

AVS4YOU-Hilfe



AVS Video Editor

www.avs4you.com/de

© Online Media Technologies, Ltd., UK. 2004 - 2012 Alle Rechte vorbehalten

Kontakt

Wenn Sie Kommentare, Vorschläge oder Fragen betreffend der **AVS4YOU**-Programme haben oder Ihnen eine Funktion eingefallen ist, durch die unser Produkt verbessert werden kann, wenden Sie sich bitte zu jeder Zeit an uns.

Bei der Registrierung des Programms erhalten Sie Recht auf technische Unterstützung.

Allgemeine Informationen:	info@avs4you.com
Technische Unterstützung:	support@avs4you.com
Vertrieb:	sales@avs4you.com
Hilfe und weitere Dokumentation:	help@avs4you.com

Technische Unterstützung

Die **AVS4YOU**-Programme erfordern keine professionellen Kenntnisse. Wenn Sie auf ein Problem stoßen oder eine Frage haben, schlagen Sie in der **AVS4YOU-Hilfe** nach. Wenn Sie trotzdem keine Lösung finden, wenden Sie sich bitte an unsere Support-Mitarbeiter.

 **Hinweis:** Nur registrierte Anwender erhalten technische Unterstützung.

AVS4YOU bietet mehrere Formen des automatischen Kundendienstes:

- **AVS4YOU-Supportsystem**

Man kann das **Unterstützungsformular** auf unserer Website unter <http://support.avs4you.com/de/login.aspx> verwenden, um Fragen zu stellen.

- **Unterstützung per E-Mail**

Es ist auch möglich, technische Fragen und Problembeschreibung per E-Mail an support@avs4you.com zu senden.

 **Hinweis:** Um Ihre Anfragen schnell und effizient zu beantworten und entstandene Schwierigkeiten zu lösen, muss man folgende Informationen angeben:

- Name und E-Mail-Adresse, die bei der Registrierung verwendet wurden;
- Systemparameter (CPU, verfügbarer Speicherplatz auf der Festplatte etc.);
- Betriebssystem;
- Ihr Audiogerät (Hersteller und Modell), das an Ihrem Computer angeschlossen ist;
- Detaillierte Schritt-für-Schritt-Beschreibung Ihrer Handlungen.

Bitte hängen Sie **KEINE** weiteren Dateien an Ihre E-Mail an, wenn darum die Mitarbeiter des AVS4YOU.com-Kundendienstes extra nicht gebeten haben.

Quellen

Die Dokumentation für Ihre AVS4YOU-Programme ist in unterschiedlichen Formaten verfügbar:

Im Produkt eingeschlossene Hilfe (.chm-Datei) und Online-Hilfe

Um die Größe der herunterzuladenden Installationsdateien für Programme zu reduzieren, wurde die im Produkt eingeschlossene Hilfe aus der Installationsdatei ausgeschlossen. Aber sie kann immer nach Bedarf von unserer Website heruntergeladen werden. Bitte besuchen Sie unsere AVS4YOU-Website unter <http://onlinehelp.avs4you.com/de/index.aspx>, um die aktuellen Versionen der ausführbaren Hilfedateien herunterzuladen, sie zu starten und in den Ordner mit den AVS4YOU-Programmen zu installieren. Danach kann man sie aus dem **Hilfe**-Menü der installierten AVS4YOU-Programme verwenden.

Die **Online-Hilfe** schließt den kompletten Inhalt der im Produkt eingeschlossenen Hilfedatei sowie alle Aktualisierungen und Links zu zusätzlichen Anleitungsmaterialien ein, die im Web verfügbar sind. Die **Online-Hilfe** ist auf unserer Website zu finden: <http://onlinehelp.avs4you.com/de/index.aspx>. Bitte beachten Sie, dass die vollständigste und aktuellste Version der AVS4YOU-Hilfe immer im Internet verfügbar ist.

PDF-Dokumentation

Die Offline-Hilfe gibt es auch als .pdf-Datei, die für Drucker optimiert ist. Alle PDF-Hilfedateien sind von den Programmseiten auf der AVS4YOU-Website (<http://www.avs4you.com/de/index.aspx> und <http://onlinehelp.avs4you.com/de/index.aspx>) zu herunterladen. Damit man die AVS4YOU-PDF-Hilfedateien lesen und drucken kann, muss ein PDF-Leseprogramm auf Ihrem PC installiert sein.

Benutzeranleitungen

Sie haben Zugang zu einer Vielzahl von Quellen, die Ihnen helfen alle Möglichkeiten der AVS4YOU-Programme auszunutzen. Die Schrittfür-Schritt-Benutzeranleitungen bieten Hilfe nicht nur für unerfahrene Anwender, sondern auch für die, die eine Aufgabe erfüllen wollen, aber nicht Bescheid wissen, was zu tun ist. Bitte besuchen Sie die Sektion der AVS4YOU-Website mit **Benutzeranleitungen** unter <http://www.avs4you.com/de/Guides/index.aspx>, um detaillierte Hinweise für unterschiedliche Programme und Aufgaben zu lesen.

Technische Unterstützung

Besuchen Sie die **AVS4YOU-Support**-Website unter <http://support.avs4you.com/de/login.aspx>, um Fragen betreffend der Installation, Registrierung und des Gebrauchs der AVS4YOU-Programme zu stellen. Verwenden Sie auch unsere E-Mail-Adresse support@avs4you.com.

Downloads

Sehen Sie die Sektion **Downloads** unserer Website unter <http://www.avs4you.com/de/downloads.aspx>, da finden Sie kostenlose Updates, Probeversionen und andere nützliche Programme. Unsere Programme werden ständig aktualisiert, es werden öfters neue Versionen der populärsten Programme sowie ganz neue Anwendungen veröffentlicht.

Überblick

Willkommen beim **AVS Video Editor**, einem leistungsvollen, völlig funktionsfähigen und einfachen im Gebrauch Programm für die Arbeit mit Videodateien! Unsere Anwendung bietet Ihnen eine Anzahl von wunderbaren Möglichkeiten für die Erstellung professionell wirkender Video- und Audiodateien, die die Arbeit mit Videos einfach und konstruktiv machen. Die einzigartige Bedienfläche ist universal für alle Anwenderkategorien.

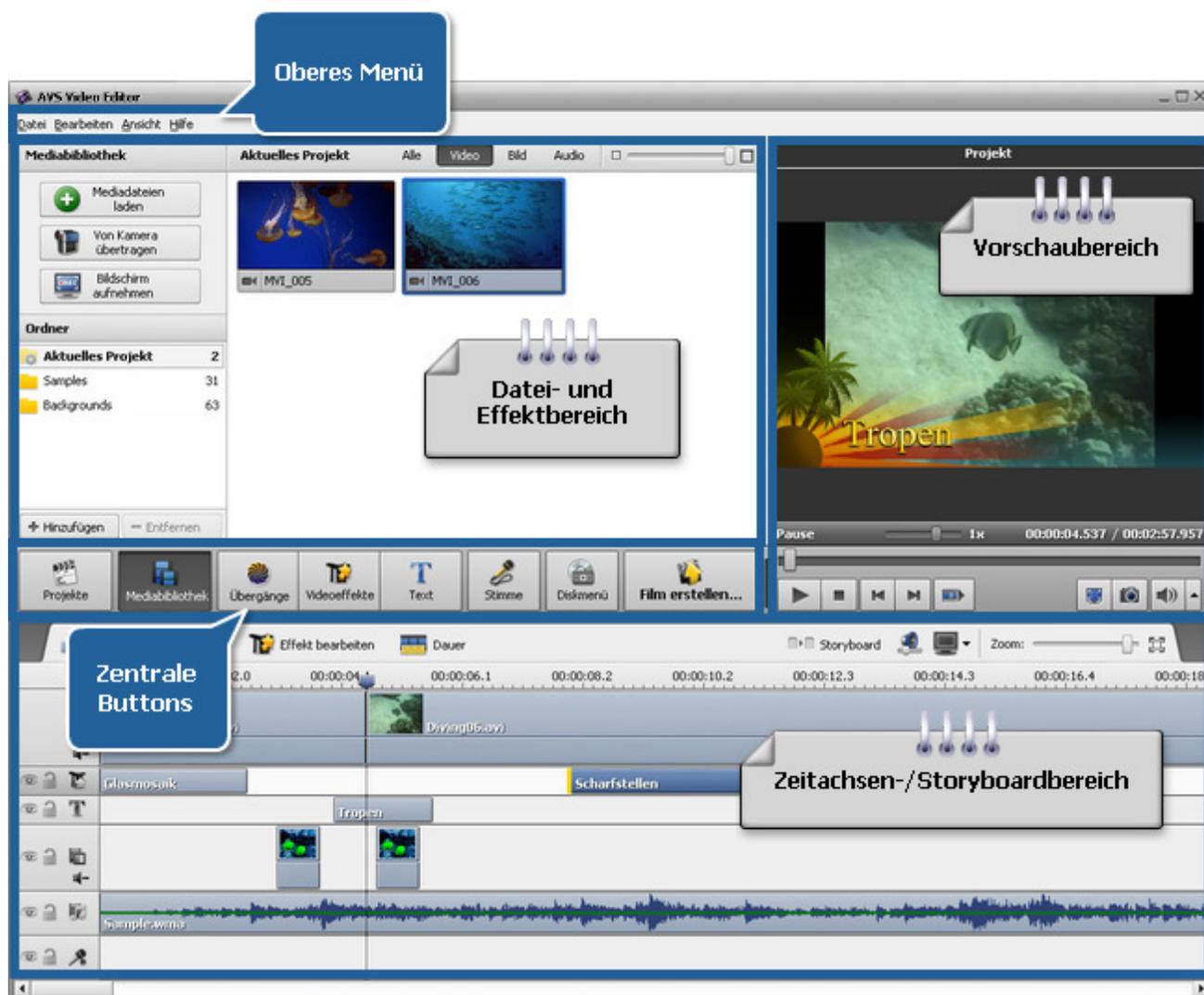
Mit dem AVS Video Editor kann man folgende Aufgaben schnell und einfach erfüllen:

- **Erstellen Sie Ihre Videos** sehr einfach, denn der **AVS Video Editor** ist in erster Linie für die Anwender gedacht, die keine Erfahrungen im Bereich der Videobearbeitung haben;
- Wählen Sie einen oder mehrere innovative **Videoeffekte** und **Übergänge**, wenden Sie **Text sowie Vor- und Nachspann** in Ihrem Video an, experimentieren Sie mit dem Effekt **Bild-im-Bild** oder **Farbstanze**;
- Verwenden Sie eine moderne **Zeitachse** oder ein **Storyboard** für präzise Bearbeitung, einfache und verständliche Navigierung und Anwendung der Videoeffekte;
- Bearbeiten Sie Videos von **HD-Kameras** schnell und einfach, alle gängigen Formate werden unterstützt: HD Video (inkl. AVCHD, MPEG-2 HD und WMV HD), TOD, MOD, M2TS;
- **Stabilisieren** Sie Ihr Video und beseitigen Sie das Bildzittern, führen Sie die **Farbverbesserung** des Bildes durch;
- Fügen Sie einen oder mehrere **Audiotracks** in Ihre Mediadatei ein, korrigieren Sie den **Klang, mixen Sie oder schneiden Audioclips, nehmen Sie Ihre Stimme** oder Live-Musik auf und kombinieren Sie Audiotracks mit Video;
- **Teilen** Sie Video in Szenen auf und **löschen** ungewünschte Episoden;
- Bearbeiten Sie Videos in praktisch **allen Formaten**, **speichern** Sie Filme in AVI (DivX, Xvid etc.), MP4 (inkl. Sony PSP und Apple iPod), WMV, 3GP, 3G2, QuickTime (MOV), DVD, VOB, VRO, MPEG-1, 2, 4, MPG, DAT, MJPEG, Real Video (RM, RMV);
- **Speichern** Sie Videoprojekte für **PC, DVD, Blu-ray, DivX/Xvid-Disk, tragbares Gerät, Web**, übertragen Sie Ihre Sammlung auf PSP, iPod, Archos, Creative ZEN Vision, Mobiltelefon, tragbaren DVD-Player, **brennen** Sie Ihre Sammlung auf CD-R/RW, DVD+/-R, DVD+/-RW, DVD-RAM, Double/Dual Layer;
- Benutzen Sie fertige individuelle **Menüstile** für jeden Anlass und Geschmack;

Um den **AVS Video Editor** auszuführen, öffnen Sie das **Start**-Menü und wählen Sie **Alle Programme -> AVS4YOU -> Video -> AVS Video Editor**.

Bedienfläche des Programms

Das **Hauptfenster** vom **AVS Video Editor** besteht aus den folgenden Elementen:



- **Oberes Menü** wird benutzt, um den Zugang zu den Hauptfunktionen des Programms zu bekommen.
- **Zentrale Buttons** werden benutzt, um einen schnellen Zugang zu den grundsätzlichen Bearbeitungsoptionen des Programms zu bekommen.
- **Datei- und Effektbereich** beinhaltet importierte Mediadateien, verfügbare Übergänge, Effekte, ermöglicht die Verwaltung der Stimmenaufnahme und Kapitelerstellung.
- **Vorschaubereich** wird benutzt, um sich importierte Mediadateien, Übergänge und Effekte sowie das Ergebnis der Bearbeitung anzusehen.
- **Zeitachsen-/Storyboardbereich** wird benutzt, um Ihre Videos, Effekte und Übergänge hinzuzufügen und zu verwalten.

Oberes Menü

Der **AVS Video Editor** kann durch die Elemente des **oberen Menüs** bedient werden. Das flexible System der Menüelemente ist ein perfektes Tool für die Navigation und Bedienung der Anwendung sowie Kontrolle aller Vorgänge.

Das **obere Menü** hat folgende Struktur:

Menüsektion "Datei"

Element	Tastaturkürzel	Beschreibung
Neues Projekt erstellen	Strg+N	Benutzen Sie diese Option, um ein neues Projekt zu starten, neue Videos in Ihren zukünftigen Film einzufügen und zu bearbeiten sowie in eine Datei oder auf eine Disc zu speichern.
Projekt öffnen...	Strg+O	Benutzen Sie diese Option, um ein vorher gespeichertes Projekt zu öffnen, es zu bearbeiten oder das Video in eine Datei oder auf eine Disc zu speichern.
Projekt neu öffnen		Benutzen Sie diese Option, um ein vorher gespeichertes Projekt zu öffnen, das in der Liste mit den zuletzt geöffneten/gespeicherten Projekten vorhanden ist.
Projekt speichern	Strg+S	Benutzen Sie diese Option, um das gerade bearbeitete Projekt zu speichern.
Projekt speichern unter...	Shift+Strg+S	Benutzen Sie diese Option, um das gerade bearbeitete Projekt unter einem anderen Namen zu speichern.
Mediabibliothek importieren		Benutzen Sie diese Option, um die Mediadateien aus einer exportierten Bibliothek zu laden.
Mediabibliothek exportieren		Benutzen Sie diese Option, um eine Datei zu erstellen, die die Informationen über alle in den AVS Video Editor geladenen Mediadateien enthält.
Mediadateien laden...	Strg+I	Benutzen Sie diese Option, um die Mediadateien in allen unterstützten Formaten in den Datei- und Effektbereich des Programms zu importieren, damit man sie bei der Filmerstellung benutzen kann.
Video von Kamera übertragen...	Strg+R	Benutzen Sie diese Option, um den AVS Video Recorder auszuführen und Video von einem Videogerät zu übertragen, das an Ihrem PC angeschlossen ist.
Video vom Bildschirm aufnehmen...		Benutzen Sie diese Option, um den AVS Screen Capture auszuführen und alles auf Ihrem Desktop aufzunehmen.
Erstellen...	Strg+P	Benutzen Sie diese Option, um den Film in eines der unterstützten Formate zu speichern und auf eine Disc zu brennen oder ihn auf ein tragbares Gerät zu übertragen.
Beenden		Benutzen Sie diese Option, um die Arbeit mit dem AVS Video Editor abzuschließen.

Menüsektion "Bearbeiten"

Element	Tastaturkürzel	Beschreibung
Rückgängig machen	Strg+Z	Benutzen Sie diese Option, um die letzte durchgeführte Aktion rückgängig zu machen. Wenn diese Option nicht verfügbar ist, bedeutet es, dass keine Aktion durchgeführt wurde, die rückgängig gemacht werden kann.

Wiederholen	Shift+Strg+Z	Benutzen Sie diese Option, um die letzte durchgeführte Aktion zu wiederholen.
Objekt		Benutzen Sie diese Option, um das ausgewählte Objekt zu bearbeiten, das im Zeitachsen-/Storyboardbereich untergebracht wurde. Abhängig vom Typ des Objekts (Video, Übergang, Audio oder Effekt) und von der ausgewählten Ansicht (Zeitachse oder Storyboard) sind unterschiedliche Bearbeitungsoptionen verfügbar.
Linie		Benutzen Sie diese Option, um die Position der Dateien auf der Zeitachse und das Layout der Effektlinien zu ändern. Diese Option ist nicht verfügbar, wenn die Ansicht Storyboard ausgewählt wurde.
Kapitel		Benutzen Sie diese Option, um die Kapitel für das erstellte Video zu bestimmen. Das kann nützlich sein, wenn man das Ausgabevideo auf DVD- oder Blu-ray-Disc speichern und ein Menü dafür erstellen möchte.
Aufteilen		Betätigen Sie diesen Button, um das Video in zwei Teile an der aktuellen Cursorposition aufzuteilen.
Standbild		Betätigen Sie diesen Button, um ein Standbild des Videos an der aktuellen Cursorposition zu erstellen.
Stabilisierung		Betätigen Sie diesen Button, um Ihr Videobild zu stabilisieren.
Bildseitenverhältnis		Benutzen Sie diese Option, um das Bildseitenverhältnis des Ausgabevideos abhängig vom tragbaren Gerät zu ändern, das für die Wiedergabe benutzt wird.
Lautstärke und Balance		Benutzen Sie diese Option, um die Lautstärke des Tons im Ausgabevideo einzustellen. Hier ist es auch möglich, den Anteil des Tons vom Hauptvideo und vom hinzugefügten Soundtrack zu ändern, das Audio im Hauptvideo komplett stumm zu schalten und nur den hinzugefügten Soundtrack erklingen zu lassen usw.
Einstellungen	Strg + Eingabetaste	Benutzen Sie diese Option, um sich die Programmeinstellungen anzusehen und sie zu bearbeiten.

Menüsektion "Ansicht"

Element	Tastaturkürzel	Beschreibung
Zeitachse		Benutzen Sie diese Option, um von der Hauptansicht auf die Zeitachse umzuschalten, um die Videoeffekte, Audiotracks usw. hinzufügen zu können.
Storyboard		Benutzen Sie diese Option, um von der Hauptansicht auf das Storyboard umzuschalten, um die Videos und Übergänge hinzufügen sowie ihre Eigenschaften ändern zu können.
Zoom		Benutzen Sie diese Option, um das Video und die Effekte auf der Zeitachse zu verkleinern bzw. zu vergrößern. Diese Option ist verfügbar, wenn die Ansicht Storyboard gewählt wurde.
Sektion		Benutzen Sie diese Option, um zwischen den zentralen Buttons umzuschalten.
Ansicht		Benutzen Sie diese Option, um die Ansicht der Dateien und Effekte im Datei- und Effektbereich zu ändern. Sie können zwischen Vorschaubilder und Details wählen.
Sortieren nach		Benutzen Sie diese Option, um die Mediadateien im Datei- und Effektbereich nach der Importzeit (wann sie in den Datei- und Effektbereich importiert wurden), nach ihren Namen, Änderungsdatum, Typ und Größe zu ordnen, dabei kann man alle Elemente noch auf- oder absteigend sortieren.

Menüsektion "Hilfe"

Element	Tastaturkürzel	Beschreibung
Hilfe	F1	Benutzen Sie diese Option, um die Hilfedatei vom AVS Video Editor zu öffnen.
Tipps anzeigen		Benutzen Sie diese Option, um die Tipps zu aktivieren. Sie werden angezeigt, wenn Sie einen der zentralen Buttons anklicken, um Sie zu beraten, wie diese Option verwendet werden kann.
AVS-Startseite		Benutzen Sie diese Option, um die AVS4YOU-Website zu besuchen.
AVS-Kundendienst-Seite		Benutzen Sie diese Option, um die AVS4YOU-Supportseite zu öffnen.
E-Mail an uns schicken		Benutzen Sie diese Option, um eine Nachricht zu erstellen und sie an unseren Kundendienst zu schicken.
Über		Benutzen Sie diese Option, um die Informationen über das Programm AVS Video Editor zu lesen.

Zentrale Buttons

Die **zentralen Buttons** werden benutzt, um einen schnellen Zugang zu den grundsätzlichen Bearbeitungsoptionen des Programms zu bekommen. Die Buttons sehen Sie unten:



 Projekte	Benutzen Sie diesen Button, um die Seite Projekt starten im Programm zu öffnen und dort ein neues Projekt anhand der Mediadateien von der Festplatte zu erstellen, die Dateien von einer Kamera zu übertragen oder den Bildschirm aufzunehmen. Man kann auch eines der vorher gespeicherten Projekte neu öffnen.
 Mediabibliothek	Benutzen Sie diesen Button, um auf die Ansicht Zeitachse oder Storyboard umzuschalten. Dadurch kann man nach den importierten Mediadateien (Video-, Audio- und Bilddateien) suchen, sie zu der/dem Zeitachse/Storyboard hinzufügen, ihre Eigenschaften sehen sowie ändern.
 Übergänge	Benutzen Sie diesen Button, um die verfügbaren Übergänge zu sehen und sie zu Ihrem Video hinzuzufügen.
 Videoeffekte	Benutzen Sie diesen Button, um die verfügbaren Videoeffekte zu sehen, sie zu Ihrem Video hinzuzufügen und zu bearbeiten.
 Text	Benutzen Sie diesen Button, um die verfügbaren Text-Voreinstellungen zu sehen, Text zu Ihrem Video hinzuzufügen und zu bearbeiten.
 Stimme	Benutzen Sie diesen Button, um Ihre Stimme von einem Mikrofon aufzunehmen, das an der Eingangsbuchse der Soundkarte Ihres PCs angeschlossen ist.
 Diskmenü	Benutzen Sie diesen Button, um Ihr Video in Kapitel aufzuteilen und ein spezielles Diskmenü für Ihren Film zu erstellen.
 Film erstellen...	Benutzen Sie diesen Button, um das Projekt, an dem Sie arbeiten, als eine Videodatei zu speichern . Wählen Sie zwischen verschiedenen Videoformaten , die durch das Programm unterstützt werden.

Wenn Sie das Programm zum ersten Mal starten, werden im **Vorschaubereich** die **Info-Tipps** angezeigt. Diese **Tipps** beraten Sie, wie man Hauptfunktionen des Programms verwenden kann. Schalten Sie zwischen den **zentralen Buttons** um, um neue Tipps für jede Option zu lesen.

Wenn Sie keine **Tipps** bei der Arbeit sehen möchten, klicken Sie einfach aufs Link **Schließen**. Wenn Sie **Tipps** deaktivieren wollen, markieren Sie das Kontrollfeld **Tipps nicht mehr anzeigen**. Sie können sie dennoch im Fenster **Einstellungen** des Programms aktivieren.

Datei- und Effektbereich

Der **Datei- und Effektbereich** dient der Erfüllung der folgenden Aufgaben:

- hier werden alle ins Programm importierten Mediadateien angezeigt und neue Dateien können geladen werden;
- hier werden alle verfügbaren Effekte und Übergänge angezeigt;
- hier kann die Stimme von einem Mikrophon aufgenommen werden, das an der Soundkarte des Rechners angeschlossen ist;
- hier können die Kapitel für das Ausgabevideo erstellt werden.

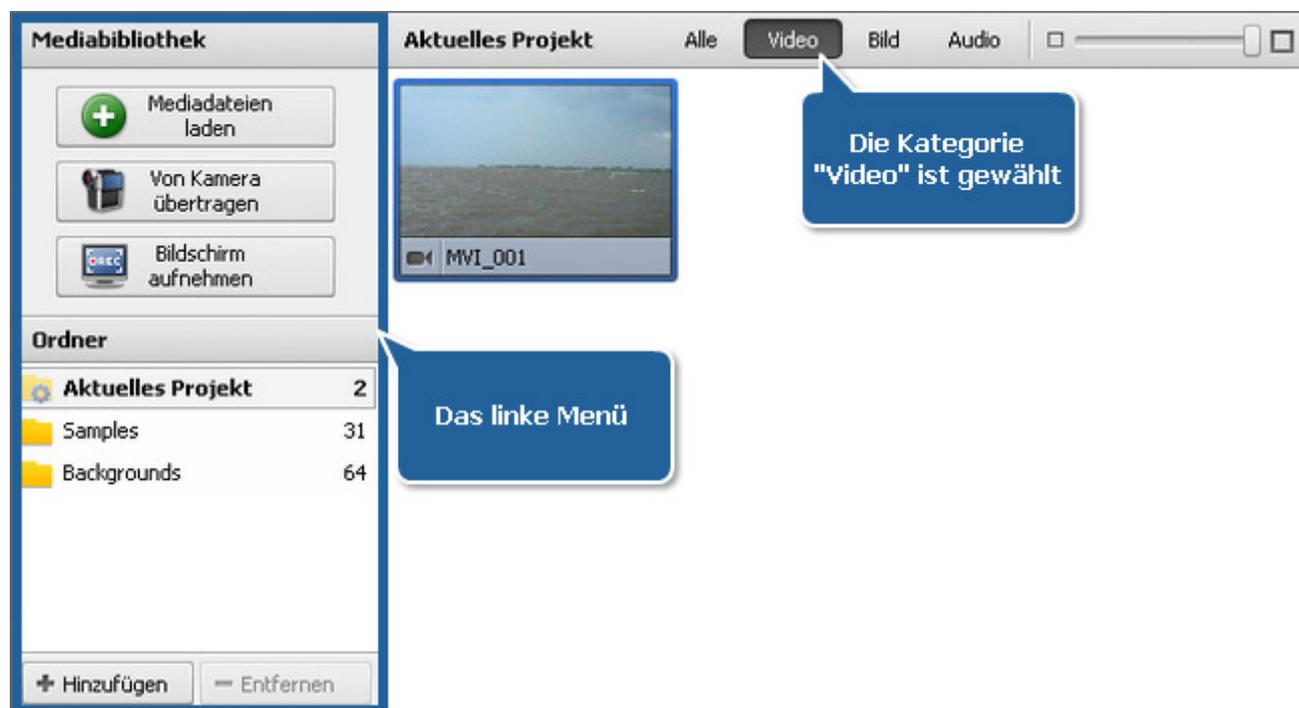
Der Bereich sieht unterschiedlich aus, abhängig davon, welcher **zentraler Button** aktiviert ist.

Ansicht "Mediabibliothek"



Wenn man auf den Button **Mediabibliothek** klickt, werden im **Datei- und Effektbereich** die importierten Mediadateien angezeigt. Sie werden in die Kategorien gegliedert: **Alle**, **Video**, **Bild** und **Audio**. Jede importierte Datei wird abhängig von ihrer Kategorie mit einem speziellen Zeichen markiert:  - für Videos;  - für Bilder;  - für Audiotracks.

Man kann eine der Kategorien wählen, damit alle verfügbaren Dateien des aktuell gewählten Typs (Video, Bild oder Audio) angezeigt werden. Hier ist ein Beispiel der gewählten Kategorie "Video":



Dank dem **linken Menü** kann man einen neuen Inhalt in die **Mediabibliothek** hinzufügen und ihn problemlos in der Sektion **Ordner** verwalten.

Wenn man ein Video oder andere Mediadateien hinzufügen will, muss man sie zuerst **importieren**. Klicken Sie dafür auf den Button **Mediadateien laden** und suchen Sie nach Mediadateien oder ziehen Sie sie und legen im Programmfenster ab. Man kann auch Video von einem Capturegerät **übertragen**, das an Ihrem PC angeschlossen ist, wenn man den Button **Video übertragen** betätigt, oder verwenden Sie den Button **Bildschirm aufnehmen**, um den **Desktop** aufzunehmen.

Die Sektion **Ordner** schließt Folgendes ein:

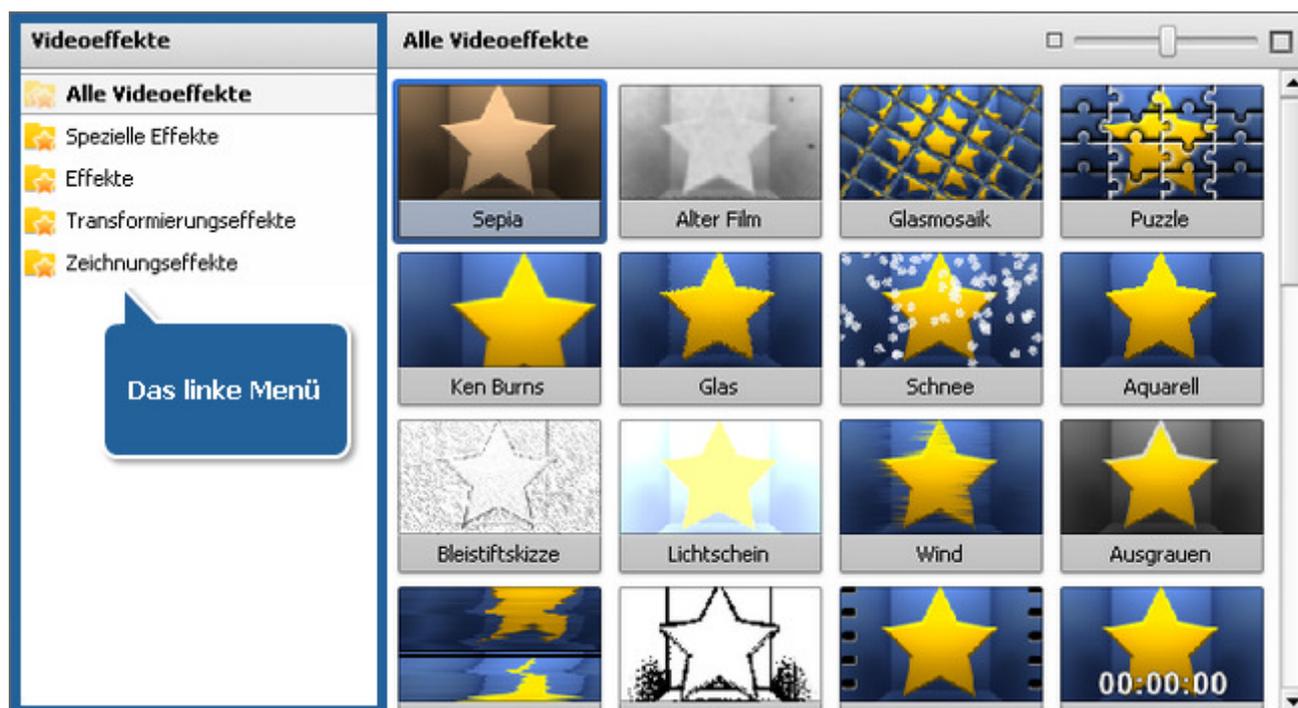
- Der Ordner **Aktuelles Projekt** zeigt die Mediadateien an, die in dem Projekt, an dem Sie arbeiten, verwendet werden.
- Der Ordner **Samples** enthält verschiedene Mediadateien, die Sie nach Ihrem Wunsch im Projekt verwenden können.
- Der Ordner **Backgrounds** zeigt die Bilddateien von verschiedenen Farben, die in Ihrem Projekt verwendet werden können.

Sie können Ihre eigenen Ordner erstellen, indem Sie den Button **Hinzufügen** verwenden, oder den unnötigen Ordner aus der Liste durch Betätigung des Buttons **Entfernen** löschen.

Ansicht "Übergänge/Videoeffekte/Text"



Wenn man auf den Button **Übergänge**, **Videoeffekte** oder **Text** klickt, wird die Liste der verfügbaren Übergänge, Video- oder Texteffekte angezeigt. Hier sehen Sie das Beispiel, wenn der Button **Videoeffekte** aktiviert ist:



Verwenden Sie das **linke Menü**, um alle verfügbaren Übergänge, Video-/Texteffekte anzuzeigen oder sie nach den Unterkategorien zu sortieren.

Ansicht "Stimme/Diskmenü"



Wenn man auf den Button **Stimme** klickt, werden die Einstellungen für die Stimmenaufnahme verfügbar. Gehen Sie zur Sektion **Stimmenaufnahme** über und finden Sie, wie der **Datei- und Effektbereich** aussehen wird.



Wenn man auf den Button **Diskmenü** klickt, wird die Liste mit allen verfügbaten Menüstilen verfügbar. Gehen Sie zur Sektion **Erstellung des Videomenüs** und finden Sie, wie der **Datei- und Effektbereich** aussehen wird.

i Hinweis: Die Darstellung der Elemente im **Datei- und Effektbereich** kann geändert werden, wenn man den Schieberegler in der rechten oberen Ecke bewegt. Bewegen Sie ihn nach links, um die **Vorschaubilder** zu verkleinern und sie als eine **Liste** zu sehen oder nach rechts, um die Bilder zu vergrößern.

Vorschaubereich

Der **Vorschaubereich** wird genutzt, um die Mediadateien (Video-, Audio- und Bilddateien), die Übergänge und Effekte aus dem **Datei- und Effektbereich** sowie das bearbeitete Video abzuspielen.



Benutzen Sie diese Buttons, um die Dateien abzuspielen und dadurch zu navigieren:

Button	Name	Beschreibung
	Abspielen	Betätigen Sie den Button, um die Wiedergabe der Videodatei zu beginnen. Sobald Sie darauf klicken, wird er zum Button Pause , damit man die Wiedergabe nach Bedarf pausieren kann.
	Stopp	Betätigen Sie den Button, um die Wiedergabe der Videodatei zu stoppen. Sobald Sie darauf klicken, geht der Suchleistenkursor zum Anfang der Datei über.
	Vorheriges Einzelbild	Betätigen Sie den Button, um zum vorherigen Einzelbild in Ihrem Video überzugehen.
	Nächstes Einzelbild	Betätigen Sie den Button, um zum nächsten Einzelbild in Ihrem Video überzugehen.
	Nächste Szene	Betätigen Sie den Button, um die nächste Szene in der Videodatei zu finden. Wenn man auf den Button klickt, wird er zum Button Erkennung stoppen umgewandelt, damit Sie Szenensuche nach Bedarf stoppen können.
	Vollbildansicht	Betätigen Sie den Button, damit der Vorschaubereich die gesamte Monitorfläche einnimmt.
	Schnappschuss	Betätigen Sie den Button, um einen Schnappschuss vom aktuellen Videoeinzelbild zu erstellen und ihn in eines der unterstützten Bildformate zu speichern.
	Stumm	Betätigen Sie den Button, um den Ton der abzuspielenden Videodatei ein- oder auszuschalten.

	Lautstärke	Betätigen Sie den Button, um den Ton während der Videowiedergabe zu ändern.
---	-------------------	---

Man kann auch die Wiedergabegeschwindigkeit mit dem Schieberegler **Wiedergabegeschwindigkeit**  ändern. Der Geschwindigkeitswert wird neben dem Schieberegler angezeigt.

Werte	Beschreibung
von -16x bis -2x	Wenn Sie diesen Wert einstellen, wird die Rückwärtswiedergabegeschwindigkeit erhöht
-1x	Wenn Sie diesen Wert einstellen, wird es rückwärts mit der normalen Geschwindigkeit abgespielt
von -0,5x bis 0x	Wenn Sie diesen Wert einstellen, wird die Rückwärtswiedergabegeschwindigkeit gesenkt
von 0x bis 0,5x	Wenn Sie diesen Wert einstellen, wird die Wiedergabegeschwindigkeit gesenkt
1x	Wenn Sie diesen Wert einstellen, wird es vorwärts mit der normalen Geschwindigkeit abgespielt
von 2x bis 16x	Wenn Sie diesen Wert einstellen, wird die Vorwärtswiedergabegeschwindigkeit erhöht



Hinweis: Bei einem negativen Geschwindigkeitswert, wenn der Suchleistenkursor den Anfang der Datei erreicht, wird die Videodatei mit der normalen Geschwindigkeit abgespielt (**+1x**).

Um schneller durch Ihre Videodatei zu navigieren, verwenden Sie den **Suchleistenkursor**: .

Zeitachsen-/Storyboardbereich

Der Zweck des **Zeitachsen-/Storyboardbereichs** besteht in der Erstellung und Bearbeitung der Filme. Hier kann man Ihr Video erstellen, bearbeiten und unterschiedliche Effekte dazu hinzufügen. Der **Zeitachsen-/Storyboardbereich** wird in zwei Ansichtstypen dargestellt:

1. die Ansicht **Zeitachse** wird beim Hinzufügen unterschiedlicher Effekte benutzt: **Videoeffekte**, **Audio**, **Text** und **Videoüberlagerung**.

und

2. die Ansicht **Storyboard** wird benutzt, um **Videos** und **Übergänge** zum **Zeitachsen-/Storyboardbereich** hinzuzufügen.

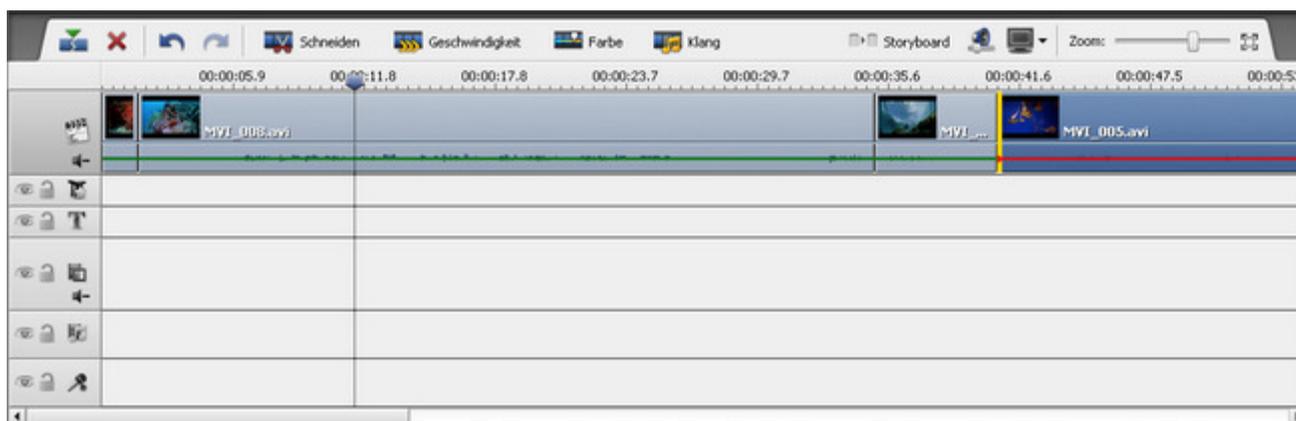
Man kann einfach zwischen den beiden Ansichtstypen durch einen Klick auf den entsprechenden Button umschalten:

 **Zeitachse** - wird betätigt, um auf die Ansicht **Zeitachse** umzuschalten;

 **Storyboard** - wird betätigt, um auf die Ansicht **Storyboard** umzuschalten.

Zeitachse

Die Ansicht **Zeitachse** erlaubt Ihnen die Exaktheit bei der Anwendung der Effekte und Bearbeitung der Videos zu erreichen.

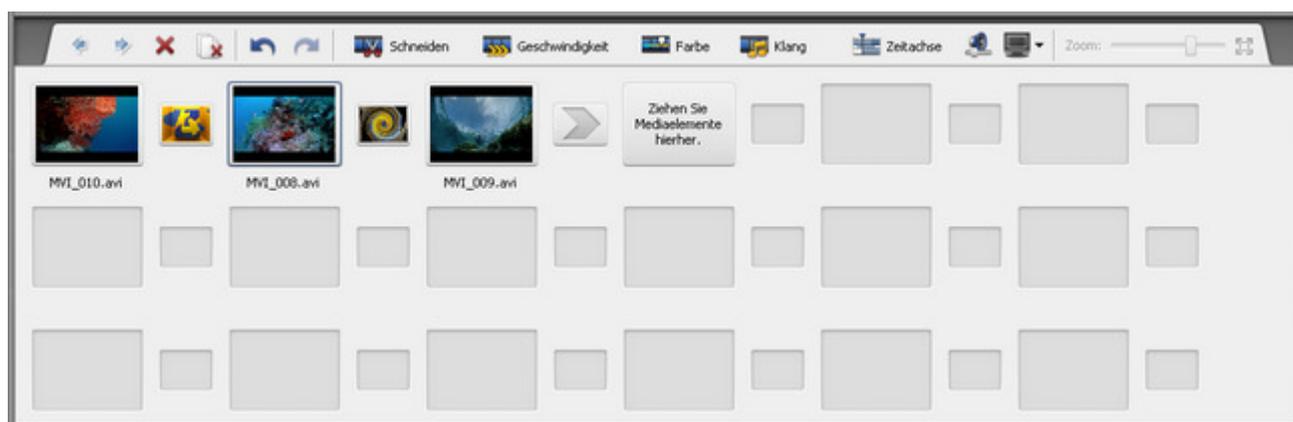


Der **AVS Video Editor** erlaubt Ihnen einen oder mehrere Effekte anzuwenden. Weitere Informationen über einzelne Effekte finden Sie in den entsprechenden Kapiteln. Auf der **Zeitachse** werden alle möglichen Bearbeitungsoptionen gleichzeitig angezeigt. Da sind die Linien für **Videoeffekte**, **Text**, **Videoüberlagerung** und **Audiomix** zu sehen, die für die Bearbeitung Ihrer Videoclips verwendet werden.

- Um eine Gruppe mit den angewandten Effekten einzublenden, muss man den Button '+' daneben betätigen, um sie auszublenden, klicken Sie auf '-'.
- Um den Audiotrack des **Hauptvideos** oder der **Videoüberlagerung** auszublenden, verwenden Sie den Button , um ihn anzuzeigen, verwenden Sie den Button .
- Um einen Effekt oder eine Mediadatei ins Ausgabevideo einzuschließen oder ihn bzw. sie daraus auszuschließen, muss man den Button **Linie aktivieren/ deaktivieren**  benutzen.
- Um eine Linie beim Anwenden der Effekte zu sperren, muss man den Button **Linie sperren/entsperren**  benutzen.

Storyboard

Die Ansicht **Storyboard** erlaubt die Reihenfolge der Videoclips mit den **Übergängen** dazwischen zu sehen. Man kann die Reihenfolge der Clips in Ihrem Video ändern. Um die Clips zum **Storyboard** hinzuzufügen, ziehen Sie sie aus dem **Datei- und Effektbereich** und legen sie an entsprechender Stelle im **Storyboard** ab. Genauso werden Übergänge hinzugefügt.



Symbolleiste des Storyboard-/Zeitachsenbereichs

Beim Wählen einer Linie mit Video oder Effekt auf der **Zeitachse** bzw. dem **Storyboard** werden bestimmte Buttons auf der **Symbolleiste** verfügbar:

 **Hinweis:** Die Buttons auf der Symbolleiste variieren abhängig vom gewählten Element und können für bestimmte Elemente fehlen oder zur Verfügung stehen. Einige Buttons können im Listenmenü **Mehr Optionen** zu finden sein.

Button	Name	Beschreibung
	Aufteilen	Betätigen Sie diesen Button, um das Video in zwei Teile an der aktuellen Cursorposition aufzuteilen. Dieser Button ist nur dann verfügbar, wenn ein Videoclip auf der Zeitachse gewählt ist.
	Löschen	Betätigen Sie diesen Button, um das ausgewählte Element (Videoclip mit einstellbarem Übergang, Videoeffekt, Text, Videoüberlagerung oder Audiomix) von der Zeitachse bzw. dem Storyboard zu entfernen.
	Alle löschen	Betätigen Sie diesen Button, um alle Elemente (Videoclips sowie Übergänge) aus dem Storyboard zu entfernen.
	Nach links	Betätigen Sie diesen Button, um den Videoclip in Richtung des Filmanfangs (d.h. nach links im Storyboard) zu bewegen. Dieser Button ist nur dann verfügbar, wenn ein Videoclip auf dem Storyboard gewählt ist.
	Nach rechts	Betätigen Sie diesen Button, um den Videoclip in Richtung des Filmendes (d.h. nach rechts im Storyboard) zu bewegen. Dieser Button ist nur dann verfügbar, wenn ein Videoclip auf dem Storyboard gewählt ist.
	Rückgängig	Betätigen Sie diesen Button, um die zuletzt durchgeführte Operation rückgängig zu machen. Wenn diese Option nicht aktiviert ist, bedeutet es, dass keine Aktion rückgängig gemacht werden kann.
	Wiederholen	Betätigen Sie diesen Button, um die zuletzt durchgeführte Operation zu wiederholen.
	Schneiden	Betätigen Sie diesen Button, um die Dauer Ihres Videoclips und der Videoüberlagerung einzustellen. Weitere Informationen darüber finden Sie in der Sektion Videoschneiden . Dieser Button ist nur dann verfügbar, wenn ein Videoclip oder Videoüberlagerungseffekt auf der Zeitachse bzw. dem Storyboard gewählt ist.
	Geschwindigkeit	Betätigen Sie diesen Button, um die Wiedergabegeschwindigkeit Ihres Videos zu ändern. Dieser Button ist nur dann verfügbar, wenn ein Videoclip auf der Zeitachse bzw. dem Storyboard gewählt ist.
	Farbe	Betätigen Sie diesen Button, um Farbtonumfang, Farbe und Schärfe Ihres Videos zu korrigieren . Dieser Button ist nur dann verfügbar, wenn ein Videoclip auf der Zeitachse bzw. dem Storyboard gewählt ist.
	Klang	Betätigen Sie diesen Button, um einige Audioeffekte auf den Audiotrack in Ihrem Video anzuwenden. Dieser Button ist nur dann verfügbar, wenn ein Videoclip auf der Zeitachse bzw. dem Storyboard gewählt ist.
	Stabilisierung	Betätigen Sie diesen Button, um das Videobild zu stabilisieren und Flackern oder Verschwimmen zu reduzieren, die bei der Kamerabewegung produziert werden. Dieser Button ist nur dann verfügbar, wenn ein Videoclip auf der Zeitachse bzw. dem Storyboard gewählt ist.
	Videoeffekte	Betätigen Sie diesen Button, um den Videoeffekt, der direkt zum Hauptvideo hinzugefügt wurde, zu bearbeiten. Dieser Button ist nur dann verfügbar, wenn der Videoclip mit dem

		angewendeten Effekt auf der Zeitachse bzw. dem Storyboard gewählt ist.
	Übergang	Betätigen Sie diesen Button, um die Dauer des gewählten Übergangs einzustellen. Dieser Button ist nur dann verfügbar, wenn ein Übergang auf der Zeitachse bzw. dem Storyboard gewählt ist.
	Effekt bearbeiten	Betätigen Sie diesen Button, um das entsprechende Fenster zu öffnen und die Eigenschaften des Effekts zu ändern. Dieser Button ist nur dann verfügbar, wenn ein Videoeffekt auf der Zeitachse verfügbar ist.
	Dauer	Betätigen Sie diesen Button, um die Dauer des gewählten Elements auf der Zeitachse zu ändern. Dieser Button ist nur dann verfügbar, wenn ein Videoeffekt oder Text auf der Zeitachse gewählt ist.
	Text bearbeiten	Betätigen Sie diesen Button, um entsprechende Fenster zu öffnen und die Eigenschaften des Texts zu ändern. Dieser Button ist nur dann verfügbar, wenn ein Text auf der Zeitachse gewählt ist.
	Überlagerung bearbeiten	Betätigen Sie diesen Button, um entsprechende Fenster zu öffnen und die Eigenschaften der Videoüberlagerung zu ändern. Dieser Button ist nur dann verfügbar, wenn eine Videoüberlagerung auf der Zeitachse gewählt ist.
	Farbe ändern	Betätigen Sie diesen Button, um das Fenster Farbe zu öffnen und die gewählte Farbe zu bearbeiten oder eine neue Farbe hinzuzufügen. Dieser Button ist nur dann verfügbar, wenn ein Hintergrundbild auf der Zeitachse gewählt ist.
	Storyboard	Betätigen Sie diesen Button, um auf die Ansicht Storyboard umzuschalten.
	Zeitachse	Betätigen Sie diesen Button, um auf die Ansicht Zeitachse umzuschalten.
	Lautstärke und Ballance	Betätigen Sie diesen Button, um das Fenster Lautstärke und Ballance zu öffnen und diese Audioeinstellungen zu bearbeiten .
	Bildseitenverhältnis des Projekts	Betätigen Sie diesen Button, um das Bildseitenverhältnis des Projekts zu ändern. Wenn man den schwarzen Pfeil anklickt, hat man die Varianten: 4x3 , 16x9 und Benutzerdefiniert...
	Zoom	Betätigen Sie den Schieberegler Zoom , um das Video und Effekte auf der Zeitachse zu vergrößern/verkleinern. Klicken Sie auf den Button Volle Größe , um den Zoom zu deaktivieren. Diese Option ist deaktiviert, wenn Sie auf die Ansicht Storyboard gewechselt haben.

Expressmenü der Dateien

Den Zugang zu allen Operationen, die man mit importierten Mediadateien im **Datei- und Effektbereich** durchführen kann, bekommt man am leichtesten durchs Expressmenü. Wählen Sie die gewünschte Mediadatei und klicken Sie darauf mit der rechten Maustaste:



Hier lassen sich die folgenden Operationen wählen (abhängig vom Dateityp):

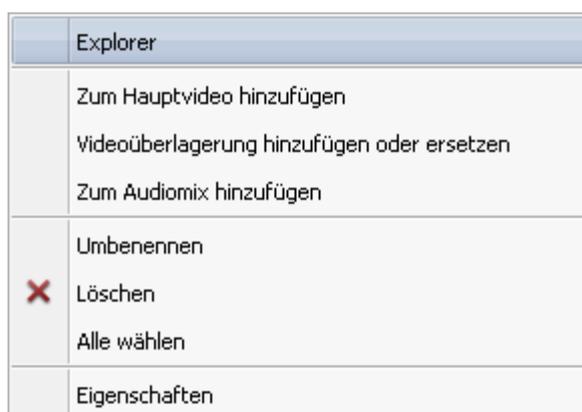
Expressmenü der Videodateien

Zum Hauptvideo hinzufügen
Videoüberlagerung hinzufügen oder ersetzen
Zum Audiomix hinzufügen
Schneiden
Mehrfach schneiden
Szenen erkennen
Ton exportieren
Cache-Speicherung beginnen
Umbenennen
 Löschen
Alle wählen
Eigenschaften

Zum Hauptvideo hinzufügen	Benutzen Sie diese Option, um den gewählten Videoclip zum Zeitachsen-/Storyboardbereich hinzuzufügen und ihn in den Ausgabefilm einzuschließen.
Videoüberlagerung hinzufügen oder ersetzen	Benutzen Sie diese Option, um den gewählten Videoclip zum Zeitachsen-/Storyboardbereich hinzuzufügen und auf der Linie Videoüberlagerung abzulegen.
Zum Audiomix hinzufügen	Benutzen Sie diese Option, um den Audioclip des gewählten Videoclips zum Zeitachsen-/Storyboardbereich hinzuzufügen und auf der Linie Audiomix abzulegen.

Schneiden	Benutzen Sie diese Option, um das Fenster Schneiden zu öffnen und die Dauer des gewählten Videoclips zu ändern.
Mehrfach schneiden	Benutzen Sie diese Option, um das Fenster Mehrfach schneiden zu öffnen und die Dauer des gewählten Videoclips zu ändern.
Szenen erkennen	Benutzen Sie diese Option, um im gewählten Videoclip Szenen erkennen zu lassen und ihn in Szenen aufzuteilen.
Ton exportieren	Benutzen Sie diese Option, um aus dem gewählten Videoclip Ton zu exportieren und ihn in .mp3- oder unkomprimiertes .wav-Format zu speichern. Der exportierte Audioclip wird automatisch in die Audiosektion der Mediabibliothek importiert.
Cache-Speicherung beginnen	Benutzen Sie diese Option, um die Cache-Speicherung der gewählten Datei zu beginnen. Diese Option ist nur für die Dateien mit hoher Auflösung verfügbar und wenn die entsprechende Option in den Einstellungen des Programms aktiviert ist.
Umbenennen	Benutzen Sie diese Option, um den Namen des Videoclips in der Mediabibliothek zu ändern.
Löschen	Benutzen Sie diese Option, um gewählte Videos der Mediabibliothek zu löschen.
Alle wählen	Benutzen Sie diese Option, um alle Videos der Mediabibliothek zu markieren.
Eigenschaften	Benutzen Sie diese Option, damit das Eigenschaftenfenster der Videodatei angezeigt wird.

Wenn die Videodatei **geschnitten** oder in die **Szenen gegliedert** wurde, sehen Sie das folgende Menü:



Explorer	Benutzen Sie diese Option, um den Ordner mit den erkannten Szenen des gewählten Videoclips zu öffnen.
Zum Hauptvideo hinzufügen	Benutzen Sie diese Option, um den gewählten Videoclip zum Zeitachsen-/Storyboardbereich hinzuzufügen und ins Ausgabevideo einzuschließen.
Videoüberlagerung hinzufügen oder ersetzen	Benutzen Sie diese Option, um den gewählten Videoclip zum Zeitachsen-/Storyboardbereich zur Linie Videoüberlagerung hinzuzufügen.
Zum Audiomix hinzufügen	Benutzen Sie diese Option, um den Audioclip des gewählten Videoclips zum Zeitachsen-/Storyboardbereich zur Linie Audiomix hinzuzufügen.
Umbenennen	Benutzen Sie diese Option, um den Namen des Videoclips in der Mediabibliothek zu ändern.
Löschen	Benutzen Sie diese Option, um gewählte Videos aus der Mediabibliothek zu löschen.
Alle wählen	Benutzen Sie diese Option, um alle Videos in der Mediabibliothek zu markieren.

Eigenschaften

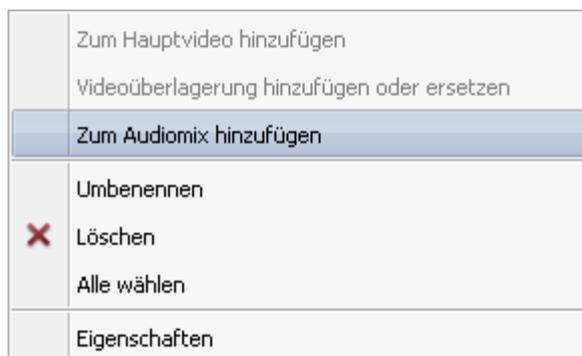
Benutzen Sie diese Option, damit das **Eigenschaftenfenster des Videoclips** angezeigt wird.

Expressmenü der Bilddateien

	Zum Hauptvideo hinzufügen
	Videoüberlagerung hinzufügen oder ersetzen
	Zum Audiomix hinzufügen
	Gegen Uhrzeigersinn drehen
	Im Uhrzeigersinn drehen
	Cache-Speicherung beginnen
	Umbenennen
	Löschen
	Alle wählen
	Eigenschaften

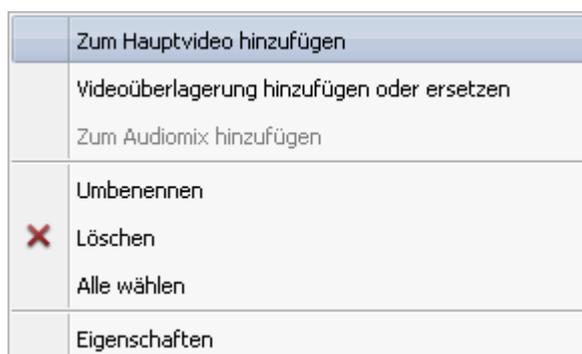
Zum Hauptvideo hinzufügen	Benutzen Sie diese Option, um gewähltes Bild zum Zeitachsen-/Storyboardbereich hinzuzufügen und es in den Ausgabefilm einzuschließen.
Videoüberlagerung hinzufügen oder ersetzen	Benutzen Sie diese Option, um den gewählten Videoclip zum Zeitachsen-/Storyboardbereich hinzuzufügen und auf der Linie Videoüberlagerung abzulegen.
Gegen Uhrzeigersinn drehen	Benutzen Sie diese Option, um das Bild um 90 Grad nach links zu drehen. Das rotierte Bild wird als neue Datei gespeichert.
Im Uhrzeigersinn drehen	Benutzen Sie diese Option, um das Bild um 90 Grad nach rechts zu drehen. Das rotierte Bild wird als neue Datei gespeichert.
Cache-Speicherung beginnen	Benutzen Sie diese Option, um die Cache-Speicherung der gewählten Datei zu beginnen. Diese Option ist nur dann verfügbar, wenn die entsprechende Option in den Einstellungen des Programms aktiviert ist.
Umbenennen	Benutzen Sie diese Option, um den Namen des Bildes in der Mediabibliothek zu ändern.
Löschen	Benutzen Sie diese Option, um gewählte Bilder in der Mediabibliothek zu löschen.
Alle wählen	Benutzen Sie diese Option, um alle Bilder in der Mediabibliothek zu markieren.
Eigenschaften	Benutzen Sie diese Option, damit das Eigenschaftenfenster der Bilddatei angezeigt wird.

