

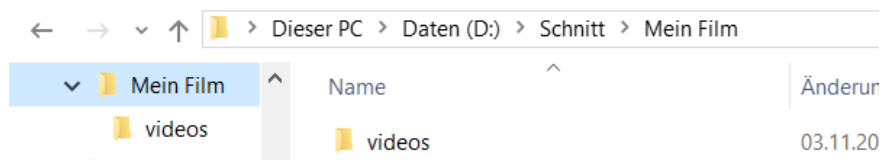
Skript

VIDEOSCHNITT IN PREMIERE PRO:

GRUNDLAGEN

1 Vorbereitung und Projekt-Ordner

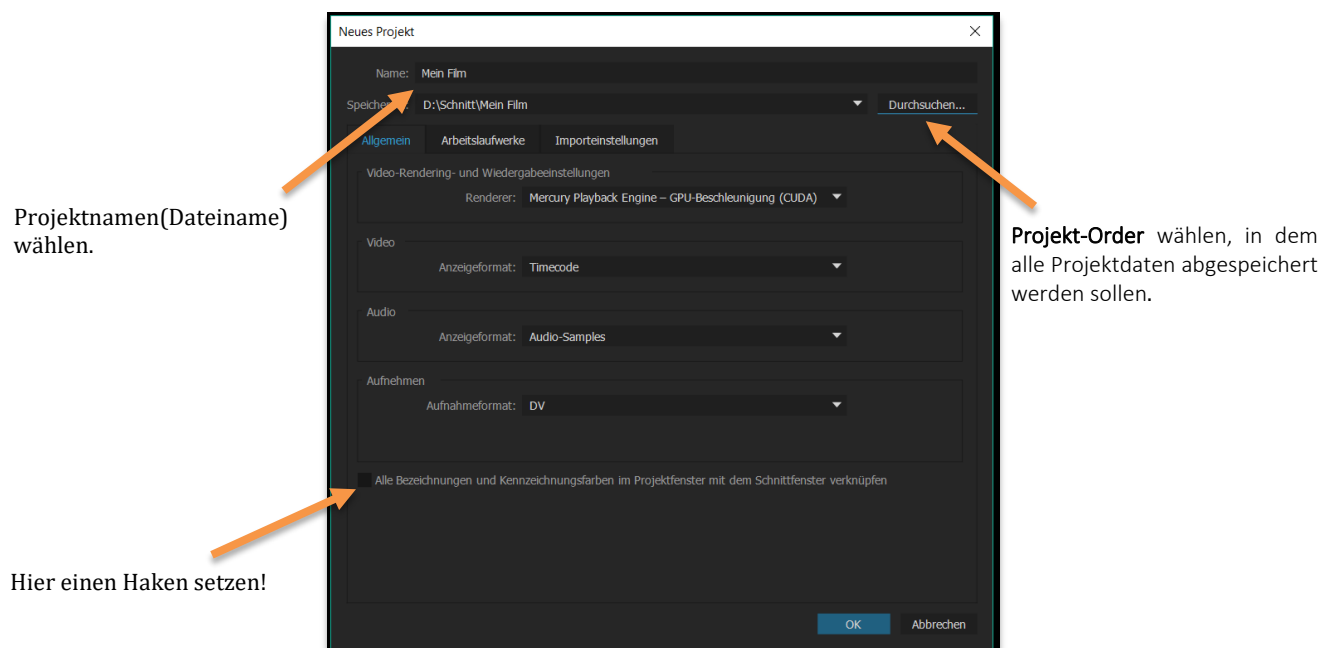
Da sich bei Videoprojekten schnell sehr viele unterschiedliche Dateien ansammeln, ist es wichtig, einen **Projekt-Ordner** zu erstellen, wo dann **alle Dateien** liegen, **mit denen du arbeitest**. Im nächsten Schritt erstellst du **einen eigenen Ordner** (hier: „videos“) im **Projekt-Ordner** für die gefilmten Videos. Hier solltest du nun **alle Videos reinkopieren**.



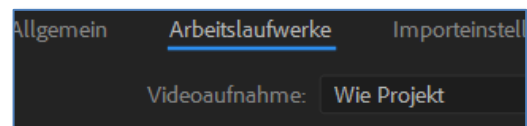
Werden später **weitere Mediendaten** benötigt, sollten diese auch **vorher in den Projekt-Ordner** gelegt werden. Weitere Dateien sind zum Beispiel: Musik, Sound-Effekte, Grafiken, Drehbuch, Schnittliste, Sprechertext, Weitere Tonaufnahmen, Animationen, ...

