


---

# Kapitel 2: Kurzanleitung – Ihr erstes Schnittprojekt

## Die wichtigsten Schritte bei der Videoproduktion

---

Mit Hilfe dieses Kapitels können Sie sich schnell in die Software einarbeiten. Es führt Sie Schritt für Schritt durch die wichtigsten Abläufe eines einfachen Schnittprojekts. Eine detaillierte Beschreibung der einzelnen Programmfunktionen und ihrer Bedienung finden Sie in den Kapiteln weiter hinten in diesem Handbuch, die jeweils einen ganz bestimmten Funktionsbereich abdecken.

Achten Sie auf die Hinweiszeichen  in diesem Kapitel. Sie zeigen an, an welcher Stelle Sie eine weitergehende Beschreibung des jeweiligen Arbeitsschrittes finden. Für diesen „Schnelldurchgang“ durch die Bedienung benötigen Sie folgende Arbeitsmittel:

1. Einen Videorecorder oder einen auf die Position „VTR“ eingestellten Camcorder, der über einen analogen, DV-, DVCAM- oder Digital 8-Ausgang mit der Steckkarte des Canopus-Schnittsystems verbunden ist.
2. Eine entsprechende analoge Cassette oder eine DV-, DVCAM- oder Digital 8-Cassette mit (zumindest einigen Minuten) Video-Rohmaterial.

Die Bearbeitung des Rohmaterials umfasst drei Arbeitsgänge: Einspielen des Materials, Schnittbearbeitung und Ausspielen der fertigen Sequenz.



In der Einbauanleitung Ihres Canopus-Schnittsystems ist detailliert beschrieben, wie Sie Ihren Videorecorder oder Ihre Videokamera an die PC-Schnittkarte anschliessen.

---

## Einspielen des Materials

---

Zunächst wird das Video- und Audio-Rohmaterial gesichtet und eingespielt. Dabei schaut man sich das aufgezeichnete Material an, markiert die verwendbaren Sequenzen („Clips“) und überspielt sie auf die Festplatte des Computers, d.h. „captured“ sie.

DVRexRT und DVStorm lassen sich sowohl mit analogen als auch mit digitalen Videozuspielern (DV, DVCAM und Digital 8) kombinieren. Mit Rex Video oder Rex Edit können Sie Ihre Videoclips sichten, markieren und einspielen. Dies ist auf unterschiedliche Arten möglich, die in den entsprechenden Kapiteln detailliert erläutert werden. In dieser Kurzanleitung verwenden wir die „Batch-Capture“-Funktion von Rex Edit, mit der die ausgewählten Clips anhand der erzeugten Loggingliste gesammelt eingespielt werden, und spielen ausserdem einige Audioclips mit Rex Audio ein.



Mit DVRexRT Professional ist das Batch-Capturing („Szenen-Capture“) von Maschinen mit RS422-Anschluss möglich. DVStorm und DVRexRT haben keinen RS-422-Anschluss und erlauben nur das Batch-Capturing von Maschinen mit i.Link-Anschluss. Daher muss das Material von Maschinen mit RS422-Anschluss hier manuell eingespielt werden. Überspringen Sie in diesem Fall die Beschreibung des Batch-Capture-Vorgangs im Rex Edit-Abschnitt und fahren Sie statt dessen mit den Anweisungen für das manuelle Einspielen des Rohmaterials im Rex Video-Abschnitt fort.

Legen Sie nun eine analoge, DV- DVCAM oder Digital-Cassette in Ihren Camcorder oder Videorecorder ein.

## Einspielen von Rohmaterial - Einspielen im „Batch Capture“-Verfahren mit Rex Edit

---



Wenn Sie DVStorm oder DVRexRT in Verbindung mit einem analogen Camcorder oder Videorecorder betreiben, oder wenn Sie DVRexRT Professional in Verbindung mit einem analogen Camcorder oder Videorecorder ohne RS-422-Anschluss betreiben, überspringen Sie bitte den folgenden Abschnitt.



Das manuelle Einspielen von Rohmaterial wird im Kapitel „Rex Video“ ausführlich beschrieben. Szenen- und Nahtlos-Capturing werden im Kapitel „Rex Edit“ gründlich beschrieben. Zum Sichten des Rohmaterials und Erzeugen einer Batch-Capture-Liste können Sie auch Rex Navi nutzen. Nähere Einzelheiten finden Sie im Kapitel „Rex Navi“.

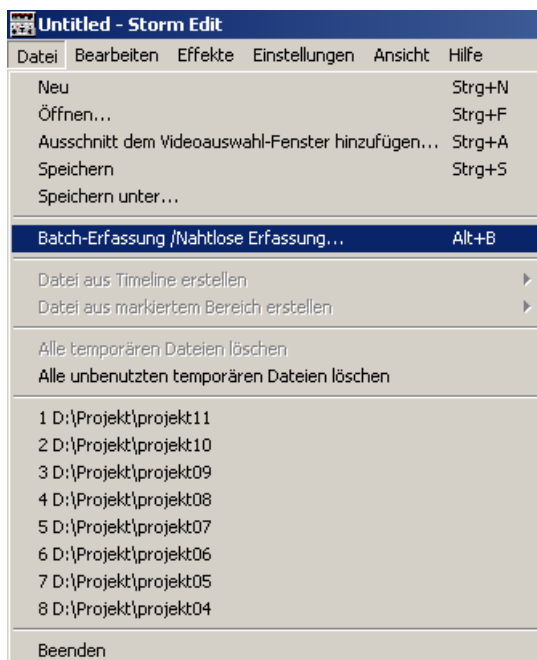
Gehen Sie wie folgt vor, um einen Videoclip mit Rex Edit einzuspielen:

1. Starten Sie Rex Edit.
2. Klicken Sie auf das Symbol **Batch Capture/Nahtlos Capture** in der Werkzeugleiste von Rex Edit oder wählen Sie im Menü **Datei** den Befehl **Batch Capture/Nahtlos Capture**.

Klicken Sie auf das Symbol Batch Capture/Nahtlos Capture



oder wählen Sie den Befehl **Batch Capture/Nahtlos Capture** im Menü **Datei**.



3. Das Batch-Capture/Nahtlos-Capture-Fenster wird geöffnet. Wählen Sie bei **Capture-Methode** die Option **Batch** an.

Wählen Sie als  
Capture-Methode  
**Batch**.

Batch Capture/Nahtlos Capture-Fenster



4. **DVReXRT und DVReXRT Professional:** Klicken Sie auf den Button für den gewünschten DV-Anschluss, über den Sie Ihr Material einspielen möchten (DV1 oder DV2)

5. Geben Sie einen Dateinamen für den einzuspielenden Clip ein, z.B. **D:\DemoCapture1.AVI** (anstelle von D:\ geben Sie den entsprechenden Buchstaben Ihrer Videofestplatte ein).

Name der AVI-Datei: DemoCapture1.AVI

6. Fahren Sie den Videorecorder auf den Anfang der Szene, die Sie einspielen möchten.

Fahren Sie das Band an den Anfang der Szene, die Sie einspielen möchten.



7. Klicken Sie auf **Mark In**, um den Einstiegspunkt zu setzen. Er wird automatisch angezeigt.



8. Fahren Sie das Band ans Ende der Szene, die Sie einspielen möchten.

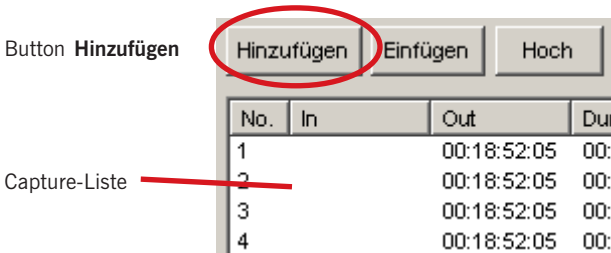
Fahren Sie das Band ans Ende der Szene, die Sie einspielen möchten.



9. Klicken Sie auf **Mark Out**, um den Ausstiegspunkt zu übernehmen.

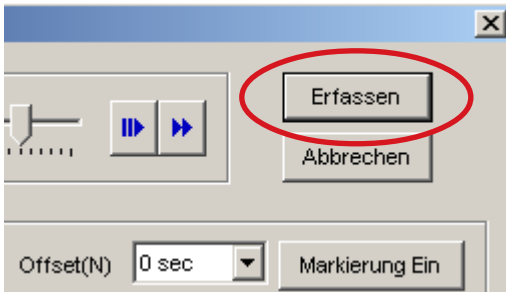


10. Klicken Sie auf **Hinzufügen (Add)**, um den ausgewählten Clip zur Capture-Liste hinzuzufügen. Der Clip erscheint nun unten in Batch Capture/Nahtlos Capture-Fenster.



11. Wiederholen Sie die Schritte 6-9 mit einem weiteren Clip. Die Ziffer im Dateinamen wird von Rex Edit bei jedem neuen Clip automatisch um eine Zahl erhöht.

12. Klicken Sie auf **Capture**, um mit dem Einspielen zu beginnen.



Rex Edit überspielt nun die ausgewählten Clips nacheinander auf die Festplatte. Auf dieser befinden sich nun zwei AVI-Dateien: **DemoCapture1.AVI** und **DemoCapture2.AVI**. Merken Sie sich den Pfad, unter dem diese Dateien abgelegt wurden, denn im Kapitel **Bearbeiten** dieser Bedienungsanleitung werden wir auf diesen Dateien zurückgreifen.

