

---

# Kapitel 3: Rex Edit

## Einführung in RexEdit

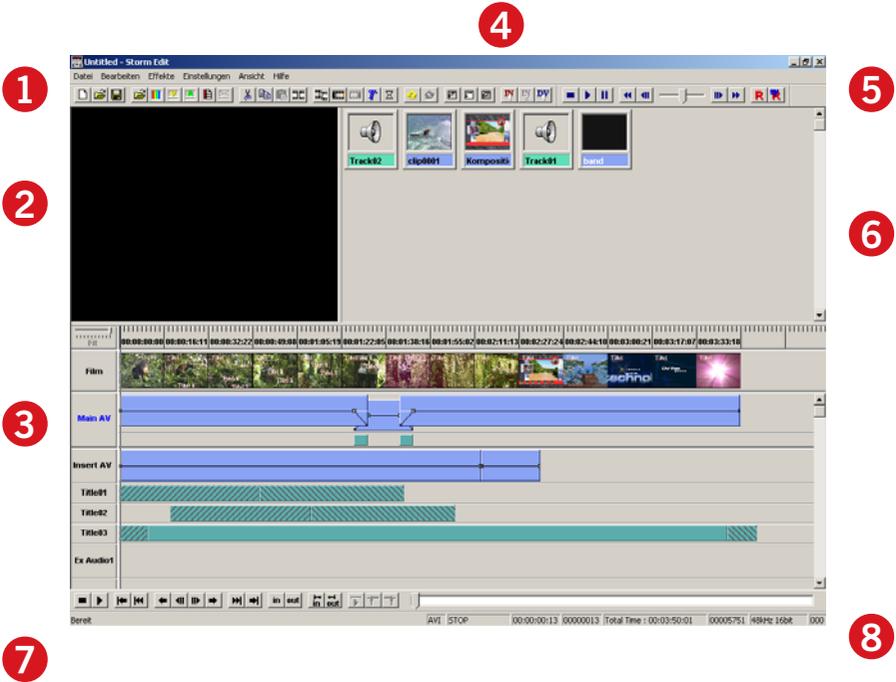
In diesem Kapitel wollen wir Sie mit Rex Edit bekannt machen, dem Teil der Software, der die Schnittfunktionen enthält. Die einzelnen Arbeitsgänge werden dabei detailliert beschrieben.

## Das RexEdit-Arbeitsfenster

Mit Rex Edit können Sie Ihre eingespielten Videoclips schneiden und ausspielen. Sie können damit Videosequenzen auf dem Computer-Monitor wiedergeben, Titel und Überblendungen einfügen, einen Camcorder oder Videorecorder steuern und fertige Sequenzen ausspielen.

Das Rex Edit-Fenster ist in acht einzelne Bereiche untergliedert:

1. Die **Werkzeugleiste** mit Kurzbefehlen für häufig verwendete Funktionen
2. Das **Videofenster** für die Kontrolle der von Ihrem analogen oder DV-Gerät eingespielten oder auf dieses ausgespielten Videosequenzen. Hier können Sie auch die Timeline-Wiedergabe verfolgen.
3. Die **Timeline**, auf der Videoclips, Audioclips, Überblendungen und Titel abgelegt werden.
4. Den **Input Selector** (Eingangswähler) mit Tastenfeldern für die Wahl des Eingangskanals, über den Rohmaterials eingespielt werden soll.
5. Den **Deck Controller (Gerätesteuerung)** mit einem Schieberegler für den Suchlauf und Bedienelementen für die Steuerung des an der i.Link-Schnittstelle angeschlossenen DV-Gerätes. Hier finden Sie auch die Funktionen **SyncRecord** (Synchronisierte Aufnahme) und **Record** (Aufnahme), mit denen Sie die fertige Sequenz auf Band ausspielen können.



6. Das **Projektfenster (DV Bin)**, das alle für die aktuelle Produktion benötigten Elemente wie Video- und Audioclips sowie Bitmaps enthält.

7. Der **AVI Controller** mit Buttons für die Wiedergabe der geladenen AVI-Datei, einem Button für den Start des Einspielvorgangs über die i.Link-Schnittstelle, Trimm-Buttons und einem Schieberegler für den schnellen Suchlauf.

8. Die **Statusleiste (Status Bar)**, der Informationen über das angeschlossene DV-Gerät und die Timeline enthält und die Funktion des Buttons erklärt, wenn man mit der Maus darüber fährt.

---

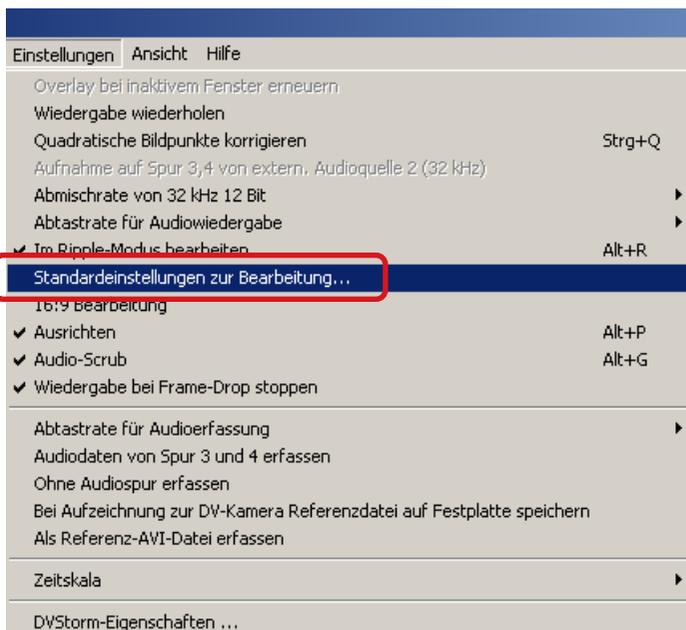
# Konfiguration der temporären Laufwerke

---

Auf den temporären Laufwerken werden die gerenderten (berechneten) Effekte abgelegt. Der grösste Teil der Schnittbearbeitung erfolgt in Echtzeit. Wenn Sie allerdings Plugins benutzen, so müssen deren Effekte grundsätzlich gerendert werden.

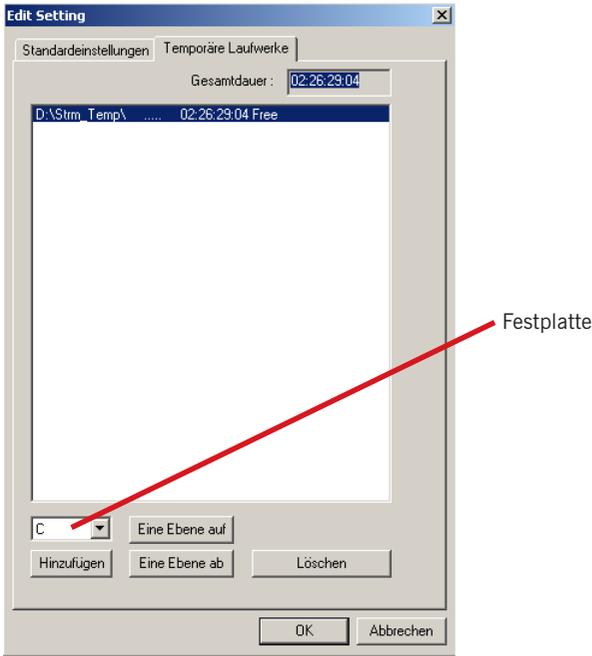
Gerenderte Effekte müssen unbedingt auf einer videofähigen Festplatte gespeichert werden, da sie sonst nicht einwandfrei gerendert werden. Die temporären Laufwerke müssen nur einmal konfiguriert werden, und dabei gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie im Menü **Einstellungen** die Funktion **Standardeinstellungen für die Bearbeitung** aus.



Wählen Sie im Menü Einstellungen die Funktion **Standardeinstellungen für die Bearbeitung**.

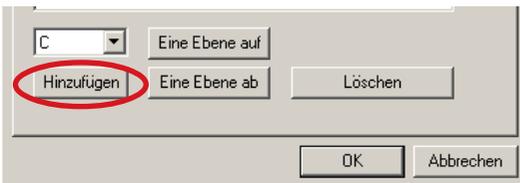
2. Klicken Sie in der Dialog **Standardeinstellungen** auf **Temporäre Laufwerke**.



Konfiguration der temporären Laufwerke

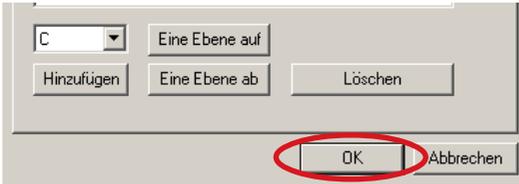
3. Wählen Sie den entsprechenden Buchstaben Ihrer Videofestplatte aus.

4. Klicken Sie auf **Hinzufügen**, um diese Festplatte als temporäres Laufwerk zu definieren und in die Auflistung zu übernehmen. Wenn Sie mehrere Videofestplatten haben, so können Sie hier alle einzeln hinzufügen. Ist eine Festplatte voll, so wird automatisch auf die nächste zurückgegriffen.



5. Nach der Konfiguration der temporären Laufwerke bleibt diese in RexEdit gespeichert, solange Sie die Software nicht deinstallieren oder neu installieren.

Verlassen Sie den Dialog mit einem Klick auf **OK**.



## Einstellen des Bildschirmformats

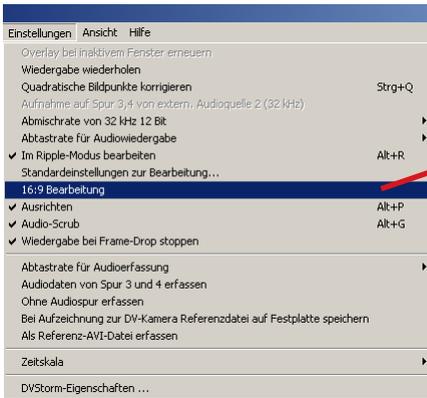
RexEdit kann DV-Material sowohl im 4:3- als auch im 16:9-Format bearbeiten. Es ist allerdings kein Mischbetrieb der beiden Formate in ein und demselben Projekt möglich. Beim Schneiden im 16:9-Format werden Übergänge und Titel ebenfalls in diesem Format gerendert, damit sie auf einem 16:9-Fernsehbildschirm korrekt erscheinen.

Wenn Sie im 4:3-Format arbeiten möchten, überprüfen Sie vorher im Menü **Einstellungen**, dass die Option **16:9-Bearbeitung** nicht aktiviert ist.



Für die Schnittbearbeitung im 4:3-Format deaktivieren

Für den Schnitt im 16:9-Format aktivieren Sie die Funktion **16:9-Bearbeitung** im Menü **Einstellungen**.



Überprüfen Sie, dass **16:9-Bearbeitung** aktiviert ist.

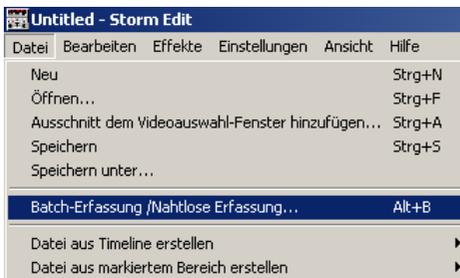
## Batch Capturing

(Szenen-Capturing: Einspielen von Clips anhand einer Logging-Liste)

Beim “Batch Capturing” markieren Sie die Ein- und Ausstiege der Bandabschnitte, die Sie einspielen möchten und lassen diese automatisch anhand der auf diese Weise erzeugten Logging-Liste auf die Festplatte überspielen. Gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie in der RexEdit-Werkzeugleiste oder im Menü **Datei** auf die Funktion **Batch Capture/Nahtlos-Capture**.

Klicken Sie in der Werkzeugleiste oder im Menü **Datei** auf die Funktion **Batch-Capture/Nahtlos-Capture**.



2. Das Capture-Fenster öffnet sich. Aktivieren Sie die Option **Batch** als Capture-Methode.

Wählen Sie die Option **Batch**.

| No. | In          | Out         | Duration    | AVI File     | Folder |
|-----|-------------|-------------|-------------|--------------|--------|
| 1   | 00:00:30:00 | 00:01:12:00 | 00:00:42:01 | clip0003.avi | D:\    |
| 2   | 00:01:30:00 | 00:02:12:00 | 00:00:42:01 | clip0004.avi | D:\    |
| 3   | 00:02:30:00 | 00:03:12:00 | 00:00:42:01 | clip0005.avi | D:\    |

Capture-Fenster



3. Bei **DVRexRT** und **DVRexRT Professional**: Klicken Sie auf den entsprechenden DV-Anschluss, über den das Material eingespielt werden soll (DV1 oder DV2).

4. Geben Sie für den einzuspielenden Clip einen Dateinamen ein. Geben Sie an, auf welcher Festplatte das Material abgelegt werden soll.

Geben Sie einen AVI-Dateinamen ein.

---

5. Fahren Sie das angeschlossene Gerät mit dem Deck Controller an den Anfangspunkt der ersten Sequenz.

Fahren Sie das Band mit dem Deck Controller an den Anfangspunkt der Sequenz.



6. Klicken Sie auf den Button **Mark In**. Der Einstiegspunkt wird anhand des Timecodes automatisch übernommen.



7. Fahren Sie das Band an den Endpunkt der Sequenz.

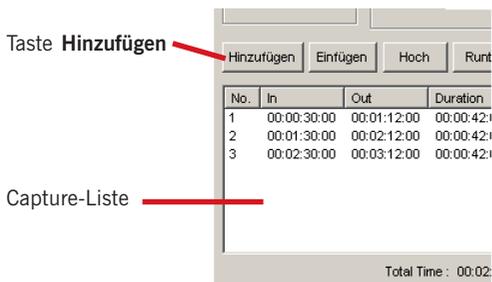
Fahren Sie das Band mit dem Deck Controller an den Endpunkt der Sequenz.



8. Klicken Sie auf den Button **Mark Out**. Nun wird der Timecode-Wert des Ausstiegspunkts automatisch übernommen.

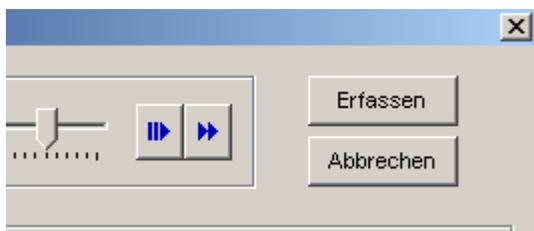


9. Klicken Sie auf **Hinzufügen**, um den Clip in die Capture-Liste zu übernehmen. Die Daten des Clips erscheinen nun in der obersten Zeile des Capture-Fensters.



10. Wiederholen Sie die Schritte 5-9 für alle weiteren Clips, die Sie einspielen möchten. RexEdit erhöht dabei die Ziffer im Dateinamen für jeden weiteren Clip um "1".

11. Starten Sie den Einspielvorgang mit einem Klick auf das **Cap-  
ture**-Feld. RexEdit überspielt nun die ausgewählten Szenen nacheinander auf die Festplatte.



Sie können die Clips zwar umsortieren, aber Ihre Reihenfolge nicht mehr dem aufsteigenden Timecode auf dem Band entspricht, dauert das Einspielen durch das Hin- und Herspulen des Bandes länger.

Setzen Sie keine Ein- oder Ausstiege ausserhalb der bespielten Bandabschnitte, da dort kein Timecode vorhanden ist. Setzen Sie den ersten Einstiegspunkt am Bandanfang frühestens nach 5-10 Sekunden, da das angeschlossene Gerät diese Zeit zum Synchronisieren benötigt. Bandabschnitte ohne Timecode können nur manuell eingespielt werden.

## Capture-Listen ändern, speichern und laden

1. Wählen Sie mit einem Klick auf die Ziffer am Zeilenanfang den Clip aus der Liste aus, dessen Daten Sie ändern wollen.

Wählen Sie den zu bearbeitenden Clip mit einem Klick auf die Ziffer am Zeilenanfang aus.

| No. | In          | Out         | Duration    | AVI File     |
|-----|-------------|-------------|-------------|--------------|
| 1   | 00:00:30:00 | 00:01:12:00 | 00:00:42:01 | clip0003.avi |
| 2   | 00:01:30:00 | 00:02:12:00 | 00:00:42:01 | clip0004.avi |
| 3   | 00:02:30:00 | 00:03:12:00 | 00:00:42:01 | clip0005.avi |

2. Ändern Sie nun den Ein- oder Ausstiegspunkt des abgewählten Clips und übernehmen Sie die Änderung mit einem Klick auf den Button **Aktualisieren (Update)**.



Zum Ändern von Ein- und Ausstiegspunkten oder Dateinamen bestätigen Sie Ihre Eingabe mit dem Befehl **Aktualisieren**.

3. Zum Verschieben einer Clip-Zeile an eine andere Position in der Liste wählen Sie den Clip an und klicken Sie auf die Taste **Hoch (Go Up)** oder **Runter (Go Down)**. Wenn Sie die Clips nicht in der dem aufsteigenden Timecode auf dem Band entsprechenden Reihenfolge markiert haben, ist es empfehlenswert, die Reihenfolge entsprechend zu korrigieren.



| Duration           | AVI File     | Folder |
|--------------------|--------------|--------|
| :12:00 00:00:42:01 | clip0003.avi | D:\    |
| :12:00 00:00:42:01 | clip0004.avi | D:\    |

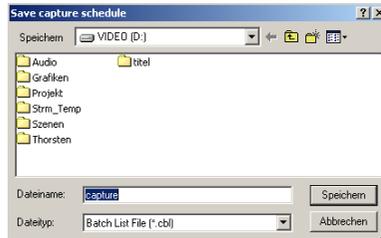
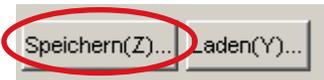
4. Zum Löschen eines Clips aus der Liste wählen Sie den Clip an und klicken Sie auf **Löschen (Delete)**.



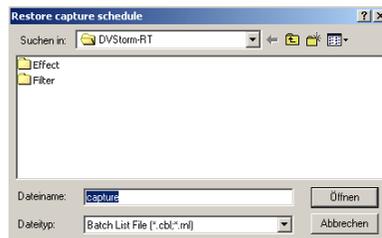
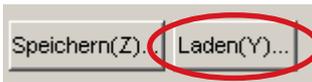
5. Zum Löschen der gesamten Liste klicken Sie auf das Feld **Alles löschen (Delete All)**.



6. Mit einem Klick auf **Speichern (Save)** können Sie Ihre Capture-Liste abspeichern. Nun erscheint ein Dialogfenster, in dem Sie zur Eingabe eines Dateinamens aufgefordert werden. Das Abspeichern von Capture-Listen ist sehr hilfreich, wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt an diesem Projekt weiterarbeiten oder das Material in einem anderen Projekt noch einmal einsetzen möchten und daher erneut einspielen müssen.



7. Zum Laden einer abgespeicherten Capture-Liste klicken Sie auf den Button **Laden**. Wählen sie die gewünschte Datei aus und klicken Sie auf **Öffnen**. Die in dieser Datei enthaltene Capture-Liste erscheint nun im Capture-Fenster.



8. Sobald der Einspielvorgang abgeschlossen ist, erscheinen die Clips in der Play-Liste.

### Wichtiger Hinweis zum Timecode

Wurde der Timecode auf Ihrem Band mit Unterbrechungen aufgezeichnet oder kommt derselbe Timecode mehrfach vor, so führt dies zu Problemen beim Batch Capturing. In diesem Fall findet RexEdit den Einstieg nicht, weil dieser ausserhalb der "logischen"

---

Reihenfolge liegt und die für die Synchronisation (das Hochfahren) des angeschlossenen DV-Gerätes erforderliche Vorlaufzeit von 5-10 Sekunden nicht vorhanden ist.

Aus diesem Grund sollten Sie bei der Aufnahme unbedingt darauf achten, dass Sie einen fortlaufenden Timecode aufzeichnen. Vor dem Ausspielen einer Sequenz auf Band empfiehlt es sich, dieses vorzucodieren. Hierfür lassen Sie die Leercassette im Aufnahmebetrieb ohne Video- und Audio-Eingangssignale einmal von Anfang bis Ende durchlaufen, wobei automatisch ein fortlaufender Timecode erzeugt und aufgezeichnet wird. Wenn Sie die Cassette aus der Kamera nehmen, wird der Timecode normalerweise auf "0" zurückgesetzt. Möchten Sie das Band herausnehmen und die Aufnahme anschliessend an derselben Stelle mit kontinuierlichem Timecode fortsetzen, dann fahren Sie das Band nach dem Wiedereinlegen bis zu der Position zurück, an der bereits ein Timecode vorhanden ist und setzen Sie Ihre Aufnahme dort fort. Ein weiterer Tipp: Nehmen Sie zu Beginn jeder neuen Leercassette zunächst einmal 10-20 Sekunden Schwarz auf, um am Anfang genügend Vorlauf für den Einspielvorgang zu haben.

## **Nahtlos-Capture (Seamless capture)**

---

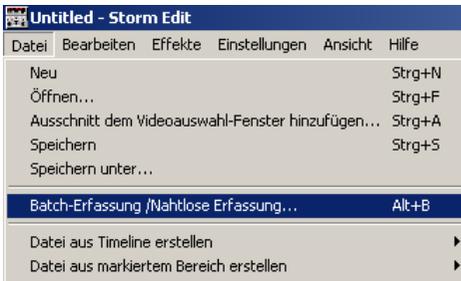
Mit dem Nahtlos-Capturing können Sie Videoclips in Form von mehreren separaten AVI-Dateien auf der Festplatte speichern. Dies ist sehr hilfreich, wenn Sie AVI-Dateien aus RexEdit in anderen Programmen weiterbearbeiten oder eine eingespielte Sequenz auf verschiedenen Festplatten oder in unterschiedlichen Verzeichnissen ablegen möchten.

Öffnen Sie das Nahtlos-Capturing-Fenster mit einem Klick auf das Symbol **Batch-Capture/Nahtlos-Capture** oder wählen Sie im Menü **Datei** die Option **Batch-Capture/Nahtlos-Capture**.

Klicken Sie auf das Symbol **Szenen-Capture/Nahtlos-Capture**

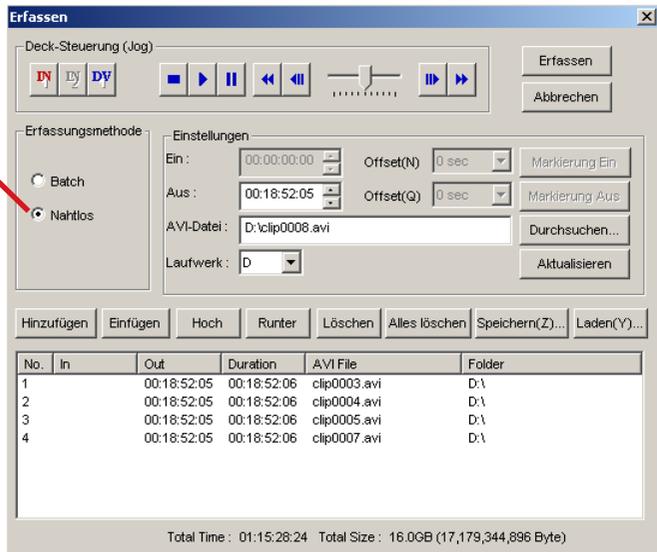


oder wählen Sie im Menü **Datei** die Option **Batch-Capture/Nahtlos-Capture**.



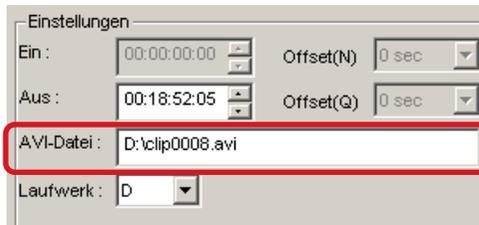
Nun öffnet sich das Capture-Fenster.

Wählen Sie die Funktion **Nahtlos-Capture**.



1. Geben Sie für den einzuspielenden Clip einen Dateinamen ein und definieren Sie die Videofestplatte, auf welcher der Clip abgelegt werden soll.

Geben Sie einen AVI-Dateinamen ein.

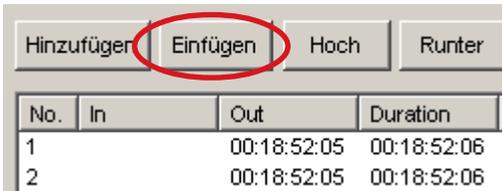


2. Entscheiden Sie, welche Länge der Clip haben soll, ziehen Sie ein Frame (Vollbild) ab und geben Sie diesen Wert (in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames) in das Feld **Out (Ausgabe)** ein. Die Cliplänge muss um ein Vollbild verringert werden, weil das erste eingespielte Vollbild den Timecode-Wert 00:00:00:00 hat.

Bestimmen Sie die Capture-Dauer.



3. Klicken Sie auf die Funktion **Einfügen (Insert)**. Dateiname und Dauer des Clips erscheinen nun in der Liste.



4. Um weitere Zeiten (Dateien) hinzuzufügen, wiederholen Sie die Schritte 2-3. REXedit erhöht die Ziffer hinter dem Dateinamen dabei jeweils um "1".



5. **DVStorm und DVRExRT:** Zum Einspielen von einem DV-Gerät fahren Sie dieses mit dem Deck Controller kurz vor die Stelle, an der Sie mit dem Capture-Vorgang beginnen möchten.

Fahren Sie das Band mit dem Deck Controller kurz vor die Stelle, an der Sie mit dem Einspielen beginnen möchten.



**DVStorm und DVRExRT:** Analoge Zuspielderäte fahren Sie von Hand kurz vor die gewünschte Stelle und drücken die **Stop**-Taste.

---

**DVRexRT Professional:** DV-Geräte und analoge Zuspieler mit RS422-Anschluss fahren Sie mit dem Deck Controller kurz vor die gewünschte Stelle.

Fahren Sie das Band mit dem Deck Controller kurz vor die Stelle, an der Sie mit dem Einspielen beginnen möchten.



**DVRexRT Professional:** Analoge Zuspieler ohne RS422-Anschluss fahren Sie von Hand kurz vor die gewünschte Stelle und drücken Sie die **Stop**-Taste.

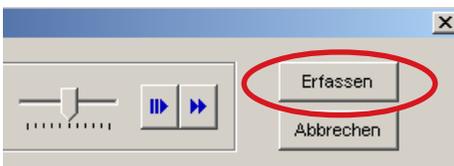


6. **DVStorm und DVRexRT:** Klicken Sie bei DV-Geräten auf die Funktion **Capture (Aufnehmen)**. Der Capture-Vorgang wird nun gestartet, und die Videosequenz wird automatisch auf die in der Capture-Liste angegebenen Dateien verteilt.

**DVStorm und DVRexRT:** Drücken Sie bei analogen Zuspielgeräten von Hand die **Play**-Taste und sofort danach auf die Funktion **Capture**.

**DVRexRT Professional:** Zum Einspielen von DV-Geräten und analogen Zuspielquellen mit RS422-Anschluss klicken Sie auf die Funktion **Capture**. Der Capture-Vorgang wird gestartet, und die eingespielte Videosequenz wird automatisch auf die angegebenen Dateien verteilt.

**DVRexRT Professional:** Drücken Sie bei analogen Zuspielgeräten ohne RS422-Anschluss von Hand die **Play**-Taste und sofort danach auf die Funktion **Capture**.

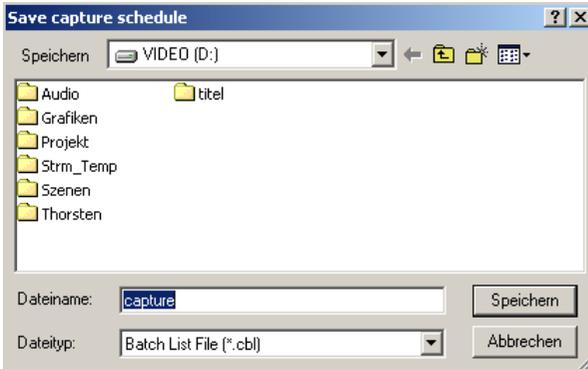


7. Nach Beendigung des Capture-Vorgangs erscheint der Clip in der Play-Liste.

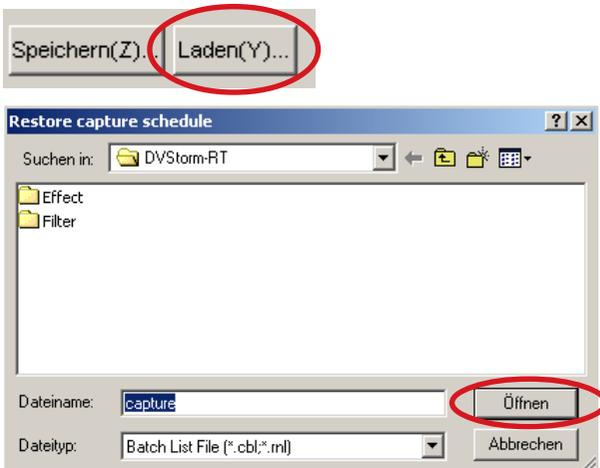
---

## Capture-Listen ändern, speichern und laden

Die Clip-Liste können Sie mit einem Klick auf das Feld **Speichern (Save)** in einer Capture-Liste abspeichern. Geben Sie in die Dialogbox einen Dateinamen ein. Es empfiehlt sich, beim Abspeichern von Capture-Listen mit gängigen Zeiten und Werten für die Clip-Dauer zu arbeiten.



8. Mit einem Klick auf das Feld **Laden (Load)** können Sie eine Cliquiste aus einer Capture-Liste laden. Wählen Sie die Datei mit der gewünschten Capture-Liste aus und klicken Sie auf **Öffnen (Open)**. Die Clip-Liste erscheint nun in der Capture-Liste.



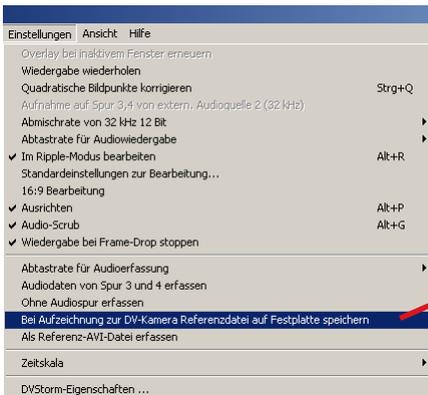
---

# Remote Capture (Ferngesteuertes Einspielen)

---

Neben dem Batch- und Nahtlos-Capturing bietet RexEdit auch die Möglichkeit des ferngesteuerten Einspielens. Beim Remote Capture wird das Überspielen auf die Festplatte durch Drücken der **Record**-Taste der Kamera gestartet und gestoppt.