2 Erstellen eines neuen Schnittprojekts

Nach Start von Premiere erscheint zunächst der **Startbildschirm**. Hier haben wir die Möglichkeit, an einem früheren Projekt weiterzuarbeiten oder ein neues zu erstellen. Nach Klick auf „**Neues Projekt**“ erscheint ein neues Fenster:



Unter „Arbeitslaufwerke“ sollte bei allen Punkten „wie Projekt“ ausgewählt sein.




3 Importieren von Videos (und anderen Mediendateien) am PC

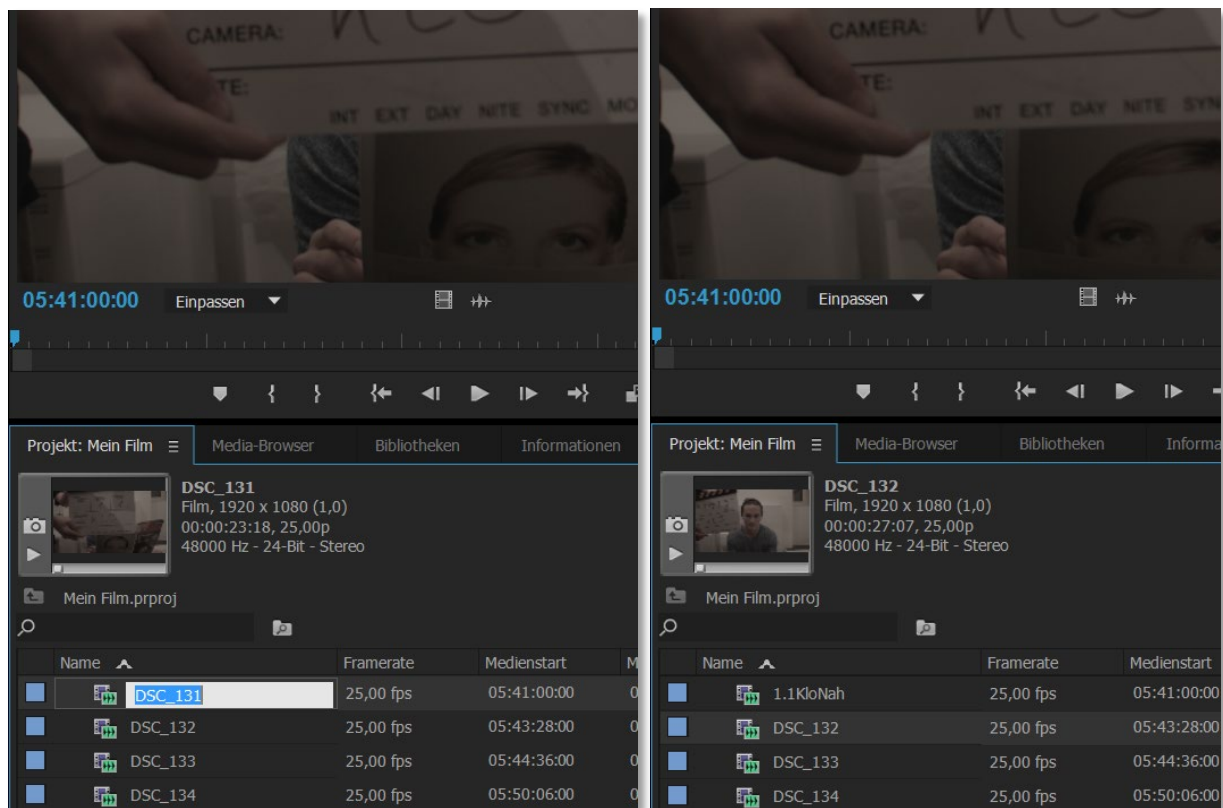
Im Projektfenster siehst du immer **alle Importieren Mediendateien** (Videos, Musik, Sequenzen, Grafiken, usw.). Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, um ein Video zu **importieren**. Ein einfacher Weg ist ein **Doppelklick auf die graue Fläche im Projektfenster** oder einfach die Tastenkombination **STRG+I**. Man sollte immer **alle Videos importieren**.