---

# Capture - Manuelles Einspielen von Rohmaterial mit Rex Video

---



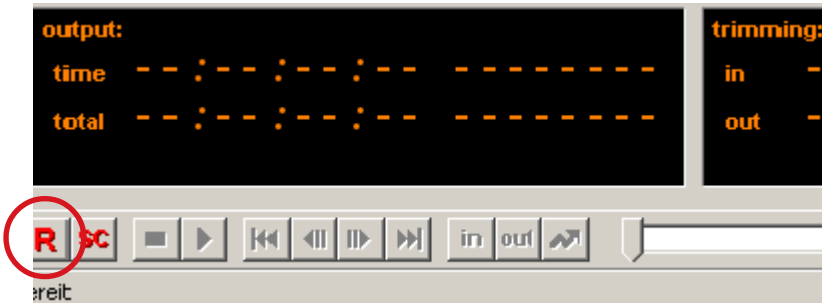
Wenn Sie Ihre Clips schon im Batch-Capture-Verfahren eingespielt haben, wie vorstehend beschrieben, können Sie diesen Abschnitt überspringen.

Analoges Rohmaterial und Material von Quellen, die nicht von DV Storm oder DV Rex angesteuert werden können, kann manuell eingespielt werden. Dieses Verfahren kann auch aber bei der Überspielung von Rohmaterial von steuerbaren Quellen auf die Festplatte eingesetzt werden, z.B. beim Einspielen von kleinen Consumer-DV-Kameras, deren Laufwerk nicht für häufiges Hin- und Herfahren ausgelegt ist.

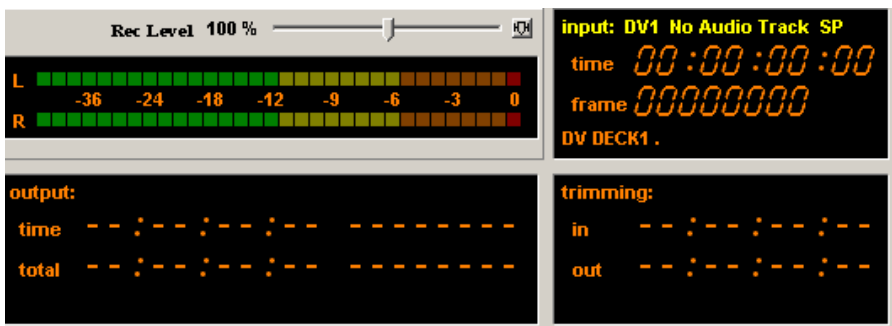
Zum manuellen Einspielen von Material mit Rex Video gehen Sie wie folgt vor:

1. Starten Sie Rex Video
2. Fahren Sie Ihren Camcorder oder Videorecorder einige Sekunden vor die Position, an der Sie mit dem Einspielen beginnen möchten.
3. Klicken Sie auf den Button **Capture** im AVI-Controller von Rex Video.

Klicken Sie auf den Button **Capture**.



4. Rex Video fordert Sie nun zur Eingabe eines Dateinamens auf. Geben Sie für den ersten einzuspielenden Clip den Dateinamen **DemoCapture1.AVI** ein. Nach dem Bestätigen mit **Speichern (Save)** beginnt der Capture-Vorgang, und im Info-Fenster kann die jeweilige Aufnahmedauer abgelesen werden.



Wenn Sie bereits mit dem Capture-Vorgang vertraut sind, können Sie in Rex Video eine Einstellung wählen, mit der die Dateinamen der eingespielten Clips automatisch weitergezählt werden, so dass Sie nicht bei jedem Klick auf **Capture** zur Eingabe eines Dateinamens aufgefordert werden. Nähere Informationen finden Sie unter **Benutze neue Dateinamen automatisch -> Neue Dateinamen automatisch setzen (Set new file-names automatically)**.

5. Klicken Sie nach ein oder zwei Minuten auf den Button **Stop** des AVI-Controllers, um das Einspielen abzuberechnen.

Klicken Sie auf Stop button





6. Mit einem Klick auf den Button **Play** des AVI-Controllers können Sie die eingespielte Videosequenz nun von der Festplatte abspielen.

Klicken Sie auf Play button



7. Zum Einspielen einer neuen Datei klicken Sie auf das Symbol **Neu** in der Werkzeugleiste von Rex Video oder wählen Sie im Menü **Datei (File)** den Befehl **Neu (New)**.

Klicken Sie auf das Symbol **Neu**.

Oder wählen Sie im Datei-Menü den Befehl **Neu (New)**.



7. Wiederholen Sie die Schritte 2-5, um einen weiteren Clip einzuspielen.  
**DemoCapture2.AVI**

Auf Ihrer Festplatte befinden sich nun zwei AVI-Dateien: **DemoCapture1.AVI** und **DemoCapture2.AVI**. Merken Sie sich den Pfad, unter dem diese Dateien abgelegt sind, denn wir werden später bei der Schnittbearbeitung auf sie zurückgreifen.

---

# Gesteuertes Einspielen (SyncCapture Audio) mit Rex Audio

---



Die Funktionen SyncCapture und Manual Capture werden im Kapitel „Rex Audio“ beschrieben.

Achten Sie beim Einspielen eines Audiosignals von einer analogen Quelle darauf, dass auf demselben Eingangskanal auch ein Videosignal anliegt, weil dieses vom Hardware-Codec für eine einwandfreie Synchronisation benötigt wird.

Wir spielen nun eine Audiosequenz mit Rex Audio von unserem angeschlossenen Gerät ein. Dazu wählen wir die Option **SyncCapture**, um ein Audiosignal von einer digitalen oder analogen Quelle einzuspielen. Gehen Sie dabei wie folgt vor:

1. Wählen Sie mit dem **Input Selector** den gewünschten Eingangskanal.

Wählen Sie mit dem **Input Selector** den gewünschten Eingang.



2. **Beim Einspielen von DV-Quellen:** Fahren Sie das Zuspieldgerät an den Anfang der Sequenz, die Sie einspielen möchten.

Fahren Sie das Zuspieldgerät von Hand auf die Position, an der Sie mit dem Einspielen beginnen möchten.



**Beim Einspielen von analogen Quellen:** Setzen Sie Ihren Camcorder oder Videorecorder am Anfang der einzuspielenden Sequenz auf **Stop**. Wählen Sie hierfür eine andere Sequenz als die bereits eingespielte.

3. Klicken Sie auf den Button **SyncCapture** im WAV-Controller. Die Anzeige **Rec Pause** im WAV-Infodisplay beginnt zu blinken.



---

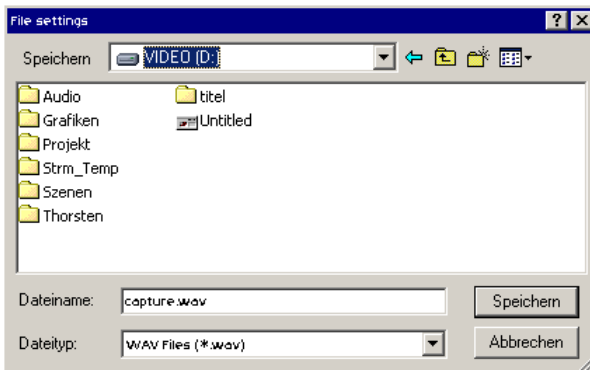
**Beim Einspielen von DV-Quellen:** Starten Sie den Sync-Capture-Vorgang mit einem Klick auf den Button **Play** des WAV-Controllers.



**Beim Einspielen von analogen Quellen:** Drücken Sie die **Play**-Taste Ihres Camcorders oder Videorecorders, um die Wiedergabe zu starten.

4. Es wird eine Dialogbox eingeblendet, in der Sie zur Eingabe eines Dateinamens für die eingespielte Videosequenz aufgefordert werden.

Weisen Sie dem Clip einen Dateinamen zu und speichern Sie sie auf Ihrer Festplatte.



Geben Sie der Datei in diesem ersten Schnittprojekt den Namen **D:\DemoMusic.WAV** (bzw. geben Sie anstelle von D:\ den entsprechenden Buchstaben Ihrer Festplatte an).

5. Der Videorecorder beginnt mit der Wiedergabe, und das Rohmaterial wird auf die Festplatte des Computers überspielt. Überspielen Sie einige Minuten Material, und klicken Sie dann im WAV-Controller auf den Button **Stop**, um das Einspielen abzubrechen.



Auf Ihrem PC befindet sich nun eine WAV-Audiodatei. Achten Sie auf den Pfad, unter dem sie abgelegt ist, denn wir werden später noch mit ihr arbeiten. Vergessen Sie nicht, den Wiedergabebetrieb Ihres Camcorders oder Videorecorders zu stoppen.

---

# Videoschnitt mit Rex Edit

---

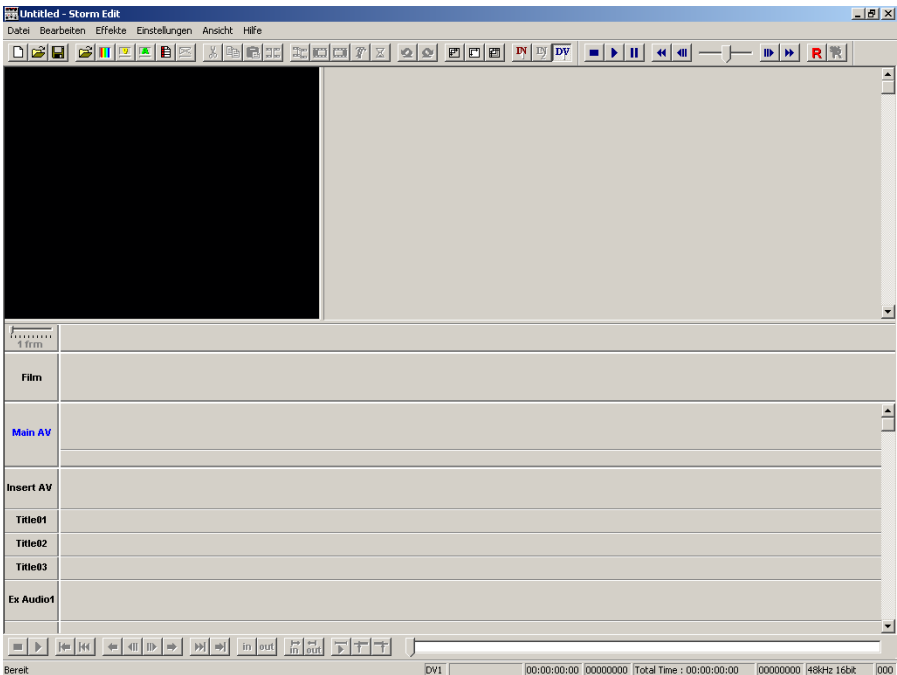
In diesem Teil der Anleitung können Sie sich näher mit Rex Edit vertraut machen. Weitere Informationen finden Sie im Kapitel „Rex Edit“. Nachdem Sie Ihr Rohmaterial eingespielt haben, können Sie mit der Montage Ihrer Clips beginnen. Überlegen Sie auch, ob Sie irgendwelche Grafiken oder Spezialeffekte in Ihr Projekt einbauen möchten.