1. Öffnen Sie RexEdit und stellen Sie Ihren Camcorder auf Kamerateilbetrieb.
2. Wählen Sie im Menü **Einstellungen** die Option **Bei Kameraaufnahme gleichzeitig auf Festplatte überspielen (Capture to hard disk when recording to DV camera)**.



Remote Capture  
(Ferngesteuertes Einspielen)

3. Bei aktivierter Fernsteuerung (**Remote**-Betrieb) wird eine mit der Kamera aufgezeichnete Sequenz gleichzeitig auf die Festplatte überspielt, wobei die Record-Taste der Kamera sowohl die Aufnahme mit der Kamera als auch den Überspielvorgang startet und stoppt. Alle Capture-Sequenzen werden dabei in derselben Datei abgelegt.

4. Nach Beendigung des Einspielvorgangs klicken Sie auf den Button **Stop** im AVI-Controller.



---

## Referenz-AVI-Dateien und Limitierung der Dateigröße auf 2 GB

---

Die Größe einer Standard AVI-Datei ist auf 2 Gigabyte beschränkt. Dies entspricht bei einer im DV-Format eingespielten Videosequenz (je nach der gewählten Audio-Abtastrate) einer Dauer von etwas mehr als 9 Minuten. Canopus umgeht diese Beschränkung durch Verwendung von "Referenz-AVI-Dateien". Referenz-AVI-Dateien sind kleine AVI-Dateien, die auf andere Dateien verweisen, welche die eigentlichen Videodaten enthalten.

Beim Einspielen einer Referenz-AVI-Datei erzeugt das System so viele 4 GB-Dateien wie nötig sowie eine zusätzliche AVI-Datei, die auf diese Dateien verweist. Referenz-AVI-Dateien enthalten den absoluten Pfad der zugehörigen Videodateien, d.h. sie enthalten Informationen über die gesamte Festplatte sowie den Pfad, unter dem ihre Videodateien abgelegt sind. **Die Videodateien einer Referenz-AVI-Datei dürfen daher auf keinen Fall von ihrem ursprünglichen Speicherplatz entfernt werden !** Sobald die Videodateien sich nicht mehr an ihrem ursprünglichen Speicherplatz befinden, kann die Referenz-AVI-Datei sie nicht mehr einwandfrei verarbeiten.

Möchten Sie eine einzelne AVI-Datei mit einer Dauer von mehr als 2 Gigabyte (etwa 9 Minuten) einspielen, so muss diese als Referenz-AVI-Datei eingespielt werden. Als Alternativlösung bietet sich das Einspielen von mehreren Clips mit einer Dauer von jeweils maximal 2 Gigabyte im Batch Capture- oder Nahtlos-Capture-Verfahren an. Eine Referenz-AVI-Datei kann auch aus einer anderen AVI-Datei erzeugt werden. In diesem Fall verweist die neue AVI-Datei auf die ursprüngliche AVI- oder Referenz-AVI-Datei(en), falls die ursprüngliche AVI-Datei selbst eine Referenz-AVI-Datei ist. Auch hier gilt: Wenn die ursprüngliche AVI-Datei (auf die verwiesen wird) von ihrem Speicherplatz entfernt wird,

---

kann sie von ihrer Referenz-AVI-Datei nicht mehr korrekt verarbeitet werden.



Um AVI-Dateien als Referenz-AVI-Dateien einzuspielen, aktivieren Sie zuvor im Menü **Einstellungen** die Option **Als Referenz-AVI-Datei einspielen (Capture as reference AVI)**. Jede mit dieser Einstellung eingespielte AVI-Datei wird automatisch als Referenz-AVI-Datei abgelegt.

## Laden der Clips für die Bearbeitung

Vor der Bearbeitung von Video-, Audio- oder Bitmap-Clips mit REXedit müssen Sie diese in das **Projektfenster (DV-Bin)** laden. Hierbei gehen Sie wie folgt vor:

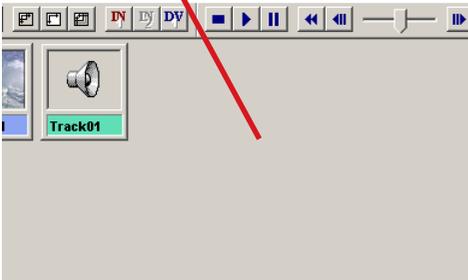
1. Klicken Sie auf das Symbol **Clip in Projektfenster laden** in der Werkzeugleiste, doppelklicken Sie mit der Maus in die leere Fläche des Projektfensters oder wählen Sie im Menü **Datei** die Funktion **Clip in Projektfenster laden (Add clip to bin window)**.

Um einen Clip in das Projektfenster zu laden, klicken Sie in der Werkzeugleiste auf das

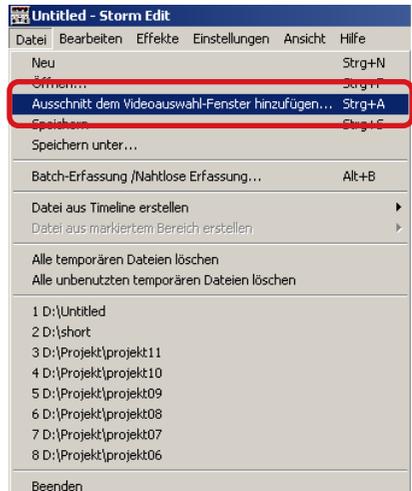
Symbol **Clip in Projektfenster laden**,



doppelklicken Sie in die leere Fläche des Projektfensters

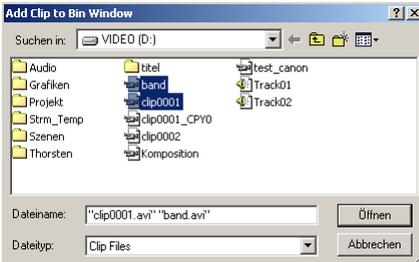


oder wählen Sie im Menü **Datei** die Funktion **Clip in Projektfenster laden**.



---

2. Wählen Sie in dem eingeblendeten Fenster eine oder mehrere Dateien aus und klicken Sie auf **Open (Öffnen)**.



3. Die ausgewählten Clips erscheinen nun im Projektfenster.

## Unterstützte Dateiformate

RexEdit unterstützt folgende Dateiformate:

1. Mit dem Canopus DV-Codec erstellte Dateien im Format Video for Windows (.AVI) im PAL-Format (720 x 576 Pixel).
2. Audiodateien im .WAV-Format mit 32 kHz/16-bit Stereo, 44.1 kHz/16-bit Stereo und 48 kHz/16-bit Stereo
3. Bitmap-Dateien (.BMP, .DIB, .RLE)
4. FPX-Dateien (FlashPix)
5. GIF-Dateien
6. JPEG-Dateien (.JPG, .JPEG)
7. JFIF-Bilddateien
8. PICT-Bilddateien (.PIC, .PICT, .PICT)
9. MacPaint-Dateien (.PNTG, .PNT, .MAC)
10. Photoshop-Dateien (.PSD)
11. QuickTime Image-Dateien (.QTI, .QTIF)
12. Silicon Graphics-Dateien (.SGI, .RGB)
13. TARGA-Dateien (.TGA, .TARGA)
14. TIF-Dateien (.TIF, .TIFF)
15. Canopus-Titeldateien (.TDF)

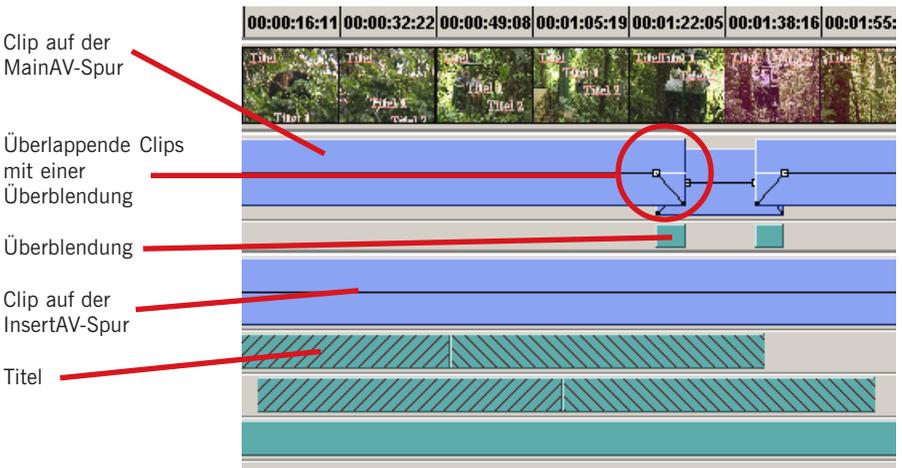
Möchten Sie andere Dateien in Ihrem Projekt verwenden, müssen Sie diese zuvor mit einer entsprechenden Software in eines der mit RexEdit kompatiblen Dateiformate konvertieren. RexEdit

nimmt keine ausser den oben genannten Dateiformaten an. Es ist auch nicht möglich, PAL- und NTSC-Sequenzen gleichzeitig auf derselben Timeline zu verarbeiten.

## Timeline

Die Timeline von Rex Edit besteht aus 14 Spuren: Film- und MainAV, InsertAV, zehn Titelspuren und den beiden zusätzlichen Stereo-Audiospuren ExAudio 1 und ExAudio 2.

In der Grundeinstellung werden neun Spuren angezeigt: Film- und Main AV, Insert AV, fünf Titelspuren, ExAudio 1 und ExAudio 2. Die Anzahl der angezeigten Titelspuren kann in den **Standard-einstellungen für die Bearbeitung** verändert werden.



Die **Film**-Spur zeigt kleine Indexbilder der auf der MainAV- und InsertAV-Spur liegenden Videosequenzen. Diese Spur können Sie auch abschalten.

Die MainAV-Spur ist die Hauptvideospur in der Timeline. Hier werden alle Videoclips nacheinander zusammengestellt und durch Effekte oder Überblendungen ergänzt.

Auf der InsertAV-Spur werden sogenannte Zwischenschnitte ab-

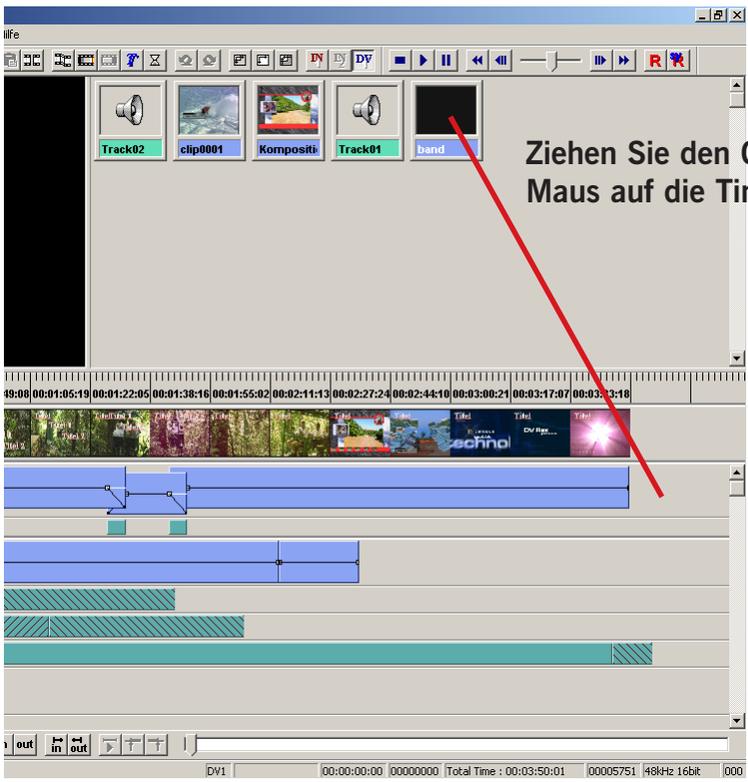
gelegt, welche die auf der MainAV-Spur liegende Videosequenz überlagern. Auf die InsertAV-Spur wird auch das Vordergrundbild für einen Luminanz- oder Chroma-Key gelegt.

Die Titelspuren dienen zum Einblenden von Titeln und Grafiken in die Videosequenz.

Auf den Spuren ExAudio 1 und ExAudio 2 können Sie Ihr Video mit einer separaten Musik unterlegen.

## Clips auf die Timeline legen

Um einen Clip auf die Timeline zu legen, klicken Sie diesen im Projektfenster an und ziehen Sie ihn mit der Maus auf die Timeline. Er wird genau an der Stelle eingefügt, an der Sie ihn ablegen.



Ziehen Sie den Clip mit der Maus auf die Timeline

Videoclips (AVI-Dateien) und Standbilder (siehe vorstehende Auflistung der unterstützten Dateiformate) können auf die MainAV- und die InsertAV-Spur gelegt werden.

Audioclips (WAV-Dateien) können auf die Spuren ExAudio 1 und ExAudio 2 gelegt werden.

Um alle Clips automatisch in der Reihenfolge auf die Timeline zu legen, in der sie im DV Bin stehen, wählen Sie im Menü **Bearbeiten (Edit)** den Befehl **Clips automatisch anordnen (Auto arrange clips)**. Um sie in umgekehrter Reihenfolge abzulegen, wählen Sie im Menü **Bearbeiten** den Befehl **Clips in umgekehrter Reihenfolge automatisch anordnen (Auto arrange clips in reverse order)**.

| itled - Storm Edit   |         |               |         |           |
|--|---------|---------------|---------|-----------|
| Bearbeiten   | Effekte | Einstellungen | Ansicht | Hilfe     |
| Rückgängig   |         |               |         | Strg+Z    |
| Wiederholen  |         |               |         | Strg+Y    |
| Löschen  |         |               |         | Enft      |
| Ausschneiden   |         |               |         | Strg+X    |
| Kopieren   |         |               |         | Strg+C    |
| Einfügen   |         |               |         | Strg+V    |
| In das Videoauswahl-Fenster einfügen                             |         |               |         | Strg+B    |
| Trennen  |         |               |         | Strg+D    |
| Als Einzelbild speichern(Y)...                                   |         |               |         | Alt+W     |
| Übergang einfügen (F)  |         |               |         | Alt+S     |
| Titel einfügen (H)   |         |               |         | Alt+D     |
| Suchen   |         |               |         | ▶         |
| Markieren(Q)   |         |               |         | ▶         |
| Einstiegspunkt festlegen   |         |               |         | Strg+I    |
| Ausstiegspunkt festlegen   |         |               |         | Strg+O    |
| Ausschnitt schneiden...  |         |               |         | Strg+T    |
| Farbausschnitt dem Videoauswahl-Fenster (J) hinzufügen...        |         |               |         | Strg+A    |
| Ausschnitte automatisch anordnen                                 |         |               |         | Strg+G    |
| Ausschnitt automatisch in umgekehrter Reihenfolge anordnen       |         |               |         | Strg+H    |
| Ausschnitte aus HauptAV dem Videoauswahl-Fenster hinzuzufügen... |         |               |         | Strg+U    |
| Videoauswahl-Fenster löschen                                     |         |               |         | Alt+Entf  |
| Zeitskala löschen  |         |               |         | Strg+Entf |
| Intelligente Wiedergabedaten zum Videoauswahl-Fenster hinzufügen |         |               |         |           |

Im Textfeld der Clips erscheinen unterschiedliche Farben. Diese weisen auf die Audio-Samplingrate hin:

Blau = 48 kHz

Grün = 44.1 kHz

Gelb = 32 kHz audio.

---

## Einen Clips auf der Timeline durch einen anderen ersetzen

Ein auf der Timeline liegender Clip kann durch einen anderen ersetzt werden. Halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, ziehen Sie den neuen Clip mit der Maus auf die Timeline und legen Sie ihn auf dem zu ersetzenden Clip ab.

Farbclips und Standbilder werden automatisch an die Länge des zu ersetzenden Clips angepasst. Alle anderen Clips werden in ihrer ursprünglichen Länge eingefügt.

Um einen Clip durch einen anderen zu ersetzen und dabei gleichzeitig an dessen Länge anzupassen, halten Sie die **Strg**- und die Umschalttaste gleichzeitig gedrückt und ziehen Sie den neuen Clip mit der Maus vom Projektfenster auf den zu ersetzenden Clip auf der Timeline.

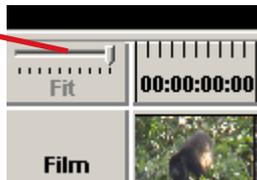
---

## Timeline-Steuerung (Zeitskala einstellen)

Die Zeitskala der Timeline können Sie an die jeweilige Arbeitssituation anpassen.

Wenn Sie den **TimeScale Slider (Schieberegler der Zeitskala)** nach links schieben, entspricht ein Teilstrich der Skala einem Vollbild (Frame). Wenn Sie ihn nach rechts schieben, wird die Zeitskala so eingestellt, dass alle auf der Timeline liegenden Clips zu sehen sind. Die Skala lässt sich so einstellen, dass ein Teilstrich 1 Frame, 10 Frames, 1 Sekunde, 2 Sekunden, 5 Sekunden, 10 Sekunden, 15 Sekunden, 30 Sekunden oder 1 Minute entspricht oder dass alle Clips im sichtbaren Bereich der Timeline angeordnet werden ("Fit"-Darstellung).

Schieberegler der Zeitskala

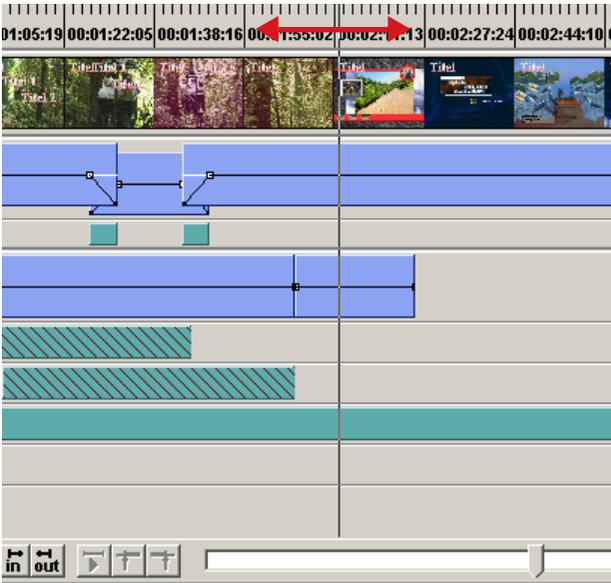


Klicken Sie mit der Maus in die Zeitanzeige und fahren Sie anschließend mit der Maus durch die Timeline.

## Scrubbing (Schnell durch die Timeline fahren)

Klicken Sie mit der Maus in den Bereich, in der die Zeit angezeigt wird, halten Sie sie gedrückt und fahren Sie mit der Maus hin und her.

Klicken Sie mit der Maus in die Zeitanzeige und fahren Sie anschließend mit der Maus durch die Timeline.



Mit einer Intellimouse können Sie auch am Musrad drehen, um die Timeline Bild für Bild vorwärts oder rückwärts abzufahren. Mit den Tasten **Nächstes Bild** und **Vorheriges Bild** im AVI-Controller können Sie sich ebenfalls frameweise durch die Timeline bewegen.

## Wiedergabe wiederholen

Normalerweise bleibt der Cursor nach dem Abspielen der Timeline an deren Ende stehen. Wenn Sie im Menü **Einstellungen** die Option **Wiedergabe wiederholen (Repeat playback)** aktivieren, wird bei Erreichen des Timeline-Endes wieder von vorn mit dem Abspielen begonnen.

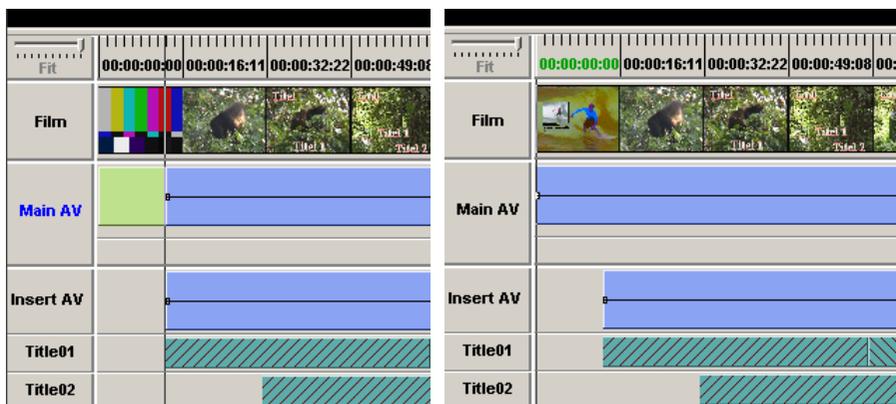
## Audio-Scrubbing

Sie können die Timeline auch mit hörbarem Ton in der gewünschten Geschwindigkeit und Richtung abfahren. Bei diesem sogenannten “Audio Scrubbing” werden die Töne der MainAV-Spur, der InsertAV-Spur und der beiden separaten Audiospuren ExAudio 1 und ExAudio 2 gleichzeitig wiedergegeben.

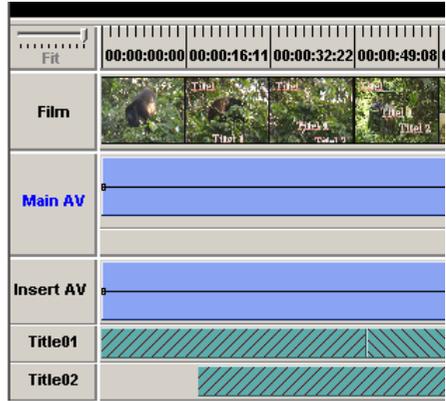
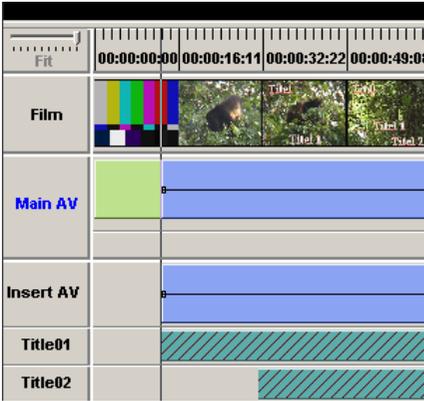
Da das System beim Audio Scrubbing unter Umständen langsamer wird, können Sie die Option **Audio Scrub** im Menü **Einstellungen** je nach Bedarf aktivieren oder deaktivieren.

## Im Ripple-Modus bearbeiten

Die Ripple-Funktion sorgt dafür, dass die Clips auf der InsertAV-Spur, Titel und die Clips auf den Ex-Audiospuren fest mit den zugehörigen Szenen auf der MainAV-Spur verkoppelt bleiben. Ist der Ripple-Modus aktiviert, so werden die auf der InsertAV-Spur liegenden Clips ebenso wie Titel und Clips auf den ExAudio-Spuren automatisch mitgeführt, wenn auf der MainAV-Spur ein Clip eingefügt oder herausgenommen wird. Dadurch bleibt z.B. ein auf der InsertAV-Spur liegender Zwischenschnitt in einem Interview, das auf der MainAV-Spur liegt, an der richtigen Position.



Löschen Sie den ersten Clip bei deaktiviertem Ripple-Modus.



Löschen Sie den ersten Clip bei aktiviertem Ripple-Modus.

Bei aktiviertem Ripple-Modus ist die MainAV-Spuranzeige blau.

## Shuttle-Funktion (Schneller Suchlauf)

Mit dem Shuttle-Regler des AVI-Controllers können Sie im schnellen Durchlauf durch die Timeline fahren. Klicken Sie auf den Schieberegler und schieben Sie ihn in die Position, die der gewünschten Suchlaufgeschwindigkeit entspricht.



Klicken Sie auf den Schieberegler und fahren Sie anschließend in der gewünschten Geschwindigkeit durch die Timeline.

Auch mit der Intellimouse ist der Timeline-Suchlauf möglich.

Klicken Sie auf das Mausexplorer und drehen Sie es vor, um im schnellen Suchlauf vorwärts bzw. zurück, um rückwärts zu fahren. Es sind folgende Suchlaufgeschwindigkeiten möglich: 1/4, 1/2, 1x, 2x, 4x, 8x, 10x, 20x und 40x Normalgeschwindigkeit.

## Timeline abspielen

Zum Abspielen der Timeline können Sie die Leertaste drücken oder die Buttons des AVI-Controllers benutzen.



## Ein- und Ausstiegspunkte setzen

Sie können einen bestimmten Abschnitt der Timeline mit einem Einstiegs- und Ausstiegspunkt markieren, z.B. um diesen wiederholt abzuspielen oder als Datei zu exportieren.

Setzen Sie den Einstiegs- und Ausstiegspunkt mit einem Klick auf den Befehl **Einstiegspunkt festlegen (Set In Point)** oder **Ausstiegspunkt festlegen (Set Out Punkt)** im Menü **Bearbeiten (Edit)** oder klicken Sie im AVI-Controller auf die entsprechenden Buttons.

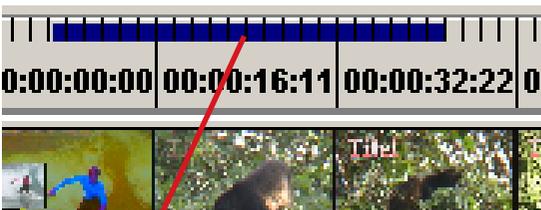
Wählen Sie im Menü **Bearbeiten** die Funktion **Einstiegspunkt festlegen** oder **Ausstiegspunkt festlegen**

| Markieren(O)  |        | Markierungs-Einstiegspunkt festlegen         | Umschalt+Auf |
|---|--------|--|--------------|
| Einstiegspunkt festlegen                                  | Strg+I | Markierungs-Ausstiegspunkt festlegen         | Umschalt+Ab  |
| Ausstiegspunkt festlegen                                  | Strg+O | Zu Markierungs-Einstiegspunkt springen       | Strg+Auf     |
| Ausschnitt schneiden...                                   | Strg+T | Zu Markierungs-Ausstiegspunkt springen       | Strg+Ab      |
| Farbausschnitt dem Videoauswahl-Fenster (J) hinzufügen... | Strg+A | Wiedergabe von Einstiegs- und Ausstiegspunkt | Alt+Eingabe  |
|   |        | Markierungs-Ein-/Ausstiegspunkt löschen      |              |

oder klicken Sie im AVI-Controller auf die entsprechenden Buttons.



Nach dem Setzen der Ein- und Ausstiegspunkte auf der Timeline können Sie den markierten Bereich abspielen lassen, exportieren oder direkt zum Einstieg oder Ausstieg springen. Der markierte Bereich ist durch eine blaue Linie oberhalb der Timeline zu erkennen.



Markierter Timeline-Bereich

---

## Spuren anzeigen und verbergen

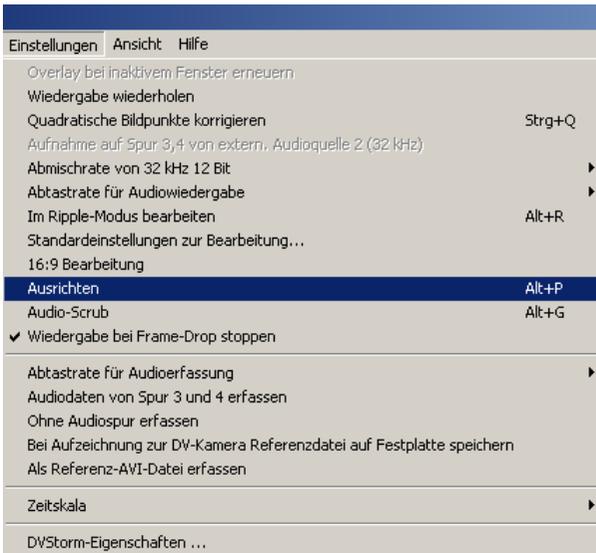
Alle Spuren mit Ausnahme der MainAV-Spur können Sie mit einem Klick auf den Spurnamen verbergen oder anzeigen. Ist der Spurname weiss, so wird die Spur nicht angezeigt.

Klicken Sie auf den Spurnamen, um die Spur anzuzeigen oder zu verbergen.



## Magnetfunktion (Snap)

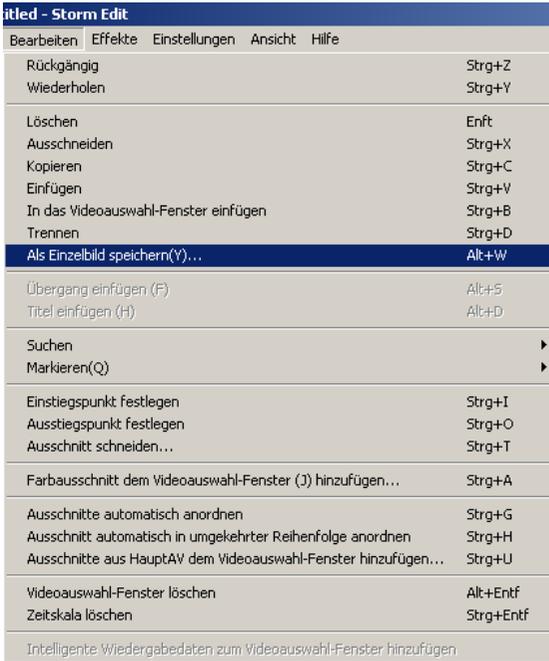
Wenn Sie einen Clip auf die Timeline legen, wird dieser lückenlos an den vorhergehenden Clip angefügt. Um diese Funktion zu aktivieren, aktivieren Sie im Menü **Einstellungen** die Option **Magnetfunktion (Snap)**.