***WICHTIG:** Es handelt sich bei Importierten Medien um Verknüpfungen! Werden die Medien von der Festplatte gelöscht, sind sie auch in Premiere nicht mehr vorhanden (und werden als offline angezeigt).*

4 Sichten (Ansehen, benennen und ordnen von Material)

Bevor du zu schneiden beginnst, solltest du die einzelnen Videos **ansehen** und **umbenennen**.

1. Doppelklick auf das Symbol neben dem Video öffnet das Video im **Quellmonitor**.
2. Mit **Leertaste** spielt man das Video ab. Schnell durchsehen kannst du das Video, indem du den **blauen Abspielkopf**  herumziehst.
3. Mit einem einfachen **Klick auf den Namen des Videoclips** kannst du Medien im Projekt-Fenster umbenennen. **An den eigentlichen Dateinamen ändert sich dabei nichts.** Eine **sinnvolle Benennung** sieht z.B. so aus: [SzenenNr].[EinstellungsNr].[Take].[Beschreibung][Einstellung]



5 Sequenzen

Sequenzen werden von Premiere wie **andere Mediendateien** behandelt. Jede Sequenz entspricht einer Zeitleiste, auf der schließlich die ganzen Clips liegen. Die Einstellungen einer Sequenz sollten immer **mit dem Quellmaterial übereinstimmen**. Premiere macht das automatisch, sobald du ein Video in die Zeitleiste schiebst. Das passiert spätestens, wenn wir unseren ersten Clip reinschneiden.

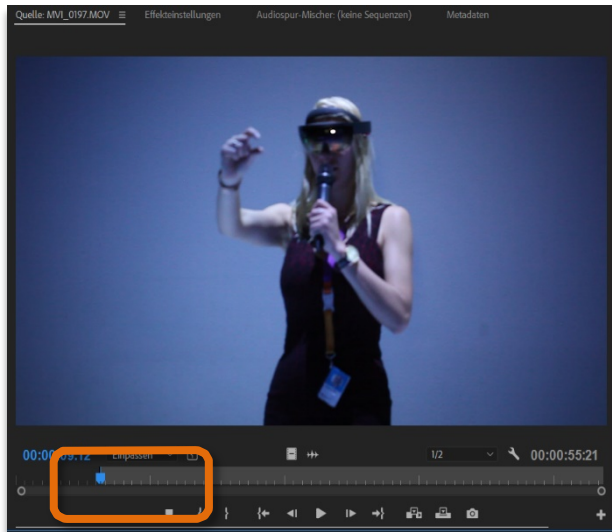
6 Rohschnitt mit dem Dreipunktschnitt

Der Dreipunktschnitt ist eine beliebte und relativ schnelle Schnitttechnik, die die einzelnen Clips grob aneinanderreicht. Das funktioniert bei sämtlichen halbwegs professionellen Schnittprogrammen gleich: Man wählt immer **3 Punkte: In Point, Out-Point, Target-Point**, um Clips aneinander zu schneiden:

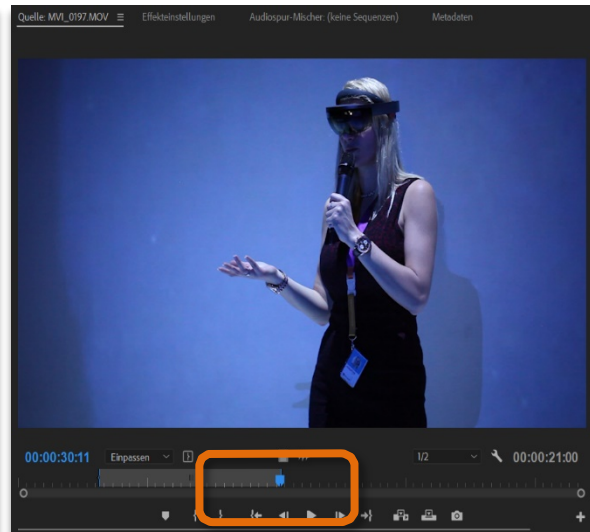
Zuerst klicken wir doppelt auf den Clip, den wir einfügen wollen. Der Clip wird im **Quellmonitor** geöffnet. Hier können wir den Clip ansehen und zum Einfügen in die Zeitleiste vorbereiten:

(1. und 2. Schritt: In Point, Out-Point) Wir setzen dazu einen In-Point (**Taste I**) an der Stelle, ab der der Clip beginnen soll und einen Out-Point (**Taste O**) an der Stelle, an der der Clip enden soll.

