







3. Voreinstellungen (1)

Bevor man nun das gewünschte Videomaterial in das Projekt übernimmt, müssen einige Voreinstellungen vorgenommen werden.

Dazu wählt man unter dem Menüpunkt "**Final Cut Pro**" den Befehl "**Voreinstellungen**" aus.



Stand 12.02.2004

13



3. Voreinstellungen (3)

FCP limitiert die Aufnahme von Videomaterial automatisch auf 30 Minuten.

Um einen automatischen Abbruch der Aufnahme bei längeren Clips zu vermeiden, sollte der Punkt "**Aufnahme limitieren auf**" deaktiviert werden.





3. Voreinstellungen (2)

Unter der Registerkarte "Arbeitsvolumes" kann man nun den gewünschten Speicherort für das Projekt festlegen.

Dabei ist zu beachten, dass für alle Speichervorgänge derselbe Speicherort ausgewählt wird.



Stand 12.02.2004



3. Voreinstellungen (4)

Unter dem Menüpunkt "Audio/Video-Voreinstellungen" müssen weitere Punkte beachtet werden.



Stand 12.02.2004



3. Voreinstellungen (5)

Gleich auf der ersten Registerkarte "Zusammenfassung" ist zu beachten, dass als Gerätesteuerung die Bezeichnung "Fire Wire PAL" gewählt ist.

Ebenso sollte bei **Sequenz** und Aufnahme DV PAL ausgewählt sein.

Stand 12.02.2004

17

19



4. Importieren von Videomaterial (1)

Nachdem die Kamera nun mit dem FireWire-Kabel an den PC angeschlossen wurde, kann unter dem Menüpunkt "Ablage" mit dem Befehl "Loggen und Aufnehmen" das gewünschte Filmmaterial in das Projekt aufgenommen werden.







3. Voreinstellungen (6)

Auf der Registerkarte "Externe Videoanzeige" ist "Während der Wiedergabe" auch "Fire Wire PAL" zu wählen.

"Während der Aufnahme" ist der Punkt "Wie bei Wiedergabe" auszuwählen.

Außerdem sollten die Häkchen für "Auch auf dem Computer anzeigen" aktiviert sein. Stand 12.02.2004



18



4. Importieren von Videomaterial (2)

Wenn die verwendete Kamera über eine Gerätesteuerung verfügt (ein Blick in die Bedienungsanleitung gibt Auskunft!), sollte unter der Registerkarte

"Aufnahmeeinstellungen" unter "Gerätesteuerung" Fire Wire PAL eingestellt sein.

So kann man die Kamera direkt über die Steuerelemente am PC bedienen.

Ist die Gerätesteuerung nicht vorhanden, sollte man Non-Controllable Device wählen.



Stand 12.02.2004



4. Importieren von Videomaterial (3)

Außerdem kann man auf dieser Registerkarte noch einmal die **Arbeitsvolumes** bzw. die Speicherorte kontrollieren und gegebenenfalls ändern.

Genauso die **Limitierung der Aufnahme** auf 30 Minuten.



Stand 12.02.2004

21

23



4. Importieren von Videomaterial (5)

Nun wird das gewünschte Material abgespielt entweder direkt an der Kamera oder über die Gerätesteuerung auf Play drücken.

Sobald der Film auf dem Bildschirm zu sehen ist, kann man über den Befehl "**Direkt**" die Aufnahme starten.







4. Importieren von Videomaterial (4)

In der Registerkarte "Loggen" kann man nun das Videoband benennen (was später manchmal sehr wichtig sein kann!), außerdem Namen für den Clip, die Einstellung und die Szene vergeben.



Stand 12.02.2004

Real Providence

4. Importieren von Videomaterial (6)

In einem neuen Fenster läuft nun der aufgenommene Clip.

Um die Aufnahme zu beenden, drückt man einfach auf ESC.



Stand 12.02.2004



4. Importieren von Videomaterial (7)

Der fertige Clip ist nun als Fenster mit der Bezeichnung, die zuvor vergeben wurde, auf dem Bildschirm zu sehen. Um diesen in das Projekt zu übernehmen, zieht man das Fenster mit gedrückter Maustaste in das Browserfenster.



Stand 12.02.2004

25

27



4. Importieren von Videomaterial (9)

Der gespeicherte Clip erscheint nun in der Liste im Browserfenster.

Diese Schritte wiederholt man nun für alle weiteren Clips, die in das Projekt aufgenommen werden sollen.





4. Importieren von Videomaterial (8)

Wie gewohnt fragt FCP noch einmal nach, ob man "**Sichern**" möchte.