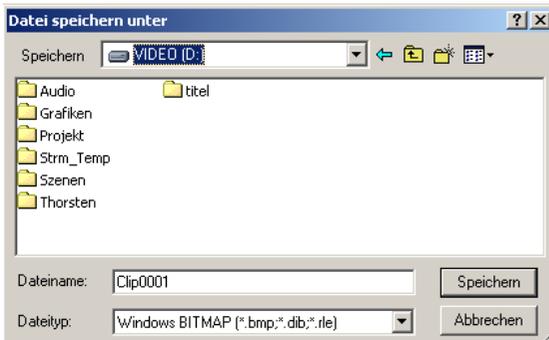
---

## Einzelbilder abspeichern

Das mit dem Timeline-Cursor angewählte Einzelbild können Sie als Standbild in einer Datei abspeichern.



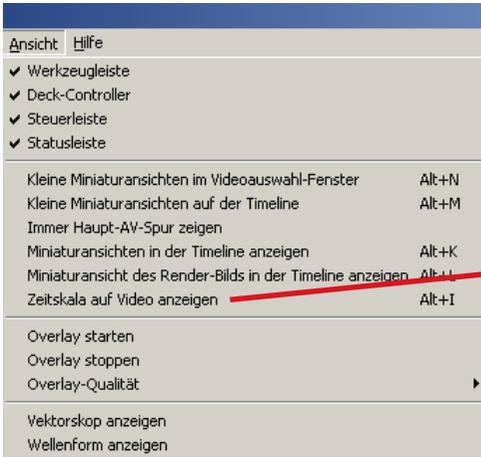
Wählen Sie im Menü **Bearbeiten** die Funktion **Als Einzelbild abspeichern (Save as still image)** und geben Sie in der eingeblendeten Dialogbox einen Dateinamen ein.



---

## Timecode in das Videobild einblenden

Um den Timecode in das Videobild einzublenden (dies ist sowohl bei DV-Clips als auch bei analogem Material möglich), wählen Sie im Menü **Ansicht (View)** die Funktion **Timecode einblenden (Timecode on video)**. Der Timecode beginnt am Timeline-Anfang bei 00:00:00:00.



Aktivieren Sie diese Funktion, um den Timecode in das Videobild einzublenden.

---

## Clips im Projektfenster bearbeiten

### Clips anordnen

Um einen Clip im Projektfenster zu verschieben, klicken Sie ihn an, ziehen ihn mit der Maus auf den Clip, vor den Sie ihn setzen möchten, und lassen dann die Maustaste los.



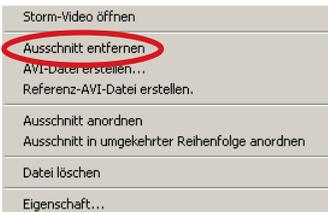
---

## Clips trimmen

Jeder Clip im Projektfenster stellt nur eine Referenz auf eine AVI- oder WAV-Datei mit einem Einstiegs- und Ausstiegspunkt dar. Das Projektfenster kann also mehrere Clips mit unterschiedlichen Einstiegs- und Ausstiegszeiten derselben AVI- oder WAV-Datei enthalten. Zum Trimmen eines Clips öffnen Sie diesen mit einem Doppelklick oder klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie die Funktion **Rex Video öffnen (Open Rex Video)** oder **Rex Audio Öffnen (Open Rex Audio)**.

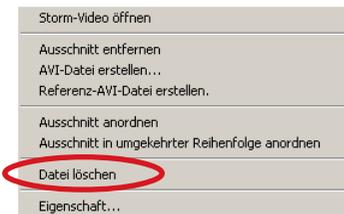
## Clips entfernen

Um einen Clip aus dem Projektfenster zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip und wählen Sie den Befehl **Clip entfernen**.



## Clips von der Festplatte löschen

Um einen Clip von der Festplatte zu löschen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip und wählen Sie den Befehl **Datei löschen**.



**Hinweis: Vorsicht, dieser Vorgang kann nicht rückgängig gemacht werden.**

---

# Videoclips in der Timeline bearbeiten

---

## Clips auf der Timeline anordnen

Um einen Clip auf der Timeline zu verschieben, klicken Sie auf den Clip und ziehen ihn mit der Maus an die gewünschte Position. Sie können die Position von Clips auf der Timeline auch mit Hilfe der Symbole **Ausschneiden**, **Kopieren** und **Einfügen** in der Werkzeugleiste verändern.



Die Symbole **Ausschneiden**, **Kopieren** und **Einfügen**

## Clips trimmen

Ein auf der Timeline liegender Clip ist nur ein Verweis auf eine AVI-Datei mit einem Einstiegs- und einem Ausstiegspunkt. Es können also mehrere Clips auf der Timeline liegen, die verschiedene Sequenzen derselben AVI-Datei darstellen.

Ein auf der Timeline liegender Clip kann auf viererlei Arten getrimmt werden:

1. Sie können den Clip verlängern, indem Sie mit der Maus an seiner rechten Kante ziehen.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip und wählen Sie den Befehl **Ausschnitt überarbeiten (Trim clip)**.

Einstiegspunkt festlegen  
Ausstiegspunkt festlegen  
Ausschnitt überarbeiten...  
Einstellung für Farbausschnitte festlegen(X)

3. Öffnen Sie RexVideo mit einem Doppelklick auf den Clip oder mit der rechten Maustaste und dem Befehl **RexVideo öffnen (Open Rex Video)** und trimmen Sie ihn mit RexVideo.

4. Setzen Sie den Timeline-Cursor auf den gewünschten Ein- oder Ausstiegspunkt und klicken Sie im AVI-Controller auf den Button **In** oder **Out**.

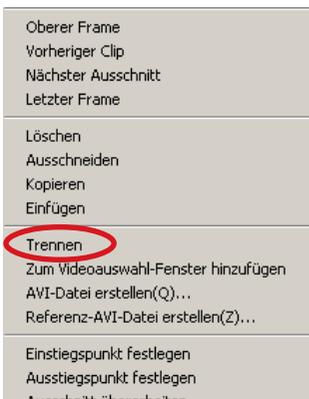


Sie können jedes der beschriebenen Trimmverfahren benutzen. Mit der Zeit werden Sie je nach Aufgabenstellung bestimmte Vorlieben entwickeln. Wenn Sie mit einem bestimmten Timecode-Wert trimmen möchten, ist der Trimmdialog der effektivste Weg. Wenn ein ganz exaktes Arbeiten erforderlich ist und Sie die ganze AVI-Datei sichten möchten, sollten Sie RexVideo öffnen. Möchten Sie einen Clip einfach nur verkürzen oder verlängern, so geht das am schnellsten mit der Maus.

## Clips trennen

Ein Videoclip kann in zwei Clips zerlegt werden. Hierfür setzen Sie den Timeline-Cursor auf die Position, an der Sie den Clip trennen möchten und klicken in der Werkzeugleiste auf das Symbol **Trennen** oder mit der rechten Maustaste auf den Clip und im Kontextmenü auf den Befehl **Trennen (Separate)**.

Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf das Symbol **Trennen**.



oder öffnen Sie das Menü mit der rechten Maustaste und wählen Sie dort den Befehl **Trennen (Separate)**.

---

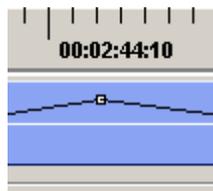
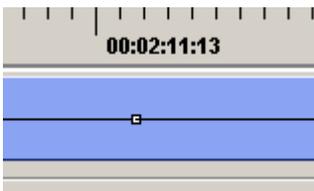
## Clips entfernen

Um einen Clip aus der Timeline zu entfernen, klicken Sie auf den Clip, drücken die rechte Maustaste und wählen die Funktion **Entfernen (Delete)**.



## Audiopegel einstellen

Die horizontal in der Mitte des Clips verlaufende Linie stellt den Audiopegel dar. Um die Lautstärke einzustellen, klicken Sie an die Stelle auf der Linie, an der eine Veränderung stattfinden soll, so dass dort ein Lautstärkepunkt ("Node") entsteht. Ziehen Sie diesen Punkt zum Einstellen des Wiedergabepegels nun mit der Maus nach oben oder unten.

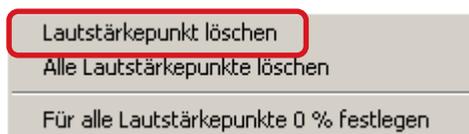


Sie können auch alle Lautstärkepunkte eines Clips gleichzeitig anheben oder absenken, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und gleichzeitig mit der Maus die Pegellinie nach oben oder unten ziehen.

---

Um den Wiedergabepegel aller Clips auf der MainAV-Spur gleichzeitig anzuheben oder abzusenken, halten Sie die **Strg**- und die Umschalttaste gleichzeitig gedrückt und ziehen die Pegellinie mit der Maus nach oben oder unten.

Zum Löschen eines Markers klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie den Befehl **Lautstärkepunkt löschen (Delete level point)**.



### **Clips von einer Spur auf eine andere legen**

Die Clips können auf der Timeline von einer Spur auf eine andere verschoben werden. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Clip und ziehen Sie ihn mit der Maus auf die gewünschte Spur. Möchten Sie einen Clip kopieren, so halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt und ziehen ihn mit der Maus auf die andere Spur.

### **Clips bei gleichbleibender Timeline-Länge trimmen**

Sie können die Dauer eines Clips verändern, ohne dass dadurch die Gesamtlänge der Timeline beeinflusst wird. Setzen Sie die Maus auf die Trennlinie zwischen den beiden betreffenden Clips und halten Sie dabei die **Alt**-Taste gedrückt. Der Cursor verändert nun seine Form. Klicken Sie auf die Trennlinie und ziehen Sie sie in die gewünschte Richtung, so dass beim einen der beiden Clips der Ausstieg und beim anderen der Einstieg verändert wird.

## **Audioclips in der Timeline bearbeiten**

---

### **Clips auf der Timeline anordnen**

Um einen Clip auf der Timeline zu verschieben, klicken Sie auf den Clip und ziehen ihn mit der Maus an die gewünschte Positi-

---

on. Sie können die Position von Clips auf der Timeline auch mit Hilfe der Symbole **Ausschneiden**, **Kopieren** und **Einfügen** in der Werkzeugleiste verändern.



Die Symbole **Ausschneiden**, **Kopieren** und **Einfügen**

## Clips trimmen

Ein auf der Timeline liegender Clip ist nur ein Verweis auf eine WAV-Datei mit einem Einstiegs- und einem Ausstiegspunkt. Es können also mehrere Clips auf der Timeline liegen, die verschiedene Sequenzen derselben WAV-Datei darstellen.

Um einen auf der Timeline liegenden Clip zu trimmen, doppelklicken Sie auf den Clip oder klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie zum Trimmen die Funktion **RexAudio öffnen (Open Rex Audio)**.

## Clips trennen

Ein Audioclip kann in zwei zerlegt werden, indem Sie den Timeline-Cursor auf die Position setzen, an der Sie den Clip trennen möchten und mit der rechten Maustaste auf den Clip klicken und im Kontextmenü den Befehl **Trennen (Separate)** wählen.



---

## Clips entfernen

Um einen Clip von der Timeline zu entfernen, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie den Befehl **Ex Audio entfernen (delete ExAudio)**.



## Audiopegel einstellen

Die horizontal in der Mitte des Clips verlaufende Linie stellt den Audiopegel dar. Um die Lautstärke einzustellen, klicken Sie an die Stelle auf der Linie, an der eine Veränderung stattfinden soll, so dass dort ein Lautstärkepunkt ("Node") entsteht. Ziehen Sie diesen Punkt zum Einstellen des Wiedergabepegels nun mit der Maus nach oben oder unten.



Sie können auch alle Lautstärkepunkte eines Clips gleichzeitig anheben oder absenken, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und gleichzeitig mit der Maus die Pegellinie nach oben oder unten ziehen.

Um den Wiedergabepegel aller Clips auf der ExAudio-Spur gleichzeitig anzuheben oder abzusenken, halten Sie die **Strg**- und die Umschalttaste gleichzeitig gedrückt und ziehen Sie die Pegellinie mit der Maus nach oben oder unten.

---

Zum Löschen eines Markers klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie den Befehl **Lautstärkepunkt löschen (Delete level point)**.

### Clips von einer Spur auf eine andere legen

Die Clips können auf der Timeline von einer Spur auf eine andere verschoben werden. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Clip und ziehen Sie ihn mit der Maus auf die gewünschte Spur oder ins Projektfenster.

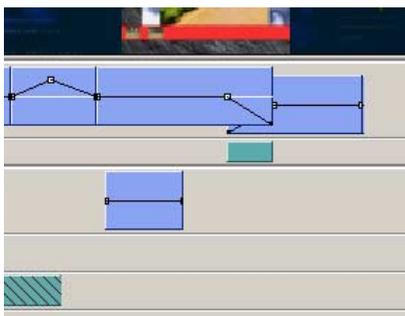
Möchten Sie einen Clip kopieren, so halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt und ziehen ihn mit der Maus auf die andere Spur.

## Zwischenschnitte auf der InsertAV-Spur anlegen

---

Auf der InsertAV-Spur können Sie auf eine andere Videosequenz (Zwischenschnitt) um- und anschliessend wieder auf die MainAV-Spur zurückschneiden. Dabei sind beide Audiospuren (MainAV- und InsertAV-Spur) zu hören, sofern nicht eine von ihnen gemutet (stummgeschaltet) wird.

Um einen Clip anhand seines Anfangsbildes auf der InsertAV-Spur zu positionieren, halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt und positionieren Sie den Clip gleichzeitig mit der Maus.

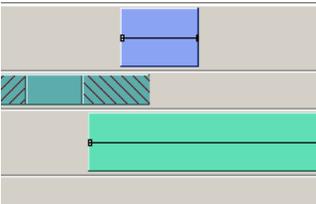


---

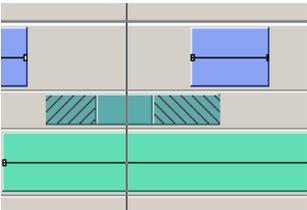
Hinweis: Wenn auf der MainAV-Spur Clips eingefügt oder gelöscht werden, befinden sich die Clips auf der InsertAV-Spur unter Umständen nicht mehr an der richtigen Position in bezug auf die MainAV-Spur. Um dies zu verhindern, aktivieren Sie im Menü **Einstellungen (Settings)** die Funktion **Im Ripple-Modus bearbeiten**.

## Die ExAudio-Spuren

Die Spuren ExAudio 1 und ExAudio 2 geben Ihnen die Möglichkeit, Ihren Originalton mit zwei Stereo-Audiospuren zu unterlegen, auf denen Sie z.B. eine Hintergrundmusik anlegen können. Hierfür ziehen Sie einen WAV-Clip aus dem Projektfenster auf eine der beiden ExAudio-Spuren. Um den Audioclip exakt anzulegen, halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt und schieben den Clip gleichzeitig mit der Maus an die gewünschte Position.



Um den Audioclip auf der ExAudio-Spur exakt an ein bestimmtes Videobild anzupassen, setzen Sie den Timeline-Cursor auf das gewünschte Bild und halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie den Clip positionieren.



---

Mit einem Klick auf den jeweiligen Spurnamen links neben der Spur können Sie die Spuren ExAudio 1 oder ExAudio 2 muten (die Wiedergabe der angewählten Spur unterdrücken). Die Spur ist gemutet, wenn der Spurname weiss erscheint bzw. aktiv, wenn der Spurname schwarz erscheint.

**Ex Audio1**

Klicken Sie zum Muten oder Aktivieren von ExAudio 1 oder ExAudio 2 auf den Spurnamen.

**Ex Audio2**

#### 4-Kanal-Audio

Manche DV-Geräte unterstützen die Wiedergabe und Aufnahme von 4-Kanal-Audio mit 32kHz/12-bit.

Um einen auf den Spuren 3 und 4 liegenden Ton vom Band auf die Festplatte zu überspielen, wählen Sie im Menü **Einstellungen (Settings)** die Option **Aufnahme von Audiospur 3 und 4 (Capture Audio from Track 3 and 4)** und spielen Sie die Sequenz im **Batch Capture-** oder **Nahtlos-Capture-**Verfahren ein. Für jede eingespielte AVI-Sequenz wird eine entsprechende WAV-Datei mit demselben Namen erzeugt. Die AVI-Datei umfasst neben dem Video die Audiokanäle 1 und 2, während die zusätzlich erzeugte WAV-Datei die Audiokanäle 3 und 4 enthält.

## Mit Grafiken und Hintergründen arbeiten

---

Mit RexEdit können Sie Farbclips (einfarbige Farbflächen, Farbverläufe und Farbbalken) sowie Bitmap-Grafiken in Ihr Video einbinden. Diese Dateien werden einfach direkt auf die MainAV- oder InsertAV-Spur gelegt und verhalten sich fast genauso wie Videoclips. Sie können diese Clips auch mit Übergangseffekten versehen oder Titel darüber legen.

## Einen Farbclip hinzufügen

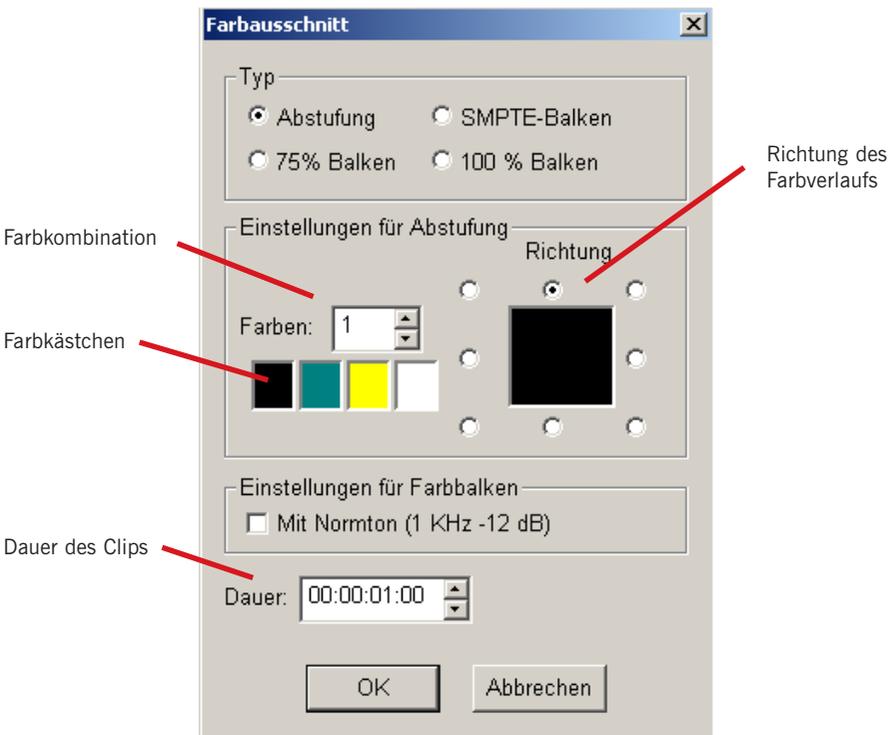
1. Um einen Farbclip anzulegen klicken Sie in der Werkzeugleiste auf das Symbol **Farbclip ins Projektfenster laden** oder wählen Sie im Menü **Bearbeiten (Edit)** den Befehl **Farbclip ins Projektfenster laden (Add color clip to bin window)**.



Im Projektfenster einen Farbclip hinzufügen.

2. Nun öffnet sich die Farbclip-Dialogbox. Wählen Sie darin die Option **Abstufung (Gradation)**.

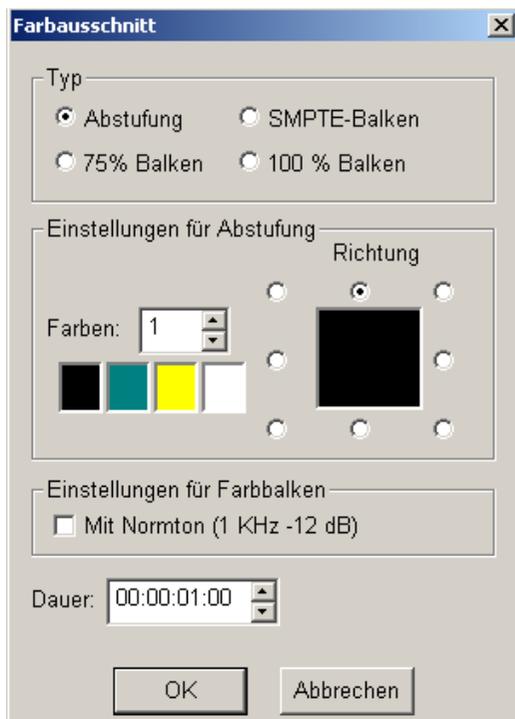
Klicken Sie in ein Farbkästchen, um eine Farbe auszuwählen. Wenn in der mit **Farben (Colors)** bezeichneten Box eine "1" steht, wird eine einfarbige Farbfläche erzeugt.



Um einen Farbverlauf zu erzeugen, stellen Sie in der mit **Farben (Colors)** bezeichneten Box eine "2" ein und klicken Sie auf einen der Punkte unter **Richtung (Direction)**. Wenn Sie den gewünschten Farbverlauf eingestellt haben, bestätigen Sie Ihre Eingaben mit **Ok**, und der erzeugte Farbclip liegt nun im Projektfenster.

## Einen Farbbalken erzeugen

In der Dialogbox **Farbclip ins Projektfenster laden (Add color clip to bin window)** können Sie auch auf drei verschiedene Arten einen Farbbalken erzeugen. Wählen Sie eine der drei Möglichkeiten an und aktivieren Sie die Funktion **Mit Pegelton (1 kHz - 12 dB)** bzw. **With standard tone (1 KHz - 12 dB)**. Der Farbbalkenclip enthält nun auch einem Standard-Pegelton.



Im Projektfenster einen Farbclip anlegen

---

## Ein Standbild einfügen

Ein Standbild wird auf dieselbe Weise im Projektfenster abgelegt wie ein normaler Clip und kann auch genauso auf der Timeline verarbeitet werden.

## Farbclips und Standbilder auf die Timeline legen

Ein Farbclip oder Standbild wird einfach mit der Maus aus dem Projektfenster auf die Timeline gezogen.



## Mit Farbclips und Standbildern auf der Timeline arbeiten

Farbclips und Standbilder verhalten sich in der Timeline genauso wie Videoclips. Die einzige Ausnahme besteht darin, dass sie sich nicht mit RexVideo öffnen lassen.

---

## Übergänge einfügen

Auf der MainAV-Spur können auch Farbclips und Standbilder überblendet werden. Der erste Clip wird dabei häufig als Video A und der zweite als Video B bezeichnet. Eine Überblendung kann hier auf zweierlei Arten eingefügt werden:

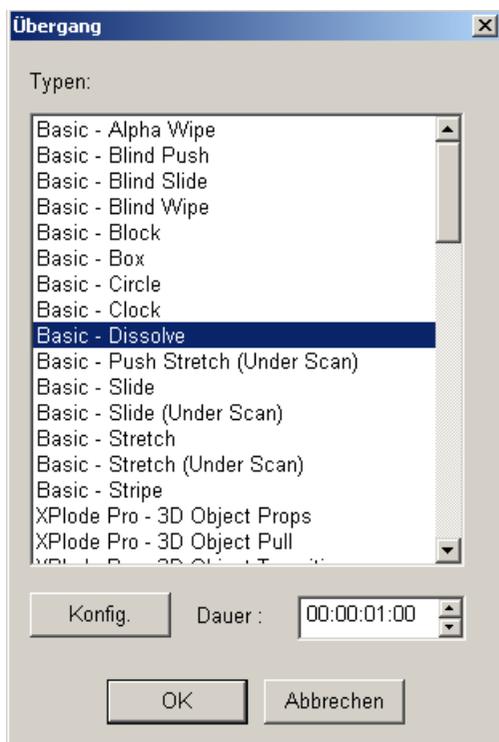


---

Um die Dauer einer Überblendung auf der Timeline zu ändern, klicken Sie doppelt oder mit der rechten Maustaste einfach auf die Überblendung und wählen Sie die Funktion **Einstellungen (Settings)**.

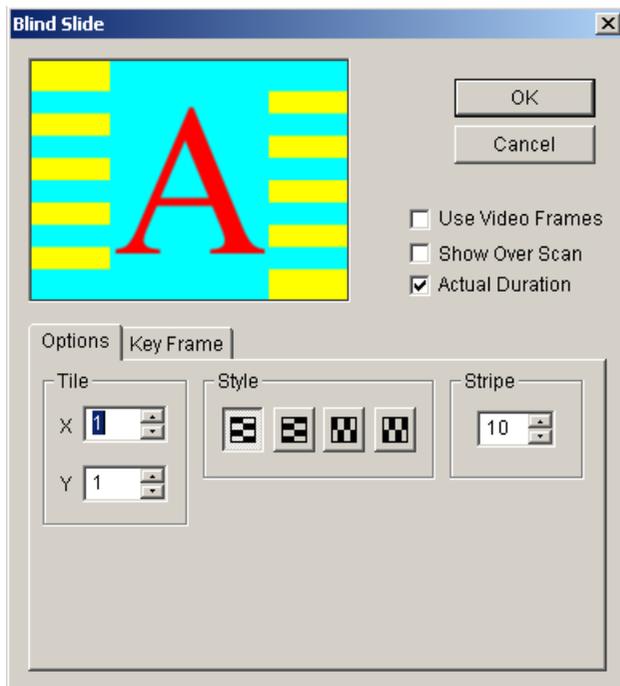


Nun öffnet sich das Fenster mit einer Auswahl der verfügbaren Übergangseffekte.



Wählen Sie einen Effekt aus dieser Liste. RexEdit bietet 15 verschiedene Übergangseffekte an. Wenn Sie mit RexEdit kompati-

ble Plugins mit Überblendungen installiert haben, wie z.B. (wie z.B. SoftXplode), so erscheinen auch diese Effekte in der Liste. Es werden allerdings nur die einfachen Überblendungen in Echtzeit wiedergegeben. Die Dauer der gewählten Überblendung können Sie im entsprechenden Feld **Dauer (Duration)** direkt eingeben. Die für einen bestimmten Übergangseffekt konfigurierten Einstellungen lassen sich mit einem Klick auf den Button **Konfig. (Config)** abrufen.



Einstellung der Übergangseffekte

Geschwindigkeit und Ablauf des Übergangseffektes sind mit Keyframes programmierbar. Die Keyframe-Programmierung ist auch bei den einfachen Übergängen möglich, zusätzlich gibt es für jeden Übergang ganz spezielle Einstelloptionen. Eine genaue Erläuterung der Optionen für jeden einzelnen Übergangseffekt finden Sie im Kapitel **Übergangseffekte (Transitions)**.

---

# Titel anlegen

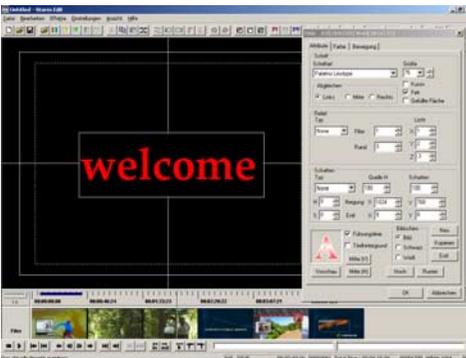
Um einen Titel in Ihre Videosequenz einzufügen, klicken Sie auf das Symbol **Titel hinzufügen/Titel bearbeiten** in der Werkzeugleiste oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die gewünschte Titelspur und wählen Sie im Kontextmenü die Funktion **Titel bearbeiten (Edit title)**.

Klicken Sie auf das Symbol **Titel hinzufügen/Titel bearbeiten**.



oder klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Titelspur und wählen Sie die Funktion **Titel bearbeiten (Edit title)**.

Der Monitor schaltet nun auf den Titelmodus um.



## Titeltext eingeben

Geben Sie den Text mit der Tastatur in den Editierblock links oben ein. Auch über die Zwischenablage lassen sich Texte (z.B. aus Word) in den Titeleditor einfügen. Alle Windows-True-Type-Schriften, die auf Ihrem Computer installiert sind, können Sie auch für den Titel verwenden.

## Titel positionieren

Klicken Sie mit der Maus auf die Fläche neben dem Editierblock, dessen Umrandung nun nicht mehr durchgehend, sondern gepunktet erscheint. Klicken Sie auf den Titel und ziehen Sie ihn mit der Maus an die gewünschte Position.

## Titelattribute

In der Registerkarte **Attribute** können Sie verschiedene Einstellungen für Ihren Titel vornehmen und z.B. die Schriftart definieren, die Schrift mit einem Reliefeffekt (**Hervorheben**) oder Schatten versehen oder den Titel horizontal oder vertikal zentrieren.

### Schrift

Hier bestimmen Sie Schriftart, -größe und -ausrichtung.

### Hervorheben

Die Schrift kann auf zwei Arten hervorgehoben werden:

**Innen (Inside)** - die Buchstaben erscheinen eingedrückt und  
**Aussen (Outside)** - die Buchstaben erscheinen hervorgehoben.

### Schatten

Es gibt 3 Arten von Schatten:

**Projection** - Schlagschatten (Drop Shadow).

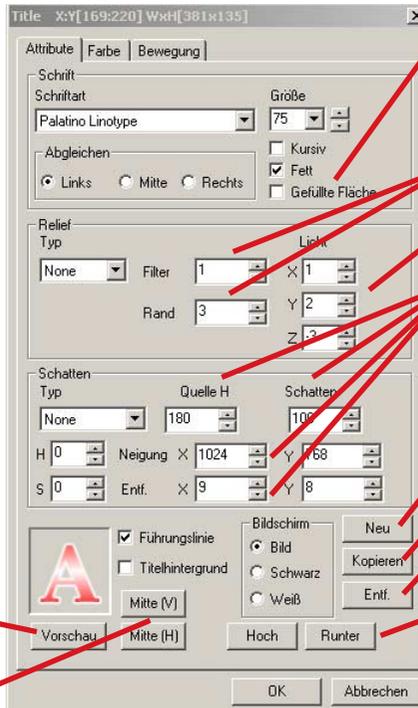
**Slant** - abgeschrägter Schatten.

**Perspective** - Schatten mit einem Fluchtpunkt.

**(H) & (S)** dienen zum Einstellen von harten bzw. weichen Schattenkonturen.

**Vorschau (Preview)** liefert eine Vorschau der Seite

**Center (V) & (H)** zentrieren den Titel auf dem Bildschirm



**Gefüllte Fläche (Fill square)** füllt den Raum zwischen den Buchstaben auf und dient zur Erzeugung einer grösseren einheitlichen Farbfläche, z.B. für eine "Bauchbinde" unter einer Schrift.