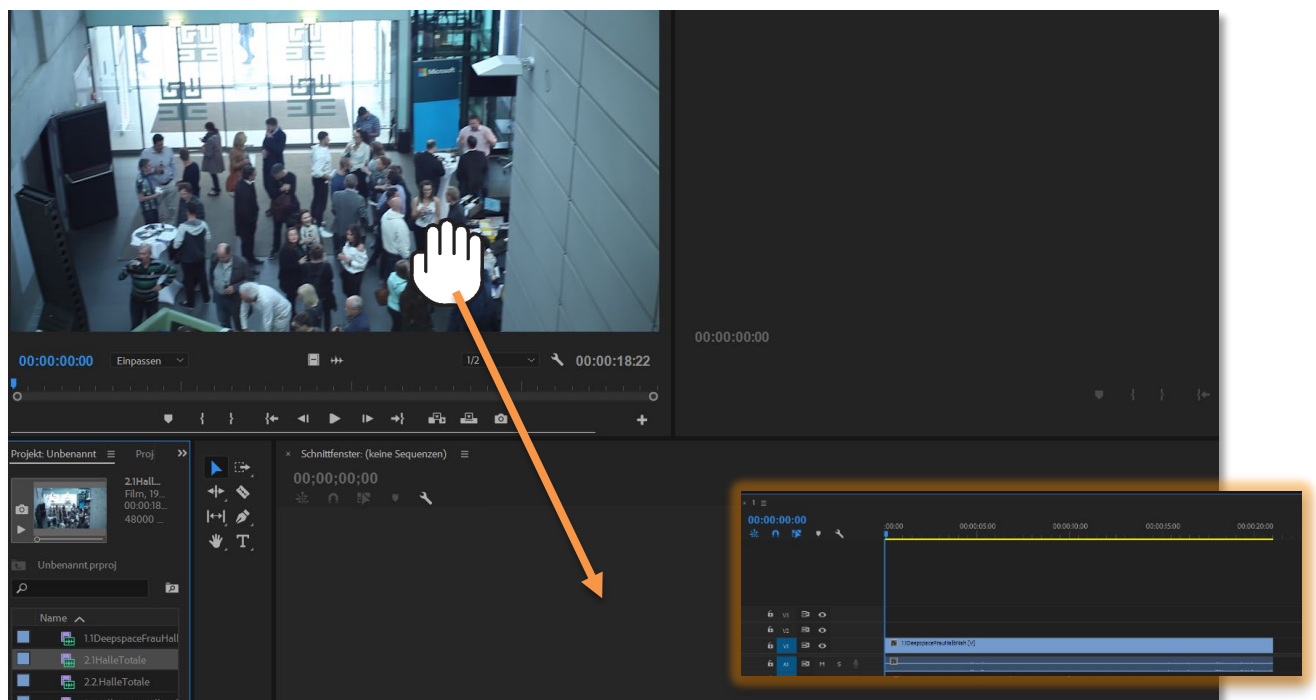
Taste „I“



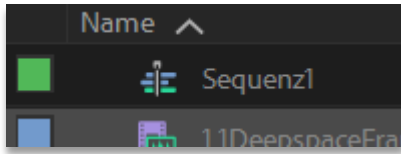
Taste „O“



(3. Schritt) Schließlich fügen den Clip ein: Mit gedrückter Maustaste **ziehen** wir den ersten Clip **in das Schnittfenster**. Da das das erste Medium ist, das wir einfügen, wird automatisch eine **Sequenz** erstellt, die genau zum Video passt.