Da die Datei eigentlich schon vorhanden ist, wird man danach noch einmal gefragt, ob man die Datei ersetzen möchte.

Dies ist der Fall, also "**Ersetzen**" wählen.



Stand 12.02.2004



5. Ordnen von Videomaterial (1)

Um die Liste im Browserfenster übersichtlicher zu machen, besteht die Möglichkeit Ordner, sogenannte **Bins,** anzulegen.

Dazu klickt man bei gedrückter Ctrl-Taste innerhalb des Browserfensters die Maus und wählt den Punkt "**Neues Bin**" oder nutzt den Kurzbefehl "**é**"+"b". Stand 12.02.2004





5. Ordnen von Videomaterial (2)

Dem Bin gibt man nun einen Namen und kann dann mittels **drag&drop** die zugehörigen Clips in den Ordner verschieben.



Stand 12.02.2004

29

31



6. Erstellen von Sequenzen (2)

Nun kann man den ersten Clip auswählen der in die Sequenz aufgenommen werden soll. Den Clip einfach doppelklicken, dann wird er zunächst im Fenster "**Viewer**" geöffnet. Über die Steuerelemente kann man sich den Clip nun noch einmal anschauen. Auch hier gibt es wiederum Kurzbefehle, die die Arbeit erleichtern: "Leertaste": Abspielen bzw. Pause "L": Schneller Abspielen (je öfter man drückt) "J": Rückwärts (schneller, je öfter man drückt) "K": Stopp



Stand 12.02.2004



6. Erstellen von Sequenzen (1)

Die importierten Clips können nun in Sequenzen miteinander verbunden werden.

Um eine neue Sequenz zu erstellen, klickt man bei gedrückter ctrl-Taste innerhalb des Browserfensters die Maus und wählt den Punkt "**Neue Sequenz**". Noch schneller geht es mit dem Kurzbefehl "**é**"+"n". Wie zuvor schon die Bins kann man auch die Sequenzen benennen.



Stand 12.02.2004

Carlos Carlos

6. Erstellen von Sequenzen (3)

Um den Ausschnitt zu wählen, der in die Sequenz übernommen werden soll, kann man hier nun **Anfang** und **Ende** des Ausschnittes festlegen.

Dazu verwendet man sogenannte "**In-**" und "**Outpunkte**", wobei der Inpunkt den Anfang des Ausschnittes, und der Outpunkt das Ende des Ausschnittes kennzeichnet.



Stand 12.02.2004



6. Erstellen von Sequenzen (4)

Um einen In- oder Outpunkt zu setzen, bewegt man die **Abspielposition** (gelber wandernder Pfeil) zur gewünschten Stelle und drückt die Taste "I" für einen Inpunkt, bzw. "**O**" für einen Outpunkt. Mit den Pfeiltasten auf der Tastatur kann man sich auch Bildweise vorarbeiten.

Mit der Tastenkombination "û "+"ü" kann man sich den ausgewählten Bereich nochmals ansehen.

Stand 12.02.2004





6. Erstellen von Sequenzen (6)

Der Clip erscheint nun im Fenster "**Canvas**".

Außerdem sieht man im Fenster "**Timeline**" den Clip in Miniaturform auf der Zeitleiste getrennt in eine Video- und zwei Audiospuren.





6. Erstellen von Sequenzen (5)

Um den Ausschnitt nun in die Sequenz einzufügen, zieht man ihn per **drag&drop** aus dem Fenster "**Viewer**" ins Fenster "**Canvas**".

Dort erscheint nun eine Leiste mit verschiedenen Befehlen. Um den Clip einzufügen, zieht man ihn über das gelbe Fenster mit der Bezeichnung "**Einfügen**"und lässt die Maustaste los.



Stand 12.02.2004



6. Erstellen von Sequenzen (7)

Auf dieselbe Weise lassen sich nun weitere Clips anhängen. Dabei ist zu beachten, dass die **Abspielposition** stets am Ende des letzten Clips steht. Mit dem Button **"Nächste Schnittmarke**" bzw. **"Vorherige Schnittmarke**" kann man leicht zwischen den einzelnen Clips navigieren.



Stand 12.02.2004



6. Erstellen von Sequenzen (8)

Um einen Clip zwischen zwei andere einzufügen, muss man die Abspielposition an das Ende des vorherigen Clips setzen. Das übrige Vorgehen ist wie bereits beschrieben



Stand 12.02.2004

37

39



7. Bearbeiten von Übergängen (1)

Um den Wechsel zwischen zwei Clips harmonischer zu gestalten, gibt es die Möglichkeit, Videoübergänge einzufügen.