Expressmenü der Audiodateien



Zum Audiomix hinzufügen	Benutzen Sie diese Option, um die gewählte Audiodatei zum Zeitachsen-/Storyboardbereich hinzuzufügen und sie in den Ausgabefilm einzuschließen.
Umbenennen	Benutzen Sie diese Option, um den Namen der Audiodatei in der Mediabibliothek zu ändern.
Löschen	Benutzen Sie diese Option, um die gewählte Audiodatei in der Mediabibliothek zu löschen.
Alle wählen	Benutzen Sie diese Option, um alle Audiodateien in der Mediabibliothek zu markieren.
Eigenschaften	Benutzen Sie diese Option, damit das Eigenschaftenfenster der Audiodatei angezeigt wird.

Expressmenü der Farben



Zum Hauptvideo hinzufügen	Benutzen Sie diese Option, um die gewählte Farbe zum Zeitachsen-/Storyboardbereich hinzuzufügen und sie in den Ausgabefilm einzuschließen.
Videoüberlagerung hinzufügen oder ersetzen	Benutzen Sie diese Option, um die gewählte Farbe zum Zeitachsen-/Storyboardbereich hinzuzufügen und auf der Linie Videoüberlagerung abzulegen.
Umbenennen	Benutzen Sie diese Option, um den Namen der Farbe in der Mediabibliothek zu ändern.
Löschen	Benutzen Sie diese Option, um die gewählte Farbe in der Mediabibliothek zu löschen.
Alle wählen	Benutzen Sie diese Option, um alle Farben in der Mediabibliothek zu markieren.
Eigenschaften	Benutzen Sie diese Option, damit das Eigenschaftenfenster der Farbe angezeigt wird.

Tastaturkürzel

Die folgenden Tastaturkürzel sind bei der Arbeit mit dem **AVS Video Editor** verfügbar:

- **Tastaturkürzel: Oberes Menü/Datei- und Effektbereich**
- **Tastaturkürzel: Zentrale Buttons**
- **Tastaturkürzel: Vorschaubereich/Player**
- **Tastaturkürzel: Zeitachse**
- **Tastaturkürzel: Schneiden/ Mehrfach schneiden/ Eigenschaftenfenster der Videoeffekte/ Eigenschaftenfenster der Videoüberlagerung**
- **Tastaturkürzel: Diskmenü**

Tastaturkürzel: Oberes Menü/Datei- und Effektbereich

Tastaturkürzel	Entsprechender Button	Beschreibung
Strg+N	Neues Projekt erstellen	Benutzen Sie es, um ein neues Projekt zu erstellen, neue Videos zu Ihrem zukünftigen Film hinzuzufügen, zu bearbeiten und in eine Datei oder auf eine Disk zu speichern.
Strg+O	Projekt öffnen...	Benutzen Sie es, um ein vorher gespeichertes Projekt für die Bearbeitung zu öffnen oder ein Video in eine Datei oder auf eine Disk zu speichern.
Strg+S	Projekt speichern	Benutzen Sie es, um das Projekt zu speichern, das gerade bearbeitet wird.
Shift+Strg+S	Projekt speichern unter...	Benutzen Sie es, um das Projekt, das gerade bearbeitet wird, unter einem anderen Namen zu speichern.
Strg+I	Mediadataien laden	Benutzen Sie es, um Mediadataien aller unterstützten Typen in den Datei- und Effektbereich zu laden, so dass man sie für die Filmerstellung benutzen kann.
Entf	Entfernen	Benutzen Sie es, um die gewählte Mediadataie vom Datei- und Effektbereich zu entfernen.
F2	Umbenennen	Benutzen Sie es, um die gewählte Mediadataie auf dem Datei- und Effektbereich umzubenennen.
Strg+A	Alle wählen	Benutzen Sie es, um alle Mediadataien im Datei- und Effektbereich auszuwählen.
Strg+R	Video von Kamera übertragen	Benutzen Sie es, um den AVS Video Recorder zu starten und Video vom Capturegerät, das an Ihrem PC angeschlossen ist, zu übertragen.
Strg+P	Film erstellen	Benutzen Sie es, um den Film in eines der unterstützten Formate zu speichern und ihn auf eine Disk zu brennen oder auf ein tragbares Gerät zu übertragen.
Eingabetaste	Zur unteren Ebene	Benutzen Sie es, um die erkannten Szenen Ihres Videos in der Mediabibliothek zu sehen. Diese Option ist nur dann verfügbar, wenn die Option Szenen erkennen aktiviert ist.
Rückschritttaste	Zur oberen Ebene	Benutzen Sie es, um zur Kategorie der Mediabibliothek überzugehen, die vor dem Erkennungsprozess gewählt wurde (Kategorie Alle oder Video). Diese Option ist nur dann verfügbar, wenn die Option Szenen erkennen aktiviert ist.
Strg+Z	Rückgängig machen	Benutzen Sie es, um die zuletzt durchgeführte Operation rückgängig zu machen. Wenn diese Option nicht verfügbar ist, heißt es, dass keine Operation durchgeführt wurde, die rückgängig gemacht werden kann.

Shift+Strg+Z/ Strg+Y	Wiederholen	Benutzen Sie es, um die zuletzt durchgeführte Operation zu wiederholen.
Strg+Eingabetaste	Einstellungen...	Benutzen Sie es, um die Einstellungen des Projekts und des Videos zu ändern.
F1	Hilfe	Benutzen Sie es, um die Hilfedatei für den AVS Video Editor zu öffnen.

Tastaturkürzel: Zentrale Buttons

Tastaturkürzel	Entsprechender Button	Beschreibung
Strg+1	Projekte	Benutzen Sie es, um die Seite Projekt starten im Programm zu öffnen und dort ein neues Projekt anhand der Mediadateien von der Festplatte zu erstellen, die Dateien von der Kamera zu übertragen oder den Bildschirm aufzunehmen. Man kann auch eines der vorher gespeicherten Projekte neu öffnen.
Strg+2	Mediabibliothek	Benutzen Sie es, um auf die Ansicht Zeitachse oder Storyboard des Hauptvideos umzuschalten. Es kann benutzt werden, um nach der importierten Mediadatei (Video-, Audio- und Bilddatei) zu suchen, sie in den Zeitachsen-/Storyboardbereich hinzuzufügen, ihre Eigenschaften zu sehen und zu ändern.
Strg+3	Übergänge	Benutzen Sie es, um verfügbare Übergänge zu sehen und sie zu Ihrem Video hinzuzufügen.
Strg+4	Videoeffekte	Benutzen Sie es, um verfügbare Videoeffekte zu sehen, sie zu Ihrem Video hinzuzufügen und zu bearbeiten.
Strg+5	Text	Benutzen Sie es, um verfügbare Texteinstellungen zu sehen, den Text zu Ihrem Video hinzuzufügen und zu bearbeiten.
Strg+6	Stimme	Benutzen Sie es, um Ihre Stimme durch ein an Ihrem PC angeschlossenes Mikrofon aufzunehmen.
Strg+7	Diskmenü	Benutzen Sie es, um für Ihr Video Kapitel zu erstellen . Man kann sie bei der Erstellung eines Diskmenüs benutzen, wenn Sie Ihr Video auf eine DVD- oder Blu-ray-Disc speichern möchten.

Tastaturkürzel: Vorschaubereich/Player

Tastaturkürzel	Entsprechender Button	Beschreibung
Strg+ Zwischenraumtaste	Abspielen/Pause	Benutzen Sie es, um das Video, das gerade bearbeitet wird, oder den gewählten Effekt oder Übergang im Vorschaubereich abzuspielen oder die Wiedergabe zu pausieren. Diese Tastenkombination ist für alle Fenster verfügbar, wo es den Player gibt.
Strg+Alt+S	Stopp	Benutzen Sie es, um die Wiedergabe der Videodatei zu stoppen. Jedes Mal, wenn Sie den Button fürs Stoppen der Wiedergabe verwenden, geht der Suchleistencursor zum Anfang der Datei über.
Alt+Pfeil nach links	Vorheriges Einzelbild	Benutzen Sie es, um zum vorherigen Einzelbild des Videos, das gerade bearbeitet wird, oder zum gewählten Effekt oder Übergang im Vorschaubereich überzugehen. Diese Tastenkombination ist für alle Fenster verfügbar, wo es den Player gibt.

Alt+Pfeil nach rechts	Nächstes Einzelbild	Benutzen Sie es, um zum nächsten Einzelbild des Videos, das gerade bearbeitet wird, oder zum gewählten Effekt oder Übergang im Vorschaubereich überzugehen. Diese Tastenkombination ist für alle Fenster verfügbar, wo es den Player gibt.
Strg+Alt+N	Nächste Szene	Benutzen Sie es, um die nächste Szene im Videoclip zu finden. Wenn man den Button anklickt, wird er in den Button Erkennung stoppen umgewandelt, damit man die Szenensuche nach Bedarf stoppen kann.
Alt+ Eingabetaste/F11	Vollbildansicht	Benutzen Sie es, damit das Vorschaufenster die gesamte Monitorfläche einnimmt.
Alt+Pfeil nach unten	Geschwindigkeit senken	Benutzen Sie es, um die Rücklaufgeschwindigkeit des aktuell bearbeiteten Videos oder des gewählten Effekts oder des Übergangs im Vorschaubereich zu ändern. Jedes Mal, wenn Sie auf den Button klicken, wird die Wiedergabegeschwindigkeit auf -0.25x, -0.5x, -1x, -2x, -4x, -8x, -16x umgeschaltet. Wenn Sie diesen Button benutzen, nachdem der Button Wiedergabegeschwindigkeit erhöhen betätigt wurde und die Geschwindigkeit etwas erhöht wurde (0.25x, 0.5x, 1x, 2x, 4x, 8x oder 16x), wird die Wiedergabegeschwindigkeit durchs Klicken auf den Button Wiedergabegeschwindigkeit senken allmählich gesenkt, bis die Geschwindigkeit den Wert 0.25x erreicht. Danach wird dieser Button wie Schnell rückwärts funktionieren und die Rücklaufgeschwindigkeit ändern. Dieses Tastaturkürzel ist für alle Fenster verfügbar, wo es den Player gibt.
Alt+Pfeil nach oben	Geschwindigkeit erhöhen	Benutzen Sie es, um die Vorlaufgeschwindigkeit des aktuell bearbeiteten Videos oder des gewählten Effekts oder des Übergangs im Vorschaubereich zu ändern. Jedes Mal, wenn Sie auf den Button klicken, wird die Wiedergabegeschwindigkeit auf 0.25x, 0.5x, 1x, 2x, 4x, 8x, 16x umgeschaltet. Wenn Sie diesen Button benutzen, nachdem der Button Wiedergabegeschwindigkeit senken betätigt wurde und die Geschwindigkeit etwas gesenkt wurde (-0.25x, -0.5x, -1x, -2x, -4x, -8x oder -16x), wird die Wiedergabegeschwindigkeit durchs Klicken auf den Button Wiedergabegeschwindigkeit erhöhen allmählich erhöht, bis die Geschwindigkeit den Wert -0.25x erreicht. Danach wird dieser Button wie Schnell vorwärts funktionieren und die Vorlaufgeschwindigkeit ändern. Dieses Tastaturkürzel ist für alle Fenster verfügbar, wo es den Player gibt.
Alt+ "-"(Minus)	Lautstärke senken	Benutzen Sie es, um die Lautstärke des aktuell bearbeiteten Videos oder des gewählten Effekts/Übergangs im Vorschaubereich zu senken. Dieses Tastaturkürzel ist für alle Fenster verfügbar, wo es den Player gibt.
Alt+ "+"(Plus)	Lautstärke erhöhen	Benutzen Sie es, um die Lautstärke des aktuell bearbeiteten Videos oder des gewählten Effekts/Übergangs im Vorschaubereich zu erhöhen. Dieses Tastaturkürzel ist für alle Fenster verfügbar, wo es den Player gibt.
Strg+Alt+M	Stumm	Benutzen Sie es, um den Ton der abzuspielenden Videodatei ein- oder auszuschalten. Dieses Tastaturkürzel ist für alle Fenster verfügbar, wo es den Player gibt.

Tastaturkürzel: Zeitachse

Tastaturkürzel	Entsprechender Button	Beschreibung
F8	An Cursorposition aufteilen	Benutzen Sie es, um das Video an der aktuellen Cursorposition aufzuteilen. Diese Option ist nur dann verfügbar, wenn der Videoclip auf der Zeitachse gewählt ist.
Entf	Löschen	Benutzen Sie es, um das ausgewählte Element von der Zeitachse zu entfernen.
Pfeil nach oben	Obere Linie	Benutzen Sie es, um auf der Zeitachse zur oberen Linie überzugehen.
Pfeil nach unten	Untere Linie	Benutzen Sie es, um auf der Zeitachse zur unteren Linie überzugehen.
Strg+D	Objekt verdoppeln	Benutzen Sie es, um das gewählte Objekt auf der Zeitachse zu verdoppeln.
Strg+Z	Rückgängig machen	Benutzen Sie es, um die zuletzt durchgeführte Operation rückgängig zu machen.
Strg+Z/Strg+Y	Wiederholen	Benutzen Sie es, um die zuletzt durchgeführte Operation zu wiederholen.
Strg+Tab	Ansichtsmodus ändern	Benutzen Sie es, um zwischen den Ansichtsmodi umzuschalten: Zeitachse und Storyboard .
Strg+Bild nach unten/"+" (Num-Lock)	Vergrößern	Benutzen Sie es, um die Zeitachse sowie die Ansicht des hinzugefügten Videos und der Effekte zu vergrößern.
Strg+Bild nach oben/"-" (Num-Lock)	Verkleinern	Benutzen Sie es, um die Zeitachse sowie die Ansicht des hinzugefügten Videos und der Effekte zu verkleinern.
F9/"*" (Num-Lock)	Volle Größe	Benutzen Sie es, um die Ansicht des Videos und der Effekte auf der Zeitachse wiederherzustellen, so dass das komplette Video im Zeitachsenbereich angezeigt wird.
Pfeil nach links	Vorheriges Einzelbild	Benutzen Sie es, um im Video auf ein Einzelbild überzugehen.
Pfeil nach rechts	Nächstes Einzelbild	Benutzen Sie es, um im Video zum nächsten Einzelbild überzugehen.
Strg+Pfeil nach links	Vorherige Sekunde	Benutzen Sie es, um im Video auf eine Sekunde überzugehen.
Strg+Pfeil nach rechts	Nächste Sekunde	Benutzen Sie es, um im Video zur nächsten Sekunde überzugehen.
Pos1	Anfang des Projektes	Benutzen Sie es, um den Cursor auf der Zeitachse am Anfang Ihres Projektes unterzubringen.
Ende	Ende des Projektes	Benutzen Sie es, um den Cursor auf der Zeitachse am Ende Ihres Projektes unterzubringen.

Tastaturkürzel: Schneiden/ Mehrfach schneiden/ Eigenschaftenfenster der Videoeffekte/ Eigenschaftenfenster der Videoüberlagerung

Tastaturkürzel	Entsprechender Button	Beschreibung
Strg+[(F3)	Anfang markieren (Linke Grenze)	Benutzen Sie es, um den Anfang des Löschbereichs zu markieren.
Strg+] (F4)	Ende markieren (Rechte Grenze)	Benutzen Sie es, um das Ende des Löschbereichs zu markieren.
Strg+Alt+I (F5)	Aufblenden	Benutzen Sie es, um den Aufblendbereich zu markieren.
Strg+Alt+O (F6)	Abblenden	Benutzen Sie es, um den Abblendbereich zu markieren.
Strg+Z	Rückgängig machen	Benutzen Sie es, um die zuletzt durchgeführte Operation rückgängig zu machen. Wenn diese Option nicht verfügbar ist, heißt es, dass keine Operation durchgeführt wurde, die rückgängig gemacht werden kann.
Shift+Strg+Z/ Ctrl+Y	Wiederholen	Benutzen Sie es, um die zuletzt durchgeführte Operation zu wiederholen.
F1	Hilfe	Benutzen Sie es, um die Hilfedatei für den AVS Video Editor zu öffnen.
Tastaturkürzel fürs Fenster "Mehrfach schneiden"		
Strg+Alt+L (F8)	Szenen aufteilen	Benutzen Sie es, um das Video in Szenen an der aktuellen Cursorposition aufzuteilen.
Strg+Alt+D	Szenenerkennung beginnen	Benutzen Sie es, um die Szenenerkennung zu beginnen.
Strg+Alt+Z/F9	Zoom	Benutzen Sie es, um die Zoomzeitachse zu öffnen.
Strg+M	Szenen vereinigen	Benutzen Sie es, um ausgewählte Szenen zu vereinigen.
Entf	Szene entfernen	Benutzen Sie es, um ausgewählte Szene zu entfernen.
Strg+[(F3)	Anfang markieren (Linke Grenze)	Benutzen Sie es, um den Anfang des Löschbereichs zu markieren.
Strg+] (F4)	Ende markieren (Rechte Grenze)	Benutzen Sie es, um das Ende des Löschbereichs zu markieren.
Strg+A	Alles auswählen	Benutzen Sie es, um alle erkannten Szenen auszuwählen.
Tastaturkürzel fürs Eigenschaftenfenster der Videoüberlagerung		
Umschalttaste+Strg+Pfeil nach links	Vorherige Zeitmarke	Benutzen Sie es, um schnell zur vorherigen Zeitmarke auf der Trajektorie zu übergehen.
Umschalttaste+Strg+Pfeil nach rechts	Nächste Zeitmarke	Benutzen Sie es, um schnell zur nächsten Zeitmarke auf der Trajektorie zu übergehen.

Umschalttaste+Strg+Einf	Zeitmarke hinzufügen	Benutzen Sie es, um eine neue Zeitmarke an der aktuellen Überlagerungsposition hinzuzufügen. Man kann die Trajektorie an dieser Zeitmarke ändern, indem man danach darauf mit der Maustaste klickt und zur gewünschten Position zieht.
Umschalttaste+Strg+Entf	Zeitmarke entfernen	Benutzen Sie es, um die ausgewählte Zeitmarke zu entfernen. Die Trajektorie wird zu einer geraden Linie geändert, die zwei Zeitmarken davor und danach vereinigen wird.
Strg+S	Voreinstellung hinzufügen	Benutzen Sie es, um eine oder mehrere Voreinstellungen für die Trajektorie hinzuzufügen.
Strg+Entf	Voreinstellung entfernen	Benutzen Sie es, um die gewählte Voreinstellung für die Trajektorie zu entfernen.
Umschalttaste+Strg+G	Rasterlinien anzeigen/verstecken	Benutzen Sie es, um die vertikalen/horizontalen Rasterlinien anzuzeigen oder zu verstecken.
Tastaturkürzel fürs Eigenschaftenfenster des Texts		
Strg+T	Text hinzufügen	Benutzen Sie es, um einen Text in Ihr Video hinzuzufügen.
Strg+I	Bild hinzufügen	Benutzen Sie es, um ein Bild in Ihr Video hinzuzufügen.
Strg+C/Strg+Einf	Kopieren	Benutzen Sie es, um das ausgewählte Textfeld zusammen mit dem Text in die Zwischenablage des Programms zu kopieren und es an einer anderen Stelle einzufügen.
Strg+V/Umschalttaste+Einf	Einfügen	Benutzen Sie es, um das vorher kopierte oder ausgeschnittene Textfeld mit dem Text einzufügen.
Strg+X/Umschalttaste+Entf	Ausschneiden	Benutzen Sie es, um das ausgewählte Textfeld mit dem Text in die Zwischenablage des Programms auszuschneiden und es an einer anderen Stelle einzufügen.
Umschalttaste+Strg+Entf	Objekt entfernen	Benutzen Sie es, um das aktuell gewählte Objekt zu entfernen.
Strg+S	Voreinstellung hinzufügen	Benutzen Sie es, um die aktuell geänderten Parameter der Voreinstellung zu speichern.
Strg+Entf	Voreinstellung entfernen	Benutzen Sie es, um die ausgewählte Voreinstellung zu entfernen.
F2	Voreinstellung umbenennen	Benutzen Sie es, um die gewählte Voreinstellung umzubenennen.
Umschalttaste+Strg+G	Rasterlinien anzeigen/verstecken	Benutzen Sie es, um die vertikalen/horizontalen Rasterlinien anzuzeigen oder zu verstecken.

Tastaturkürzel: Diskmenü

Tastaturkürzel	Entsprechender Button	Beschreibung
Umschalttaste+Strg+Pfeil nach links	Vorherige Seite	Benutzen Sie es, um zur vorherigen Seite Ihres Diskmenüs überzugehen. Diese Option ist in der Ansicht Menüstile und Inhalt des Diskmenüs verfügbar.
Umschalttaste+Strg+Pfeil nach oben	Hauptseite	Benutzen Sie es, um zur Hauptseite Ihres Diskmenüs zu gehen. Diese Option ist in der Ansicht Menüstile und Inhalt des Diskmenüs verfügbar.
Umschalttaste+Strg+Pfeil nach rechts	Nächste Seite	Benutzen Sie es, um zur nächsten Seite Ihres Diskmenüs zu gehen. Diese Option ist in der Ansicht Menüstile und Inhalt des Diskmenüs verfügbar.
Einfg	Kapitel hinzufügen	Benutzen Sie es, um ein oder mehrere Kapitel zu Ihrem Video hinzuzufügen. Diese Option ist in der Ansicht Kapitel des Diskmenüs verfügbar.
Entf	Kapitel entfernen	Benutzen Sie es, um das gewählte Kapitel von Ihrem Video zu entfernen. Diese Option ist in der Ansicht Kapitel des Diskmenüs verfügbar.

Arbeit mit dem AVS Video Editor

Die Arbeit mit dem **AVS Video Editor** ist ziemlich einfach und erfordert keine speziellen Kenntnisse in der Videobearbeitung. Alles, was Sie dafür brauchen, ist einfache Schritte für die Erstellung und Bearbeitung Ihrer eigenen Videos auszuführen.

1. Führen Sie den **AVS Video Editor** aus. Sie können ein **neues Projekt** erstellen oder ein vorher bearbeitetes Projekt öffnen.
2. Bestimmen Sie die Projekt- und Videoparameter. Das ist für richtige und angenehme Arbeit sowie Erstellung und Bearbeitung der Videos wichtig.
3. **Importieren Sie Mediadateien**, die Sie in Ihren Film einschließen möchten (Videos, Audiotracks und Bilder). Sie können auch Videos z.B. von Ihrer Videokamera **übertragen** oder jede Aktion auf Ihrem Bildschirm **aufnehmen**.
4. **Ziehen Sie importierte oder übertragene Videos** zum **Zeitachsen-/Storyboardbereich**. Dadurch wird die Reihenfolge der Videoclips in Ihrem zukünftigen Film bestimmt.
5. Beginnen Sie mit der **Bearbeitung** Ihres Films, indem Sie **Übergänge** zwischen den Videoclips in den **Zeitachsen-/Storyboardbereich** hinzufügen.
6. **Fügen Sie Videoeffekte** zu Ihrem Video hinzu und bearbeiten sie nach Ihrem Wunsch.
7. **Fügen Sie Text** zu Ihrem Film nach Bedarf hinzu.
8. Sie können **Videoüberlagerung** hinzufügen oder **den Filmsoundtrack** ändern oder **Ihre Stimme per Mikrofon aufnehmen**.
9. Wenn Sie mit der Bearbeitung fertig sind, müssen Sie Ihr Video in eine Datei **speichern** oder es auf eine Disk **beschreiben** oder auf ein Handgerät übertragen. Es ist auch möglich, **ein Diskmenü** für Ihren Film zu erstellen, wenn Sie ihn ins DVD- oder Blu-ray-Format speichern.

Und dann war es das! Als Ergebnis erhalten Sie ein Video, das mit Ihrem Lieblingsprogramm oder Handgerät abgespielt werden kann.

Jetzt klicken Sie **hier**, um mehr über den ersten Schritt - **Arbeit mit den Projekten** - zu erfahren.

Arbeit mit den Projekten

Die Arbeit mit dem **AVS Video Editor** basiert auf dem Konzept der Projekte. Das heißt, wenn ein Projekt erstellt und gespeichert wird, wird die Speicherung des Videos in ein anderes Format nächstes Mal sehr einfach und schnell erfolgen: Dafür laden Sie dasselbe Projekt ins Programm und klicken Sie auf den Button **Film erstellen....**

Projekte sind auch in dem Fall nützlich, wenn Sie keine Möglichkeit haben, Ihr Video auf einmal zu erstellen, zu bearbeiten und zu speichern. Wenn das Ihr Fall ist, brauchen Sie das Projekt zu speichern und nächstes Mal die Bearbeitung fortzusetzen.

Die Projektdatei stellt eine Datendatei mit der Erweiterung **.vep** dar, die alle Informationen über die zu Ihrem Film hinzugefügten Video- und Audioclips, Effekte und Übergänge enthält. Sie brauchen das gespeicherte Projekt mit einem fremden Programm nicht zu öffnen, die Projektdatei kann nur mit dem AVS Video Editor geöffnet werden.



Hinweis: Es wird dringend empfohlen, die im Projekt verwendeten Mediadateien bei der Arbeit nicht zu verlegen. Wenn eine der Mediadateien entfernt, auf einen neuen Platz verschoben oder umbenannt wurde, sehen Sie die Benachrichtigung **Datei nicht gefunden** in der **Mediabibliothek**.



Die Arbeit mit den Projekten erfolgt folgender Weise:

1. Man kann **ein neues Projekt erstellen**.
2. **Bestimmen Sie die Projektparameter** nach Ihrem Wunsch und Bedarf.
3. **Speichern** Sie das erstellte Projekt, damit man es künftig verwenden kann.

i Hinweis: Die Projektdatei wird alle notwendigen Informationen über hinzugefügte Videoclips, Effekte und Übergänge enthalten, aber nicht diese Elemente selbst.

4. Oder **öffnen** Sie alternativ ein bereits gespeichertes Projekt, um es weiter zu bearbeiten oder das erstellte Video in ein anderes Format zu speichern.

Erstellung eines neuen Projekts



So, wenn der **AVS Video Editor** zum ersten Mal ausgeführt wird, wird die Seite **Projekt erstellen** angezeigt. Hier kann man ein neues Projekt aus verschiedenen Quellen erstellen, ein leeres oder das vorhandene Projekt öffnen. Hier kann man auch ein **Sample Project** öffnen, wo Sie einen Muster-Film sehen, der in unserem Programm erstellt wurde.

i Hinweis: Das **Sample Project** wird nicht verfügbar, wenn man das Kontrollfeld **Muster-Projekt installieren** im Schritt **Zusätzliche Aufgaben auswählen** beim Installationsvorgang nicht aktiviert.

Wählen Sie die Quelle für Ihr neues Projekt



Mediadateien laden
Video- und Audiodateien zufügen



Von Kamera übertragen
Dateien von Camcordern laden



Bildschirm aufnehmen
Desktop, Programme aufnehmen

 Projekt erstellen
 Projekt öffnen
 Projekt speichern



Aktuelles Projekt

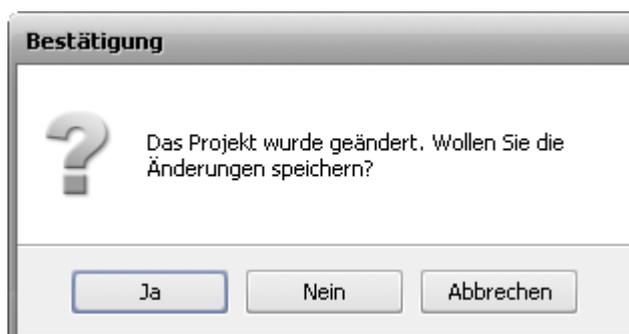


Sample Project

Wählen Sie eine der Optionen, wenn Sie den entsprechenden Button anklicken:

Name	Beschreibung
Mediadateien laden	Betätigen Sie diesen Button, um Video-, Audio- und Bilddateien von der Festplatte Ihres Computers in ein neues Projekt zu laden. Alle Mediadateien werden automatisch auf der entsprechenden Linie des Zeitachsen-/Storyboardbereich untergebracht.
Von Kamera übertragen	Betätigen Sie diesen Button, um das Video von einer Kamera, die an Ihrem Computer angeschlossen ist, mit dem Programm AVS Video Recorder zu übertragen und einem neuen Projekt zu verwenden. Alle Mediadateien werden automatisch auf dem Zeitachsen-/Storyboardbereich untergebracht.
Bildschirm aufnehmen	Betätigen Sie diesen Button, um jede Aktion auf dem Bildschirm mit dem eingebauten Programm AVS Screen Capture aufzunehmen und das aufgenommene Video in einem neuen Projekt zu verwenden. Alle Mediadateien werden automatisch auf dem Zeitachsen-/Storyboardbereich untergebracht.
Projekt erstellen	Betätigen Sie diesen Button, um ein leeres Projekt zu erstellen.
Projekt öffnen	Betätigen Sie diesen Button, um das vorher gespeicherte Projekt ins Programm zu laden und weiter daran zu arbeiten.
Aktuelles Projekt	Betätigen Sie diesen Button, um in die Mediabibliothek überzugehen und Ihr Projekt zu starten oder daran weiter zu arbeiten.
Sample Project	Betätigen Sie diesen Button, um einen speziellen Muster-Film zu öffnen.

Jedes Mal, wenn Sie einen der Buttons anklicken, werden Sie gefragt, ob Sie das vorherige Projekt speichern wollen:



Es wird empfohlen, die Änderungen zu speichern, so dass man das Projekt künftig benutzen kann. Oder betätigen Sie den Button **Abbrechen**, wenn Sie das vorherige Projekt nicht schließen und ein neues nicht starten wollen.



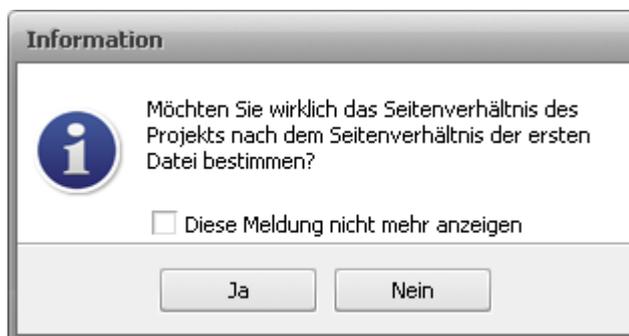
Hinweis: Wenn man eine Mediadatei zum aktuellen Projekt hinzufügen will, betätigen Sie den entsprechenden Button auf dem **linken Menü** der **Mediabibliothek**.

Nachdem das neue Projekt erstellt wurde, muss man es danach **speichern**.

Änderung der Projekteinstellungen

Bevor Sie beginnen, an Ihrem Projekt zu arbeiten, muss man das Bildseitenverhältnis für Ihr Ausgabevideo wählen. Das Seitenverhältnis eines Bildes ist das Verhältnis seiner Breite zu seiner Höhe (meistens bezeichnet als "x:y"). Ausführliche Informationen übers Seitenverhältnis finden Sie in der **Anlage**. In allgemeiner Verwendung brauchen Sie all diese theoretischen Kenntnisse im Bereich des Bildseitenverhältnisses nicht.

Wenn Sie ein neues Projekt erstellen und ein Bild bzw. Video auf der Zeitachse unterbringen, werden Sie gefragt, ob Sie das Bildseitenverhältnis der Datei für das ganze Projekt übernehmen möchten.



Wenn Sie das Bildseitenverhältnis ändern möchten, wird empfohlen die einfachen unten angegebenen Regeln bei der Auswahl des entsprechenden Seitenverhältnisses für Ihr Ausgabevideo zu folgen.

Verwenden Sie die Option **Seitenverhältnis** der Sektion **Bearbeiten** des **oberen Menüs** und wählen Sie eine der Optionen:

- **4 x 3** - wählen Sie diese Option, wenn Sie sich Ihr Ausgabevideo auf dem üblichen CRT-Bildschirm oder CRT-Fernseher ansehen werden, dessen Dimensionen 4:3 sind (er scheint fast quadratisch zu sein, die Breite des Bildschirms ist aber länger als seine Höhe).
- **16 x 9** - wählen Sie diese Option, wenn Sie sich Ihr Ausgabevideo auf dem Breitbild-LCD- oder Plasma-Bildschirm oder -Fernseher ansehen werden, dessen Dimensionen 16:9 sind (man kann ihn sehr einfach von dem 4:3-Bildschirm durch seine horizontale Verlängerung unterscheiden, seine Breite ist fast doppelt so groß wie seine Höhe).

Hinweis: Wenn Sie Videodateien mit dem Seitenverhältnis 4:3 importieren und das Verhältnis 16:9 wählen, werden schwarze Balken (Mattes) an beiden Seiten des Ausgabevideos eingefügt, damit die Bildgröße aufrechterhalten bleibt und Verzerrungen vermieden werden. Sehen Sie die Sektion **Arbeit mit der Funktion "Zuschneiden"**, um da zu lesen, wie die Bildbreite in einem anderen Bildseitenverhältnis ohne schwarze Balken beibehalten werden kann.

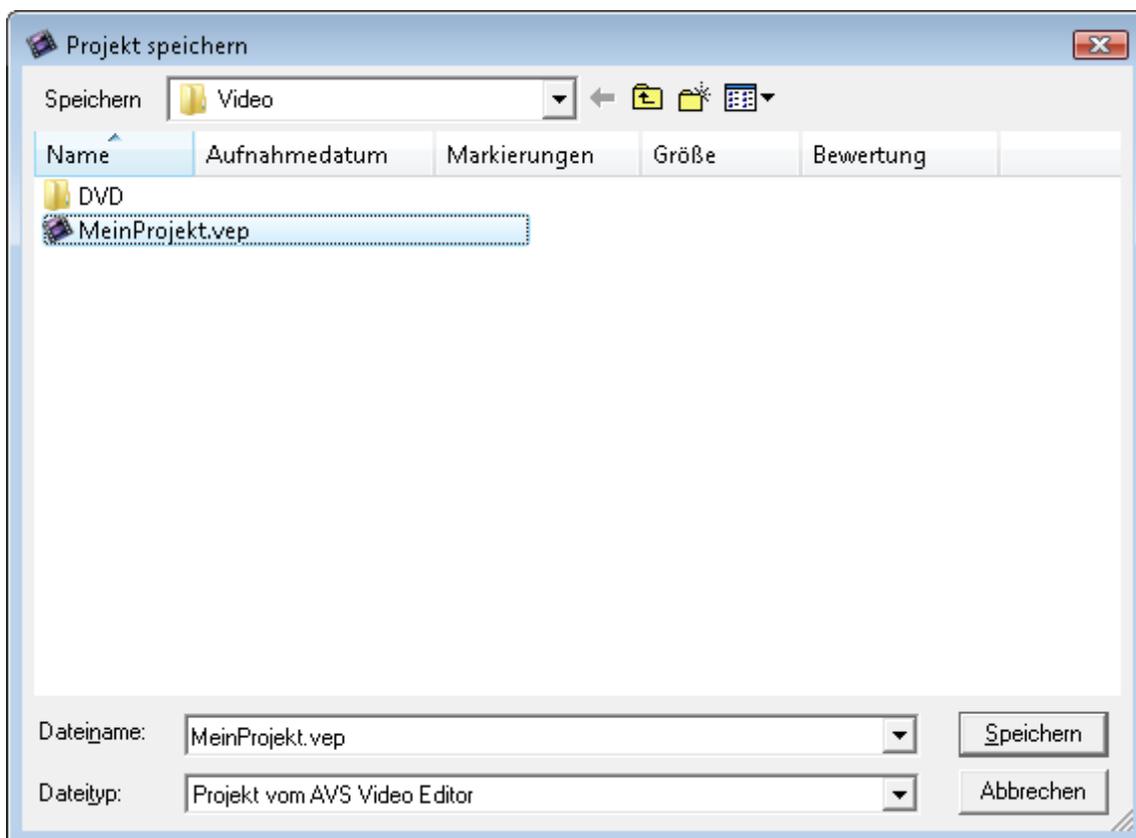
- **Benutzerdefiniert...** - wählen Sie diese Option, wenn Sie andere Werte eingeben möchten. Das Fenster **Bildseitenverhältnis des Projekts** wird geöffnet:



Geben Sie in entsprechende Felder die Werte für Breite und Höhe, betätigen Sie dafür die Tasten "Pfeil nach oben" und "Pfeil nach unten". Klicken Sie dann auf den Button **OK**, um die Änderungen zu übernehmen, oder auf den Button **Abbrechen**, um das Fenster zu schließen und keine Änderungen zu übernehmen.

Speicherung der Projekte

Nach der Erstellung eines neuen Projekts oder Bearbeitung eines vorher gespeicherten Projekts muss man es speichern, so dass alle Änderungen künftig verfügbar sind. Betätigen Sie den Button **Projekt speichern**  auf der Seite **Projekt erstellen** oder verwenden Sie die Sektion **Datei** des **oberen Menüs**. Das folgende Fenster wird geöffnet:



Wählen Sie die Speicherstelle, geben Sie den Projektnamen ein und klicken sie auf den Button **Speichern**. Nächstes Mal, wenn Sie dasselbe Projekt bearbeiten werden, brauchen Sie nur den Button **Projekt öffnen** zu betätigen oder die entsprechende Option im **oberen Menü** zu wählen.

Wenn Sie dasselbe Projekt unter einem anderen Namen speichern wollen, verwenden Sie die Option **Projekt speichern unter** der Sektion **Datei** des **oberen Menüs**.

Erstellung der Videos

Sobald ein neues Projekt erstellt oder ein altes geöffnet wurde, kann man mit den Mediadateien auf der Festplatte Ihres Computers arbeiten. Normalerweise beginnt man die Arbeit mit den Videos mit der **Importierung der Mediadateien** von Ihrem Computer oder einer optischen Disk ins Programm **AVS Video Editor**.



Klicken Sie auf den Button **Mediabibliothek**, um zu sehen, welche Mediadateien in den **AVS Video Editor** bereits geladen sind. Wenn Sie ein leeres Projekt öffnen, sind keine Video-, Audio- oder Bilddateien ins Programm geladen. Laden Sie Ihre Mediadateien ins leere Projekt oder fügen Sie zusätzliche Dateien zum aktuellen Projekt hinzu. Dies kann auf folgende Weise durchgeführt werden:

- Sie können Mediadateien ins Programm **importieren**: Videos, Audio und Bilder;
- Sie können Ihr Video von einem Capturegerät **übertragen** (von einem miniDV-Camcorder oder einem anderen Gerät) und dann wird das übertragene Video automatisch ins Programm importiert.
- Sie können Ihren Bildschirm **aufnehmen** (jede Operation, die Sie auf dem Bildschirm sehen oder durchführen) und dann wird diese Aufnahme automatisch ins Programm importiert.

Nachdem die Dateien zur **Mediabibliothek** hinzugefügt wurden, kann man **sie auf dem Zeitachsen-/Storyboardbereich unterbringen**, um sie zu **bearbeiten**.

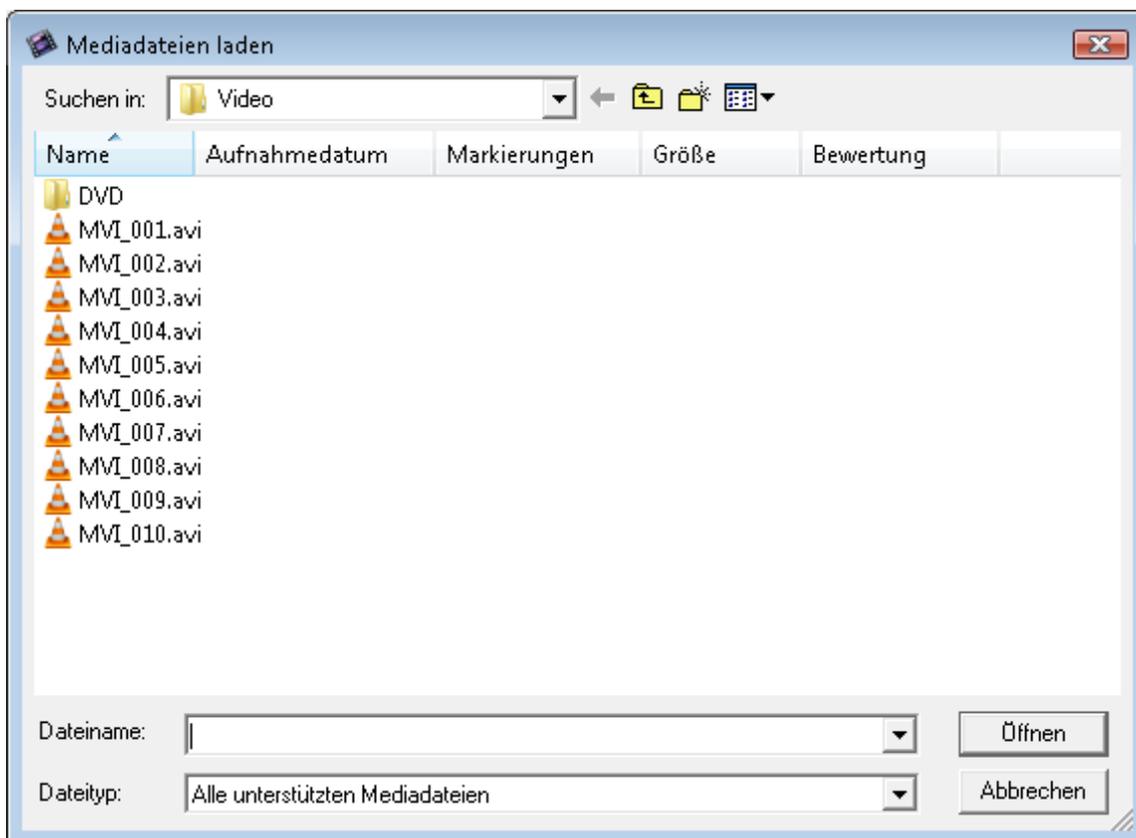
Importierung der Multimediadateien



Bevor Sie die Bearbeitung Ihres Videos beginnen, muss man die Dateien für den **AVS Video Editor** verfügbar machen. Das bedeutet, dass Sie Ihre Video-, Audio- und Bilddateien von der Festplatte Ihres Computers ins Programm importieren müssen. Zuerst klicken Sie auf den **zentralen Button**

Mediabibliothek und dann auf den Button **Mediadateien laden** im linken Menü des **Datei- und Effektbereichs**. Dasselbe kann man mittels der Option **Mediadateien laden** der Sektion **Datei** im **oberen Menü** durchführen.

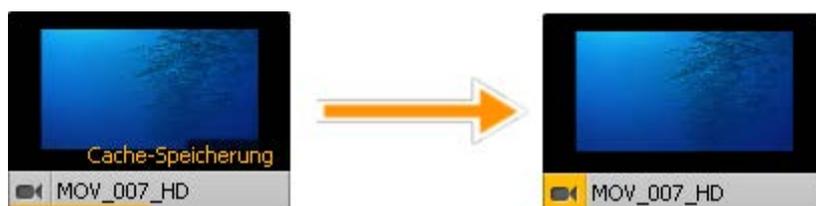
Das Fenster **Mediadateien laden** wird geöffnet:



Wählen Sie notwendige Mediadateien und klicken Sie auf den Button **Öffnen**. Die gewählten Dateien werden in die **Mediabibliothek** in die entsprechenden Kategorie hinzugefügt: **Video**, **Audio** oder **Bild**. Schalten Sie zwischen den Kategorien um, um alle verfügbaren Dateien zu sehen.

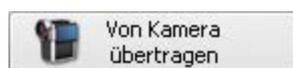


Wenn man große Videodateien (mit hoher Auflösung) importiert, wird der Prozess der Cache-Speicherung automatisch gestartet. Diese Option lässt Sie die Bearbeitung der **HD-Dateien** beschleunigen. Um diese Option zu deaktivieren, öffnen Sie die Registerkarte **Umgebung** des Programmfensters **Einstellungen**.



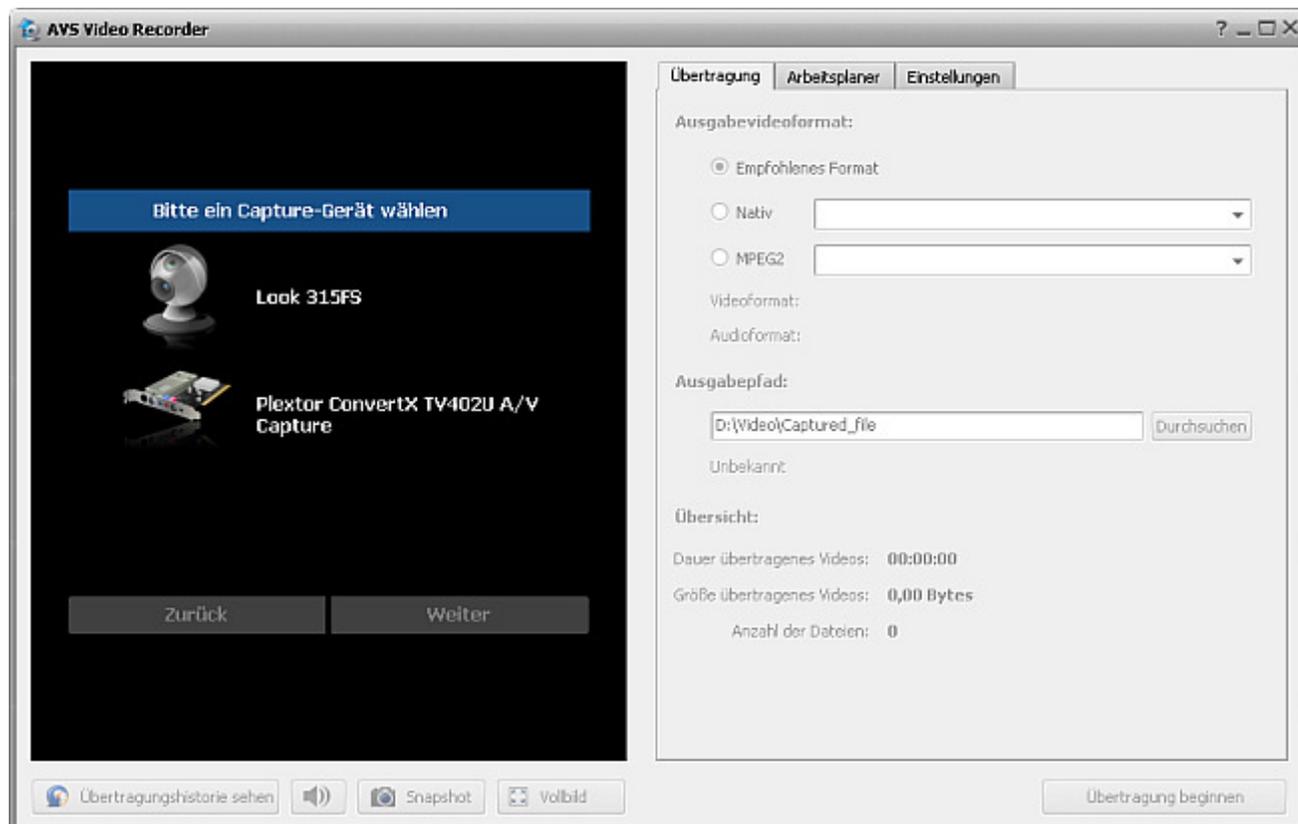
Danach kann man entweder weitere Mediadateien importieren oder sich importierte Dateien im **Vorschaufenster** ansehen oder sie **schneiden** oder **in die Szenen aufteilen**, bevor sie **auf dem Zeitachsen-/Storyboardbereich untergebracht** werden.

Videoübertragung



Manchmal braucht man einen Film anhand der Materialien zu erstellen, die mit einer miniDV-Kamera oder einem anderen Gerät aufgenommen wurden, deswegen muss man die Heimvideos übertragen, um sie bearbeiten zu können. Mit dem **AVS Video Editor** kann man es mühelos erledigen.

Vor allem muss man den miniDV-Camcorder oder ein anderes Gerät an Ihren Computer angemessen anschließen und nach der Ausführung vom **AVS Video Editor** den Button **Von Kamera übertragen** betätigen, der auf dem linken Menü der **Mediabibliothek** liegt oder verwenden Sie den Button **Von Kamera übertragen** auf der Seite **Projekt erstellen**. Das Programm **AVS Video Recorder** wird gestartet, damit Sie Ihre Videos auf die Festplatte des Computers übertragen können:



Detaillierte Beschreibung des Übertragungsprozesses finden Sie in der **Online-Hilfe für den AVS Video Recorder**.

Wenn die Videoübertragung abgeschlossen ist, klicken Sie auf den Button **Schließen** in der rechten unteren Ecke vom **AVS Video Recorder**, um die Arbeit im **AVS Video Editor** fortzusetzen. Das übertragene Video wird in der Sektion **Video** der **Mediabibliothek** zu sehen sein:

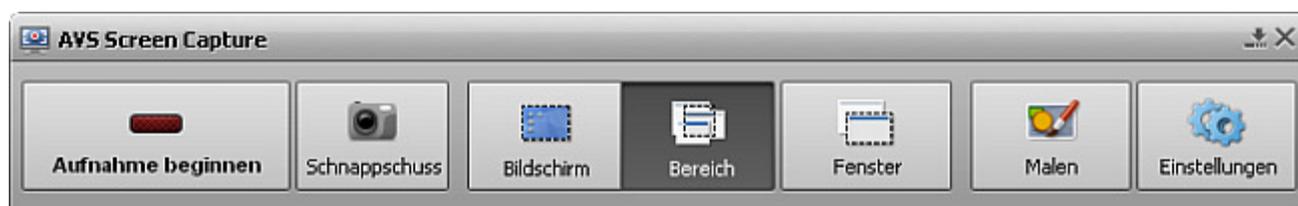


Aufnahme des Bildschirms



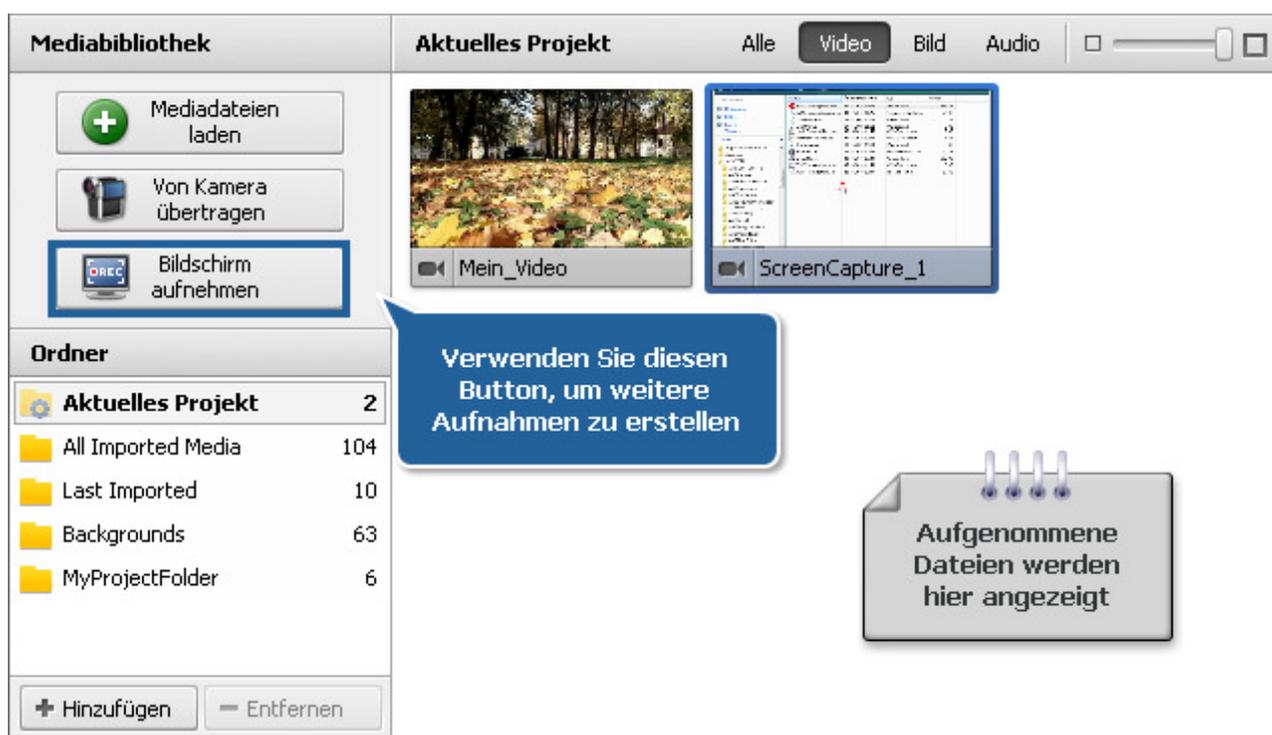
Diese Option erlaubt Ihnen alle Aktivitäten auf dem Bildschirm aufzunehmen, um eine anschauliche Präsentation oder ein Schulungsvideo zu erstellen. Führen Sie alle Operationen mit der Maus durch und alles, was innerhalb des gewählten Bereichs zu sehen ist, wird aufgezeichnet und kann in die Formate **FLV**, **WMV** oder **AVI** gespeichert werden.

Um diese Funktion zu verwenden, führen Sie den **AVS Screen Capture** mit einem Klick auf den Button **Bildschirm aufnehmen** links im **Datei- und Effektbereich** aus oder verwenden Sie dafür die Option **Video vom Bildschirm aufnehmen...** der Sektion **Datei** im oberen Menü.



Detaillierte Beschreibung des Aufnahmeprozesses finden Sie in der **Online-Hilfe für den AVS Screen Capture**.

Wenn Sie mit der Aufnahme fertig sind, klicken Sie auf den Button **Video speichern** unter dem Vorschaubereich vom **AVS Screen Capture**, um die Arbeit mit dem **AVS Video Editor** fortzusetzen. Das aufgenommene Video wird in der Videokategorie der **Medienbibliothek** erscheinen:

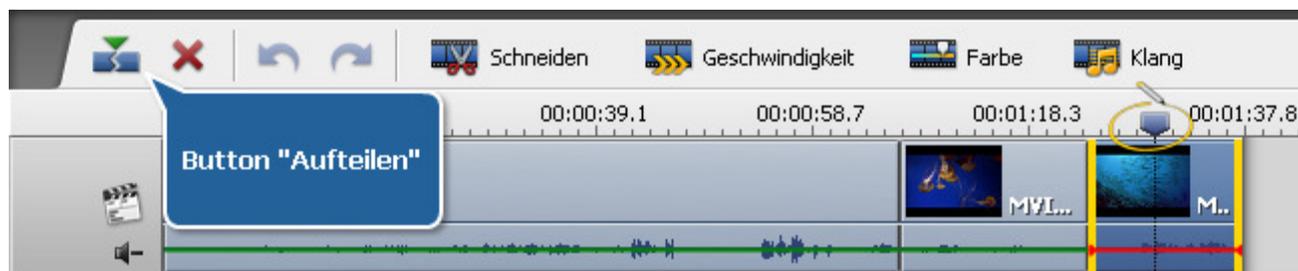


Aufteilung und Erkennung der Szenen

Das Programm lässt Sie die Szenen in Ihrem Videodip erkennen, um die Bearbeitung einzelner Episoden bequemer zu machen, oder Ihre Datei auf die nötigen Fragmente aufteilen, um, zum Beispiel, die Übergänge präziser hinzuzufügen.

Aufteilung der Dateien

Fügen Sie eine Videodatei, die Sie aufteilen möchten, zum **Zeitachsen-/Storyboardbereich** hinzu. Bewegen Sie den Cursor zur Stelle, wo Ihr Video aufgeteilt wird und klicken Sie auf den Button **Aufteilen**. Schalten Sie auf die Ansicht **Storyboard** um, um sicher zu stellen, dass Sie die nötigen Teile nach der Aufteilung haben.