**Filter & Rand (Edge)** bestimmen, wie stark die Schrift hervorgehoben wird.

**Licht (Light)** definiert die Position einer Lichtquelle im Raum.

**Quelle H (SourceH) / Schatten H (ShadowH) / Neig. (Tilt) / Entf. (Dist)**

definiert das Höhenverhältnis zwischen Lichtquelle und Schatten

**Neu (New)** fügt eine neue Titelzeile ein.

**Kopieren (Copy)** kopiert die Titelzeile.

**Entf. (Del)** löscht die aktuelle Zeile

**Hoch (Up) / Runter (Down)** dient zum Verschieben der gewählten Zeile

## Titelfarbe

In der Registerkarte **Color** können Sie die Farbeigenschaften von Schrift, Schriftumrandung und -schatten sowie die Transparenz einstellen.

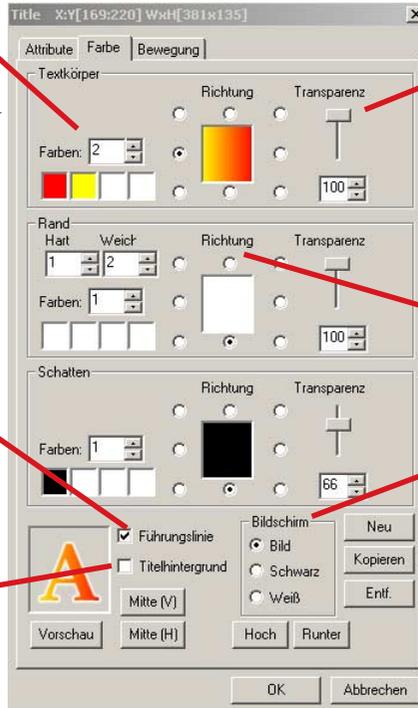
**Farben (Colors)** ermöglicht die Wahl der Farbe(n)

- 1 - einfarbig
  - 2 - Farbverlauf zwischen 1 und 2
  - 3 - Kombination von 1, 2 und 3
  - 4 - Kombination von 1, 2, 3 und 4
- Klicken Sie in eines der Farbkästchen, um die Farbe zu ändern.

**Hinweis:** Für die Wahl von Farbe, Farbverlauf und Transparenz von Schriftart, Umrandung und Schatten gelten dieselben Regeln.

**Hilfslinie (Guideline)** blendet einen Sicherheitskasch auf dem Monitor ein, mit dem Sie kontrollieren können, ob Ihr Titel auf dem Fernsehmonitor komplett zu sehen ist.

**Rücks. (Title Back)** liefert einen weissen Hintergrund, auf dem Sie sich den kompletten Titel anschauen können, wenn Video und Titel sich in der Farbe zu wenig unterscheiden.



**Transparenz (Opacity)** dient zur Einstellung der Transparenz: 100 - opak, 0 - transparent. Zeichen, Schatten und Schriftumrandung können mit einer Transparenz versehen werden.

**Richtung (Direction)** gibt die Richtung des Farbverlaufs in der Schrift an:

**Vorschau (Screen)** liefert eine Vorschau des Titels auf Video, schwarzem oder weissem Hintergrund.

## Title mit Bewegungseffekten versehen

Nachdem der Titel erzeugt und die Eigenschaften von Schrift und Schatten definiert sind, kann der Titel mit verschiedenen Bewegungseffekten in die Videosequenz eingefügt werden.



Bewegung bei Titelseinblendung, Halten, Bewegung bei Titelausblendung

Die Bewegung des Titels ist in drei Segmente aufgeteilt: **Bewegung bei Titeleinblendung (In motion)**, **Halten (Hold)** und **Bewegung bei Titelausblendung (Out motion)**. Diese drei Abschnitte lassen sich manuell trimmen, indem Sie mit der Maus die Trennlinien zwischen den drei Bereichen verschieben. Natürlich können Sie die Einstellung auch nach exakten Werten in der Registerkarte **Bewegung** des Titelgenerators vornehmen.

**Einstiegspunkt (In point)** bestimmt den Beginn des Titels auf der Timeline. Diesen Punkt können Sie wie folgt einstellen:

- 1- den Einstieg manuell eingeben
- 2 - die Videosequenz mit dem AVI-Controller abspielen und den Einstieg "fliegend" mit dem Button **In** setzen.

**Bewegung (Motion)** enthält eine Auswahl der Bewegungsabläufe. **Bewegung bei Titeleinblendung (In motion)** bezieht sich auf die Art und Weise, wie der Titel auf dem Monitor erscheint. **Bewegung bei Titelausblendung (Out motion)** bezeichnet die Art und Weise, wie der Titel den Monitor verlässt.

**Startpkt. Bewegung Titel Ein / Endpkt. Bewegung Titel Ein (Start/end in motion)** definiert den Start- bzw. Endpunkt der Titeleinblendung. Klicken Sie auf diesen Button, wenn Sie den Ein- oder Ausstiegspunkt eines neuen Titels mit der Maus verschoben haben.

**Endloswiedergabe (Loop play)** aktiviert die wiederholte Titelwiedergabe auf der Videosequenz mit der gewählten Dauer. In dem Beispiel rechts wird der Titel von Anfang bis Ende mit einer Dauer von 3:01 Sekunden wiederholt.



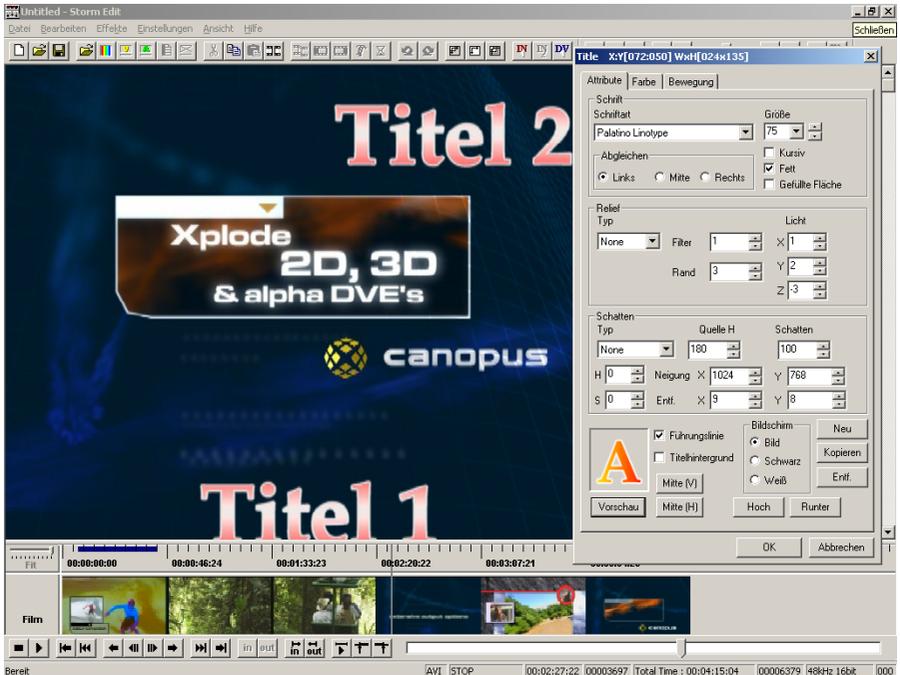
**Halten (Hold)** gibt an, wie lange der Titel stehen bleibt, nachdem er auf dem Bildschirm erschienen ist.

Mit **Zum Startpunkt (in start/end)** können Sie direkt an den Anfang oder das Ende der **Titeleinblendung** springen.

Mit **Zum Endpunkt (Go out start/end)** springen Sie direkt an den Anfang oder das Ende des **Titelausblendung**.

## Titel mit verschiedenen Ebenen

Ein Titel kann aus verschiedenen Textebenen (Layers) bestehen. In jeder Ebene können dem Text unterschiedliche Attribute zugewiesen werden. Beim Bewegungsablauf sind die Einstellungen jedoch für alle Ebenen gleich.



Beispiel für einen Titel mit mehreren Ebenen

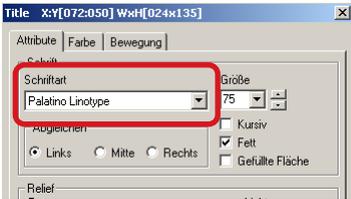
Der vorstehend abgebildete Titel wurde in folgenden Schritten erzeugt:

1. Erstellen Sie einen neuen Titel.
2. Geben Sie den Text (z.B. "Foo") in die Editierbox ein.
3. Positionieren Sie den Titel in der oberen linken Bildschirmecke.
4. Aktivieren Sie **Schlagschatten** und **Hervorgehoben**.

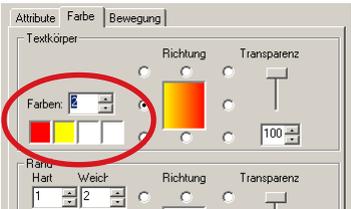
5. Klicken Sie auf **Neu (New)** und anschliessend auf **Text**, um eine neue Ebene anzulegen.



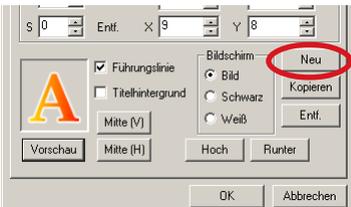
6. Ein neues Eingabefenster erscheint. Geben Sie dort "Bar" ein.  
7. Definieren Sie eine andere Schriftart.



8. Ändern Sie die Farbeinstellungen.

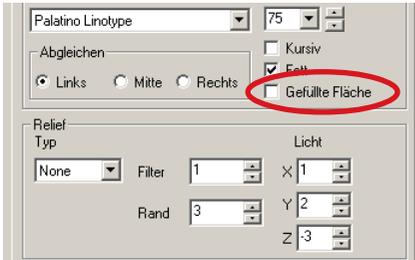


9. Schieben Sie den Titel in die rechte untere Bildschirmecke.  
10. Klicken Sie auf **Neu (New)** und anschliessend wieder auf **Text**, um eine weitere Ebene anzulegen.



11. Geben Sie "XXXXX" in dem Eingabefenster ein. Der Inhalt ist nicht entscheidend, sondern nur die Länge bzw. Grösse des Titels.

12. Klicken Sie auf **Gefüllte Fläche (Fill Square)**, so dass der Text als farbiger Kasten erscheint.



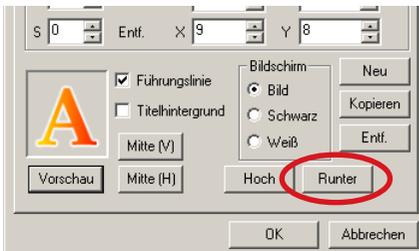
13. Ändern Sie die Farbe des Kastens.

14. Verschieben Sie den Kasten so, dass er den Text "Foo" ein wenig überlappt.

15. Klicken Sie auf **Vorschau (Preview)** und schauen Sie sich an, wie sich der Kasten zum Text verhält.



16. Klicken Sie auf **Runter (Down)**, um den Kasten unter dem Text "Foo" zu platzieren.



17. Klicken Sie noch einmal auf den **Vorschau- (Preview)**-Button, um das Ergebnis zu begutachten.



### Rolltitel erstellen

Einen Rolltitel erzeugen Sie wie folgt:

1. Erstellen Sie einen neuen Titel.
2. Gestalten Sie den Titel so, dass er mehrere Zeilen umfasst und wählen Sie eine passende Schriftgröße.
3. Zentrieren Sie den Titel horizontal und vertikal mit einem Klick auf **Center (H)** und **Center (V)**.



4. Wählen Sie die Registerkarte **Bewegung (Motion)**.
5. Geben Sie im Feld **Dauer der Bewegung bei Titeleinblendung (In Motion Time)** den Wert 00:01:00;00 ein. Das Hereinfahren des Titels dauert nun 1 Minute.
6. Geben Sie im Feld **Halten (Hold)** den Wert 00:00:00;00 ein. Auf diese Weise läuft der Titel gleichmässig durch, ohne zu stoppen.

- 
7. Geben Sie im Feld **Dauer** der **Bewegung bei Titeleinblendung (Out Motion Time)** den Wert 00:01:00;00 ein. Eingangs- und Ausgangsbewegung des Titels dauern nun gleich lang. Diese Eingabe ist wichtig, weil der Titel sonst mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten herein- und wieder hinausgefahren wird.
  8. Wählen Sie als **Bewegung** bei Titeleinblendung (**In Motion**) und **Bewegung** bei Titeleinblendung (**Out Motion**) jeweils den Effekt "Slide Up A".
  9. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Eingabe zu bestätigen und das Titelfenster zu schliessen.
  10. Lassen Sie den Titel **Rendern**.
  11. Spielen Sie die Videosequenz zusammen mit dem Titel ab. Der Titel läuft nun kontinuierlich von unten nach oben durch. Sie können Titel von oben nach unten durchlaufen lassen (Hinweis: Für Texte ist dies nicht geeignet, da man sonst rückwärts lesen müsste !), von rechts nach links ("Crawl") oder von links nach rechts (Hier gilt derselbe Hinweis wie für den Rolltitel von oben nach unten !).

Die entsprechenden Eingaben nehmen Sie in den Feldern **Bewegung** bei Titeleinblendung und **Bewegung** bei Titelausblendung vor: Slide Up, Slide Left, Slide Right bzw. Slide Down.

**Hinweis:** Dieselbe Wirkung wie mit der vorstehend beschriebenen Eingabe erzielen Sie, wenn Sie bei **Bewegung** bei Titeleinblendung 2 Minuten und bei **Halten (Hold)** und **Bewegung** bei Titelausblendung jeweils den Wert "0" eintragen. In diesem Fall positionieren Sie den Titel so, dass er den ganzen Bildschirm ausfüllt, ohne die in Schritt 3) beschriebene Zentrierung mit **Center (V)** und **Center (H)** vorzunehmen.

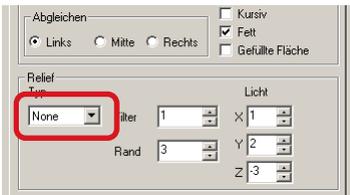
Eine weitere Möglichkeit besteht darin, nur die **Bewegung** bei Titelausblendung zu bestimmen und den Titel unterhalb der Bildschirmfläche zu positionieren.

---

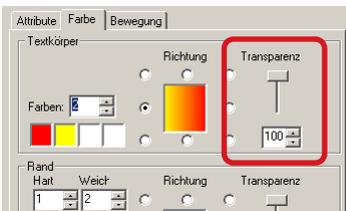
## Titel als Logo

Einen halbtransparenten Titel können Sie als Logo in Ihre Videosequenz einblenden.

1. Erstellen Sie einen neuen Titel.
2. Schieben Sie ihn in die gewünschte Position auf dem Monitor.
3. Wählen Sie im Feld **Hervorgehoben (Emboss)** als Typ **Innen (Inside)**.



4. Geben Sie in der Registerkarte **Color** im Feld **Textkörper** für die **Transparenz (Opacity)** den Wert "20" ein. Der Titel erscheint nun fast transparent.



5. Klicken Sie auf **OK**, um die Eingabe zu bestätigen.
6. Rendern Sie den Titel.
7. Spielen Sie die Timelinesequenz mit dem Titel ab und betrachten Sie das Ergebnis.

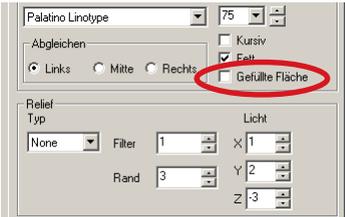
## Mit "Gefüllte Fläche" (Fill Square) eine Farbfläche erzeugen

Mit einer halbtransparenten Farbfläche ("Bauchbinde") können Sie z.B. einen Untergrund für einen Titel erzeugen, der einen Teil des Videobildes abdeckt .

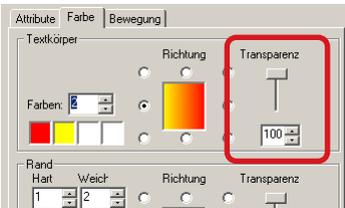
1. Erstellen Sie einen neuen Titel.

2. Geben Sie einen Text ein, der einen grossen Teil des Bildschirms belegt.

3. Klicken Sie die Box **Gefüllte Fläche (Fill square)** an.



4. Setzen Sie den Wert für die **Transparenz (Opacity)** in der Registerkarte **Color** auf "30".



5. Klicken Sie auf **Vorschau (Preview)**, um das Ergebnis zu begutachten.



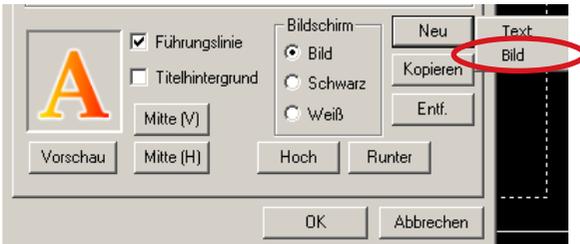
## Titel aus Grafikdateien

Als Titel können sowohl Text als auch Grafiken verwendet werden. TIFF- und TARGA-Dateien mit Alpha-Kanal werden mit ihrer eigenen Transparenz in das Video eingeblendet, so dass nur die Grafik erscheint und nicht der schwarze Hintergrund.

Um eine Grafik als Titel einzusetzen, klicken Sie auf **Neu (New)** und wählen in dem Menüfenster die Option **Grafik (Image)**. Sie

---

können auch einfach Grafikclips aus dem DV Bin mit der Maus auf den Titelmonitor ziehen.



Wählen Sie für Grafiken in der Registerkarte **Neu** die Option **Grafik**.

Alle Grafiken in den Formaten Targa (.TGA), Bitmap (.BMP), TIFF (.TIF) und JPEG (.JPG) sind als Logos im Titelgenerator verwendbar. Die Alphakanal-Information wird allerdings nur bei Grafiken im TIFF- und Targa-Format berücksichtigt.

Für Grafiken sind alle Titelattribute ausser **Relief (Emboss)** einstellbar.

## Speichern und Laden von Titeldaten

Ihre Titel können unter dem Format (.TDF) abgespeichert und in anderen RexEdit-Projekten eingesetzt werden. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Titel und wählen Sie **Als Datei speichern (Save to file)**.

Um eine Titeldatei (.TDF) in die Titelspur zu laden, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Titelspur und wählen **Aus Datei laden (Load from file)**.

Die Titeldateien können auch ins Projektfenster geladen werden.

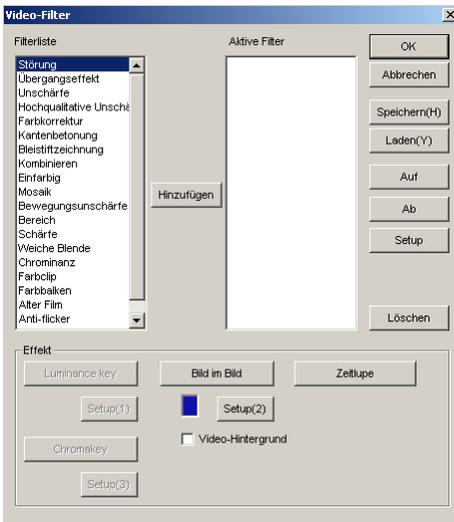
## Videofilter hinzufügen

Um einen Clip in der MainAV- oder InsertAV-Spur mit einem Videofilter zu versehen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip und wählen Sie im Menü die Funktion **Videofilter**.



Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip und wählen Sie **Videofilter**.

Die Videofilter-Dialogbox wird eingeblendet, in der auf der linken Seite alle verfügbaren Videofiltertypen aufgelistet sind.



Wählen Sie mit einem Klick auf den Filternamen einen Filter aus oder bestätigen Sie Ihre Wahl mit **Hinzufügen (Add)**. Der Filtername erscheint nun im rechten Fenster der Dialogbox, in dem alle für diesen Clip aktivierten Filter stehen .

Zum Entfernen eines Filters klicken Sie auf den Filternamen und wählen **Löschen (Delete)**.

Um die Einstellungen eines bestimmten Filters zu ändern, wählen Sie diesen mit einem Doppelklick an oder mit einem einfachen

---

Klick auf den Namen und einem Klick auf das Feld **Setup**. Die Einstellungen des Filters erscheinen nun auf dem Bildschirm. Nähere Informationen zu den Einstellungen der einzelnen Filtertypen finden Sie in Kapitel 4.



**Hinweis:** Schieben Sie die Dialogbox zuerst nach links, bevor Sie **Setup** wählen, um die Parameter einzustellen, da das Setup-Fenster sonst das Vorschauenfenster verdeckt.

Videofilter werden in der Reihenfolge eingesetzt, in der sie in der Liste stehen. Wenn Sie diese Reihenfolge ändern möchten, wählen Sie den entsprechenden Filter in der Liste an und verschieben Sie ihn mit einem Klick auf **Auf (Up)** bzw. **Ab (Down)**. Setzen Sie z.B. zuerst den Filter **Störung (Noise)** und dann den Filter **Kantenbetonung (Emboss)** ein, so wird die Störung hervorgehoben. Setzen Sie aber zuerst den Filter **Kantenbetonung** und dann den Filter **Störung** ein, so liegt die Störung auf dem kantenbetonten Bild. Wurde ein Clip mit einem Videofilter verändert, so ist dies in der Timeline an der von links unten nach rechts oben verlaufenden Schraffierung zu erkennen.



Clip mit Videofilter

### **Videofilter von einem Clip auf einen anderen kopieren**

Um einen Videofilter von einem Clip auf einen anderen zu übertragen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den mit dem Filter versehenen Clip und wählen im Menü die Funktion **Videofilter kopieren (Copy video filter)**. Dann klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip, auf den der Filter kopiert werden soll, und wählen im Menü **Videofilter einfügen (Paste video filter)**.

---

## Speichern und Laden von Filtereinstellungen

Die aktuellen Einstellungen eines Videofilters können Sie (zusammen mit den Einstellungen aller anderen Filter) in einer Filterdatei speichern. Zum Abspeichern der Filterparameter klicken Sie auf das Feld **Speichern (Save)**. Eine Dialogbox erscheint, in der Sie zur Eingabe eines Namens für Ihre Filterdatei aufgefordert werden.

Zum Laden von abgespeicherten Filterparametern klicken Sie auf das Feld **Laden (Load)** und wählen eine Filterdatei in der eingeblendeten Dialogbox. Nach dem Laden der Datei erscheinen die entsprechenden Filter rechts in der Liste der aktiven Filter, und es erscheint ein Fenster, in dem Sie gefragt werden, ob Sie die gespeicherten Einstellungen übernehmen möchten. Mit einem Klick auf **Ja (Yes)** bestätigen Sie den Ladevorgang, mit **Nein (No)** brechen Sie ihn ab und können dann - falls gewünscht - eine andere Filterdatei laden.



**Hinweis:** Wenn Sie dieselben Filter in verschiedenen Projekten einsetzen möchten, speichern Sie die Filterparameter in einer Datei ab.

## Rendern von Filtern

Da die Echtzeitfähigkeit Ihres Systems von der Prozessorleistung abhängt, gibt es praktisch keine Beschränkung für die Anzahl der gleichzeitig in einem einzigen Clip eingesetzten Echtzeitfilter. Sie können einen Clip z.B. mit drei Filtern versehen - **Alter Film (Old Movie)**, **Farbkorrektur (Color Correction)** und **Bewegungsunschärfe (Motion Blur)**.

Wenn Ihr System nicht schnell genug rechnet, können Sie den Clip mit dem Videofilter unter Umständen nicht in Echtzeit wiedergeben. In diesem Fall stoppt die Wiedergabe (wenn im Menü **Einstellungen** die Option **Wiedergabe bei Frame Drop stoppen** gewählt wurde) oder wird unregelmässig. Lassen Sie den Clip mit dem Filter dann rendern.

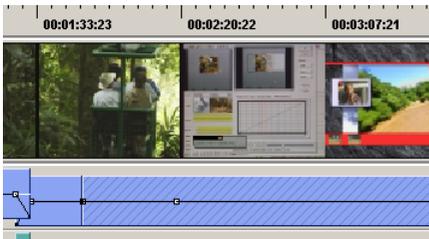
---

Beim Rendern eines Videofilters wird der ursprüngliche Videoclip zusammen mit dem berechneten Filter als neuer Clip abgespeichert. Anschliessend wird der alte Clip in der Timeline durch den neuen ersetzt.

Gehen Sie beim Rendern wie folgt vor:

1. Kontrollieren Sie, ob alle Filterparameter Ihren Vorstellungen entsprechen. Nach dem Rendern, wenn der neue Clip in der Timeline liegt, können Sie den Clip nicht mehr verlängern oder die Filterparameter ändern, ohne neu zu rendern.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip, den Sie rendern möchten.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Videoclip.



3. Wählen Sie im Kontextmenü die Option **AVI-Datei erstellen (Create AVI file)**. Wenn der Clip länger ist als 2 Gigabyte (ca. 9 Minuten), wählen Sie stattdessen **Referenz-AVI-Datei erstellen (Create ref. AVI file)**.



Wählen Sie **AVI-Datei erstellen** für Clips mit einer Länge von max. 2 GB (max. 9 Min.).  
Wählen Sie **Referenz-AVI-Datei erstellen** für Clips mit einer Länge von mehr als 2 GB (über 9 Min.).

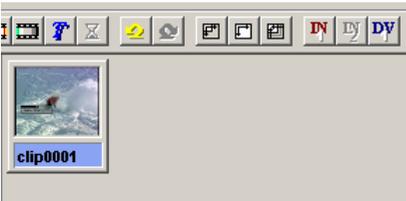
4. Geben Sie in der eingeblendeten Dialogbox Pfad und Dateinamen ein. Sie können den vorgegebenen Namen bestätigen oder einen neuen eingeben. Speichern Sie die neue AVI unbedingt auf Ihrer Videofestplatte ab.

Geben Sie Pfad und Dateinamen für die neue AVI-Datei ein.



5. Rex Edit berechnet nun den Clip mit dem Filter und legt das Ergebnis unter dem angegebenen Dateinamen ab.

6. Der neue Clip erscheint nun im Projektfenster, und auf der Timeline wird der alte Clip durch den neuen, gerenderten ersetzt.



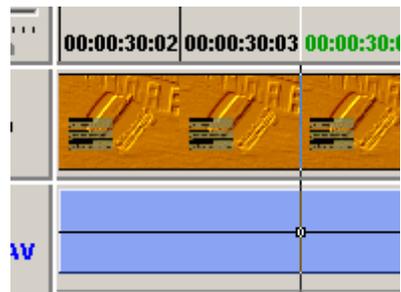
Projektfenster vor dem Rendern



Projektfenster nach dem Rendern



Timeline vor dem Rendern des Videofilters



Timeline nach dem Rendern des Filters

Im Gegensatz zu gerenderten Übergangseffekten handelt es sich bei gerenderten Videoclips um echte Videodateien. Sie lassen sich trimmen und modifizieren, ohne dass sich die Filterparameter dabei verändern, denn diese sind nun ein fester Bestandteil der Videodatei.

---

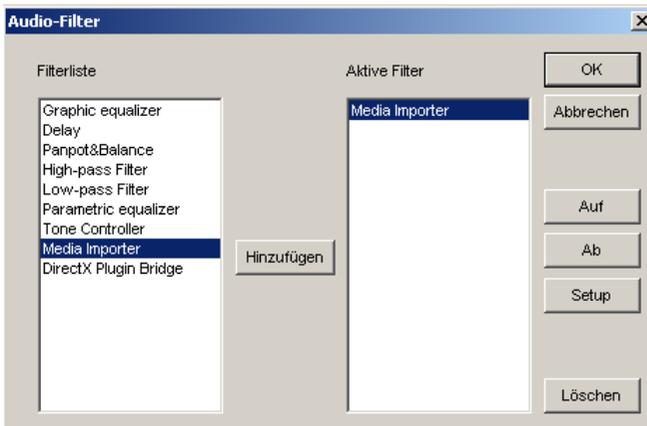
# Audiofilter hinzufügen

Um einen Audiofilter hinzuzufügen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip und wählen Sie die Option **Audiofilter**.



Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip und wählen Sie **Audiofilter**.

Nun erscheint die Audiofilter-Dialogbox. Die verfügbaren Audiofilter sind auf der linken Seite aufgelistet.



Audiofilter-Dialogbox

Mit einem Doppelklick auf den Filternamen oder einem einfachen Klick auf den Namen und einem weiteren Klick auf das Feld **Hinzufügen (Add)** erscheint der Filter rechts in der Liste der aktiven Filter. Um einen Filter von einem Clip zu entfernen, wählen Sie den Filter an und klicken auf das Feld **Löschen (Delete)**.

Um die Parameter eines bestimmten Audiofilters zu verändern, klicken Sie diesen doppelt an oder klicken Sie ihn einmal an und

---

wählen Sie dann **Setup**. Nun wird das Fenster mit den Filtereinstellungen eingeblendet. Im Kapitel 5 finden Sie nähere Informationen zur Einstellung der Parameter der verschiedenen Audiofilter.

Audiofilter werden in der Reihenfolge eingesetzt, in der sie in der Liste stehen. Wenn Sie diese Reihenfolge ändern möchten, wählen Sie den entsprechenden Filter in der Liste an und verschieben Sie ihn mit einem Klick auf **Auf (Up)** bzw. **Ab (Down)**. Setzen Sie z.B. zuerst den Filter **Graphic Equalizer** und dann den Filter **Highpass** ein, so ist die grafische Entzerrung unter Umständen nicht mehr wirksam. Setzen Sie aber zuerst den Filter **Highpass** und dann den Filter **Graphic Equalizer** ein, so ist die grafische Entzerrung uneingeschränkt wirksam. Wurde ein Clip mit einem Audiofilter verändert, so ist dies in der Timeline an der von rechts unten nach links oben verlaufenden Schraffierung zu erkennen.



Clip mit Audiofilter

### **Kopieren von Audiofiltern von einem Clip auf einen anderen**

Um einen Audiofilter von einem Clip auf einen anderen zu übertragen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den mit dem Filter versehenen Clip und wählen im Menü die Funktion **Audiofilter kopieren (Copy audio filter)**. Dann klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip, auf den der Filter kopiert werden soll, und wählen im Menü **Audiofilter einfügen (Paste audio filter)**.