Videoschnitt in Echtzeit ist auch mit Adobe Premiere möglich.  
Im Kapitel über den Videoschnitt mit Adobe Premiere finden Sie nähere Informationen.

## Starten des Rex Edit-Schnittprogramms

Zum Starten von Rex Edit wählen Sie im Hauptmenü die Position **DVRex** an.



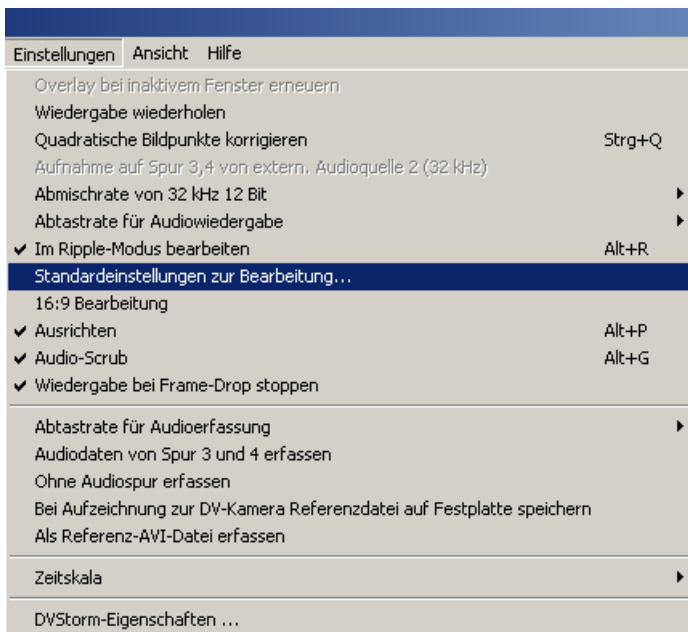
Rex Edit

---

## Konfiguration der temporären Laufwerke (Renderfestplatten ?)

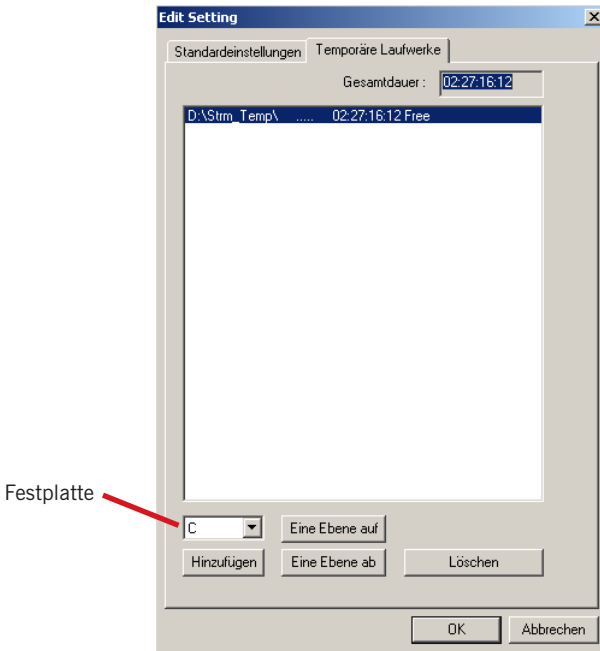
Die temporären Laufwerke dienen zur Speicherung von gerenderten (fertig berechneten) Effekten. Die meisten Schnittfunktionen erledigt Ihr System in Echtzeit, Plugin-Effekte werden dagegen nicht in Echtzeit ausgeführt. Gerenderte Effekte müssen auf einer Videofestplatte gespeichert werden, sonst werden sie nicht einwandfrei gerendert. Zuvor müssen die Render-Laufwerke wie folgt konfiguriert werden:

1. Wählen Sie im Menü **Einstellungen** (Settings) die Funktion **Standardeinstellungen für Bearbeitung** (Default edit settings).



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

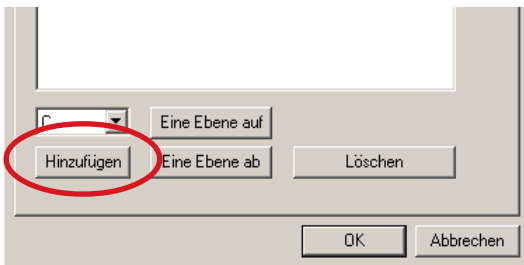
2. Wählen Sie in der Dialogbox **Standardeinstellungen** die Registerkarte **Temporäre Laufwerke**.



Einstellungen der Render-Festplatte

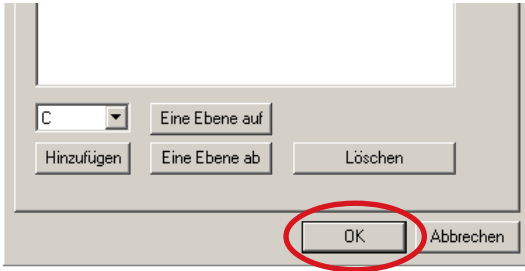
3. Wählen Sie im nun erscheinenden Menü die entsprechende Videofestplatte.

4. Klicken Sie auf den Button **Hinzufügen (Add)**. Die soeben eingegebene Festplatte erscheint nun in der Liste. Wenn Sie mehrere Festplatten haben, so können Sie diese hier nacheinander eingeben. Ist eine voll, so wird automatisch auf die nächste zugegriffen.



---

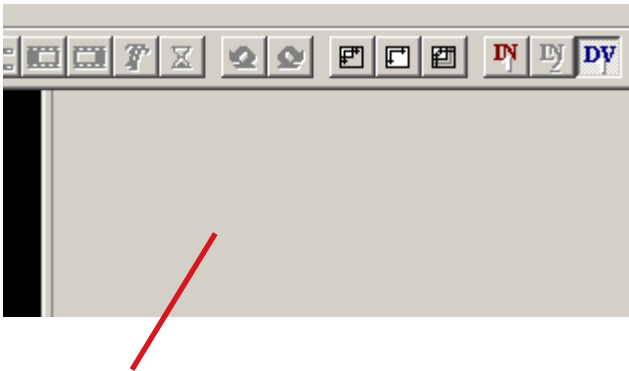
5. Nach der Konfiguration Ihrer temporären Laufwerke behält Rex Edit die Einstellungen so lange, bis Sie die Software deinstallieren oder neu installieren. Bestätigen Sie die Eingabe mit **OK** und schliessen Sie das Dialogfenster.



## Clips für den Schnittbetrieb laden

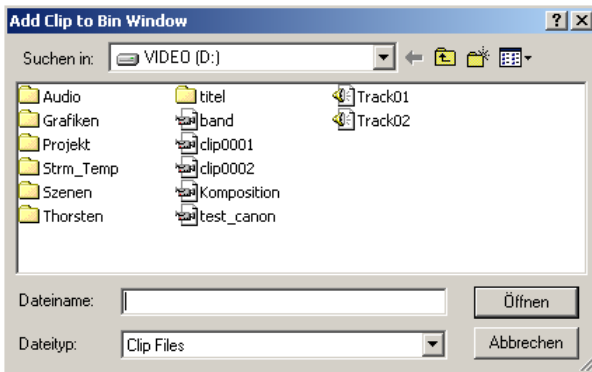
Nach der Konfiguration Ihrer temporären Laufwerke können Sie die Clips laden, die Sie bearbeiten möchten.

1. Öffnen Sie die Dialogbox **Clip in Projektfenster laden (Add clip to bin window)** mit einem Doppelklick in das DV Bin.



Doppelklick in das DV Bin

Die Dialogbox **Clip in Projektfenster laden** wird eingeblendet.



2. Wählen Sie die beiden eingespielten Videoclips mit den Dateinamen **DemoCapture1.AVI** und **DemoCapture2.AVI** an.
3. Klicken Sie auf **Öffnen (Open)**, um sie zu öffnen. Sie erscheinen nun im Projektfenster.



4. Im DV Bin befinden sich nun zwei Clips. Clips mit einer Samplingrate von 48 kHz sind blau, Clips mit 44.1 kHz grün und Clips mit 32 kHz gelb unterlegt.
5. Laden Sie die zuvor eingespielte Datei **DemoMusic.WAV** auf dieselbe Weise ins Projektfenster.