Hierzu wird der Übergang zwischen den Clips zunächst markiert.







6. Erstellen von Sequenzen (9)

Die erstellte Sequenz kann man sich nun im Fenster "Canvas" im Ganzen noch einmal anschauen.

Dazu sollte das Fenster "Timeline" aktiviert sein. Die Navigation erfolgt wie auch im "Viewer" über Leertaste, bzw. L, K und J



Stand 12.02.2004



7. Bearbeiten von Übergängen (2)

Dann wählt man unter dem Menüpunkt "Effekte" den Befehl "Videoübergänge" aus.

Dort hat man dann die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Arten von Übergängen auszuwählen.





7. Bearbeiten von Übergängen (3)

Der Übergang kann nun noch bearbeitet werden. Dazu stellt man den Cursor auf den markierten Übergang und betätigt die Maustaste bei gedrückter ctrl-Taste.

In dem sich öffnenden Menü kann man nun verschiedene Punkte auswählen.

So kann man beispielsweise die Dauer des Übergangs verändern.



Stand 12.02.2004

41

43



8. Einfügen von Audiomaterial (1)

Um die Sequenz nun beispielsweise mit Musik zu unterlegen, kann man Audiomaterial importieren. Dabei ist es wichtig, dass es sich um Aiff-Dateien handelt. da FCP manchmal Probleme mit mp3-Dateien hat.

Zum Import wählt man aus dem Menüpunkt "Ablage" die Befehle "Importieren" und "Dateien" aus.







7. Bearbeiten von Übergängen (4)

Am Ende des Vorgangs ist es wichtig, die Sequenz zu rendern. Dass Rendern notwendig ist. erkennt man an den grünen oder roten Balken oberhalb der bearbeiteten Clips im Timelinefenster.

Ohne Rendern kann die Sequenz nicht fehlerfrei abgespielt werden. Für das Rendern gibt es den Kurzbefehl "alt"+"r". Nach dem Rendern werden die Balken blau.



Stand 12.02.2004



8. Einfügen von Audiomaterial (2)

Die entsprechende Datei kann nun von dem jeweiligen Speicherort ausgewählt und importiert werden.





8. Einfügen von Audiomaterial (3)

Der importierte Audioclip erscheint nun im Browserfenster.



Stand 12.02.2004

45

47



8. Einfügen von Audiomaterial (5)

Um das Audiomaterial nun in die Sequenz zu übertragen ist es wichtig, dass zunächst die Videospur **deaktiviert** wird. Dazu klickt man in das **gelbe Videosymbol**. Es dürfen nur noch die beiden **Lautsprechersymbole** gelb sein.

Außerdem ist darauf zu achten, dass die **Abspielposition** an der gewünschten Stelle steht.







8. Einfügen von Audiomaterial (4)

Per Doppelklick kann der Audioclip nun im "**Viewer**" geöffnet werden. Dort kann man wie auch schon bei den Videoclips mit Hilfe von **In**- und **Outpunkten** den gewünschten Musikausschnitt markieren.



Stand 12.02.2004



8. Einfügen von Audiomaterial (6)

Nun kann man den Audioclip vom Fenster "**Browser**" per drag&drop ins Fenster "**Canvas**" ziehen.

Will man den ursprünglichen Ton der Clips durch die Musik komplett ersetzen, wählt man den Befehl "**Überschreiben**" aus dem erscheinenden Menü.



46

Stand 12.02.2004



Stand 12.02.2004



8. Einfügen von Audiomaterial (11)

Um die Lautstärke nicht im gesamten Audioclip, sondern nur an bestimmten Stellen zu verändern, besteht die Möglichkeit bestimmte Punkte zu markieren. Dazu wählt man aus der Werkzeugleiste den "Stift" aus.



Stand 12.02.2004

53



9. Überlagern von Videomaterial (1)

Will man Teile des Bildmaterials durch anderes ersetzen, wobei der Ton erhalten bleiben soll, geht man wie folgt vor:

Im "**Timeline**" Fenster setzt man an der gewünschten Stelle einen In- und einen **Outpunkt**.

Im "Viewer" setzt man bei dem einzufügenden Clip nur einen Inpunkt - FCP berechnet die nötige Dauer selbstständig. Außerdem ist darauf zu achten, dass die entsprechende Zielsnu

dass die entsprechende Zielspur aktiviert ist, in diesem Fall die Videospur.

Stand 12.02.2004



55



8. Einfügen von Audiomaterial (12)

Mit dem "**Stift**" kann man nun beliebig **Punkte** auf dem rosa Lautstärke-Balken setzen, die man dann einzeln **verschieben** kann. So kann man den Ton am Ende der Sequenz beispielsweise ausblenden.