### **Rendern von Filtern**

Da die Echtzeitfähigkeit Ihres Systems von der Prozessorleistung abhängt, gibt es praktisch keine Beschränkung für die Anzahl der gleichzeitig in einem einzigen Clip eingesetzten Echtzeitfilter. Sie können einen Videoclip z.B. mit drei Filtern versehen - **Alter Film**, **PanPot & Balance** (Panoramaregelung & Balance) und **Graphic Equalizer**.

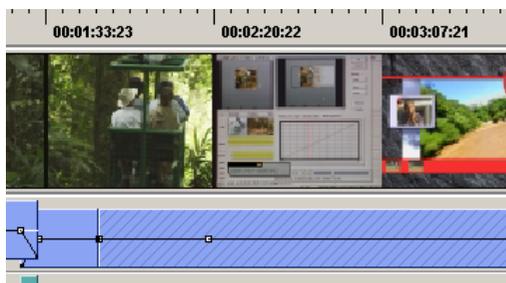
---

Wenn Ihr System nicht schnell genug rechnet, können Sie den Clip mit den Filtern unter Umständen nicht in Echtzeit wiedergeben. In diesem Fall stoppt die Wiedergabe (wenn im Menü **Einstellungen** die Option **Wiedergabe bei Frame Drop stoppen** gewählt wurde) oder wird unregelmässig. Lassen Sie den Clip mit dem Filter dann rendern.

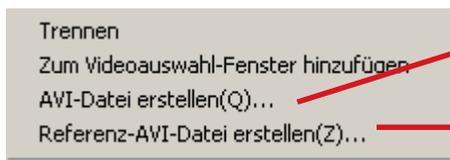
Beim Rendern eines Videofilters wird der ursprüngliche Videoclip zusammen mit den berechneten Filtern als neuer Clip abgespeichert. Anschliessend wird der alte Clip in der Timeline durch den neuen ersetzt.

Gehen Sie beim Rendern wie folgt vor:

1. Kontrollieren Sie, ob alle Filterparameter Ihren Vorstellungen entsprechen. Nach dem Rendern, wenn der neue Clip in der Timeline liegt, können Sie den Clip nicht mehr verlängern oder die Filterparameter ändern, ohne neu zu rendern.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip, den Sie rendern möchten.



3. Wählen Sie in dem eingeblendeten Menüfenster die Option **AVI-Datei erstellen (Create AVI file)**. Wenn der Clip länger ist als 2 Gigabyte (ca. 9 Minuten), wählen Sie stattdessen **Referenz-AVI-Datei erstellen (Create ref. AVI file)**.



Wählen Sie **AVI-Datei erstellen**.

für Clips mit einer Länge von max. 2 GB (max. 9 Min.).

Wählen Sie **Referenz-AVI-Datei erstellen**

für Clips mit einer Länge von mehr als 2 GB (über 9 Min.).

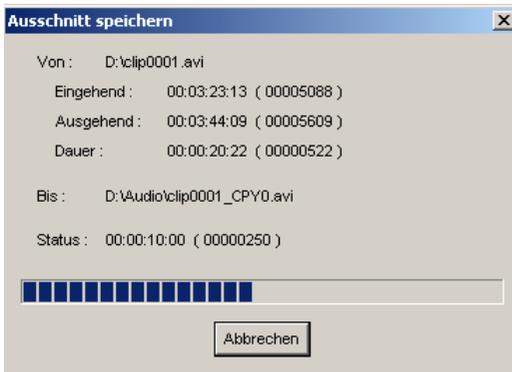
---

4. Geben Sie in der eingeblendeten Dialogbox Pfad und Dateinamen ein. Sie können den vorgegebenen Namen bestätigen oder eine neuen eingeben. Speichern Sie die neue AVI unbedingt auf Ihrer Videofestplatte ab.

Geben Sie Pfad und Dateinamen für die neue AVI-Datei ein.

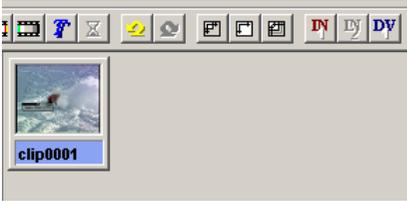


5. Rex Edit berechnet nun den Clip mit dem Filter und legt das Ergebnis unter dem angegebenen Dateinamen ab.



Renderdialog

6. Der neue Clip erscheint nun im Projektfenster, und auf der Timeline wird der alte Clip durch den neuen, gerenderten ersetzt.



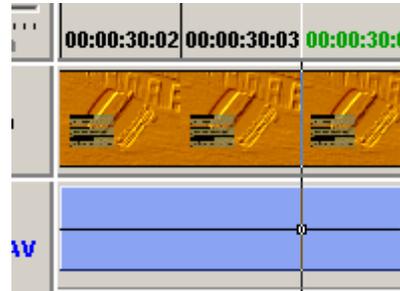
Projektfenster vor dem Rendern



Projektfenster nach dem Rendern



Timeline vor dem Rendern des Videofilters



Timeline nach dem Rendern des Filters

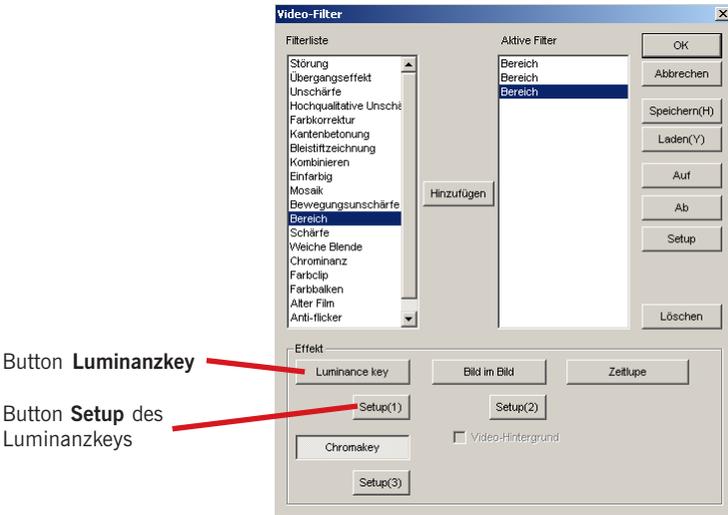
Im Gegensatz zu gerenderten Überblendungen verhalten sich gerenderte Videoclips wie normale, eingespielte Clips. Sie lassen sich trimmen und modifizieren, ohne dass sich die Filterparameter dabei verändern, denn diese sind nun ein fester Bestandteil der Videodaten. Audioclips mit Filtern können nicht gerendert werden.

## Luminanzkey

Auf der InsertAV-Spur liegende Clips können als Vordergrund für einen Luminanzkey verwendet werden. Beim Luminanzkey wird ein Teil des Vordergrundbildes anhand seines Helligkeitwertes ausgestanzt und durch ein Hintergrundbild ersetzt. Besteht das Vordergrundbild z.B. aus einer dunklen Figur auf einer hellen Fläche, so kann der dunkle Bereich ausgestanzt und durch das auf der MainAV-Spur liegende Hintergrundbild ersetzt werden. Ebenso ist es möglich, die helle Fläche auszustanzen und durch das Hintergrundbild zu ersetzen.

## Luminanzkey aktivieren und deaktivieren

Der Luminanzkey kann nur auf Clips angewendet werden, die auf der InsertAV-Spur liegen. Um den Luminanzkey zu aktivieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip, wählen die Funktion **Videofilter** und klicken dann auf den Button **Luminanzkey (Luminance key)** im unteren Bereich des Videofilterdialogs.



Der Button erscheint nun eingedrückt. Zum Ausschalten des Luminanzkeys klicken Sie erneut auf diesen Button.

## Luminanzkey-Setup

Für die Anwahl des Luminanzkey-Setups klicken Sie auf den Button **Setup** unterhalb des Buttons **Luminanzkey**. Im Kapitel "Videofilter" finden Sie eine detaillierte Beschreibung der Luminanzkey-Parameter.

---

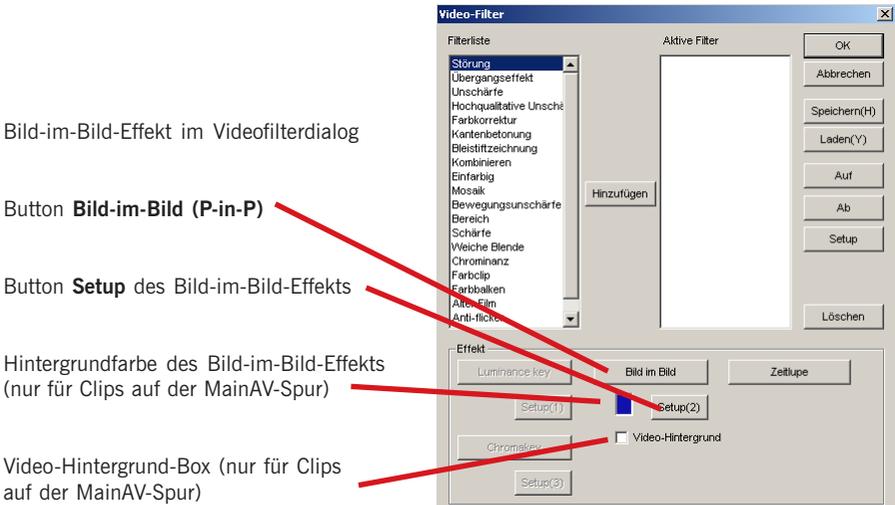
# Bild-im-Bild-Effekt (Picture-In-Picture)

---

Mit dem Bild-im-Bild-Effekt wird eine Videosequenz verkleinert über einer anderen platziert, und beide werden gleichzeitig abgespielt.

## Bild-im-Bild-Effekt aktivieren und deaktivieren

Der Bild-im-Bild-Effekt kann auf Clips angewendet werden, die auf der MainAV- oder InsertAV-Spur liegen. Um einen Clip mit diesem Effekt zu versehen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip und wählen Sie im Menü die Funktion **Videofilter**. Klicken Sie nun auf den Button **Bild-im-Bild (P-In-P)** im unteren Bereich des Videofilterdialogs.



Der Button erscheint nun eingedrückt. Zum Abschalten des Bild-im-Bild-Effekts klicken Sie erneut auf diesen Button.

## Setup des Bild-im-Bild-Effekts

Klicken Sie auf den Button **Setup** unter dem Button **Bild-im-Bild (P-in-P)**, um weitere Einstellungen vorzunehmen. Im Kapitel "Videofilter" finden Sie nähere Informationen zu den Parametern dieses Effekts.

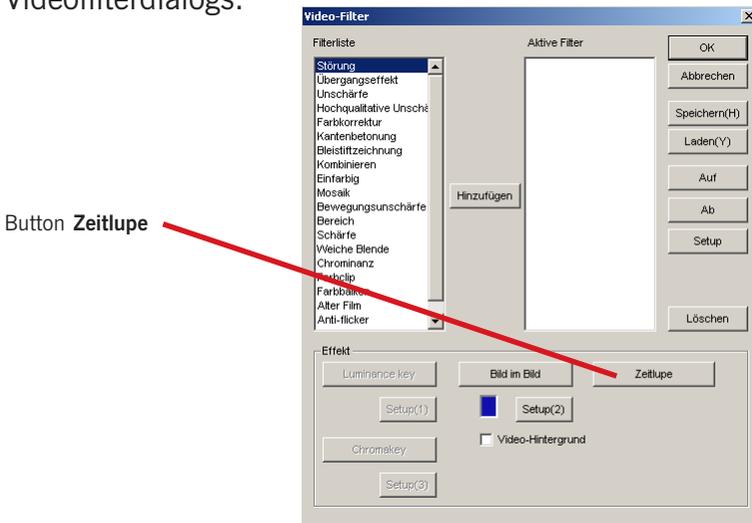
---

# Zeitlupe

Mit der Zeitlupenfunktion können Clips mit halber Normalgeschwindigkeit ohne Ton abgespielt werden. Andere Geschwindigkeiten und Zeitlupe mit Ton sind mit der aktuellen Software-Version nicht möglich.

## Zeitlupe aktivieren und deaktivieren

Clips können sowohl auf der MainAV-als auch auf der InsertAV-Spur in Zeitlupe wiedergegeben werden. Zum Aktivieren der Zeitlupe für einen Clip klicken Sie diesen mit der rechten Maustaste an, wählen im Menü die Funktion **Videofilter** und klicken dann auf den Button **Zeitlupe (Slow motion)** im unteren Bereich des Videofilterdialogs.



Der Button **Zeitlupe** erscheint gedrückt, wenn er aktiviert ist. Zum Deaktivieren der Zeitlupe klicken Sie erneut auf den Button.

## Setup der Zeitlupenfunktion

Für die Zeitlupe gibt es keine Setup-Einstellungen.

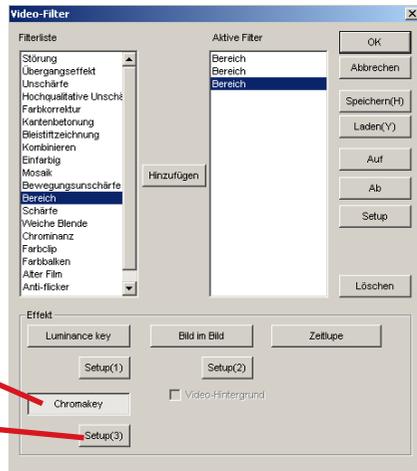
---

# Chromakey

Mit dem Chromakey können Sie einen Teil des Vordergrundbildes anhand seiner Farbe ausstanzen und diesen Bereich durch das Hintergrundbild ersetzen. Die **AutoFit**-Funktion (“Automatische Anpassung”) wählt automatisch eine Keyfarbe aus, und die Funktion **AutoFit Tracking** (“Nachführung der automatischen Anpassung”) sorgt dafür, dass der Key auch bei geringfügigen Farbveränderungen der Videosequenz sauber eingestellt bleibt.

## Chromakey aktivieren und deaktivieren

Der Chromakey kann nur auf Clips in der InsertAV-Spur angewendet werden. Um den Chromakey zu aktivieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip, wählen im Menü die Funktion **Videofilter** und klicken dann auf den Button **Chromakey** im unteren Bereich des Videofilterdialogs.



Button **Chromakey**

Button **Setup** des Chromakeys

## Chromakey-Setup

Für die Anwahl des Chromakey-Setups klicken Sie auf den Button **Setup** unterhalb des Buttons **Chromakey**. Im Kapitel “Videofilter” finden Sie eine detaillierte Beschreibung der Chromakey-Parameter.

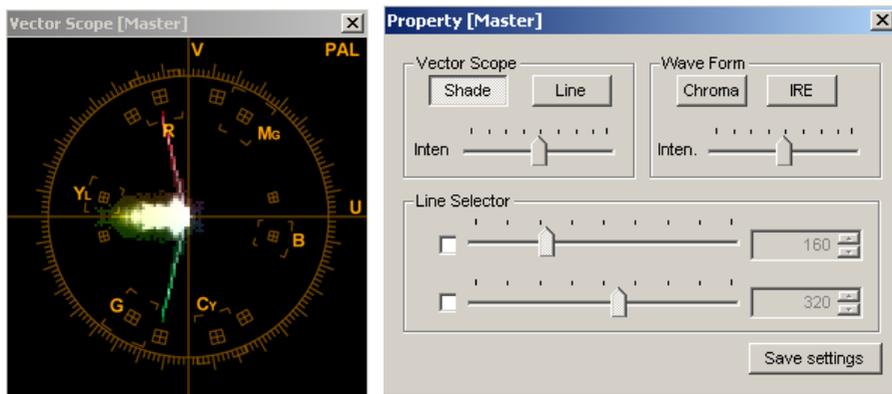
---

# Anzeige von Vektorskop und Oszilloskop

---

## Vektorskop-Anzeige

Um das Vektorskop einzublenden, aktivieren Sie die Option **Vektorskop anzeigen (Show vector scope)** im Menü **Ansicht (View)**. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Vektorskop, um das Fenster mit den Eigenschaften der Vektorskop- und Oszilloskopanzeige einzublenden.



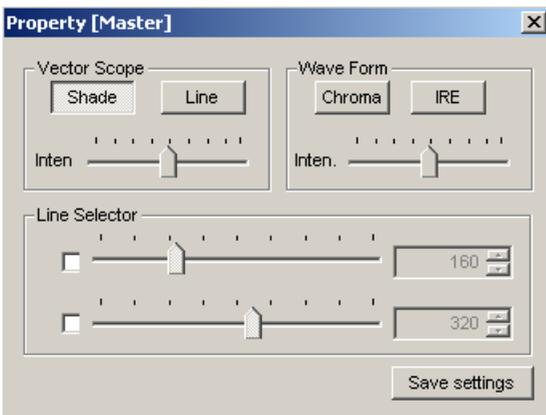
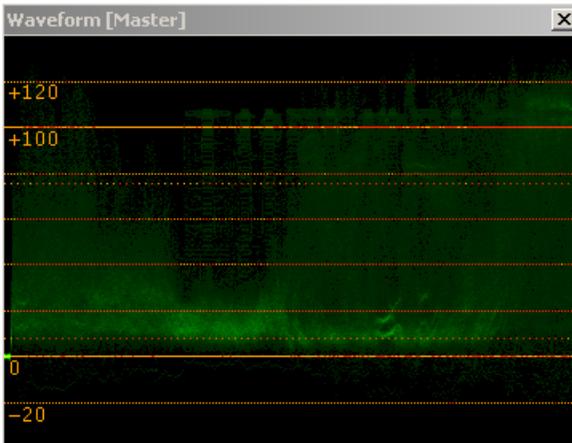
**Schatten (Shade)** zeigt die Zusammensetzung des Farbsignals in Form von Licht und Schatten. Je heller eine Farbe auf dem Vektorskop erscheint, umso höher ist der Farbanteil im Videosignal. **Zeildarstellung (Line)** zeigt die Zusammensetzung des Farbsignals im Zeilenmodus.

Mit **Intensität (Intensity)** wird die Helligkeit der Vektorskopanzeige eingestellt. Schieben Sie den Regler nach rechts, um die Helligkeit zu erhöhen.

## Oszilloskop-Anzeige

Um das Oszilloskop einzublenden, aktivieren Sie die Option **Oszilloskop anzeigen (Show waveform)** im Menü **Ansicht (View)**. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Oszilloskop, um das

Fenster mit den Eigenschaften der Vektorskop- und Oszilloskopanzeige einzublenden.



Im Modus **Chroma** zeigt das Oszilloskop nur die Chromakomponente des Signals an, nicht jedoch die Luminanz.

Im Modus **IRE** wird nur die Luminanz des Signals dargestellt, nicht jedoch der Chromaanteil.

Mit **Intensität (Intensity)** wird die Helligkeit der Oszilloskopanzeige eingestellt. Schieben Sie den Regler nach rechts, um die Helligkeit zu erhöhen.

---

## Anzeige des Timeline-Timecodes im Bild

---

Der Timecode der Timeline kann durch Aktivieren der Option **Timecode im Bild anzeigen (Show timecode on video)** in das Videobild eingeblendet werden. Der Timecode liegt dabei sowohl am analogen als auch am DV-Ausgang an. Aber achten Sie darauf, dass Sie diese Funktion abschalten, wenn Sie eine Datei aus der Timeline oder aus markierten Timeline-Abschnitten erzeugen, denn dieser Timecode ist dann auch in der Ausgangsdatei zu sehen. Auf das Rendern von Überblendungen oder Filtern wirkt sich der Timecode hingegen nicht aus.

## Ausspielen Ihrer fertigen Sequenz auf Band

---

Als letzten Schritt in der Bearbeitung Ihrer Videosequenz müssen Sie diese nun noch auf Band ausspielen. Dies ist sowohl mit RexEdit als auch mit RexVideo möglich. In diesem Handbuch beschreiben wir das Ausspielen direkt aus RexEdit, da dieser Weg der schnellste ist.

### SyncRecord (Synchronisierte Aufnahme)

Gehen Sie wie folgt vor, um Ihre Timeline-Sequenz auf Ihren DV-Camcorder oder Videorecorder auszuspielen:

1. Überprüfen Sie, ob die Timeline in Echtzeit abgespielt wird. Wenn bestimmte Timeline-Abschnitte nicht in Echtzeit wiedergegeben werden, so lassen sie alle Übergänge mit dem Befehl **Alle Effekte rendern (Render all effects)** berechnen. Wird die Timeline immer noch nicht in Echtzeit abgespielt, so rendern Sie alle Clips, die mit Filtern versehen sind (nähere Informationen finden Sie im vorherigen Abschnitt).



Klicken Sie auf den Button **Alle Effekte rendern**, sofern dieser nicht grau unterlegt ist.

- 
- Legen Sie eine Leercassette in Ihr DV-Gerät ein und kontrollieren Sie, dass die Löschsperre nicht eingedrückt ist.
  - Klicken Sie im Deck Controller auf den Button **SyncRecord**.



RexEdit beginnt nun an der aktuellen Bandposition mit dem Ausspielen der Timeline-Sequenz.

### Manuelle Aufnahme (Manual Record)

Gehen Sie wie folgt vor, um Ihre Timeline-Sequenz auf ein Gerät mit DV-Anschluss oder analogem Anschluss zu überspielen:

- Verbinden Sie den Eingang des Gerätes mit dem Ausgang der Schnittkarte. Eine genaue Anleitung finden Sie in der Einbauanleitung.
- Überprüfen Sie, ob die Timeline in Echtzeit abgespielt wird. Wenn bestimmte Timeline-Abschnitte nicht in Echtzeit wiedergegeben werden, so lassen sie alle Übergänge mit dem Befehl **Alle Effekte rendern (Render all effects)** berechnen.



Klicken Sie auf den Button **Alle Effekte rendern**, sofern er nicht grau unterlegt ist.

Wird die Timeline immer noch nicht in Echtzeit abgespielt, so rendern Sie alle Clips, die mit Filtern versehen sind (nähere Informationen finden Sie im vorherigen Abschnitt).

- Es empfiehlt sich, am Anfang und Ende Ihrer Timeline einen Schwarzclip oder Farbbalken mit einer Dauer von 5-10 Sekunden einzufügen.
- Sofern Sie die Timeline nicht mehrmals hintereinander ausspielen möchten, deaktivieren Sie die Funktion **Wiedergabe wiederholen (Repeat playback)** im Menü **Einstellungen (Settings)**.
- Legen Sie eine Leercassette in Ihr DV-Gerät ein und kontrollieren Sie, dass die Löschsperre nicht eingedrückt ist.

---

6. Stellen Sie Ihre Kamera oder Ihren Recorder von Hand auf **Aufnahmepause (Rec Pause)**.

7. Setzen Sie den Cursor an den Anfang der Timeline oder springen Sie mit **Strg + Pos 1 (Control + Home)** an den Anfang der Timeline.

8. Starten Sie die Timeline-Wiedergabe durch Drücken der Leertaste and starten Sie anschliessend sofort die Aufnahme des angeschlossenen Gerätes durch Freigabe der Taste **Rec Pause**. Am Ende der Timeline stoppt die Kamera oder der Recorder die Aufnahme von selbst.

## **Timeline oder Timeline-Abschnitte exportieren**

---

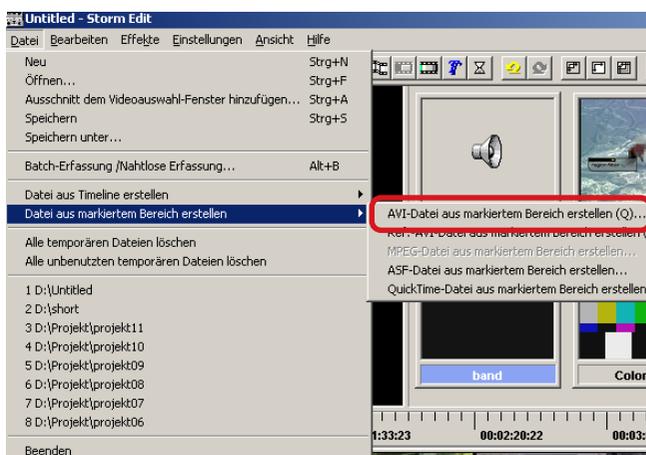
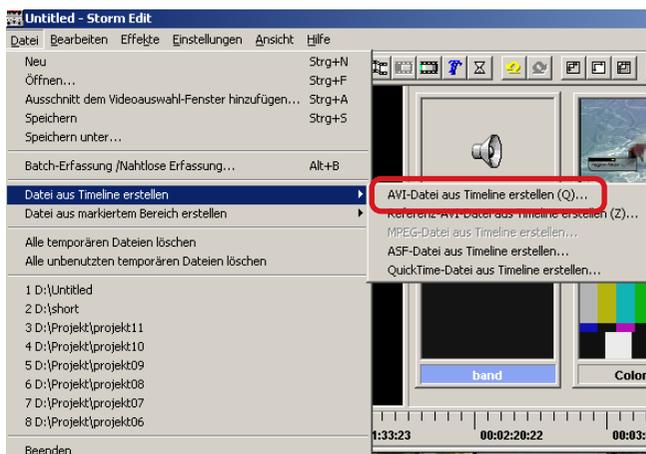
In den meisten Fällen werden Sie Ihr Projekt wahrscheinlich mit SyncRecord oder manueller Aufnahme ausspielen. In manchen Fällen empfiehlt es sich jedoch, die Timeline oder bestimmte Timeline-Abschnitte als Datei zu exportieren und zu speichern, so z.B. wenn Sie zwei Projekte miteinander kombinieren, die geschnittene Sequenz in einem anderen Programm weiterverwenden oder Ihr fertiges Video ins Internet stellen möchten. Sie können Ihr Video auf fünf verschiedene Arten als Datei direkt aus der Timeline exportieren: als AVI-, Referenz-AVI-, MPEG-, WMV- oder ASF-Datei (Windows Media Format) oder als Quicktime-Datei. Welche dieser Möglichkeiten Sie wählen, hängt davon ab, wie Sie die Sequenz anschliessend weiter verarbeiten möchten.

### **AVI-Datei exportieren**

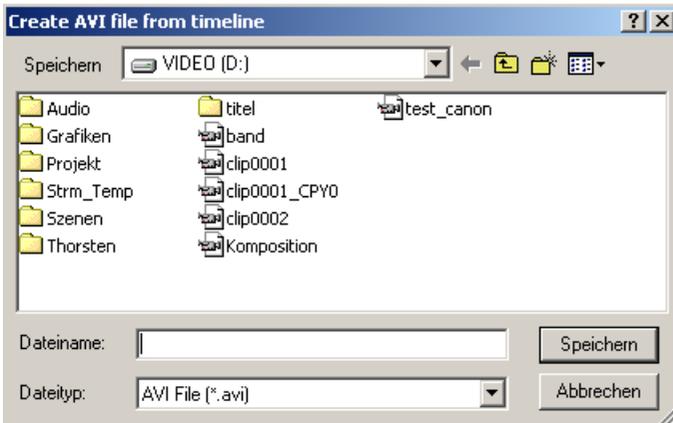
Mit der Funktion **AVI aus Timeline erstellen** oder **AVI aus markiertem Bereich erstellen** erzeugen Sie eine neue AVI-Datei, die alle Video- und Audiodaten der Timeline oder des Timeline-Abschnitts enthält. Diese AVI-Datei kann in einem anderen System geladen werden, sofern auf diesem der Canopus DV-Codec instal-

liert ist. Umfasst Ihre Timeline mehr als 2 Gigabyte (etwa 9 Minuten), so werden nur die ersten 2 GB der Timeline exportiert. Möchten Sie die gesamte Timeline exportieren, so muss in diesem Fall eine Referenz-AVI-Datei angelegt werden.

Um eine AVI-Datei aus der Timeline zu erzeugen, wählen Sie im Menü **Datei (File)** die Funktion **AVI aus Timeline erstellen (Create AVI file from timeline)** oder **AVI-Datei aus markiertem Bereich erstellen (Create AVI file from marked area)**.

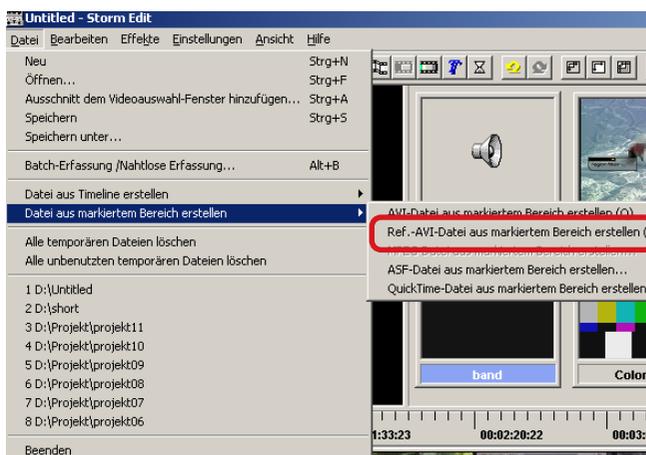
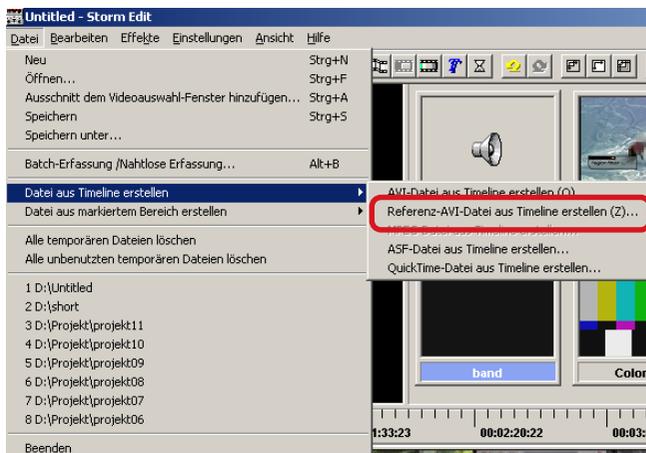


Nun öffnet sich eine entsprechende Dialogbox; geben Sie einen Dateinamen ein und bestätigen Sie mit **Ok**.



