

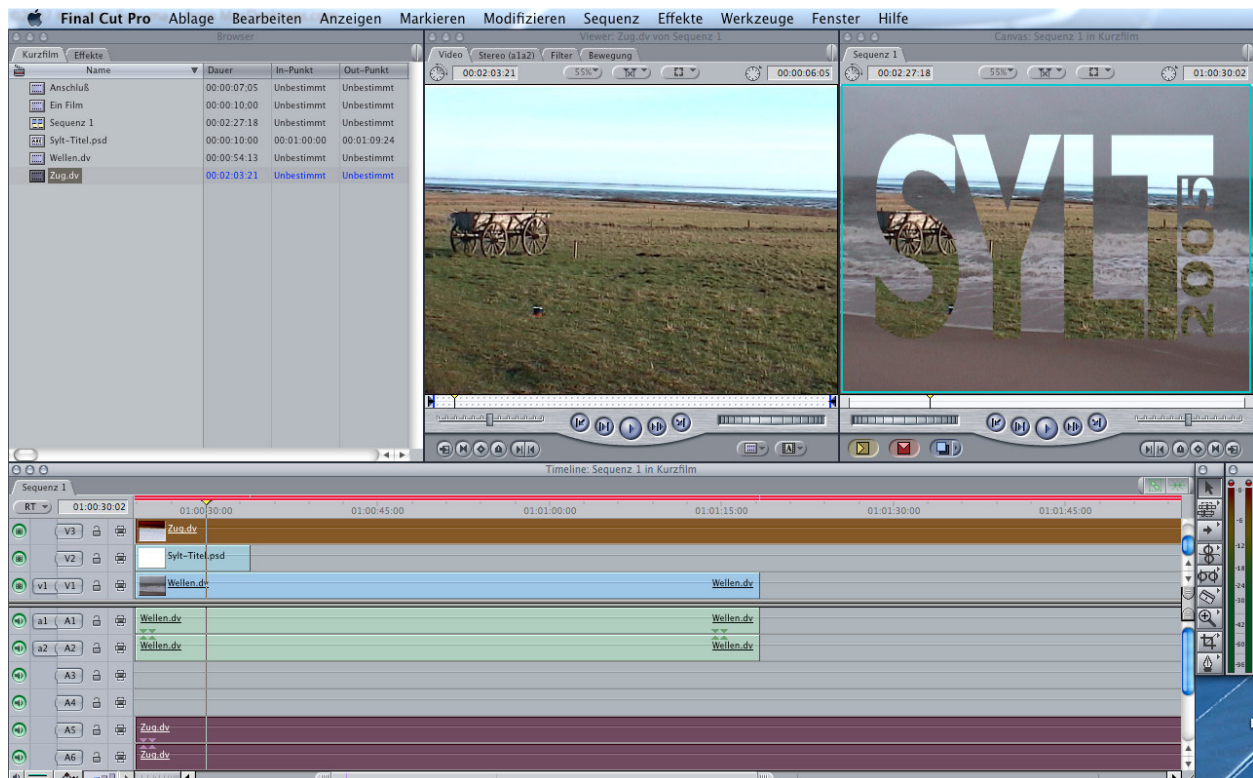
## Lektion I: Einführung

### Vorwort:

FCP/FCE sind Videoschnittprogramme für den Semi- bzw. Profi-Bereich. Mit diesem Workshop-Angebot wollen wir euch die beiden Videoschnittprogramme etwas näher bringen.