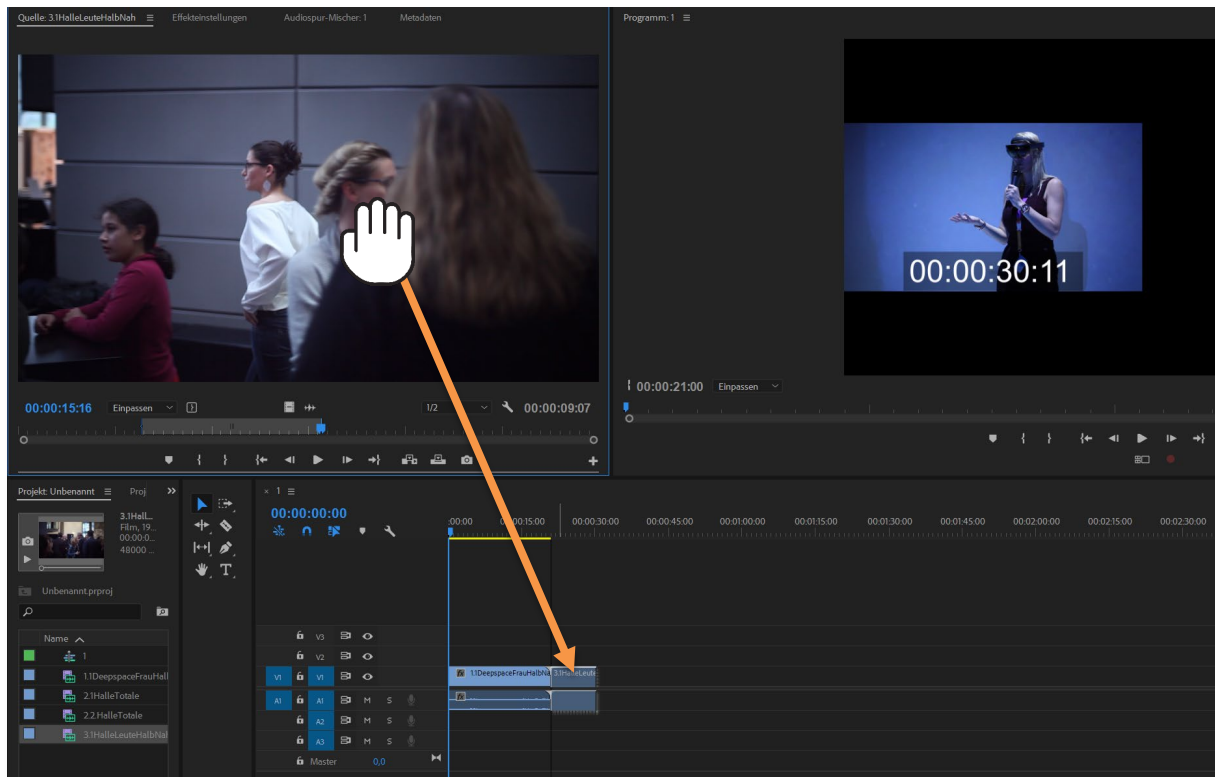
Da nun eine Sequenz und somit eine Zeitleiste erstellt wurde, siehst du deinen ersten Clip dort liegen.




Die neue Sequenz erscheint nun im **Projekt-Fenster**. Du solltest sie **umbenennen**, damit du sie wieder findest. Siehst du mal keine Zeitleiste, wird sie mit Doppelklick auf die Sequenz wieder eingeblendet.

Nun kannst du mit den vorher erwähnten 3 Schritten den Roh-Schnitt fertigstellen:

1. Doppelklick auf den Clip im Projektfenster.
2. In- und Out-Point wählen.
3. Clip an die gewünschte Position schieben.




Dabei können wir bestehende Clips **überschreiben** oder den eingefügten Clip **dazwischen schieben**. Übrigens kann man den Clip auch gleich an der Stelle des Abspielkopfes  einfügen oder überschreiben. Das geht mit Klick auf den jeweiligen Button oder mit der **Beistrich (/) oder Punkt (.) Taste**.

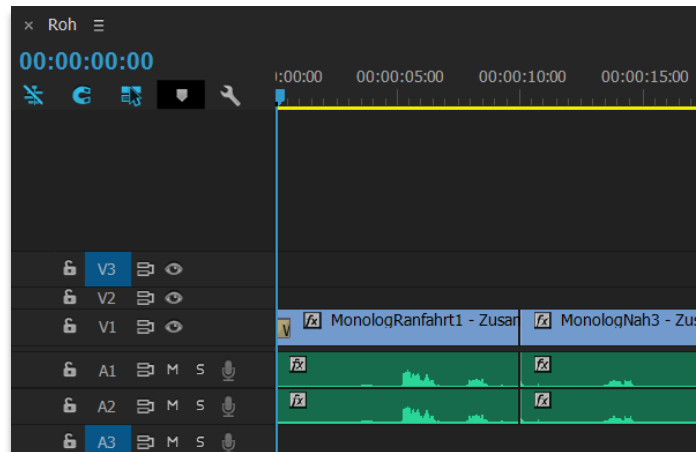
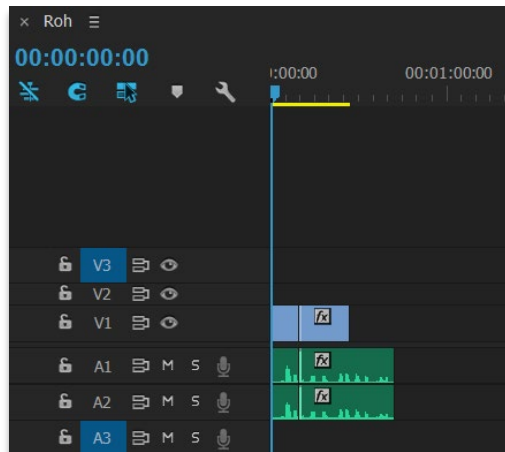
7 Abspielen und Navigation in der Zeitleiste