Erkennung der Szenen

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei im **Datei- und Effektbereich** und wählen Sie die Option **Szenen erkennen**.

Der Prozess der Aufteilung Ihres Videos in Szenen kann einige Zeit dauern, das hängt von der Dauer der Datei ab. Sobald alle Szenen erkannt werden, sehen Sie sie in der **Mediabibliothek**. Man kann jede Szene zur Zeitachse hinzufügen und sie wenn nötig bearbeiten oder man kann die Episode löschen, die Sie nicht mehr brauchen. Um eine Szene zu entfernen, klicken Sie darauf mit der rechten Maustaste und wählen Sie die Option **Löschen**.



Die Anzahl der erkannten Szenen hängt von den **Empfindlichkeits**einstellungen ab, die auf der Registerkarte **Bearbeitung** in den **Einstellungen** des Programms geändert werden können. Erhöhte Empfindlichkeit wird dazu führen, dass jede geringe Änderung in der Szene erkannt wird und mehrere Clips erstellt werden und umgekehrt.

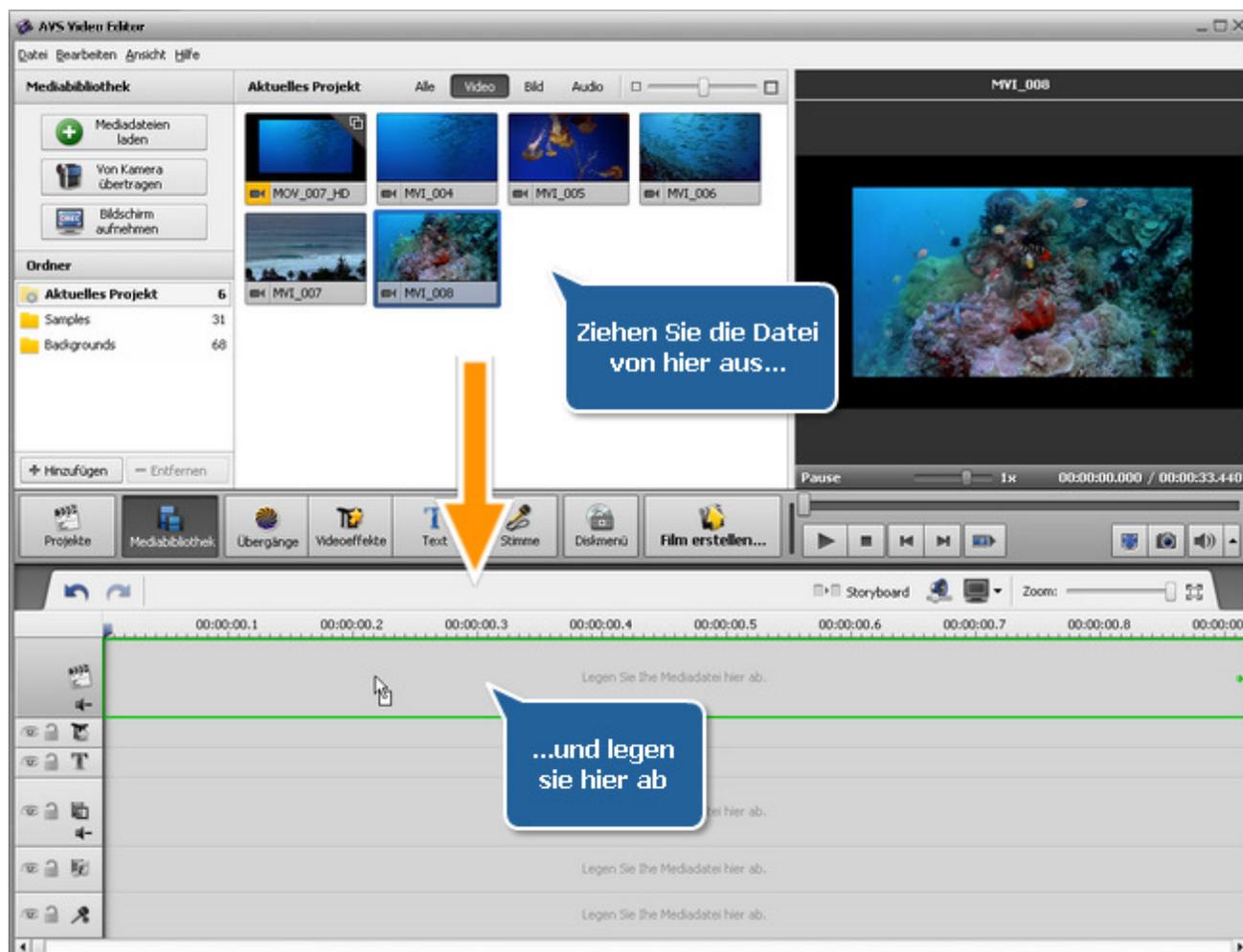
Wenn Sie den Button **Zurück** oberhalb des Bereichs mit Szenen anklicken, werden Sie zurück zur Kategorie der **Mediabibliothek** übergehen, wo Sie vor dem Erkennungsprozess waren (Kategorie **Alle** oder **Video**), und das aufgeteilte Video mit einem speziellen Zeichen in der Ecke sehen.



Wenn Sie zweimal auf den Clip klicken, sehen Sie alle Szenen als eine Datei mit den erkannten Szenen. Das sieht wie ein Ordner aus, dessen Inhalt die erkannten Fragmente darstellen.

Unterbringung importierter Mediadateien im Zeitachsen-/Storyboardbereich

Wenn Ihr Video fertig ist, können Sie es zum Hauptfilm hinzufügen, fügen Sie es zum **Zeitachsen-/Storyboardbereich** hinzu. Dafür kann man einfach die Datei aus der **Mediabibliothek** ziehen und auf der Linie **Hauptvideo** des **Zeitachsen-/Storyboardbereichs** ablegen:



Klicken Sie auf den Button **Mediabibliothek**, wählen Sie den Videoclip zum Hinzufügen und, **ohne die linke Maustaste freizulassen**, ziehen Sie die Datei zum **Zeitachsen-/Storyboardbereich** und nur dann lassen Sie die Maustaste los, indem Sie die Datei ablegen.

Hinweis: Es ist nicht wichtig, ob die Dateien bei der Ansicht **Zeitachse** oder **Storyboard** des **Zeitachsen-/Storyboardbereichs** hinzugefügt werden, denn man kann danach **die Reihenfolge der Videos verwalten**.

Es ist auch möglich das Video auf der Linie für **Videoüberlagerung**, wenn Sie es als Effekt **Videoüberlagerung** verwenden möchten, oder auf der Linie für **Audiomix** abzulegen, wenn Sie nur den Audiotrack aus dem Video verwenden möchten.

Um die Dateien zum **Zeitachsen-/Storyboardbereich** hinzuzufügen, kann man auch das **Expressmenü** benutzen. Klicken Sie mit der **rechten** Maustaste auf die Datei, die Sie hinzufügen möchten, und wählen Sie eine der verfügbaren Optionen:



Die gewählte Datei wird zum **Zeitachsen-/Storyboardbereich** hinzugefügt:

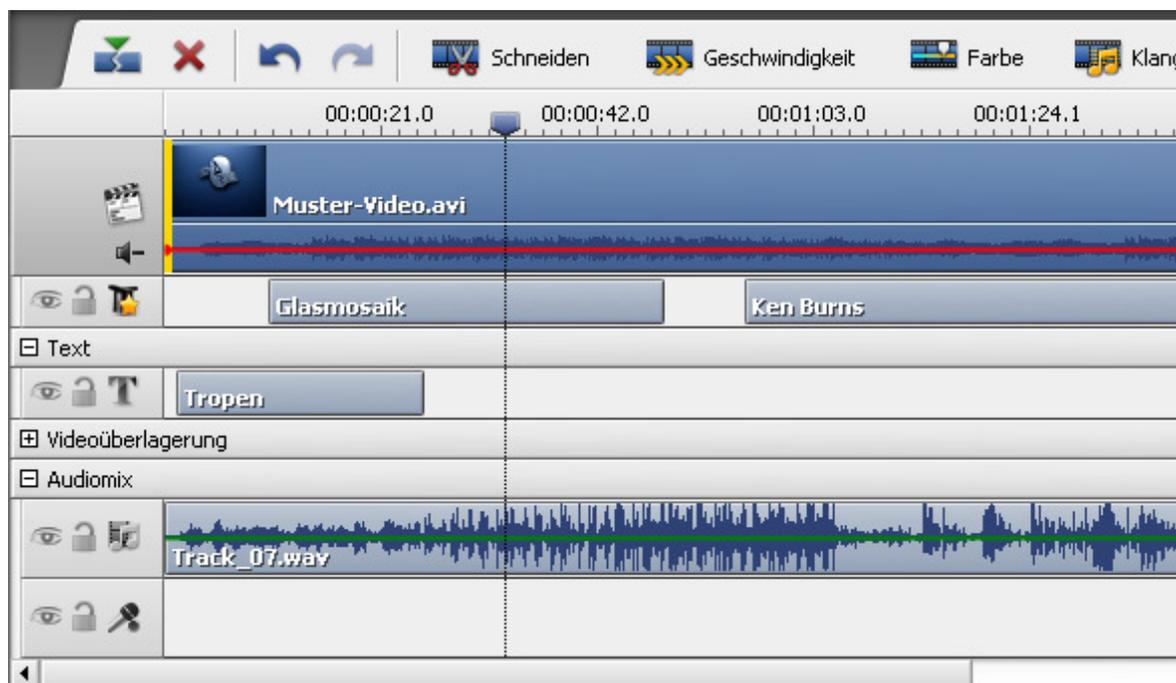


Die Dateien aller Typen (Videos, Audios, Bilder und Farben) werden gleich hinzugefügt: Sie können sie ziehen und ablegen oder das **Expressmenü** verwenden. Wählen Sie einfach die entsprechende Kategorie in der **Mediabibliothek** und fügen Sie die Dateien zum **Zeitachsen-/Storyboardbereich** mit einer der beschriebenen Methoden hinzu.

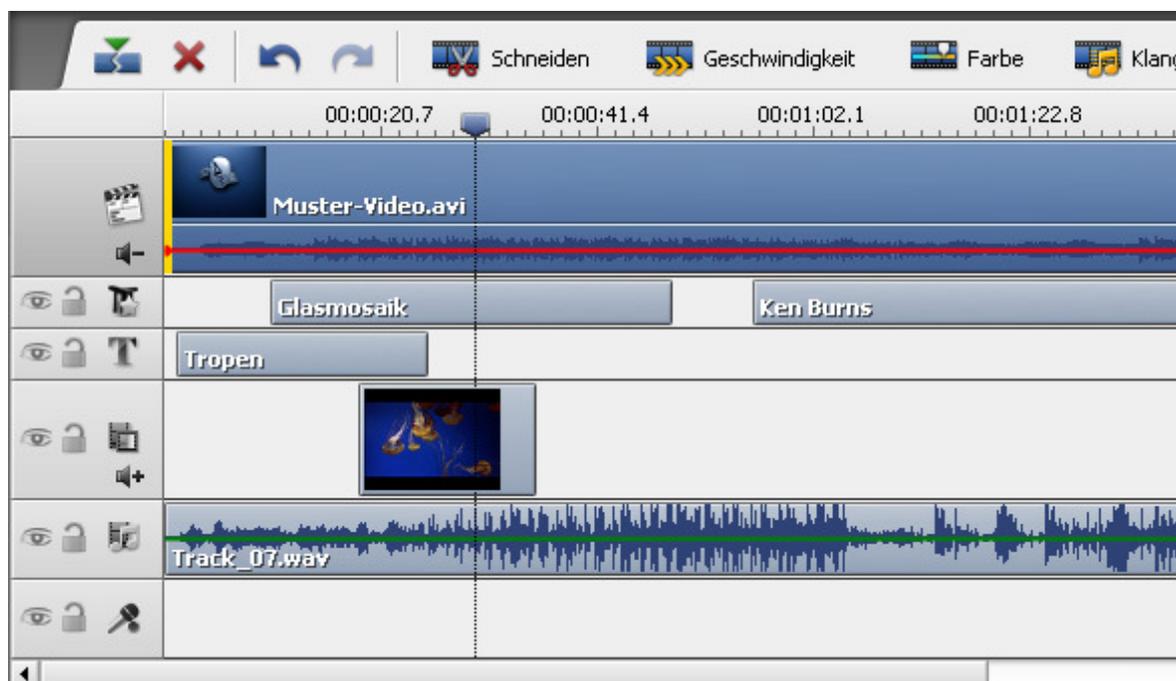
Danach ist es möglich das Layout des **Zeitachsen-/Storyboardbereichs** und die Reihenfolge der Dateien zu verwalten.

Verwaltung von Zeitachse/Storyboard

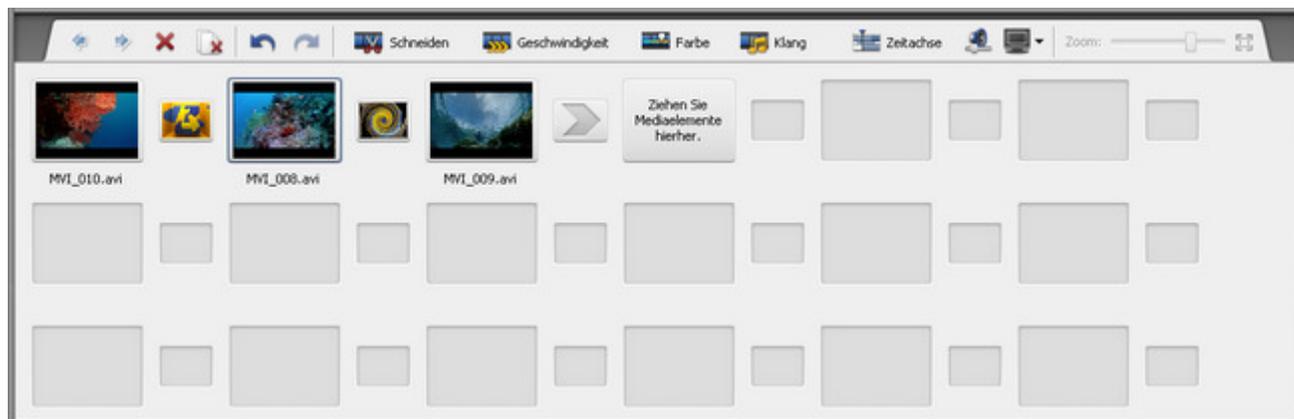
Die Ansicht der **Zeitachse** kann geändert werden. Benutzen Sie die Option **Einstellungen** der Sektion **Bearbeiten** des **oberen Menüs** und aktivieren Sie die Option **Liniengruppen anzeigen** auf der Registerkarte **Bearbeitung**. Danach wird die **Zeitachse** wie folgt aussehen:



Unterschiedliche Elemente werden nach Ihrem Typ vereinigt: Videoeffekte, Audios, Videoüberlagerungen. Wenn Sie bevorzugen diese Gruppierung nicht zu verwenden, deaktivieren Sie die Option **Liniengruppen anzeigen**. In diesem Fall wird die **Zeitachse** folgender Weise aussehen:



Es ist möglich die Reihenfolge der Videos im **Zeitachsen-/Storyboardbereich** zu ändern. Dafür schalten Sie die Ansicht auf **Storyboard** um, indem Sie den Button **Storyboardansicht**  **Storyboard** betätigen oder die Option **Storyboard** der Sektion **Ansicht** des **oberen Menüs** verwenden:



Nun kann man die Videoclips näher zum Anfang des zukünftigen Films mit Hilfe vom Button **Nach links** oder näher zum Ende des Films durch den Button **Nach rechts** bewegen. Klicken Sie auf den Videoclip im **Storyboard**, dessen Stelle im Video Sie ändern möchten, und klicken Sie auf den entsprechenden Button, um die Reihenfolge der Videoclips zu ändern.

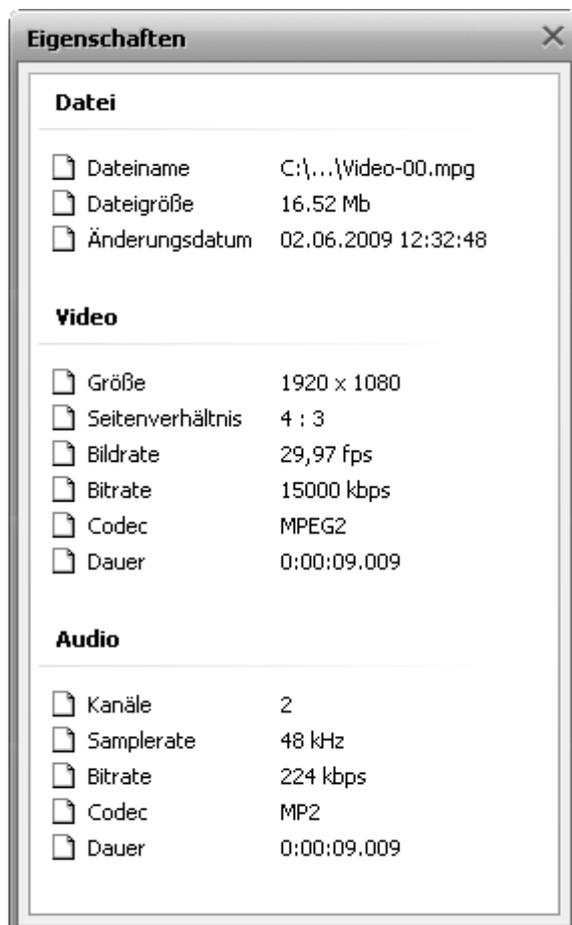
Wenn Sie den Button **Nach links** betätigen, wird der gewählte Videoclip und der links davon liegende Videoclip die Stellen umtauschen und umgekehrt: Beim Anklicken des Buttons **Nach rechts** werden die Stellen des gewählten Videos und des rechts davon liegenden Videos geändert. So kann man gewünschte Reihenfolge der Videoclips im zukünftigen Film erzielen.

Eigenschaftenfenster

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei in der **Mediabibliothek** und wählen Sie die Option **Eigenschaften**.

In den **Eigenschaftenfenstern** werden alle verfügbaren Eigenschaften der Dateien verschiedener Typen angezeigt.

Eigenschaftenfenster der Videodateien



Datei:

- **Dateiname** - Name und Pfad der gewählten Datei.
- **Dateigröße** - Größe der Datei in Kilobyte/ Megabyte/ Gigabyte.
- **Änderungsdatum** - Datum und Zeit, wann die Datei verändert und neu gespeichert wurde.

Video:

- **Größe** - Größe des Videoclipbildes (Breite und Höhe) in Pixel.
- **Seitenverhältnis** - Verhältnis der Breite des Videobilds zu seiner Höhe (Bildseitenverhältnis).
- **Bildrate** - Anzahl der Videobilder, die jede Sekunde angezeigt wird.
- **Bitrate** - Anzahl der Bits, die pro Sekunde übertragen wird.
- **Codec** - Formattyp, der für die Kodierung der Videodaten in die Videodatei benutzt wird.
- **Dauer** - Länge des Videoclips (Stunden:Minuten:Sekunden).

Audio:

- **Kanäle** - Anzahl der Kanäle im Audiotrack (Mono - einkanalig, Stereo - zweikanalig, Quadro - vierkanalig, 4.1 - fünfkanalig, 5.1 - sechskanalig, 6.1 - siebenkanalig, 7.1 - achtkanalig).
- **Samplerate** - Samplefrequenz, die in Hertz angezeigt wird.
- **Bitrate** - Anzahl der Datenpunkte, die für die Berechnung der echten Wellenform (Kilobit pro Sekunde) benutzt wird.
- **Codec** - Codec, der für die Kodierung des Soundtracks im Videoclip benutzt wird.

- **Dauer** - Länge des Soundtracks im Videoclip (Stunden:Minuten:Sekunden).

Eigenschaftenfenster der Audiodateien



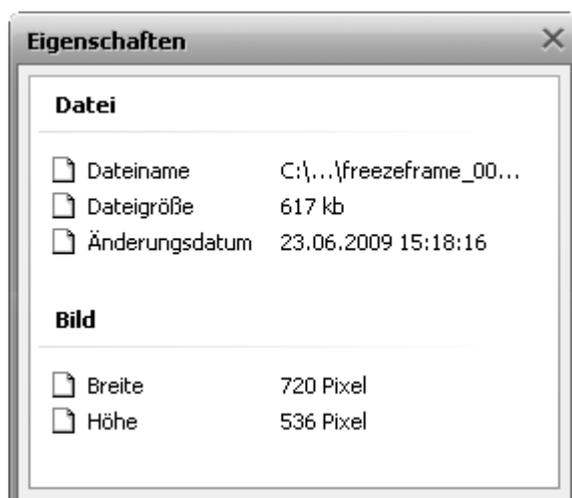
Datei:

- **Dateiname** - Name und Pfad der gewählten Datei.
- **Dateigröße** - Größe der Datei in Kilobyte/ Megabyte/ Gigabyte.
- **Änderungsdatum** - Datum und Zeit, wann die Datei verändert und neu gespeichert wurde.

Audio:

- **Kanäle** - Anzahl der Kanäle in der Audiodatei (Mono - einkanalig, Stereo - zweikanalig, Quadro - vierkanalig, 4.1 - fünfkanalig, 5.1 - sechskanalig, 6.1 - siebenkanalig, 7.1 - achtkanalig).
- **Samplerate** - Samplefrequenz, die in Hertz angezeigt wird.
- **Bitrate** - Anzahl der Datenpunkte, die für die Berechnung der echten Wellenform (Kilobit pro Sekunde) benutzt wird.
- **Codec** - Codec, der für die Kodierung des Soundtracks im Videoclip benutzt wird.
- **Dauer** - Länge des Soundtracks im Videoclip (Stunden:Minuten:Sekunden).

Eigenschaftenfenster der Bilddateien



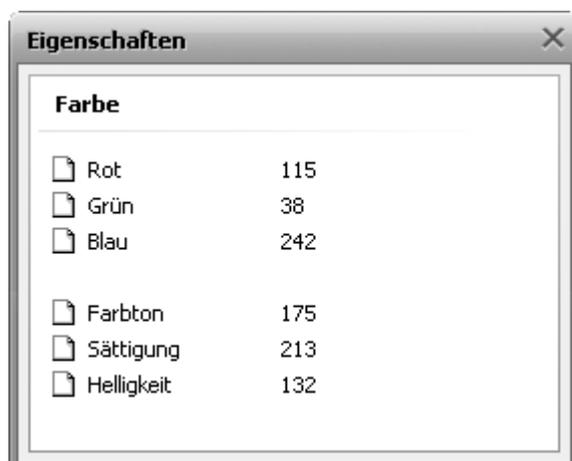
Datei:

- **Dateiname** - Name und Pfad der gewählten Datei.
- **Dateigröße** - Größe der Datei in Kilobyte/ Megabyte/ Gigabyte.
- **Änderungsdatum** - Datum und Zeit, wann die Datei verändert und neu gespeichert wurde.

Bild:

- **Breite** - Breite der Bilddatei in Pixel.
- **Höhe** - Höhe der Bilddatei in Pixel.

Eigenschaftenfenster der Farbdateien



Farbe:

- **Rot** - Intensität der roten Farbe in der Farbdatei (**0** - ohne rote Farbe, **256** - maximale Intensität der Farbe).
- **Grün** - Intensität der grünen Farbe in der Farbdatei (**0** - ohne grüne Farbe, **256** - maximale Intensität der Farbe).
- **Blau** - Intensität der blauen Farbe in der Farbdatei (**0** - ohne blaue Farbe, **256** - maximale Intensität der Farbe).
- **Farbton** - Abstufung der Farbe oder Qualität der Farbe, bestimmt durch dominante Wellenlänge.
- **Sättigung** - empfundene Intensität bestimmter Farbe.
- **Helligkeit** - subjektive Wahrnehmung der Farbhelligkeit.

Bearbeitung der Videos

Nachdem man **Videoclips zur Zeitachse hinzugefügt** hat, kann man die Bearbeitung beginnen, z.B. **Übergänge** zwischen den Videoclips, **Videoeffekte**, **Text**, **Videoüberlagerung** oder **Audiosoundtrack** zu Ihrem Video hinzufügen.

Man kann auch:

- die Dauer der Videoclips mit Hilfe von Optionen "**Schneiden**" und "**Mehrfach schneiden**" ändern;
- die **Wiedergabegeschwindigkeit** einstellen;
- **Farbverbesserung** des Bildes durchführen;
- die Größe des Videobildes durch die Option **Zuschneiden** einstellen;
- Ihr Video **stabilisieren** und das unnötige Bildzittern beseitigen;
- **Video in Kapitel aufteilen**, so dass man dann auch **ein Diskmenü erstellen** kann.

Übergänge



Die **Übergänge** werden verwendet, damit die Videoclips allmählich ineinander übergehen. Man kann die Übergänge hinzufügen, wenn zwei oder mehrere Clips **im Zeitachsen-/Storyboardbereich untergebracht** sind. Die Übergänge können auch durch Ziehen und Ablegen (es ist besser, die **Storyboardansicht** für die Hinzufügung der Übergänge zu verwenden) oder durchs Expressmenü der Übergänge zum **Zeitachsen-/Storyboardbereich** hinzugefügt werden.

Man muss dafür die folgenden Schritte ausführen:

- Klicken Sie auf den **zentralen Button Übergänge**.
- Schalten Sie auf die **Storyboardansicht** mit Hilfe des Buttons **Storyboardansicht**   um.
- Wählen Sie einen Übergang, den Sie zu Ihrem Video hinzufügen möchten, und klicken Sie darauf mit der linken Maustaste. Danach, **ohne die Taste loszulassen**, ziehen Sie den gewählten Übergang zum rechteckigen Bereich zwischen den Videoclips und legen Sie ihn da ab.
- Oder wählen Sie mit der Maus einen rechteckigen Bereich  zwischen zwei Videoclips auf dem **Storyboard**, wo der Übergang hinzugefügt werden muss, klicken Sie auf gewünschten Übergang mit der rechten Maustaste und wählen Sie eine der Optionen:



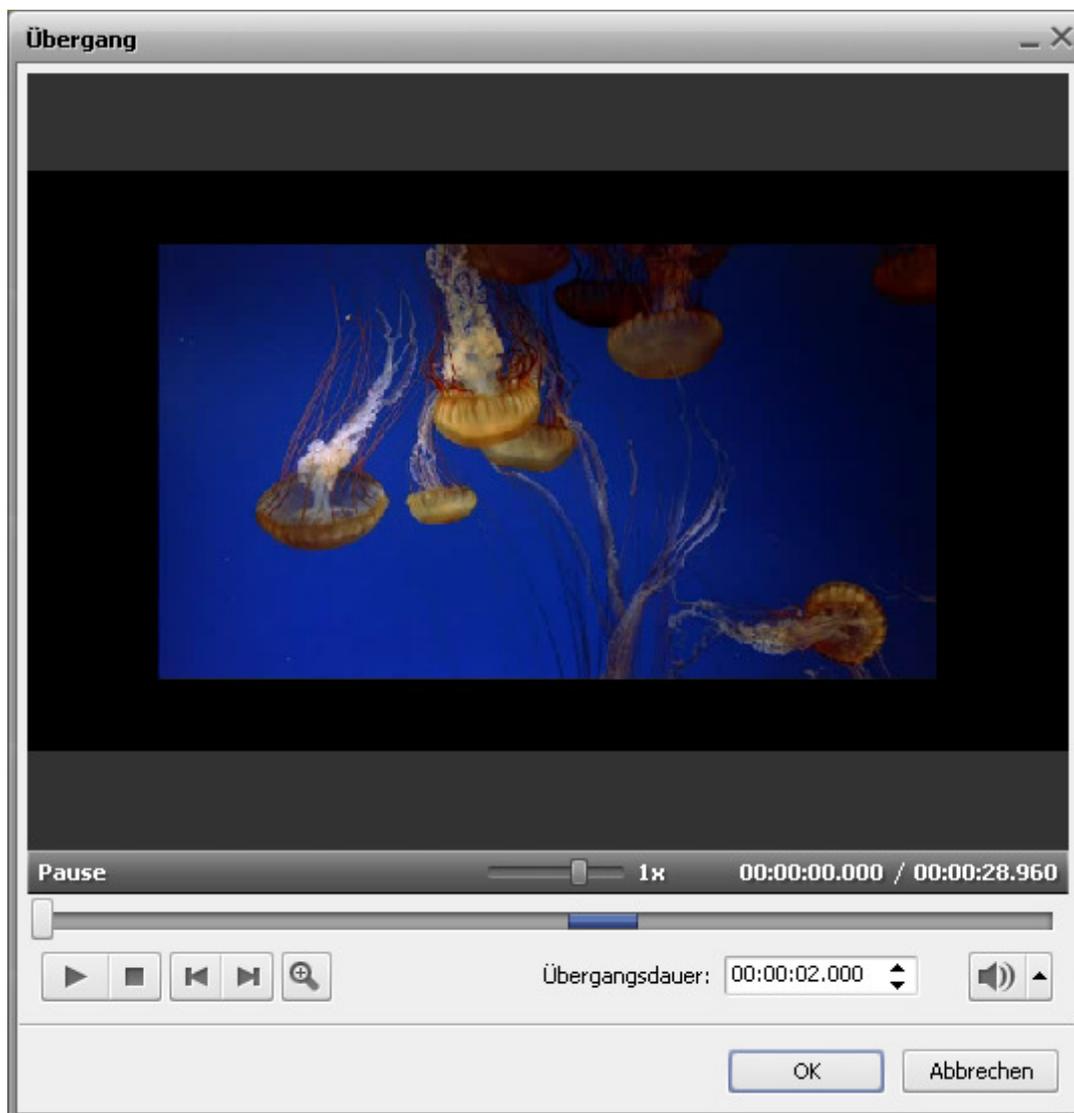
- **Übergang hinzufügen oder ersetzen** - wählen Sie diese Option, um den gewählten Übergang zum vorher gewählten rechteckigen Bereich zwischen zwei Videoclips auf dem **Storyboard** hinzuzufügen.
- **Übergang auf alle anwenden** - wählen Sie diese Option, um den gewählten Übergang zwischen alle Videoclips auf dem **Storyboard** einzufügen.
- **Zufällige Übergänge anwenden** - wählen Sie diese Option, um zufällige Übergänge zwischen alle Videoclips auf dem **Storyboard** einzufügen.

Änderung der Übergänge bei Storyboardansicht

Nachdem ein Übergang **zum Zeitachsen-/Storyboardbereich hinzugefügt** wurde, lässt sich seine Dauer zwischen den Szenen ändern.

Klicken Sie auf einen Übergang mit der Maus und betätigen Sie den Button **Übergang** auf der **Storyboardleiste**. Oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf gewünschten Übergang und wählen Sie im Expressmenü die Option **Übergang**.

Das folgende Fenster wird geöffnet:



Hier kann man das Video abspielen und prüfen, wie der gewählte Übergang angewandt wurde. Dafür benutzen Sie die Wiedergabesteuerung unter dem Vorschauenfenster:

	Abspielen	wird benutzt, um das Video abzuspielen/ zu pausieren;
	Stopp	wird benutzt, um die Videowiedergabe zu stoppen;
	Vorheriges Einzelbild	wird benutzt, um zum vorherigen Einzelbild zu übergehen;
	Nächstes Einzelbild	wird benutzt, um zum nächsten Einzelbild zu übergehen;

Das Feld **Übergangsdauer** wird verwendet, um die Länge des Übergangs zwischen zwei Videoclips zu ändern. Man kann die Dauer manuell eingeben oder die Pfeile benutzen.

Wenn man auf den Button **Zoom**  klickt, wird die Zoomzeitachse angezeigt. In diesem Fall wird im oberen Teil die ganze Zeitachse mit den beiden Videoclips und dem Übergang dazwischen zu sehen sein, im unteren Teil sieht man dann nur den Bereich zwischen  und  in Vergrößerung. So kann man durch die Videoclips einfacher navigieren:

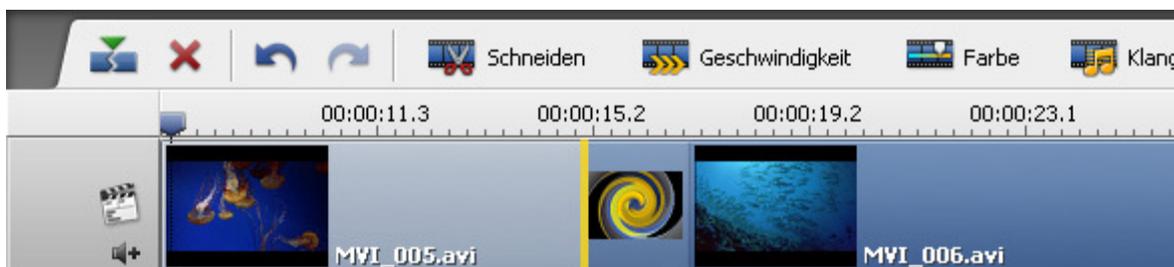


Um die Änderungen anzunehmen, betätigen Sie den Button **OK**, um die Änderungen abzulehnen und das Fenster **Übergangseigenschaften** zu schließen, benutzen Sie den Button **Abbrechen**.

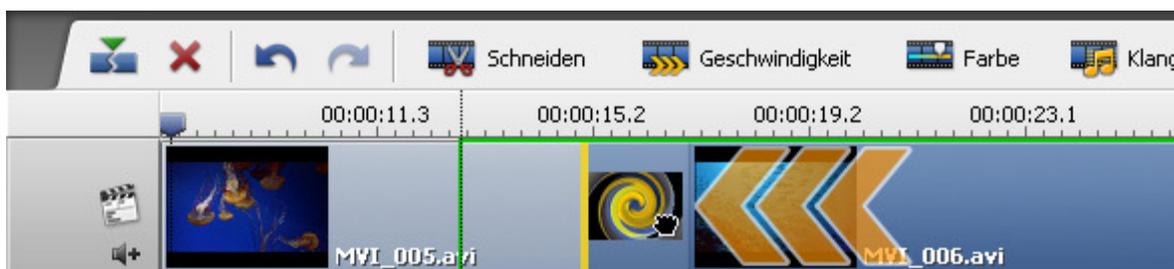
Änderung der Übergänge bei Zeitachsenansicht

Die Übergangsdauer bei **Zeitachsenansicht** kann genauso geändert werden wie auch die **Dauer bei Storyboardansicht**: Man muss das Video mit dem Übergang, dessen Dauer geändert werden muss, mit der linken Maustaste anklicken und danach den Button **Übergang** auf der **Zeitachsenleiste** betätigen. Das Fenster **Übergangseigenschaften** wird geöffnet. Weitere Informationen über dieses Fenster finden Sie **hier**.

Aber es ist auch möglich die Übergangsdauer zwischen Videoclips zu ändern, indem man die **Zeitachse** verwendet: Wählen Sie zwei Videoclips, wo Sie den Übergang ändern möchten:



Klicken Sie auf den zweiten Videoclip in der Reihenfolge mit der linken Maustaste, eine Hand wird zu sehen sein - . **Ohne die Maustaste loszulassen**, ziehen Sie den zweiten Videoclip nach links (d.h. zum Anfang des Films), um die Dauer des Übergangs zu erhöhen, oder bewegen Sie ihn nach rechts, um seine Dauer zu reduzieren. Aber beachten Sie dabei, dass der Übergang verschwindet, wenn seine Dauer den Nullwert erreicht:



Jetzt wenn Sie die Maustaste freilassen, wird die Übergangsdauer geändert:



Hinweis: Diese Methode, die Dauer des Übergangs zu wechseln, ist schneller als die durchs Fenster **Übergangseigenschaften**, aber die letzte Methode ist viel exakter, denn man kann dabei die Übergangsgrenzen präzise einstellen.

Videoeffekte



Bei der Bearbeitung Ihrer Videos im Programm **AVS Video Editor** kann man auch unterschiedliche Videoeffekte dazu hinzufügen, wie **Grauskala**, um Ihr Video schwarz-weiß zu machen, **Umkehrung**, um Farben von einem Videofragment zu ändern, oder **Schnee**, um ein wenig Romantik Ihrem Film zu verleihen, und viele andere Effekte. Ausführliche Beschreibung jedes Effekts kann man in den nächsten Kapiteln finden.

Um einen Effekt anzuwenden, muss man folgende einfache Schritte ausführen:

1. Auswahl eines Effekts zum Hinzufügen

Nach dem Import eines Videos ins Programm und der Unterbringung im **Zeitachsen-/Storyboardbereich** betätigen Sie den **zentralen Button Videoeffekte**. Im **Datei- und Effektbereich** sehen Sie alle Videoeffekte, die Sie in ihrem Video anwenden können.

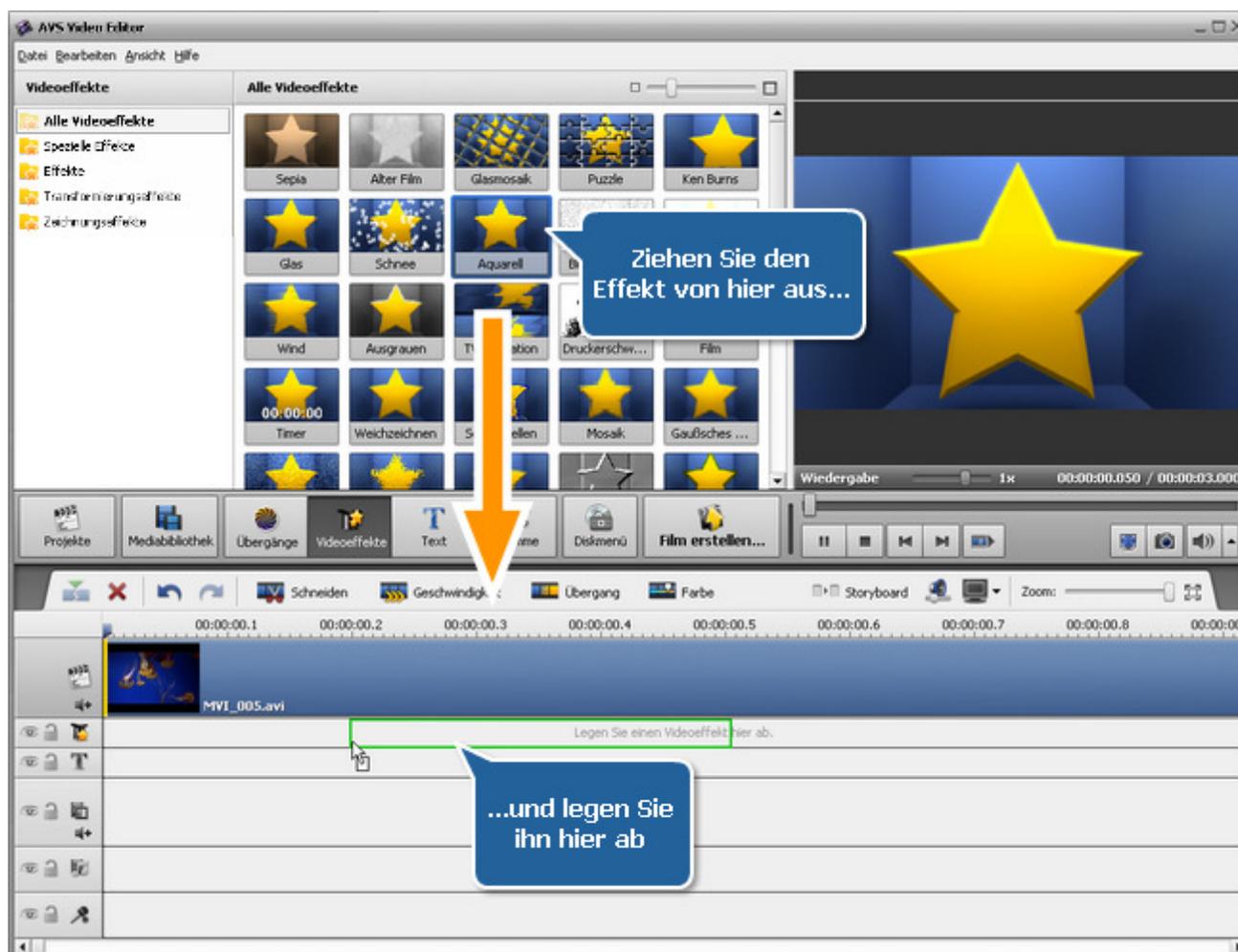
In dem **linken Menü** lassen sich die Effektgruppen wählen, die im **Datei- und Effektbereich** angezeigt werden, oder die Option **Alle Videoeffekte**. So werden Sie gewünschten Effekt einfach finden, wenn Sie Bescheid wissen, zu welcher Gruppe er gehört. Um alle verfügbaren Gruppen zu sehen, klicken Sie **hier**.



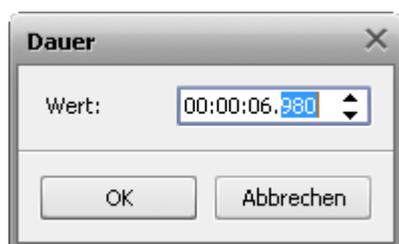
2. Unterbringung des gewählten Effekts auf einer speziellen Linie

Sobald Sie einen Effekt zum Anwenden finden, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie die Option **Videoeffekt hinzufügen oder ersetzen**. Wenn Sie bereits einen Effekt hinzugefügt haben und diese Option wählen, wird der vorher hinzugefügte Effekt durch einen neuen ersetzt. Wenn es mehrere Effekte im **Zeitachsen-/Storyboardbereich** gibt, wird der markierte Effekt ersetzt. Es ist auch möglich gewünschten Effekt aus dem **Datei- und**

Effektbereich zu ziehen und ihn im **Zeitachsen-/Storyboardbereich** in der **Linie für Videoeffekte** abzulegen (sehen Sie das unten gegebene Bild).



Es ist auch möglich Videoeffekte **direkt zum Hauptvideo** hinzuzufügen.



3. Einstellung der Dauer des Effekts

Man kann die Dauer des hinzugefügten Effekts ändern, indem man ihn mit der linken Maustaste anklickt (er wird markiert) und den Button **Dauer** auf der **Zeitachsenleiste** betätigt oder auf gewünschten Effekt mit der rechten Maustaste klickt und die Option **Dauer** wählt. Ein Fenster (sehen Sie das Bild links) wird erscheinen, wo man einen gewünschten Wert entweder durch die Tastatur oder mit Hilfe von den Pfeilbuttons eingeben kann. Danach betätigen Sie den Button OK, um die eingestellte Dauer für den Effekt anzuwenden. Man kann dasselbe Ziel erreichen, wenn man die Effektgrenzen im

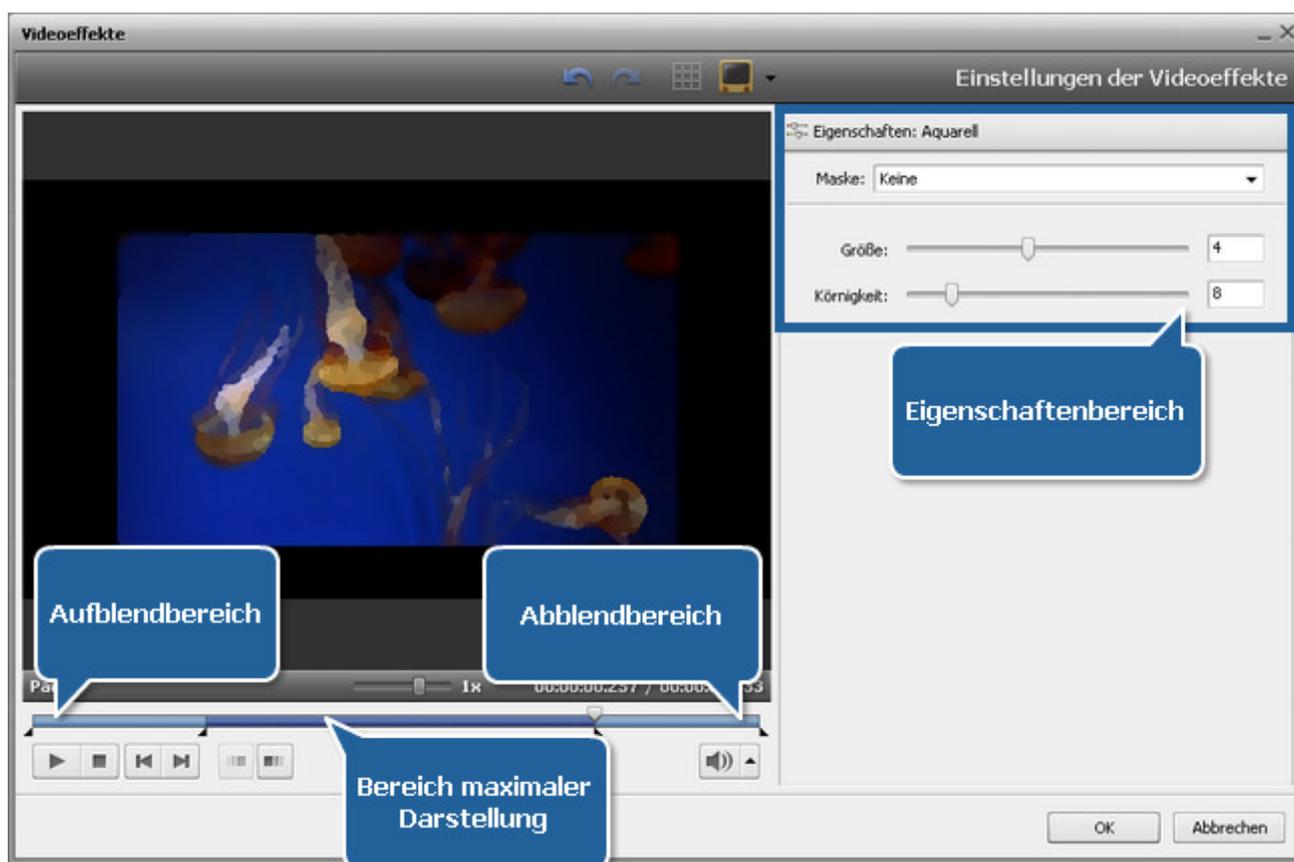
Zeitachsen-/Storyboardbereich versetzt.

4. Änderung der Effekteigenschaften

Mit dem **AVS Video Editor** kann man auch die Eigenschaften der Effekte ändern. Dafür klicken Sie auf gewünschten Effekt im **Zeitachsen-/Storyboardbereich** und betätigen Sie den Button **Effekt bearbeiten** auf der **Zeitachsenleiste** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Effekt und wählen die Option **Effekt bearbeiten**. Danach wird das Fenster **Videoeffekte** geöffnet (sehen Sie das Bild unten).

Im **Eigenschaftenbereich** des Fensters **Videoeffekte** wählen Sie im Listenmenü **Maske** einen Bereich, zu dem der Effekt angewandt wird. Die folgenden Optionen sind verfügbar: keine, Rechteck, Ellipse und Vieleck. Wenn Sie die Option **Keine** wählen, wird der Effekt zum kompletten Bildbereich angewandt.

Dann stellen Sie die anderen Eigenschaften des Effekts ein. Sie variieren von Effekt zu Effekt. Detaillierte Beschreibung der Effekteigenschaften ist in den Kapiteln **Spezielle Effekte**, **Effekte** und **Transformierungseffekte** zu finden.



5. Bestimmung der Auf- und Ablendbereiche

Innerhalb des Fensters **Videoeffekte** kann man auch die **Auf-** und **Ablendbereiche** für den angewandten Effekt mit Hilfe vom Schieberegler unter dem Vorschaubereich bestimmen. Der **Aufblendbereich** (auf Engl. **fade-in**) ist der Bereich, wo der Effekt beginnt. Im Bereich **maximaler Darstellung** wird der Effekt zu 100% angewandt. Der **Ablendbereich** (auf Engl. **fade-out**) kennzeichnet das Ende des Effekts, bis er völlig verschwindet.

Um die **Auf-** und **Ablendbereiche** zu setzen, bewegen Sie den Cursor  des Schiebereglerbereichs zur Stelle, wo der

Aufblendbereich enden wird, und betätigen Sie den Button . So wird der **Aufblendbereich** markiert. Danach bewegen Sie denselben Cursor zur Stelle auf dem Schiebereglerbereich, wo der **Abblendbereich** beginnen wird, und klicken Sie auf den Button . So wird der **Abblendbereich** markiert. Es ist auch möglich den Mauszeiger zum Rand des Schiebereglerbereichs zu bewegen und die Grenzen nach außen oder innen zu ziehen. Beim Bestimmen des **Abblendbereichs** ziehen Sie den linken Rand des Schiebereglerbereichs nach rechts. Um den **Aufblendbereich** zu setzen, ziehen Sie den rechten Rand des Schiebereglerbereichs nach links (sehen Sie das u.g. Bild).



6. Vorschau des angewandten Effekts

Nachdem der Effekt zur Videodatei hinzugefügt wurde, kann man ihn mit Hilfe von der **Wiedergabesteuerung** abspielen, die sich unter dem Schiebereglerbereich befindet. Diese Buttons haben dieselbe Funktionen wie auch die Buttons des **Vorschaubereichs** im **Hauptfenster**. Die Beschreibung dieser Buttons ist **hier** zu finden.

Wenn Sie den angewandten Effekt entfernen möchten, muss man ihn wählen und den entsprechenden Button auf der **Zeitachsenleiste** betätigen oder auf den zu löschenden Effekt mit der rechten Maustaste klicken und die Option **Objekt löschen** wählen.

Liste mit Videoeffekten und ihre Beschreibung

Alle Videoeffekte, die im **AVS Video Editor** angewandt werden können, sind in 3 Gruppen aufgeteilt: **Spezielle Effekte**, **Effekte**, **Transformierungseffekte** und **Zeichnungseffekte**. In der unten gegebenen Tabelle finden Sie alle Effekte, die sich gemäß ihrer Angehörigkeit einer der Gruppen befinden, und ihre kurze Beschreibung.

Gruppe	Effekt	Beschreibung
Spezielle Effekte	Sepia	Der Effekt Sepia ermöglicht, das Bildspektrum in bräunliches und gelbliches Fotopapier zu transformieren.
	Alter Film	Der Effekt Alter Film ermöglicht, einen Schwarzweißfilm mit Kratzern aus Ihren Videos zu machen.
	Glasmosaik	Der Effekt Glasmosaik ermöglicht, Ihr Video durch eine Anzahl von rechteckigen Glasstücken zu sehen, jedes davon wird einen Teil des Gesamtvideobildes anzeigen.
	Reliefmosaik	Der Effekt Reliefmosaik lässt Ihre Videos wie Wandmosaik aussehen.
	Puzzle	Der Effekt Puzzle ermöglicht, Ihr Videobild in Dutzende von Rechtecken bzw. Puzzle-Stücken aufzuteilen.
	Ken Burns	Der Effekt Ken Burns ermöglicht, Ihr Videobild sanft zu vergrößern und zu panoramieren.
	Glas	Der Effekt Glas ermöglicht, dass Ihr Bild so dargestellt wird, als ob man sich es durch Glasstücke unterschiedlicher Art ansieht.
	Schnee	Der Effekt Schnee ermöglicht, einen romantischen Hauch Ihrem Film zu verleihen.
	Aquarell	Der Effekt Aquarell ermöglicht, Ihre Videos wie Aquarellgemälde aussehen zu lassen.
	Bleistiftskizze	Der Effekt Bleistiftskizze ermöglicht, jedes Einzelbild Ihres Films in eine mit der Hand gezeichnete Skizze zu wandeln.

	Lichtschein	Der Effekt Lichtschein ermöglicht, das Videobild so aussehen zu lassen, als ob es Licht ausstrahlt.
	Warmer Lichtschein	Der Effekt Warmer Lichtschein ermöglicht, das Videobild so aussehen zu lassen, als ob es mit weichem Fokus aufgenommen wurde, dadurch wirkt das Objekt attraktiver.
	Wind	Der Effekt Wind ermöglicht so zu machen, als ob die Farben von Ihrem Videobild weggeweht werden.
	Ausgrauen	Der Effekt Ausgrauen ermöglicht, die Farben des Videobildes in die Grautöne umzuwandeln, die sich in einer Grauskala von schwarz bis weiß ergeben.
	TV-Simulation	Der Effekt TV-Simulation ermöglicht, niedrige Qualität des empfangenen Videosignals zu imitieren.
	Druckerschwärze	Der Effekt Druckerschwärze ermöglicht, Ihr Videobild in ein Foto aus einer Zeitung zu wandeln.
	Film	Der Effekt Film ermöglicht, Ihrem Film Negativränder hinzuzufügen.
	Timer	Der Effekt Timer ermöglicht, einen Zeitmesser in Ihr Video einzufügen, der ein bestimmtes Zeitintervall messen würde.
	Weitwinkelzoom	Der Effekt Weitwinkelzoom ermöglicht so zu machen, als ob Ihr Video mit einem Weitwinkelobjektiv aufgenommen wurde.
	Wasserwiederspiegelung	Der Effekt Wasserwiederspiegelung ermöglicht Ihnen, einen Wasserwiderschein eines Videobildbereichs ins Video einzufügen.
	Teilchen	Der Effekt Teilchen ermöglicht Ihnen, unterschiedliche Objekte zu Ihrem Video hinzuzufügen (Seifenblasen, Blumen, Blätter, Schmetterlinge usw.), die in Ihrem Video herumfliegen, fallen, sich bewegen.
	Leinwand	Der Effekt Leinwand ermöglicht Ihnen, eine Leinwandtextur zu Ihrem Video hinzuzufügen.
	Farbwechsel	Der Effekt Farbwechsel ermöglicht Ihnen, einige Farben in Ihrem Video zu ändern.
	3D-Anaglyphenbild	Der Effekt 3D-Anaglyphenbild simuliert einen stereoskopischen 3D-Effekt, der mit der Brille gesehen werden kann, wo die Linsen unterschiedliche Farben haben.
	Textschreiben	Der Effekt Textschreiben ermöglicht Ihnen, einen Text hinzuzufügen und zu sehen, wie er im Video geschrieben wird.
	Countdown	Der Effekt Countdown ermöglicht Ihnen, einen Zeitmesser in Ihr Video einzufügen, der ein bestimmtes Zeitintervall zurückzählen wird.
Effekte	Weichzeichnen	Der Effekt Weichzeichnen wird benutzt, um die Bildschärfe herabzusetzen.
	Gaußsches Weichzeichnen	Der Effekt Gaußsches Weichzeichnen wird benutzt, um die Bildschärfe gemäß einer Gaußverteilung herabzusetzen.
	Bewegungsunschärfe	Der Effekt Bewegungsunschärfe wird benutzt, um den Kontrast zu vermindern. Dadurch entsteht ein Bewegungseindruck.

	Scharfstellen	Der Effekt Scharfstellen wird benutzt, um die Details und die Konturen des Bildes schärfer zu machen.
	Mosaik	Der Effekt Mosaik wird benutzt, um die Pixel der gleichen Farbe in Zellen zu vereinigen.
	Rauschen	Der Effekt Rauschen wird benutzt, um Textur zum Bild durch "Pixelabstauben" hinzuzufügen.
	Diffusion	Der Effekt Diffusion wird benutzt, um das Bild weniger fokussiert zu machen.
	Prägen	Der Effekt Prägen wird benutzt, um einem Bild das 3D-Aussehen zu verleihen.
	Minimal	Der Effekt Minimal wird benutzt, um dunkle Pixel im Bild hervorzuheben.
	Maximal	Der Effekt Maximal wird benutzt, um helle Pixel im Bild hervorzuheben.
	Zeilenentflechtung	Der Effekt Zeilenentflechtung wird benutzt, um die Bilder eines im Zeilensprungverfahren vorliegenden Videos in Vollbilder zu konvertieren.
	Medianfilter	Der Effekt Medianfilter wird benutzt, um jedes Pixel durch ein Pixel zu ersetzen, das den mittleren Grauwert von allen Nachbarpixeln hat.
	Umkehrung	Der Effekt Umkehrung erlaubt, die Farben im Bild umzudrehen.
	Kolorieren	Der Effekt Kolorieren erlaubt, die ganze Datei einzufärben.
	Grauskala	Der Effekt Grauskala erlaubt, ein Bild nur in Grautönen darzustellen, die sich von schwarz (0) bis weiß (255) ergeben.
	Posterisation	Der Effekt Posterisation erlaubt, die Tonebene (oder den Helligkeitsgrad) zu bestimmen und dann die Pixel der gleichen Ebene nebeneinander zu bringen.
	Schwelle	Der Effekt Schwelle erlaubt zu bestimmen, wieviel Kontrast es zwischen den Nachbarpixeln für die Schärfe gibt.
Transformierungseffekte	Umdrehung	Der Effekt Umdrehung erlaubt Ihnen, das komplette Bild horizontal oder vertikal umzudrehen.
	Verdrehen	Der Effekt Verdrehen erlaubt Ihnen, das Videobild durch seine Verdrehung zu transformieren.
	Perspektive	Der Effekt Perspektive erlaubt Ihnen, die Perspektive im Bild horizontal oder vertikal zu ändern.
	Verzerrung	Der Effekt Verzerrung erlaubt Ihnen, das ganze Bild horizontal oder vertikal zu verdrehen.
	Verschiebung	Der Effekt Verschiebung erlaubt Ihnen, das Bild entlang den Achsen X und Y zu bewegen.
	Rotierung	Der Effekt Rotierung erlaubt Ihnen, das komplette Bild zu drehen.
	Vervielfältigung	Der Effekt Vervielfältigung erlaubt Ihnen, das komplette Bild zu vervielfältigen.