An der Hintergrundfarbe der einzelnen Clips können Sie die jeweilige Abtastrate erkennen:

Blau = 48 kHz., 16-bit

Grün = 44,1 kHz, 16-bit

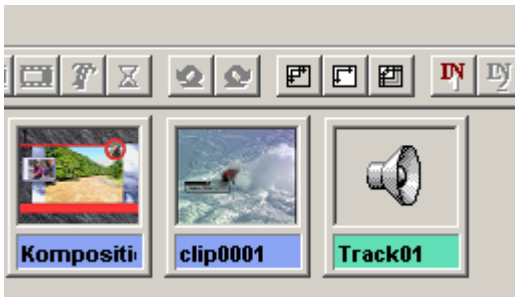
Gelb = 32 kHz, 12-bit

Weinrot = Standbild oder Farbclip (ohne Ton)



---

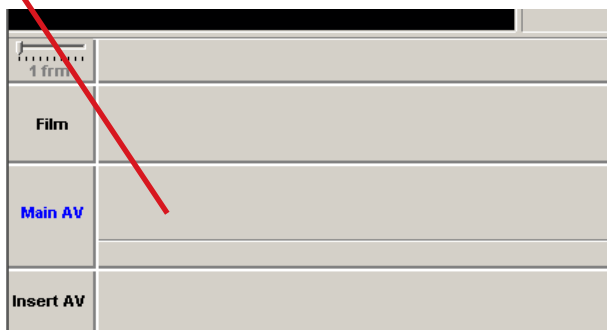
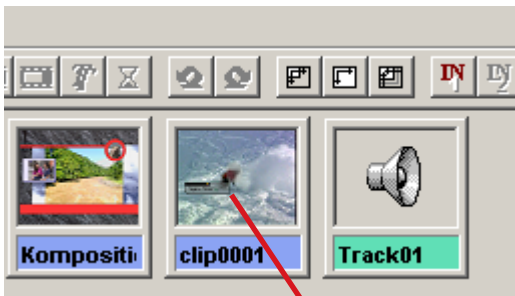
6. In diesem befinden sich nun drei Clips.



## Clips auf die Timeline legen

Für die Schnittbearbeitung müssen Sie die Clips zunächst auf die Timeline legen.

1. Ziehen Sie den Clip **DemoCapture1.AVI** mit der Maus aus dem Projektfenster auf die mit „Main AV“ bezeichnete Spur.



Ziehen Sie den Clip mit dem Namen „DemoCapture1.AVI“ vom DV Bin auf die Main AV-Spur.



DemoCapture1.AVI clip



An der Hintergrundfarbe der Clips können Sie die jeweilige Abtastrate erkennen:

Blau = 48 kHz 16-bit

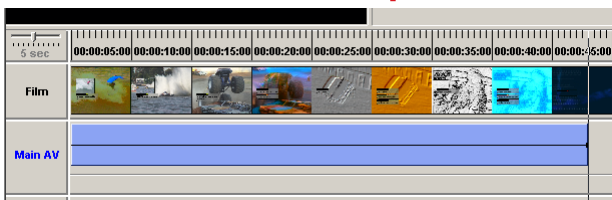
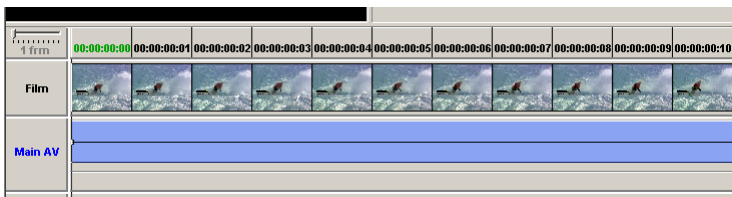
Grün = 44.1 kHz 16-bit

Gelb = 32 kHz 12-bit

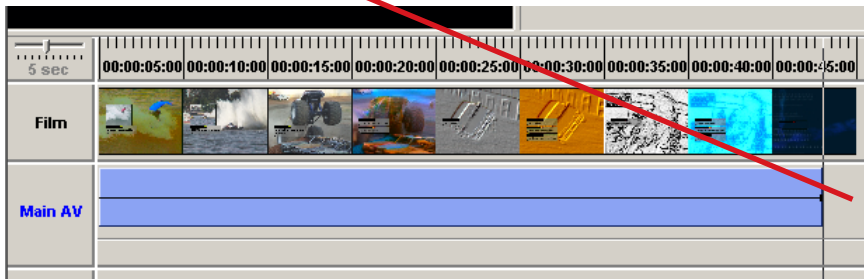
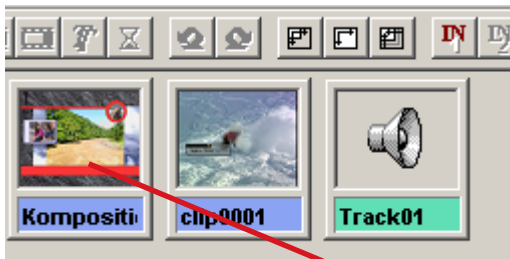
2. Stellen Sie die Zeitskala der Timeline so ein, dass Sie einen guten Überblick über Ihr Projekt haben. Um die Zeiteinheit zu ändern, klicken Sie rechts auf den Schieberegler für die Zeitskala (Timescale-Slider). Klicken Sie so lange auf diese Funktion, bis der Clip sich nicht mehr über die gesamte Main-AV-Spur erstreckt, oder wählen Sie einfach die „Fit“-Funktion.



Klicken Sie rechts neben den Timescale-Slider, bis der Clip sich nicht mehr über die gesamte Spur erstreckt, oder passen Sie ihn mit der „Fit“-Funktion exakt an.



3. Ziehen Sie den Clip **DemoCapture2.AVI** aus dem Projektfenster auf die Main AVSpur, rechts neben den zuvor dort abgelegten Clip.



4. Auf der Main AV-Spur der Timeline liegen nun zwei Clips.



Wie Sie sehen, setzt Rex Edit die beiden Clips lückenlos hintereinander. Auf der Main AV-Spur ist es nicht möglich, zwei Clips mit einer Lücke dazwischen abzulegen. Alle Clips werden stets nahtlos hintereinander abgelegt. Die vertikale Linie auf der Timeline ist der Timeline-Cursor. Das Bild im Videomonitor entspricht immer genau der Position des Timeline-Cursors.

---

## Überblendungen

Mit einer Überblendung können Sie zwei Videoclips so miteinander verbinden, dass keine „Nahtstelle“ sichtbar ist. Es gibt die unterschiedlichsten Übergangseffekte - von der weichen Überblendung bis hin zu auffälligeren Effekten, wie den sogenannten „Pushes“ und „Slides“, mit denen das erste Bild aus dem Videomonitor hinausgeschoben und das zweite hereingeschoben wird.



Mit Rex Edit sind zahlreiche Echtzeit-Übergangseffekte mit vielen Einstellmöglichkeiten und Keyframe-Programmierung möglich (nähere Informationen finden Sie im Kapitel „Rex Edit“).

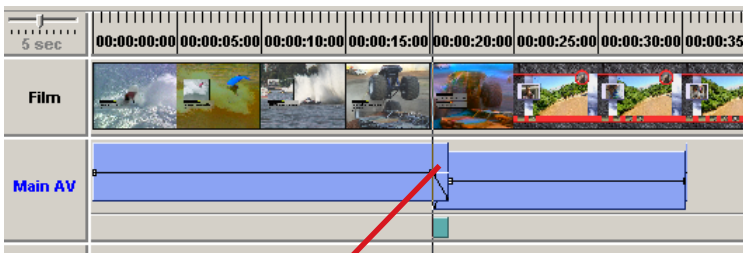
1. Um zwei Clips auf der Timeline mit einer Überblendung zu verbinden gehen Sie wie folgt vor:

Setzen Sie den Timeline-Cursor auf die Nahtstelle zwischen den beiden Clips und positionieren Sie die Maus auf der Überlappung.

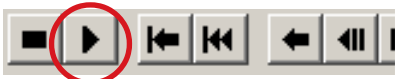
2. Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf **Übergang hinzufügen (Add transition)**. Nun wird automatisch eine Überblendung mit der Standarddauer von 1 Sekunde zwischen den beiden Clips eingefügt.



Die beiden Clips auf der Timeline überlappen nun, und unter dieser Überlappung erscheint eine Markierung.



3. Da es sich in diesem Fall um eine einfache Überblendung handelt, wird der Effekt in Echtzeit wiedergegeben. Setzen Sie den Timeline-Cursor auf den Anfang der Überblendung. Drücken Sie die Leertaste oder klicken Sie auf den Button **Play** im AVI Controller, um die Timeline abzuspielen.



Drücken Sie die Leertaste oder klicken Sie auf den Play-Befehl.

Der erste Clip wird nun aus- und der zweite gleichzeitig eingeblendet, wobei Rex Edit sowohl das Bild als auch den Ton überblendet.



Das automatische Ein/Ausblenden des Tons bei Übergangseffekten können Sie im Menü **Standardeinstellungen für Bearbeitung** abschalten.

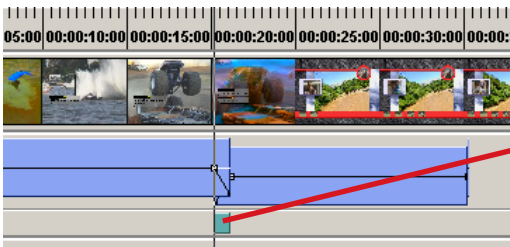
## Rendern von Übergangseffekten

Da die Echtzeitfähigkeit Ihres Systems von der Rechnerleistung abhängt, sind der Anzahl der an einer bestimmten Timeline-Position gleichzeitig in Echtzeit ausgeführten Effekte praktisch keine Grenzen gesetzt. So können Sie z.B. zwei Videoclips die beide mit einem Videofilter verändert wurden, zusätzlich noch mit einem Übergangseffekt verbinden. Mit der entsprechenden Prozessorleistung können Sie alle diese Effekte in Echtzeit abspielen. Reicht die Leistung Ihres Rechners für diesen Vorgang nicht aus, so wird die Wiedergabe entweder gestoppt (sofern Sie die Einstellung **Wiedergabe bei Frame Drop stoppen** gewählt haben) oder beginnt unregelmässig zu werden. In diesem Fall sollten Sie den Effekt rendern lassen.