Stand 12.02.2004



9. Überlagern von Videomaterial (2)

Nun kann man den Clip aus dem "**Viewer**" in das Fenster "**Canvas**" ziehen. Aus dem Menü wird dabei der Befehl "**Überschreiben**" ausgewählt.





9. Überlagern von Videomaterial (3)

Bei bleibenden Tonspuren erscheint der Clip nun in der Videospur. Dieses Vorgehen nennt man

auch Dreipunktschnitt. Man kann auch umgekehrt nur einen Inpunkt im "Timelinefenster" und Inund Outpunkt im neuen Clip setzen.



Stand 12.02.2004

57

59



10. Einfügen von Text (2)

Im "Viewer" erscheint nun ein Feld mit "Beispieltext". Um seinen persönlichen Text einzugeben, wählt man die Registerkarte "Einstellungen".







10. Einfügen von Text (1)

Um einen Text einzufügen klickt man im Fenster "Viewer" auf das Symbol mit dem Filmstreifen (rechts unten).

Es öffnet sich ein Menü. aus dem man nun den Befehl "Text" auswählen kann.



Stand 12.02.2004



10. Einfügen von Text (3)

Dort kann man nun den Text, die Größe und Farbe verändern.

Auf den anderen Registerkarten gibt es noch weitere Effekte wie Schattenwurf und Bewegung.







10. Einfügen von Text (8)

Die Position des Textes kann verändert werden, indem man im Fenster "**Canvas**" den rechten oberen Button betätigt und aus dem erscheinenden Menü den Befehl "**Bild und Drahtmodell**" wählt.



Stand 12.02.2004

65



10. Einfügen von Text (9)

Die Abspielposition muss innerhalb des Textclips stehen. Dann erscheint ein **grünes Fenster** um den Text.

Mit Hilfe des **Fadenkreuzes** kann man den Text nun in die gewünschte Position bringen. Es ist hier auch möglich, die Größe zu verändern, indem man die Eckpunkte verschiebt. Nach dem Verschieben das **Rendern** nicht vergessen.

Stand 12.02.2004







10. Einfügen von Text (9)

Die Abspielposition muss innerhalb des Textclips stehen. Dann erscheint ein **grünes Fenster** um den Text.

Mit Hilfe des **Fadenkreuzes** kann man den Text nun in die gewünschte Position bringen. Es ist hier auch möglich, die Größe zu verändern, indem man die Eckpunkte verschiebt. Nach dem Verschieben das **Rendern** nicht vergessen.



Stand 12.02.2004



11. Bewegungen (1)

Bewegungen kann man beispielsweise auf Texte anwenden. Hierzu bewegt man die **Abspielposition** an den Anfang des zu bewegenden Clips und wählt das "**Bild und Drahtmodell**"

Mit Hilfe des Fadenkreuzes kann man nun die gewünschte Anfangsgröße bzw. -position festlegen.



Stand 12.02.2004



11. Bewegungen (2)

Hat der Text die gewünschte Position, muss man ein ...Basisbild hinzufügen". Dazu betätigt man den gleichnamigen Button. Die Diagonalen des Textfeldes werden dadurch grün.



Stand 12.02.2004

69

71



11. Bewegungen (4)

Nun klickt man bei gedrückter ctrl-Taste in den Endpunkt der angezeigten Bewegungslinie und wählt aus dem erscheinenden Menü den Befehl "Beschleunigt" oder "Linear". Am Ende das Rendern nicht vergessen!





11. Bewegungen (3)

Für das Ende der Bewegung springt man auf das Ende der Schnittmarke und geht mit Hilfe der Pfeiltasten ein **Bild zurück**. Nun bringt man den Text in die gewünschte Endposition und setzt wiederum ein **Basisbild**. Es erscheint dadurch eine grüne 2.



Stand 12.02.2004



12. Importieren von Graphiken (1)

Über den Menüpunkt "Ablage" und den Befehl "Importieren" können auch Graphiken, die in anderen Programmen erstellt wurden, in den Film integriert werden.



Stand 12.02.2004





14. Exportieren des fertigen Films (1)

Um den fertigen Film zu exportieren, aktiviert man das Timeline-Fenster und wählt aus dem Menü "**Ablage**" den Befehl "**Exportieren**" und weiter beispielsweise "**Quicktime**".



Stand 12.02.2004

77



14. Exportieren des fertigen Films (2)

Einfach den passenden Speicherort wählen und eventuell die passenden Einstellungen vornehmen.



Stand 12.02.2004