	Zoom	Der Effekt Zoom erlaubt Ihnen, das Bild zu vergrößern oder zu verkleinern.
	Spiegel	Der Effekt Spiegel erlaubt Ihnen, einen Teil des Bildes zu verdoppeln.
	Wirbeln	Der Effekt Wirbeln erlaubt Ihnen, das Bild zu verwirbeln.
	Kräuseln	Der Effekt Kräuseln erlaubt Ihnen, die Bildoberfläche zu kräuseln.
	Welle	Der Effekt Welle erlaubt Ihnen, einen sphärischen Bereich verwischen zu machen.
	Sphäre	Der Effekt Sphäre erlaubt Ihnen, einen sphärischen Bereich verwischen zu machen.
	Zylinder	Der Effekt Zylinder erlaubt Ihnen, einen zylindrischen Bereich verwischen zu machen.
	Glasziegel	Der Effekt Glasziegel erlaubt Ihnen, den Eindruck zu gewinnen, als ob man durch Glasziegel sieht.
	Zerbrochenes Glas	Der Effekt Zerbrochenes Glas erlaubt Ihnen, den Eindruck zu gewinnen, als ob man durch zerbrochenes Glas sieht.
Zeichnungseffekte	Bild	Der Effekt Bild erlaubt ihnen, ein beliebiges Bild Ihrer Videodatei hinzuzufügen.
	Linie/ Polylinie	Die Effekte Linie/ Polylinie erlauben ihnen, unterschiedliche Linien Ihrer Videodatei hinzuzufügen.
	Rechteck	Der Effekt Rechteck erlaubt ihnen, unterschiedliche Rechtecke Ihrer Videodatei hinzuzufügen.
	Rechteck ausgeschnitten	Der Effekt Rechteck ausgeschnitten erlaubt ihnen, ein Objekt in Ihrem Video durch ein rechteckiges Fenster zu markieren. Der Rest wird mit einer ausgewählten Farbe bedeckt.
	Ellipse	Der Effekt Ellipse erlaubt ihnen, unterschiedliche Ellipsen Ihrer Videodatei hinzuzufügen.
	Ellipse ausgeschnitten	Der Effekt Ellipse ausgeschnitten erlaubt ihnen, ein Objekt in Ihrem Video durch ein ellipsenförmiges Fenster zu markieren. Der Rest wird mit einer ausgewählten Farbe bedeckt.
	Vieleck, Torte, Einfache Torte, Bogensektor, Einfacher Bogensektor	Die Effekte Vieleck, Torte, Einfache Torte, Bogensektor, Einfacher Bogensektor erlauben ihnen, ein Objekt in Ihrem Video durch eine mit der gewählten Farbe bedeckte Form zu markieren.
	Rand	Der Effekt Rand erlaubt ihnen, eine Begrenzung rund um das Bild hinzuzufügen.

Spezielle Effekte

Spezielle Effekte erlauben Ihnen, verblasste Fotos und alte Filme zu imitieren, Ihre Videos in eine Abfolge von mit der Hand gezeichneten Skizzen oder ein Aquarellgemälde zu wandeln.

Effekt	Beschreibung
Sepia	Der Effekt Sepia ermöglicht, das Bildspektrum in bräunliches und gelbliches Fotopapier zu transformieren.
Alter Film	Der Effekt Alter Film ermöglicht, einen Schwarzweißfilm mit Kratzern aus Ihren Videos zu machen.
Glasmosaik	Der Effekt Glasmosaik ermöglicht, Ihr Video durch eine Anzahl von rechteckigen Glasstücken zu sehen, jedes davon wird einen Teil des Gesamtvideobildes anzeigen.
Reliefmosaik	Der Effekt Reliefmosaik lässt Ihre Videos wie Wandmosaik aussehen.
Puzzle	Der Effekt Puzzle ermöglicht, Ihr Videobild in Dutzende von Rechtecken bzw. Puzzle-Stücken aufzuteilen.
Ken Burns	Der Effekt Ken Burns ermöglicht, Ihr Videobild sanft zu vergrößern und zu panoramieren.
Glas	Der Effekt Glas ermöglicht, dass Ihr Bild so dargestellt wird, als ob man sich es durch Glasstücke unterschiedlicher Art ansieht.
Schnee	Der Effekt Schnee ermöglicht, einen romantischen Hauch Ihrem Film zu verleihen.
Aquarell	Der Effekt Aquarell ermöglicht, Ihre Videos wie Aquarellgemälde aussehen zu lassen.
Bleistiftskizze	Der Effekt Bleistiftskizze ermöglicht, jedes Einzelbild Ihres Films in eine mit der Hand gezeichnete Skizze zu wandeln.
Lichtschein	Der Effekt Lichtschein ermöglicht, das Videobild so aussehen zu lassen, als ob es Licht ausstrahlt.
Warmer Lichtschein	Der Effekt Warmer Lichtschein ermöglicht, das Videobild so aussehen zu lassen, als ob es mit weichem Fokus aufgenommen wurde, dadurch wirkt das Objekt attraktiver.
Wind	Der Effekt Wind ermöglicht so zu machen, als ob die Farben von Ihrem Videobild weggeweht werden.
Ausgrauen	Der Effekt Ausgrauen ermöglicht, die Farben des Videobildes in die Grautöne umzuwandeln, die sich in einer Grauskala von schwarz bis weiß ergeben.
TV-Simulation	Der Effekt TV-Simulation ermöglicht, niedrige Qualität des empfangenen Videosignals zu imitieren.
Druckerschwärze	Der Effekt Druckerschwärze ermöglicht, Ihr Videobild in ein Foto aus einer Zeitung zu wandeln.
Film	Der Effekt Film ermöglicht, Ihrem Film Negativränder hinzuzufügen.
Timer	Der Effekt Timer ermöglicht, einen Zeitmesser in Ihr Video einzufügen, der ein bestimmtes Zeitintervall messen würde.
Weitwinkelzoom	Der Effekt Weitwinkelzoom ermöglicht so zu machen, als ob Ihr Video mit einem Weitwinkelobjektiv aufgenommen wurde.
Wasserwiederspiegelung	Der Effekt Wasserwiederspiegelung ermöglicht Ihnen, einen Wasserwiderschein eines Videobildbereichs ins Video einzufügen.
Teilchen	Der Effekt Teilchen ermöglicht Ihnen, unterschiedliche Objekte zu Ihrem Video hinzuzufügen (Seifenblasen, Blumen, Blätter, Schmetterlinge usw.), die in Ihrem Video herumfliegen, fallen, sich

	bewegen.
Leinwand	Der Effekt Leinwand ermöglicht Ihnen, eine Leinwandtextur zu Ihrem Video hinzuzufügen.
Farbwechsel	Der Effekt Farbwechsel ermöglicht Ihnen, einige Farben in Ihrem Video zu ändern.
3D-Anaglyphenbild	Der Effekt 3D-Anaglyphenbild simuliert einen stereoskopischen 3D-Effekt, der mit der Brille gesehen werden kann, wo die Linsen unterschiedliche Farben haben.
Textschreiben	Der Effekt Textschreiben ermöglicht Ihnen, einen Text hinzuzufügen und zu sehen, wie er im Video geschrieben wird.
Countdown	Der Effekt Countdown ermöglicht Ihnen, einen Zeitmesser in Ihr Video einzufügen, der ein bestimmtes Zeitintervall zurückzählen wird.

Sepia



Der Effekt **Sepia** ermöglicht, das Bildspektrum ins Bräunliche zu transformieren, und imitiert dadurch verblasste Fotos bzw. gelbliches Fotopapier. Wenden Sie ihn an, um Ihrem Video ein antikes Aussehen zu verleihen.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Sepia** können angegeben werden: **Ebene**, **Helligkeit** und **Rot**, **Grün**, **Blau**.

Ebene:	<input type="range" value="100"/>	<input type="text" value="100"/>
Helligkeit:	<input type="range" value="80"/>	<input type="text" value="80"/>
Rot:	<input type="range" value="100"/>	<input type="text" value="100"/>
Grün:	<input type="range" value="90"/>	<input type="text" value="90"/>
Blau:	<input type="range" value="85"/>	<input type="text" value="85"/>

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Sepia** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Sepia**



Nach der Anwendung des Effekts **Sepia**

Alter Film



Nach der Anwendung des Effekts **Alter Film** ergibt sich ein Schwarzweißfilm mit Kratzern. Es werden auch Bildrauschen, Zittereffekt und Staub Ihrem Video hinzugefügt, wodurch der Eindruck entsteht, als ob es mit einem alten Projektor abgespielt wird.

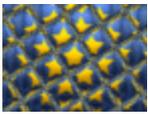
Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Alter Film** können angegeben werden: **Artefakt** (Filmbeschädigung: Staub, Haare, Flecke usw.), **Kratzer**, **Zittern** (Jitter), **Helligkeit** und **Kontrast**.

Artefakt:	<input type="range" value="5"/>	<input type="text" value="5"/>
Kratzer:	<input type="range" value="5"/>	<input type="text" value="5"/>
Zittern:	<input type="range" value="30"/>	<input type="text" value="30"/>
Helligkeit:	<input type="range" value="35"/>	<input type="text" value="35"/>
Kontrast:	<input type="range" value="4"/>	<input type="text" value="4"/>

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Alter Film** dargestellt:

Vor der Anwendung des Effekts **Alter Film**Nach der Anwendung des Effekts **Alter Film**

Glasmosaik

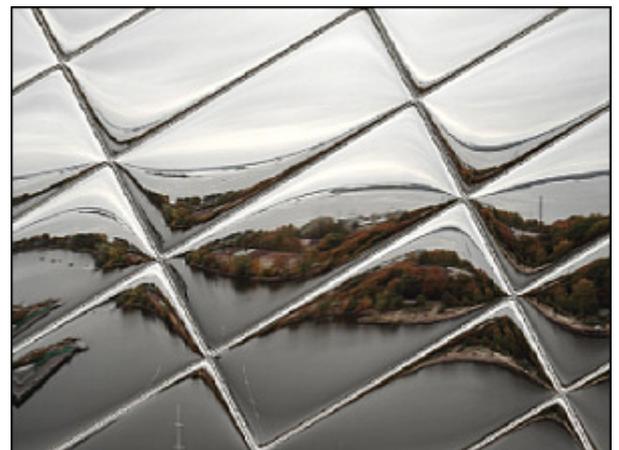


Der Effekt **Glasmosaik** ermöglicht, Ihr Video durch eine Anzahl von rechteckigen Glasstücken zu sehen, jedes davon wird einen Teil des Gesamtvideobildes anzeigen.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Glasmosaik** können angegeben werden: **Breite** jedes Glasstücks, seine **Höhe**, **Winkel** des ganzen Glassatzes, **Krümmung** der durch die Glasstücke angezeigten Objekte, **Glatt**-Wert (macht den Abriss der Objekte schärfer oder glatter) und die **Qualität** des Videobildes.

Breite:	<input type="range"/>	123
Höhe:	<input type="range"/>	120
Winkel:	<input type="range"/>	30
Krümmung:	<input type="range"/>	30
Glatt:	<input type="range"/>	15
Qualität:	<input type="range"/>	3

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Glasmosaik** dargestellt:

Vor der Anwendung des Effekts **Glasmosaik**Nach der Anwendung des Effekts **Glasmosaik**

Reliefmosaik



Der Effekt **Reliefmosaik** lässt Ihre Videos wie Wandmosaik aussehen. Dieser Effekt wird durch die Vereinigung der Pixel gleicher Farbe in Zellen erreicht und ergibt umrissene Vierecke.

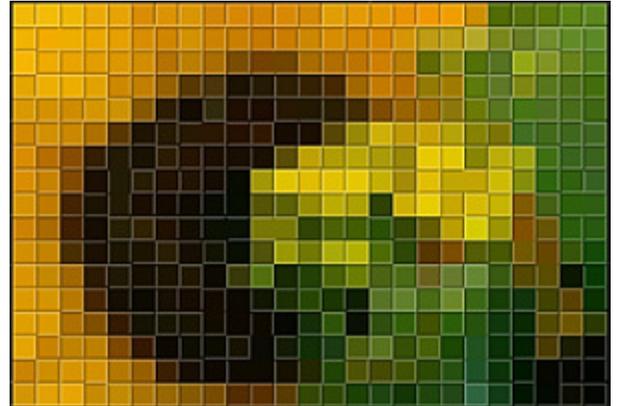
Die einzige Eigenschaft des Effekts, die eingestellt werden kann, ist die **Größe** der erstellten Vierecke.

Größe: 10

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Reliefmosaik** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Reliefmosaik**



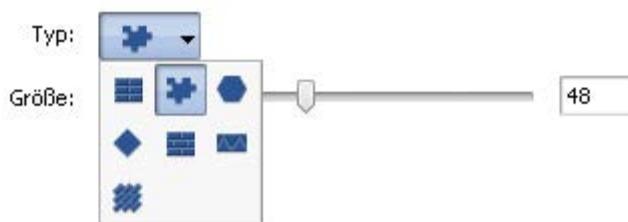
Nach der Anwendung des Effekts **Reliefmosaik**

Puzzle



Der Effekt **Puzzle** ermöglicht, Ihr Videobild in Dutzende von Rechtecken bzw. Puzzle-Stücken aufzuteilen, so dass der Eindruck entsteht, dass Ihr Videobild aus mehreren Stücken besteht, die genau zusammenpassen.

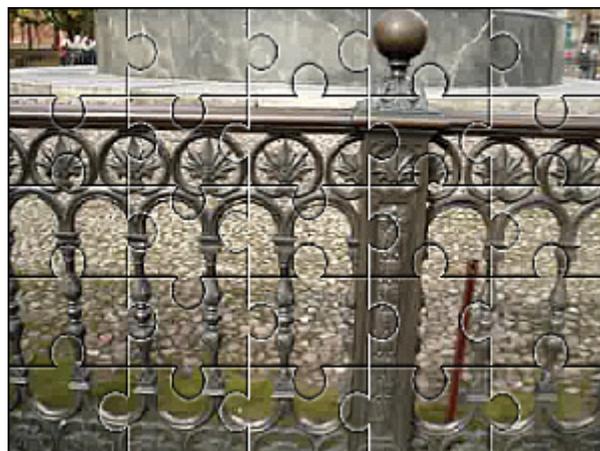
Hier kann man einen Puzzle-**Typ** wählen und die **Größe** der Puzzle-Stücke bestimmen.



Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Puzzle** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Puzzle**



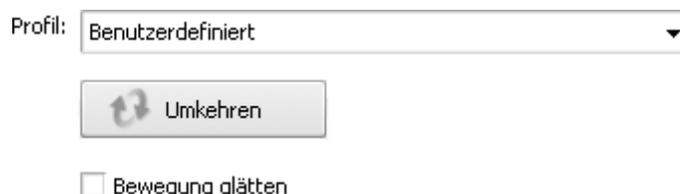
Nach der Anwendung des Effekts **Puzzle**

Ken Burns



Der Effekt **Ken Burns** ermöglicht, Ihr Videobild sanft zu vergrößern und zu panoramieren. Er kann zum Beispiel nützlich sein, wenn Sie Fotos als Teil Ihres Films verwenden oder Sie möchten eine Person oder ein Objekt vergrößern.

Hier kann man eine **Voreinstellung** im entsprechenden Listenmenü wählen: Diorama, Vergrößerung links, Vergrößerung rechts, Verkleinerung links, Verkleinerung rechts. Mit einem Klick auf den Button **Umkehren** lässt sich die Zoom-Richtung ändern. Durch Aktivierung des Feldes **Bewegung glätten** kann der Zoom gleichmäßig gemacht werden.



Um die Größe des Start- (grüne Umrisslinie) und Endbereiches (rote Umrisslinie) zu ändern, bewegen Sie den Mauszeiger zu einer der Ecken und ziehen Sie diese zur Vergrößerung bzw. Verkleinerung.



Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Ken Burns** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Ken Burns**



Nach der Anwendung des Effekts **Ken Burns**

Glas

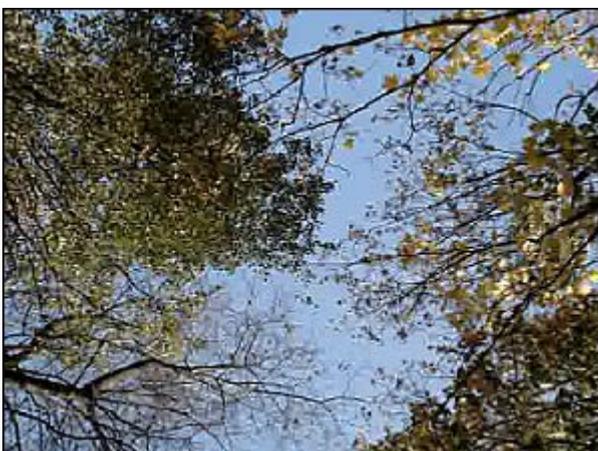


Der Effekt **Glas** ermöglicht, dass Ihr Bild so dargestellt wird, als ob man sich es durch Glasstücke unterschiedlicher Art ansieht.

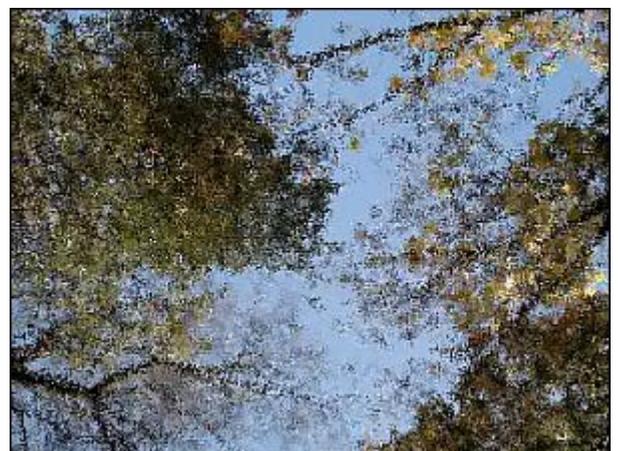
Man kann die Glasoberfläche variieren, indem man die **Ebene** ändert. Je höher der Wert ist, desto undeutlicher wird das Videobild.

Ebene: 4

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Glas** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Glas**



Nach der Anwendung des Effekts **Glas**

Schnee



Der Effekt **Schnee** ermöglicht, einen romantischen Hauch Ihrem Film zu verleihen. Dadurch sieht Ihr Videobild wie im Winter aus, wenn viele Schneeflocken aus dem Himmelszelt fallen.

Die Eigenschaften des Effekts **Schnee** erlauben Ihnen die **Größe** und **Anzahl** der Schneeflocken, ihre **Richtung**, **Abweichen** und **Geschwindigkeit** zu bestimmen. Man kann auch die **Farbe** der Schneeflocken und ihre Durchsichtigkeit bei der Änderung des **Alpha**-Wertes wählen. Wenn Sie die Option **Schneehaufen** deaktivieren, die standardmäßig aktiviert ist, wird sich der Schnee im unteren Bereich des Videobildes während der Dateiwiedergabe nicht sammeln.

Größe: 10

Anzahl: 500

Richtung: 0

Abweichen: 30

Geschwind.: 20

Farbe: Alpha: 75

Schneehaufen

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Schnee** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Schnee**



Nach der Anwendung des Effekts **Schnee**

Aquarell



Der Effekt **Aquarell** ermöglicht, Ihre Videos wie Aquarellgemälde aussehen zu lassen. Dieser Effekt wird durch Weichzeichnen und Equalizer-Filter erzielt, die den Kontrast zwischen den größeren Farbbereichen mit homogener Farbe reduzieren und die Übergänge kontrastiv machen.

Die Eigenschaften des Effekts **Aquarell** erlauben Ihnen die **Größe** und **Körnigkeit** der Farbbereiche zu bestimmen.

Größe: 4

Körnigkeit: 8

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Aquarell** dargestellt:

Vor der Anwendung des Effekts **Aquarell**Nach der Anwendung des Effekts **Aquarell**

Bleistiftskizze



Der Effekt **Bleistiftskizze** ermöglicht, jedes Einzelbild Ihres Films in eine mit der Hand gezeichnete Skizze zu wandeln.

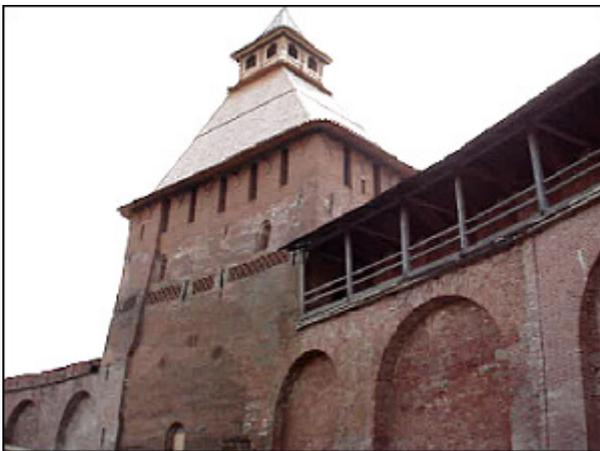
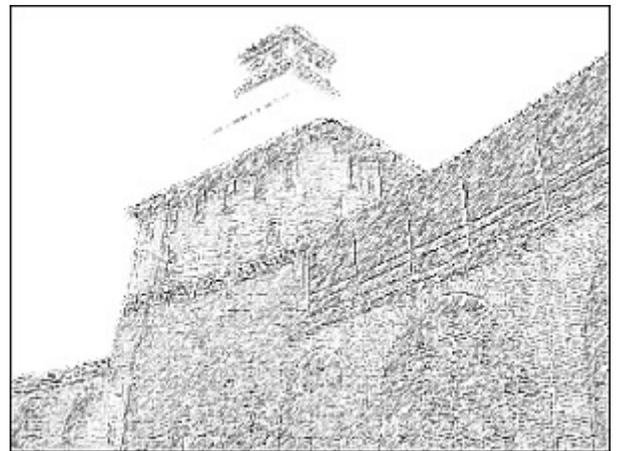
Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Bleistiftskizze** können angegeben werden: seine **Ebene**, **Helligkeit** und **Kontrast**.

Ebene: 30

Helligkeit: 10

Kontrast: 8

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Bleistiftskizze** dargestellt:

Vor der Anwendung des Effekts **Bleistiftskizze**After applying the **Pencil Sketch** effect

Lichtschein



Der Effekt **Lichtschein** ermöglicht, das Videobild so aussehen zu lassen, als ob es Licht ausstrahlt.

Der Effekt hat nur eine Eigenschaft, die geändert werden kann, und zwar: **Ebene**. Niedrige Werte machen das Videobild dunkler, höhere Werte lassen es intensiver scheinen.

Ebene: 40

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Lichtschein** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Lichtschein**



Nach der Anwendung des Effekts **Lichtschein**

Warmer Lichtschein



Der Effekt **Warmer Lichtschein** wirkt wie ein weicher Fokus für Ihr Video und macht den Objekt attraktiver.

Die einzige Eigenschaft, die eingestellt werden kann, ist die **Intensität** des Lichtscheins.

Intensität: 10

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Warmer Lichtschein** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Warmer Lichtschein**



Nach der Anwendung des Effekts **Warmer Lichtschein**

Wind



Der Effekt **Wind** ermöglicht so zu machen, als ob die Farben von Ihrem Videobild weggeweht werden.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Wind** können angegeben werden: **Richtung** und **Dichte**. Negative Werte für **Richtung** lassen den Wind nach links wehen, positive Werte - nach rechts.

Richtung: -25

Dichte: 20

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Wind** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Wind**



Nach der Anwendung des Effekts **Wind**

Ausgrauen



Der Effekt **Ausgrauen** ermöglicht, die Farben des Videobildes in die Grautöne umzuwandeln, die sich in einer Grauskala von schwarz bis weiß ergeben. Nur eine Farbe, die gewählt werden kann, wird zum Vorschein kommen.

Hier kann man eine bestimmte Farbe wählen, die eingeblendet wird, die Werte für **Schwelle** und **Filter** ändern.

Farbe:

Schwelle: 100

Filter: 3

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Ausgrauen** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Ausgrauen**



Nach der Anwendung des Effekts **Ausgrauen**

TV-Simulation



Der Effekt **TV-Simulation** ermöglicht, niedrige Qualität des empfangenen Videosignals zu imitieren, wenn der Videostrom in separate Einzelbilder aufgeteilt wird. Die Abfolge der Einzelbilder wird bei niedriger Geschwindigkeit und mit Bildverzerrungen angezeigt.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **TV-Simulation** können angegeben werden: **Linien** (Verzerrung des Videobildes), **Amplitude**, **Amplitudenversatz**, **Vertikale Geschwindigkeit**, **Vertikaler Versatz** und **Bilderabstand** (Größe des schwarzen Bereichs zwischen den Einzelbildern).

Linien:	<input type="range" value="5"/>	5
Amplitude:	<input type="range" value="15"/>	15
Amplit./Versatz:	<input type="range" value="5"/>	5
Vertikale Geschw.:	<input type="range" value="5"/>	5
Vertikaler Versatz:	<input type="range" value="5"/>	5
Bilderabstand:	<input type="range" value="5"/>	5

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **TV-Simulation** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **TV-Simulation**



Nach der Anwendung des Effekts **TV-Simulation**

Druckerschwärze

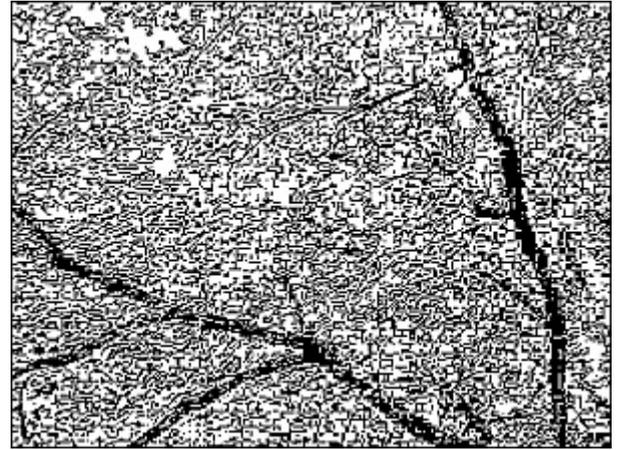


Der Effekt **Druckerschwärze** ermöglicht, Ihr Videobild in ein Foto aus einer Zeitung zu wandeln.

Die einzige Eigenschaft des Effekts **Druckerschwärze**, die angegeben werden kann, ist **Ebene**.

Ebene:	<input type="range" value="40"/>	40
--------	----------------------------------	----

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Druckerschwärze** dargestellt:

Vor der Anwendung des Effekts **Druckerschwärze**Nach der Anwendung des Effekts **Druckerschwärze**

Film



Der Effekt **Film** ermöglicht, Ihrem Film Negativränder hinzuzufügen, so dass er wie ein langer Filmstreifen mit Perforation aussieht. Man kann die Anzahl der Perforationslöcher, ihre Geschwindigkeit und Position ändern.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Film** können angegeben werden: die **Größe** des Randes und **Geschwindigkeit**. Aktivieren Sie das Feld **Vertikal** um vertikale Ränder hinzuzufügen; wenn das Feld unmarkiert bleibt, haben die Ränder horizontale Position. Das Feld **Border** erlaubt Ihnen Ränder ohne Perforation einzufügen und das Videobild in der Mitte eines Negativstreifens unterzubringen.

Größe: 11

Geschw.: 0

Senkrecht

Rahmen

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Film** dargestellt:

Vor der Anwendung des Effekts **Film**Nach der Anwendung des Effekts **Film**

Timer



Der Effekt **Timer** ermöglicht, einen Zeitmesser in Ihr Video einzufügen, der ein bestimmtes Zeitintervall messen würde. Man kann einen Zeitwert angeben, die Position des Timers bestimmen, eine Farbe und die Größe dafür wählen.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Timer** können angegeben werden: **Zeit**, **Schrift**, **Pinsel**, **Schatten** und **Rand**. Klicken Sie auf den entsprechenden Button, um die Einstellungen zu öffnen, die Sie ändern möchten.



Zeitmaske:
 Stunden:Minuten:Sekunden

Startzeit:
 00:00:00

Zeit

- **Zeitmaske** - wählen Sie die Messeinheiten und ihre Reihenfolge
- **Startzeit** - hier kann man den Nullpunkt für Ihren Timer eingeben

Betätigen Sie den Button , um die Startzeit zurückzusetzen. Wählen Sie eine der Optionen: **auf Null stellen** oder **auf Effektanfang stellen**.



Schrift: Arial Größe: 64

Schriftart:
 B I U S

Schrift

- **Schrift** - wählen Sie eine der verfügbaren Schriften im Abrollmenü
- **Größe** - bestimmen Sie die Schriftgröße
- **Schriftart** - hier sind folgende Optionen verfügbar: fett, kursiv, unterstrichen, durchstrichen (fett ist standardmäßig markiert)



Pinseltyp:
 Einfarbig

Farbe: Alpha: 100

Pinsel

- **Pinseltyp** - wählen Sie einen der verfügbaren Pinseltypen im Abrollmenü: einfarbig, Farbverlauf, Schraffierung und Textur (um mehr darüber zu erfahren, klicken Sie **hierhier**)
- **Farbe** - wählen Sie die Farbe für den Timer
- **Alpha** - bestimmen Sie die Durchsichtigkeit der Farbe



Schatten aktivieren

Farbe: Alpha: 15

Versatz X: -47

Versatz Y: -61

Unschärfe: 3

Schatten

- **Schatten aktivieren** - dieses Feld ist standardmäßig aktiviert, wenn Sie es deaktivieren, wird kein Schatten zu den Timerzahlen hinzugefügt
- **Farbe** - wählen Sie die Farbe des Schattens
- **Alpha** - wählen Sie die Durchsichtigkeit der Farbe
- **Versatz X** - bestimmen Sie den Schattenversatz entlang die X-Achse
- **Versatz Y** - bestimmen Sie den Schattenversatz entlang die Y-Achse
- **Unschärfe** - wählen Sie einen Wert für die Schattenunschärfe

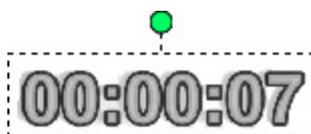


Farbe: Alpha: Rand aktivieren

Abstand: 5

Rand

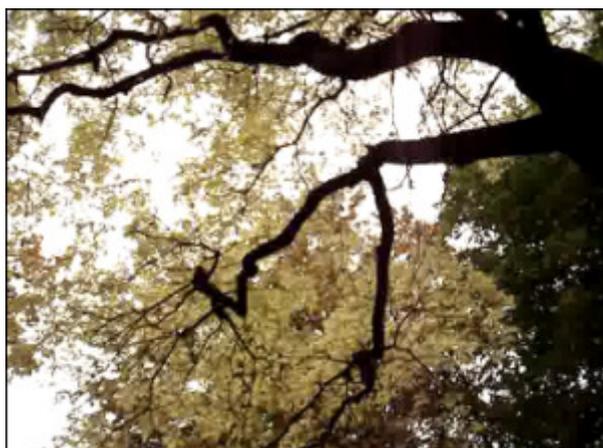
- **Rand aktivieren** - dieses Feld ist standardmäßig aktiviert, wenn Sie es deaktivieren, wird kein Rand zu den Timerzahlen hinzugefügt
- **Farbe** - wählen Sie die Farbe des Randes
- **Alpha** - wählen Sie die Durchsichtigkeit der Farbe
- **Abstand** - wählen Sie den Abstand zwischen dem Rand und den Timerzahlen



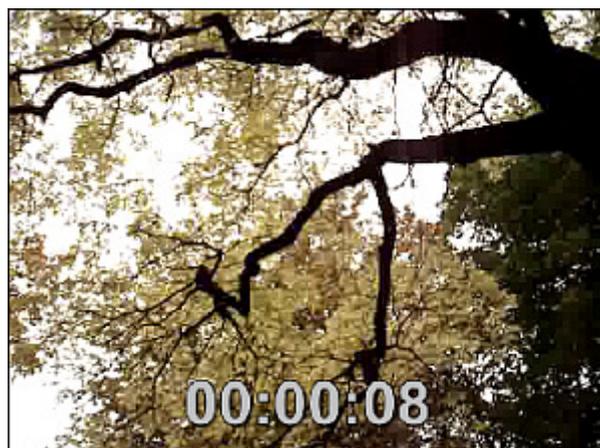
Man kann auch den Timerrechteck verschieben und drehen. Um den Timerrechteck zu **verschieben**, bewegen Sie den Mauszeiger dazu, bis er zu einem Pfeil wird . Dann ohne die Maustaste freizulassen, bewegen Sie den Rechteck in die gewünschte Richtung. Um den Timerrechteck zu **drehen**, klicken Sie auf den grünen Kreis  mit der linken Maustaste, der Mauszeiger wird zu einem

runden Pfeil  - klicken Sie mit der Maustaste und, ohne Sie freizulassen, bewegen Sie ihn, um die Timerausrichtung zu ändern.

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Timer** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Timer**



Nach der Anwendung des Effekts **Timer**

Weitwinkelzoom



Der Effekt **Weitwinkelzoom** transformiert Ihr Video und lässt Ihr Video so aussehen, als ob es mit einem Weitwinkelobjektiv aufgenommen wurde.

Die einzige Eigenschaft, die eingestellt werden kann, ist **Perspektive**.

Perspektive: 15

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Weitwinkelzoom** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Weitwinkelzoom**



Nach der Anwendung des Effekts **Weitwinkelzoom**

Wasserwiederspiegelung



Der Effekt **Wasserwiederspiegelung** ermöglicht Ihnen, einen Wasserwiderschein eines Videobildbereichs ins Video einzufügen.

Der Effekt **Wasserwiederspiegelung** verfügt über die folgenden Eigenschaften:

- **Maske** - wählen Sie eine Form für den Bereich, der wiederspiegelt wird (Rechteck, Ellipse, Vieleck);
- **Richtung** - wählen Sie die Wiederspiegelungsrichtung (nach oben, unten, links oder rechts gerichtete Pfeile);

- **Versatz** - stellen Sie den gewünschten Abstand zwischen dem gewählten und widerspiegelten Bereich ein;
- **Alpha min.** - stellen Sie die Transparenz des widerspiegelten Bereichs ein, der weiter vom gewählten Bereich liegt;
- **Alpha max.** - stellen Sie die Transparenz des widerspiegelten Bereichs ein, der näher zum gewählten Bereich liegt.

Maske:

Richtung:

Versatz:

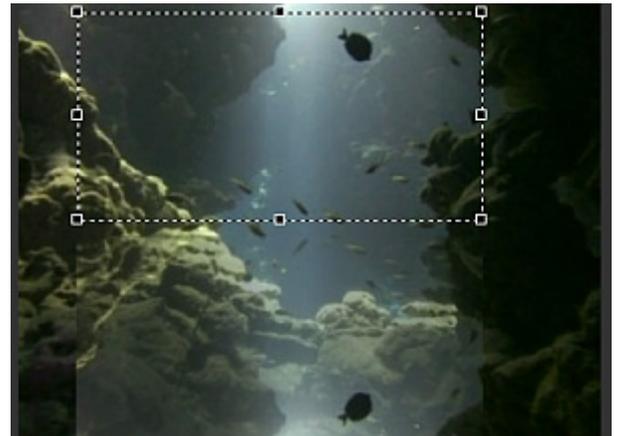
Alpha min.:

Alpha max.:

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Wasserwiederspiegelung** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts
Wasserwiederspiegelung



Nach der Anwendung des Effekts
Wasserwiederspiegelung

Teilchen



Der Effekt **Teilchen** fügt unterschiedliche Objekte (Seifenblasen, Blumen, Blätter, Schmetterlinge usw.) hinzu, die sich in Ihrem Video bewegen, herumfliegen oder fallen.

Die Eigenschaften des Effekts **Teilchen** erlauben Ihnen ein **Teilchen** zu wählen, das in Ihrem Video erscheinen wird, die **maximale Anzahl**, die **Transparenz** und **Größe** der Teilchen zu bestimmen. Sie können auch die **Geschwindigkeit** und **Drehungsgeschwindigkeit** bestimmen, damit sie sich schneller bzw. langsamer bewegen oder drehen, einen Typ der **Drehung** im Listenmenü wählen und zwei Winkel konfigurieren: **Bewegungswinkel** und **Teilchenwinkel**.

Teilchen:

Max. Anzahl:

Transparenz:

Größe:

Geschwindigkeit:

Drehungsgeschw.:

Drehung:

Bewegungswinkel: Teilchenwinkel:

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Teilchen** dargestellt:

Vor der Anwendung des Effekts **Teilchen**Nach der Anwendung des Effekts **Teilchen**

Leinwand



Der Effekt **Leinwand** verleiht Ihrem Video die Leinwandtextur.

Die einzige Eigenschaft, die eingestellt werden kann, ist die **Dichte** der Striche.

Dichte: 100

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Leinwand** dargestellt:

Vor der Anwendung des Effekts **Leinwand**Nach der Anwendung des Effekts **Leinwand**

Farbwechsel



Der Effekt **Farbwechsel** ersetzt einige Farben in Ihrem Video durch andere Farben.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Farbwechsel** können eingestellt werden: **Farbe 1** und **Farbe 2**. Zuerst geben Sie die Farbe an, die Sie ändern möchten, und dann wählen Sie die Farbe, durch die die erste Farbe ersetzt wird.

Sie können eine der Standardfarben im Listenmenü mit einem Klick auf den schwarzen Pfeil oder eine Farbe aus Ihrem Videobild wählen. Dafür klicken Sie auf das Farbfeld und bewegen Sie den Farbwähler, um die gewünschte Farbe zu finden. Sie können auch das Bild vergrößern, um die Genauigkeit bei der Auswahl der Farbe zu erhöhen.

Farbe 1:

Farbe 2:

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Farbwechsel** dargestellt:

Vor der Anwendung des Effekts **Farbwechsel**Nach der Anwendung des Effekts **Farbwechsel**

3D-Anaglyphenbild



Der Effekt **3D-Anaglyphenbild** simuliert einen stereoskopischen 3D-Effekt, der mit der Brille gesehen werden kann, wo die Linsen unterschiedliche Farben haben.

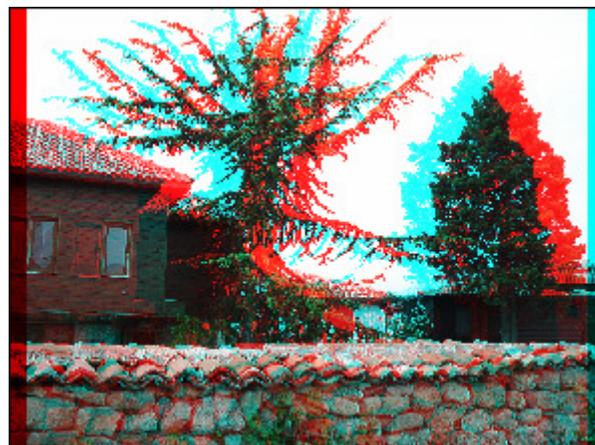
Der Effekt **3D-Anaglyphenbild** verfügt über die folgenden Eigenschaften: **Typ** und **Tiefe**.

Drei Typen sind im Listenmenü **Typ** verfügbar: **Rot-Cyan (Standard)**, **Rot-Cyan (erweitert)** und **Gelb-Blau**. Wählen Sie einen Typ abhängig davon, welche Brille Sie beim Anschauen des Videos verwenden werden. Die Eigenschaft **Tiefe** bestimmt den Anteil des linken (Rot-Filter) und rechten (Cyan-Filter) Bildes.

Typ:

Tiefe:

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **3D-Anaglyphenbild** dargestellt:

Vor der Anwendung des Effekts **3D-Anaglyphenbild**Nach der Anwendung des Effekts **3D-Anaglyphenbild**

Textschreiben



Der Effekt **Textschreiben** ermöglicht Ihnen, einen Text hinzuzufügen und zu sehen, wie er im Video geschrieben wird.

Zuerst nutzen Sie das Feld **Text**, um den Text einzugeben, und dann stellen Sie die verfügbaren Parameter ein. Hier können Sie die **Schrift**, **Schriftgröße** und den **Schriftstil** (fett, kursiv, unterstrichen, durchgestrichen) für Ihren Text wählen.

Im Bereich **Rand** können Sie die Farbe des Textes angeben. Es ist möglich eine der Standardfarben aus dem Listenmenü mit einem Klick auf den schwarzen Pfeil zu wählen oder eine Farbe selbst zu erstellen. Dafür klicken Sie auf das Farbfeld, um eine Standard-

Windows-Palette zu öffnen. Sie können auch die Transparenz des Textes im Feld **Alpha** and Randdicke im Feld **Abstand** einstellen.

Wenn Sie das Feld **Gleichzeitig animiert** aktivieren, werden alle Buchstaben auf dem Bildschirm gleichzeitig erscheinen; wenn das Feld deaktiviert ist, werden alle Buchstaben der Reihe nach erscheinen.

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Textschreiben** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Textschreiben**



Nach der Anwendung des Effekts **Textschreiben**

Countdown



Der Effekt **Countdown** ermöglicht Ihnen, einen Zeitmesser in Ihr Video einzufügen, der ein bestimmtes Zeitintervall zurückzählen wird.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Countdown** können angegeben werden: **Zeit**, **Schrift**, **Pinsel**, **Schatten** und **Rand**. Klicken Sie auf den entsprechenden Button, um die Einstellungen zu öffnen, die Sie ändern möchten.



Startzahl:

Endzahl:

Zeit

- **Startzahl** - geben Sie eine Zahl ein, mit der der Countdown beginnt
- **Endzahl** - geben Sie eine Zahl ein, mit der der Countdown endet



Schrift: Größe:

Schriftart:



Schrift

- **Schrift** - wählen Sie eine der verfügbaren Schriften im Abrollmenü
- **Größe** - bestimmen Sie die Schriftgröße
- **Schriftart** - hier sind folgende Optionen verfügbar: fett, kursiv, unterstrichen, durchstrichen (fett ist standardmäßig markiert)



Pinseltyp:

Einfarbig

Farbe:



Alpha:



100

Schatten aktivieren

Farbe:



Alpha:



15

Versatz X:



-47

Versatz Y:



-61

Unschärfe:



3



Farbe:



Alpha:



75

Rand aktivieren

Abstand:



5

Pinsel

- **Pinseltyp** - wählen Sie einen der verfügbaren Pinseltypen im Abrollmenü: einfarbig, Farbverlauf, Schraffierung und Textur (um mehr darüber zu erfahren, klicken Sie **hierhier**)
- **Farbe** - wählen Sie die Farbe für die Zahlen
- **Alpha** - bestimmen Sie die Durchsichtigkeit der Farbe

Schatten

- **Schatten aktivieren** - dieses Feld ist standardmäßig aktiviert, wenn Sie es deaktivieren, wird kein Schatten zu den Zahlen hinzugefügt
- **Farbe** - wählen Sie die Farbe des Schattens
- **Alpha** - wählen Sie die Durchsichtigkeit der Farbe
- **Versatz X** - bestimmen Sie den Schattenversatz entlang die X-Achse
- **Versatz Y** - bestimmen Sie den Schattenversatz entlang die Y-Achse
- **Unschärfe** - wählen Sie einen Wert für die Schattenunschärfe

Rand

- **Rand aktivieren** - dieses Feld ist standardmäßig aktiviert, wenn Sie es deaktivieren, wird kein Rand zu den Zahlen hinzugefügt
- **Farbe** - wählen Sie die Farbe des Randes
- **Alpha** - wählen Sie die Durchsichtigkeit der Farbe
- **Abstand** - wählen Sie den Abstand zwischen dem Rand und den Zahlen



Man kann auch den Rechteck verschieben und drehen. Um den Rechteck zu **verschieben**, bewegen Sie den Mauszeiger dazu, bis er zu einem Pfeil wird . Dann ohne die Maustaste freizulassen, bewegen Sie den Rechteck in die gewünschte Richtung. Um den Rechteck zu **drehen**, klicken Sie auf den grünen Kreis  mit der linken Maustaste, der Mauszeiger wird zu einem runden Pfeil  - klicken Sie mit der Maustaste und, ohne Sie freizulassen, bewegen Sie ihn, um die Ausrichtung zu ändern.

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Countdown** dargestellt:

Vor der Anwendung des Effekts **Countdown**Nach der Anwendung des Effekts **Countdown**

Effekte

Diese **Effekte** erlauben Ihnen unterschiedliche Mal-, Mosaik-, Unschärfe- und andere Effekte in Ihrer Datei anzuwenden.

Effekt	Beschreibung
Weichzeichnen	Der Effekt Weichzeichnen wird benutzt, um die Bildschärfe herabzusetzen.
Gaußsches Weichzeichnen	Der Effekt Gaußsches Weichzeichnen wird benutzt, um die Bildschärfe gemäß einer Gaußverteilung herabzusetzen.
Bewegungsunschärfe	Der Effekt Bewegungsunschärfe wird benutzt, um den Kontrast zu vermindern. Dadurch entsteht ein Bewegungseindruck.
Scharfstellen	Der Effekt Scharfstellen wird benutzt, um die Details und die Konturen des Bildes schärfer zu machen.
Mosaik	Der Effekt Mosaik wird benutzt, um die Pixel der gleichen Farbe in Zellen zu vereinigen.
Rauschen	Der Effekt Rauschen wird benutzt, um Textur zum Bild durch "Pixelabstauben" hinzuzufügen.
Diffusion	Der Effekt Diffusion wird benutzt, um das Bild weniger fokussiert zu machen.
Prägen	Der Effekt Prägen wird benutzt, um einem Bild das 3D-Aussehen zu verleihen.
Minimaler Filter	Der Effekt Minimaler Filter wird benutzt, um dunkle Pixel im Bild hervorzuheben.
Maximaler Filter	Der Effekt Maximaler Filter wird benutzt, um helle Pixel im Bild hervorzuheben.
Zeilenentflechtung	Der Effekt Zeilenentflechtung wird benutzt, um die Bilder eines im Zeilensprungverfahren vorliegenden Videos in Vollbilder zu konvertieren.
Medianfilter	Der Effekt Medianfilter wird benutzt, um jedes Pixel durch ein Pixel zu ersetzen, das den mittleren Grauwert von allen Nachbarpixeln hat.
Umkehrung	Der Effekt Umkehrung erlaubt, die Farben im Bild umzudrehen.
Kolorieren	Der Effekt Kolorieren erlaubt, die ganze Datei einzufärben.
Grauskala	Der Effekt Grauskala erlaubt, ein Bild nur in Grautönen darzustellen, die sich von schwarz(0) bis weiß (255) ergeben.
Posterisation	Der Effekt Posterisation erlaubt, die Tonebene (oder den Helligkeitsgrad) zu bestimmen und dann die Pixel der gleichen Ebene nebeneinander zu bringen.
Schwelle	Der Effekt Schwelle erlaubt zu bestimmen, wieviel Kontrast es zwischen den Nachbarpixeln für die Schärfe gibt.

Weichzeichnen

AVS4YOU-Programme bieten drei Varianten vom Weichzeichnen.

Weichzeichnen



Weichzeichnen: setzt den Kontrast zwischen angrenzenden Pixeln durch die Aufhellung der Pixel neben den scharf umrissenen Rändern und Schatten herab, was visuell das Bild ausgleicht und in gewissem Sinn verschwommen macht.

Die einzige Eigenschaft, die angegeben werden kann, ist die **Ebene** des Weichzeichnens.

Unschärfe: 100

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Weichzeichnen** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Weichzeichnen**



Nach der Anwendung des Effekts **Weichzeichnen**

Gaußsches Weichzeichnen



Gaußsches Weichzeichnen: dabei wird eine mathematische Gleichung benutzt (Gaußsche Glockenkurve), um den Übergang zwischen angrenzenden Pixeln zu berechnen, dadurch enden die meisten weichgezeichneten Pixel im Mittelbereich zwischen zwei Originalfarben. Das **Gaußsche Weichzeichnen** fügt Niederfrequenzdetails hinzu und kann das Bild verschwommen machen.

Die einzige Eigenschaft, die angegeben werden kann, ist die **Größe** des Gaußschen Weichzeichnens.

Größe: 5

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Gaußsches Weichzeichnen** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts
Gaußsches Weichzeichnen



Nach der Anwendung des Effekts
Gaußsches Weichzeichnen

Bewegungsunschärfe



Bewegungsunschärfe verleiht den Bildern einen Hauch von Bewegung, indem die Richt- und Winkelsteuerung für Weichzeichnung hinzugefügt wird. Man kann den Winkel von -90 bis 90 Grad und den Abstand von 1 bis 999 Pixel wählen, um den Effekt der **Bewegungsunschärfe** zu steuern.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Bewegungsunschärfe** können angegeben werden: **Winkel** und **Abstand**.

Winkel: 45

Abstand: 10

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Bewegungsunschärfe** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Bewegungsunschärfe**



Nach der Anwendung des Effekts **Bewegungsunschärfe**

Scharfstellen



Der Effekt **Scharfstellen** erhöht den Kontrast, um das Bild scheinbar besser fokussiert zu machen (obwohl von Anfang an scharfe Bilder besser aussehen werden, als scharf gemachte). Unschärfe Bilder werden bei diesem Effekt durch die Erhöhung des Kontrasts der angrenzenden Pixel fokussiert.

Die einzige Eigenschaft des Effekts **Schärfen**, die eingestellt werden kann, ist seine **Ebene** (der Umfang der Verlagerung).

Ebene: 98

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Scharfstellen** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Scharfstellen**



Nach der Anwendung des Effekts **Scharfstellen**

Mosaik

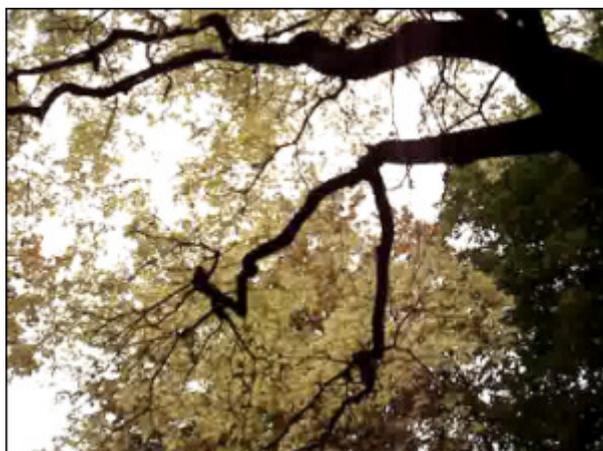


Der Effekt **Mosaik** packt die Pixel mit gleichen Farbtönen zusammen. Dadurch entstehen Blöcke, die Pixel in einem Block haben dieselbe Farbe. Dadurch entstehen unregelmäßig umgerissene Vierecke mit dem regelmäßigen Abstand. Es gibt zwei Typen des Mosaikeffekts. **Einfache Mosaik** wird aufgrund des oberen linken Pixels erzeugt, sonst ergibt sich die Mosaik aufgrund der durchschnittlichen Farbe aller Pixel in einem bestimmten Block.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Mosaik** können angegeben werden: **Größe** des Blocks (in Pixel) und die Option **Glatt**. Wenn Sie das Feld **Glatt** aktivieren/ deaktivieren, können Sie den Typ des Effekts **Mosaik** wählen.

Größe: 6
 Glatt

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Mosaik** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Mosaik**



Nach der Anwendung des Effekts **Mosaik**

Rauschen



Der Effekt **Rauschen** fügt Bildrauschen oder Pixel mit zufällig verteilten Farbenen hinzu. Dieser Effekt wird benutzt, um ein wenig Textur dem Bild durch schwache Bestäubung der Pixel hinzuzufügen. Er kann zum Verbergen der Korrektur der matten Farbe oder zum Entfernen anderer Problembereiche angewandt werden.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Rauschen** können angegeben werden: seine **Ebene** und die Option **Monochrom**. Wenn Sie das Feld **Monochrom** aktivieren, werden die Schattierungen im Bild gefiltert, ohne dass die Farben geändert werden.

Ebene: 100

Monochrom

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Rauschen** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Rauschen**



Nach der Anwendung des Effekts **Rauschen**

Diffusion



Der Effekt **Diffusion** schiebt die Pixel in einen Bereich, um ihn abhängig vom Umfang des Effektes weniger fokussiert zu machen. Der Effekt schiebt die Pixel zufällig und ignoriert dabei die Farbenwerte.

Die einzige Eigenschaft des Effekts **Diffusion**, die eingestellt werden kann, ist der **Abstand** der Pixelverlagerung (in Pixel).

Abstand: 20

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Diffusion** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Diffusion**



Nach der Anwendung des Effekts **Diffusion**

Prägen



Der Effekt **Prägen** (Engl. Emboss) wird zum Verleihen dem Bild ein 3D-Aussehen benutzt, als ob es emporgehoben oder geprägt sei. Der Effekt **Prägen** macht das ganze Bild grau, außer den Spurfarben, die bei den höheren Werten benutzt werden.

Dazu gehören der **Winkel**, **Abstand** (Anhebung) und der Anteil für die **Menge** der Farbe im ausgewählten Bereich. Die Einstellung **Winkel** variiert von -180° bis 180° (von -180° , um die Oberfläche einzudrücken (prägen), bis $+180^\circ$, um die Oberfläche emporzuheben). Dieser Parameter steuert die Richtung des Lichts. Der **Abstand**, der von 3 bis 10 variiert, bestimmt die Höhe des Effekts. Der **Grad** variiert von 0 bis 100 und beeinflusst die Menge der Einzelheiten, die der Filter fürs Prägen erkennt. Bei den niedrigen Werten wird fast nichts emporgehoben.

Winkel: -130

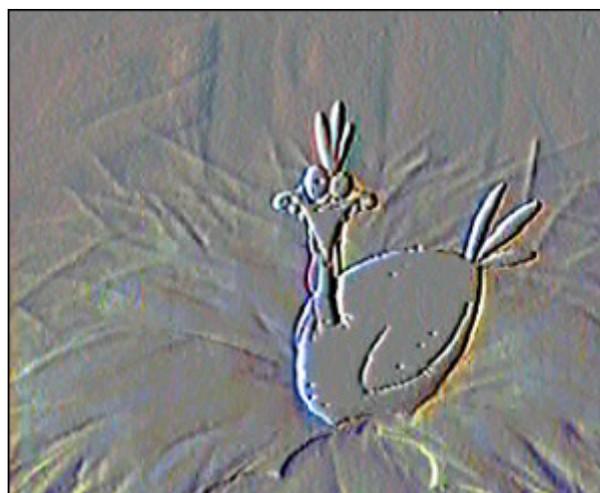
Abstand: 3

Grad: 100

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Prägen** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Prägen**



Nach der Anwendung des Effekts **Prägen**

Minimal und Maximal

Effekt Minimal



Der Effekt **Minimal** betont dunkle Pixel in einem Bild.

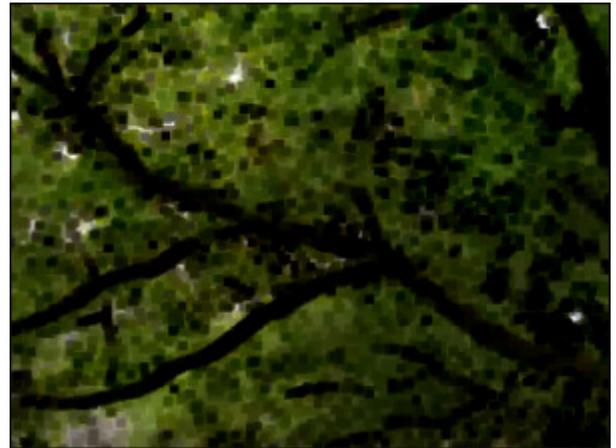
Die einzige Eigenschaft des Effekts **Minimal**, die eingestellt werden kann, ist seine **Größe**.