Beim Rendern von Übergangseffekten wird der auf die Überlappung der beiden Videoclips angewendete Effekt zusammen mit den jeweiligen Videofiltern berechnet und das Ergebnis auf dem bzw. den temporären Laufwerk(en) abgespeichert. Wenn Sie die Timeline abspielen und der Cursor an einer Position ankommt, an der sich ein gerenderter Effekt befindet, so wird das auf dem (den) temporären Laufwerk(en) abgespeicherte Ergebnis wiedergegeben, so dass dieser Effekt nicht noch einmal neu berechnet werden muss.

Zum Rendern eines Effekts gehen Sie wie folgt vor:

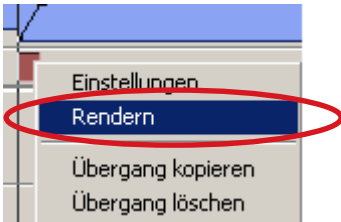
1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Überlappung auf der Timeline.



Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Übergangseffekt.

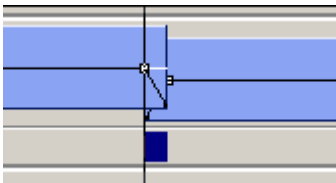
---

2. Wählen Sie in dem Kontextmenü den Befehl **Rendern**.



Wählen Sie im Kontextmenü die Funktion **Rendern**.

3. Der Timeline-Cursor fährt nun die gesamte Überblendung ab, wobei diese gleichzeitig gerendert wird. Nach beendetem Render-Vorgang ist der Effekt dunkelblau unterlegt.



Gerenderter Übergangseffekt

Sofern Sie nicht irgendwelche Veränderungen an den Einstellungen des Übergangseffekts oder an den beteiligten Videoclips vornehmen und z.B. die Überblenddauer verlängern, Videofilter hinzufügen oder entfernen oder einen der beiden Videoclips im Bereich der Überlappung trimmen, bleibt der Effekt gerendert. Sie können auch alle Effekte auf der Timeline gleichzeitig rendern lassen. Hierzu klicken Sie im Kontextmenü den Befehl **Alle Effekte rendern (Render all effects)** an.



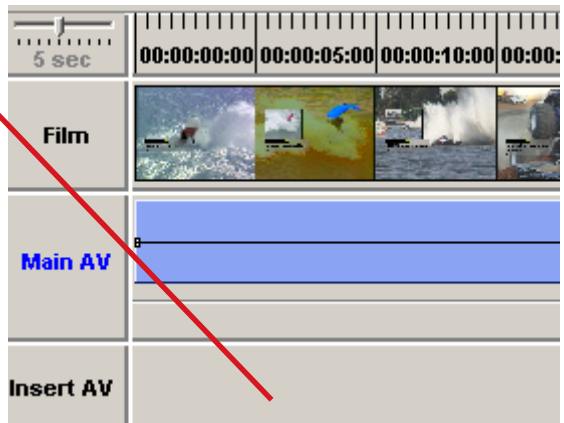
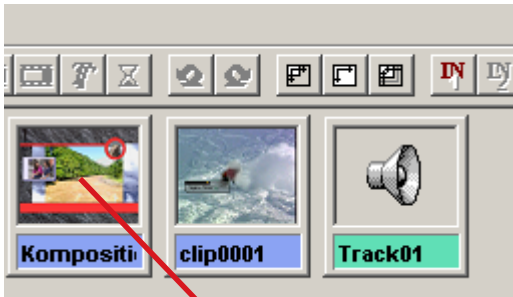
Zum Rendern aller Timeline-Effekte wählen Sie im Kontextmenü den Befehl **Alle Effekte rendern**.

---

## Video- oder Audio-Insertschnitt (sogenanter „Zwischenschnitt“)

Auf der „Insert AV-Spur“ können Sie einen „Zwischenschnitt“ anlegen, mit dem Sie z.B. ein längeres Interview („O-Ton“) durch einen Video-Insertschnitt interessanter gestalten:

1. Ziehen Sie den Clip **DemoCapture2.AVI** vom Projektfenster mit der Maus auf die Insert AV-Spur unterhalb des ersten Clips auf der Main AV-Spur.

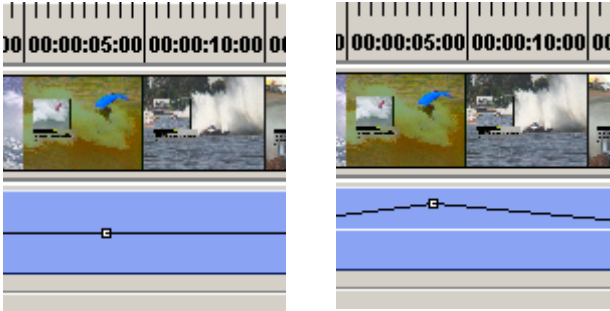


2. Spielen Sie die Timeline ab (Leertaste oder Button **Play** im AVI Controller). Kommt der Timeline-Cursor an dem auf der Insert-AV-Spur liegenden Video-clip an, so hat dieser Priorität gegenüber dem Videobild auf der Main AV-Spur. Dabei wird der Ton beider Clips wiedergegeben. Möchten Sie nur den Ton der Main AV-Spur wiedergeben, so können Sie den Ton des Clips (blaue Linie im Clip) auf der Insert AV-Spur mit der Maus an beiden Enden herunterziehen (siehe folgender Abschnitt).

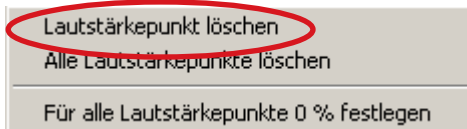
---

## Audiopegel einstellen

Die horizontal auf dem Clip verlaufende Linie stellt die Lautstärke dar. Diesen Pegel können Sie einstellen, indem Sie auf einen der Lautstärkepunkte auf dieser Linie klicken und diesen mit der Maus höher oder tiefer ziehen, bis der gewünschte Pegel erreicht ist.



Zum Löschen eines solchen Punktes klicken Sie ihn mit der rechten Maustaste an und wählen die Funktion **Lautstärkepunkt löschen (Delete level point)**.



## Titel einfügen

Mit Hilfe der Titelsuren können Sie einen oder mehrere Titel über Ihre Videosequenz legen. Titel können Text, aber auch Grafiken oder Logos enthalten.

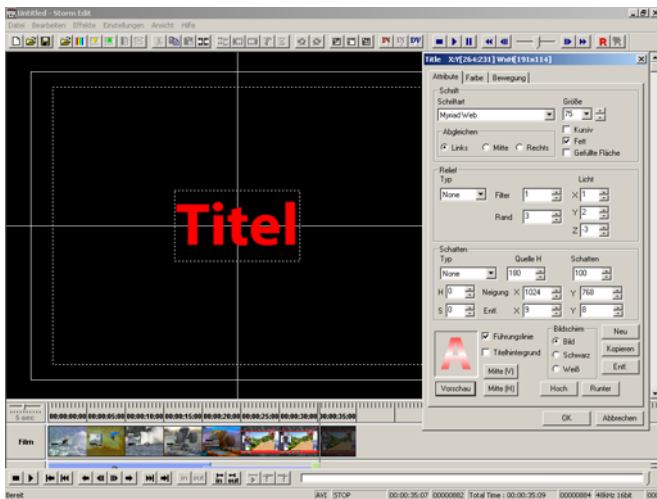
Um einen einfachen Titel zu erstellen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie in der Werkzeugleiste auf das Symbol **Titel hinzufügen/bearbeiten**.





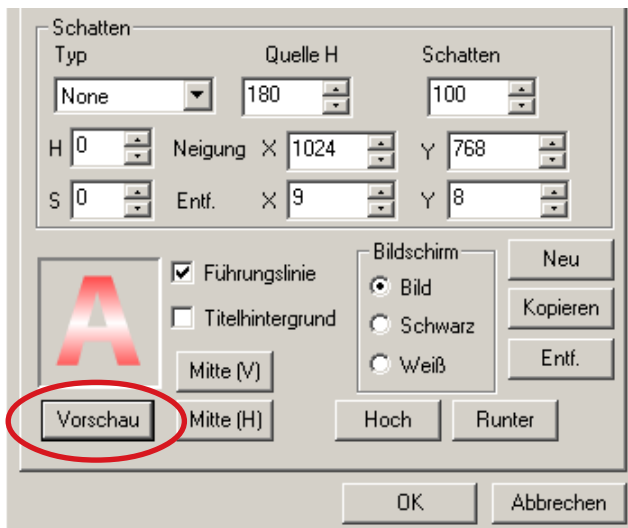
## 2. Der Monitor schaltet auf Titeldarstellung um.



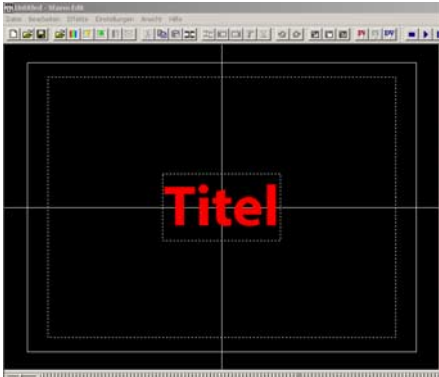
Titelmodul

2. Geben Sie den gewünschten Text ein. Dieser erscheint sofort auf dem Monitor.

4. Wählen Sie die Funktion **Vorschau (Preview)**, um zu überprüfen, wie der Titel auf dem Videobild aussieht.



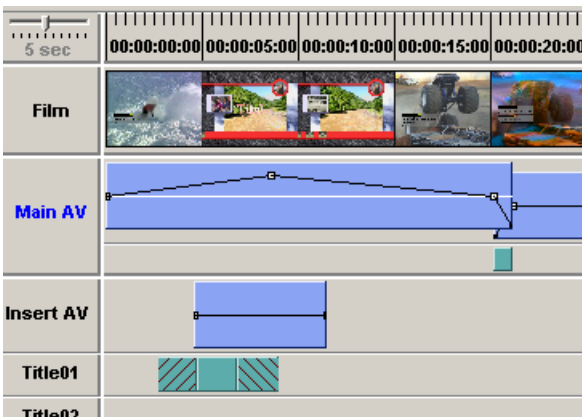
3. Zur Positionierung des Titels auf dem Monitor klicken Sie neben den Titel. Sie können nun nicht mehr auf dem Monitor schreiben; statt dessen erscheint ein Rahmen, den Sie mit der Maus „anfassen“ und den Text so auf die gewünschte Position ziehen können.