Mit der Funktion **Referenz-AVI aus Timeline erstellen (Create ref. AVI file from timeline)** erzeugen Sie eine Referenz-AVI-Datei, die auf die Datei verweist, welche die Video- und Audiodaten der Timeline enthält. Auf alle unveränderten Clips in der Timeline weist diese AVI lediglich hin, während Timeline-Abschnitte, die in irgendeiner Form verändert wurden, gerendert und in der AVI-Datei und den zugehörigen Dateien abgelegt werden, welche die eigentlichen Daten enthalten. Diese AVI-Datei ist fest mit den Clipdateien sowie mit den Renderdateien verkoppelt und darf daher nicht allein in ein anderes System überspielt werden. In diesem Fall muss die gesamte Festplattenstruktur mit allen Quellclips und Pfaden komplett auf den anderen Computer übertragen werden. Referenz-AVI-Clips belegen jedoch im Vergleich zu einem vollständigen Rendervorgang nur wenig Speicherplatz und dürfen unbegrenzt lang sein. Daher ist es durchaus sinnvoll, Referenz-AVI-Dateien von Projekten zu erzeugen, die in andere Projekte eingebunden werden sollen.

Um eine Referenz-AVI-Datei aus der Timeline oder einem Timelin-Abschnitt zu erzeugen, wählen Sie im Menü **Datei** die Funktion **Referenz-AVI aus Timeline erstellen (Create ref. AVI file from timeline)** oder **Referenz-AVI aus markiertem Bereich erstellen (Create ref. AVI from marked area)** erzeugen.



Nun öffnet sich eine entsprechende Dialogbox; geben Sie einen Dateinamen ein und bestätigen Sie mit **Ok**.

---

## Referenz-AVI-Dateien und die 2GB-Grenze

Die Grösse von Standard-AVI-Dateien ist auf 2 Gigabyte begrenzt. Dies entspricht (je nach Audio-Abtastrate) etwas mehr als 9 Minuten Video im DV-Format. Canopus umgeht diese Beschränkung mit der Referenz-AVI-Technologie. Referenz-AVI-Dateien sind kleine AVI-Dateien, die auf andere Dateien verweisen, welche die eigentlichen Videodaten enthalten. Wenn Sie im Referenz-AVI-Modus arbeiten, wird eine spezielle Datei angelegt, die auf die fertig bearbeiteten Projektdateien verweist. Diese Referenz-AVI-Datei enthält den absoluten Pfad der zugehörigen Dateien, d.h. die gesamte Festplattenstruktur und der Pfad, unter dem die Dateien abgelegt sind, sind darin gespeichert.



**Die Referenz-AVI-Datei und die Dateien, welche die Daten enthalten, dürfen auf keinen Fall von ihrem Speicherplatz entfernt werden!**

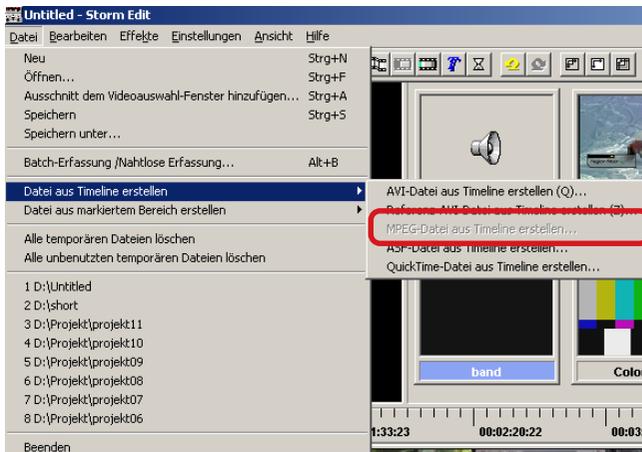
Verschieben Sie eine dieser Dateien auf ein anderes Laufwerk, so kann diese nicht mehr korrekt verarbeitet werden. Möchten Sie eine Timeline mit einer Dateigrösse von über 2 GB ( etwa 9 Minuten) ausspielen, so müssen Sie eine Referenz-AVI-Datei erzeugen.

## MPEG-Datei exportieren

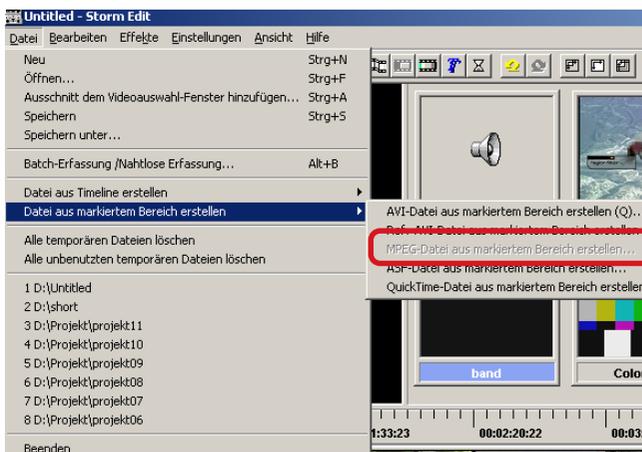
Eine MPEG-Datei können Sie mit folgenden Schritten direkt aus der Timeline exportieren, sofern Ihr Rechner mit einer der folgenden Steckkarten bestückt ist:

- Canopus Amber PCI -Karte mit Treibern V3.1 oder neuer
- Canopus DVRexRT MPEG2-Modul (gehört bei DVRexRT Professional zum Lieferumfang)
- Canopus SoftMPG-Encoder-Software.Modul (gehört bei DV-Storm zum Lieferumfang)

Wählen Sie im Menü **Datei** die Funktion **MPEG-Datei aus Timeline erstellen (Create MPEG file from Timeline)**, um eine MPEG-Datei der gesamten Timeline zu erzeugen, oder die Funktion **MPEG-Datei aus markiertem Bereich erstellen (Create MPEG file from marked area)**, um eine MPEG-Datei aus einem markierten Abschnitt zu erzeugen.



MPEG-Datei aus der Timeline erzeugen



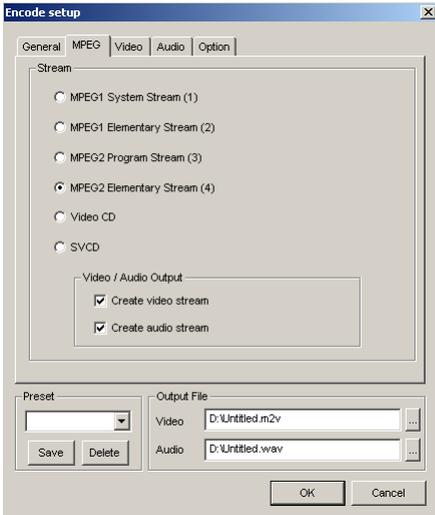
MPEG-Datei aus dem markierten Abschnitt erzeugen

(markierte option ausgegraut?)

---

## Encoder-Einstellungen

In der Registerkarte MPEG Stream Type können Sie zwischen verschiedenen Varianten von MPEG1- und MPEG2-Dateien wählen:



**MPEG1 System Stream** erzeugt eine MPEG1-Multiplex-Datei, die sowohl Video als auch Audio enthält.

**MPEG1 Elementary Stream** erzeugt separate MPEG1-Video und/oder -Audioströme. Wählen Sie entweder nur Audio, nur Video oder beide Ströme (2 Dateien), indem Sie eine der beiden Optionen **Create Video Stream** und **Create Audio Stream** oder beide anklicken. Die Funktion **Elementary Stream** wird meist bei der DVD-Produktion eingesetzt.

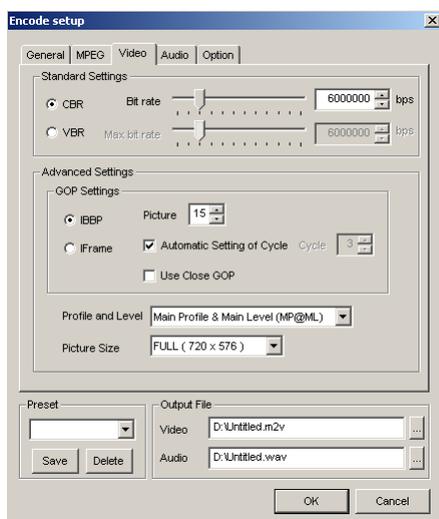
**MPEG2 Program Stream** erzeugt eine MPEG2-Multiplexdatei, die sowohl Video als auch Audio enthält.

**MPEG2 Elementary Stream** erzeugt separate MPEG1-Video und/oder -Audioströme. Wählen Sie entweder nur Audio, nur Video oder beide Ströme (2 Dateien), indem Sie eine der beiden Optionen **Create Video Stream** und **Create Audio Stream** oder beide anklicken. Die Funktion **Elementary Stream** wird meist bei der DVD-Produktion eingesetzt.

---

**Video CD** erzeugt eine MPEG1-Multiplexdatei, die sowohl Video als auch Audio enthält. Mit dieser Option können Sie Video-CDs erstellen, denn Sie wählt automatisch die geeigneten Codierungsparameter für eine Video CD gemäss den sogenannten "White Book"-Vorgaben. Nach dem Codieren können Sie die Datei in Ihre Video-CD-Autorensoftware laden.

In der Registerkarte **Video** können Sie bestimmte Videocodierungs-Parameter einstellen.



In **Profile & Level** bestimmen Sie die Parameter der MPEG-Codierung.

**MP@ML** (Main Profile at Main Level) ist das effektivste Verfahren der MPEG2-Kompression von Full-Frame-Video und ausserdem das gebräuchlichste Profil für die DVD-Produktion. MP@ML arbeitet mit I-Frames, B-Frames und P-Frames.

**SP@ML** (Simple Profile at Main Level) ist nicht ganz so wirkungsvoll wie MP@ML, ist aber leichter zu decodieren. SP@ML arbeitet mit I-Frames und P-Frames.

---

**MP@LL** (Main Profile at Low Level) ist das effektivste Verfahren der MPEG2-Kompression von Half-Frame-Video. Es arbeitet mit I-Frames, B-Frames und P-Frames.

**I-Frame only** ist das schlechteste Kompressionsverfahren und vergleichbar mit Motion JPEG (MJPEG).

Mit **Image Size** bestimmen Sie die Grösse des Ausgangsbildes. Diese Einstellung hängt von der jeweils gewählten MPEG-Kompression ab. Für MPEG1 ist eine Bildgrösse von 352 x 288 (PAL) vorgegeben. Eine höhere Auflösung können Sie nur mit der MPEG2-Kompression erzielen.

Im Feld **Bit rate control** stellen Sie die Qualität der Codierung ein. Welche Video-Bitrate Sie wählen, hängt von der gewählten MPEG-Kompression ab. Bei MPEG1 ist die Bitrate auf 1,5Mb/s begrenzt. Bei MPEG-2 können Sie Bitraten bis zu 15 Mb/s einstellen. Bei DVD-Heimvideo kommen Bitraten zwischen 4Mb/s und 8Mb/s zur Anwendung.

In den Feldern **CBR** und **VBR (Constant bit rate** bzw. **variable bit rate)** wird festgelegt, ob eine konstante oder variable Bitrate verwendet werden soll.

Im Feld **CBR** kann nur eine konstante Bitrate definiert werden, wobei die besonderen Eigenschaften der Videosequenz unberücksichtigt bleiben. Die konstante Bitrate (Grösse) führt zu unterschiedlichen qualitativen Ergebnissen.

Eine Sequenz mit einem Nachrichtensprecher enthält z.B. wenig Bewegung, mit Ausnahme von Lippen- und Kopfbewegungen. Dies bedeutet, dass die Bitrate hier verringert werden kann, ohne dass die Qualität darunter leidet. Ändert sich jedoch in einer Sequenz z.B. der Anteil der Bewegung, so führt dies zu Qualitätsunterschieden.

---

Im Feld **VBR (Variable Bitrate)** können Sie eine Bitrate bestimmen, die sich den unterschiedlichen Situationen der Videosequenz anpasst. Die variable Bitrate (Grösse) sorgt für eine gleichbleibend gute Qualität. Der MPEG-Encoder setzt in diesem Fall je nach dem Anteil der Veränderung im Video unterschiedlich viele Bits ein. Die Sequenz mit dem Nachrichtensprecher enthält so wenig Bewegung, dass der Encoder hier eine entsprechend niedrige Bitrate wählen würde. Bei einer komplexeren Sequenz, in der z.B. ein Wasserfall gezeigt wird, passt der Encoder die jeweils benötigte Bitrate automatisch an die aktuellen Bedürfnisse an, so dass eine gleichbleibend gute Qualität erzielt wird. Mit der Einstellung **VBR** kann die Bitrate im Bedarfsfall sehr stark erhöht werden.

Geben Sie im Feld **Base Bit Rate (min. Bitrate)** den Minimalwert und im Feld **Max (Max. Bitrate)** den Maximalwert (Spitzenwert) ein. Beim Export einer MPEG-Datei werden die entsprechenden VBR-Werte dann berücksichtigt.

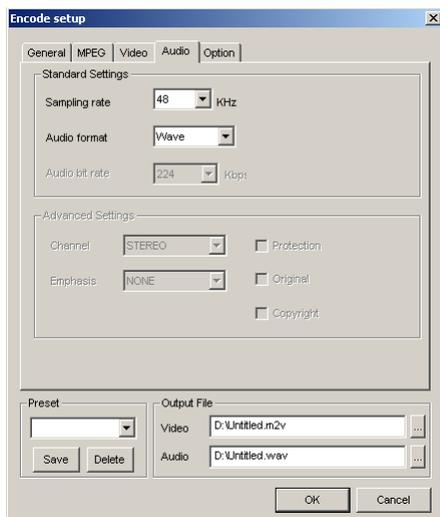
Mit **GOP Pattern** bezeichnet man die Anordnung der Frames (Vollbilder) in einem MPEG-Strom. Das GOP besteht aus einer variablen Anzahl von I-, B- und P-Frames. Mit der Einstellung **IBBP** erzielen Sie bei niedrigen Datenraten die beste Qualität. Die Einstellung **I-frame only** ergibt eine hohe Qualität, benötigt aber eine höhere Datenrate. Wenn Sie eine möglichst geringe Bandbreite bei gleichbleibend guter Qualität haben möchten, sollten Sie die GOP-Einstellung **IBBP** wählen. Die Option **I-frame only** kommt nur in speziellen Fällen zur Anwendung.

**GOPs for streaming** erzeugt GOPs, die zum Streamen von Video verwendet werden können. Diese GOPs sind so bemessen, dass sie als eigenständige Einheiten übertragen werden können, so dass der Empfänger keine bruchstückhaften GOPs erhält.

---

**Closed GOPs** erzeugt GOPs, die keinen Hinweis auf externe Daten enthalten. Diese Einstellung macht dann Sinn, wenn GOPs einzeln oder zeitweise und nicht als Teil eines kontinuierlichen Stroms zum Einsatz kommen.

In der Registerkarte **Audio** können Sie einstellen, auf welche Weise das Audiosignal codiert werden soll. Sie haben hier die Wahl zwischen **raw PCM WAVE** und **MPEG1 Layer II**.



Die **Sampling rate (Abtastrate)** ist entscheidend für die Klangtreue des Ausgangssignals. Je höher die Abtastrate, desto besser wird der Frequenzbereich wiedergegeben.

Im Feld **Audioformat** definieren Sie das Audiocodierungsformat. Beim Codieren von Elementary Streams erzeugen Sie mit der Option **WAVE** ein unkomprimiertes Stereo-PCM-Signal in Form einer dem Video entsprechenden WAV-Datei. Mit der Option **Layer2** erzeugen Sie eine MPEG-Layer II Audiodatei.

Mit der **Audio-Bitrate** (keine Option bei PCM WAVE) bestimmen Sie die Anzahl der Bits, mit der das Audiosignal codiert wird. Je höher die Bitrate, desto besser die Wiedergabe, aber desto mehr Speicherplatz benötigt die Audiodatei.

---

Im Feld **Channels (Kanäle)** können Sie eine von vier Möglichkeiten der Audiocodierung auswählen. Die Qualität ist bei allen vier Betriebsarten gleich hoch, aber in den Betriebsarten **Stereo** und **Joint** wird das Stereosignal berechnet. Dabei werden Gemeinsamkeiten der beiden Kanäle berücksichtigt, um die Bandbreite zu verringern.

Im Modus **Dual** werden ähnlich wie bei der herkömmlichen Stereoaufnahme zwei unabhängige Monokanäle erzeugt.

Im Modus **Mono** wird ein einziger Monokanal erzeugt.

Im Modus **Stereo** werden zwei Stereokanäle mit denselben Daten erzeugt, wodurch sich die zur Erzielung einer gleichbleibend hohen Qualität benötigte Informationsmenge verringert.

Im Modus **Joint** werden zwei Stereokanäle erzeugt, die miteinander in einer bestimmten Beziehung stehen und Töne und Geräusche gemeinsam nutzen. Dieser Modus ist der effektivste, wenn man eine gleichbleibend hohe Qualität bei geringer Bandbreite erzielen möchte.

Im Feld **Emphasis** wird festgelegt, ob die hohen Frequenzanteile zur besseren Rauschunterdrückung angehoben werden sollen oder nicht. Das Wiedergabegerät stellt in diesem Fall fest, ob das Audiosignal mit aktivierter Emphasis codiert wurde und kompensiert diese Einstellung gegebenenfalls.

Das Feld **None (Keine)** wird angewählt, wenn keine Emphasis eingesetzt werden soll. Das Audiosignal wird dann unverändert codiert.

Im Feld **50/15  $\mu$ s** ist für die Emphasiskurve ein Wert von 50/15  $\mu$ s definiert.

Im Feld **CCITT J17** ist für die Emphasiskurve der Modus CCITT J.17 spezifiziert.

In der Registerkarte **Filter** können Sie wählen, welcher Filter vor der MPEG-Codierung des Videosignals zum Einsatz kommen soll. Mit Hilfe der Filter kann das Kompressionsergebnis und damit auch die Qualität insgesamt verbessert werden. Es stehen zwei

---

Filter zur Auswahl, mit denen das Material auf die MPEG-Codierung vorbereitet werden kann: ein Vertikalfilter und ein Matrixfilter.

Mit dem **Vertikalfilter** werden die ungeraden und geraden Halbbilder vermischt und so das Flimmern im Ausgangssignal reduziert so Je höher der Filterwert, desto stärker die Auswirkung des Mischvorgangs. Bei einem Wert von 100 werden 50 % der ungeraden und 50 % der geraden Halbbilder vermischt.

Der **Matrix Filter** ermöglicht eine benutzerdefinierte Filtereinstellung. Anhand der Matrix werden die Pixel des Videobildes mathematisch berechnet. Der vorgegebene Wert erzeugt eine weichere Filterwirkung. Sie können aber auch eigene Werte in die entsprechenden Felder eingeben.

In der Registerkarte **Ausgabe (Output)** werden Sie zur Eingabe eines Namens für die Ausgangsdatei(en) aufgefordert. Klicken Sie auf den Button ..., um den oder die Dateinamen einzugeben.

MPEG-Dateien haben folgende Endungen:

**.mpa** MPEG-1 Audio Elementary Stream

**.mpv** MPEG-1 Video Elementary Stream

**.mpg** MPEG-1 Multiplex-System Stream

**.m2a** MPEG-2 Audio Elementary Stream

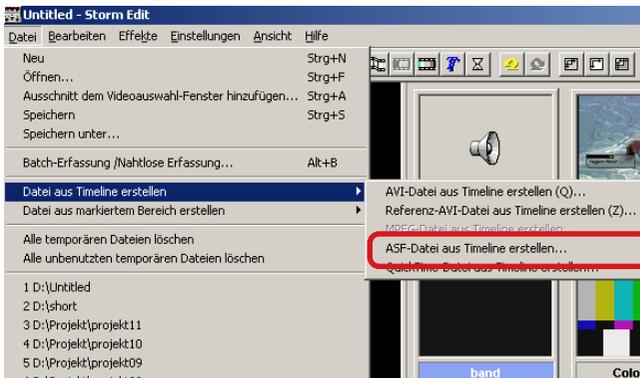
**.m2v** MPEG-2 Video Elementary Stream

**.m2p** MPEG-2 Multiplex Program Stream

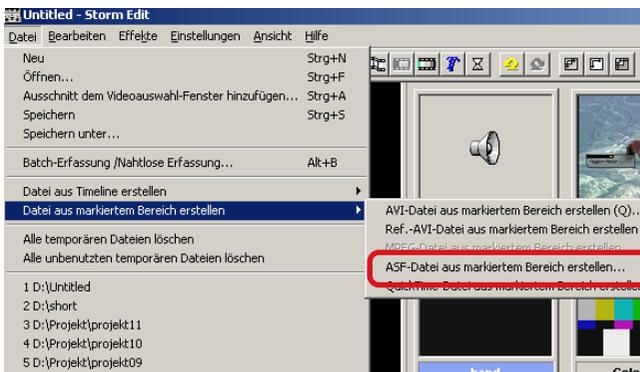
Das Feld **MPEG**-Dateiname dient zur Eingabe von Multiplex-Streams (Video-CD, MPEG-1 System Stream, MPEG-2 Program Stream), während Sie in den Feldern **Video** und **Audio** die Namen von Elementary Streams eingeben können. MPEG1-Dateien können mit dem Windows Media Player und MPEG2-Dateien mittels einer speziellen MPEG2-Decoder-Hardware oder -Software abgespielt werden. Sowohl MPEG1- als auch MPEG2-Dateien können mit RexEdit abgespielt (aber nicht bearbeitet) werden. Laden Sie diese Dateien mit dem Befehl **In Projektfenster laden (Add file to Bin window)** ins Projektfenster.

## ASF-Dateien exportieren

Bei der Software-Installation werden auch die Windows-Media-Komponenten installiert, die für die Erzeugung von Streaming Video im Microsoft-Windows-Media-Format benötigt werden. Wählen Sie im Menü **Datei (File)** die Funktion **ASF-Datei aus Timeline erstellen (Create ASF from timeline)**, um die gesamte Timeline in einer ASF-Datei abzuspeichern, bzw. die Funktion **ASF-Datei aus markiertem Bereich erstellen (Create ASF from marked area)**, um einen Teilabschnitt der Timeline als ASF-Datei zu exportieren.



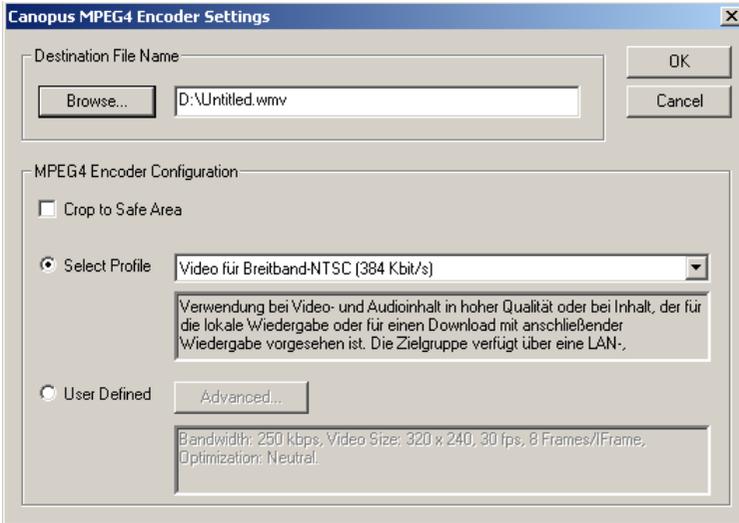
ASF-Datei aus Timeline erstellen



ASF-Datei aus markiertem Bereich erstellen

---

## Encoder-Einstellungen

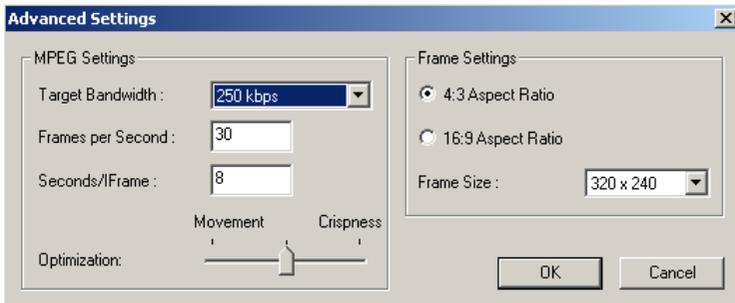


Einstellungen des Windows-Media-Encoders

Klicken Sie auf **Browse (Suchen)**, um den Namen der Zieldatei einzugeben. Aktivieren Sie die Option **Crop to Safe Area (Auf sichtbaren Bereich beschränken)**, um das Videobild auf die sichtbare Fläche zu reduzieren (dabei entstehen an allen Seiten schwarze Ränder). Sie können einen der vorgegebenen Werte übernehmen oder die Option **User defined (Benutzerdefiniert)** anklicken und unter **Advanced Settings** Ihre eigenen Werte eingeben.

---

## Weitere Einstellungen



Weitere Einstellungen für den ASF-Export

In **Target Bandwidth (Zielbandbreite)** wird angegeben, welche Bandbreite für die Wiedergabe des codierten Stroms erforderlich ist.

Im Feld **Frames per Second (Vollbilder pro Sekunde)** geben Sie ein, wieviele Frames pro Sekunde das codierte Video haben soll. Mit dem Schieberegler **Optimization (Optimierung)** können Sie das optimale Verhältnis zwischen Bewegung und Schärfe einstellen. Wenn in Ihrem Video viel Bewegung stattfindet, empfiehlt es sich, den Regler mehr in Richtung "Bewegung" zu schieben. Gibt es wenig Bewegung, so kann er mehr in Richtung "Schärfe" geschoben werden. Im Normalfall kann er in der Mittelstellung belassen werden.

Mit den Buttons **Aspect Ratio (Bildseitenverhältnis)** können Sie das Bildseitenverhältnis Ihres Projekts wählen. Klicken Sie hier das gleiche Format an wie bei der Schnittbearbeitung. Stellen Sie im Menü **Frame Size (Auflösung)** die gewünschte horizontale und vertikale Auflösung ein. Sobald Sie mit **OK** bestätigen, wird die Datei exportiert. ASF-Dateien können mit dem Windows-Media-Player abgespielt, aber nicht zurück in RexEdit geladen werden.

---

## QuickTime-Dateien exportieren

Wählen Sie im Menü **Datei (File)** die Funktion **aus Timeline erstellen (Create QuickTime from timeline)**, **Quicktime-Datei**, um die gesamte Timeline als Quicktime-Datei zu exportieren, bzw. wählen Sie **aus markiertem Bereich erstellen (Create QuickTime from marked area)**, **Quicktime-Datei**, um eine Quicktime-Datei aus einem Teilbereich der Timeline zu erzeugen.

Aktivieren Sie die Funktion **Video track enable (Videospur ein)**, um die Sequenz mit Video zu exportieren. Deaktivieren Sie die Funktion, wenn Sie die Sequenz ohne Video exportieren möchten. Aktivieren Sie die Option **Fixed aspect (festes Bildseitenverhältnis)**, um das Seitenverhältnis bei einer Veränderung der Bildgröße automatisch beizubehalten.

Aktivieren Sie die Option **Square pixel (rechteckige Pixel)**, um die Pixelauflösung an die Darstellung auf einem Computermonitor anzupassen.

Die Größe des Ausgangsvideobildes können Sie im Menü **Size (Bildgröße)** einstellen,

Aktivieren Sie die Option **Sound track enable (Audiospur aktivieren)**, wenn Sie Audio exportieren möchten.

In den **Video settings (Video-Einstellungen)** finden Sie Einstellmöglichkeiten für Video.

In den **Audio settings (Audio-Einstellungen)** finden Sie Einstellmöglichkeiten für Audio.

## Video-Einstellungen

Welche Optionen hier angeboten werden, hängt vom gewählten Kompressionsalgorithmus (CODEC) ab. Wählen Sie den gewünschten CODEC im ersten Feld unter **Kompression** an. Die **Color depth (Farbtiefe)** wählen Sie im zweiten Feld unter **Kompression** an.

Mit dem Schieberegler **Quality (Qualität)** stellen Sie die gewünschte Qualität ein.

---

Die Ausgangs-Framerate stellen Sie im Feld **Frames per second (Vollbilder pro Sekunde)** ein.

Im Feld **Key frame every \_ frames (Keyframe alle \_ Vollbilder)** geben Sie die Keyframe-Parameter in Vollbildern an.

Im Feld **Limit data rate to \_ K/Second (Datenrate auf \_ K/Sekunde begrenzen)** können Sie die Datenrate der codierten Datei auf einen bestimmten Wert begrenzen.

### **Audio-Einstellungen**

Die Audio-Einstellungen hängen vom verwendeten Kompressor-  
typ ab. Wählen Sie den Audiokompressor in der Dialogbox **Com-  
pressor**.

Mit **Size (Grösse)** bestimmen Sie die Anzahl der für Audio ver-  
wendeten Bits.

Mit **Use (Typ)** entscheiden Sie, ob Sie eine Mono- oder Stereoda-  
tei exportieren möchten.

Mit einem Klick auf den Button **Options (Optionen)** werden wei-  
tere Möglichkeiten vorgeschlagen, sofern vorhanden.

## **Wiedergabe-Puffer / Nicht echtzeitfähige Effekte**

---

### **Wiedergabepuffer**

Rechts unten im RexEdit-Fenster sehen Sie einen Zähler, der die  
Anzahl der gepufferten (zwischen gespeichert) Vollbilder an-  
zeigt. Mit Hilfe des Wiedergabepuffers kann das System auch  
kleinere Abschnitte in Echtzeit wiedergeben, die mit mehr Effek-  
ten versehen sind als normalerweise verarbeitet werden können.  
Je grösser der “überlastete” Bereich ist, desto mehr kommt der  
Wiedergabepuffer an seine Grenzen. Wenn der Zähler “0” anzeigt,  
ist das System nicht mehr in der Lage, die Sequenz in Echtzeit  
wiedertzugeben und “verliert” Frames (oder der Abspielvorgang  
wird abgebrochen).



Zähler des Wiedergabepuffers

Der Wiedergabepuffer erhöht seine Kapazität, wenn Timeline-Bereiche abgespielt werden, für die ausreichend Rechenleistung zur Verfügung steht. Sie können die Wiedergabe also auch bei halbvollem Wiedergabepuffer starten, indem Sie die Umschalttaste gedrückt halten und gleichzeitig die Leertaste drücken. Der Wiedergabepuffer hat standardmässig eine Kapazität von 1 Sekunde. Wenn Sie genug Speicherplatz auf Ihrem Rechner haben, können Sie seinen Speicher jedoch in den Einstellungen der Schnittkarte erhöhen. Nähere Informationen finden Sie in der Einbauanweisung.