Größe: 4

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Minimal** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Minimal**



Nach der Anwendung des Effekts **Minimal**

Effekt Maximal



Der Effekt **Maximal** betont helle Pixel in einem Bild.

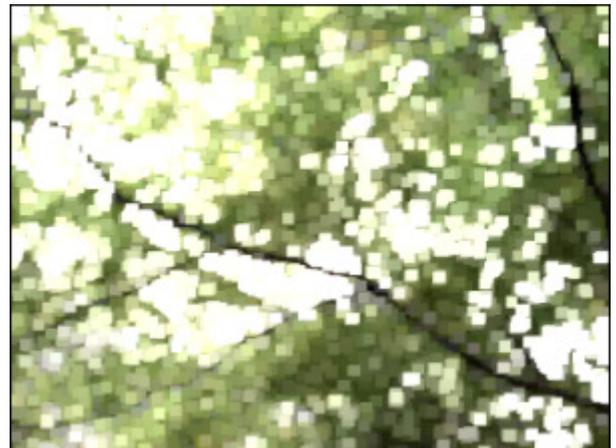
Die einzige Eigenschaft des Effekts **Maximal**, die eingestellt werden kann, ist seine **Größe**.

Größe:

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Maximal** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Maximal**



Nach der Anwendung des Effekts **Maximal**

Zeilenentflechtung



Der **AVS Video Converter** erlaubt Ihnen einen Artefact des Zeilensprungverfahrens (auf Engl. interlacing) zu entfernen, indem man den Zeilenentflechtungsfilter (auf Engl. deinterlacing filter) benutzt. In den Videos mit Zeilensprüngen besteht ein Einzelbild aus dem oberen Halbbild (Odd-Field = ungerade Zeilen) und unteren Halbbild (Even-Fields = gerade Zeilen) , in den Videos ohne Zeilensprüngen enthält ein Einzelbild gerade und ungerade Zeilen.

Eines von diesen Halbbildern beginnt später als das andere auf einem Vollbild-Bildschirm (Monitor). Am meisten tritt dieser Effekt in den Videos auf, die von den TV-Tunern oder DV-Kameras übertragen wurden. Durch Anwenden des **Zeilenentflechtungseffekts** werden Artefakte des Zeilensprungverfahrens entfernt.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Zeilenentflechtung** können angegeben werden: **gerade Zeilen** und **Interpolieren**. Nach Bedarf aktivieren Sie die Optionen **Gerade Zeilen** und/oder **Interpolieren**. Dabei kann man die Artefakte des Zeilensprungverfahrens entfernen, indem **gerade Zeilen** entfernt und die restlichen Zeilen (durch **Interpolieren**) vermischt werden.

Gerade Zeilen

Interpolieren

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Zeilenentflechtung** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Zeilenentflechtung**



Nach der Anwendung des Effekts **Zeilenentflechtung**



Hinweis: Es gibt keinen Sinn, diesen Effekt bei der Bearbeitung der Videos ohne Zeilensprungverfahren von hoher Qualität anzuwenden.

Medianfilter



Mit dem **Medianfilter** wird jedes Pixel durch ein anderes ersetzt, das den mittleren Grauwert von allen Nachbarpixeln mit demselben Radius hat. Bei den niedrigeren Radiuswerten kann dieser Effekt zum Entfernen des Bildrauschens benutzt werden. Bei den höheren Radiuswerten verleiht dieser Effekt dem Bild einen malerischen Anschein.

Die einzige Eigenschaft des Effekts **Median**, die eingestellt werden kann, ist seine **Ebene**.

Ebene:

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Median** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Median**



Nach der Anwendung des Effekts **Median**

Umkehrung



Der Effekt **Umkehrung** dreht die Farben in dem Bild um. Wenn man ein Bild umdreht, wird der Helligkeitswert jedes Pixels in den Kanälen in den umgekehrten Wert nach der Schrittfarbskala umgewandelt, die aus 256 Werten besteht. Zum Beispiel wird ein Pixel in einem Positiv-Bild mit dem Wert 255 zu 0 geändert und ein Pixel mit dem Wert 5 wird den Wert 250 bekommen.

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Umkehrung** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Umkehrung**



Nach der Anwendung des Effekts **Umkehrung**

Kolorieren



Der Effekt **Kolorieren** erlaubt Ihnen die komplette Datei in eine RGB-bestimmte Farbe zu färben. Das Video wird mit Farbtönen einer ausgewählten Farbe bemalt, während die Gesamtbalance der Datei aufrechterhalten wird.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Kolorieren** können angegeben werden: rot, grün und blau.

Rot: 246

Grün: 106

Blau: 198

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Kolorieren** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Kolorieren**



Nach der Anwendung des Effekts **Kolorieren**

Grauskala



Der Effekt **Grauskala** wandelt die Farben des Bildes in die Palette der Grauskala um: schwarz (0) und weiß (255). Der Effekt hat zwei Typen: Entsättigung und Intensität.

Die einzige Eigenschaft, die angegeben werden kann, ist die Option **Entsättigen**. Man kann das Kontrollfeld **Entsättigen** aktivieren, um das Video bis zu den Grautönen zu entsättigen (Farben entfernen). Das entsättigte Video kann etwas dunkler werden und einige Details verlieren.

Entsättigen

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Grauskala** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Grauskala**



Nach der Anwendung des Effekts **Grauskala**

Posterisation



Der Effekt **Posterisation** erlaubt Ihnen die Farbtonwerte (oder Helligkeitswerte) zu bestimmen und setzt gleiche Pixel in die Nachbarzonen.

Die einzige Eigenschaft, die angegeben werden kann, ist die **Ebene** der Posterisation.

Ebenen:

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Posterisation** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Posterisation**



Nach der Anwendung des Effekts **Posterisation**

Schwelle



Der Effekt **Schwelle** bestimmt, wie viel Kontrast es zwischen den Nachbarpixeln für die Schärfe gibt. Je höher der Wert ist, desto mehr Pixel werden ausgeschlossen.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Schwelle** können angegeben werden: **Ebene** and **Grauskala**. Das Feld **Grauskala** ist standardmäßig aktiviert, man kann es deaktivieren, wenn Sie die Farben zu Ihrem Video hinzufügen möchten.

Ebene:

Grauskala

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Schwelle** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Schwelle**



Nach der Anwendung des Effekts **Schwelle**

Transformierungseffekte

Die **Transformierungseffekte** erlauben Ihnen, das Bild umzudrehen, zu verschieben usw. Durch diese Effekte wird das ganze Bild oder nur ein Teil davon dargestellt.

Effekt	Beschreibung
Umdrehung	Der Effekt Umdrehung erlaubt Ihnen, das komplette Bild horizontal oder vertikal umzudrehen.
Perspektive	Der Effekt Perspektive erlaubt Ihnen, die Perspektive im Bild horizontal oder vertikal zu ändern.
Verdrehen	Der Effekt Verdrehen erlaubt Ihnen, das Videobild durch seine Verdrehung zu transformieren.
Verzerrung	Der Effekt Verzerrung erlaubt Ihnen, das ganze Bild horizontal oder vertikal zu verdrehen.
Verschiebung	Der Effekt Verschiebung erlaubt Ihnen, das Bild entlang den Achsen X und Y zu bewegen.
Rotierung	Der Effekt Rotierung erlaubt Ihnen, das komplette Bild zu drehen.
Vervielfältigung	Der Effekt Vervielfältigung erlaubt Ihnen, das komplette Bild zu vervielfältigen.
Zoom	Der Effekt Zoom erlaubt Ihnen, das Bild zu vergrößern oder zu verkleinern.
Spiegel	Der Effekt Spiegel erlaubt Ihnen, einen Teil des Bildes zu verdoppeln.
Wirbeln	Der Effekt Wirbeln erlaubt Ihnen, das Bild zu verwirbeln.
Kräuseln	Der Effekt Kräuseln erlaubt Ihnen, die Bildoberfläche zu kräuseln.
Welle	Der Effekt Welle erlaubt Ihnen, einen sphärischen Bereich verwischen zu machen.
Sphäre	Der Effekt Sphäre erlaubt Ihnen, einen sphärischen Bereich verwischen zu machen.
Zylinder	Der Effekt Zylinder erlaubt Ihnen, einen zylindrischen Bereich verwischen zu machen.
Glasziegel	Der Effekt Glasziegel erlaubt Ihnen, den Eindruck zu gewinnen, als ob man durch Glasziegel sieht.
Zerbrochenes Glas	Der Effekt Zerbrochenes Glas erlaubt Ihnen, den Eindruck zu gewinnen, als ob man durch zerbrochenes Glas sieht.

Umdrehung



Der Effekt **Umdrehung** erlaubt Ihnen das komplette Bild vertikal oder horizontal umzudrehen.

Die einzige Eigenschaft des Effekts **Umdrehen**, die eingestellt werden kann, ist die Option **Senkrecht**. Die waagerechte Richtung ist standardmäßig eingestellt, wenn Sie das Bild senkrecht umdrehen möchten, aktivieren Sie das Feld **Senkrecht**.

Senkrecht

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Umdrehung** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Umdrehung**



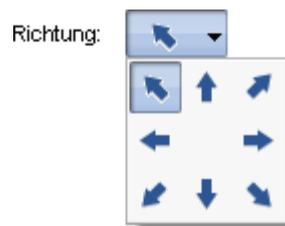
Nach der Anwendung des Effekts **Umdrehung**

Verdrehen



Der Effekt **Verdrehen** effect rotates the image through its twisting.

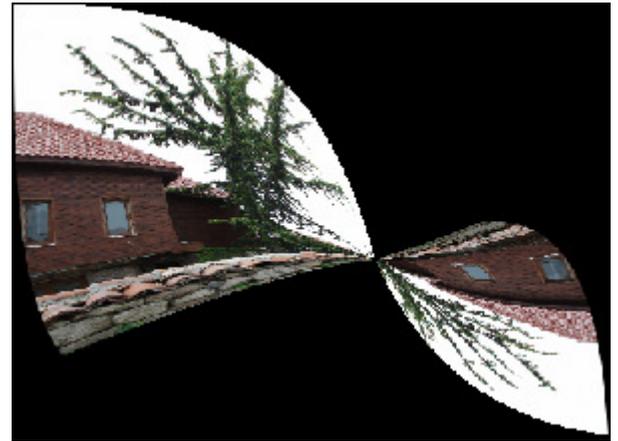
Die einzige Eigenschaft des Effekt **Verdrehen**, die eingestellt werden kann, ist **Richtung**. Sie erlaubt Ihnen, die Richtung der Verdrehung zu wählen: von der linken oberen Ecke in die rechte untere Ecke, von oben nach unten, von links nach rechts usw.



Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Verdrehen** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Verdrehen**



Nach der Anwendung des Effekts **Verdrehen**

Perspektive



Der Effekt **Perspektive** erlaubt Ihnen die Perspektive in einem Bild zu transformieren. Es hat zwei Varianten: horizontale und vertikale Transformierung.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Perspektive** können angegeben werden: **Winkel** und die Option **Senkrecht**. Der senkrechte Typ ist standardmäßig eingestellt, um den waagerechten Typ anzuwenden, deaktivieren Sie das Feld **Senkrecht**.

Winkel: 60

Senkrecht

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Perspektive** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Perspektive**



Nach der Anwendung des Effekts **Perspektive**

Verzerrung



Die **Verzerrung** erlaubt Ihnen das ganze Bild horizontal oder vertikal zu verdrehen.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Verzerrung** können angegeben werden: **Winkel** und die Option **Senkrecht**. Die senkrechte Richtung ist standardmäßig eingestellt, wenn Sie das Bild waagrecht verzerren möchten, deaktivieren Sie die Option **Senkrecht**.

Winkel: 60

Senkrecht

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Verzerrung** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Verzerrung**



Nach der Anwendung des Effekts **Verzerrung**

Verschiebung



Die Transformation **Verschiebung** erlaubt Ihnen das Bild entlang der X- und Y-Achsen zu verschieben.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Verschiebung** können angegeben werden: **VersatzX** und **VersatzY** (axiale Koordinaten).

VersatzX: -224

VersatzY: 71

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Verschiebung** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Verschiebung**



Nach der Anwendung des Effekts **Verschiebung**

Rotierung



Die Transformation **Rotierung** erlaubt Ihnen das komplette Bild zu rotieren.

Die einzige Eigenschaft des Effekts **Rotierung**, die eingestellt werden kann, ist der **Winkel**.

Winkel:

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Rotierung** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Rotierung**



Nach der Anwendung des Effekts **Rotierung**

Vervielfältigung



Die Transformation **Vervielfältigung** erlaubt Ihnen das ganze Bild zu vervielfältigen.

Die einzige Eigenschaft des Effekts **Vervielfältigung**, die eingestellt werden kann, ist die **Anzahl** (die Anzahl der Kopien).

Anzahl:

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Vervielfältigung** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Vervielfältigung**



Nach der Anwendung des Effekts **Vervielfältigung**

Zoom



Der Effekt **Zoom** erlaubt Ihnen das Bild zu vergrößern oder zu verkleinern. Die Eigenschaften des Effekts **Zoom**, die eingestellt werden können, sind der Grad des **Zooms** sowie Versätze entlang der **X-** und **Y-Achsen**. Wenn Sie einen negativen Wert für den Parameter **Zoom** eingeben, wird das gesamte Videobild verkleinert, durch einen positiven Wert wird es vergrößert. Was die Parameter **Mitte X und Y** angeht, bleibt das mathematische Prinzip dasselbe wie bei den Koordinatenachsen X und Y. Abhängig von den für **Mitte X** und **Mitte Y** angegebenen Werten wird das Videobild ins entsprechende Viertel des Vorschaubereichs versetzt, wobei der Rest davon schwarz bleibt.

Zoom:

Mitte X:

Mitte Y:

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Zoom** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Zoom**



Nach der Anwendung des Effekts **Zoom**

Spiegel

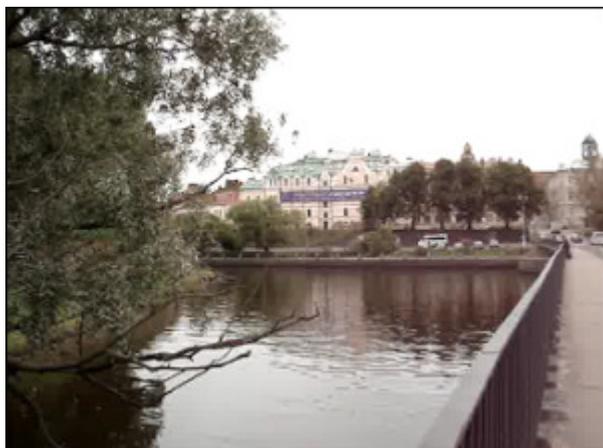


Der Effekt **Spiegel** erlaubt Ihnen einen Teil des Bildes zu verdoppeln. Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Spiegel** können angegeben werden: seine **Ebene** und **Typ** (unten, oben, links, rechts).

Typ:

Ebene:

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Spiegel** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Spiegel**



Nach der Anwendung des Effekts **Spiegel**

Wirbeln



Der Effekt **Wirbeln** ändert den Winkel der Texturcoordinate.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Wirbeln** können angegeben werden: **Grad** und **Winkel**.

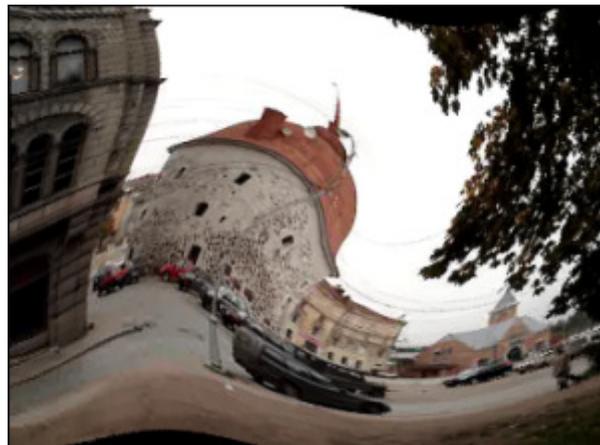
Grad:

Winkel:

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Wirbeln** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Wirbeln**



Nach der Anwendung des Effekts **Wirbeln**

Kräuseln



Der Effekt **Kräuseln** erlaubt Ihnen, die Bildoberfläche zu kräuseln (wie Kräuselwellen auf der Teichoberfläche). Man kann die Anzahl der Kräuselwellen und ihre Geschwindigkeit ändern.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Kräuseln** können angegeben werden: **Omega** (Anzahl der Kräuselwellen), **Geschwindigkeit** (Positive Geschwindigkeitswerte lassen die Kräuselwellen sich von der Mitte aus bewegen, negative Werte lassen die Kräuselwellen sich zur Mitte bewegen) und **Versatz** der Kräuselwellen (Versatz der Objekte entlang die Kräuselwellen).

Omega:

Geschw.:

Versatz:

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effkts **Kräuseln** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Kräuseln**



Nach der Anwendung des Effekts **Kräuseln**

Welle



Der Effekt **Welle** erlaubt Ihnen, ein wellenförmiges Muster zu Ihrem Videobild hinzuzufügen. Man kann die gewünschte Wellengröße, Amplitude und Geschwindigkeit wählen.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Welle** können angegeben werden: **Spitze** (Anzahl der Wellenspitzen), **Amplitude** (Wellenamplitude), **Geschwindigkeit** der Wellen, **Versatz** (Versatz der Objekte entlang der Wellen) und die Option **Senkrecht**. Die senkrechte Richtung der Wellen ist standardmäßig eingestellt, wenn Sie waagerechte Wellen hinzufügen möchten, muss man diese Option deaktivieren.

Spitzen: 5

Amplitude: 20

Geschw.: 20

Versatz: 0

Senkrecht

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Welle** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Welle**



Nach der Anwendung des Effekts **Welle**

Sphäre



Der Effekt **Sphäre** erlaubt Ihnen einen sphärischen Bereich des Bildes verschwommen zu machen. Die einzige Eigenschaft des Effekts **Sphäre**, die eingestellt werden kann, ist sein **Grad**.

Grad:

Es ist auch möglich die **Position** und **Größe** der Sphäre zu ändern, wie bei der Hinzufügung der Grafik. Klicken Sie **hierhier**, um mehr darüber zu erfahren.

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Sphäre** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Sphäre**



Nach der Anwendung des Effekts **Sphäre**

Zylinder



Der Effekt **Zylinder** erlaubt Ihnen einen zylindrischen Bereich des Bildes verschwommen zu machen. Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Zylinder** können angegeben werden: **Zentrum**, **Radius**, **Grad** und die Option **Senkrecht**. Die senkrechte Richtung ist standardmäßig markiert, wenn Sie das Bild waagrecht unscharf machen möchten, deaktivieren Sie das Feld **Senkrecht**.

Zentrum:
 Radius:
 Grad:
 Senkrecht

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Zylinder** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Zylinder**



Nach der Anwendung des Effekts **Zylinder**

Glasziegel



Der Effekt **Glasziegel** erlaubt Ihnen, den Eindruck zu gewinnen, als ob man durch Glasziegel sieht.

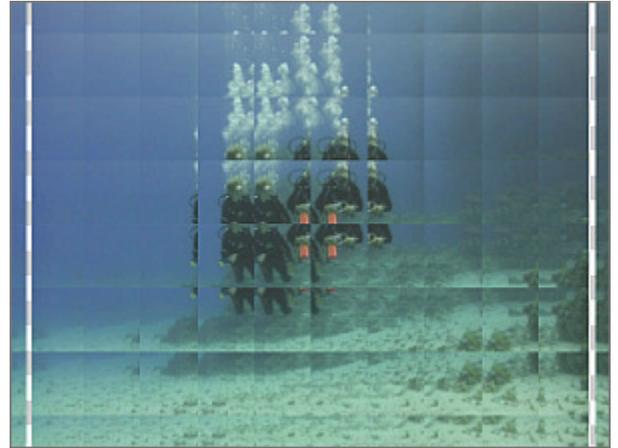
Die einzige Eigenschaft des Effekts **Glasziegel**, die eingestellt werden kann, ist die **Größe** der Ziegel.

Größe: 34

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Glasziegel** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Glasziegel**



Nach der Anwendung des Effekts **Glasziegel**

Zerbrochenes Glas



Der Effekt **Zerbrochenes Glas** erlaubt Ihnen, den Eindruck zu gewinnen, als ob man durch zerbrochenes Glas sieht.

Die einzige Eigenschaft des Effekts **Zerbrochenes Glas**, die eingestellt werden kann, heißt **Trümmer** (die Anzahl der zerbrochenen Fragmenten).

Trümmer: 8

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Zerbrochenes Glas** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Zerbrochenes Glas**



Nach der Anwendung des Effekts **Zerbrochenes Glas**

Zeichnungseffekte

Die **Zeichnungseffekte** erlauben Ihnen, unterschiedliche Objekte, Bilder und Textmeldungen in Ihre Videos einzuschließen.

Button	Beschreibung
Bild	Der Effekt Bild erlaubt ihnen, ein beliebiges Bild Ihrer Videodatei hinzuzufügen.
Linie/ Polylinie	Die Effekte Linie/ Polylinie erlauben ihnen, unterschiedliche Linien Ihrer Videodatei hinzuzufügen.
Rechteck	Der Effekt Rechteck erlaubt ihnen, unterschiedliche Rechtecke Ihrer Videodatei hinzuzufügen.
Rechteck ausgeschnitten	Der Effekt Rechteck ausgeschnitten erlaubt ihnen, ein Objekt in Ihrem Video durch ein rechteckiges Fenster zu markieren. Der Rest wird mit einer ausgewählten Farbe bedeckt.
Ellipse	Der Effekt Ellipse erlaubt ihnen, unterschiedliche Ellipsen Ihrer Videodatei hinzuzufügen.
Ellipse ausgeschnitten	Der Effekt Ellipse ausgeschnitten erlaubt ihnen, ein Objekt in Ihrem Video durch ein ellipsenförmiges Fenster zu markieren. Der Rest wird mit einer ausgewählten Farbe bedeckt.
Vieleck, Torte, Einfache Torte, Bogensektor, Einfacher Bogensektor	Die Effekte Vieleck, Torte, Einfache Torte, Bogensektor, Einfacher Bogensektor erlauben ihnen, ein Objekt in Ihrem Video durch eine mit der gewählten Farbe bedeckte Form zu markieren.
Rand	Der Effekt Rand erlaubt ihnen, eine Begrenzung rund um das Bild hinzuzufügen.

Bild



Der Effekt **Bild** erlaubt Ihnen ein beliebiges Bild in Ihre Videodatei einzuschließen.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Bild** können angegeben werden:

- **Pfad** - betätigen Sie den Button , um nach dem gewünschten Bild auf der Festplatte Ihres PCs zu suchen und es ins Programm zu laden.
- **Winkel** - stellen Sie einen Drehungswinkel ein.
- **Alpha** - stellen Sie den Transparenzgrad ein.
- **Originalbildseitenverhältnis** - markieren Sie dieses Feld, um eine Farbe im geladenen Bild durchsichtig zu machen.
- **Transparente Farbe** - aktivieren Sie dieses Feld, um das Bildseitenverhältnis des importierten Bildes beizubehalten.
- **Farbe** - wählen Sie eine Farbe. Das Feld ist verfügbar, wenn das Feld "Transparente Farbe" aktiviert ist.

Pfad: 

Winkel:  Alpha:

Originalbildseitenverhältnis

Transparente Farbe

Farbe: 

Es ist auch möglich die **Position** und **Größe** des geladenen Bildes zu ändern, wie beim Anwenden des Ellipseneffekts. Klicken Sie **hier**, um mehr darüber zu erfahren.

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Bild** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Bild**



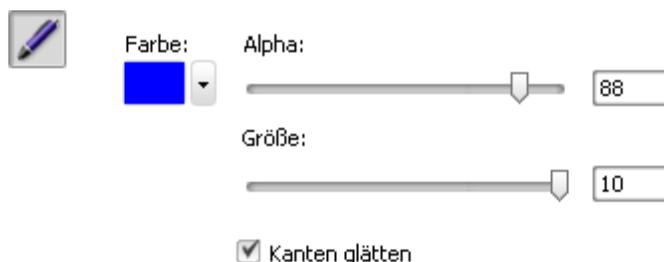
Nach der Anwendung des Effekts **Bild**

Linie und Polylinie



Der Effekt **Linie / Polylinie** erlaubt Ihnen unterschiedliche Linien zu Ihrer Datei hinzuzufügen. Man kann verschiedene Linien durch Ziehen der Maus zeichnen, wie in jedem Grafikbearbeitungsprogramm. Man kann auch das Linienbild durch Eingabe der Zahlenwerte unterbringen.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Linie/ Polylinie** können angegeben werden: **Farbe**, **Alpha** (Durchsichtigkeit), **Größe** (Dicke der Linie/ Polylinie), **Kanten glätten**. Aktivieren Sie das Feld **Kanten glätten**, um die Kanten der Linie/Polylinie abzumildern.



Um die **Position** der Linie zu ändern, bewegen Sie den Mauszeiger zu einem der **schwarzen Vierecke** ■ (der Mauszeiger wird zur Hand ) und ziehen Sie ihn innerhalb des Vorschaufensters. Um die **Biegung** der Polylinie zu ändern, bewegen Sie den Mauszeiger zum beliebigen Punkt der Polylinie und ziehen Sie ihn.

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Linie/ Polylinie** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Linie/Polylinie**



Nach der Anwendung des Effekts **Linie/Polylinie**

Rechteck



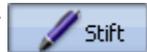
Der Effekt **Rechteck** erlaubt Ihnen ein Objekt durch ein Rechteck zu markieren, das mit einer bestimmten Farbe bedeckt ist, während der restliche Teil des Bildes nicht geändert wird.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Rechteck** können eingestellt werden: **Pinseltyp** und andere vom ausgewählten Pinseltyp abhängige Eigenschaften. Im Listenmenü gibt es folgende **Pinseltypen**: **einfarbig**, **Farbverlauf**, **Schraffierung**, **Textur**. Sehen Sie die Beschreibung aller Typen **hier**.

Der Eigenschaftenbereich beim Klick auf



Der Eigenschaftenbereich beim Klick auf



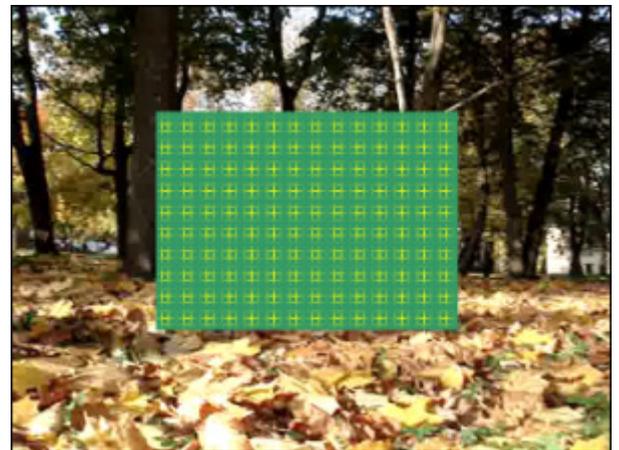
  Pinseltyp: Farbverlauf	  Farbe:	Alpha:	100
Startfarbe:	Start-Alpha:		41
Zielfarbe:	Ziel-Alpha:		45
Farbverlauf:			
			
		Größe:	
		<input checked="" type="checkbox"/> Kanten glätten	

Es ist auch möglich die **Position** und **Größe** des Rechtecks zu ändern, wie beim Anwenden des Effekts "Ellipse". Klicken Sie **hier**, um mehr darüber zu erfahren.

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Rechteck** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Rechteck**



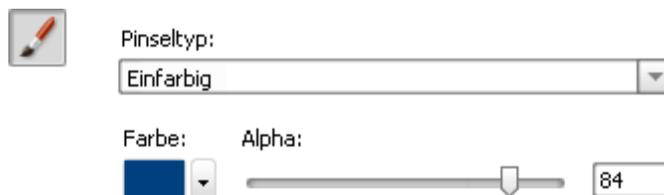
Nach der Anwendung des Effekts **Rechteck**

Rechteck ausgeschnitten



Der Effekt **Rechteck ausgeschnitten** erlaubt Ihnen ein Objekt durch ein rechteckiges Fenster zu markieren, das mit keiner Farbe bedeckt wird.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Rechteck ausgeschnitten** können eingestellt werden: **Pinseltyp** und andere vom ausgewählten Pinseltyp abhängige Eigenschaften. Im Listenmenü gibt es folgende **Pinseltypen**: **einfarbig**, **Farbverlauf**, **Schraffierung**, **Textur**. Sehen Sie die Beschreibung aller Typen **hier**.



Es ist auch möglich die **Position** und **Größe** des ausgeschnittenen Rechtecks zu ändern, wie beim Anwenden des Effekts "Ellipse". Klicken Sie **hier**, um mehr darüber zu erfahren.

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Rechteck ausgeschnitten** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts



Nach der Anwendung des Effekts

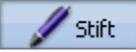
Ellipse



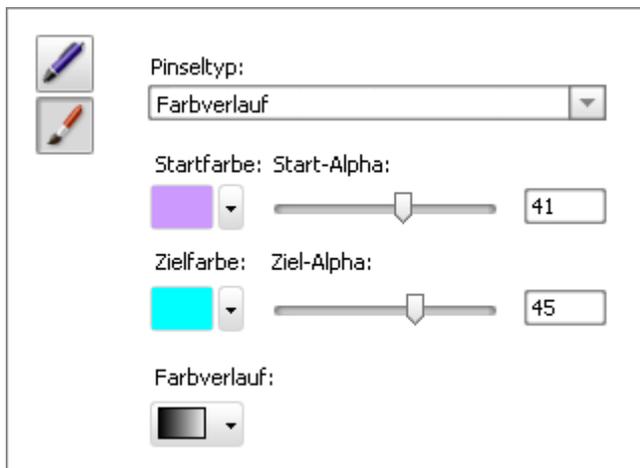
Der Effekt **Ellipse** erlaubt Ihnen ein Objekt durch eine Ellipse zu markieren, die mit einer bestimmten Farbe bedeckt ist, während der restliche Teil des Bildes nicht geändert wird.

Wenn Sie eine **gefüllte Ellipse** in Ihr Video einschließen möchten, bleiben Sie im Pinsel-Modus, der standardmäßig angezeigt wird, und wählen Sie die **Farbe** und einen **Alpha**-Wert (Durchsichtigkeit) sowie einen der verfügbaren **Pinseltypen**: **einfarbig**, **Farbverlauf**, **Schraffierung**, **Textur**.

- Wählen Sie die Option **einfarbig**, wenn Sie Ihre Ellipse mit nur einer Farbe füllen möchten. Geben Sie die **Farbe** und einen **Alpha**-Wert an;
- Eine andere Option heißt **Farbverlauf**, das ist ein allmäliger Übergang von einer Startfarbe zu einer Zielfarbe. Wenn Sie die Option **Farbverlauf** wählen, müssen auch die **Startfarbe**, **Zielfarbe**, der **Farbverlaufstyp** sowie **Start-Alpha** und **Ziel-Alpha** (Durchsichtigkeit) angegeben werden;
- Durch Wählen der Option **Schraffierung** kann man eng aneinanderliegende parallele Linien zum Ellipseneffekt hinzufügen. Der Typ der Schraffierung lässt sich im Listenmenü **Fülle** bestimmen;
- Wenn Sie entscheiden den Pinseltyp **Textur** anzuwenden, muss zuerst ein Bild geladen und der **Alpha**-Wert dafür angegeben werden.

Wenn Sie nur den **Abriss der Ellipse** hinzufügen möchten, klicken Sie auf den Button , um die **Farbe**, den **Alpha-Wert** (Durchsichtigkeit) und die Stiftstärke auf dem Schieberegler **Größe** zu wählen. Man kann auch das Feld **Kanten glätten** aktivieren, um die Kanten der Ellipse abzumildern.

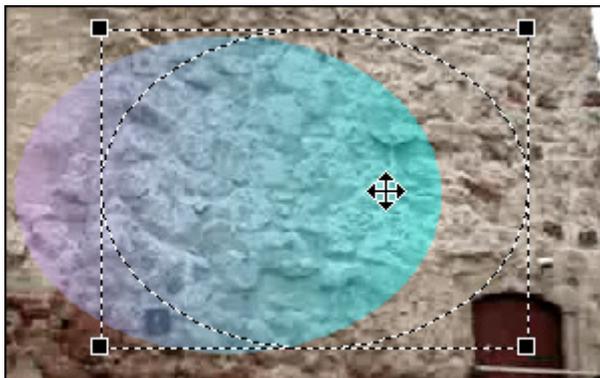
Der Eigenschaftsbereich beim Klick auf 



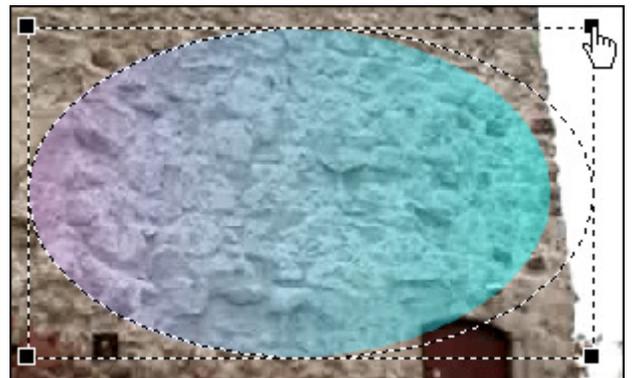
Der Eigenschaftsbereich beim Klick auf 



Es ist möglich die **Position** und **Größe** der hinzugefügten Ellipse innerhalb des **Vorschaufensters** zu ändern. Um die Ellipse auf dem Videobild zu verlegen, muss man den Mauszeiger zum **rechteckigen Ellipsenbereich** bewegen (der Mauszeiger wird zum doppelseitigen Pfeil ) und ihn zur Stelle ziehen, wo sich die Ellipse befinden muss. Um die Größe der Ellipse zu ändern, bewegen Sie den Mauscursor zu einem der **schwarzen Vierecke**  (der Mauszeiger wird zur Hand ) und ziehen Sie ihn innerhalb des Vorschaufensters.



Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Ellipse** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Ellipse**



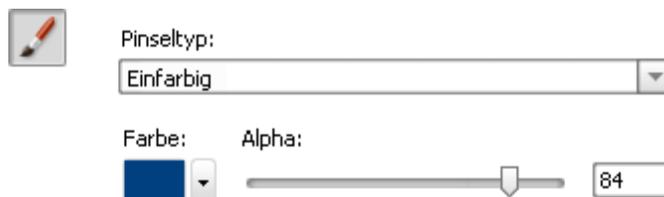
Nach der Anwendung des Effekts **Ellipse**

Ellipse ausgeschnitten



Der Effekt **Ellipse ausgeschnitten** erlaubt Ihnen ein Objekt durch ein ellipsenförmiges Fenster zu markieren, das mit keiner Farbe bedeckt wird.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Ellipse ausgeschnitten** können eingestellt werden: **Pinseltyp** und andere vom ausgewählten Pinseltyp abhängige Eigenschaften. Im Listenmenü gibt es folgende **Pinseltypen**: **einfarbig**, **Farbverlauf**, **Schraffierung**, **Textur**. Sehen Sie die Beschreibung aller Typen **hier**.

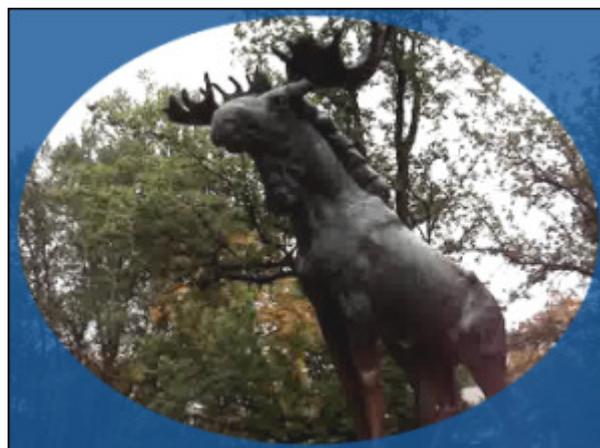


Es ist auch möglich die **Position** und **Größe** der ausgeschnittenen Ellipse zu ändern, wie beim Anwenden des Effekts "Ellipse". Klicken Sie **hier**, um mehr darüber zu erfahren.

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Ellipse ausgeschnitten** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts



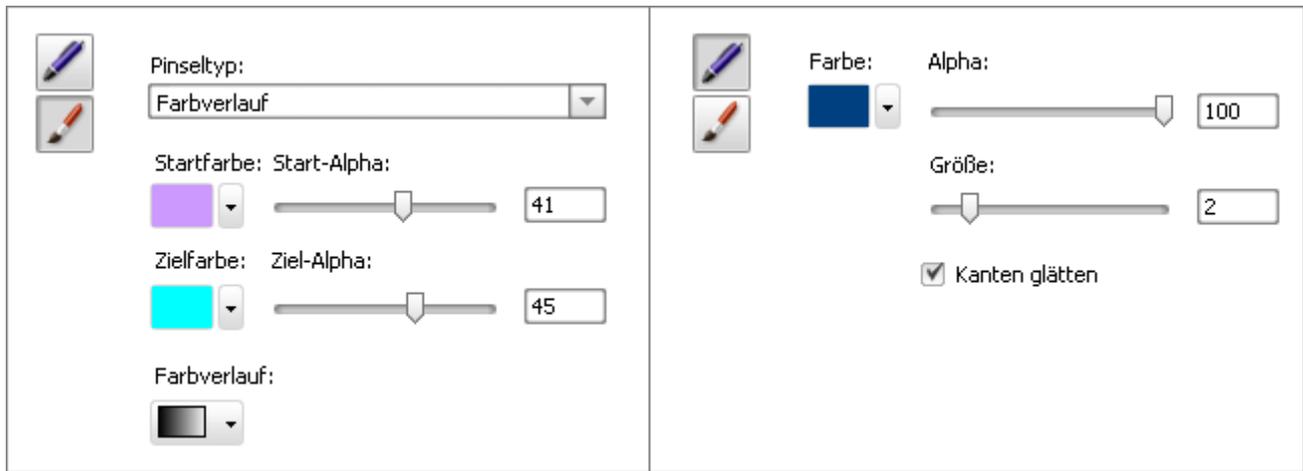
Nach der Anwendung des Effekts

Vieleck, Torte, Einfache Torte, Bogensektor, Einfacher Bogensektor



Die Effekte **Vieleck**, **Torte**, **Einfache Torte**, **Bogensektor**, **Einfacher Bogensektor** erlauben Ihnen ein Objekt durch eine Form zu markieren, die mit einer bestimmten Farbe bedeckt ist, während der restliche Teil des Bildes nicht geändert wird.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Vieleck**, **Torte**, **Einfache Torte**, **Bogensektor**, **Einfacher Bogensektor** können eingestellt werden: **Pinseltyp** und andere vom ausgewählten Pinseltyp abhängige Eigenschaften. Im Listenmenü gibt es folgende **Pinseltypen**: **einfarbig**, **Farbverlauf**, **Schraffierung**, **Textur**. Sehen Sie die Beschreibung aller Typen **hier**.



Es ist auch möglich die **Position** und **Größe** der hinzugefügten Figur zu ändern, wie beim Anwenden des Effekts "Ellipse". Klicken Sie **hier**, um mehr darüber zu erfahren.

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Torte** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Torte**



Nach der Anwendung des Effekts **Torte**

Rand



Der Effekt **Rand** erlaubt Ihnen einen Rand rund um das Bild herum hinzuzufügen.

Die folgenden Eigenschaften des Effekts **Rand** können angegeben werden: **Typ**, **Größe** (Breite), **Farbe** und **Alpha** (Durchsichtigkeit) des Randes. Im Listenmenü **Pinseltyp** ist nur die Option **Einfarbig** verfügbar.

Eigenschaftenbereich beim Klick auf 

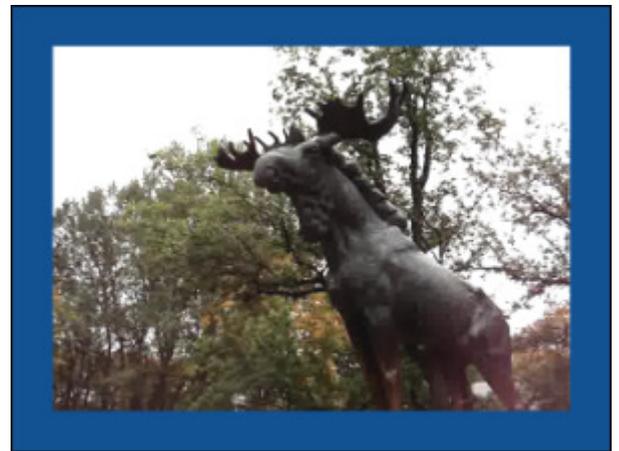
Eigenschaftenbereich beim Klick auf  Pinsel

 Typ <input type="text" value="□"/>	 Größe <input type="range" value="7"/>
 Pinseltyp: <input type="text" value="Einfarbig"/>	 Farbe: <input type="color" value="#0000FF"/> Alpha: <input type="range" value="100"/>

Auf den unten gegebenen Figuren ist das Videobild vor und nach der Anwendung des Effekts **Rand** dargestellt:



Vor der Anwendung des Effekts **Rand**

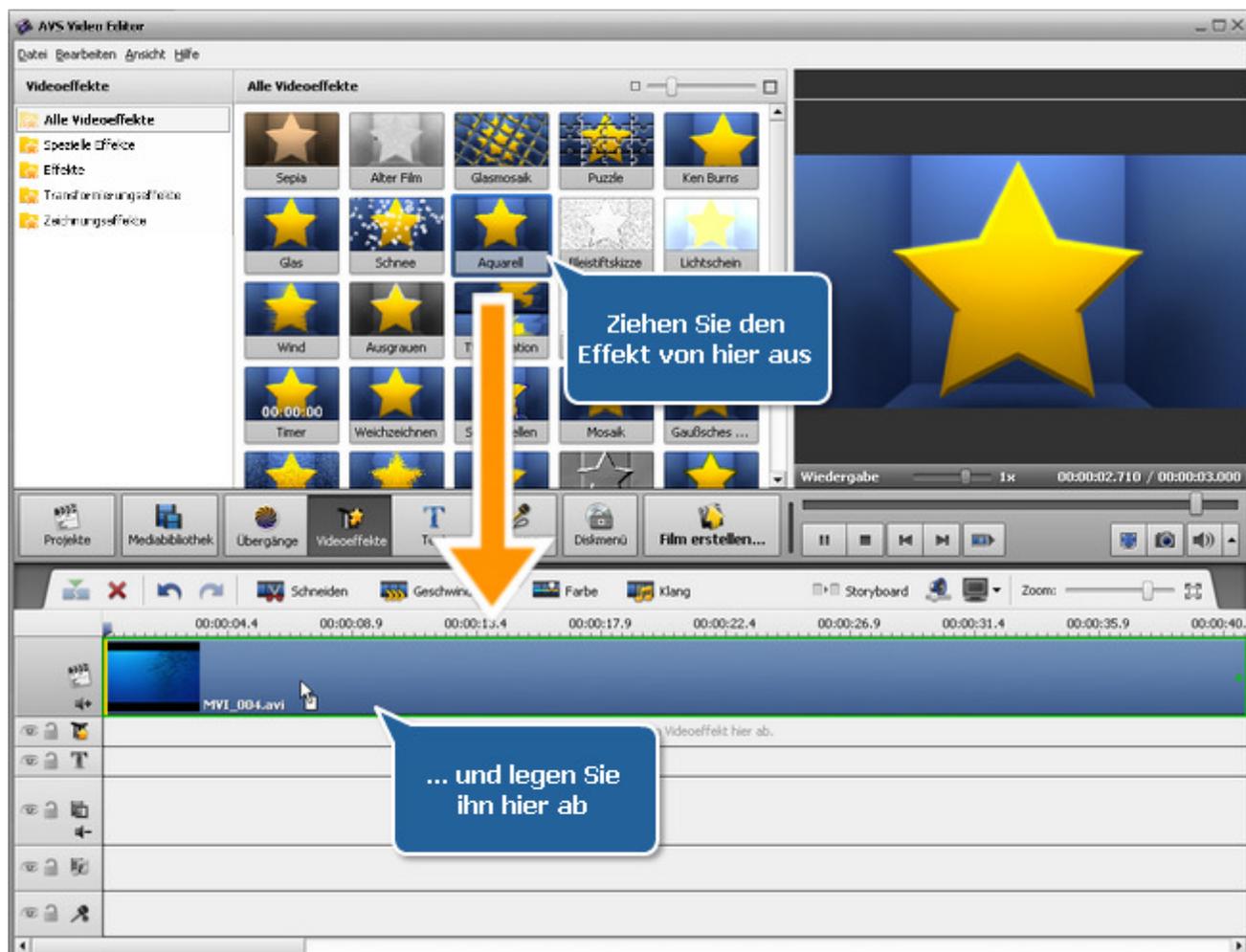


Nach der Anwendung des Effekts **Rand**

Hinzufügung mehrerer Effekte

Der **AVS Video Editor** erlaubt Ihnen mehrere Effekte auf einen Videoclip, der auf dem **Zeitachsen-/Storyboardbereich** untergebracht ist, anzuwenden und sie in einem Fenster zu bearbeiten. Klicken Sie auf **den zentralen Button Videoeffekte** und wählen den nötigen Effekt im **Datei- und Effektbereich** aus. Um sich alle verfügbaren Effekte anzusehen, klicken Sie **hier**. Nachdem der gewünschte Effekt gefunden wurde, ziehen und legen Sie ihn auf dem Video ab.

Hinweis: Stellen Sie sicher, dass die Option **Effekte direkt zum Hauptvideo hinzufügen lassen** aktiviert ist. Öffnen Sie die Registerkarte **Bearbeitung** des Fensters **Einstellungen**, um es nachzuprüfen.



Auf dieselbe Weise kann man mehrere Videoeffekte zu Ihrem Video hinzufügen. Das bearbeitete Video wird mit dem Zeichen  auf dem **Zeitachsen-/Storyboardbereich** markiert.

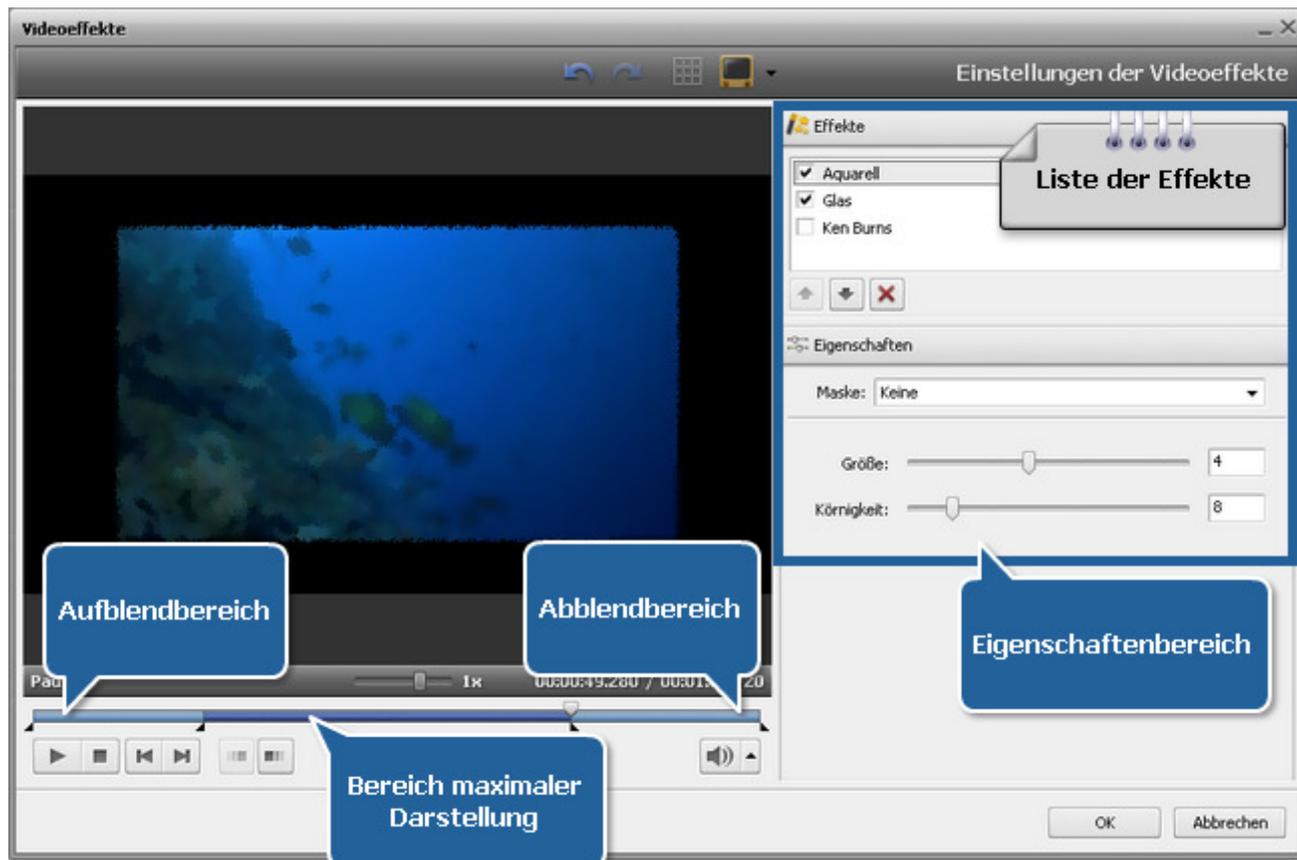


Das Zeichen des **Videoeffektes** auf dem **Zeitachsenbereich**

Das Zeichen des **Videoeffektes** auf dem **Storyboardbereich**

Um Einstellungen der angewandten Effekte zu ändern, drücken Sie auf den Button **Videoeffekte** auf der **Zeitachsen-/Storyboardleiste** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Videodatei im **Zeitachsen-/Storyboardbereich** und wählen Sie die Option **Videoeffekte** des Expressmenüs. Das Fenster **Videoeffekte** wird geöffnet (sehen Sie die Figur unten).

Im rechten Teil des Fensters sehen Sie **Liste der Effekte** und den **Eigenschaftenbereich**, im linken Teil kann man die **Auf-** und **Abblendbereiche** bestimmen und sich das Resultat ansehen.



Am Anfang wählen Sie mit der linken Maustaste den Effekt in der Liste, dessen Eigenschaften Sie ändern wollen.

Hinweis: Das entsprechende Kontrollfeld des **Effekts** soll aktiviert werden, wenn er deaktiviert ist, werden der Effekt und seine Eigenschaften abgeschaltet.

Wählen Sie im **Eigenschaftenbereich** des Fensters **Videoeffekte** eine **Maske** im Abrollmenü. Die folgenden Optionen sind verfügbar: "Keine", "Rechteck", "Ellipse" und "Vieleck". Wenn Sie die Option **Keine** wählen, wird der Effekt auf den ganzen Bildbereich angewandt.

Stellen Sie dann andere Effekteigenschaften ein. Sie können sich von Effekt zu Effekt unterscheiden. Die detaillierte Beschreibung der Effekteigenschaften kann in den Kapiteln **Spezielle Effekte**, **Effekte**, **Transformierungseffekte** und **Zeichnungseffekte** gefunden werden.

Im Fenster **Videoeffekte** können Sie Ihren eigenen visuellen Effekt durch die Kombination verschiedener Videoeffekte erstellen. Ihr Bild wird, zum Beispiel, bei der gleichzeitigen Anwendung der Effekte **Aquarell** und **Scharfstellen** wie impressionistische Malerei aussehen.

Klicken Sie auf den Button **OK**, um Änderungen zu speichern, oder auf **Abbrechen**, um alle Veränderungen zu verwerfen und das Fenster **Videoeffekte** zu schließen.

Text und Grafik

Der Effekt **Text und Grafik** wird dafür benutzt, um dem Video unterschiedliche Titel (statische und animierte), Formen und Bilder hinzuzufügen.



Zuerst muss man eine **Text**-Voreinstellung wählen und **sie auf der Zeitachse unterbringen**. Danach kann man **den Text bearbeiten und seine Eigenschaften ändern, Grafik hinzufügen und bearbeiten**.

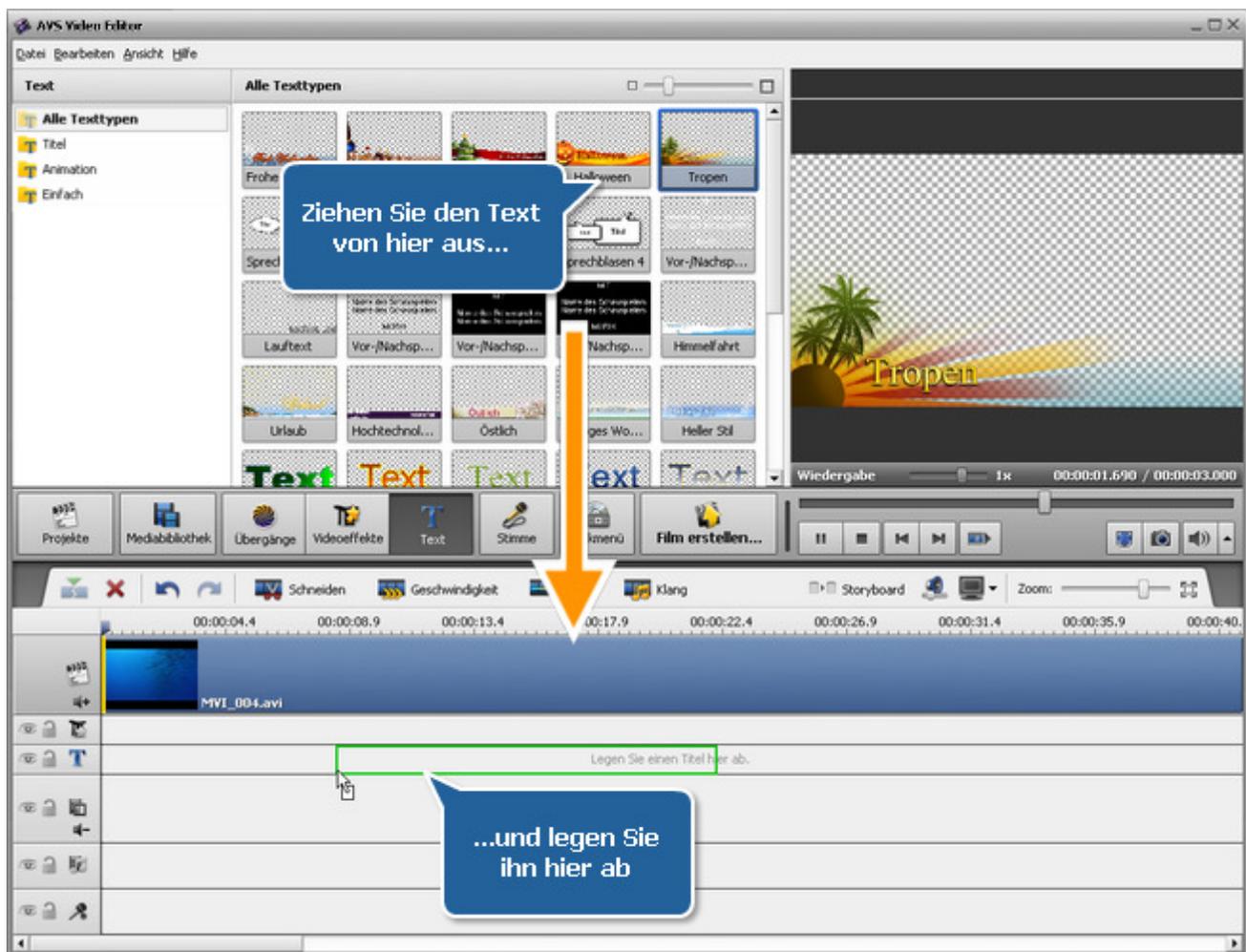
Dann kann man das Video im **Vorschaubereich** abspielen, um sicherzustellen, dass der gewünschte Effekt erreicht wurde.

i Hinweis: Es ist möglich nicht nur einen sondern mehrere Texteffekte anzuwenden. Wenn Sie einen Effekt passiv machen möchten, deaktivieren Sie das entsprechende Fenster mit einem Klick aufs Symbol  (es wird zum Symbol ). Um den Effekt wieder aktiv zu machen, klicken Sie darauf noch einmal.