Um bei einem jeweiligen Fenster arbeiten zu können und Tastenkürzel zu verwenden, muss dieses immer aktiv (=blauer Rahmen) sein. In Premiere Pro können wir das Video im aktuellen Fenster (blauer Rahmen) immer mit der **Leertaste** starten und stoppen, also entweder im **Quellmonitor** oder im **Programmmonitor**.

7.1 ZOOMEN

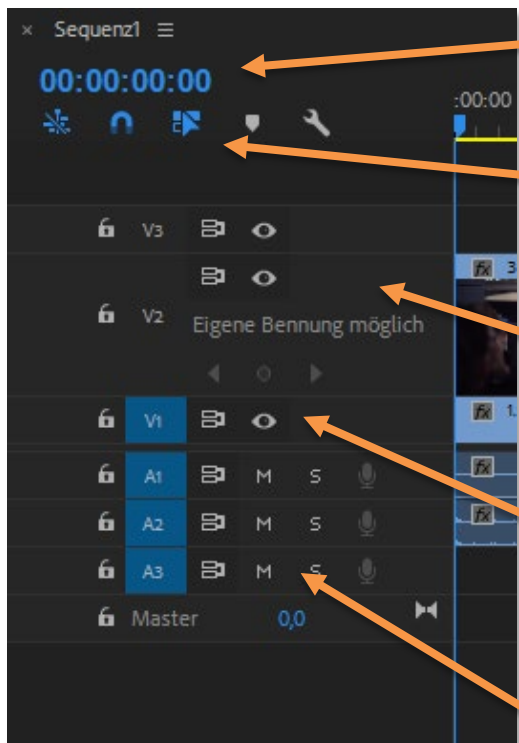
Um feiner arbeiten zu können, kann man die Zeitleiste vergrößern. Das geht mit dem Scrollbalken  unten oder, viel schneller, mit Druck auf die **Plus (+) oder Minus (-) Taste**. Dabei wird die Ansicht immer auf die Position des Abspielkopfes zentriert.

Noch interaktiver geht das mit **ALT+Mausrad**. Wichtig ist nur, dass der Mauszeiger auch wirklich in der Zeitleiste liegt.



7.2 ARBEITEN MIT SPUREN

Premiere arbeitet mit einer **Ebenen-Struktur** (wie Photoshop). In Premiere heißen diese **Spuren**: **Clips**, die auf Spuren weiter oben liegen, überdecken Clips darunter.



Der Timecode zeigt die Zeit, an dem gerade der Abspielkopf steht in [Stunden]:[Minuten]:[Sekunden].[Frames].

Das Magnet (Taste S) „klebt“ Clips und Schnittpunkte zusammen.

Ist **verknüpfte Auswahl** deaktiviert, so kann man **Audiospur und Videospur getrennt voneinander** verschieben oder bearbeiten.

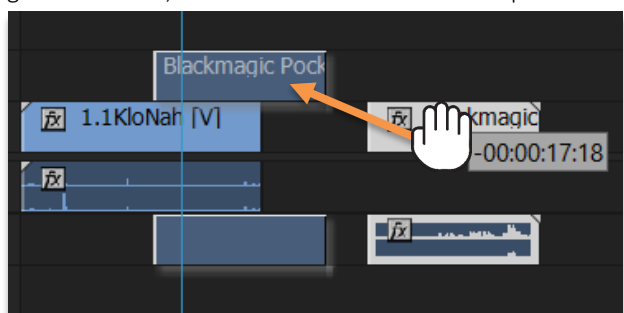
Mit **Doppelklick auf eine Spur** wird diese größer gemacht. Damit hat man **Zugriff auf viele weitere Funktionen** und man sieht den **Inhalt der Clips** in dieser Spur.