### **Nicht echtzeitfähige Effekte**

Einige nicht echtzeitfähige Effekte können in bestimmten Situationen dennoch in Echtzeit abgespielt werden. Bei der Verarbeitung nicht echtzeitfähiger Effekte kommt der vorstehend beschriebene Wiedergabepuffer zum Einsatz. Es muss also ausreichend Zeit vorhanden sein, um diese Effekte "fliegend" - also während des Abspielens - berechnen zu können, sowie auch ausreichend Zeit zwischen den Effekten, damit sich der Wiedergabepuffer "erholen" kann, und die Effekte dürfen ausserdem nicht zu lang sein.

---

# Menüs und Buttons im Detail

---

## Werkzeugleiste

Die Werkzeugleiste enthält die folgenden Symbole für häufig verwendete Menübefehle:



Linke Seite der Werkzeugleiste



### Neu (New)

Löscht den aktuellen Inhalt des Projektfensters sowie die Timeline und erzeugt ein neues Projekt.



### Öffnen (Open)

Öffnet ein bereits vorhandenes Projekt



### Speichern (Save)

Speichert das geöffnete Projekt.



### In Projektfenster laden (Add clip to bin window)

Fügt den Clip im Projektfenster hinzu.



### Farbclip in Projektfenster laden (Add color clip to bin window)

Fügt den Farbclip im Projektfenster hinzu.



### RexVideo starten (Open Rex Video)

Startet Rex Video.



### Rex Audio starten (Open RexAudio)

Startet RexAudio.



### Batch-Capture / Nahtlos-Capture (Batch capture/Seamless capture)

Startet den Batch-Capture / Nahtlos-Capture-Vorgang.



### Alle Edit-Fenster schliessen (close all edit windows)

Schliesst alle RexVideo- oder RexAudio-Applikationen, die von RexEdit aus gestartet wurden.



### Ausschneiden (Cut)

Entfernt den angewählten Clip aus der Timeline und legt ihn im Zwischenspeicher ab.



### Kopieren (Copy)

Kopiert den angewählten Clip in der Timeline und legt ihn im Zwischenspeicher.



### Einfügen (Paste)

Fügt den Clip aus dem Zwischenspeicher in der Timeline ein.



### **Trennen (Separate)**

Trennt den Clip an der Position des Timeline-Cursors.



Rechte Seite der Werkzeugleiste



### **Übergang hinzufügen (Add transition)**

Fügt die Standardüberblendung zwischen zwei Clips an der Cursor-Position ein.



### **Einblenden (Add fade in)**

Fügt eine Aufblende (aus Schwarz) an der Cursor-Position ein.



### **Ausblenden (Add fade out)**

Fügt eine Abblende (ins Schwarze) an der Cursor-Position ein.



### **Titel hinzufügen/editieren (Add title/Edit title)**

Öffnet an der Cursor-Position den Titelmodus, mit dem ein Titel hinzugefügt oder editiert werden kann.



### **Alle Effekte auf der Timeline rendern (Render all effects on time line)**

Rendert alle Effekte auf der Timeline.



### **Rückgängig (Undo)**

Macht den letzten Schritt rückgängig.



### **Wiederherstellen (Redo)**

Stellt den rückgängig gemachten Schritt wieder her.



### **1/ Vorschaugröße (1/2 Preview size)**

Vorschau in halber Fenstergröße



### **Volle Vorschaugröße (Full Preview size)**

Vorschau in voller Fenstergröße



### **Vorherige Vorschaugröße wiederherstellen (Restore previous preview size)**

Stellt das zuletzt eingestellte Vorschaufenster wieder her.

---

## Timeline

Siehe Abschnitt "Timeline" weiter vorn in diesem Kapitel

### Deck Controller (Gerätesteuerung)

Mit der Gerätesteuerung können Sie das an der i.Link-Schnittstelle angeschlossene DV-Gerät fernbedienen.



#### Stop

Stoppt die Aufnahme oder Wiedergabe.



#### Play

Startet die Wiedergabe.



#### Pause

Stellt das Gerät auf Pause.



#### Rewind

Bei Stop: Spult das Band zurück.

Bei Play: Fährt das Band im sichtbaren Suchlauf zurück.



#### Previous frame (Vorheriges Bild)

Fährt ein Bild zurück.



#### Shuttle controller (Suchlaufregler)

Hier können Sie das Band im sichtbaren Suchlauf mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten vor- und zurücklaufen lassen. Rechts und links von der Mitte befinden sich jeweils 5 Raststellungen. Schieben Sie den Regler nach links, läuft das Band rückwärts, nach rechts läuft es vorwärts. Die Suchlaufgeschwindigkeiten richten sich nach Ihrem DV-Gerät, aber die Raststellungen befinden sich meist bei 1/10, 1/5, einfacher, doppelter und 20-facher Normalgeschwindigkeit.



#### Next frame (Nächstes Bild)

Fährt ein Bild vor.



#### Forward

Bei Stop: Spult das Band vor.

Bei Play: Fährt das Band im sichtbaren Suchlauf vor.



#### Record

Startet die Aufnahme.



### SyncRecord

Startet die synchronisierte Aufnahme, bei der die Timeline automatisch auf das Band überspielt wird.

## AVI-Controller

Der AVI Controller enthält die Steuer-Buttons für die Timeline-Wiedergabe.



Linke Seite des AVI-Controllers



### Stop

Stoppt die Timeline-Wiedergabe.



### Play

Startet die Timeline-Wiedergabe ab dem Cursor.



### Top frame (Erstes Bild)

Springt an den Anfang der Timeline.



### Previous clip (Vorheriger Clip)

Springt zum vorherigen Clip.



### Scroll timeline left (Timeline nach links durchlaufen)

Durchläuft die Timeline nach links.



### Previous frame (Vorheriges Bild)

Fährt den Timeline-Cursor um ein Bild zurück.



### Next frame (Nächstes Bild)

Fährt den Timeline-Cursor um ein Bild vor.



### Scroll timeline right (Timeline nach rechts durchlaufen)

Durchläuft die Timeline nach rechts.



### Bottom frame (Letztes Bild)

Springt ans Ende der Timeline.



### Mark in (Einstiegspunkt)

Setzt am Timeline-Cursor den Einstiegspunkt des Clips.



Rechte Seite des AVI-Controllers



**Mark out (Ausstiegspunkt)**

Setzt am Timeline-Cursor den Ausstiegspunkt des Clips.



**Set mark in (Einstiegspunkt setzen)**

Setzt am Timeline-Cursor den Einstiegspunkt der Timeline.



**Set mark out (Ausstiegspunkt setzen)**

Setzt am Timeline-Cursor den Ausstiegspunkt der Timeline.



**Play from in to out (Von Einstieg bis Ausstieg abspielen)**

Spielt die Timeline vom Einstiegs- bis zum Ausstiegspunkt ab.



**Jump to mark in (Zum Einstieg springen)**

Springt mit dem Timeline-Cursor zu dem auf der Timeline gesetzten Einstiegspunkt.



**Jump to mark out (Zum Ausstieg springen)**

Springt mit dem Timeline-Cursor zu dem auf der Timeline gesetzten Ausstiegspunkt.

## Statusleiste

Die Statusleiste enthält aktuelle Timeline-Informationen.



AVI/DV-Anzeige

Status

Position

Total time

Audio sampling rate

**AVI/DV-Anzeige**

Zeigt "AVI" an, wenn sich die Positionsanzeige auf die Timeline bezieht bzw. "DV", wenn sie sich auf das angeschlossene DV-Gerät bezieht.

**Status**

Zeigt den aktuellen Status von Gerät oder Timeline an.

**Position**

Zeigt die aktuelle Position von DV-Gerät oder Timeline framegenau an.

**Total time (Gesamtdauer)**

Zeigt die Gesamtdauer in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames an.

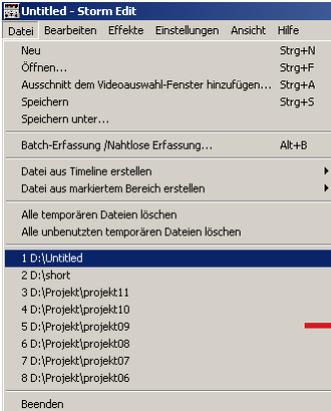
---

## Audio sampling rate (Audio-Abtaste)

Zeigt die Abtaste der Timeline an.

# Menü-Einstellungen

## Menu Datei (File)



Liste der zuletzt bearbeiteten Dateien

### Neu (New)

Löscht den Inhalt des aktuellen DV-Bin und die Timeline und erzeugt ein neues Projekt

### Öffnen (Open)

Öffnet ein bereits vorhandenes Projekt

### Clip im Projektfenster hinzufügen (Add clip to bin window)

Fügt im Projektfenster (DV Bin) einen Clip hinzu

### Playliste laden (load the playlist file)

Öffnet eine mit RexVideo erstellte Playliste und lädt die Clips in das Projektfenster und die Timeline

### Speichern (Save)

Speichert das Projekt

---

### **Speichern unter (Save as...)**

Speichert das Projekt unter einem anderen Dateinamen

### **Batch capture/Seamless capture (Batch-Capture / Nahtlos-Capture)**

Öffnet den Batch Capture/Nahtlos-Capture-Dialog. Siehe Kapitel "RexVideo" für weitere Informationen

### **Datei aus Timeline erstellen (Create file from timeline)**

#### **AVI aus Timeline erstellen (Create AVI from timeline)**

Erzeugt eine neue AVI-Datei aus der Timeline. Ist für Projekte geeignet, die maximal 2 Gigabyte gross (etwa 9 Minuten lang ) sind. Bei grösseren Projekten werden nur die ersten 2 Gigabyte als neue AVI-Datei exportiert. Verwenden Sie in diesem Fall die Funktion **Referenz-AVI aus Timeline erstellen**.

### **Referenz-AVI-Datei aus Timeline erstellen (Create ref. AVI from timeline)**

Erzeugt eine Referenz-AVI-Datei aus der Timeline, die es erlaubt, Projekt mit einer Dateigrösse von mehr als 2 Gigabyte (über 9 Minuten Dauer) zu exportieren. Die Referenz-AVI-Datei enthält Verweise auf die eigentlichen Clipdaten und Renderdateien. Im Abschnitt "Referenz-AVI-Dateien und die 2 Gigabyte-Grenze" in diesem Kapitel finden Sie nähere Informationen.

#### **MPEG aus Timeline erstellen (Create MPEG file from timeline)**

Erzeugt eine MPEG-Datei aus der Timeline

#### **ASF-Datei aus Timeline erstellen (Create ASF file from timeline)**

Erzeugt eine Windows-Media-Streaming-Datei aus der Timeline

#### **Quicktime-Datei aus Timeline erstellen (Create QuickTime file from timeline)**

Erzeugt eine QuickTime-Datei aus der Timeline.

### **Alle temporären Dateien löschen (Clear all temporary files)**

Löscht alle temporären Dateien (Renderdateien) des Projekts

### **Alle unbenutzten temporären Dateien löschen (Clear all unused temporary files)**

Löscht alle unbenutzten temporären Dateien des Projekts (gerenderte Überblendungen, die anschliessend gelöscht wurden usw.).

### **Liste der zuletzt geöffneten Dateien**

Ermöglicht einen schnellen Zugriff auf die zuletzt geöffneten Dateien

### **Beenden (Exit)**

Schliesst RexEdit

---

## Menu Bearbeiten (Edit)

| iMed - Storm Edit  |           |
|--|-----------|
| Bearbeiten   Effekte   Einstellungen   Ansicht   Hilfe         |           |
| Rückgängig   | Strg+Z    |
| Wiederholen  | Strg+Y    |
| Löschen  | Entf      |
| Ausschneiden   | Strg+X    |
| Kopieren   | Strg+C    |
| Einfügen   | Strg+V    |
| In das Videoauswahl-Fenster einfügen                           | Strg+B    |
| Trennen  | Strg+D    |
| Als Einzelbild speichern(Y)...                                 | Alt+W     |
| Übergang einfügen (F)  | Alt+S     |
| Titel einfügen (H)   | Alt+D     |
| Suchen   | ▶         |
| Markieren(Q)   | ▶         |
| Einstiegspunkt festlegen                                       | Strg+I    |
| Ausstiegspunkt festlegen                                       | Strg+O    |
| Ausschnitt schneiden...  | Strg+T    |
| Farbausschnitt dem Videoauswahl-Fenster (J) hinzufügen...      | Strg+A    |
| Ausschnitte automatisch anordnen                               | Strg+G    |
| Ausschnitt automatisch in umgekehrter Reihenfolge anordnen     | Strg+H    |
| Ausschnitte aus HauptAV dem Videoauswahl-Fenster hinzufügen... | Strg+U    |
| Videoauswahl-Fenster löschen                                   | Alt+Entf  |
| Zeitskala löschen  | Strg+Entf |

### Rückgängig (Undo)

Macht den letzten Schritt rückgängig

### Wiederherstellen (Redo)

Stellt den rückgängig gemachten Schritt wieder her

### Löschen (Delete)

Entfernt den angewählten Clip aus der Timeline

### Ausschneiden (Cut)

Entfernt den angewählten Clip aus der Timeline und legt ihn im Zwischenspeicher ab

### Kopieren (Copy)

Kopiert den angewählten Clip in der Timeline und legt ihn im Zwischenspeicher ab

### Einfügen (Paste)

Fügt den Clip aus dem Zwischenspeicher in der Timeline ein

### In Projektfenster einfügen (Paste to bin window)

Fügt den Clip aus dem Zwischenspeicher ins Projektfenster ein.

### Trennen (Separate)

Trennt den Clip am Timeline-Cursor

### Übergang einfügen (Paste transition)

Fügt einen Übergangseffekt aus dem Zwischenspeicher in die Timeline ein

### Titel einfügen (Paste title)

Fügt einen Titel aus dem Zwischenspeicher in die Timeline ein

---

## Suchen (Search)

### Springen nach (Jump)

Öffnet den Dialog **Springen nach**, um zu einem bestimmten Timecode oder Bild zu springen.

### Springen zu vorheriger Szene (Jump to previous scene)

Springt mit dem Cursor an den Anfang der vorherigen Szene

### Springen zu nächster Szene (Jump to next scene)

Springt mit dem Cursor zum Anfang der nächsten Szene

### Springen zu vorherigem Index (Jump to previous index)

Springt mit dem Cursor zum vorherigen Indexmarker (sofern vorhanden)

### Springen zum nächsten Index (Jump to next index)

Springt mit dem Cursor zum nächsten Indexmarker (sofern vorhanden)

## Eingabe von Ein- und Ausstiegspunkten

### Einstiegspunkt markieren (Set mark in)

Legt die aktuelle Cursorposition als neuen In-Punkt auf der Timeline fest

### Ausstiegspunkt markieren (Set mark out)

Legt die aktuelle Cursorposition als neuen Out-Punkt auf der Timeline fest

### Springen zum Einstiegspunkt (Jump to mark in)

Springt mit dem Cursor zum aktuellen In-Punkt auf der Timeline

### Springen zum Ausstiegspunkt (Jump to mark out)

Springt mit dem Cursor zum aktuellen Out-Punkt auf der Timeline

### Wiedergabe von In bis Out (Play from in to out)

Spielt die Timeline vom Einstiegs- bis zum Ausstiegspunkt ab

### Einstiegs-/Ausstiegspunkt löschen (Clear mark in/out)

Löscht die gesetzten Einstiegs- und Ausstiegspunkte auf der Timeline

## Einstiegspunkt festlegen (Set In Point)

Legt die aktuelle Cursorposition als neuen In-Punkt für den aktuellen Clip fest

## Ausstiegspunkt festlegen (Set Out Point)

Legt die aktuelle Cursorposition als neuen Out-Punkt für den aktuellen Clip fest

## Clip trimmen (Trim clip...)

Öffnet den Trimm-dialog, mit dem ein Clip manuell in bezug auf Bildinhalt oder Timecode getrimmt wird

## Farbclip im Projektfenster hinzufügen (Add color clip to bin window)

Öffnet den Farbclip-Dialog und fügt einen Farbclip im Projektfenster hinzu

## Clips automatisch anordnen (Auto arrange clips)

Ordnet die Clips in der Reihenfolge des Projektfensters auf der MainAV-Spur an.

## Clips in umgekehrter Reihenfolge automatisch anordnen (Auto arrange clips in reverse order)

Ordnet die Clips in umgekehrter Reihenfolge des Projektfensters auf der MainAV-Spur an.

## Clips aus MainAV zum Bin-Fenster hinzufügen (Add clips on Main AV to bin window)

Fügt einen Clip aus der Timeline in das Projektfenster ein

---

### Projektfenster löschen (Clear bin window)

Löscht alle Clips im Projektfenster. Die Timeline bleibt erhalten.

### Timeline löschen (Clear timeline)

Löscht die Timeline. Das Projektfenster bleibt erhalten.

## Menü Effekte



### Übergang (Transitions)

Fügt eine Überblendung mit der jeweils angegebenen Dauer ein:

**1/2 Sek**

**1 Sek**

**2 Sek**

**3 Sek**

**4 Sek**

**5 Sek**

### Standard (Default)

Fügt eine Überblendung mit der vorgegebenen Standarddauer hinzu

### Hier starten (Start from here)

Beginnt mit der Überblendung (Standarddauer) an der aktuellen Cursorposition

### Hier enden (End here)

Endet mit der Überblendung (Standarddauer) an der aktuellen Cursorposition

### Übergang auf alle Clips übertragen (Set all clips)

Fügt zwischen allen Clips, die noch nicht mit einem Übergangseffekt verbunden sind,

eine Überblendung mit der vorgegebenen Standarddauer ein

### Einblenden (Fade in)

Fügt eine Aufblende aus Schwarz mit der jeweils angegebenen Dauer ein:

**1/2 Sek**

**1 Sek**

**2 Sek**

**3 Sek**

---

4 Sek

5 Sek

### Ausblenden (Fade out)

Fügt eine Abblende ins Schwarze mit der jeweils angegebenen Dauer ein:

1/2 Sek

1 Sek

2 Sek

3 Sek

4 sek

5 sek

### Titel (Titel)

Öffnet das Titelmodul

### Titeldaten laden (Load title data)

Lädt eine abgespeicherte Titeldatei.

### Rendern (Render)

Rendert die Überblendungen oder Titel.

## Menü Einstellungen (Settings)

| Einstellungen   | Ansicht | Hilfe  |
|---|---------|--------|
| <i>Overlay bei inaktivem Fenster erneuern</i>                         |         |        |
| Wiedergabe wiederholen  |         |        |
| Quadratische Bildpunkte korrigieren                                   |         | Strg+Q |
| <i>Aufnahme auf Spur 3,4 von extern. Audioquelle 2 (32 kHz)</i>       |         |        |
| Abmischrate von 32 kHz 12 Bit   |         | ▶      |
| Abtastrate für Audiowiedergabe  |         | ▶      |
| Im Ripple-Modus bearbeiten  |         | Alt+R  |
| Standardeinstellungen zur Bearbeitung...                              |         |        |
| 16:9 Bearbeitung  |         |        |
| Ausrichten  |         | Alt+P  |
| Audio-Scrub   |         | Alt+G  |
| ✓ Wiedergabe bei Frame-Drop stoppen                                   |         |        |
|   |         |        |
| Abtastrate für Audioerfassung   |         | ▶      |
| Audiodaten von Spur 3 und 4 erfassen                                  |         |        |
| Ohne Audiospur erfassen   |         |        |
| Bei Aufzeichnung zur DV-Kamera Referenzdatei auf Festplatte speichern |         |        |
| Als Referenz-AVI-Datei erfassen                                       |         |        |
|   |         |        |
| Zeitskala   |         | ▶      |
|   |         |        |
| DVStorm-Eigenschaften ...   |         |        |

### Wiedergabe wiederholen (Repeat playback)

Ist die Funktion aktiviert, so wird die Timeline von Anfang bis Ende so lange wiederholt abgespielt, bis der Stop-Button gedrückt wird. Ist sie nicht aktiviert, stoppt die Wiedergabe am Ende der Timeline.

---

### **Pixeldarstellung korrigieren (Correct Square Pixel)**

Ist diese Funktion aktiviert, wird die Pixeldarstellung des DV-Signals so korrigiert, dass es auf dem Computermonitor so wiedergegeben wird wie auf einem Fernseh- oder Videomonitor. Ist sie nicht aktiviert, sieht es etwas anders aus. Diese Funktion sollte daher aktiviert bleiben.

### **Aufnahme auf Spur 3 und 4 von Ex-Audio 2 (32 kHz) (Record to track 3,4 from Ex Audio 2 (32kHz))**

**Diese Funktion wird zurzeit noch nicht unterstützt.**

Ist sie aktiviert, so wird der Ton von der ExAudiospur 2 auf die Kanäle 3 und 4 der DV-Cassette aufgezeichnet (4 Audiokanäle mit 32kHz/12-Bit). Ist sie nicht aktiviert, wird der Ton der ExAudiospur mit den anderen Audiospuren gemischt und auf die Spuren 1 und 2 der DV-Cassette ausgespielt.

### **Abtastrate für Audiowiedergabe (playback audio sampling rate)**

Hier können Sie einstellen, mit welcher Audio-Abtastrate die Timeline ausgespielt wird:

#### **48 kHz 16bit**

Die Timeline wird mit 48 kHz/16-bit ausgespielt.

Audiosignale, die nicht mit 48 kHz/16-bit eingespielt wurden, werden bei Bedarf auf diese Abtastrate konvertiert.

Solange Sie nicht mit 32 kHz auf vier Kanäle ausspielen möchten, ist diese Einstellung die beste.

#### **44.1 kHz 16bit**

Die Timeline wird mit 44,1 kHz/16-bit ausgespielt.

Audiosignale, die nicht mit 44,1 kHz/16-bit eingespielt wurden, werden bei Bedarf auf eine höhere oder niedrigere Abtastrate konvertiert.

#### **32 kHz 16bit**

Die Timeline wird mit 32 kHz/16-bit ausgespielt.

Audiosignale, die nicht mit 32 kHz/16-bit eingespielt wurden, werden bei Bedarf auf eine höhere oder niedrigere Abtastrate konvertiert.

#### **32 kHz 12bit**

Die Timeline wird mit 32 kHz/12-bit ausgespielt.

Audiosignale, die nicht mit 32 kHz/12-bit eingespielt wurden, werden bei Bedarf auf die niedrigere Abtastrate konvertiert.

### **Im Ripple-Modus bearbeiten (Ripple editing)**

Ist diese Funktion aktiviert, verschieben sich alle auf der InsertAV-Spur, der Titelspur und den ExAudiospuren liegenden Clips, wenn ein Clip auf der MainAV-Spur eingefügt oder daraus entfernt wird. Die eingeschaltete Funktion **Im Ripple-Modus bearbeiten** sorgt dafür, dass alle Clips, Titel und ExAudio-Clips synchron zu Veränderungen auf der MainAV-Spur mitgeführt werden. Daher sollte diese Funktion immer aktiviert bleiben.

### **Standardeinstellungen zur Bearbeitung (Default edit settings...)**

Öffnet die Dialogbox, in der die Standardeinstellungen verändert werden

### **16:9-Bearbeitung (16:9 editing)**

Legt fest, dass mit RexEdit im 16:9-Format gearbeitet werden soll. Übergänge und Effekte werden so gerendert, dass ihr Bildseitenverhältnis entsprechend dem 16:9-

---

Rohmaterial auf einem 16:9-Monitor korrekt wiedergegeben wird. Ein Mischbetrieb der Formate 4:3 und 16:9 auf derselben Timeline ist nicht möglich.

#### **Audiodaten von Spur 3 und 4 einspielen (Capture audio from track 3 and 4)**

Ist diese Funktion aktiviert, so wird der Ton der Kanäle 3 und 4 eines angeschlossenen DV-Gerätes (4-Kanalton mit

32 kHz /12-bit) gleichzeitig mit der AVI-Datei in eine separate WAV-Datei in RexEdit eingespielt. Die separate WAV-Datei kann mit der zugehörigen AVI-Datei synchronisiert werden, so dass alle vier Audiokanäle zur Verfügung stehen. Ist die Funktion deaktiviert, so wird von Kanal 3 und 4 kein Ton eingespielt.

#### **Ohne Audiospur einspielen (Capture without audio track)**

Ist diese Funktion aktiviert, wird Ihr DV-Material ohne Audio eingespielt. Ist sie nicht aktiviert, wird Audio mit eingespielt.

Aktivieren Sie diese Funktion **nur**, wenn Sie einen Clip mit unterschiedlichen Abstrakten einspielen und Fehler mit der Meldung "Ungültige DV-Daten" vermeiden möchten.

#### **Bei Kameraaufnahme gleichzeitig auf Festplatte überspielen (Capture to hard disk when recording to DV camera )**

Ist diese Funktion aktiviert, wird gleichzeitig mit der Aufnahme mit der Kamera auch das Überspielen auf die Festplatte gestartet. Ist sie ausgeschaltet, erfolgt das Überspielen des Materials auf die Festplatte unabhängig von der Kameraaufnahme.

#### **Als Referenz-AVI-Datei einspielen (Capture as reference AVI file)**

Ist diese Funktion aktiviert, können AVI-Dateien mit unbegrenzter Länge eingespielt werden. Nähere Informationen finden Sie im Abschnitt "Referenz-AVI-Dateien" im Kapitel "Rex Video". Ist die Funktion nicht aktiviert, werden nur Standard-AVI-Dateien mit einer Länge von max. 2 Gigabyte (etwas mehr als 9 Minuten) angelegt.

#### **Zeitskala**

Ein Teilstrich auf der Skala entspricht jeweils der angegebenen Zeiteinheit:

**1 Frame (Vollbild)**

**10 Frames**

**1 Sekunde**

**2 Sekunden**

**5 Sekunden**

**10 Sekunden**

**15 Sekunden**

**30 Sekunden**

**1 Minute**

**Fit**

Mit **Fit** (an Skala anpassen) stellen Sie den Massstab so ein, dass das gesamte Projekt auf dem sichtbaren Bereich der Timeline erscheint.

#### **DV Rex Eigenschaften ... / DV Storm Eigenschaften (DVRex properties... / DVStorm properties...)**

Öffnet die Dialogbox **Eigenschaften** von DVRex bzw. DVStorm

---

# Menü Ansicht (View)

| Ansicht |   | Hilfe |
|---------|---|-------|
| ✓       | Werkzeugleiste  |       |
| ✓       | Deck-Controller   |       |
| ✓       | Steuerleiste  |       |
| ✓       | Statusleiste  |       |
|         | Kleine Miniaturansichten im Videoauswahl-Fenster          | Alt+N |
|         | Kleine Miniaturansichten auf der Timeline                 | Alt+M |
|         | Immer Haupt-AV-Spur zeigen                                |       |
| ✓       | Miniaturansichten in der Timeline anzeigen                | Alt+K |
|         | Miniaturansicht des Render-Bilds in der Timeline anzeigen | Alt+L |
|         | Zeitskala auf Video anzeigen                              | Alt+I |
|         | Overlay starten   |       |
|         | Overlay stoppen   |       |
|         | Overlay-Qualität  | ▶     |
|         | Vektorskop anzeigen                                       |       |
|         | Wellenform anzeigen                                       |       |

## Werkzeugleiste (Tool Bar)

Schaltet die Anzeige der Werkzeugleiste ein

## Deck Controller (Gerätesteuerung)

Schaltet die Anzeige der Gerätesteuerung ein

## Steuerleiste (Control Leiste)

Schaltet die Anzeige des AVI-Controllers (der Timeline-Steuerung) ein

## Statusleiste (Status Bar)

Schaltet die Statusleiste ein

## Kleine Indebilder im Projektfenster (Small thumbnails in bin window)

Stellt kleine Indebilder im Projektfenster ein

Ist diese Funktion nicht aktiviert, sind die Indebilder im Projektfenster gross.

## Grosse Indebilder im Projektfenster (Small thumbnails in timeline)

Stellt grosse Indebilder im DV Bin ein.

Ist diese Funktion nicht aktiviert, sind die Indebilder im Projektfenster klein.

## Immer Main AV Spur anzeigen (always show Main AV track)

Ist diese Funktion aktiviert, wird die MainAV-Spur grundsätzlich angezeigt.

Ist für einige Spuren die Anzeige abgeschaltet, so erscheint die MainAV-Spur beim Scrollen der Spuren an oberster Stelle.

Ist sie nicht aktiviert, so wird die MainAVSpur mitgescrollt, wenn einige Spuren abgeschaltet sind.

## Indebilder in Timeline zeigen (Show thumbnails in timeline)

Ist diese Funktion aktiviert, erscheinen die Indebilder der Videosequenzen auf der Filmspur in unterschiedlich grossen Abständen.

Ist sie deaktiviert, so ist die Anzeige der Filmspur abgeschaltet.

---

### **Render-Indexbilder in Timeline zeigen (Show Render image thumbnail in timeline)**

Ist diese Funktion aktiviert, so werden die Indexbilder der ursprünglichen Clips auf der Timeline mit den verwendeten Filtern dargestellt. Dadurch können die Scrubbing-Geschwindigkeit und das Navigieren in der Timeline erheblich langsamer werden. Ist sie nicht aktiviert, erscheinen die Indexbilder der Clips ohne die jeweiligen Filter.

### **Timecode im Videobild anzeigen (Show timecode on video)**

Ist diese Funktion aktiviert, wird der Timecode der Timeline im Ausgangsbild angezeigt. Ist sie nicht aktiviert, so ist der Timecode nicht zu sehen.

### **Vorschauenfenster öffnen (Start overlay)**

Öffnet das Vorschauenfenster

### **Vorschauenfenster schliessen (Stop overlay)**

Schliesst das Vorschauenfenster

### **Vorschauqualität (Overlay quality)**

#### **Hoch (High)**

Zeigt die Vorschau in hoher Qualität. Diese Einstellung nutzt die ganze Bandbreite der PCI-Busses und liefert das beste Vorschauergebnis. Diese Einstellung ist als Standard definiert.

#### **Mittel (Med)**

Zeigt die Vorschau in mittlerer Qualität. Diese Einstellung ist eine Art Kompromiss zwischen der Bandbreite des PCI-Busses und der Vorschauqualität. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie Probleme haben, weil der PCI-Bus überlastet ist.