### 1. Bildschirmdarstellung:

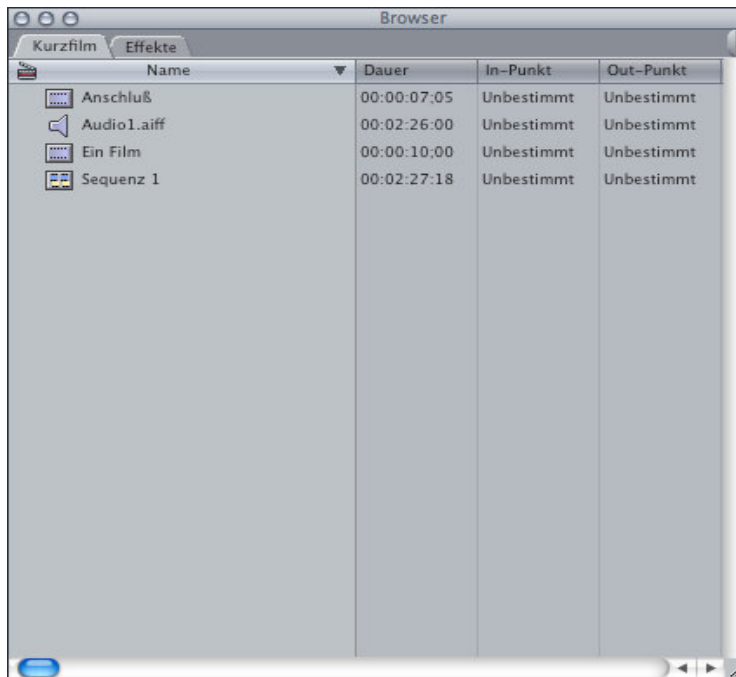
Das Programmfenster besteht aus den vier Einzel Fenstern, **Browser**, **Viewer**, **Timeline**, **Canvas** sowie der **Werkzeugpalette** und dem **Audiopegel**. Jedes der Fenster kann separat skaliert und verschoben werden. Es ist immer nur eines der Fenster aktiv, erkennbar am dunkleren Grau am oberen Fensterrand.



### 2. Erläuterung der einzelnen Fenster

#### **2.1 Browser-Fenster**

Im Browser-Fenster werden das Quellmaterial für Ihr Videoprojekt und das gerade zu erstellende bzw. zu bearbeitende Video verwaltet:



In der linken Spalte tauchen die Namen der in FCP/FCE importierten Video-, Audio und Grafikdateien und das gerade zu erstellende bzw. zu bearbeitende Video in Form von sogenannten Sequenzen (Sequenz 1) auf.

Eine Video- bzw. Audiodatei oder einen Ausschnitt davon bezeichnet man auch als Clip. Eine Sequenz besteht aus einer Reihe von Clips, die zusammen bearbeitet werden. Ein Doppelklick auf eine Datei im Browser-Fenster öffnet diese im Viewer-Fenster.

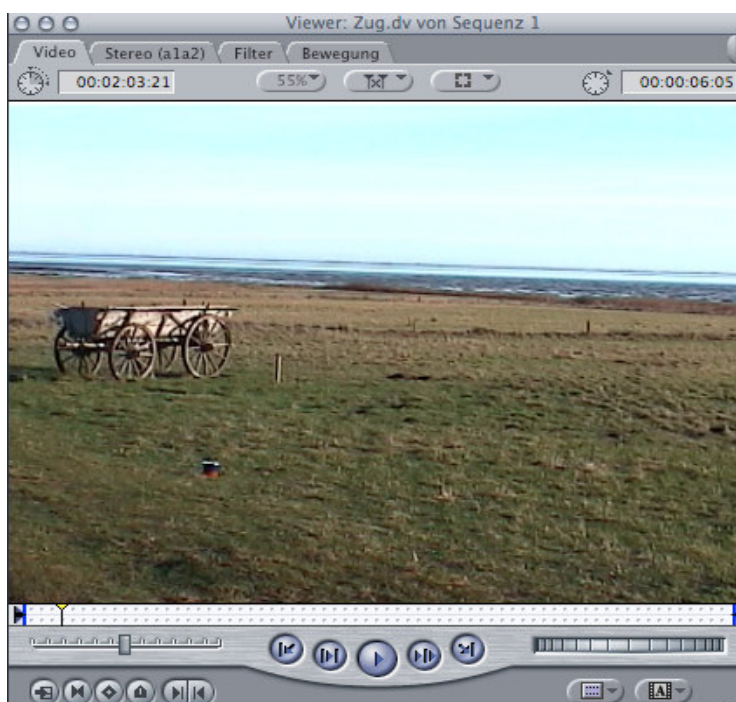
Änderungen an den in den

Browser importierten Dateien haben keinerlei Auswirkungen auf das auf der Platte gesicherte Videomaterial.


Im oberen Teil der ersten Spalte werden das aktuelle Projekt, hier Kurzfilm und der Ordner Effekte angezeigt, der Zugriff per Drag & Drop auf die Video- und Audioeffekte von FCP gestattet. In der zweiten Spalte Dauer liest man die Länge des in der jeweiligen Datei enthaltenen Video- bzw. Audiomaterials ab: 00:02:27:18 bedeutet, dass der Clip eine Länge von 2 Minuten, 27 Sekunden und 18 Frames (Einzelbilder) hat. Es gibt noch über 40 weitere Spalten, in denen Angaben zu Clips abgelesen und eingetragen werden können.