Hinzufügung des Textes



Nun kann man den Texteffekt im **Zeitachsen-/Storyboardbereich** unterbringen. Zuerst betätigen Sie den **zentralen Button Text**. Danach ziehen Sie den Text mit der Maus vom **Datei- und Effektbereich** und legen Sie ihn im **Zeitachsen-/Storyboardbereich** ab:



Alternativ kann man auf den gewünschten Texteffekt mit der rechten Maustaste klicken und die Option **Text hinzufügen oder ersetzen** im Expressmenü wählen. Der gewählte Texteffekt wird auf der **Zeitachse** untergebracht.

Wenn man Vor- oder Nachspann in den Film hinzufügen will, kann man den Texteffekt direkt aufs Hauptvideo ziehen und dort ablegen. Dadurch wird die schwarze Hintergrundfarbe automatisch in die Videodatei hinzugefügt und auf die Effektdauer angepasst. Um die Hintergrundfarbe zu ändern, klicken Sie auf den Button **Farbe ändern** auf der **Zeitachsenleiste**.



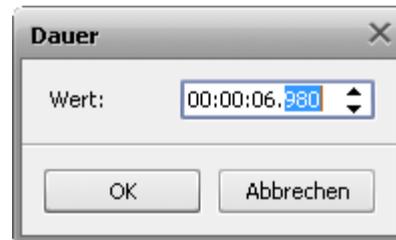
Die Dauer des hinzugefügten Textes kann geändert werden, indem man die **Zeitachse** benutzt oder den Button **Dauer** auf der **Zeitachsenleiste** betätigt.

Änderung der Textdauer

Um die Dauer auf der **Zeitachse** zu ändern, bringen Sie da den Texteffekt unter (er wird in die Gruppe **Text** eingeschlossen) und klicken Sie auf die linke oder rechte Grenze mit der linken Maustaste. Danach, **ohne die Maustaste loszulassen**, ziehen Sie sie in die gewünschte Richtung: nach links oder rechts, um die Dauer des **Textes** im Film zu wechseln:



Oder man kann auf den Effekt **Text** auf der **Zeitachse** klicken und den Button **Dauer** auf der **Zeitachsenleiste** betätigen. Das folgende Fenster wird geöffnet:



Geben Sie einen Wert für die Dauer per Tastatur ein (**Stunden:Minuten:Sekunden.Hundertstelsekunden**) oder benutzen Sie die Pfeile, um die Dauer mit der Maus zu ändern.

Änderung der Textposition

Um die Position des Texteffekts im Film zu ändern, bewegen Sie den Mauszeiger dorthin (er wird zu einer Hand):

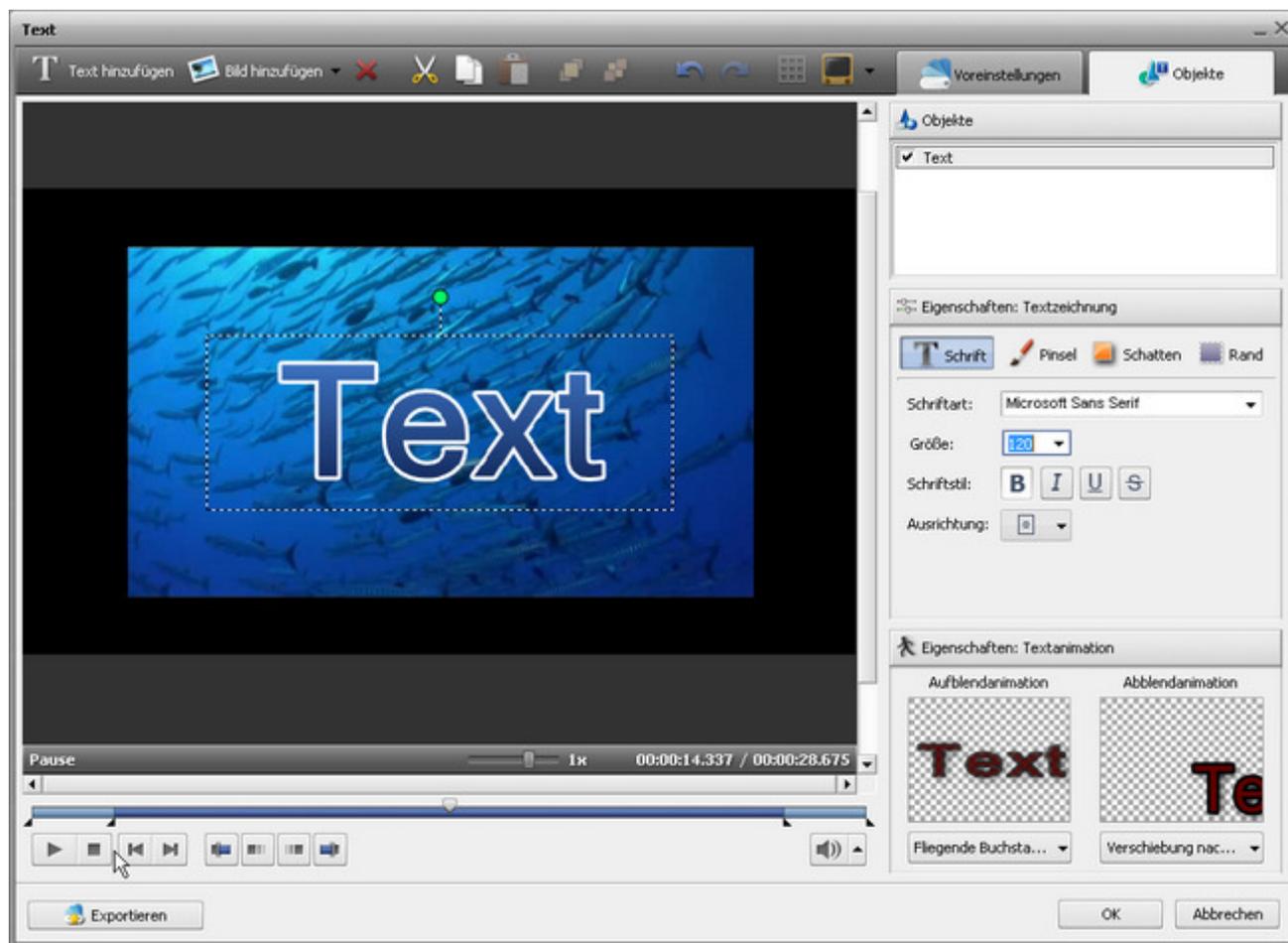


Klicken Sie mit der linken Maustaste darauf und, **ohne die Maustaste freizulassen**, ziehen Sie ihn nach links bzw. rechts:



Bearbeitungsfenster

Sobald ein Texteffekt zur **Zeitachse hinzugefügt wurde**, kann man den Text selbst und seine Eigenschaften ändern. Klicken Sie auf den Texteffekt auf der **Zeitachse** und betätigen Sie den Button **Text bearbeiten** auf der **Zeitachsenleiste**. Oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Texteffekt auf der **Zeitachse** und wählen Sie die Option **Text bearbeiten** im Expressmenü. Das folgende Fenster wird geöffnet:



Hier kann man eine **Voreinstellung** wählen und **Grafik** hinzufügen sowie bearbeiten. Man kann auch die **Texteigenschaften ändern**, wenn man die Registerkarten **Voreinstellungen** und **Objekte** betätigt.

Textleiste

Um Text und Grafik zu bearbeiten, benutzen Sie die **Leiste** über dem Vorschaubereich. Sie hat folgende Buttons:



	Text hinzufügen	Benutzen Sie den Button, um einen neuen Textfeld zu Ihrem Video hinzuzufügen. Der hinzugefügte Text kann unabhängig von den anderen Texten in Ihrem Video bearbeitet werden.
	Bild hinzufügen	Benutzen Sie den Button, um ein Bild oder geometrische Figur hinzuzufügen. Das hinzugefügte Objekt kann unabhängig von anderen Texten und Objekten in Ihrem Video bearbeitet werden.
	Objekt löschen	Benutzen Sie den Button, um das aktuell gewählte Objekt oder Text von dem Video zu entfernen.
	Ausschneiden	Benutzen Sie den Button, um das aktuell gewählte Objekt (Text oder Figur) in die Zwischenablage auszuschneiden und zu einem anderen Platz hinzuzufügen.
	Kopieren	Benutzen Sie den Button, um das aktuell gewählte Objekt (Text oder Figur) in die Zwischenablage zu kopieren und zu einem anderen Platz hinzuzufügen.
	Einfügen	Benutzen Sie den Button, um das vorher kopierte oder ausgeschnittene Objekt (Text oder Figur) einzufügen.
	In den Vordergrund schieben	Benutzen Sie den Button, um das aktuell gewählte Objekt (Text oder Figur) in den Vordergrund im Bezug auf andere Objekte zu bewegen. Diese Option ist verfügbar, nur wenn mehr als ein Objekt im Texteffekt vorhanden ist und sich das aktuell gewählte Objekt nicht in der vorderen Position befindet.

	In den Hintergrund schieben	Benutzen Sie den Button, um das aktuell gewählte Objekt (Text oder Figur) in den Hintergrund im Bezug auf andere Objekte zu bewegen. Diese Option ist verfügbar, nur wenn mehr als ein Objekt im Bearbeitungsfenster vorhanden ist und sich das aktuell gewählte Objekt nicht in der hinteren Position befindet.
	Rückgängig machen	Benutzen Sie den Button, um die zuletzt durchgeführte Operation rückgängig zu machen.
	Wiederholen	Benutzen Sie den Button, um die zuletzt rückgängig gemachte Operation zu wiederholen.
	Rasterlinien anzeigen	Benutzen Sie den Button, damit vertikale/horizontale Linien des Rasters ein- oder ausgeblendet werden. Das kann von Nutzen sein, wenn man den Text im Video ausrichten möchte.
	TV-Bereich	Benutzen Sie den Button, damit die Grenzlinien des 4:3 CRT-Bildschirms, 4:3 LCD-Bildschirms und 16:9 LCD-Breitbildschirms ein- oder ausgeblendet werden, so dass man sehen kann, ob das Video und alle seine Elemente richtig auf dem Bildschirm Ihres Formats/Fernsehers bei der Wiedergabe angezeigt werden.

Vorschaubereich

Der **Vorschaubereich** des Bearbeitungsfensters erlaubt Ihnen sich den hinzugefügten Text und Objekte anzusehen sowie ihre Farben, Größe und Position in der Szene zu bestimmen. Die folgenden Buttons helfen Ihnen durch Ihr Video zu navigieren, den Anfang und das Ende des Auf-/Abblendbereichs einzustellen:

	Abspielen	Betätigen Sie den Button, um die Wiedergabe der Videodatei zu beginnen. Sobald Sie darauf klicken, wird er zum Button Pause , damit man die Wiedergabe nach Bedarf pausieren kann.
	Stopp	Betätigen Sie den Button, um die Wiedergabe der Videodatei zu stoppen. Sobald Sie darauf klicken, kommt der Schiebereglerkursor zum Anfang der Datei zurück.
	Vorheriges Einzelbild	Betätigen Sie den Button, um zum vorherigen Einzelbild in Ihrem Video zu übergehen.
	Nächstes Einzelbild	Betätigen Sie den Button, um zum nächsten Einzelbild in Ihrem Video zu übergehen.
	Markierungsanfang	Betätigen Sie den Button, um die Anfangsposition des angewandten Effekts im Video zu markieren.
	Aufblendbereich	Betätigen Sie den Button, um das Ende des Aufblendbereichs fürs angewandte Effekt einzustellen.
	Abblendbereich	Betätigen Sie den Button, um den Anfang des Abblendbereichs fürs angewandte Effekt einzustellen.
	Markierungsende	Betätigen Sie den Button, um die Endposition des angewandten Effekts im Video zu markieren.

Schieberegler unter dem Vorschaubereich

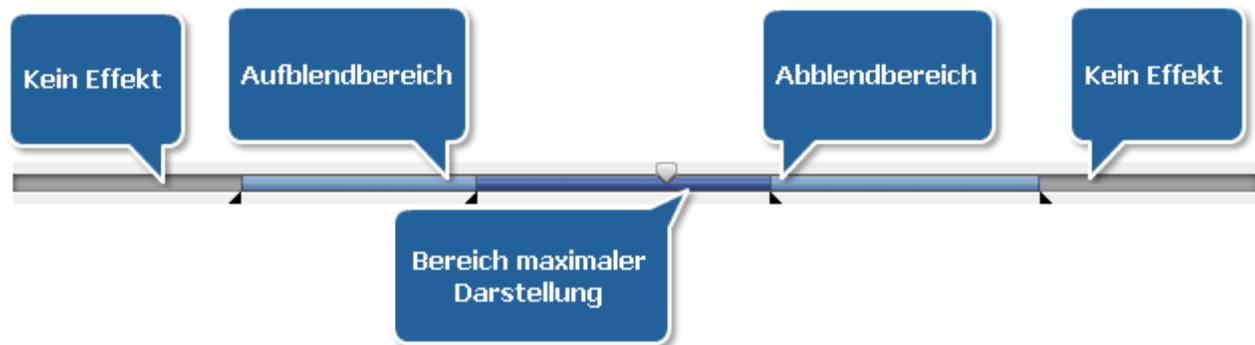
Bei der Verwendung des **Schiebereglers** unter dem Vorschaubereich kann man den Anfang und das Ende des angewandten Effekts **markieren** sowie den **Auf-** und **Abblendbereich** einstellen.

Bewegen Sie den Cursor  des Schiebereglers zur Stelle, wo der angewandte Effekt beginnen muss, und drücken Sie auf den Button **Markierungsanfang**. So wird der **Anfang** des Effektbereichs markiert. Schieben Sie dann den Cursor zum Ende des Schiebereglerbereichs und markieren Sie die Stelle, wo das Ende des Effekts wird, mit dem Button **Markierungsende**.

Wenn Sie wollen, dass Ihr Effekt allmählich erscheint oder verschwindet, betätigen Sie die Buttons **Auf-** und **Abblendbereich** auf dieselbe Weise, wie der Anfang und das Ende des angewandten Effekts markiert wurden.

Es ist auch möglich, den Mauszeiger zum Rand des Schiebereglerbereichs zu bewegen und die Grenzen nach innen oder nach außen zu

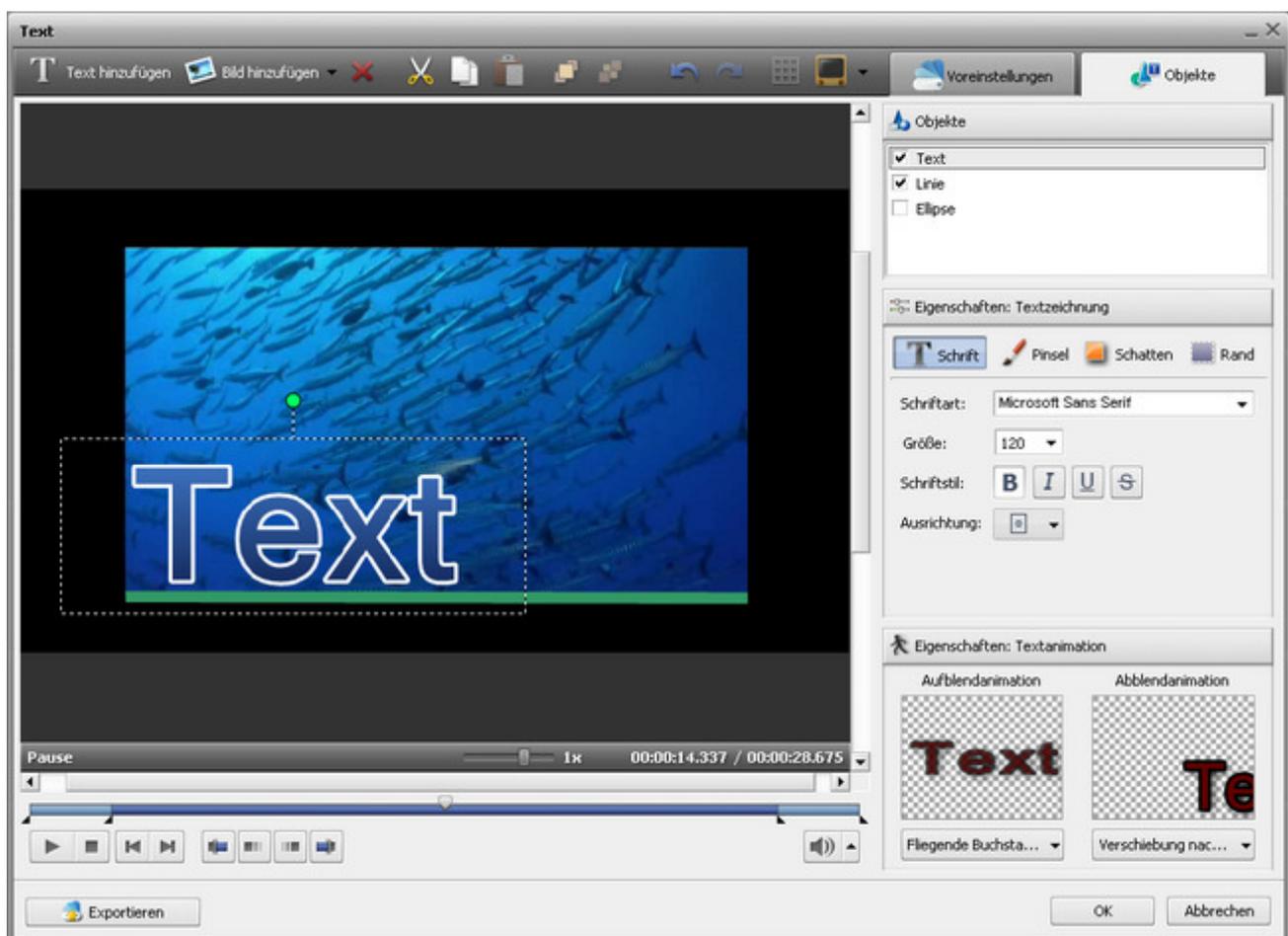
bewegen. Wenn der Cursor wie ein Zweirichtungs-Pfeil \leftrightarrow aussieht, kann man die Anfang- und Endposition des Effekts bestimmen, aber wenn der Cursor wie ein Einrichtungs-Pfeil \rightarrow aussieht, kann man die Dauer des **Auf-** und **Abblendbereichs** ändern.



i Hinweis: Es ist möglich, all diese Bereiche für jeden Texteffekt, geometrische Figur oder Bild, die zu Ihrem Video hinzugefügt wurden, einzustellen. Öffnen Sie die Registerkarte **Objekte** und wählen Sie das nötige Element.

Bearbeitung des Textes

Sobald ein Texteffekt zu Ihrem Video durch den Button **Text hinzufügen** hinzugefügt oder in der **Voreinstellungenliste** gewählt wurde, kann man den Text selbst und seine Eigenschaften ändern.



Öffnen Sie zuerst die Registerkarte **Objekte** und wählen die Voreinstellung in der Liste, die Sie bearbeiten wollen. Man kann die Markierung des Kontrollfeldes mit einem Objektamen aufheben, damit er deaktiviert wird, während Sie einen anderen Text oder geometrische Figur bearbeiten.

Danach sehen Sie den **Textkasten** im Vorschaubereich des Fensters. Klicken Sie zweimal darauf, um Ihren eigenen Text einzugeben.

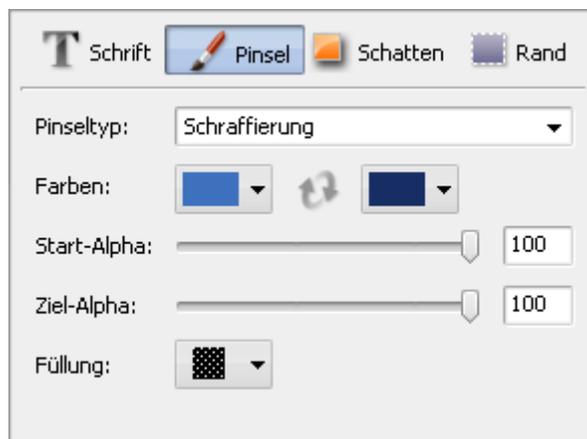
Vergessen Sie bitte nicht, dass jedes Mal, wenn Sie auf die **Eingabe-Taste** drücken, eine neue Zeile beginnen wird.

Registerkarte "Zeichnung"



Schrift

- **Schrift** - die für den Texteffekt verwendete Textschrift. Sie lässt sich aus dem Listenmenü wählen.
- **Größe** - die für den Texteffekt verwendete Schriftgröße. Man kann entweder einen Wert aus dem Listenmenü wählen oder ihn manuell per Tastatur eingeben.
- **Schriftart** - der für den Texteffekt verwendete Schriftstil. Es ist möglich **B** für fette Schrift, **I** für kursive Schrift, **U** für unterstrichene Schrift und **S** für durchstrichene Schrift zu wählen.
- **Ausrichtung** - die Position des Textes im rechteckigen Bereich, der den Texteffekt umgibt.



Pinsel

- **Pinseltyp** - der im Text verwendete Stil der Hauptfüllung. Er kann **Einfarbig** (keine Farbänderung innerhalb der Füllung), **Farbverlauf** (allmählicher Übergang von einer Farbe zu einer anderen), **Schraffierung** (ein aus zwei gewählten Farben geformtes Muster) und **Textur** (ein Bild, das als Füllung für Ihren Text verwendet wird) sein.
- **Farben** - die Farbe bzw. Farben (für **Farbverlauf** und **Schraffierung**), die für die Haupttextfüllung benutzt wird bzw. werden.
- **Alpha** - die Durchsichtigkeit der Farben (kann von **0** - volle Durchsichtigkeit - bis **100** - untransparente Farbe - variieren).
- **Farbverlauf** - (nur für den Pinseltyp **Farbverlauf** verfügbar) wird für die Auswahl des Musters des **Farbverlaufs** verwendet.
- **Textur** - (nur für den Pinseltyp **Textur** verfügbar) wird für die Auswahl

und Änderung des Bildes als Füllung verwendet.

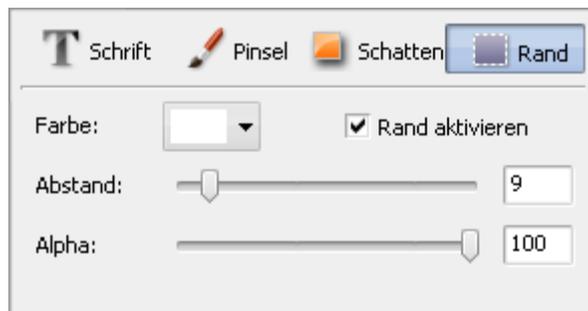
- **Füllung** - (nur für den Pinseltyp **Schraffierung** verfügbar) wird zum Ändern des Musters der **Schraffierung** verwendet.



Schatten

- **Schatten aktivieren** - wird für die Aktivierung bzw. Deaktivierung des Textschattens verwendet. Wenn das Feld markiert ist, sind die unten gegebenen Eigenschaften verfügbar.
- **Farbe** - die Farbe des Schattens.
- **Versatz X** - horizontaler Versatz des Schattens im Bezug auf den Text selbst (durch Eingabe positiver Werte wird der Schatten nach rechts bewegt, negative Werte versetzen den Schatten nach links).
- **Versatz Y** - vertikaler Versatz des Schattens im Bezug auf den Text selbst (durch Eingabe positiver Werte wird der Schatten nach oben bewegt, negative Werte versetzen den Schatten nach unten).
- **Unschärfe** - die Unschärfe des Textschattens (**0** - ohne **Unschärfe**, **20** - maximale **Unschärfe**).

- **Alpha** - die Durchsichtigkeit der Schattenfarben (sie variiert von **0** - volle Durchsichtigkeit - bis **100** - untransparente Farbe).



Rand

- **Rand aktivieren** - wird für die Aktivierung bzw. Deaktivierung des Textrandes verwendet. Wenn das Feld markiert ist, sind die unten gegebenen Eigenschaften verfügbar.
- **Farbe** - die Farbe des Randes.
- **Abstand** - die Dicke des Textrandes (**0** - ohne Rand, **100** - maximaler Wert für die Randdicke).
- **Alpha** - die Durchsichtigkeit der Randfarben (sie variiert von **0** - volle Durchsichtigkeit - bis **100** - untransparente Farbe).

Registerkarte "Animation"



Die Registerkarte **Animation** wird für die Bestimmung des **Aufblend-** und **Ablendeffekts** für den Text verwendet, d.h. wie der Texteffekt im Film erscheint und verschwindet.

Man kann einen Effekt wählen, der benutzt wird, wenn der Text in Ihrem Video erscheint, indem man das Listenmenü neben dem Titel **Aufblendanimation** öffnet und gewünschten Effekt aus der Liste wählt. Genauso wird ein Effekt fürs **Ablendanimation** bestimmt.

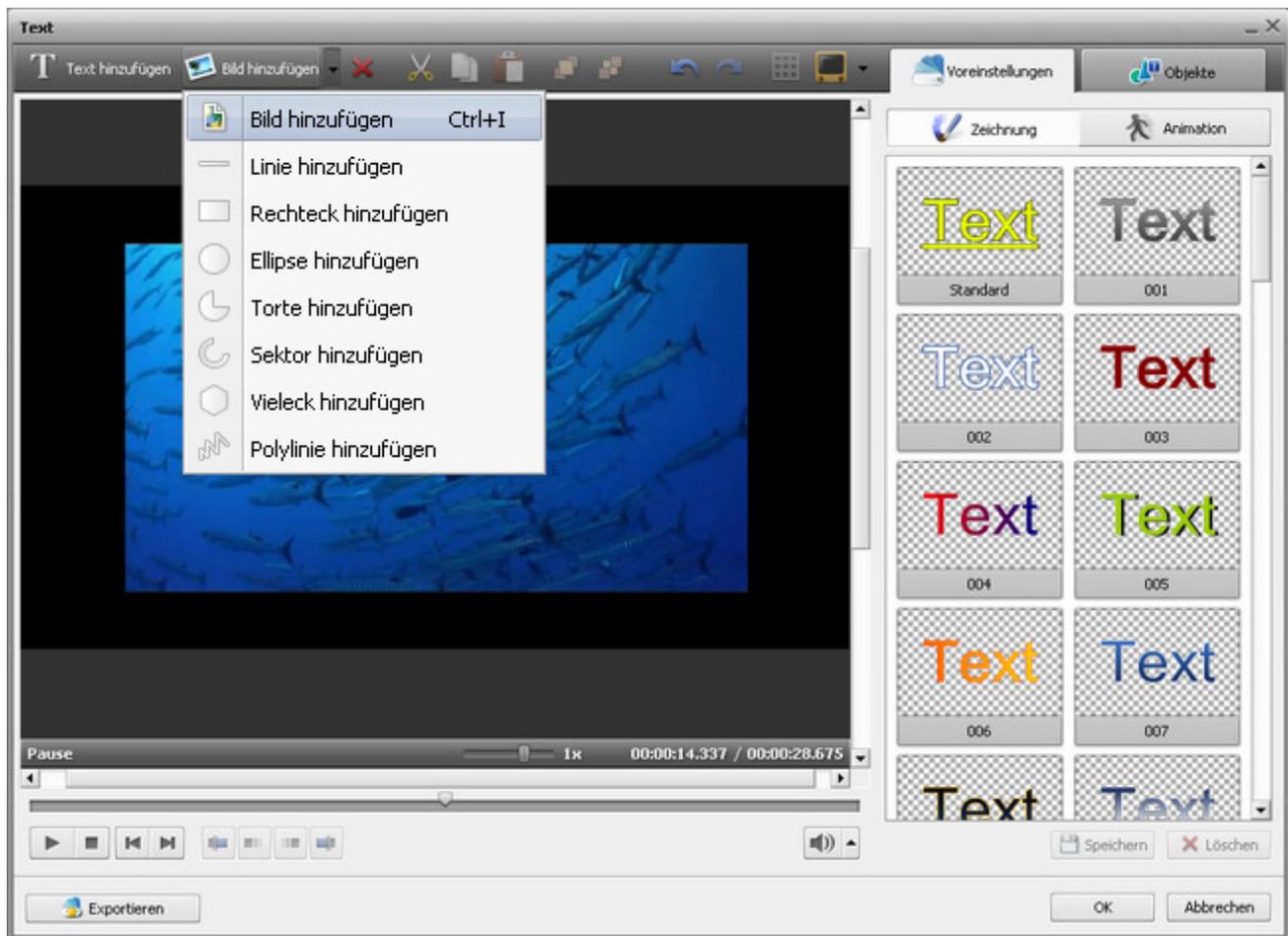
Die Dauer des **Auf-** und **Ablendens** für den Texteffekt wird auf dem **Schieberegler unter dem Vorschaubereich** eingestellt.

Es ist auch möglich die Voreinstellungen mit der **Animation** aus der Liste zu wählen. Jede Voreinstellung mit der **Animation** enthält schon eingestellten **Auf-** und **Ablendbereich**.

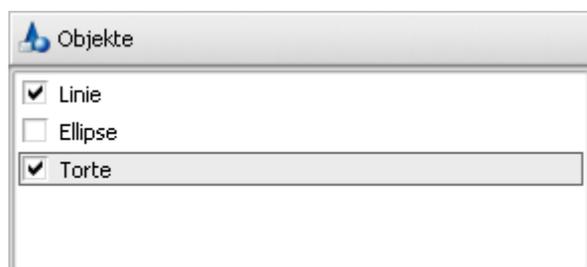
Man kann auch die **Größe** und Orientierung des **Text**kastens ändern. Um die Orientierung des **Textes** zu ändern, klicken Sie auf den grünen Kreis  (sichtbar, wenn man den Text mit der Maus wählt) mit der linken Maustaste, der Mauszeiger wird wie ein runder Pfeil aussehen: . Klicken Sie darauf mit der Maustaste und, **ohne sie loszulassen**, ziehen ihn, um die Orientierung zu ändern.

Hinzufügung und Bearbeitung der Grafik

Das Fenster **Text** erlaubt Ihnen nicht nur verschiedene **Textvoreinstellungen**, sondern auch geometrische Formen und Bilder zu Ihrer Mediadatei hinzuzufügen. Öffnen Sie dafür das Fenster **Text** und klicken Sie auf den nach unten gerichteten Pfeil neben dem Button **Bild hinzufügen**, um die gewünschte Figur im Abrollmenü zu finden. Das Programm bietet eine große Reihe von Formen an: **Linie**, **Rechteck**, **Ellipse**, **Torte**, **Sektor**, **Vieleck** und **Polylinie**.



Wählen Sie eine der geometrischen Formen, um ein Objekt im Video hervorzuheben. Man kann nur Ränder der Figur oder ihre ganze Fläche mit einer bestimmten Farbe zeichnen, während der Rest des Bildes nicht bearbeitet wird.



Klicken Sie auf die Registerkarte **Objekte**, um die Eigenschaften der geometrischen Form zu ändern. Wählen Sie zuerst das Objekt, das Sie bearbeiten wollen, wenn Sie mehrere Objekte zu Ihrem Film hinzugefügt haben.

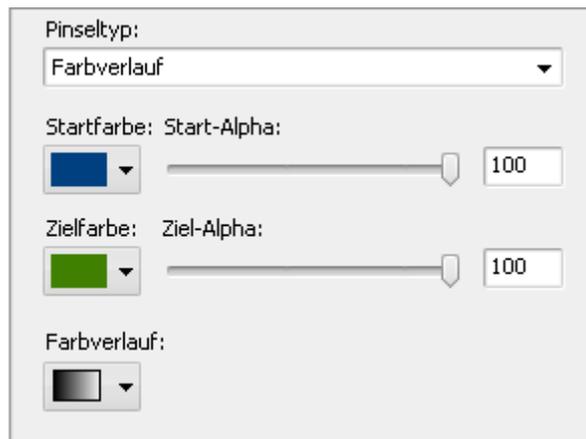
Heben Sie die Markierung des Kontrollfeldes mit einem Objektnamen auf, damit er deaktiviert wird, während Sie andere geometrische Figuren bearbeiten.

Wenn Sie eine **ausgefüllte Figur** zu Ihrem Video hinzufügen wollen, bleiben Sie im Modus **Pinself** (Standardeinstellung) und wählen Sie den **Farben-** und **Alpha-**Wert (Durchsichtigkeit), sowie **Pinselftyp** von den folgenden verfügbaren Typen aus: **Einfarbig**, **Farbverlauf**, **Schraffierung**, **Textur**.

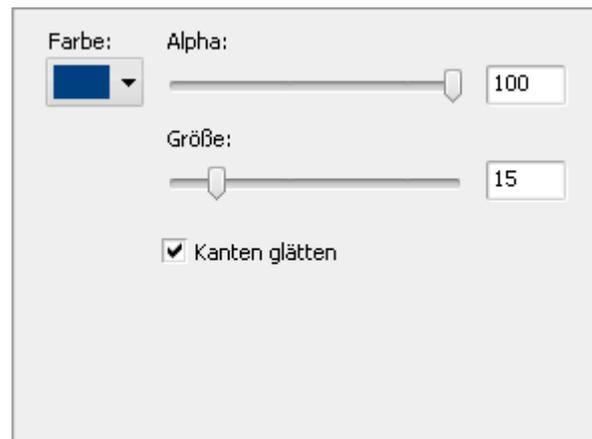
- Wählen Sie die Option **Einfarbig**, wenn Sie wollen, dass Ihre Form aus einer homogenen Farbe besteht. Geben Sie den **Farben-** und **Alpha-**Wert ein.
- Eine andere Option ist **Farbverlauf**. Das ist ein allmählicher Übergang von einer Farbe zu einer anderen, der als ein Übergang von einem niedrigeren zu einem höheren Wert angesehen werden kann. Wenn Sie die Option **Farbverlauf** wählen, muss man auch die Werte **Start-Farbe**, **Ziel-Farbe**, **Farbverlaufstyp** sowie **Start-Alpha** und **Ziel-Alpha** (Durchsichtigkeit) eingeben.
- Mit der Funktion **Schraffierung**, kann man zur Form nah zueinander liegende parallele Linien hinzufügen. Ihren Typ kann man im Abrollmenü **Füllung** wählen.
- Wenn Sie Pinselftyp **Textur** anwenden möchten, muss man ein Bild laden und den **Alpha-**Wert eingeben.

Wenn Sie nur einen **Rand der Form** hinzufügen möchten, klicken Sie auf den Button **Stift**, um den **Farben-**, **Alpha-**Wert (Durchsichtigkeit) und die Stiftdicke mit dem Schieberegler **Größe** zu wählen. Man kann auch das Kontrollfeld **Kanten glätten** aktivieren, um den Rand der Form zu glätten.

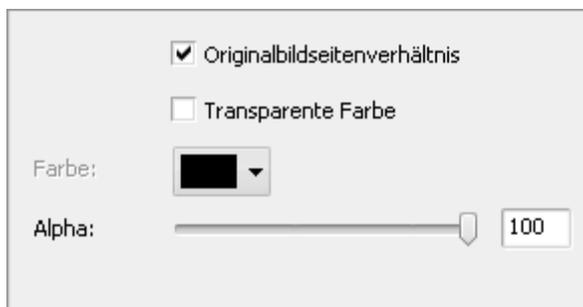
Der Eigenschaftenbereich,
wenn der Button **Pinzel** gedrückt ist



Der Eigenschaftenbereich,
wenn der Button **Stift** gedrückt ist



Wenn Sie ein Bild zu Ihrem Video hinzufügen möchten, klicken Sie auf den Button  **Bild hinzufügen** oder wählen Sie dieselbe Option im Abrollmenü. Finden Sie dann das nötige Bild auf der Festplatte Ihres Computers und laden sie es ins Programm.



Die folgenden Eigenschaften können eingestellt werden:

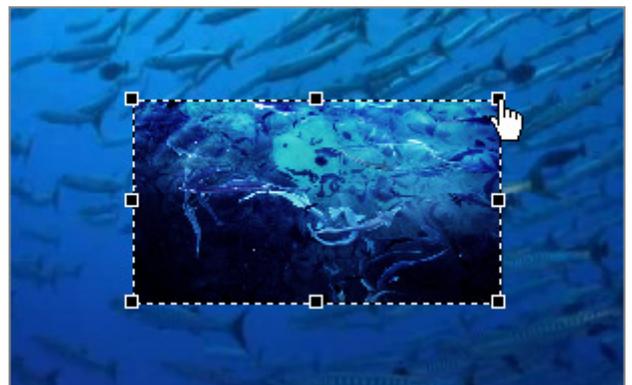
Originalbildseitenverhältnis, **Transparente Farbe**, **Farbe** (ist verfügbar, wenn das letzte Kontrollfeld aktiviert ist) und **Alpha**.

Aktivieren Sie das Kontrollfeld **Originalbildseitenverhältnis**, wenn Sie das Bildseitenverhältnis des importierten Bildes beibehalten wollen.

Durch die Aktivierung des Kontrollfeldes **Transparente Farbe** machen Sie eine Farbe des importierten Bildes transparent, dann muss man diese Farbe im entsprechenden Feld wählen. Der Transparenzwert kann geändert werden, wenn man den Cursor auf dem Schieberegler **Alpha** bewegt oder einen Wert

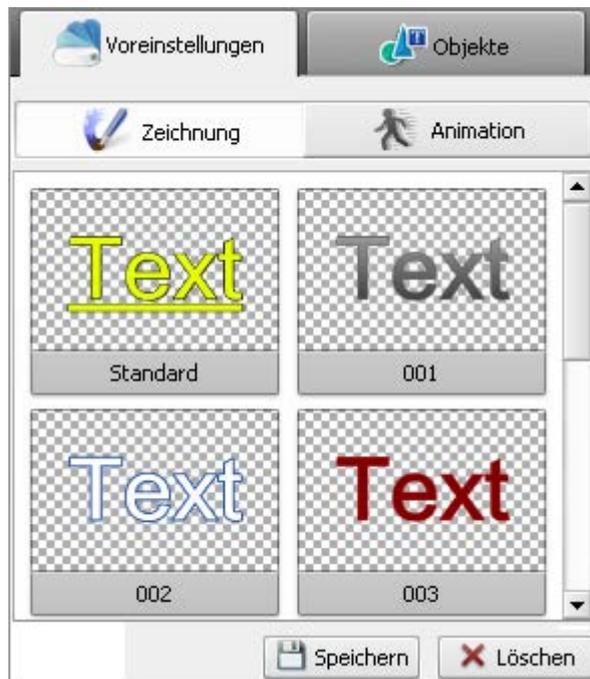
manuell im Feld daneben eingibt.

Es ist auch möglich die **Position** und **Größe** des hinzugefügten Objekts im Vorschaubereich des Fensters **Text** zu ändern. Um das Objekt zu einer anderen Stelle des Videobildes zu verschieben, muss man den Mauszeiger auf den Bereich des Objektes (der Mauszeiger wird zum Symbol ) bewegen und den Bereich zur Stelle, wo Sie das Objekt haben möchten, verschieben. Um die Größe des Objektes zu ändern, bewegen Sie den Mauszeiger zu einem der **schwarzen Vierecke**  und, **ohne die linke Maustaste loszulassen**, ziehen Sie es im Rahmen des Vorschaubereichs.



Arbeit mit Textvoreinstellungen

Alle Veränderungen, die man mit dem Effekt **Text** oder **Grafik** durchführt, können als eine Voreinstellung gespeichert werden. Man kann dann sie später benutzen, wenn Sie dieselben Effekte in einem anderen Video verwenden wollen.



Rechts finden Sie zwei Registerkarten: **Zeichnung**, wo entsprechende Textvoreinstellung gewählt werden kann, und **Animation**, wo man den **Auf-** sowie **Abblendbereich** des Texteffektes einstellen kann.

Wenn Sie einen **Texteffekt** für Ihr Video anwenden wollen, wählen Sie zuerst eine der Voreinstellungen in der Registerkarte **Zeichnung**, klicken Sie darauf mit der rechten Taste und wählen Sie im Expressmenü die Optionen **Übernehmen** (wenn es noch keinen Texteffekt auf Ihrem Video gibt) oder **Hinzufügen** (wenn Sie noch einen Texteffekt zu Ihrem Video hinzufügen wollen). Man kann auch den nötigen Effekt mit der linken Maustaste anklicken und in den Vorschaubereich des **Bearbeitungsfensters** ziehen.

Dann können Sie ihn **bearbeiten**, damit er ganz Ihrem Bedarf entspricht. Bearbeiten Sie die Eigenschaften des Texts **Schrift, Pinsel, Schatten** und **Rand** in der Registerkarte **Objekte**, ändern seine **Größe** und **Ausrichtung**.

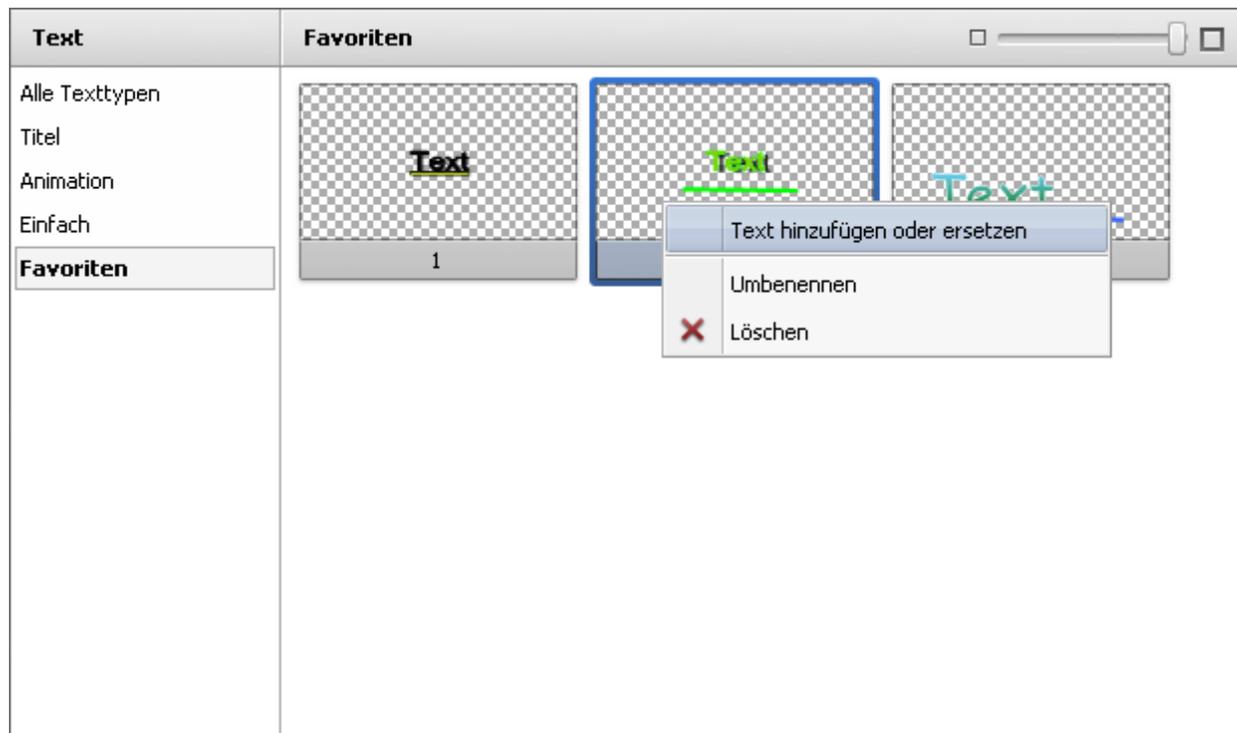
Öffnen Sie die Registerkarte **Animation**, um zu entscheiden, wie der Text im Fenster erscheinen und davon verschwinden wird. Jede Animationsvoreinstellung enthält den **Auf-** und **Abblendbereich**, wenn Sie nicht mögen, wie der Effekt aussieht, wählen Sie einen anderen in der Registerkarte **Objekte**.

Um die aktuell bearbeiteten Einstellungen des Textes als Voreinstellung zu speichern, klicken Sie auf den Button **Speichern** im unteren Teil des Bereichs "Voreinstellungen". Das folgende Fenster wird geöffnet:



Geben Sie einen einzigartigen Namen und klicken auf den Button **OK**. Die gespeicherte Voreinstellung wird in der Liste mit den verfügbaren Voreinstellungen angezeigt, später kann man sie verwenden. Die unnötigen Voreinstellungen können von der Liste entfernt werden, wenn man den Button **Löschen** im Bereich "Voreinstellungen" verwendet.

Wenn Sie eine **Grafik** zu Ihrem Film hinzufügen, können alle Objekte, Bilder und ihre Eigenschaften als eine Voreinstellung gespeichert werden. Verwenden Sie dafür den Button  **Exportieren**, der in der linken unteren Ecke des Fensters **Text** liegt. Geben Sie dann einen Namen im geöffneten Fenster **Bitte einen Namen für die Voreinstellung eingeben** ein und drücken Sie auf den Button **OK**. Die gespeicherte Voreinstellung kann im Datei- und Effektbereich durch Anklicken des **zentralen Buttons Text** und Wählen der Kategorie **Favoriten** gefunden werden.



Um eine der gespeicherten Voreinstellungen zu übernehmen, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie die Option **Text hinzufügen oder ersetzen**.

Videoüberlagerung

Der Effekt **Videoüberlagerung** wird verwendet, um ein Videobild auf den zu bearbeitenden Videoclip zu überlagern:



Zuerst muss man eine Einstellung für die **Videoüberlagerung** wählen und **sie auf der Zeitachse unterbringen**. Danach kann man **die Videoüberlagerung bearbeiten und ihre Eigenschaften ändern**.

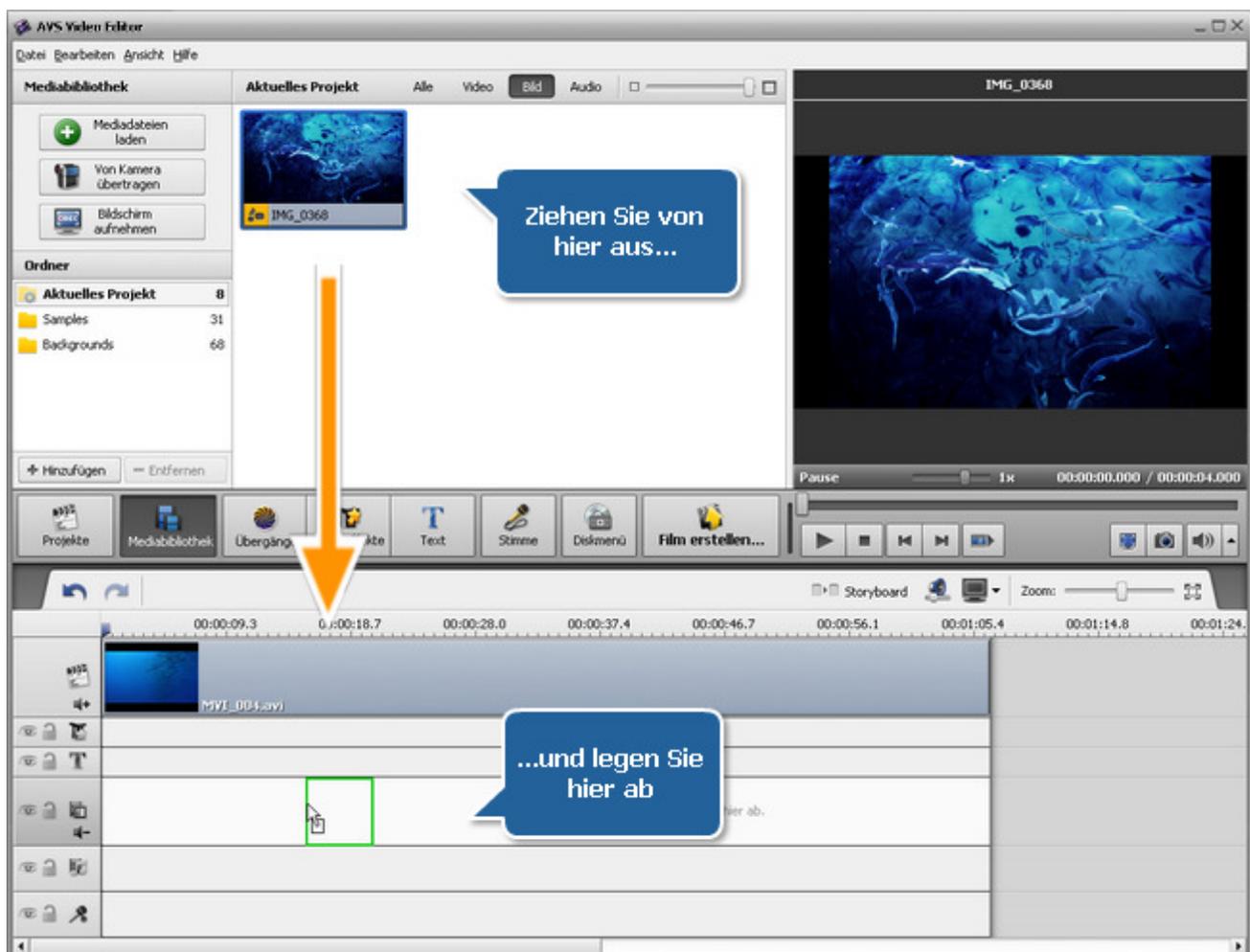
Dann kann man das Video im **Vorschaubereich** abspielen, um sicherzustellen, dass der gewünschte Effekt erreicht wurde.

Hinweis: Es ist möglich nicht nur eine sondern mehrere Videoüberlagerungseffekte anzuwenden. Wenn Sie einen Effekt passiv machen möchten, deaktivieren Sie das entsprechende Fenster mit einem Klick aufs Symbol  (es wird zum Symbol ). Um den Effekt wieder aktiv zu machen, klicken Sie darauf noch einmal.

Hinzufügung der Videoüberlagerung

Nun kann man den Videoüberlagerungseffekt im **Zeitachsen-/Storyboardbereich** unterbringen:

- Öffnen Sie die Kategorie **Video** oder **Bild** in der **Mediabibliothek**;
- Wählen Sie die nötige Datei;
- Ziehen Sie sie und legen sie auf der Linie für **Videoüberlagerung** im **Zeitachsen-/Storyboardbereich** ab.



Alternativ kann man auf das gewünschte Bild oder die gewünschte Videodatei mit der rechten Maustaste klicken und die Option **Videoüberlagerung hinzufügen** im Expressmenü wählen. Der gewählte Videoüberlagerungseffekt wird auf der **Zeitachse** untergebracht.

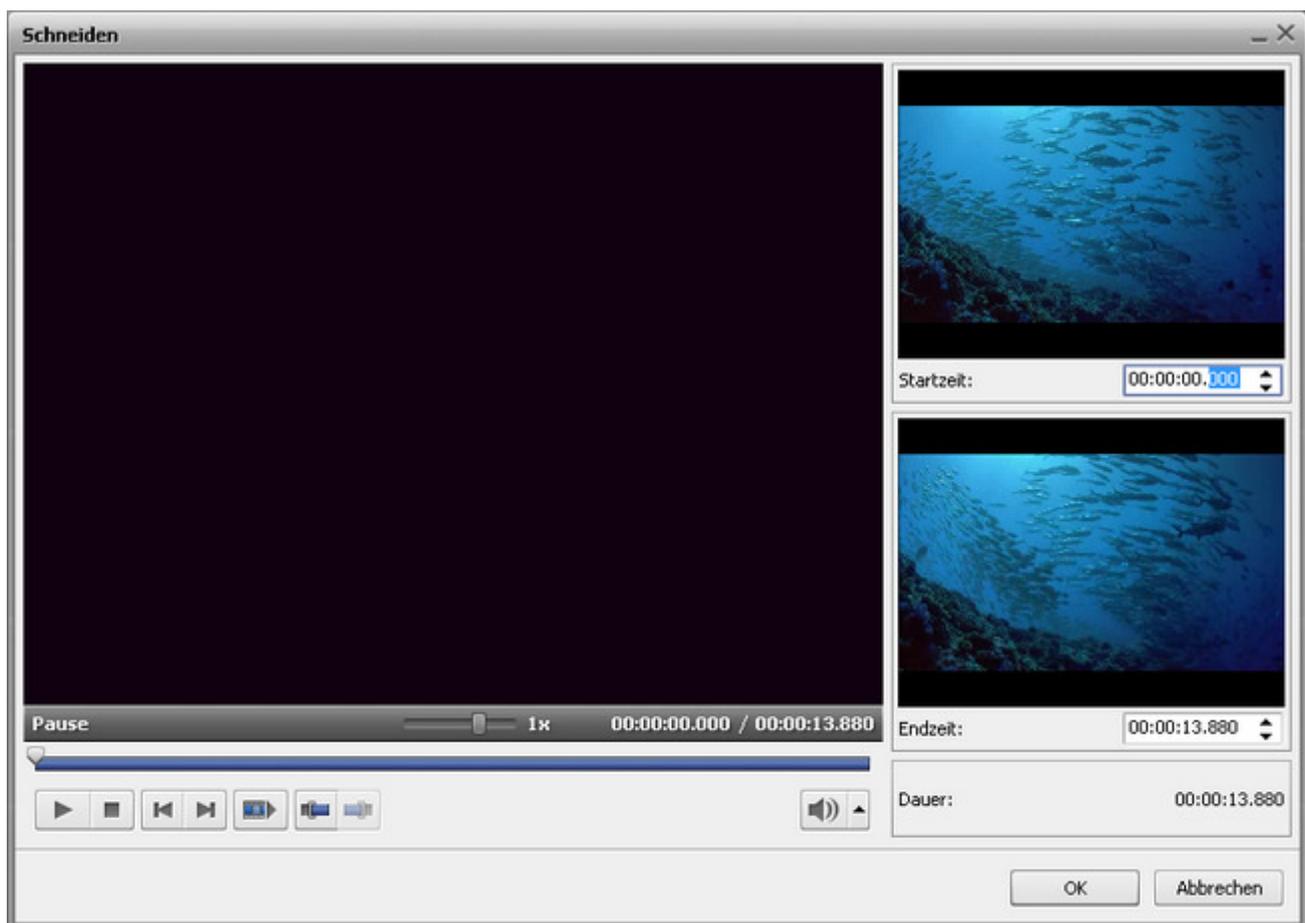
Die Dauer der hinzugefügten Videoüberlagerung kann geändert werden, indem man die **Zeitachse** benutzt oder den Button **Schneiden** auf der **Zeitachsenleiste** betätigt.

Änderung der Dauer der Videoüberlagerung

Um die Dauer auf der **Zeitachse** zu ändern, bringen Sie da den Videoüberlagerungseffekt unter (er wird in die Gruppe **Videoüberlagerung** eingeschlossen) und klicken Sie auf die linke oder rechte Grenze mit der linken Maustaste. Danach, **ohne die Maustaste loszulassen**, ziehen Sie sie in die gewünschte Richtung: nach links oder rechts, um die Dauer der **Videoüberlagerung** im Film zu wechseln:



Oder man kann auf den Effekt **Videoüberlagerung** auf der **Zeitachse** klicken und den Button **Schneiden** auf der **Zeitachsenleiste** betätigen (den Button **Dauer**, wenn Sie als Überlagerung ein Bild verwenden). Das folgende Fenster wird geöffnet:



Sehen Sie die Sektion **Videoschneiden**, um mehr über die Arbeit mit der Option **Schneiden** zu erfahren. Wenn Sie ein Bild für Überlagerung benutzen, geben Sie einen Wert für die Dauer per Tastatur ein (**Stunden:Minuten:Sekunden.Hundertstelsekunden**) oder verwenden Sie die Pfeile zum Ändern der Dauer mit der Maus.