Ziehen Sie den Titel mit der Maus auf die gewünschte Position.

Ihr Titel lässt sich mit Hilfe der Menüeinstellungen auf vielerlei Arten verändern. So können Sie z.B. Schatten, Ränder, Farbe und Bewegungsablauf durch entsprechende Eingaben in den Feldern **Attribute**, **Farbe** und **Bewegung** gestalten. Eine detailliertere Beschreibung dieser Funktionen finden Sie im Kapitel „Rex Edit“.

6. Mit **Ok** bestätigen Sie Ihre Titeleingabe und schliessen das Titelmodul. Der Titel liegt nun als Clip auf der ersten Titelspur.



Titel einblenden

7. Wie die einfachen Übergangseffekte werden Titel in Echtzeit wiedergegeben. Beim Abspielen der Timeline erscheint der Titel auf dem Videobild. Bei dem soeben erzeugten Titel wird die Schrift einfach weich ein- und wieder ausgeblendet. Im Eingabefeld **Bewegung** des Titeldialogs können Sie Titel ins Bild schieben („Slide“), wischen („Wipe“) und zahlreiche andere Effekte einsetzen.

Da mehrere Titelspuren zur Verfügung stehen und ausserdem auch Grafiken mit Alpha-Key eingesetzt werden können, sind auch aufwendigere Effekte möglich.



Mit Rex Edit können Sie bis zu 10 Titel gleichzeitig in Ihre Videosequenz einblenden. Im Kapitel „Rex Edit“ finden Sie nähere Einzelheiten.

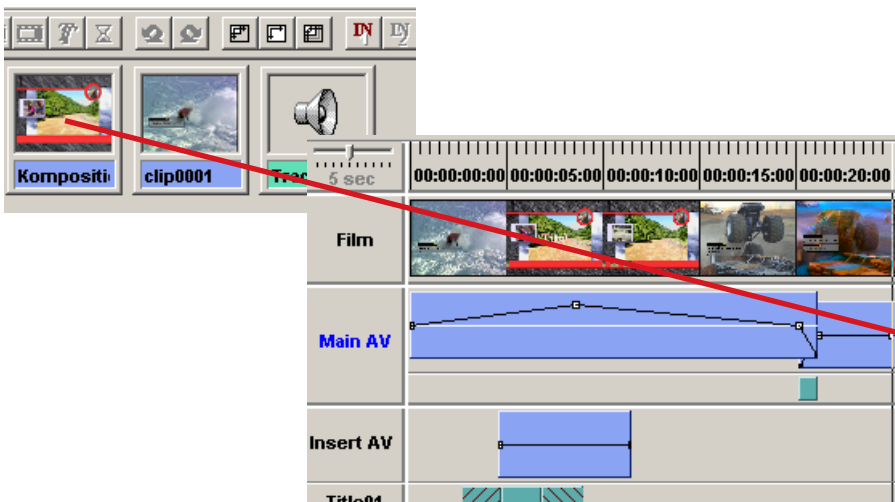
Ein einzelner Titel kann aus mehreren Textebenen (mit jeweils unterschiedlichen Textattributen) und Grafiken bestehen. Im Kapitel „Rex Edit“ finden Sie nähere Einzelheiten.

## Videofilter

Eine der grössten Stärken Ihrer DVReXRT-, DVReXRT Professional- oder DVStorm-Schnittsoftware ist die grosse Auswahl von Echtzeit-Video- und Audiofiltern. Während Übergangseffekte sich auf die Überlappung von zwei benachbarten Clips auswirken, können Sie mit einem Filter einen einzelnen Clip verändern.

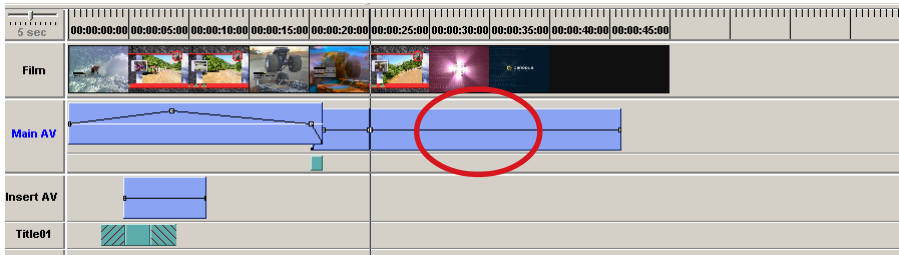
Um einen Clip mit einem Videofilter zu verändern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Ziehen Sie den mit **DemoCapture2.AVI** bezeichneten Clip vom Projektfenster ans Ende der Main AV-Spur.

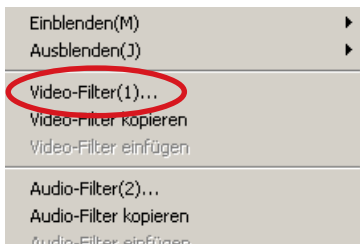


2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den soeben auf der Timeline abgelegten Clip und wählen Sie in dem eingeblendeten Menü die Funktion **Videofilter**.

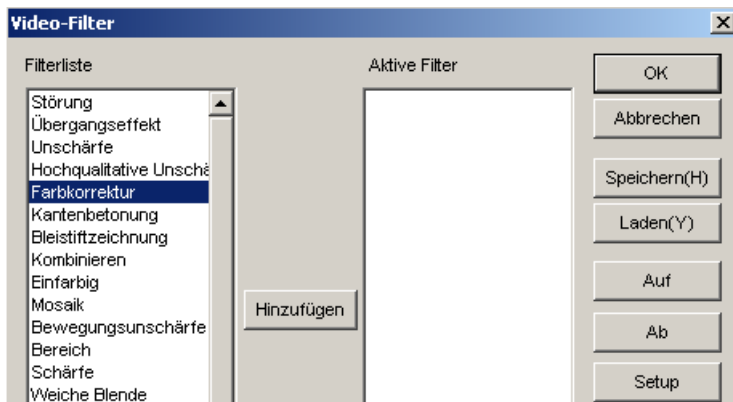
Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den soeben hinzugefügten Clip.



Wählen Sie im Kontextmenü die Funktion **Videofilter**.

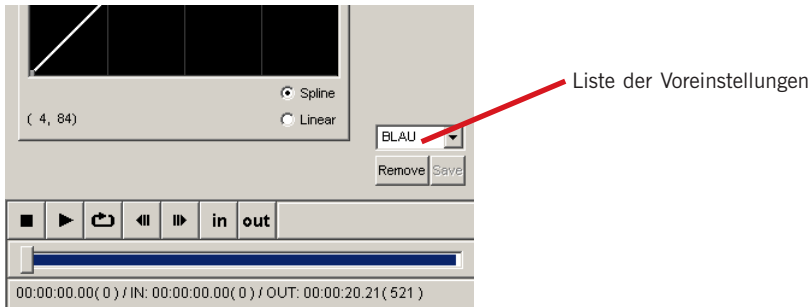


3. Nun wird eine Liste mit den zur Verfügung stehenden Videofiltern angezeigt. Wählen Sie z.B. die **Farbkorrektur (Color Correction)**.



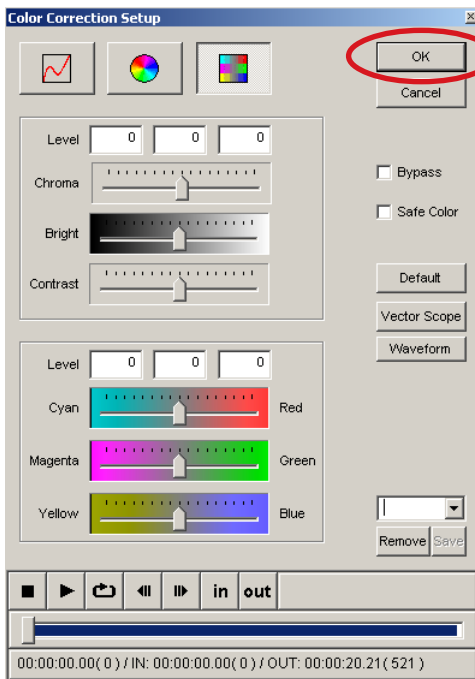
Liste der Videofilter in Rex Edit

4. Klicken Sie in dem sich öffnenden Box mit den Voreinstellungen die Einstellung **Sepia 1**. Der Videoclip wird nun bräunlich eingefärbt. Sie können den Effekt sowohl im Vorschauenfenster als auch auf dem Videofenster im Datenmonitor und auf dem analogen Programmmonitor sehen.



Wählen Sie in dieser Liste die Einstellung Sepia 1.