Mit den **Augen** kann man alle Clips auf der **Spur ausschalten**.

Genauso kann man eine Ton-Spur **ausschalten**, indem man auf das **M** (Mute) klickt.

Mit Klick auf **S** (Solo) werden alle Spuren bis auf diese Spur **stumm**.

In Premiere kann man beliebig viele **Spuren** erstellen. Das geht entweder, indem man entweder einen Clip über die oberste Spur schiebt oder mit rechter Maustaste auf eine Spur-Bezeichnung und dann auf „Spur hinzufügen“. Zu Beginn hat man immer gleich 3 Video- und 3 Audiospuren. Gesamte Clips können jederzeit mit **gedrückter Maustaste** auf und zwischen den Spuren herumgeschoben werden.



ACHTUNG: Beim **Verschieben** aufpassen, dass keine anderen Clips überschrieben werden!

8 Feinschnitt

Hat man einen Clip eingefügt, kann man ihn natürlich später auch jederzeit wieder zuschneiden oder verschieben. Dazu gibt es einige Werkzeuge.



Das gängigste Werkzeug ist das **Auswahlwerkzeug** (Taste V). Führt man damit **an den linken oder rechten Rand eines Clips** in der Zeitleiste, können wir die Länge des Clips verändern. Mit **Klick auf den Clip** kann man diesen wie gewohnt **kopieren, ausschneiden und einfügen** (STRG X, C, V). Mit der Taste „Entf“ kann man ihn auch **löschen**.



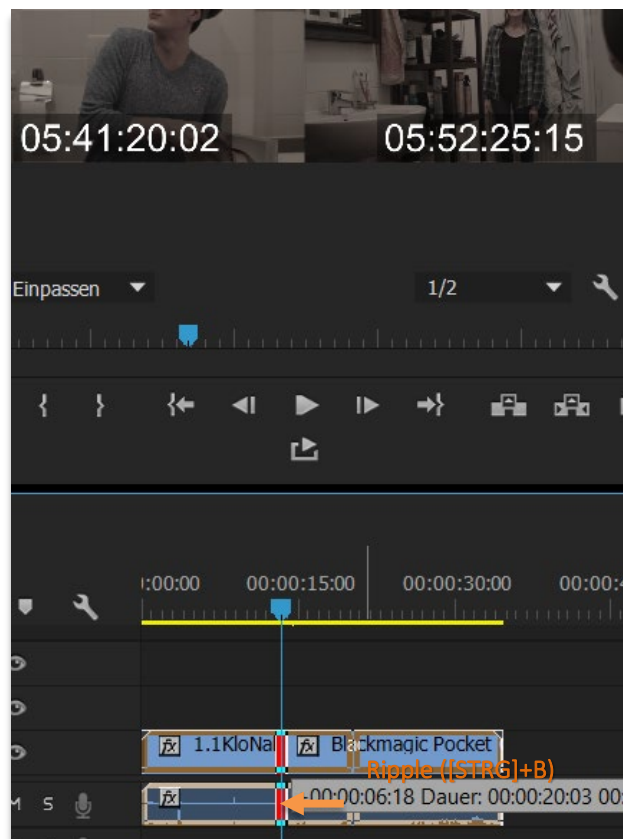
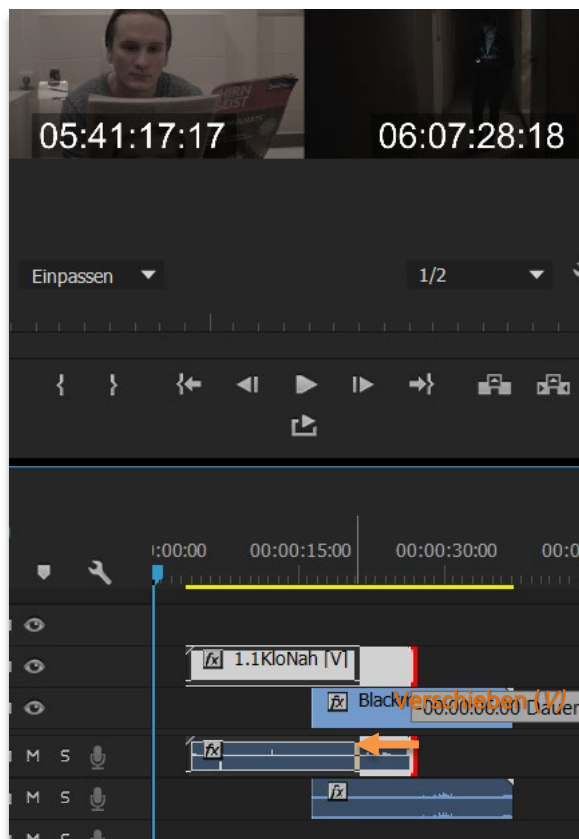
Mit der Spurenauswahl kann man **alle Clips links oder rechts von einem Clip auswählen**. Mit gedrückter **STRG-Taste** wählt man nur die Clips auf einer **Spur**.



