3.20:
Clip-Aufnahme-
parameter

Die Batchaufnahmeliste kann entweder durch visuelles Aufzeichnen von Clips mit der Gerätesteuerung oder durch manuelles Eingeben von In- und Out-Points gefertigt werden. Nach Zusammenstellung der Liste werden durch einen Mausklick auf die Schaltfläche AUFZEICHNEN alle aufgeführten Clips auf die Festplatte übertragen. Premiere bittet vor dem Aufnahmebeginn um Einlegen der ersten Kassette. Befindet sich diese bereits im Quellgerät, bestätigen Sie einfach.

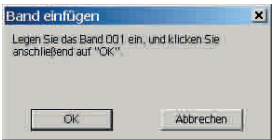


Abbildung 3.21:
Bandabfrage

Premiere fragt die In-Points und die Out-Points ab und sucht sich so das Material für die Aufnahme zusammen. Sie können mit diesem Verfahren Clips von analogen oder DV-Camcordern oder Videorecordern aufnehmen. Ein Videoband mit durchgehendem Timecode und eine Gerätesteuerung sind für die Anwendung dieses Verfahrens Voraussetzung.

Die Stapelaufnahme bereitet während der ersten und letzten 30 Sekunden des Bandes Probleme, die mit dem Timecode und den Suchfunktionen zusammenhängen. Nehmen Sie deshalb diese Abschnitte manuell auf.



Premiere verwendet für die Stapelaufnahme die Einstellungen, die für das aktuelle Projekt festgelegt wurden. Wollen Sie die Einstellungen ändern, rufen Sie hierzu das Batchlisten-Menü auf.

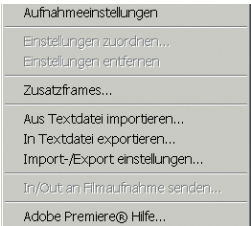


Abbildung 3.22:
Das Batchlisten-
Menü

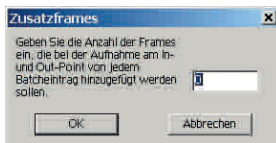
Sie können einen Batchlisteneintrag auswählen, der zum Zweck der Einzelaufnahme im Fenster »Filmaufnahme« angezeigt wird.

Ausgewählten Clips können Sie eigene Einstellungsdateien zuweisen. In diesem Fall ist jeweils eine gesonderte Datei mit diesen Einstellungen zu speichern. Markieren Sie den gewünschten Eintrag und wählen Sie dann im Batchlisten-Menü den Befehl **EINSTELLUNGEN ZUORDNEN**. Gehen Sie zum Speicherort der Einstellungsdatei und markieren Sie diese, dann klicken Sie auf **ÖFFNEN**.

Wollen Sie hingegen eine Einstellungsdatei aus einem bestimmten Batchlisteneintrag entfernen, markieren Sie den Eintrag und wählen im Batchlisten-Menü den Befehl **EINSTELLUNGEN ENTFERNEN**.

Sie können außerdem jedem Clip noch Frames hinzufügen, die vor dem In-Point und nach dem Out-Point jedes Clips aufgenommen werden. Klicken Sie auf **ZUSATZFRAMES** und geben Sie im Dialogfeld, welches sich öffnet, die Anzahl der Frames ein.

Abbildung 3.23:
Zusatzframes



Wollen Sie Ihre Batchliste sichern, um sie beispielsweise in eine Projektdokumentation einzuarbeiten, dann können Sie dies über den Befehl **IN TEXTDATEI EXPORTIEREN**. Unabhängig von weiteren Verwendungen sei Ihnen aber nahe gelegt, die Batchliste auf jeden Fall abzuspeichern, weil sie Resultat einer aufwändigen Materialsichtung ist, deren Wiederholung Sie sich vermutlich ersparen wollen. Nach einem Festplattenproblem beispielsweise können Sie die Liste verwenden, um ohne großen zeitlichen Aufwand die Stapelaufnahme wieder durchzuführen.