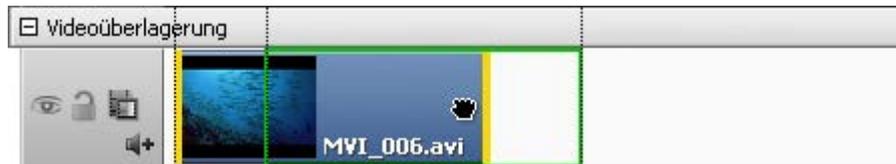
Änderung der Position der Videoüberlagerung

Um die Position des Videoüberlagerungseffekts im Film zu ändern, richten Sie den Mauszeiger darauf (er wird zu einem Handkursor):



Der Mauszeiger auf dem Effekt **Videoüberlagerung**

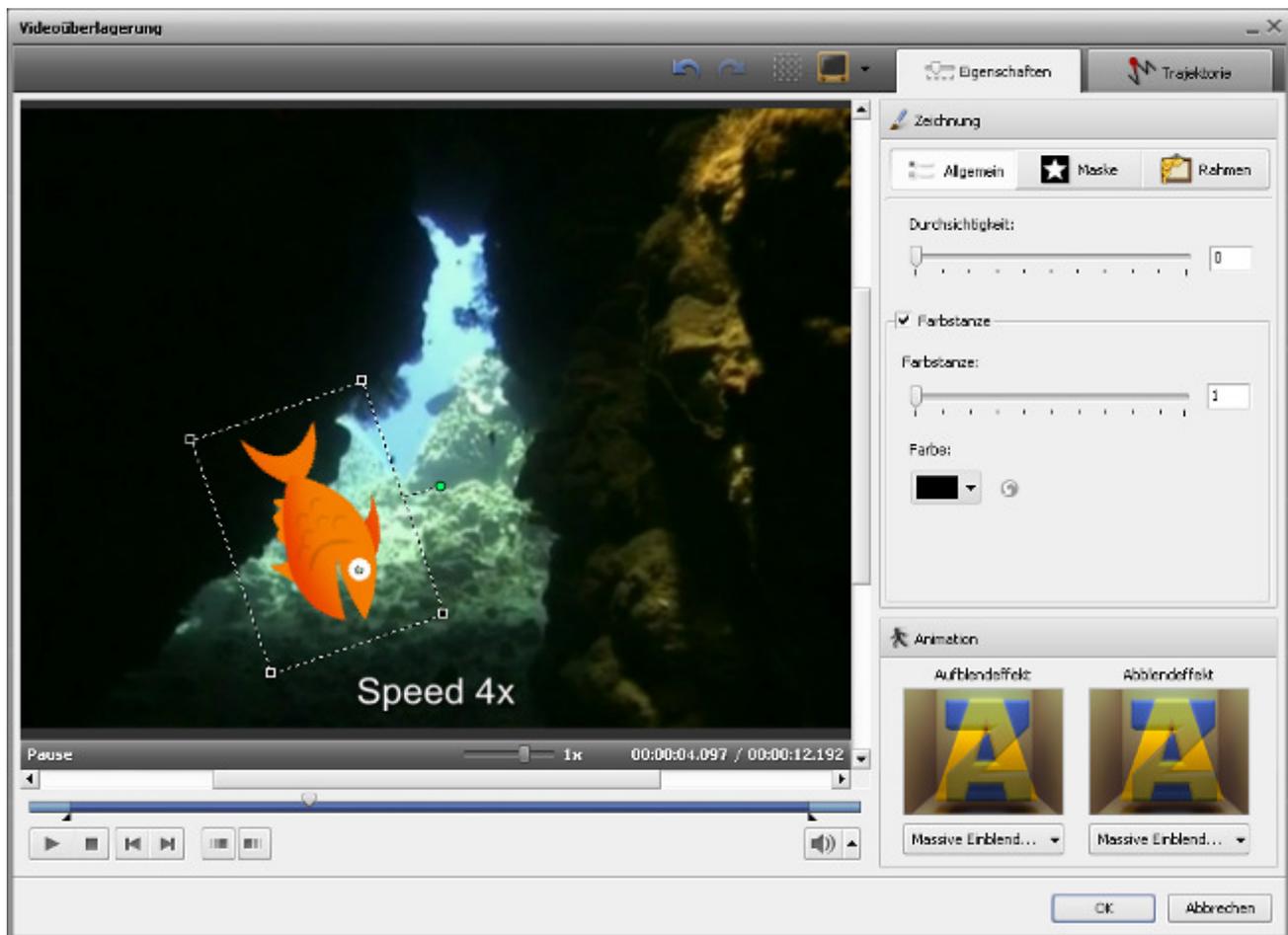
Klicken Sie mit der linken Maustaste darauf und, **ohne die Maustaste loszulassen**, ziehen Sie ihn nach links bzw. rechts:



Der Effekt **Videoüberlagerung**, gezogen zu einer anderen Stelle im Film

Bearbeitung der Videoüberlagerung

Sobald der Videoüberlagerungseffekt **zur Zeitachse hinzugefügt** wurde, lassen sich seine Eigenschaften ändern. Klicken Sie auf die Videoüberlagerung auf der **Zeitachse** und betätigen Sie den Button **Überlagerung bearbeiten** auf der **Zeitachsenleiste**. Oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Videoüberlagerung auf der **Zeitachse** und wählen Sie die Option **Überlagerung bearbeiten** im Expressmenü. Das folgende Fenster wird geöffnet:



Man kann folgende Eigenschaften der Videoüberlagerung ändern:

Registerkarte "Eigenschaften"



Zeichnung

Die Sektion **Zeichnung** besteht aus drei Registerkarten: **Allgemein**, **Maske**, **Rahmen**. Wechseln Sie zwischen diesen Registerkarten, um die Einstellungen der Videoüberlagerung zu ändern.

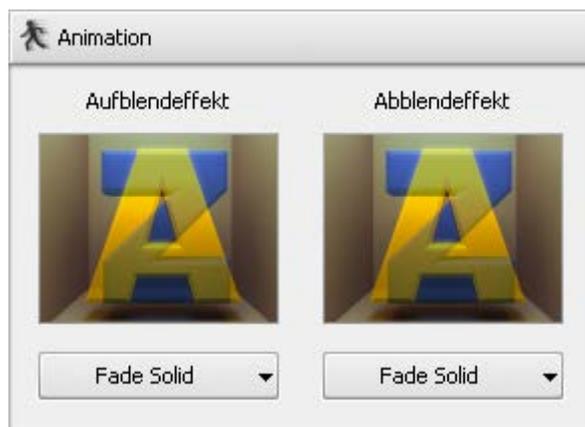


- Die Registerkarte **Allgemein** erlaubt Ihnen, Ihr Video transparent zu machen und den Effekt **Farbstanze** anzuwenden.

- **Durchsichtigkeit** - die Durchsichtigkeit des Videos oder Bildes, das für die Überlagerung verwendet wird (sie variiert von **0** - untransparentes Video - bis **100** - volle Durchsichtigkeit).
 - **Farbstanze** - aktivieren Sie dieses Feld, um einen Effekt anzuwenden, der erlaubt, eine Videoüberlagerung hinzuzufügen, die nur zur Hälfte transparent ist, und der übrige Teil verschwindet, so dass das Video darunter sichtbar ist. Man kann einen Grad mit dem Schieberegler **Farbstanze** bestimmen.
 - **Farbe** - wählen Sie die Farbe, die transparent werden sollte. Sie können die Farbe, die den Bereich füllt, den Sie durchsichtig machen möchten, aus dem Listenmenü mit einem Klick auf den schwarzen Pfeil bestimmen oder eine Farbe aus dem Bild wählen. Dafür klicken Sie auf das Farbfeld und bewegen Sie den Farbwähler, um die gewünschte Farbe zu finden. Sie können auch das Bild vergrößern, um die Genauigkeit bei der Auswahl der Farbe zu erhöhen. Wenn Sie mit dem Ergebnis nicht zufrieden sind, klicken Sie auf den Button **Alle Farben zurücksetzen**, um die Änderungen zu verwerfen.
- Die Registerkarte **Maske** bietet Ihnen eine Auswahl an undurchsichtigen Schichten, die oberhalb eines Objekts in Ihrem Video bzw. Bild untergebracht werden können.
 - Die Registerkarte **Rahmen** schließt unterschiedliche Bilderrahmen ein, die Ihr Objekt attraktiver machen.

Man kann auch die Größe des **Videoüberlagerungsfeldes** ändern, indem man schwarze Vierecke ■ auf seinen Grenzlinien benutzt (die Maustaste wird wie folgt aussehen: , wenn Sie sie auf eines der schwarzen Vierecke richten - klicken Sie mit der Maustaste darauf und, **ohne sie loszulassen**, ziehen Sie das Viereck zur Größenänderung der Videoüberlagerung).

Um die Richtung der **Videoüberlagerung** zu ändern, klicken Sie auf einen grünen Kreis  (sichtbar, wenn die Überlagerung mit der Maus gewählt wird) mit der linken Maustaste, der Mauszeiger wird zum runden Pfeil -  - klicken Sie mit der Maustaste und, **ohne sie loszulassen**, ziehen Sie ihn zum Ändern der Überlagerungsrichtung.



Animation

Man kann einen Effekt wählen, der benutzt wird, wenn die Videoüberlagerung in Ihrem Video erscheint, indem man das Listenmenü neben dem Titel **Aufblenden der Animation** öffnet und gewünschten Effekt aus der Liste wählt. Genauso wird ein Effekt fürs **Abblenden der Animation** bestimmt.

Die Dauer des **Auf-** und **Abblendens** für den Überlagerungseffekt wird auf dem Schieberegler unter dem Vorschaubereich eingestellt. Dafür bewegen Sie den Cursor  des Schiebereglerbereichs zur Stelle, wo der **Aufblendbereich** enden wird, und betätigen Sie den Button . So wird der **Aufblendbereich** markiert. Danach bewegen Sie denselben Cursor zur Stelle auf dem Schiebereglerbereich, wo der **Abblendbereich** beginnen wird, und

klicken Sie auf den Button . So wird der **Abblendbereich** markiert.

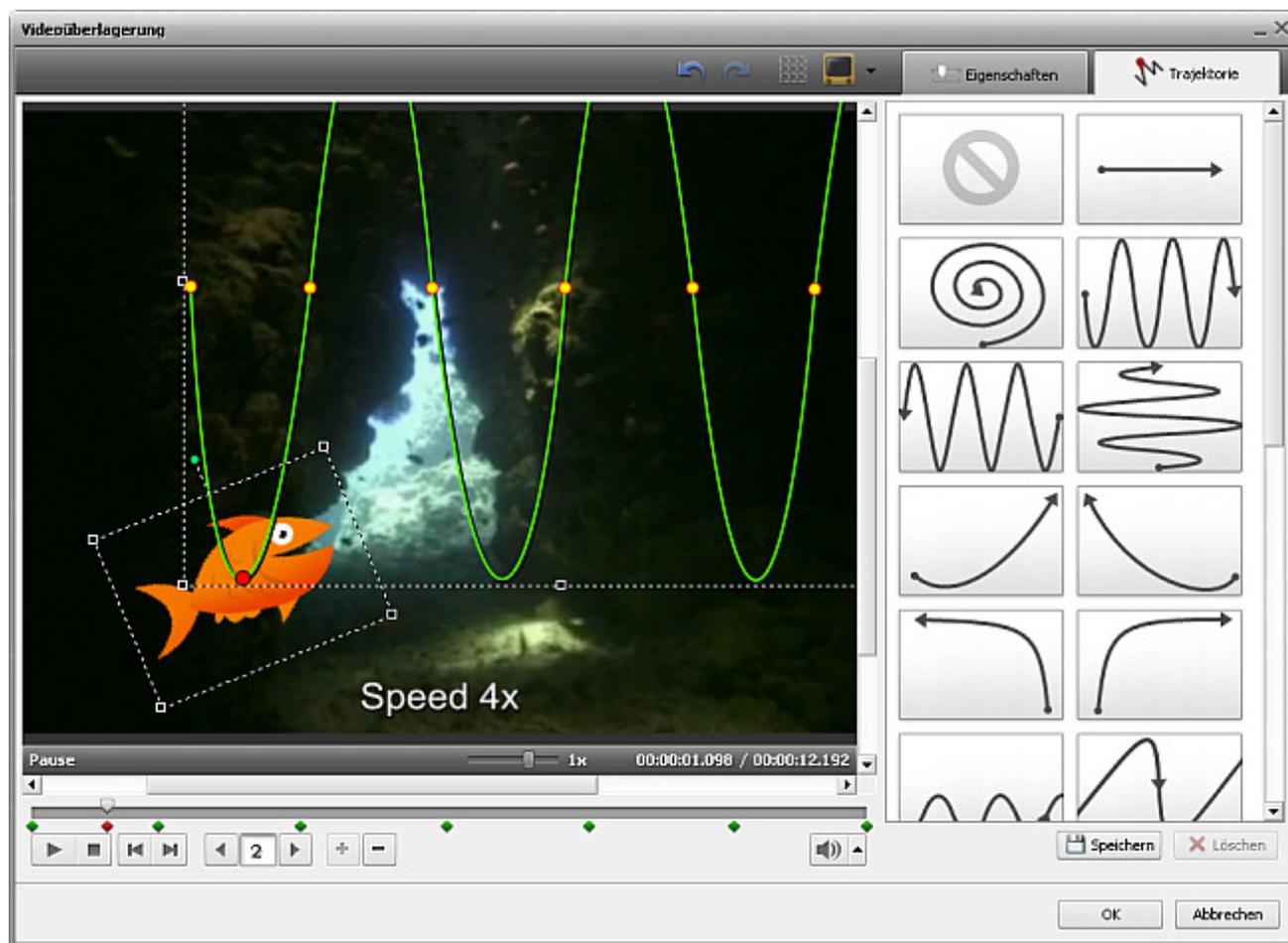
Es ist auch möglich den Mauszeiger zum Rand des Schiebereglerbereichs zu bewegen und die Grenzen nach außen oder innen zu ziehen. Man muss den Mauszeiger zum Rand des Schiebereglerbereichs bewegen und die Grenzen nach innen oder außen ziehen. Wenn Sie die Dauer des **Aufblendens** bestimmen möchten, ziehen Sie den linken Rand des Schiebereglerbereichs nach rechts. Um das **Abblenden** anzuwenden, ziehen Sie den rechten Rand des Schiebereglerbereichs nach links (sehen Sie das Bild unten):



Registerkarte "Trajektorie"



Die Registerkarte **Trajektorie** wird benutzt, um den Pfad der Videoüberlagerung durch das Filmbild festzulegen. Man kann eine der verfügbaren Voreinstellungen aus der Liste wählen:



Die gewählte Voreinstellung wird im Vorschaubereich mit gewählter Trajektorie (grüne Linie) angezeigt. Kleine rote Kreise bezeichnen die Zeitmarken der Überlagerung, wenn die Trajektorie die Richtung wechselt, der größere markiert die aktuelle Position der Überlagerung. Es lassen sich folgende Buttons unter dem Vorschaubereich verwenden, um die Trajektorie zu verwalten:

	Abspielen	Der Button wird betätigt, um die Wiedergabe der Videodatei zu beginnen. Sobald Sie darauf klicken, wird er zum Button Pause , damit man die Wiedergabe nach Bedarf stoppen kann.
	Vorheriges Einzelbild	Der Button wird betätigt, um zum vorherigen Einzelbild zu übergehen.
	Nächstes Einzelbild	Der Button wird betätigt, um zum nächsten Einzelbild zu übergehen.
	Navigierung	Der Button wird betätigt, um durch die Zeitmarken der Trajektorie zu navigieren. Der Button ◀ erlaubt Ihnen, schnell zur vorherigen Zeitmarke der Trajektorie zu übergehen und durch den Button ▶ kann man zur nächsten Zeitmarke übergehen. Eine Zahl im Feld bezeichnet die Nummer der aktuellen Zeitmarke.
	Zeitmarke hinzufügen	Der Button wird betätigt, um eine neue Zeitmarke an der aktuellen Position der Überlagerung zu setzen. Danach kann man die Trajektorie an der Zeitmarke ändern, indem man darauf mit der Maus klickt und sie zur gewünschten Position zieht.
	Zeitmarke entfernen	Der Button wird betätigt, um die gewählte Zeitachse zu löschen. Die Trajektorie wird sich zu einer geraden Linie ändern und zwei Zeitmarken vor und nach der entfernten Zeitmarke verbinden.

Notwendige Zeitmarke kann nicht nur per **Navigierungs**buttons sondern auch mit der Maus gewählt werden. Dafür klicken Sie mit der Maus auf einen Rhombus, der die gewünschte Zeitmarke darstellt (der Mauszeiger wird zum Handkursor):



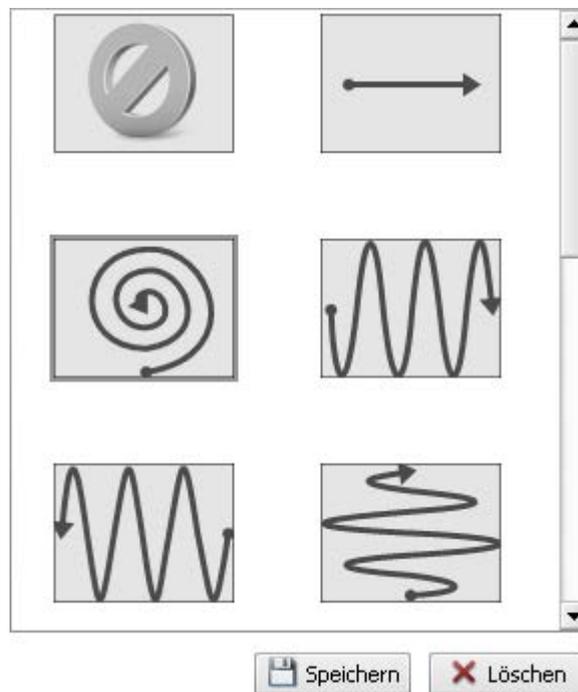
Danach kann man entweder die gewählte Zeitmarke entfernen oder die Trajektorie ändern oder die Position der Zeitmarke auf der Zeitachse wechseln. Klicken Sie darauf mit der Maus und, **ohne die Maustaste freizulassen** (der Cursor wird zu einer geschlossenen Hand), bewegen Sie die Zeitmarke nach links oder rechts und ändern Sie dabei ihre Position:



Man kann auch die Richtung der Trajektorie mit der Zeitmarke ändern. Klicken Sie darauf mit der linken Maustaste (der Mauszeiger wird wie folgt aussehen: ) und, **ohne sie loszulassen**, ziehen Sie zur neuen Position.

Voreinstellungen

Die im **Videoüberlagerungseffekt** vorgenommenen Änderungen können als Voreinstellung gespeichert werden, so dass man den Überlagerungseffekt mit denselben Einstellungen in einem anderen Video anwenden kann.



Benutzen Sie den Bereich **Voreinstellung** der entsprechenden Registerkarte, klicken Sie auf den Button **Speichern**, um die bearbeiteten Texteeigenschaften als Voreinstellung zu speichern. Die gespeicherte Voreinstellung wird in der Liste mit den verfügbaren Voreinstellungen angezeigt und kann künftig verwendet werden.

Man kann auch unnötige Voreinstellungen aus der Liste entfernen, indem man den Button **Löschen** im Voreinstellungsbereich betätigt.

Buttonleiste des Videoüberlagerungseffekts

Man kann die **Buttonleiste des Videoüberlagerungseffekts** über dem Vorschaubereich verwenden, um zusätzlich die Überlagerung verwalten zu können. Sie schließt folgende Buttons ein:

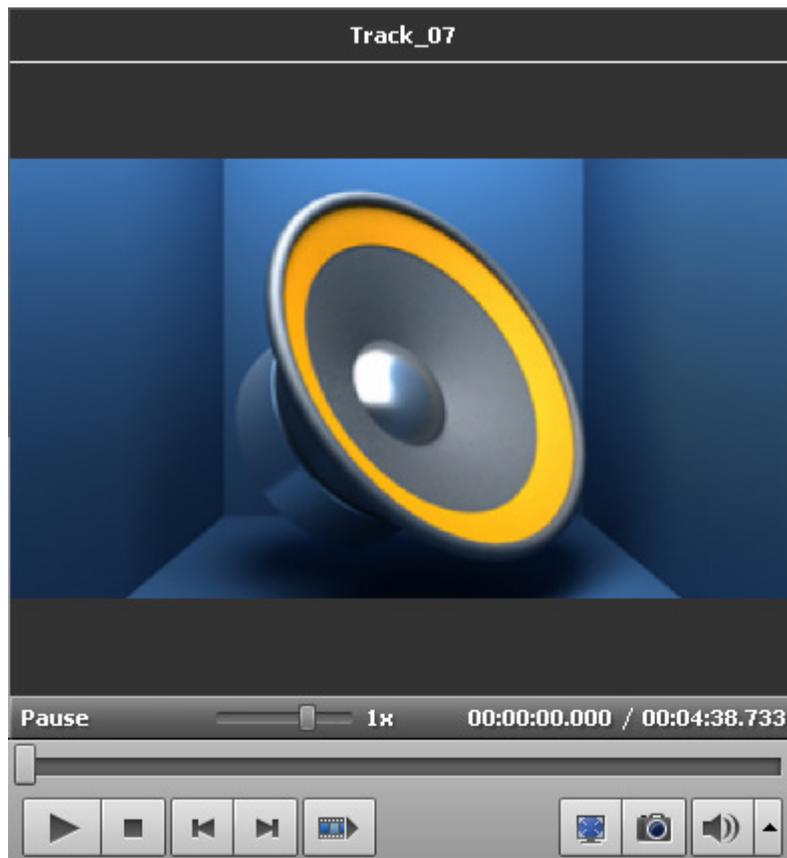


	Rückgängig machen	Benutzen Sie den Button, um die zuletzt durchgeführte Operation rückgängig zu machen.
	Wiederholen	Benutzen Sie den Button, um die zuletzt rückgängig gemachte Operation zu wiederholen.

	Rasterlinien anzeigen	Benutzen Sie den Button, damit vertikale/horizontale Linien des Rasters ein- oder ausgeblendet werden. Das kann von Nutzen sein, wenn man die Überlagerung im Video ausrichten möchte.
	TV-Bereich	Benutzen Sie den Button, damit die Grenzlinien des 4:3 CRT-Bildschirms, 4:3 LCD-Bildschirms und 16:9 LCD-Breitbildschirms ein- oder ausgeblendet werden, so dass man sehen kann, ob das Video und alle seine Elemente richtig auf dem Bildschirm Ihres Formats/Fernseher bei der Wiedergabe angezeigt werden.

Audio

Der **Audiomix** wird verwendet, um einen neuen Soundtrack zu Ihrem Film hinzuzufügen, der den Originalton aus dem Film ersetzen oder z.B. ihn durch Musik ergänzen wird.



Zuerst muss man gewünschtes Audio ins Programm **AVS Video Editor** importieren. Lesen Sie die Sektion **Importierung der Multimediadateien**, um mehr darüber zu erfahren.

Danach wählen Sie einen Audiosoundtrack und **fügen Sie ihn zur Zeitachse hinzu**. Danach kann man das Audio bearbeiten und die Lautstärke des Originaltons und des hinzugefügten Audios ändern. Es ist auch möglich ein an Ihrem PC angeschlossenes Mikrofon zu verwenden, um **Ihre Stimme aufzunehmen** und sie auf den Film zu überlagern.



Hinweis: Es ist möglich nicht nur einen sondern mehrere Tracks hinzuzufügen. Wenn Sie einen Effekt passiv machen möchten, deaktivieren Sie das entsprechende Fenster mit einem Klick aufs Symbol  (es wird zum Symbol ). Um den Effekt wieder aktiv zu machen, klicken Sie darauf noch einmal.

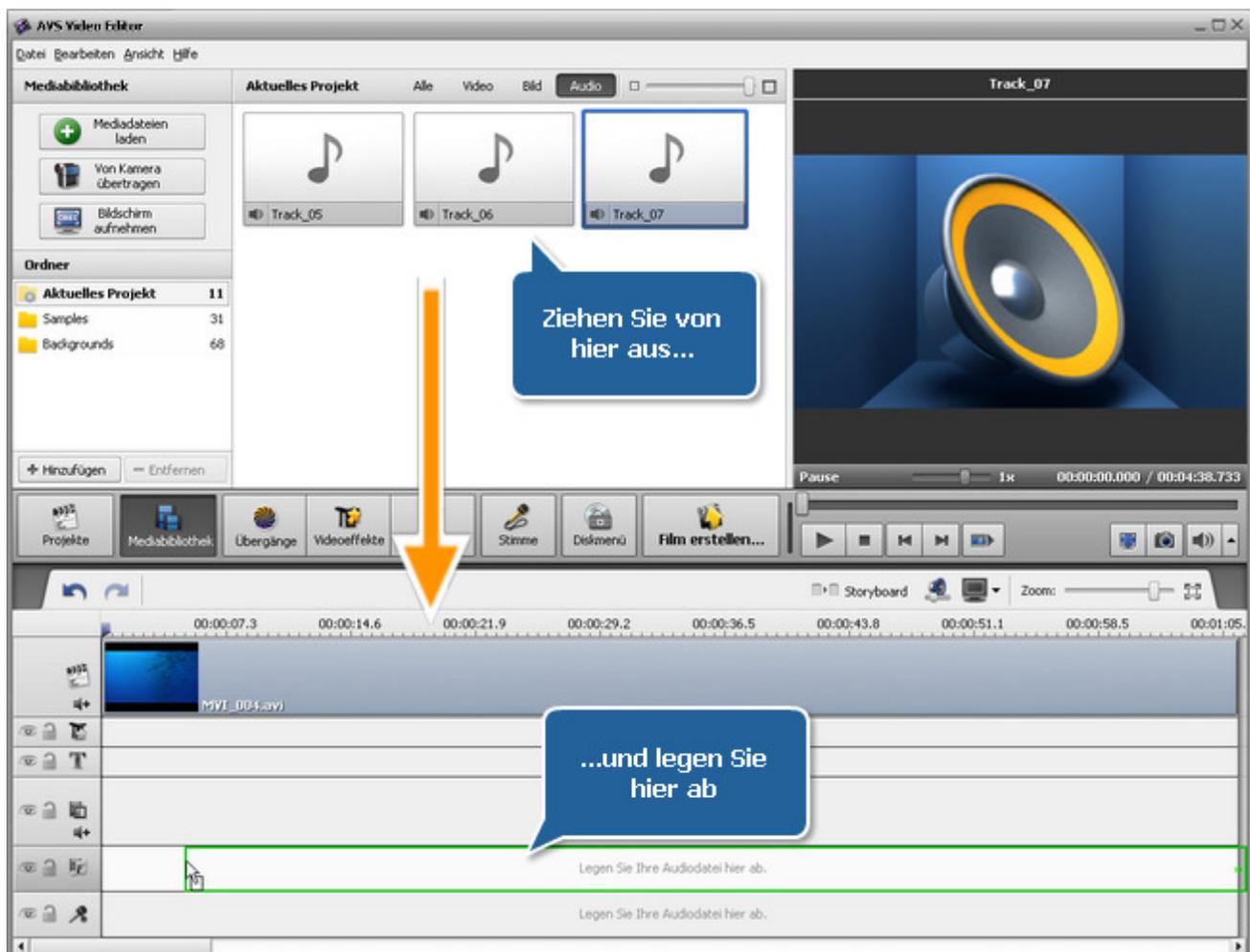
Außerdem kann man das Video im **Vorschaubereich** abspielen, um sicherzustellen, dass der gewünschte Effekt erreicht wurde.



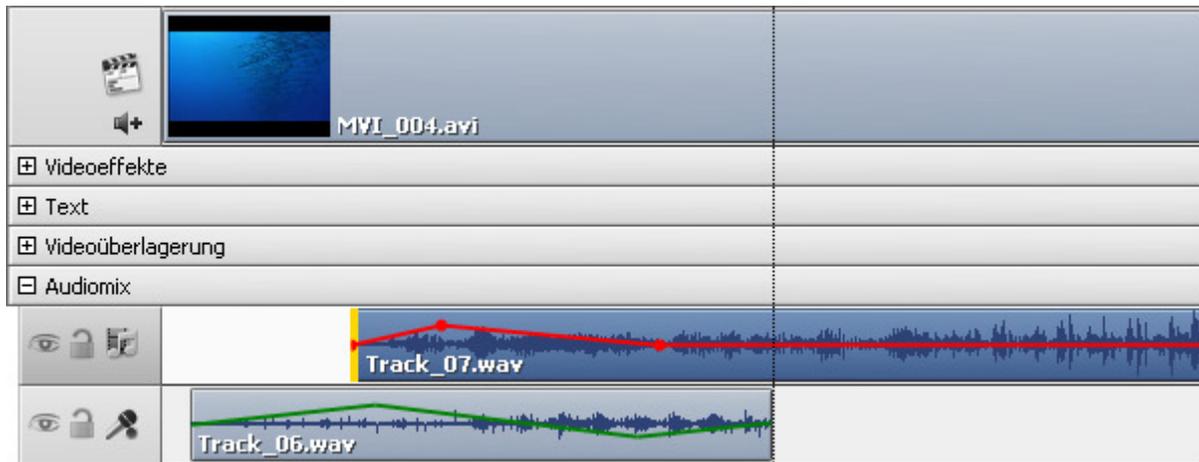
Hinweis: Man kann keine Übergänge zwischen zwei Audioclips hinzufügen. Die Zeitperiode, wenn zwei Audioclips gleichzeitig zu hören sind, wird durch die Überdeckungsmenge zwischen den beiden Audioclips bestimmt. Im Fall der Überdeckung von zwei Audioclips wird die Lautstärke in jedem Audioclip um 50 Prozent gesenkt, während der Bereich abgespielt wird, wo sie einander überdecken.

Hinzufügung des Audiosoundtracks

Nun kann man einen Soundtrack zum **Zeitachsen-/Storyboardbereich** hinzufügen. Zuerst öffnen Sie die Kategorie **Audio** in der **Mediabibliothek Audiomix**. Dann ziehen Sie das gewählte Audio mit der Maus und legen Sie es im **Zeitachsen-/Storyboardbereich** ab:



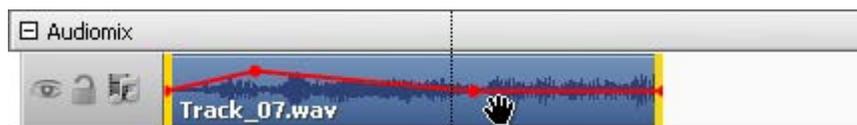
Alternativ kann man auf das gewünschte Audio mit der rechten Maustaste klicken und die Option **Zum Audiomix hinzufügen** im Expressmenü wählen. Der gewählte Audioclip wird auf der **Zeitachse** untergebracht.



Die Dauer des hinzugefügten Audios kann geändert werden, indem man die **Zeitachse** benutzt. Bringen Sie den hinzugefügten Audioclip da unter (er wird in die Gruppe **Audiomix** eingeschlossen) und klicken Sie auf die linke oder rechte Grenze mit der linken Maustaste. Danach, **ohne die Maustaste loszulassen**, ziehen Sie sie in die gewünschte Richtung: nach links oder rechts, um die Dauer des **Audioclips** im Film zu wechseln:

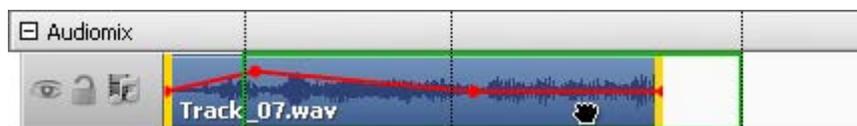


Um die Position des Texteffekts im Film zu ändern, bewegen Sie den Mauszeiger dorthin (er wird zu einer Hand):



Der Mauszeiger auf der Linie **Audiomix**

Klicken Sie mit der linken Maustaste darauf und, **ohne die Maustaste loszulassen**, ziehen Sie ihn nach links bzw. rechts:



Der **Audiomix**, gezogen zu einer anderen Stelle im Film

Es ist auch möglich Audioebenen zwischen zwei Audioclips einzustellen (das Originalaudio, das als Teil des Videoclips aufgenommen wurde, und das Audio, das aufgenommen oder importiert und zum Audioclip hinzugefügt wurde). Durch die Einstellung der Audioebenen wird bestimmt, was für Audio lauter im Vergleich mit dem anderen wird. Bei der Standardeinstellung werden die beiden Audioclips gleich laut abgespielt. Die gewählten Audioebenen werden innerhalb des ganzen Bereichs in Ihrem Film beibehalten. Die Ebenen können so eingestellt werden, dass die Gespräche in Ihrem Videoclip neben der Begleitmusik zu hören sein können. Um die Audioebenen einzustellen, benutzen Sie den Button **Lautstärke und Balance**  auf der **Zeitachsen-/Storyboardleiste**. Das Fenster **Lautstärke und Balance** wird geöffnet:



Ziehen Sie den oberen Schieberegler, um die Ebene des Audios im Hauptvideo einzustellen, den mittleren, um die Ebene des Audios für die Videoüberlagerung einzustellen, und den unteren zur Einstellung der Lautstärke im hinzugefügten Audiomix.

Um die Audioebene im hinzugefügten Audiotrack zu bestimmen, verwenden Sie die Hüllkurve, die auf der Linie für Audiotracks angezeigt wird. Für jeden Audiotrack auf der **Zeitachse** ist eine Hüllkurve zu sehen, die die Lautstärke darstellt.



Man kann sie verschiedenerweise nach Ihrem Projekt ändern. Um einen Steuerungspunkt zur Hüllkurve hinzuzufügen, klicken Sie zweimal innerhalb der Hüllkurvenlinie (wo der Mauszeiger zum doppelseitigen Pfeil wird):



und ein neuer Steuerungspunkt (ein roter Punkt) wird erscheinen. Dann kann man ihn zur beliebigen Stelle ziehen. Um einen Punkt auf der Hüllkurve zu bewegen, klicken Sie, halten Sie den Punkt und ziehen Sie ihn zu einer anderen Stelle:



Man kann die Funktion zum Ausgleich des Übergangs zwischen zwei Tracks verwenden. Wenn der Mauszeiger auf einem Punkt liegt, dann wird der Pfeil zu einem Rhombus.

Hinweis: Wenn Sie den Punkt höher oder niedriger als 20 Pixel von der Tracklinie bewegen, wird der Punkt gelöscht.

Stimmenaufnahme



Wenn Sie ein paar Kommentare zu Ihrem Film hinzufügen möchten, kann man nicht nur **Text einfügen**, sondern auch Stimme vom an der Soundkarte Ihres PCs angeschlossenen Mikrofon aufnehmen.

Betätigen Sie den **zentralen Button Stimme**. Die Leiste der **Stimmenaufnahme** wird verfügbar:



Hier kann man die folgenden Parameter wählen (wenn Sie zwischen den Registerkarten **Lautstärke**, **Quelle**, **Format**, **Optionen** umschalten):

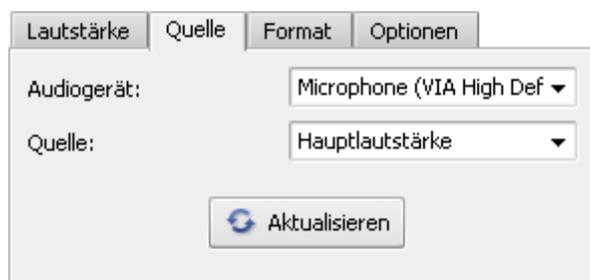
Lautstärke



Hier kann man das Lautstärkeniveau des aufgenommenen Tons bestimmen.

Das Kontrollfeld **Lautstärke automatisch** ist standardmäßig aktiviert. So wird der Lautstärke-Schieberegler deaktiviert. Um den Schieberegler zu aktivieren und das Lautstärkeniveau manuell einzustellen, deaktivieren Sie das Kontrollfeld **Lautstärke automatisch**.

Audioquelle



- **Audiogerät** - das Gerät, das für die Stimmenaufnahme verwendet wird. Klicken Sie aufs Listenmenü und wählen Sie gewünschtes Gerät aus der Liste, wenn Sie über mehr als ein an Ihrem PC angeschlossenes Gerät verfügen.

- **Quelle** - aktiver Eingang des Geräts. Die folgenden Eingänge können abhängig von der Konfiguration des Geräts verfügbar sein:

- Mono Mix - erlaubt Ihnen, den Ton von einem Software-Player oder Hardware-Tuner aufzunehmen, der an Ihrem PC im Mono-Modus angeschlossen ist;
- Stereo Mix - erlaubt Ihnen, den Ton von einem Software-Player oder Hardware-Tuner aufzunehmen, der an Ihrem PC im Stereo-Modus angeschlossen ist;
- SPDIF - erlaubt Ihnen, den Ton von einem externen Gerät aufzunehmen, das durch digitalen Eingang an der Soundkarte Ihres PCs angeschlossen ist;
- Aux - erlaubt Ihnen, den Ton von einem externen Gerät aufzunehmen, das durch den Aux-Eingang (auxiliary = zusätzlich) an der Soundkarte Ihres PCs angeschlossen ist;
- CD Player - erlaubt Ihnen, den Ton von einer Laser-Audio-Disk aufzunehmen, die sich im CD/DVD-ROM-Laufwerk Ihres PCs befindet;
- Line In - erlaubt Ihnen, den Ton von einem externen Gerät aufzunehmen, das durch den Eingang Line In an der Soundkarte Ihres PCs angeschlossen ist;

- Microphone - erlaubt Ihnen, den Ton von einem Mikrofon aufzunehmen, das durch den Eingang Mikrofon an der Soundkarte Ihres PCs angeschlossen ist;
- Phone Line - erlaubt Ihnen, den Ton von einem externen Gerät aufzunehmen, das durch den Eingang Phone Line an der Soundkarte Ihres PCs angeschlossen ist;

Aufnahmeformat

Lautstärke	Quelle	Format	Optionen
Format:		MP3	▼
Frequenz:		44100 Hz	▼
Bitrate:		160 kbps	▼
Kanäle:		2 (Stereo)	▼

- **Format** - der Codec, der für die Audioaufnahme vom Quellgerät verwendet wird. Man kann unter **MP3** (MPEG-1 Layer 3 Codec wird für die Kodierung des aufgenommenen Audios benutzt), **WMA** (Windows Media Audioformat) oder **PCM** (ein unkomprimiertes Format mit besserer Qualität, aber dabei wird mehr Speicherplatz belegt) wählen.
- **Frequenz** - die Samplefrequenz, die in Hertz angegeben und für die Kodierung des Audios verwendet wird.
- **Bitrate** - die Anzahl der Datenpunkte, die für die Berechnung der echten Wellenform benutzt wird (Kilobit pro Sekunde) - je höher der Wert ist,

desto besser wird die Qualität der aufgenommenen Datei und desto höher ihre Größe.

- **Kanäle** - die Anzahl der Kanäle im aufgenommenen Audio (Mono - einkanalig - oder Stereo - zweikanalig).

Optionen

Lautstärke	Quelle	Format	Optionen
<input type="checkbox"/> Stumm einschalten			
<input type="checkbox"/> Aufnahme verzögern		00:00:04	▲▼
<input type="checkbox"/> Zeitlimit		00:01:00	▲▼

- **Stumm einschalten** - benutzen Sie die Option, um den Ton im Hauptvideo ein- oder auszuschalten. Diese Möglichkeit ist nützlich, wenn man Audio aufnimmt und der Vorschauplayer erlaubt Ihnen nicht den Aufnahmeton gut zu hören.
- **Aufnahme verzögern** - benutzen Sie die Option, um die Aufnahme für eine Zeitperiode zu verzögern, diese kann manuell per Tastatur ins entsprechende Feld oder mit den Pfeilen eingegeben werden (Stunden:Minuten:Sekunden).
- **Zeitlimit** - benutzen Sie die Option, um die Aufnahmezeit zeitlich zu

beschränken. Die Zeitperiode, nach der die Aufnahme gestoppt wird, kann manuell oder per Pfeile angegeben werden (Stunden:Min:Sek).

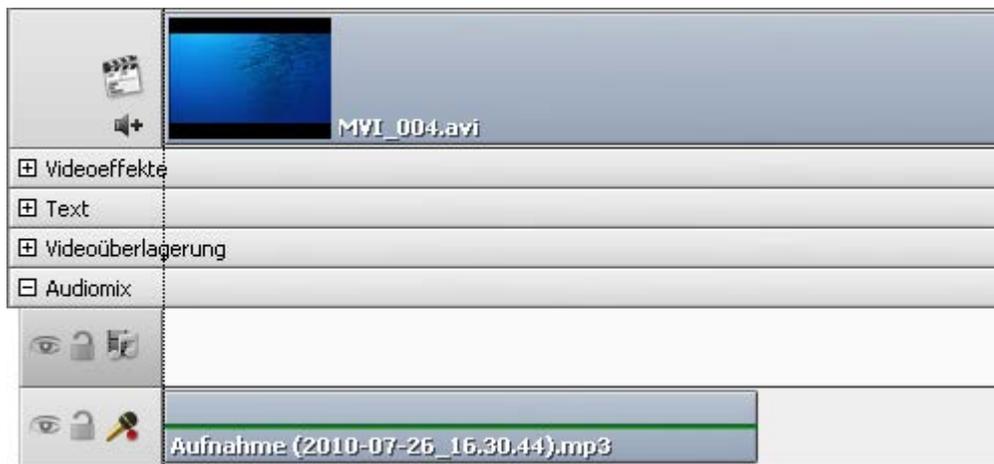


Sobald alles fertig ist, betätigen Sie den Button **Aufnahme beginnen**, um die Aufnahme zu starten.



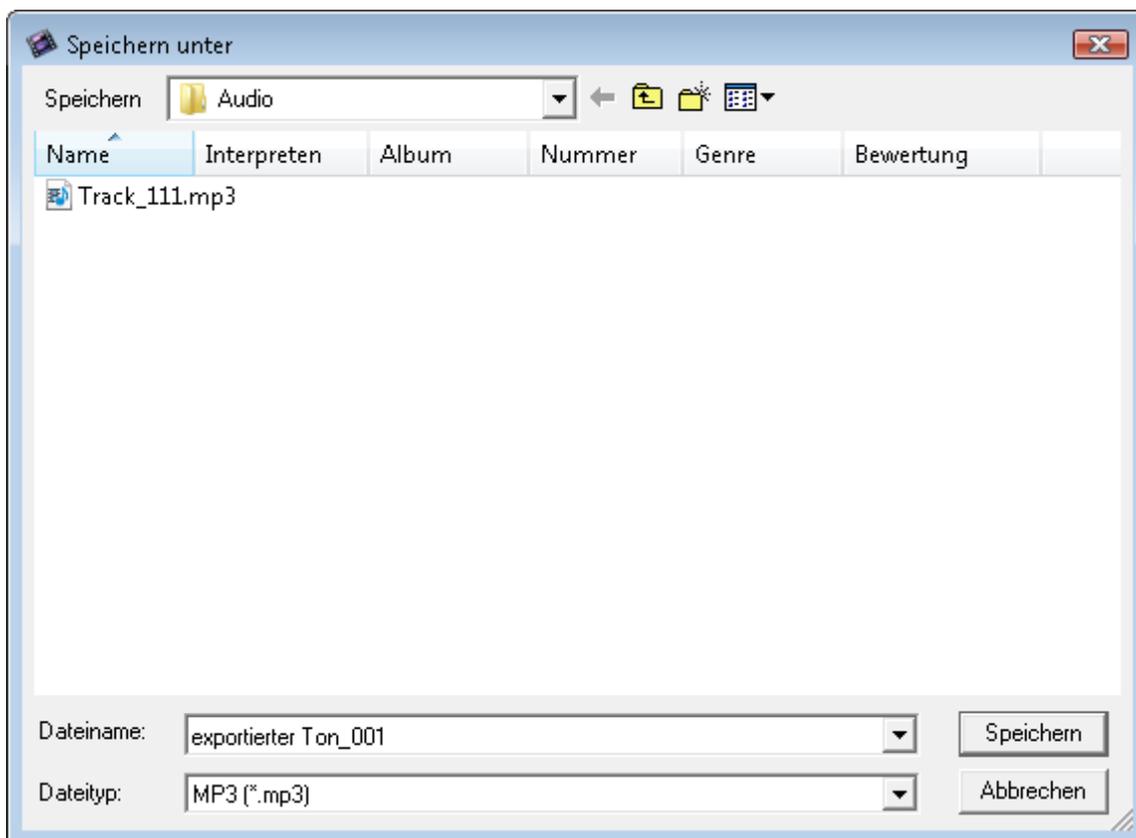
Hinweis: Die Aufnahme beginnt ab der Cursorposition auf der **Zeitachse**. Wenn Sie Stimme ab einer Stelle im Video aufnehmen möchten, stellen Sie sicher, dass die Cursorposition richtig ist.

Sobald Sie auf den Button **Aufnahme beginnen** klicken, wird er zum Button **Aufnahme stoppen**, damit man die Aufnahme nach Bedarf auch stoppen kann. Das aufgenommene Audio kann genauso verwaltet werden wie ein gewöhnlicher **hinzugefügter Audiosoundtrack**:



Exportierung des Audiotracks

Wenn Sie nur den Soundtrack dem Videoclip entnehmen möchten, können Sie es mit Hilfe von der Option **Ton exportieren** im **Expressmenüs** machen. **Klicken Sie mit der rechten Maustaste** auf die Datei im **Datei- und Effektbereich** und wählen Sie die Option **Audio exportieren**. Das folgende Fenster wird geöffnet:



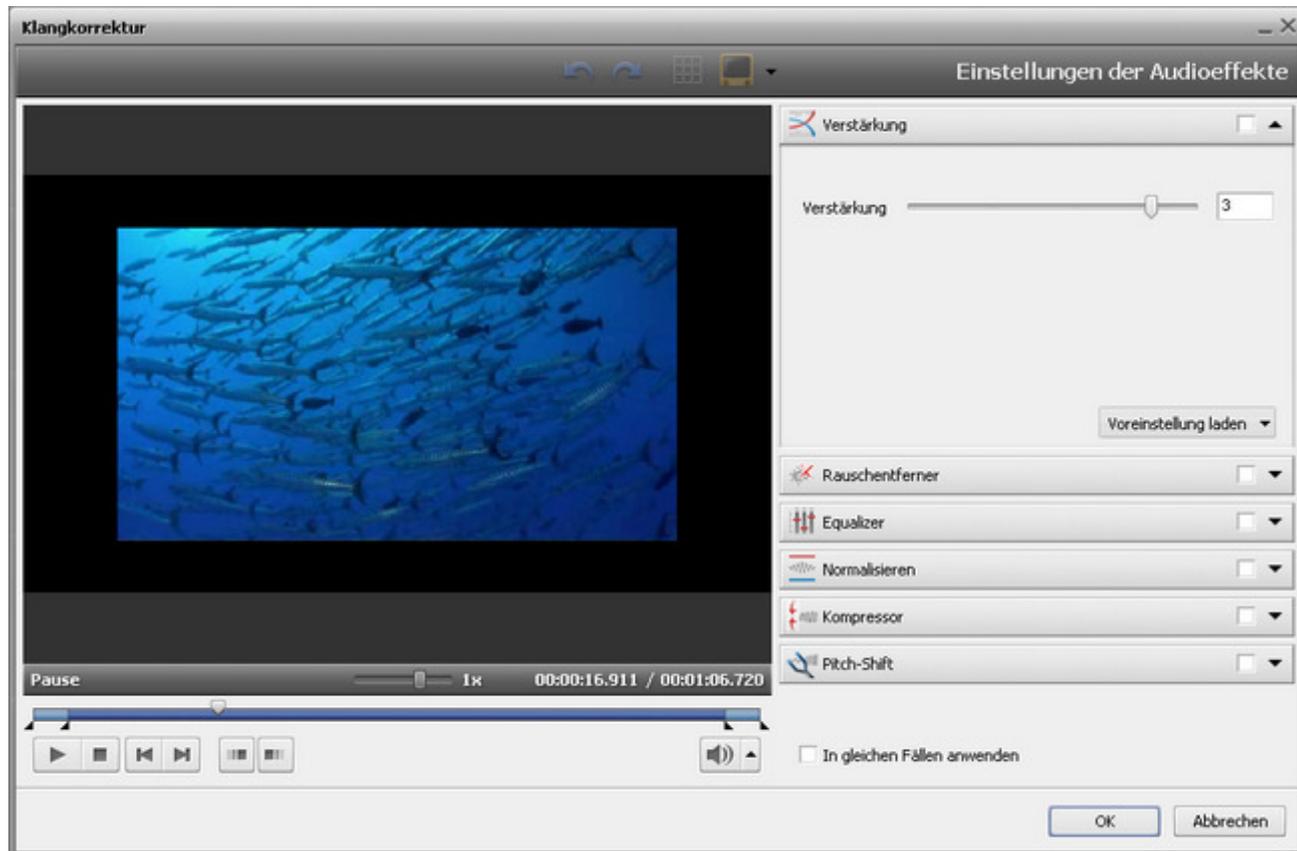
Wählen Sie die Speicherstelle und geben Sie einen Namen für den Audiotrack ein, wählen Sie ein Format: komprimiertes .mp3 (MPEG-1 Layer 3 Codec wird für die Kodierung des exportierten Audios verwendet) oder unkomprimiertes .wav (PCM-Format mit besserer Qualität, die Ausgabedatei wird aber mehr Speicherplatz belegen), und betätigen Sie den Button **Speichern**.

Der Audiotrack wird auf der Festplatte Ihres PCs ins gewählte Format unter dem angegebenen Namen gespeichert und automatisch in die Sektion **Audio** des **Datei- und Effektbereichs** importiert.

Hinweis: Wenn Sie den Audiotrack des importierten Videoclips bearbeiten möchten, ziehen Sie den gewählten Videoclip auf die Linie **Audiomix** des **Zeitachsenbereichs** und legen ihn da ab.

Audioeffekte

Der **AVS Video Editor** erlaubt Ihnen den Audiotrack des importierten Videos durch verschiedene Audioeffekte zu bereichern. Um die Einstellungen vorzunehmen, **bringen** Sie Ihre Videodatei auf dem **Zeitachsen-/Storyboardbereich** unter und klicken auf den Button **Klang** auf der **Zeitachsen-/Storyboardleiste** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Videodatei auf dem **Zeitachsen-/Storyboardbereich** und wählen die Option **Klang** im Expressmenü. Das Fenster **Klangkorrektur** wird geöffnet:



Im rechten Teil des Fensters kann man den Audioeffekt wählen, den Sie anwenden wollen, und seine Einstellungen ändern. Im linken Teil kann man den Auf- sowie Ablendbereich einstellen und sich das Resultat ansehen. Die folgenden Audioeffekte sind verfügbar: **Verstärkung, Rauschentferner, Equalizer, Normalisieren, Kompressor, Pitch-Shift.**

Um den gewünschten Effekt zu übernehmen, aktivieren Sie das Kontrollfeld neben dem Effektnamen. Danach kann man, wenn nötig, den **Auf-** und **Ablendbereich** für den gewählten Effekt einstellen. Ziehen Sie den Cursor  des Schiebereglerbereichs, lassen Sie ihn los, wo der **Aufblendbereich** enden wird und drücken Sie auf . Der **Aufblendbereich** wird bestimmt. Dann ziehen Sie denselben Cursor zur Position, wo der **Ablendbereich** beginnen wird, und drücken Sie auf den Button . Der **Ablendbereich** wird markiert.

Es ist auch möglich den Mauszeiger zum Rand des Schiebereglerbereichs zu bewegen und die Grenzen nach innen oder außen zu ziehen. Wenn Sie den Effekt **Ablenden** einstellen möchten, ziehen Sie die rechte Grenze des Schiebereglerbereichs nach links. Um den Effekt **Aufblenden** zu übernehmen, ziehen Sie die linke Grenze des Schiebereglerbereichs nach rechts (sehen Sie das Bild unten).



Wenn Sie diesen Clip noch einmal, zum Beispiel bei der **Videoüberlagerung**, verwenden möchten und die Einstellungen der Audioverbesserung speichern wollen, aktivieren Sie unten im Fenster das Kontrollfeld **In gleichen Fällen anwenden**.

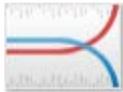


Hinweis: Die Audioverbesserungseinstellungen beeinflussen die Eingabevideodatei nicht.

Klicken Sie auf den Button **OK**, um alle Veränderungen zu übernehmen und weiter mit dem **AVS Video Editor** zu arbeiten oder auf **Abbrechen**, um alle Veränderungen zu verwerfen. Wenn Sie die vorgenommenen Korrekturen speichern, wird die Videodatei mit dem Zeichen  auf dem **Zeitachsen-/Storyboardbereich** markiert.

Das Zeichen **Audioverbesserung** auf der **Zeitachse**

Verstärkung



Der Effekt **Verstärkung** erlaubt Ihnen die Lautstärke bei der Audioaufnahme nach Bedarf zu erhöhen.

Es ist möglich die nötige Voreinstellung im Abrollmenü zu wählen, wenn man auf den Button **Voreinstellung laden** klickt, oder einen gewünschten **Verstärkungswert** bei den **Eigenschaften** des Effekts anzugeben.

Verstärkung

Rauschentferner



Der **Rauschentfernungseffekt** erlaubt dem Benutzer das Rauschen einer bestimmten Frequenz aufgrund der schnellen Fourier-Transformation abzuschwächen.

Es ist möglich die nötige Voreinstellung im Abrollmenü zu wählen, wenn man auf den Button **Voreinstellung laden** klickt, oder einen gewünschten **Senkungswert** anzugeben und eine der verfügbaren **FFT-Optionen** (schnelle Fourier-Transformation) zu wählen.

Senken:

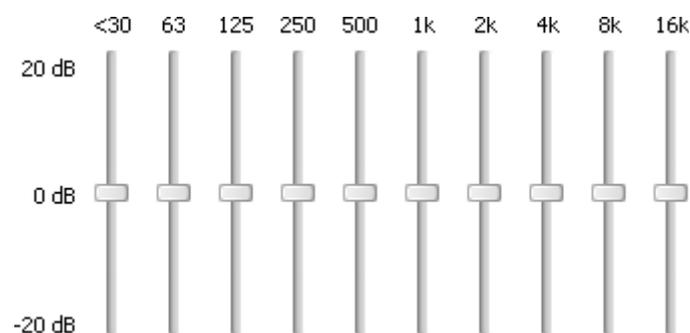
FFT: 64 256 1024

Equalizer



Der Filter **Equalizer** wird verwendet, um das Frequenzmuster der Audiodatei zu ändern, einige Frequenzen zu dämpfen und andere zu verstärken.

Es ist möglich die nötige Voreinstellung im Abrollmenü zu wählen, wenn man auf den Button **Voreinstellung laden** klickt, oder manuell die Eigenschaften zu ändern.



Normalisieren



Benutzen Sie den Effekt **Normalisieren**, um das Tonniveau auszugleichen, indem die Lautstärke im ausgewählten Bereich erhöht oder gesenkt wird. Das heißt, dass der Höchstwert der Lautstärke fixiert wird.

Es ist möglich die nötige Voreinstellung im Abrollmenü zu wählen, wenn man auf den Button **Voreinstellung laden** klickt, oder manuell den gewünschten **Normalisierungswert** anzugeben. Man kann auch das Feld **Justierung der Bias** aktivieren, damit das Hinzufügen des Hochfrequenzsignals zum Audio geregelt wird.

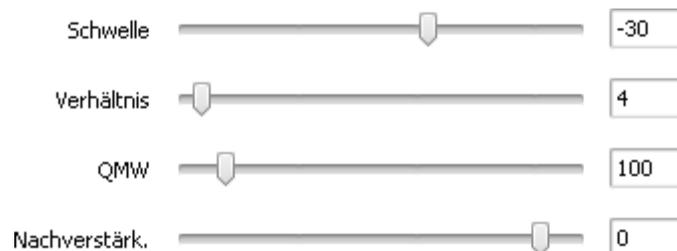


Kompressor



Der Effekt **Kompressor** ist ein Regelverstärkungseffekt, wo der Verstärkungsgrad vom Grad des Eingangs abhängt. In diesem Fall wird diese Verstärkung gesenkt, wenn die Signalebene hoch ist, was die lauten Abschnitte leiser macht, wobei der Dynamikbereich eingeschränkt wird. Der Effekt ist dem Lautstärkereglern gleich und macht laute Töne leiser und leise Töne lauter.

Es ist möglich die nötige Voreinstellung im Abrollmenü zu wählen, wenn man auf den Button **Voreinstellung laden** klickt, oder gewünschte Werte für **Schwelle**, **Verhältnis**, **quadratischen Mittelwert (QMW)** und **Nachverstärkung** anzugeben.



Pitch-Shift



Der Effekt **Pitch-Shift** ändert die Klangfarbe der Stimme und Musik. Der Effekt lässt Basstöne ins Mückensummen umwandeln und umgekehrt. Gewöhnlich wird dieser Effekt beim Vertonen der Zeichentrickfilme genutzt.

Es ist möglich die nötige Voreinstellung im Abrollmenü zu wählen, wenn man auf den Button **Voreinstellung laden** klickt, oder gewünschten Wert für **Rate** anzugeben.