4. Bestätigen Sie die gewählte Farbkorrektur mit einem Klick auf **OK**.

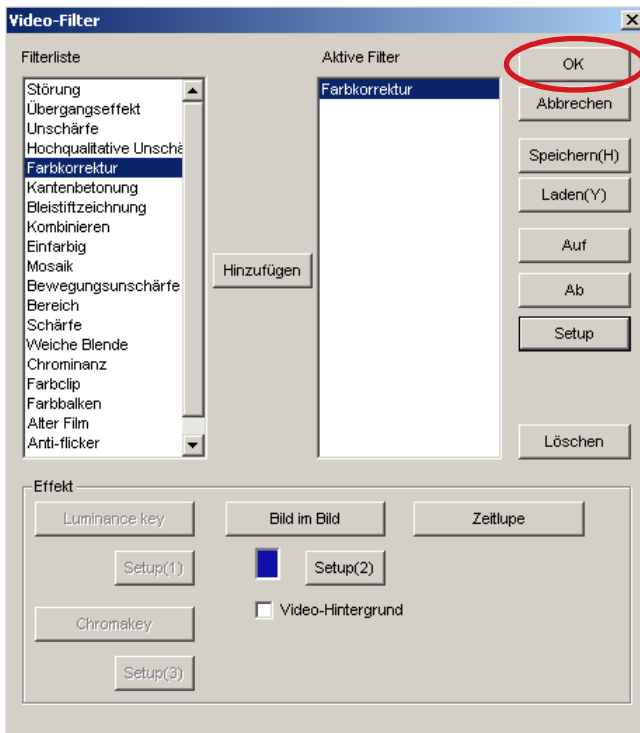




Bei den meisten komplexeren Filter können Sie unter verschiedenen Voreinstellungen wählen, was die Auswahl erheblich vereinfacht. Aber selbstverständlich können Sie alle Einstellungen auch ganz individuell vornehmen und auch Ihre eigenen Einstellungen abspeichern.

Im Kapitel „Videofilter“ finden Sie weitere Informationen. Bestätigen Sie Ihre Einstellungen mit Ok.

## 6. Bestätigen Sie den ausgewählten Videofilter mit **OK**.



Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit Ok.



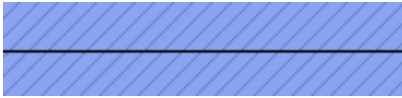
Die beiden grau unterlegten Felder „Luminanzkey“ und „Chroma key“ dienen zum Ausstanzen bestimmter Anteile des Videobildes, die dann durch ein anderes Videobild ersetzt werden.

Mit dem Luminanzkey kann ein bestimmter Helligkeitswert durch ein Hintergrundbild ersetzt werden.

Mit dem Chromakey kann ein bestimmter Farbwert durch ein Hintergrundbild ersetzt werden.

Im Kapitel „Videofilter“ finden Sie nähere Informationen.

7. Der Clip erscheint nun schraffiert, so dass sofort zu erkennen ist, dass er mit einem Videofilter versehen ist.

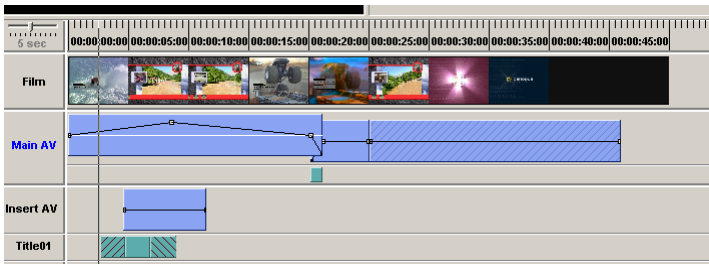


8. Drücken Sie zum Abspielen der Timeline die Leertaste; der Clip ist beim Abspielen nun bräunlich eingefärbt. Je nach Rechenleistung Ihres Systems und Art der gewählten Filter können Sie mehrere Filter miteinander kombinieren und - bei genügend Rechnerleistung - auch komplexe Effekte in Echtzeit abspielen. So können Sie z.B. den „Pencil Sketch“ (Bleistiftzeichnung) mit der Farbkorrektur kombinieren und auf diese Weise eine Art „Röntgenbild“ erzeugen.

## Audiofilter

Audiofilter werden ähnlich eingesetzt wie Videofilter. Um den Clip mit dem soeben erzeugten Videofilter zusätzlich mit einem Audiofilter zu versehen, gehen Sie wie folgt vor:

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

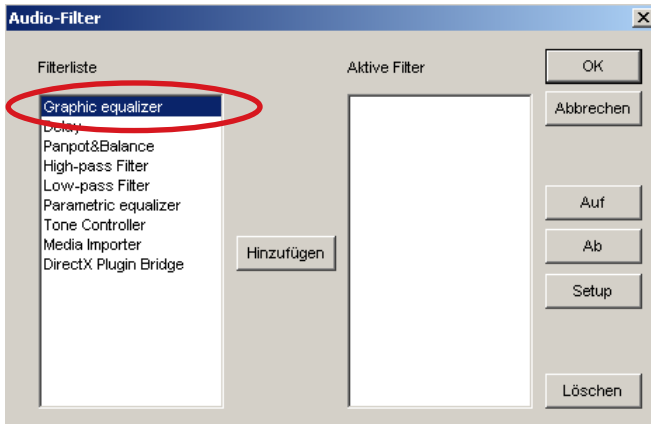


Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip.



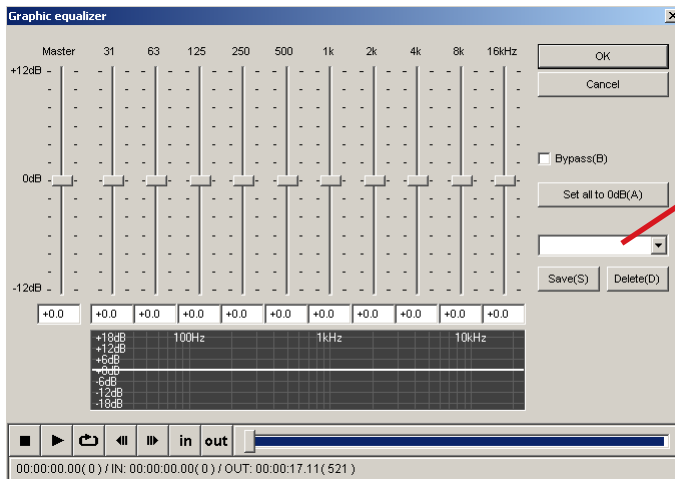
Wählen Sie im eingeblendeten Menü einen Audiofilter.

2. Nun wird eine Liste der verfügbaren Audiofilter eingeblendet. Wählen Sie daraus den **Graphic Equalizer**.



Liste der Audiofilter in Rex Edit

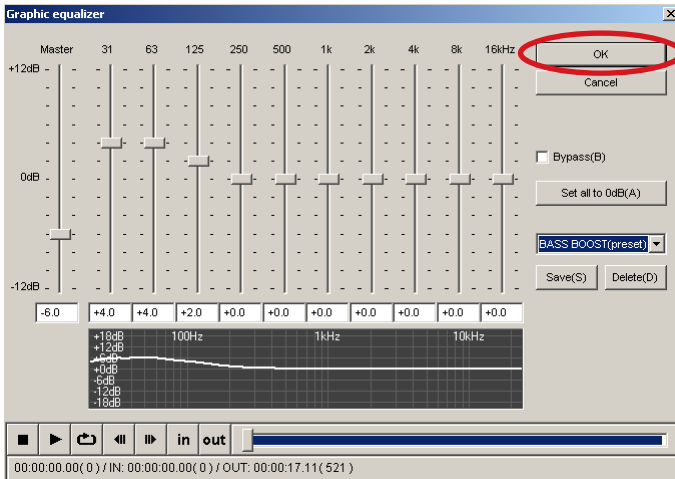
3. Wählen Sie in der Dialogbox die Einstellung **Bass Boost (Bässe anheben)**.



Wählen Sie in dieser Liste die Funktion **Bass Boost**.

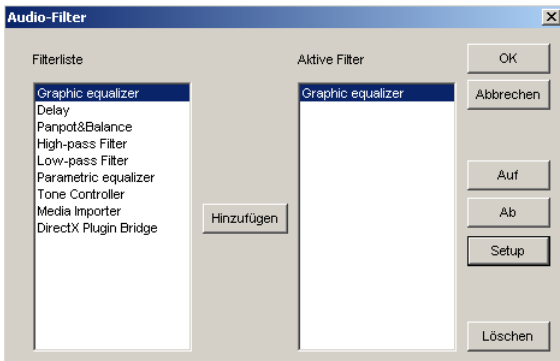


4. Bestätigen Sie die Wahl der Funktion **Bass Boost** mit **OK**.



Bestätigen Sie die Wahl der Voreinstellung mit OK.

5. Bestätigen Sie die Wahl des Audiofilters mit **OK**.



Bestätigen Sie die Wahl des Audiofilters mit OK.

6. Der Clip erscheint nun schraffiert. Die von links unten nach rechts oben verlaufende Schraffierung weist auf den Videofilter hin.



Clip mit Audiofilter

---

Der bereits mit einem Videofilter veränderte Clip ist nun zusätzlich noch mit einem Audiofilter versehen. Dieser wirkt sich wie folgt aus:



Clip mit Video- und Audiofiltern

7. Drücken Sie die Leertaste, um die Timeline abzuspielen. Beim Abspielen des Clips können Sie nun hören, dass die Bässe verstärkt wurden. Je nach Rechenleistung Ihres Systems und Art der gewählten Filter können Sie mehrere Filter miteinander kombinieren und - bei genügend Rechnerleistung - auch komplexe Effekte in Echtzeit wiedergeben. So können Sie z.B. ein **Audio Delay (Halleffekt)** mit einem **Highpass (Hochpass)** kombinieren.