## 2.2 Viewer-Fenster


Im Viewer-Fenster kann das Quellmaterial gesichtet werden, bevor es ins Timeline-Fenster und damit in das gerade bearbeitete Video übernommen wird.

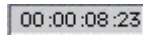


Wie schon erwähnt wird durch einen Doppelklick auf eine Datei im Browser-Fenster diese im Viewer-Fenster angezeigt.

 Der gelbe Zeiger in der Navigationsleiste gibt die Abspielposition an. Er markiert stets die Position des gerade angezeigten Bildes innerhalb der aktuellen Datei. Er lässt sich auch mit der Maus bewegen und erlaubt so *Scroll* oder *Scrub* (schneller Durchlauf) durch den Clip.

 Taste zum Abspielen (Stop/Play), beim Abspielen wandert der gelbe Zeiger mit.


 00:02:29:05 Zeigt die Dauer (hh:mm:ss:frames) des Clips an.

 00:00:08:23 Gibt die aktuelle Position innerhalb des Clips numerisch (hh:mm:ss:frames) an.

 In-Punkt / Out-Punkt setzen

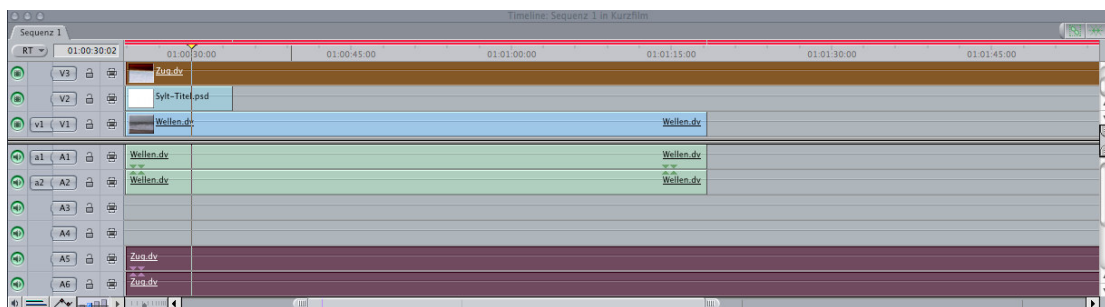
Oft soll nicht der ganze Clip sondern nur ein Teil davon dem Videoprojekt hinzugefügt werden: man positioniert an den gewünschten Anfangspunkt (mit den Pfeiltasten der Tastatur kann man bildweise positionieren) und klickt dann auf *In-Punkt setzen*. Genauso legt man den Endpunkt fest. Wird dieser Clip in die Timeline übertragen, erscheinen in Ihrem Videoprojekt nur die Frames, die zwischen In- und Out-Punkt liegen. Wie schon erwähnt, wird der Clip auf der Festplatte dadurch nicht verändert.

Außerdem kann man im Viewer-Fenster verschiedene Filter und Effekte betrachten und bearbeiten. Auch Clips aus der aktuellen Sequenz des Timelinefensters können im Viewer-Fenster angezeigt werden, z.B. um Anpassungen von Schnitten, Übergängen, Effekten und Audioeinstellungen vorzunehmen. Wird im Viewer-Fenster ein Clip aus der Timeline angezeigt, dann ändert sich die Navigationsleiste unter dem Bild:

 Die perforierte Navigationsleiste weist darauf hin, dass der Clip aus der Timeline stammt.

## 2.3 Timeline-Fenster

Das Timeline-Fenster enthält alle Clips Ihres Videoprojektes in chronologischer Reihenfolge:





Die Clips in der Timeline werden von FCP zu einer Arbeitseinheit (Sequenz) zusammengefasst. Ein Videoprojekt kann aus mehreren Sequenzen bestehen. Die Sequenzen heißen standardmäßig *Sequenz 1*, *Sequenz 2*, etc., sie können aber auch umbenannt werden.