#### **Gering (Low)**

Zeigt die Vorschau in geringer Qualität. Diese Einstellung strapaziert den PCI-Bus am wenigsten, liefert aber dennoch ein akzeptables Vorschauergebnis. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie bei der Einstellung "Mittel" immer noch Probleme mit dem PCI-Bus haben.

### **Vektorskop anzeigen (Show vector scope)**

Blendet das Vektorskop-Fenster ein.

### **Oszilloskop anzeigen (Show wave form)**

Blendet das Oszilloskop-Fenster ein.

## **Menü Hilfe (Help)**



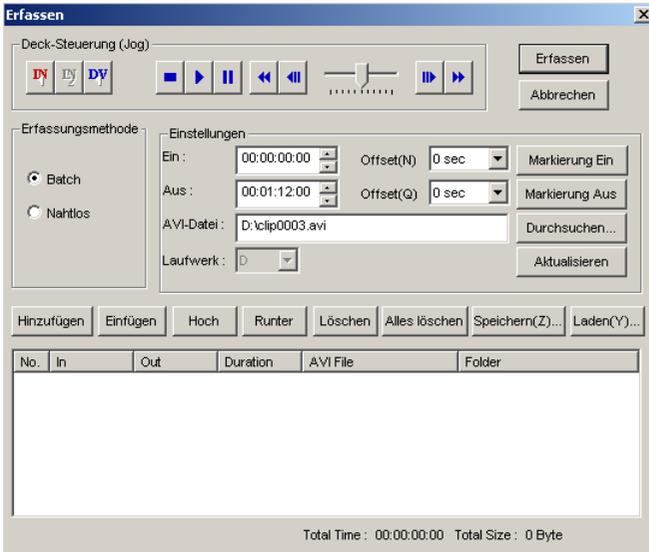
### **Über... (About ...)**

Öffnet die Dialogbox "Über ...", in welcher der aktuelle Software-Stand angezeigt wird.

---

# Dialogboxen

## Batch-Capture / Nahtlos-Capture (Batch/seamless capture) Batch-Mode



### Capture-Methode

#### Batch

Wahl des Szenen-Capture-Modus (Einspielen anhand einer Loggingliste)

#### Nahtlos (Seamless)

Wahl des Nahtlos-Capture-Modus ("am Stück" einspielen)

### Einstellungen (Settings)

#### Einstiegspunkt (In)

Timecode, ab dem der Clip eingespielt werden soll

#### Ausstiegspunkt (Out)

Timecode, bis zu dem der Clip eingespielt werden soll

#### AVI File (AVI-Datei)

Dateiname des einzuspielenden Clips

### Mark In (Einstiegspunkt markieren)

Markiert die aktuelle Bandposition als Einstiegspunkt

### Mark Out (Ausstiegspunkt markieren)

Markiert die aktuelle Bandposition als Ausstiegspunkt

---

**Durchsuchen (Browse)**

Öffnet ein Fenster für die Eingabe des Dateinamens

**Aktualisieren (Update)**

Aktualisiert die Daten der angewählten Zeile in der Capture-Liste (Einstieg, Ausstieg und AVI-Dateiname)

**Hinzufügen (Add)**

Fügt die Eingaben des aktuellen Clips am Ende der Capture-Liste hinzu

**Einfügen (Insert)**

Fügt die Daten des aktuellen Clips als neue Zeile vor dem in der Capture-Liste angewählten Clip ein (bzw. am Ende der Capture-Liste, wenn keine Zeile ausgewählt ist)

**Hoch (Go Up)**

Verschiebt den angewählten Clip in der Capture-Liste um eine Zeile nach oben.

**Runter (Go Down)**

Verschiebt den angewählten Clip in der Capture-Liste um eine Zeile nach unten

**Löschen (Delete)**

Entfernt die angewählte Zeile der Capture-Liste

**Alles löschen (Delete All)**

Löscht alle Zeilen der Capture-Liste

**Speichern (Save)**

Speichert die Capture-Liste

**Laden (Load)**

Lädte eine Capture-Liste

**Einspielen (Capture)**

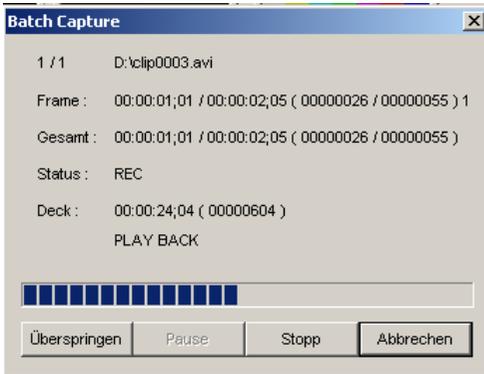
Startet den Capture-Vorgang

**Abbrechen (Cancel)**

Löscht die Capture-Liste und schliesst das Batch-Capture / Nahtlos-Capture-Fenster

---

# Batch-Capture-Verfahren



Zeigt den aktuell eingespielten Clip, die Gesamtzahl der einzuspielenden Clips und den Dateinamen des aktuellen Clips an.

Beispiel **1 / 2**

**D:\capture1.avi** weist darauf hin, dass zurzeit der erste von zwei Clips eingespielt und in der Datei "D:\capture1.avi" abgelegt wird.

## Frame (Vollbild)

Zeigt das aktuelle Einzelbild des aktuellen Clips in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames an.

## Total (Gesamtzeit)

Zeit die Dauer des gesamten Capture-Vorgangs framegenau in Stunden, Minute, Sekunden und Frames an.

## Status

Zeigt den aktuellen Status der AVI an.

## Deck (Gerät)

Zeigt die aktuelle Bandposition in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames an sowie den Status der Bandsteuerung an.

## Überspringen (Skip)

Überspringt den aktuellen Clip und springt zum nächsten Clip in der Capture-Liste.

## Stop

Bricht den Capture-Vorgang sofort ab und speichert alle bisher eingespielten Clips.

## Abbrechen (Cancel)

Bricht den Capture-Vorgang ab und löscht die Liste aller bisher eingespielten Clips.

## Batch Capture beendet



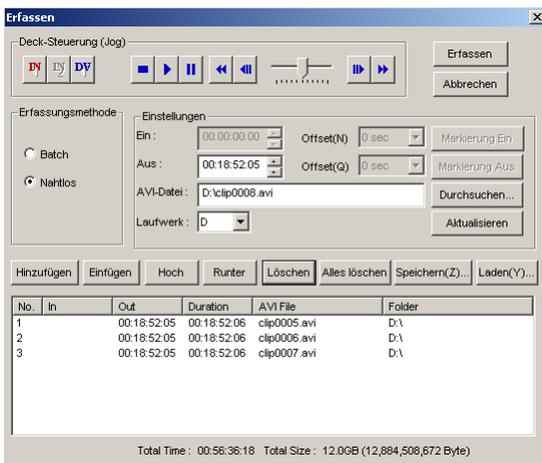
### Total Time (Gesamtdauer)

Zeigt die insgesamt eingespielte Dauer in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames an.

### Button **Ok**

Schliesst das Fenster **Batch Capture beendet**.

## Batch/Seamless capture (Szenen / Nahtlos-Capture) Nahtlos-Capture-Methode



### Capture-Methode

Verschiebt den angewählten Clip in der Capture-Liste um eine Zeile nach oben.

#### **Batch**

Wählt die Szenen-Capture-Methode.

#### **Nahtlos (Seamless)**

Wählt die Nahtlos-Capture-Methode.

### Einstellungen (Settings)

#### **Ausstieg (Out)**

Dauer des Clips plus ein Frame (Die Clipdauer ist um ein Frame länger als die angezeigte Dauer).

---

**AVI File (AVI-Datei)**

Dateiname des eingespielten Clips

**Durchsuchen (Browse)**

Öffnet ein Fenster, in dem der Dateiname des Clips eingegeben werden kann

**Aktualisieren (Update)**

Aktualisiert die in der Liste angewählten Clipdaten (Ausstieg bzw. Dauer und AVI-Dateiname)

**Einfügen (Insert)**

Fügt die Daten des aktuellen Clips als neue Zeile vor dem in der Capture-Liste angewählten Clip ein (bzw. am Ende der Capture-Liste, wenn keine Zeile angewählt ist)

**Hoch (Go Up)**

Verschiebt den angewählten Clip in der Capture-Liste um eine Zeile nach oben.

**Runter (Go Down)**

Verschiebt den angewählten Clip in der Capture-Liste um eine Zeile nach unten

**Löschen (Delete)**

Entfernt die angewählte Zeile der Capture-Liste

**Alle löschen (Delete All)**

Löscht alle Zeilen der Capture-Liste

**Speichern (Save)**

Speichert die Capture-Liste

**Laden (Load)**

Lädt eine Capture-Liste

**Einspielen (Capture)**

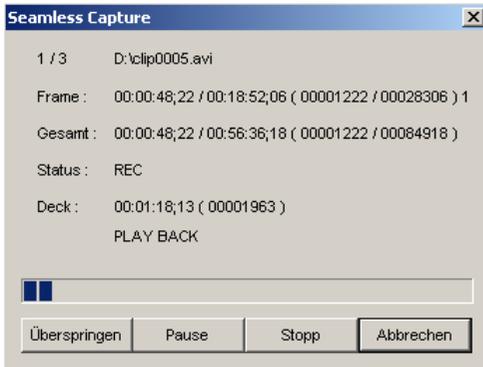
Startet den Capture-Vorgang

**Abbrechen (Cancel)**

Löscht alle bisher eingespielten Clips und schliesst das Batch-Capture / Nahtlos-Capture-Fenster

---

# Nahtlos-Capture-Methode



Zeigt den aktuell eingespielten Clip, die Gesamtzahl der einzuspielenden Clips und den aktuellen Dateinamen an. Beispiel **1 / 2 D:\capture1.avi** weist darauf hin, dass zurzeit der erste von zwei Clips eingespielt und in der Datei "D:\capture1.avi" abgelegt wird.

## Frame (Vollbild)

Zeigt das aktuelle Bild des aktuellen Clips in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames an.

## Total (Gesamtzeit)

Zeit die Dauer des gesamten Capture-Vorgangs framegenau in Stunden, Minute, Sekunden und Frames an.

## Status

Zeigt den aktuellen Status der AVI an.

## Deck (Gerät)

Zeigt die aktuelle Bandposition in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames an sowie den Status der Bandsteuerung an.

## Überspringen (Skip)

Überspringt den aktuellen Clip und springt zum nächsten Clip in der Capture-Liste.

## Stop-Button

Bricht den Capture-Vorgang sofort ab und speichert alle bisher eingespielten Clips.

## Abbrechen (Cancel)

Bricht den Capture-Vorgang ab und löscht die Liste aller bisher eingespielten Clips.

## Pause

Pausiert den Capture-Vorgang.

---

### Stop

Stoppt den Nahtlos-Capture-Vorgang an der aktuellen Position und speichert alle bisher eingespielten Clips ab.

### Abbrechen (Cancel)

Bricht den Nahtlos-Capture-Vorgang ab und löscht alle bisher eingespielten Clips.

## Nahtlos-Capture beendet



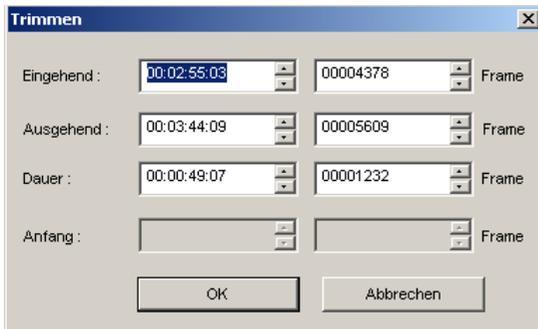
### Total Time (Gesamtdauer)

Zeigt die insgesamt eingespielte Dauer in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames an.

### Button Ok

Schliesst das Fenster **Nahtlos Capture beendet**.

## Trimmfenster



### Einstiegspunkt (In)

Setzt den Einstiegspunkt des Clips in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames oder anhand eines Trimmwertes in Frames.

### Ausstiegspunkt (Out)

Setzt den Ausstiegspunkt des Clips in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames oder anhand eines Trimmwertes in Frames. **Dauer (Duration)**

Setzt die Dauer des Clips in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames oder anhand eines Trimmwertes in Frames.

---

**Anfang (Begin)**

Setzt bei Clips, die nicht auf MainAV-Spur liegen, die Startposition in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames oder anhand eines Trimmwertes in Frames.

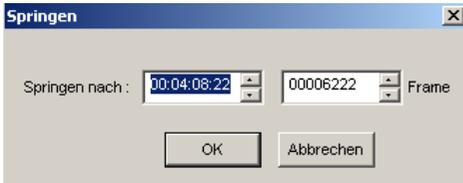
**OK**

Bestätigt die Eingaben von Einstieg, Ausstieg, Dauer und Anfang und schliesst das Dialogfenster.

**Abbrechen (Cancel)**

Bricht die Eingabe ab und schliesst das Dialogfenster.

## Dialog "Springen nach" (Jump...)

**Springen nach (Jump to)**

Springt zu einem bestimmten Timecode oder einem bestimmten Bild in der Timeline.

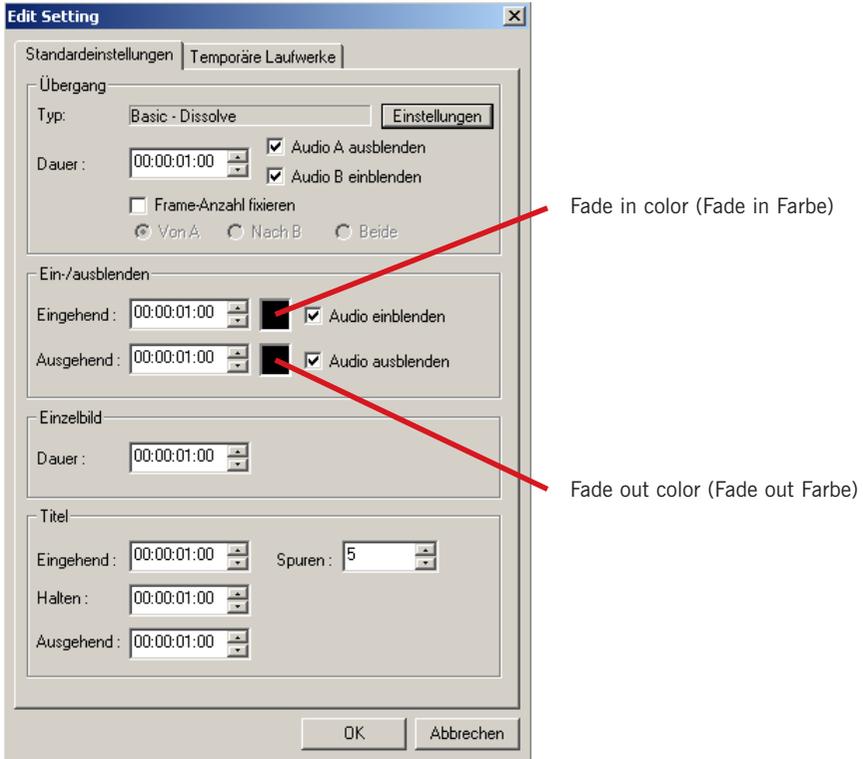
**OK**

Schliesst den Dialog und springt zu dem angegebenen Timecode oder Bild.

**Abbrechen (Cancel)**

Schliesst den Dialog ohne Änderung

## Registerkarte "Standard-Einstellungen" (Edit Setting - Standard-Einstellungen zur Bearbeitung)



### Übergang (Transition)

#### Typ

Zeigt die aktuelle Standard-Überblendung

#### Einstellungen (Settings)

Startet den Dialog für die Einstellung der Standard-Überblendung

#### Dauer (Duration)

Legt die Standardlänge der Überblendung in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames fest

#### Audio A ausblenden (Fade out audio on A)

Sind diese Funktionen aktiviert, wird bei einer Überblendung der Ton des ersten Clips automatisch aus- und der des zweiten Clips automatisch eingeblendet. Ist das Kästchen nicht mit einem Haken versehen, bleibt der Audiopegel des ersten Clips unverändert.

---

### **Audio B einblenden (Fade in audio on B)**

Ist diese Funktion aktiviert, wird bei einer Überblendung der zweite Clip automatisch einblendend. Ist

Ist die Funktion nicht aktiviert, bleibt der Audiopegel des zweiten Clips unverändert.

### **Frame-Anzahl fixieren -> An verfügbare Länge anpassen ? (Fix total frames)**

Ist diese Funktion aktiviert, werden die Einstiegspunkte und/oder Ausstiegspunkte der Clips B und/oder A (sofern möglich) bei einer Überblendung an das verfügbare "Blendenfleisch" angepasst, so dass die Gesamtdauer der Timeline nicht verändert wird.

#### **Von A (From A)**

Der Ausstieg des ersten Clips wird verlängert, so dass die Gesamtdauer der Timeline durch die Überblendung nicht verändert wird

#### **Von B (From B)**

Der Einstieg des zweiten Clips wird verlängert, so dass die Gesamtdauer der Timeline durch die Überblendung nicht verändert wird.

#### **Beide**

Sowohl der Ausstieg des ersten als auch der Einstieg des zweiten Clips werden so verschoben, dass die Gesamtdauer der Timeline durch die Überblendung nicht verändert wird.

### **Ein-/Ausblenden (Fade in / out)**

#### **Eingehend (In)**

Legt die Standardlänge des Einblendens in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames fest.

#### **Einblendfarbe** (Farbkästchen)

Bestimmt, aus welcher Farbe einblendend wird.

#### **Audio einblenden (Fade in audio)**

Ist diese Funktion aktiviert, wird der Ton automatisch mitgeblendet ("Audio-follow-Video").

#### **Ausgehend (Out)**

Legt die Standardlänge des Ausblendens in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames fest.

#### **Ausblendfarbe** (Farbkästchen)

Bestimmt, in welche Farbe abgeblendet wird.

#### **Audio ausblenden (Fade out audio)**

Ist diese Funktion aktiviert, wird der Ton automatisch mitgeblendet ("Audio-follow-Video").

### **Einzelbild (Still image)**

#### **Dauer (Duration)**

Bestimmt die Standarddauer eines Standbildes in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames.

### **Titel (Title)**

#### **Spuren (Tracks)**

Bestimmt die Anzahl der in der Timeline sichtbaren Titelspuren. Ausgeblendete Titelspuren können bei Bedarf wieder aktiviert und dann auch bearbeitet werden.

#### **Eingehend (In)**

Bestimmt die Standarddauer der Eingangsbewegung eines Titels in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames.

---

**Halten (Hold)**

Bestimmt die Standarddauer des Haltens eines Titels in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames.

**Ausgehend (Out)**

Bestimmt die Standarddauer der Ausgangsbewegung eines Titels in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames.

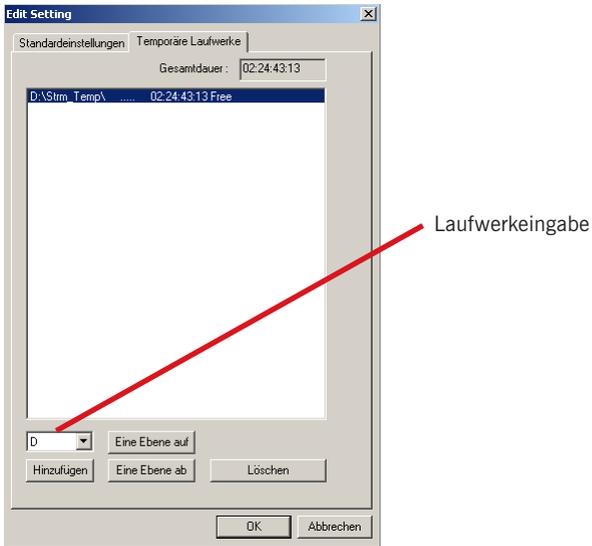
**OK**

Bestätigt die Eingaben und schliesst das Dialogfenster.

**Abbrechen (Cancel)**

Bricht die Eingabe ab und schliesst das Dialogfenster.

## Edit Setting Registerkarte "Temporäre Laufwerke"

**Gesamtzeit (Total time)**

Zeigt die gesamte Speicherkapazität aller in der Auflistung aufgeführten temporären Laufwerke (Renderfestplatten ?) an.

**Laufwerkwahl (Auswahlbox)**

Wahl eines Laufwerks

**Hinzufügen (Add)**

Fügt die in der Laufwerkeingabe über diesem Button ausgewählte Festplatte zu der Liste der temporären Laufwerke hinzu.

---

### Aufwärts (Up position)

Klicken Sie auf ein Laufwerk in der Liste und verschieben Sie es mit diesem Button um eine Position nach oben (höhere Priorität).

### Abwärts (Down position)

Klicken Sie auf ein Laufwerk in der Liste und verschieben Sie es mit diesem Button um eine Position nach unten (niedrigere Priorität).

### Löschen (Delete)

Klicken Sie auf ein Laufwerk in der Liste und entfernen Sie es mit einem Klick auf diesen Button aus der Liste der temporären Laufwerke.

### OK

Bestätigt die Eingabe und schliesst das Dialogfenster.

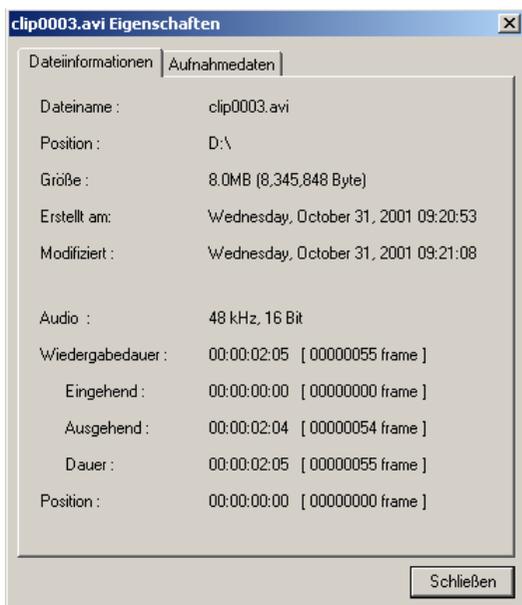
### Abbrechen (Cancel)

Bricht die Eingabe ab und schliesst das Dialogfenster

## DVRex Properties... / DVStorm Properties... (Eigenschaften)

In Ihrer Einbauanweisung finden Sie nähere Informationen zu den Einstellungen Ihrer Schnittkarte

## AVI-Eigenschaften (AVI-Properties) Dateiinformaton (File Information)



---

**Dateiname (File Name)**

Name der Datei

**Position (Location)**

Festplatte und Pfad, unter dem die Datei abgelegt ist

**Grösse (Size)**

Grösse der Datei in MB und Bytes.

**Erstellt (Created)**

Erstellungsdatum der Datei

**Modifiziert am (Modified)**

Datum der letzten Änderung

**Audio**

Audio-Abtastrate und Anzahl der Bits

**Wiedergabedauer (Play Time)**

Abspieldauer der Datei

**In (Anfang)**

Anfangs-Timecode der Datei

**Out (Ende)**

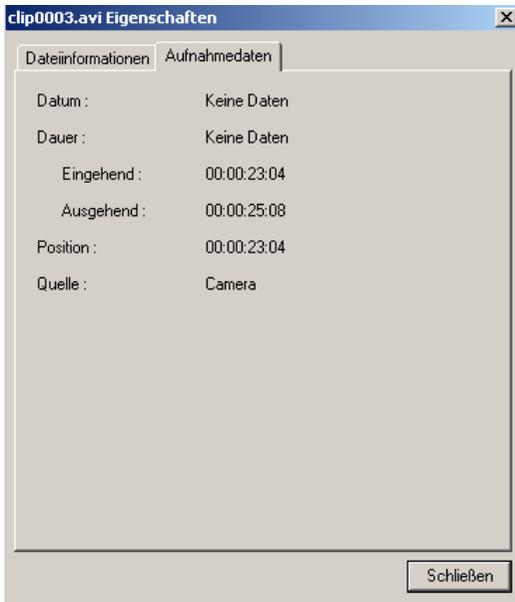
End-Timecode der Datei

**Dauer (Duration)**

Dateilänge

---

## Aufnahme-Information (Rec Information)



### **Datum (Date)**

Aufnahmedatum des Clips

### **Uhrzeit (Time)**

Uhrzeit der Aufnahme

### **In (Einstiegspunkt)**

Einstiegspunkt des Clips auf dem Band

### **Out (Ausstiegspunkt)**

Ausstiegspunkt des Clips auf dem Band

### **Position**

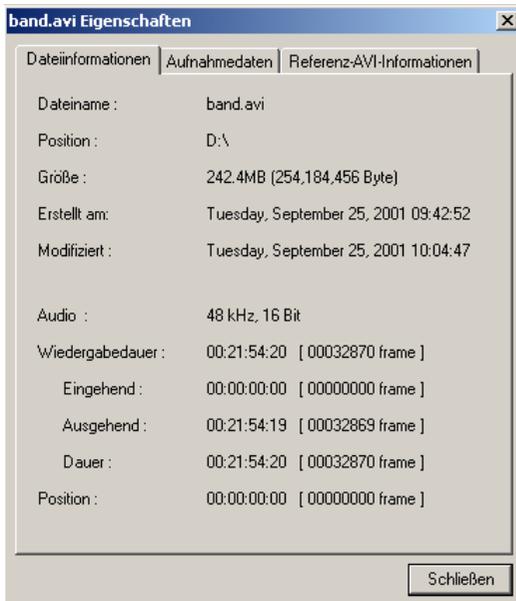
Position des Clips auf dem Band

### **Quelle (Source)**

Art der Zuspieldquelle

---

## Referenz-AVI-Information



### **Referenzdatei (Reference File)**

Die Datei(en), auf welche die Referenzdatei verweist.

### **Pfad (Location)**

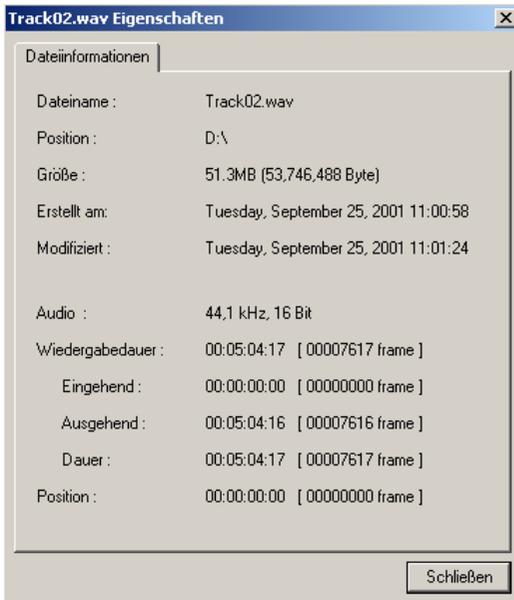
Ort, an dem die zur der Referenzdatei gehörende(n) Datei(en) gespeichert ist (sind).

### **Position**

Position des Clips innerhalb der Datei(en)

---

## WAV-Eigenschaften (WAV Properties) Dateiinformaton (File Information)



### **Dateiname (Dateiname)**

Name der Datei

### **Position (Location)**

Festplatte und Pfad, unter dem die Datei abgelegt ist

### **Größe (Size)**

Größe der Datei in MB und Bytes.

### **Erstellt (Created)**

Erstellungsdatum der Datei

### **Modifiziert am (Modified)**

Datum der letzten Änderung

### **Audio**

Audio-Samplingrate und Anzahl der Bits

### **Wiedergabedauer (Play time)**

Abspieldauer der Datei

---

**In (Anfang)**

Anfangs-Timecode der Datei

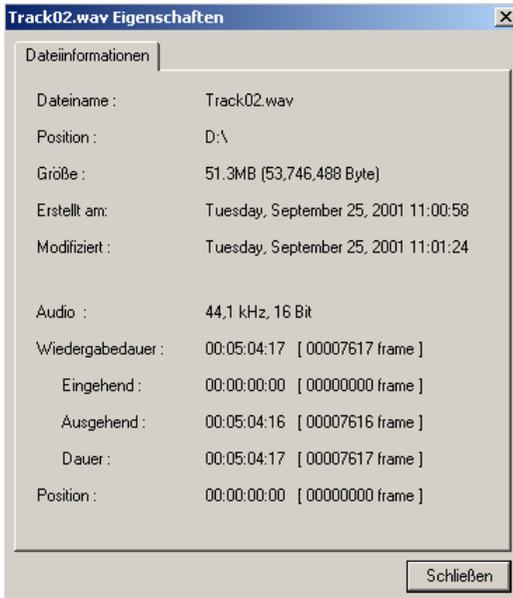
**Out (Ende)**

End-Timecode der Datei

**Dauer (Duration)**

Dateilänge

## Information zur Bearbeitung (Edit Information)

**Wiedergabedauer (Play Time)**

Spielzeit der Timeline

**In (Anfang)**

Einstiegspunkt des Clips auf der Timeline

**Out (Ende)**

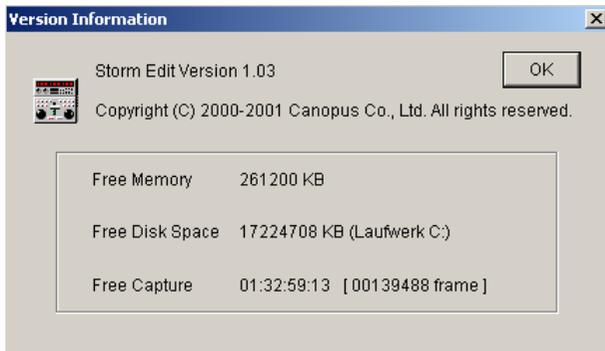
Ausstiegspunkt des Clips auf der Timeline

**Position**

Position des Timeline-Cursors

---

## Über (About)



### **Free Memory (Freier Speicherplatz)**

Zeigt die freie Speicherkapazität des Systems an

### **Free Disk Space (Freier Speicherplatz auf der Festplatte)**

Zeigt die freie Speicherkapazität des temporären Laufwerks an

### **Free Capture (Verfügbare Einspielzeit)**

Zeigt an, wieviel zeitliche Kapazität für das Einspielen von Rohmaterial auf dem Laufwerk zur Verfügung steht, das hinter "Free Disk Space" in Stunden, Minuten, Sekunden und Frames angegeben ist