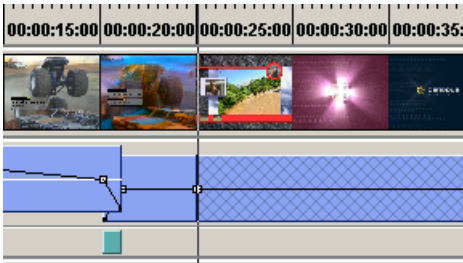
## Rendern von Filtern

Da die Echtzeitfähigkeit von der Prozessorleistung Ihres Systems abhängt, sind der Anzahl der gleichzeitig in einem Clip eingesetzten Echtzeitfilter praktisch keine Grenzen gesetzt. So können Sie z.B. einen Videoclip mit drei verschiedenen Filtern - **Alter Film (Old Movie)**, **Pan & Balance (Panoramaregelung und Balance)** und **Graphic Equalizer** - versehen. Ist Ihr Rechner zu langsam, so werden die Filter unter Umständen nicht in Echtzeit wiedergegeben. In diesem Fall wird die Wiedergabe entweder abgebrochen (wenn Sie die Einstellung **Wiedergabe bei Frame Drop stoppen** gewählt haben) oder beginnt unregelmässig zu werden. In diesem Fall sollten Sie den Clip mit den Filtern rendern lassen. Beim Rendern von Filtern wird der ursprüngliche Videoclip mit den gewählten Filtereinstellungen berechnet und als neuer Clip abgespeichert. Dabei wird der alte Clip in der Timeline durch den neuen (gerenderten) Clip ersetzt.

Wenn Sie die Filtereinstellungen für einen Clip rendern lassen möchten, gehen Sie wie folgt vor:

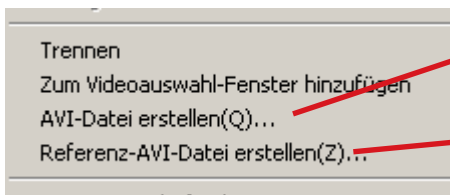
1. Stellen Sie die Filterfunktionen für den angewählten Clip zunächst genau nach Ihren Wünschen ein. Wenn der Clip erst einmal gerendert auf der Timeline liegt, können Sie keine Veränderungen mehr vornehmen, ohne erneut zu rendern.

2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu bearbeitenden Clip.



Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Videoclip.

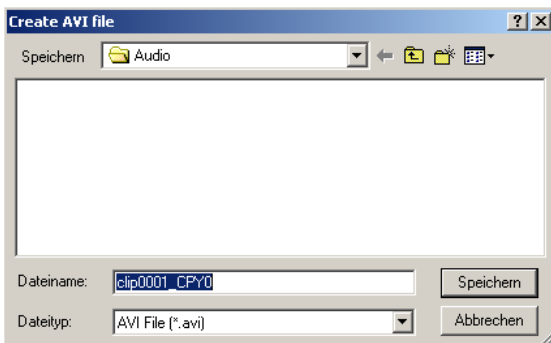
3. Wählen Sie im Kontextmenü die Funktion **AVI-Datei erzeugen (Create AVI file)**. Ist der Clip grösser als 2 Gigabyte (dies entspricht einer Länge von etwa 9 Minuten), so wählen Sie statt dessen die Funktion **AVI-Referenzdatei erzeugen (Create Ref. AVI file)**.



Wählen Sie bei Clips mit einer Dateigrösse von bis zu 2 Gigabyte die Funktion **AVI-Datei erzeugen**.

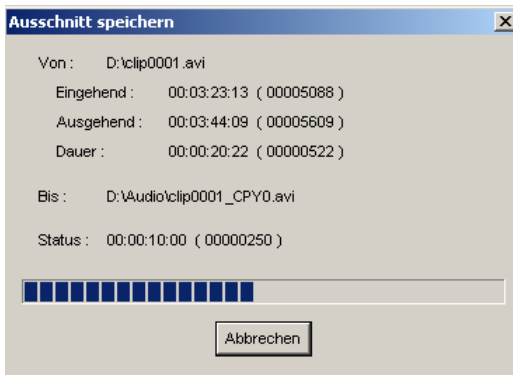
Für Clips mit einer Dateigrösse von mehr als 2 Gigabyte (über 9 Minuten Länge) wählen Sie die Funktion **AVI-Referenzdatei erzeugen**.

4. In der eingeblendeten Dialogbox werden Sie aufgefordert, den neuen Clip unter dem vorgeschlagenen Pfad und Dateinamen abzuspeichern. Sie können den vorgegebenen Dateinamen bestätigen oder dem Clip einen neuen, eindeutigen Namen zuweisen. Speichern Sie die neue AVI-Datei auf Ihrer Video-festplatte.



Bestimmen Sie Pfad und Dateinamen der neuen AVI-Datei.

5. Rex Edit rendert nun den mit dem Videofilter versehenen Clip und legt das Ergebnis unter dem angegebenen Dateinamen ab.



Render-Dialog

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



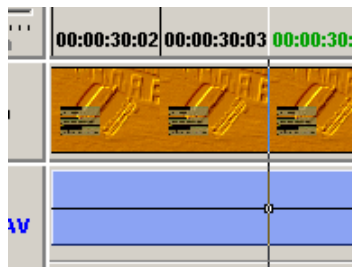
Timeline vor dem Rendern des Videofilters.



Timeline nach dem Rendern des Videofilters



Projektfenster vor dem Rendervorgang.



Projektfenster nach dem Rendervorgang

---

Im Gegensatz zu gerenderten Übergängen verhält sich ein gerenderter Clip wie ein normaler Clip nach dem Einspielen. Er kann getrimmt und anderweitig bearbeitet werden, ohne dass der Filtereffekt dadurch beeinflusst wird, denn dieser ist jetzt ein fester Bestandteil der Videodaten. Audioclips können nicht gerendert werden.

## Spuren verbergen und anzeigen

Alle Spuren mit Ausnahme der Main AV-Spur können mit einem Klick auf den Spurnamen verbergen werden. Erscheint der Spurname weiss, so wird die Spur auf dem Datenmonitor nicht angezeigt.



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

Dies war ein Schnelldurchgang durch die Grundlagen des Videoschnitts mit Rex Edit. Natürlich hat Rex Edit noch viel mehr Schnittfunktionen. Diese finden Sie im Kapitel „Schnittbearbeitung“.

Bitte fahren Sie nun mit dem nächsten Abschnitt dieser Anleitung fort.

## Ausspielen Ihrer fertigen Videosequenz auf Band

---

Der letzte Schritt der Schnittbearbeitung ist das Ausspielen der fertigen Sequenz auf Band. Das Ausspielen ist sowohl mit Rex Edit als auch mit Rex Video möglich. In dieser Anleitung werden wir zeigen, wie die Sequenz direkt von Rex Edit ausgespielt wird, da dies der einfachste Weg ist.

### SyncRecord (Synchronisierte Aufnahme)

Gehen Sie wie folgt vor, um Ihre Timeline auf Ihr DV-Gerät auszuspielen:

1. Überprüfen Sie noch einmal, ob die Timeline in Echtzeit abgespielt werden

---

kann. Wenn bestimmte Abschnitte nicht in Echtzeit wiedergegeben werden, lassen Sie die Übergänge durch Anklicken des Befehls **Alle Effekte rendern** berechnen. Lässt sich die Timeline danach immer noch nicht in Echtzeit abspielen, so lassen Sie alle Clips rendern, die mit einem Filter versehen sind (siehe vorstehend beschriebener Abschnitt).



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

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

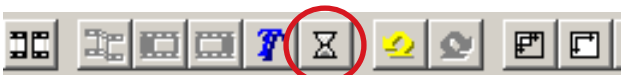


Rex Edit spielt die Timeline-Sequenz nun auf das Band aus, wobei die Aufnahme an der aktuellen Bandposition beginnt.

## Manuelle Aufnahme

Hierbei gehen Sie zum Ausspielen Ihrer Timeline auf Band wie folgt vor:

1. Verbinden Sie den Eingang Ihrer Kamera oder Ihres Videorecorders mit dem Ausgang der Schnittkarte. In der Einbaueinweisung finden Sie nähere Informationen hierzu.
2. Kontrollieren Sie, ob sich die Timeline in Echtzeit abspielen lässt. Lassen Sie bestimmte Timeline-Abschnitte nicht in Echtzeit wiedergeben so lassen Sie diese mit einem Klick auf die Funktion **Alle Effekte rendern** die Übergänge berechnen.



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

Wird die Timeline immer noch nicht in Echtzeit abgespielt, so lassen Sie alle mit einem Filter versehenen Clips rendern (siehe vorstehend beschriebener Abschnitt).

- 
3. Fügen Sie an Anfang und Ende der Timeline je einen 5-10 Sekunden langen Clip mit schwarzem Hintergrund oder Farbbalken ein, um Ihrem Recorder genügend Vorlauf zu geben und zu verhindern, dass nach dem Ausspielen auf das Band am Anfang ein Stück fehlt.
  4. Wenn Sie die Sequenz nur einmal abspielen möchten, kontrollieren Sie, dass im Menü **Einstellungen** (Settings) die Funktion **Wiedergabe wiederholen** nicht aktiviert ist.
  5. Legen Sie eine Leercassette in Ihren analogen Recorder ein und stellen Sie sicher, dass die Löschsperre nicht eingedrückt ist.
  6. Stellen Sie Ihre Kamera oder Ihren Videorecorder am Gerät auf **Rec Pause (Aufnahmepause)**.
  7. Gehen Sie mit der Maus oder durch Anwahl von **Strg + Pos 1 (Control + Home)** an den Anfang der Timeline.
  8. Starten Sie die Timeline-Wiedergabe durch Drücken der **Leertaste** und drücken Sie an Kamera oder Videorecorder sofort anschliessend die - aktivierte - Taste für Aufnahmepause.
  9. Nach dem Abspielen der Timeline stoppen Sie die Kamera oder den Videorecorder.

Damit sind wir am Ende unserer Kurzanleitung angelangt, und Sie haben Ihr erstes Schnittprojekt erfolgreich abgeschlossen. Ihre Schnitt-Software hat noch weitaus mehr Funktionen, die alle in der vorliegenden Anleitung behandelt werden. Bitte nehmen Sie sich beim Durcharbeiten der einzelnen Kapitel etwas Zeit - das wird Ihnen später erlauben, alle Funktionen Ihres Systems optimal zu nutzen .

---