Es gibt sieben Möglichkeiten, einen Clip in eine Sequenz einzufügen, d.h. einen Videoschnitt auszuführen. Am einfachsten zieht man einen Clip per Drag&Drop aus dem Viewer- oder Browser-Fenster in das Timeline-Fenster. Zieht man dabei den Clip auf das obere Drittel der Spur - durch eine dünne graue Linie abgetrennt - wird ein Schnitt im Modus *Einfügen* ausgeführt, zieht man ihn auf den unteren Teil der Spur,


findet der Schnitt im Modus *Überschreiben* statt. Oder man zieht den einzufügenden Clip auf das Canvas-Fenster und wählt dann eine der sieben Schnittmethoden, die bei diesem Vorgang im Canvas-Fenster eingeblendet werden. Aus jedem Video-Clip werden im Timeline-Fenster automatisch drei Spuren, eine Videospur V1 und zwei Audiospuren A1 und A2.


 Der gelbe Zeiger hat dieselbe Funktion wie im Viewer-Fenster.


 Blendet Spuren ein und aus. Ausgeblendete Spuren sind zwar vorhanden und können auch bearbeitet werden, sie werden aber bei der Wiedergabe nicht angezeigt, sie werden auch nicht gerendert und bei der Ausgabe auch nicht aufs Band geschrieben.

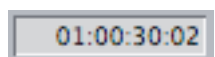
 Ein Klick auf dieses Symbol verhindert, dass der Inhalt dieser Spur verändert wird.

 Legt die Zielspur fest. Clips, die einer Sequenz hinzugefügt werden, werden in die Zielspur "geschnitten".

 Steuert das Aussehen der Video- und Audiospuren im Timeline-Fenster: Wurde einem Clip ein Filter hinzugefügt, erscheint in der betreffenden Spur ein grüner Balken, wurde eine Bewegungseinstellung hinzugefügt, erscheint ein blauer Balken.


 Steuert das Aussehen der Video- und Audiospuren im Timeline-Fenster: Wurden Clips überlagert (mehrere Videospuren übereinander), erscheinen in den betreffenden Spuren schwarze Linien, die die Transparenz anzeigen sollen.

 Steuert das Aussehen der Video- und Audiospuren im Timeline-Fenster: Es können vier verschiedenen Höhen für die Spuren ausgewählt werden.

 01:00:30:02 Gibt die aktuelle Abspielposition an.

 Zum Ein- und Auszoomen der Sequenz

 Zum Navigieren und Zoomen der Sequenz


 Das obere Symbol aktiviert die Funktion *Einrasten*: Befindet sich die Abspielposition in der Nähe einer Markierung oder Ähnlichem, dann springt sie automatisch an diese Stelle.  
Das untere Symbol aktiviert die Funktion *Verbinden* von Video- und Audiospuren: Sind die Spuren eines Clips verbunden, dann wirken sich Aktionen wie z.B. Schnitte oder Auswählen sowohl auf die Video- als auch auf die Audiospuren dieses Clips aus.

## 2.4 Canvas-Fenster

Im Canvas-Fenster wird die aktuelle Sequenz wiedergegeben



Das Canvas-Fenster korrespondiert mit dem Timeline-Fenster. Die Timeline bietet eine graphische Darstellung der gesamten Sequenz und das Canvas-Fenster zeigt, welches Bild der Sequenz sich an der aktuellen Abspielposition befindet. Die gelben Zeiger in den jeweiligen Navigationsleisten sind miteinander gekoppelt. Änderungen im Timeline-Fenster sind sofort im Canvas-Fenster sichtbar.

 Zum Setzen von In- und Out-Punkten einer Sequenz.

Bei der Ausgabe des Videos auf ein Band oder beim Export in eine Datei werden nur die Bereiche zwischen In- und Out-Punkten berücksichtigt. Sind keine In- und Out-Punkte gesetzt, wird die ganze Sequenz ausgegeben.

 Tasten für den Videoschnitt

Wenn ein Clip im Viewer-Fenster geöffnet ist, bewirkt ein Klick auf das gelbe Symbol einen Schnitt im *Insert-Modus*, d.h. der Clip aus dem Viewer-Fenster wird in der Sequenz rechts von der Abspielposition eingefügt ("hineingeschnitten").

Mit dem kleinen Pfeil, rechts von dem blauen Viereck, lassen sich noch vier weitere Tasten einblenden für die insgesamt sieben Schnittmethoden: *Überschreiben*, *Überschreiben mit Übergang*, *Einfügen*, *Einfügen mit Übergang*, *Ersetzen*, *Fit-To-Fill-Schnitt* und *Überlagern*. Je nach Schnittart können die In- und Out-Punkte des einzufügenden Clips und die der Sequenz sowie die Abspielpositionen eine Rolle spielen.

**- Mac-Club Aschaffenburg -**