das **Ripple-Werkzeug** (**Taste B**), verschiebt einen **Schnitt zwischen 2 Clips**. Es kürzt oder verlängert einen Clip und rückt gleichzeitig alle dahinter- oder davorliegenden Clips nach. Mit gedrückter **STRG-Taste** verschiebt man den Schnittpunkt zwischen den Clips, also out-Point des einen und in-Point des anderen.



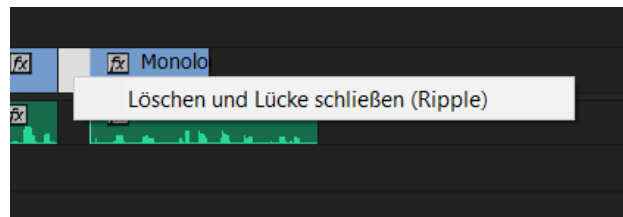
Die **Rasierklinge** (**Taste C**) schneidet einen Clip entzwei, sodass 2 Clips entstehen. Möchtest du **alle Clips am Abspielkopf auseinanderschneiden**, drückst du **STRG+K**.



Standardmäßig „klebt“ Premiere Pro Clips und Schnittpunkte zusammen, sobald man sie aneinanderschiebt. Dafür ist die **Ausrichten-Option** (das Magnet in der Zeitleiste) zuständig. Möchte man Frame-genau arbeiten, kann man es mit der **Taste S** aus- und einschalten. Die Ausrichten-Option betrifft viele weitere Operationen, die mit

der Maus getätigt werden. Mit der **STRG-Taste während der gedrückten Maustaste** kann man jederzeit das Magnet einschalten, um so zum Beispiel Schnitte an anderen Schnitten auszurichten.

Um eine **Lücke zu schließen**, also alle Clips nach einer Lücke nachzuschieben, klickst du mit **rechter Maustaste** auf die Lücke oder einen Clip und wählst „**Löschen und Lücke schließen**“.



8.1 NAVIGATION AUF UND ZWISCHEN DEN CLIPS


Um ganz fein (also Frame für Frame) zu navigieren nutzt du am besten die **Pfeil-Tasten**:

Die Tasten **Links** und **Rechts** rücken den Abspielkopf **einen Frame** nach hinten oder vorne. Die Tasten **Oben** und **Unten** springen **zwischen den Clips** hin- und her.

9 Alternatives importieren von Mediendaten: Der Media-Browser

Der Media-Browser bringt gegenüber dem manuellen importieren von Videos einige Vorteile:

Er **erkennt die Datenstruktur** der verschiedenen Kameras und zeigt sofort die Videos an. Er **kopiert alle Mediendaten** beim Import in den **Projektordner**. Optional **konvertiert** er die Mediendateien vor dem Import auch gleich in ein anderes Format (z.B. bei 4K-auflösenden Videos in HD, damit der PC es leichter hat).

Man findet den Media-Browser unten links, mit Klick auf den Reiter Media-Browser. Hier kann man wie gewohnt zwischen den Ordnern Navigieren. Klickt auf das **Schraubenschlüssel-Symbol**  um in die Import-Einstellungen zu gelangen. Beim **Primär-Zielspeicherort** wählt ihr **euren Video-Ordner** in eurem Projekt-Ordner.

Wenn ihr nun Videos mit dem Media-Browser importiert (rechte Maustaste auf ein Medium -> Importieren), werden diese automatisch auf Fehler überprüft und in euren Projekt-Ordner kopiert. Ihr müsst nicht einmal warten, bis alle Kopiert wurden, sondern könnt gleich zu schneiden beginnen.