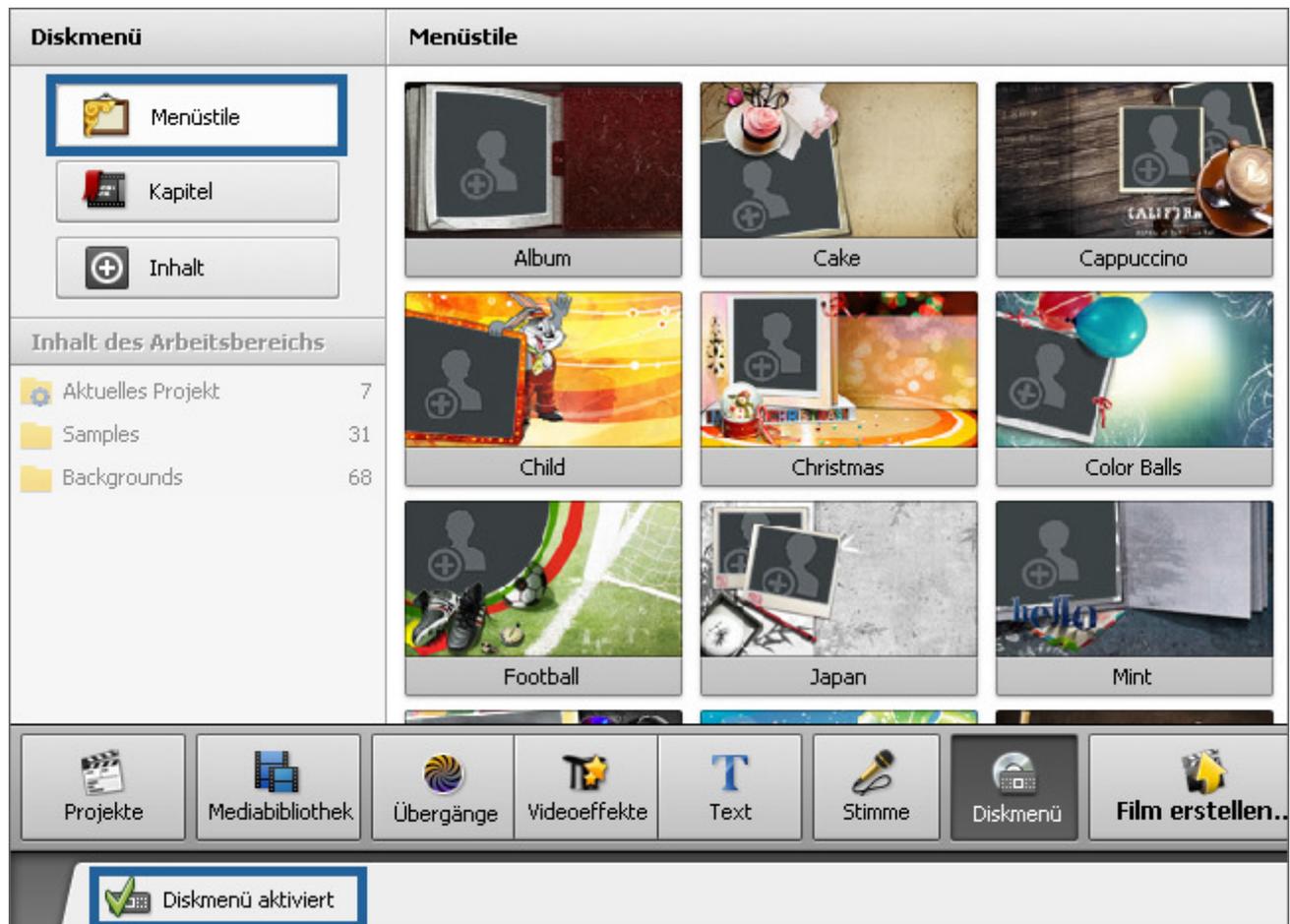


Erstellung des Diskmenüs



Wenn Sie eine DVD- oder Blu-ray-Disc aus Ihrem Projekt erstellen möchten, ist es im **AVS Video Editor** möglich, ein Diskmenü zu erstellen, das einen Hauch von Individualität Ihrem Film verleihen und die Navigation durch die erstellte Disk erleichtern wird.

Klicken Sie auf den **zentralen Button Diskmenü**. Stellen Sie sicher, dass das Kontrollfeld **Diskmenü aktiviert** aktiviert ist. Im Ansichtsmodus **Menüstile** kann man eine Reihe der Voreinstellungen fürs Menü sehen:



Wählen Sie einen **Menüstil**, der zu Ihrem Film am besten passt und klicken Sie zweimal auf sein Bild mit dem Namen, dann wird der Stil aufs Menü angewandt. Sie können die Individualität Ihrem Menü verleihen, indem Sie es **bearbeiten**: das Hintergrundbild, den Diskmenütitel ändern und die Hintergrundmusik hinzufügen.

Einige voreingestellte Menüstile sind nur im Vorschaumodus dargestellt. Um den Menüstil für ihr Diskmenü zu benutzen, klicken Sie zweimal auf den **Menüstil** und laden Sie das komplette Paket mit den Menüstilen von unserer Website herunter.



Erstellen Sie nach dem Wunsch **Kapitel** in Ihrem Video. Wenn es in Ihrem Film keine Kapitel gibt, wird das Videomenü nur mit einem Kapitel erstellt, das den Anfang des Videos startet.

Nachdem Sie einen Stil gewählt und Ihren Film in Kapitel gegliedert haben, kann man das Menü testen, indem man die Registerkarten des Vorschaufensters benutzt:

- Registerkarte **Hauptseite** - zeigt die Menüseite des Hauptvideos an.
- Registerkarte **Seite...** - zeigt die Menüseite des Videos mit Kapiteln an (es kann da mehrere Registerkarten mit den Kapiteln geben, wenn das Video eine Vielzahl von Kapiteln enthält).

Aufteilung des Videos in Kapitel

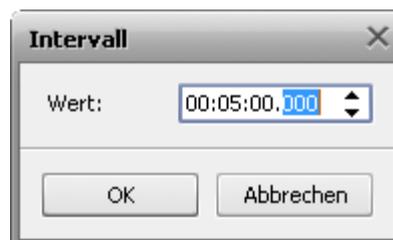


Verwenden Sie den Ansichtsmodus **Kapitel** des **Diskmenüs** und die Buttons auf der **Zeitachse**, um Ihren Film in Kapitel zu gliedern.



Die Kapitel können entweder automatisch erstellt werden, indem man den Button **Kapitel automatisch erstellen** betätigt, oder man kann sie manuell erstellen, indem man die Buttons **Hinzufügen** und **Löschen** betätigt.

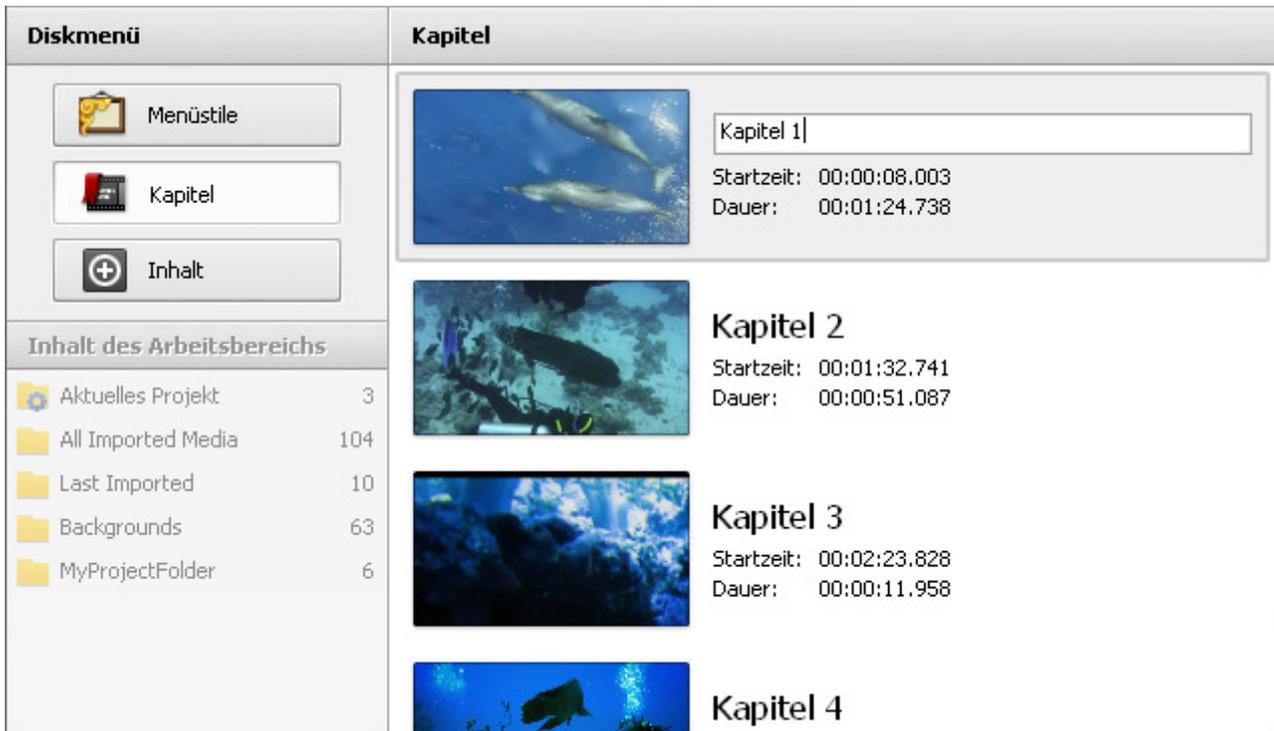
Wenn Sie die erste Option (**Kapitel automatisch erstellen** aus dem Listenmenü **Mehr Optionen**) wählen, muss man zwischen zwei Varianten wählen: **Am Anfang jedes Clips** (in diesem Fall wird ein neues Kapitel am Anfang jedes Clips auf dem **Zeitachsen-/Storyboardbereich** hinzugefügt) oder **In einem Zeitintervall** (in diesem Fall muss man ein Zeitintervall wählen, nachdem ein neues Kapitel erstellt wurde). Das Fenster "Intervall" lässt Sie das nötige Intervall wählen:



Hinweis: Die Option **Am Anfang jedes Clips** wird nur dann Kapitel zum Video hinzufügen, wenn es mehr als einen Clip auf dem **Zeitachsen-/Storyboardbereich** gibt. Wenn es nur einen Clip auf dem **Zeitachsen-/Storyboardbereich** gibt, wird nur ein Kapitel am Anfang des Films erstellt.

Die zweite Option wird auf folgende Weise verwendet: klicken Sie auf die Position auf der Zeitachsenkala, wo Ihr Kapitel beginnen wird, und betätigen Sie den Button **Hinzufügen**, um den Anfang eines neuen Kapitels zu markieren. Oder wählen Sie das vorher hinzugefügte Kapitel und betätigen Sie den Button **Löschen**, um das Kapitel vom Video zu entfernen.

Nachdem Sie alle Kapitel hinzugefügt haben, werden sie im **Datei- und Effektbereich** angezeigt. Hier können Sie Kapitel umbenennen. Dafür klicken Sie zweimal auf das nötige Kapitel, betätigen Sie den Button **Umbenennen** oder wählen Sie die entsprechende Option im Expressmenü.



Bearbeitung des Diskmenüs



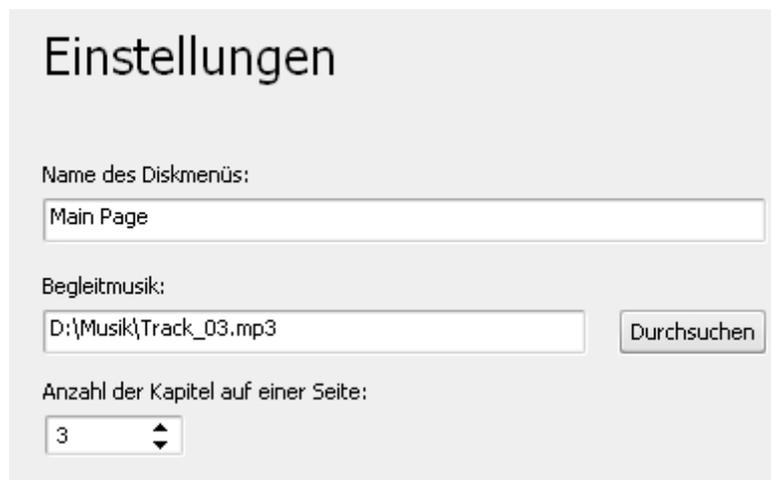
Im Ansichtsmodus **Inhalt** des **Diskmenüs** können Sie den Menüstil individuell einstellen, indem Sie Bilder oder Video hinzufügen. Ziehen Sie dafür eine Mediadatei aus Ihrer Bibliothek und legen Sie sie im entsprechenden **Arbeitsbereich** oder an der speziellen Bildposition des **Vorschaubereichs** ab. Wenn man eine Mediadatei von der Festplatte hinzufügen will, klickt man zweimal auf den nötigen **Arbeitsbereich** oder auf die Bildposition des **Vorschaubereichs**, um das Fenster **Mediadateien laden** zu öffnen und die nötige Datei zu laden.



Man kann den Hintergrundinhalt ändern oder entfernen, indem man die entsprechende Option des Expressmenüs wählt:



Die Sektion **Einstellungen** des **Diskmenüs** lässt Sie einen Titel für Ihre Disk bestimmen, indem Sie ihn im entsprechenden Eingabefeld eingeben, und Musik als Hintergrund für Ihr Menü hinzufügen, indem Sie den Button **Durchsuchen** betätigen, um das Fenster **Musik laden** zu öffnen und die nötige Audiodatei zu wählen. Man kann auch die **Anzahl der Kapitel** bestimmen, die auf einer Menüseite untergebracht werden.



Videoschneiden

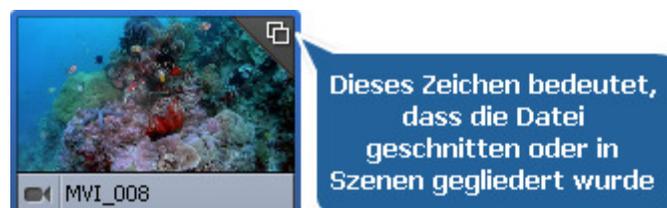
Sie können Ihr Video schneiden, die Szenen erkennen und dazwischen Übergänge hinzuzufügen. Es gibt zwei verfügbare Optionen:

- **Schneiden** - ermöglicht Ihnen die Dauer des Videoclips zu ändern, wobei ungewünschte Szenen am Anfang und Ende des Videoclips ausgeschnitten werden.
- **Mehrfach schneiden** - ermöglicht Ihnen Szenen erkennen zu lassen und den Videoclip zu ändern, wobei ungewünschte Teile an jeder Stelle des Videoclips ausgeschnitten werden.

Um eine der Optionen anzuwenden, öffnen Sie das Fenster **Schneiden** oder **Mehrfach schneiden**.

- Wenn Sie Ihr Video vor der Unterbringung auf dem **Zeitachsen-/Storyboardbereich** schneiden wollen, **klicken Sie mit der rechten Maustaste** auf die Datei in der **Mediabibliothek** und wählen Sie die Option **Schneiden** oder **Mehrfach schneiden**.
- Wenn Sie Ihr Video bei der Bearbeitung schneiden wollen, klicken Sie auf den Bereich des Hauptvideos auf der **Zeitachse** und verwenden Sie den Button **Schneiden** auf der **Zeitachsenleiste**, um das Fenster **Schneiden** zu öffnen. Oder klicken Sie mit der rechten Maustaste das Video auf der **Zeitachse** an und wählen Sie die Option **Schneiden** oder **Mehrfach schneiden**.

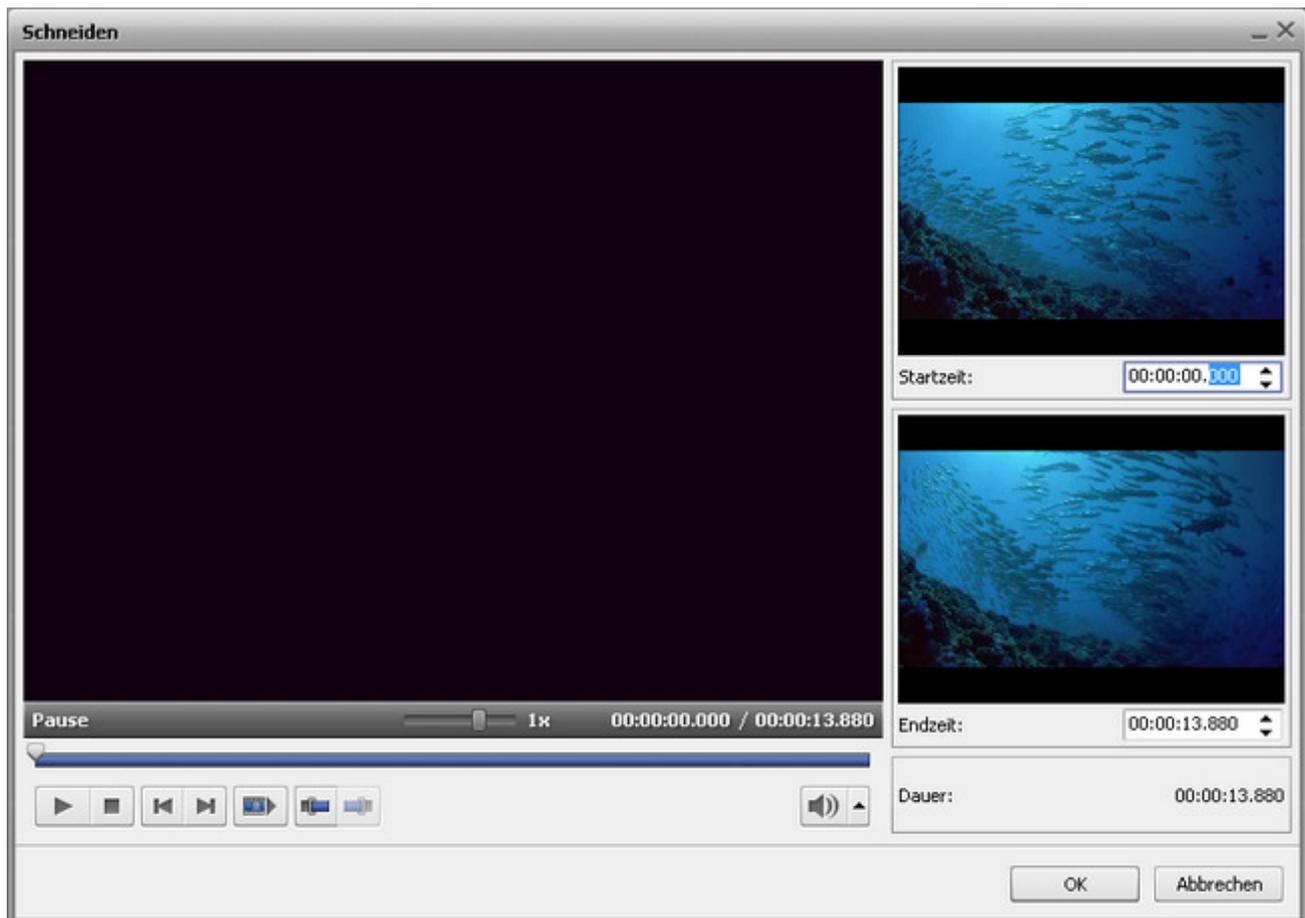
Nachdem Ihr Video mit einer der Optionen **Schneiden** aufgeteilt wird, wird die Datei mit einem speziellen Zeichen auf dem **Datei- und Effektbereich** markiert.



Hinweis: Wenn es einen Audiotrack auf der **Zeitachse** gibt und Sie einen Bereich fürs Löschen mit der Option **Schneiden** oder **Mehrfach schneiden** markiert haben, wird ein Teil der Audiodatei, die im Bereich fürs Löschen liegt, geschnitten. Wenn Sie nicht wollen, dass ein Teil des Tons gelöscht wird, muss man die Linie für **Audiomix sperren**.

Gebrauch der Option "Schneiden"

Die Option **Schneiden** ist ziemlich nützlich, wenn sie einige Episoden am Anfang oder/und Ende des Videoclips ausschneiden möchten. Öffnen Sie das Fenster **Schneiden**.



Die Buttons des Fensters werden folgender Weise betätigt:

Button	Name	Beschreibung
	Abspielen	Der Button wird benutzt, um die Wiedergabe der Videodatei zu beginnen. Sobald er angeklickt wird, wird er zum Button Pause , damit Sie die Wiedergabe nach Bedarf pausieren können.
	Stopp	Der Button wird benutzt, um die Wiedergabe der Videodatei zu stoppen. Sobald Sie darauf klicken, geht der Suchleistenkursor zum Anfang der Datei über.
	Vorheriges Einzelbild	Der Button wird benutzt, um zum vorherigen Einzelbild im Video zu übergehen.
	Nächstes Einzelbild	Der Button wird benutzt, um zum nächsten Einzelbild im Video zu übergehen.
	Nächste Szene	Der Button wird benutzt, um nächste Szene im Videoclip zu finden. Sobald er angeklickt wird, wird er zum Button Erkennung stoppen , damit Sie die Szenenerkennung nach Bedarf stoppen

		können.
	Markierungsanfang	Der Button wird benutzt, um den Anfang des Löschbereichs zu markieren. Das ganze Video links von dieser Markierung wird gelöscht.
	Markierungsende	Der Button wird benutzt, um das Ende des Löschbereichs zu markieren. Das ganze Video rechts von dieser Markierung wird gelöscht.

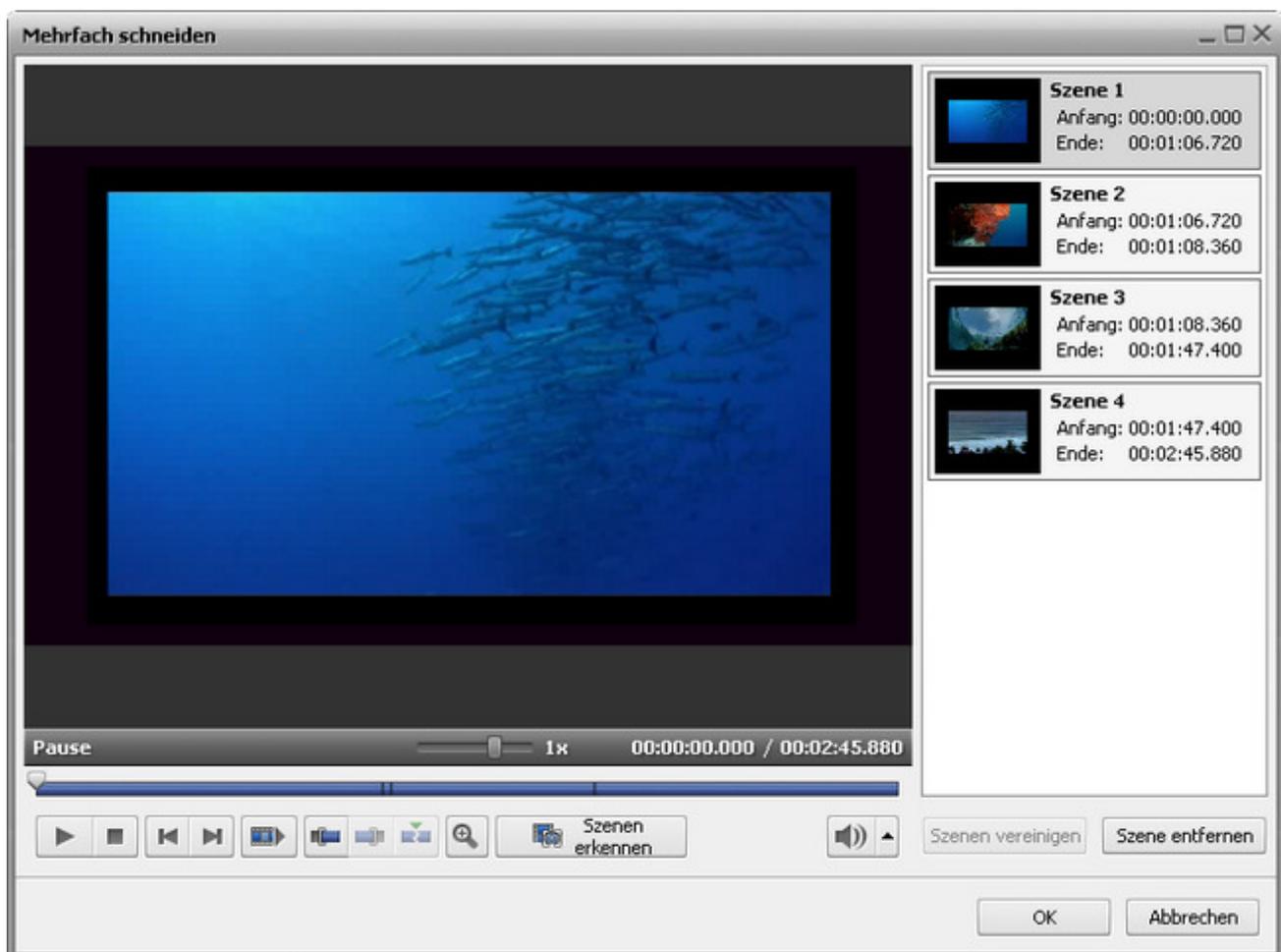
Man muss den Cursor des Schiebereglerbereichs an der Stelle unterbringen, wo Ihr Video beginnen muss. Dafür benutzen Sie die Maustaste. Man kann die exakte Stelle im Video durch die Verwendung der Buttons **Vorheriges Einzelbild** und **Nächstes Einzelbild** oder der Zeitfelder **Startzeit** und **Endzeit** im rechten Teil des Fensters **Schneiden** finden. Die Gesamtdauer des ausgeschnittenen Videos wird unter dem Titel **Dauer** angezeigt.

Klicken Sie auf den Button **Markierungsanfang**, um den Anfang des Videos zu markieren (das ganze Video links von dieser Markierung wird gelöscht), und auf den Button **Markierungsende**, um das Ende des geschnittenen Videos zu bezeichnen (das ganze Video rechts von dieser Markierung wird auch gelöscht), so wird nur der ausgewählte Bereich aufrehalten bleiben.

Um die Änderungen anzunehmen, betätigen Sie den Button **OK**, um die Änderungen abzulehnen und das Fenster **Schneiden** zu schließen, benutzen Sie den Button **Abbrechen**.

Gebrauch der Option " Mehrfach schneiden"

Die Option **Mehrfach schneiden** ist sehr nützlich, wenn man braucht mehrere Szenen in unterschiedlichen Teilen des Videoclips zu entfernen: am Anfang, Ende oder sonst wo inmitten des Videos. Öffnen Sie das Fenster **Mehrfach schneiden**.

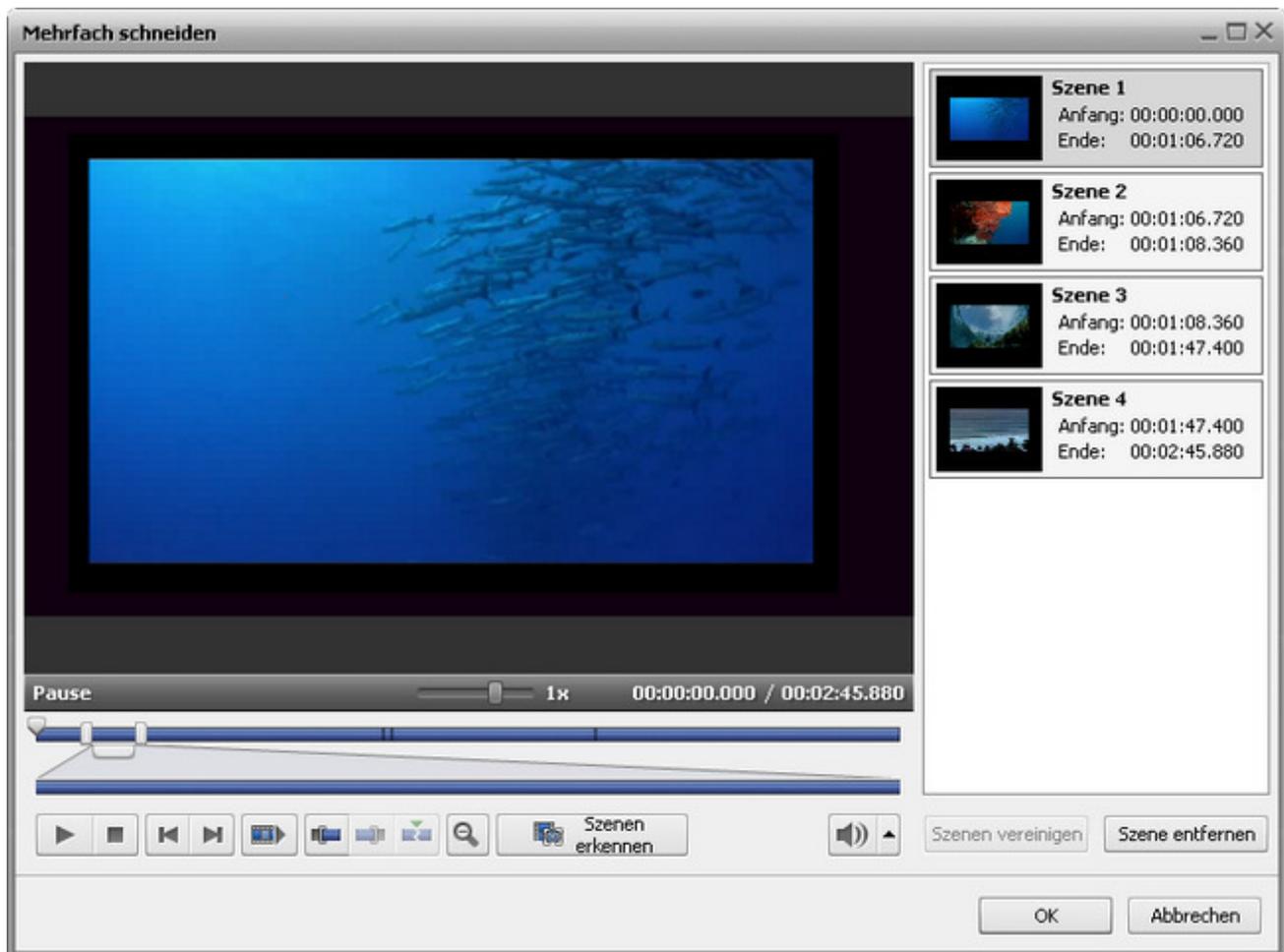


Die Buttons des Fensters werden folgender Weise betätigt:

Button	Name	Beschreibung
--------	------	--------------

	Abspielen	Der Button wird benutzt, um die Wiedergabe der Videodatei zu beginnen. Sobald er angeklickt wird, wird er zum Button Pause , damit Sie die Wiedergabe nach Bedarf pausieren können.
	Stopp	Der Button wird benutzt, um die Wiedergabe der Videodatei zu stoppen. Sobald Sie darauf klicken, geht der Suchleistenkursor zum Anfang der Datei über.
	Vorheriges Einzelbild	Der Button wird benutzt, um zum vorherigen Einzelbild im Video zu übergehen.
	Nächstes Einzelbild	Der Button wird benutzt, um zum nächsten Einzelbild im Video zu übergehen.
	Nächste Szene	Der Button wird benutzt, um nächste Szene im Videoclip zu finden. Sobald er angeklickt wird, wird er zum Button Erkennung stoppen , damit Sie die Szenenerkennung nach Bedarf stoppen können.
	Markierungsanfang	Der Button wird benutzt, um den Anfang des Löschbereichs zu markieren. Das ganze Video links von dieser Markierung wird gelöscht.
	Markierungsende	Der Button wird benutzt, um das Ende des Löschbereichs zu markieren. Das ganze Video rechts von dieser Markierung wird gelöscht.
	Aufteilen	Der Button wird benutzt, um das Video in Szenen an aktueller Kursorposition aufzuteilen.
	Zoom	Der Button wird benutzt, um die Zoomzeitachse zu öffnen (sehen Sie unten).
	Szenen erkennen	Der Button wird benutzt, um die Szenenerkennung zu beginnen.

Beim Anklicken des Buttons **Zoom** wird die Zoomzeitachse angezeigt. Dabei ist auf ihrem oberen Teil die Zeitachse mit dem ganzen Videoclip zu sehen und auf dem unteren Teil sieht man dann den Bereich zwischen  und  in Vergrößerung. Dadurch findet man gewünschte Szenen leichter.



Man kann entweder alle Szenen im Videoclip manuell wählen und die Episoden zum Löschen markieren oder Szenenänderungen automatisch finden lassen. Um die Szenen manuell zu markieren, bewegen Sie den Cursor auf dem Schiebereglerbereich zur Stelle, wo Ihr Video beginnen muss. Dafür verwenden Sie die Maustaste. Es ist möglich die exakte Position im Video mit Hilfe von Buttons **Vorheriges Einzelbild** oder **Nächstes Einzelbild** zu finden.

Klicken Sie auf den Button **Markierungsanfang**, um den Beginn der Szene zu markieren, und auf den Button **Markierungsende**, um das Ende des Löschbereichs zu bezeichnen: Das Video innerhalb des markierten Bereichs wird beibehalten. Genauso lassen sich die anderen Szenen schneiden.

Außerdem bietet der **AVS Video Editor** einen **Szenenerkennungsmechanismus**. Dafür betätigen Sie den Button **Szenenerkennung beginnen** . Das Programm wird bestimmte Zeit in Anspruch nehmen, um alle Szenen im Video zu finden. Danach werden die gefundenen Szenen im rechten Teil des Fensters **Mehrfach schneiden** angezeigt.

Jetzt können Sie eine der Szenen wählen und auf den Button **Szene löschen** klicken, um die Szene aus dem Video zu entfernen, oder wählen Sie mehrere Szenen mit der Maus (dafür verwenden Sie die Tasten **Strg** und **Shift**, drücken Sie darauf und halten Sie sie gedrückt bei der Szenenauswahl) und betätigen Sie den Button **Szenen vereinigen**, um aus den gewählten Szenen eine zu erstellen.

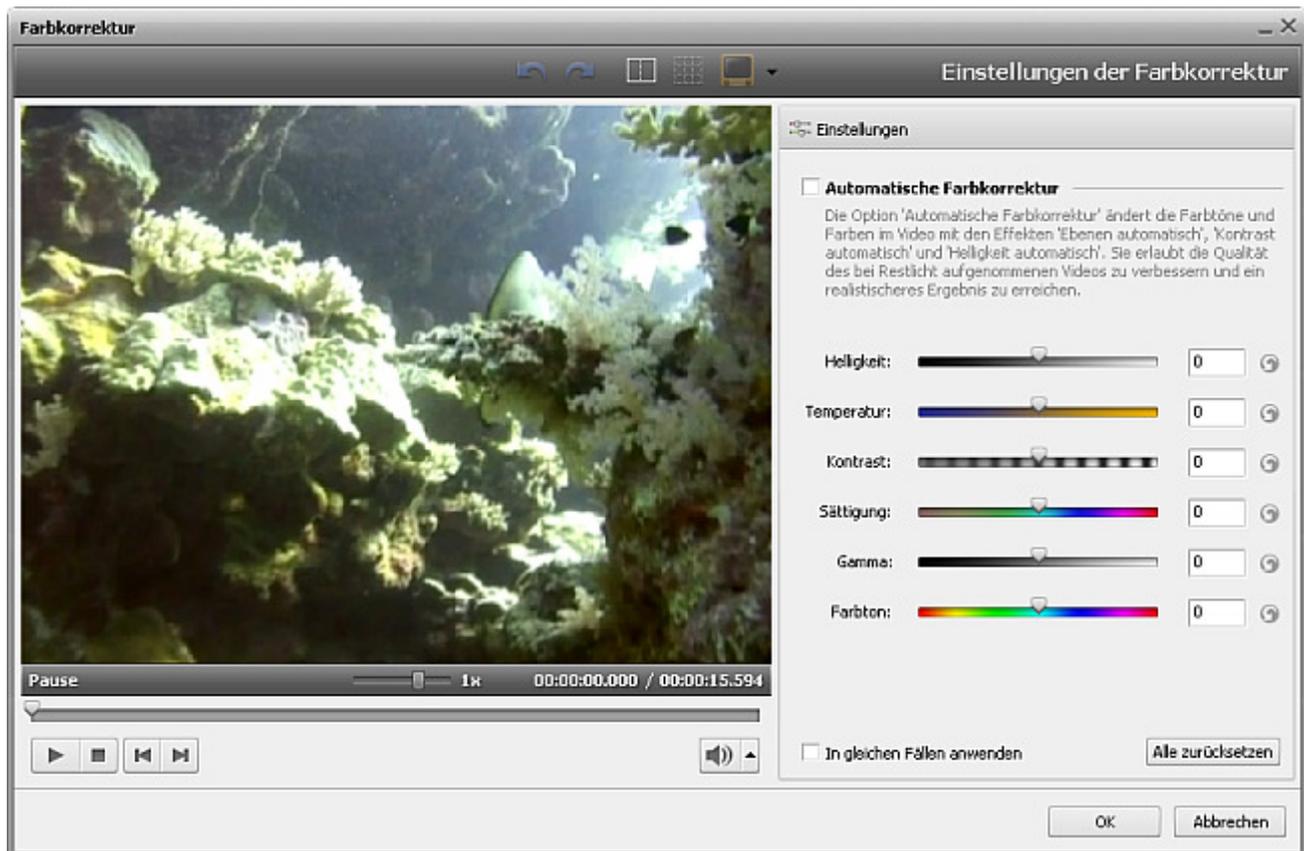
Wenn Sie z.B. die erste Szene und die dritte vereinigen und die zweite entfernen möchten, betätigen Sie bitte dabei den Button **Szenen vereinigen** nicht, weil alle vorher markierten Löschbereiche ignoriert werden. Übergehen Sie zum Hauptfenster zurück, ziehen Sie gewünschte Szenen vom **Datei- und Effektbereich** und legen Sie sie im **Zeitachsen-/Storyboardbereich** ab, um die Bearbeitung fortzusetzen.

Um die Änderungen anzunehmen, betätigen Sie den Button **OK**, um die Änderungen abzulehnen und das Fenster **Mehrfach schneiden** zu schließen, benutzen Sie den Button **Abbrechen**.

Farbkorrektur

Der **AVS Video Editor** erlaubt Ihnen Farbtonumfang, Farbe und Schärfe Ihrer Videodatei einzustellen. Um die Qualität des importierten Videos zu verbessern, **platzieren** Sie bitte Ihre Videodatei auf dem **Zeitachsen-/Storyboardbereich** und drücken auf den Button

Farbe auf der **Zeitachsen-/Storyboard-Leiste** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Videodatei im **Zeitachsen-/Storyboardbereich** und wählen Sie im Expressmenü die Option **Farbe** aus. Das Fenster **Farbkorrektur** wird geöffnet:



Im rechten Teil des Fensters kann man Farben durch Anwendung bestimmter Videoeffekte verbessern, im linken Teil kann man sich das Resultat ansehen. Verwenden Sie den Button **Vorschaufenster aufteilen**, um das Resultat vor- bzw. nachher zu vergleichen.

Verwenden Sie die Option **Automatische Farbkorrektur**, um Videos automatisch zu korrigieren. Oder wählen Sie einen der Videoeffekte abhängig vom gewünschten Ergebnis:

- Der Effekt **Helligkeit** wird verwendet, um einfache Korrekturen des Farbtonumfangs in der Datei durchzuführen. Die Helligkeit ist eine relative Beleuchtungsstärke oder Dunkelheit der Farbe.
- Der Effekt **Temperatur** erlaubt, Ihr Video auf warme (rot) oder kalte (blau) Farben umzustellen. Negative Werte stellen kalte Farben dar und positive Werte wandeln ihr Videobild in warme Farben um.
- Der Effekt **Kontrast** erlaubt, den Kontrast einzustellen. Die Werte können von -100 bis +100 variieren.
- Der Effekt **Farbton** wird verwendet, um den Farbton des ganzen Bildes einzustellen. Die Farbtoneinstellung stellt eine Bewegung um den Farbkreis dar. Der Farbton ist eine Farbe, die von einem Objekt reflektiert oder durch das Objekt übertragen wird. Er wird als eine Stellung auf dem Standardfarbkreis gemessen und in Grad zwischen -180 und 180 angegeben. Farbton wird in allgemeiner Verwendung mit solchen Farbnamen wie rot, orange oder grün identifiziert.
- Der Effekt **Sättigung** ist die Intensität und Reinheit von Farbe. Er macht die Farben entweder mehr gesättigt oder unauffällig und stellt die Menge von Grau im Vergleich zum Farbton dar, wird gemessen von -100 (grau) bis 100 (volle Sättigung).
- Der Effekt **Gamma** wird verwendet, um Helligkeit der Mitteltonwerte abzumessen und Pixelwerte in einem Bild zu ändern. Ein höherer Gammawert führt zu einem insgesamt helleren Bild.

Sie können die Einstellungen für Farbkorrektur bestimmen, wenn Sie den Schieberegler bewegen oder den nötigen Wert per Tastatur im entsprechenden Feld eingeben. Wenn Sie das gewünschte Resultat nicht erreicht haben, klicken Sie auf den Button  neben dem Eingabefeld oder auf den Button **Alle zurücksetzen** und probieren Sie noch einmal.

Wenn Sie diesen Videoclip noch einmal verwenden wollen, zum Beispiel für die **Videoüberlagerung** und die Einstellungen der Farbkorrektur speichern möchten, markieren Sie das Kontrollfeld **In gleichen Fällen anwenden** im unteren Teil des Fensters.

Hinweis: Die Einstellungen der Farbkorrektur werden Ihre Eingabedatei nicht beeinflussen.

Klicken Sie auf den Button **OK**, um alle Änderungen zu übernehmen und weiter mit dem **AVS Video Editor** zu arbeiten, oder auf **Abbrechen**, um alle Änderungen zu verwerfen. Wenn Sie die angewandten Einstellungen speichern, wird die Videodatei mit dem Zeichen  auf dem **Zeitachsen-/Storyboardbereich** markiert.



Das Zeichen **Farbkorrektur** auf der **Zeitachse**



Das Zeichen **Farbkorrektur** auf dem **Storyboard**

Arbeit mit der Funktion "Zuschneiden"

Wenn man Videodateien mit einem **Bildseitenverhältnis importiert** und dann **das Seitenverhältnis für den Ausgangsfilm ändert**, können zwei unterschiedliche Situationen auftreten, die gleicher Weise gelöst werden können:

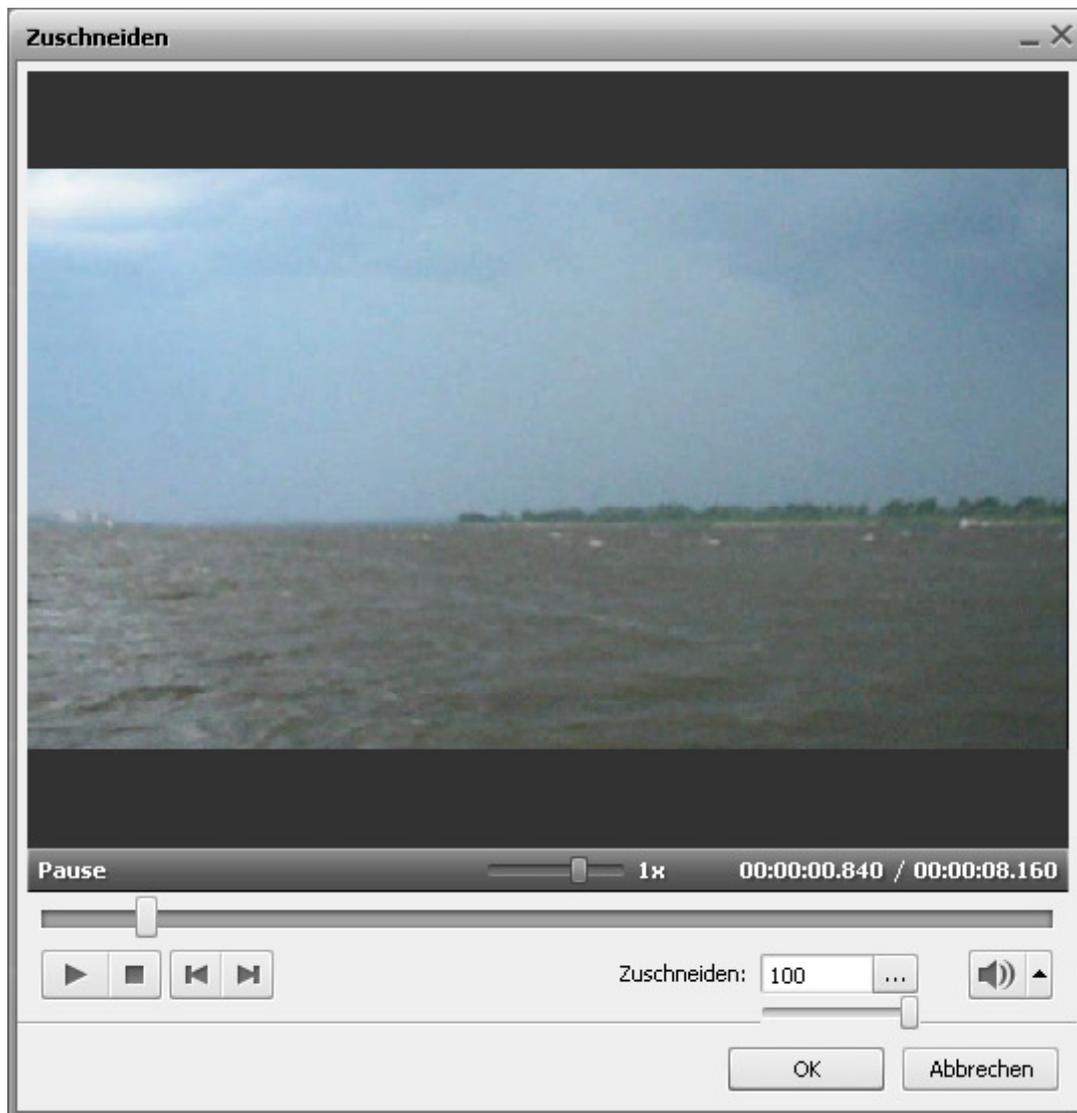
- die Quelldateien haben das Bildseitenverhältnis **4:3** und die Zieldatei wird das Bildseitenverhältnis **16:9** haben, dann werden **Mattes** (schwarze Balken) an der linken und rechten Seite des Videobildes hinzugefügt, damit die Verzerrung vermieden wird;
- die Quelldateien haben das Bildseitenverhältnis **16:9** und die Zieldatei wird das Bildseitenverhältnis **4:3** haben, dann werden **Mattes** (schwarze Balken) ober- und unterhalb des Videobildes hinzugefügt, damit die Verzerrung vermieden wird.

In den beiden Fällen kann man schwarze Balken loswerden, indem man die Option **Zuschneiden** im **AVS Video Editor** verwendet. **Wählen Sie das gewünschte Bildseitenverhältnis** und klicken Sie aufs Video auf der **Zeitachse** mit der rechten Maustaste. Wählen Sie die Option **Zuschneiden**. Das Fenster **Zuschneiden** wird geöffnet:



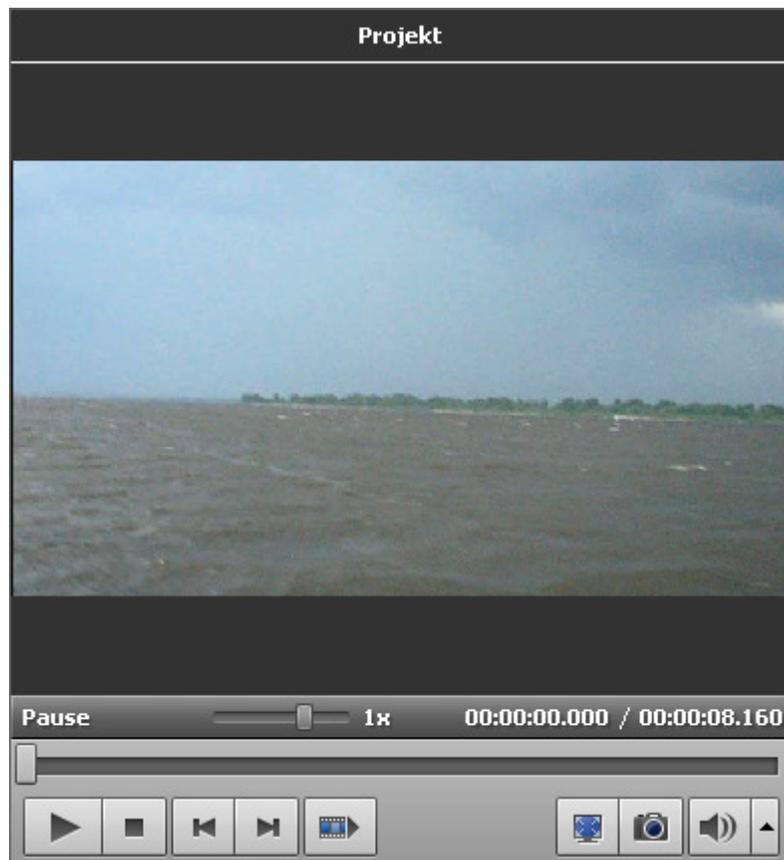
Auf dem oben gegebenen Bild kann man ein Beispiel für die erste Variante der Seitenverhältnisänderung sehen: Das Quellvideo mit 4:3 wird zu einer Datei mit dem Verhältnis 16:9. Wie Sie sehen können, wurden schwarze Balken an beiden Seiten des Videos hinzugefügt, damit das Video dem 16:9-Einzelbild passt (schwarze Balken werden oben und unten eingefügt, nur damit das Videobild ins quadratische Playerfenster passt, und sie werden eigentlich zum Video nicht hinzugefügt).

Jetzt wenn Sie das Feld **Zuschneiden:** benutzen und auf den Button klicken, wird der Schieberegler  verfügbar, dadurch kann man den sichtbaren Teil des Videos ändern. Bewegen Sie den Schieberegler mit der Maus, um schwarze Balken loszuwerden:



Hinweis: Durch die Funktion **Zuschneiden** wird das Videobild vergrößert, so dass es der neuen Bildgröße mit einem anderen Seitenverhältnis passt. Das heißt, dass ein Teil des Videos, und zwar oberer und unterer Teil des Videobildes, abgeschnitten wird und verloren geht.

Und so wird das transformierte Video im **Vorschaubereich** aussehen:



Wie Sie sehen können, hat das Ausgabevideo schwarzen Balken auf keiner der Seiten. Aber es ist ein wenig vergrößert und oben sowie unten abgeschnitten. So muss man entscheiden, worauf Sie mehr Wert legen: Video, das Ihrem Fernsehbildschirm passt, oder das ganze Quellvideobild.

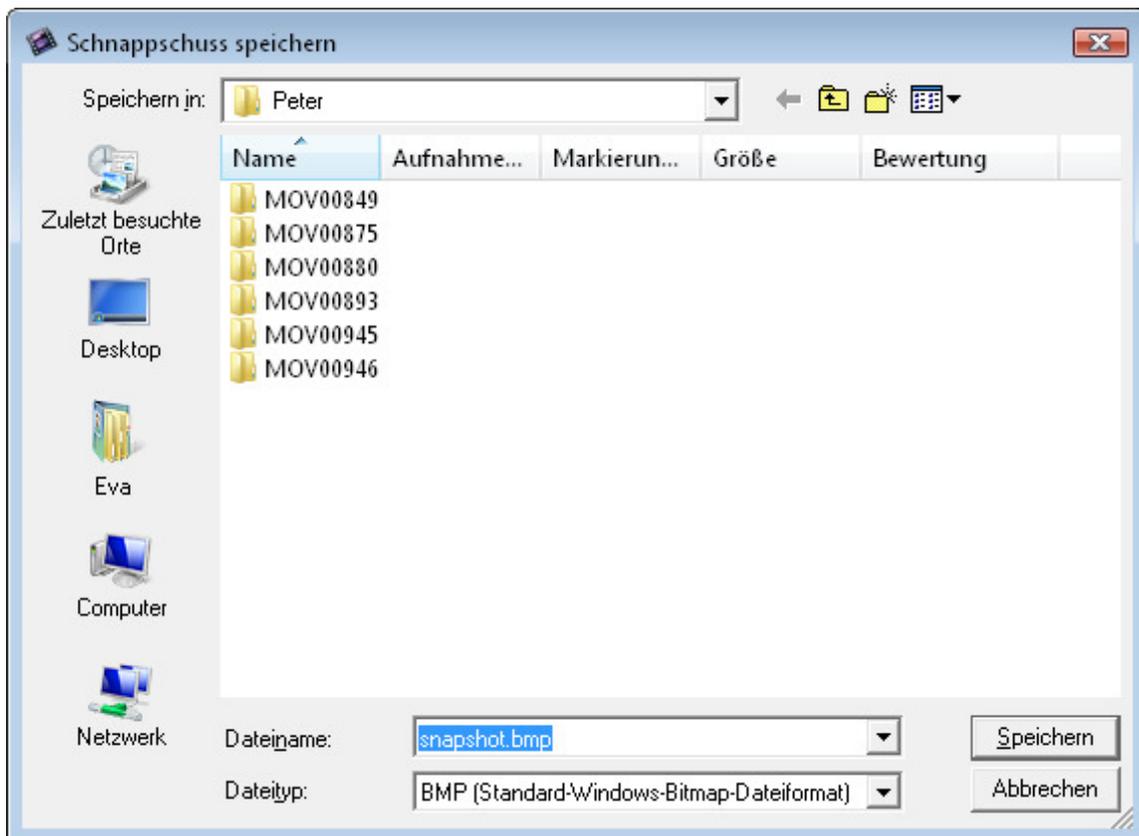
Aufnahme von Schnappschüssen

Wenn Sie einen bestimmten Moment in Ihrem Videoclip fassen und ihn in Ihren zukünftigen Film einschließen möchten, verwenden Sie die Funktion **Schnappschuss**. Die Aufnahme eines Schnappschusses dauert ein paar Sekunden und ist sehr einfach mit dem **AVS Video Editor** zu machen.

Bringen Sie Ihren Videoclip auf der **Zeitachse** unter und finden Sie gewünschtes Einzelbild, indem Sie den **Zeitachsenkursor** bewegen oder den Schieberegler unter dem **Vorschaufenster** verwenden. Danach klicken Sie auf den Button **Schnappschuss**



. Das folgende Fenster wird erscheinen:



Hier kann man eine Speicherstelle für den Schnappschuss wählen, einen Namen der Datei geben und das Listenmenü öffnen, um ein entsprechendes Dateiformat dafür zu wählen. Es gibt eine Anzahl von Formaten, in die man die erstellte Bilddatei speichern kann:

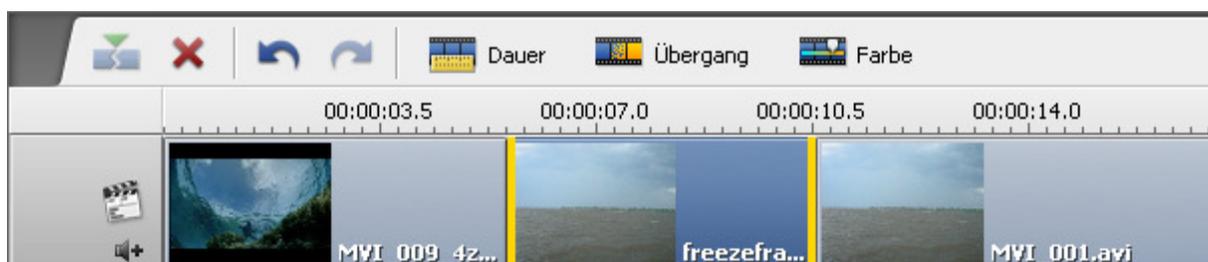
- **BMP** (Standard-Windows-Bitmap-Dateiformat)
- **WMF** (Standard-Windows-Metafile-Format)
- **EMF** (Enhanced-Windows-Metafile-Format)
- **JPEG** (Joint-Photographic-Expert-Group-Dateiformat)
- **GIF** (Graphics-Interchange-File-Format)
- **PNG** (Portable-Network-Graphics-Dateiformat)
- **TIFF** (Tagged-Image-File-Format)

Danach betätigen Sie den Button **Speichern**. Wenn Sie diese Bilddatei in Ihrem aktuellen Projekt verwenden möchten, **importieren** Sie sie in den **Datei- und Effektbereich, bringen** Sie sie auf dem **Zeitachsen-/Storyboardbereich** unter und bearbeiten Sie Ihren Film weiter.

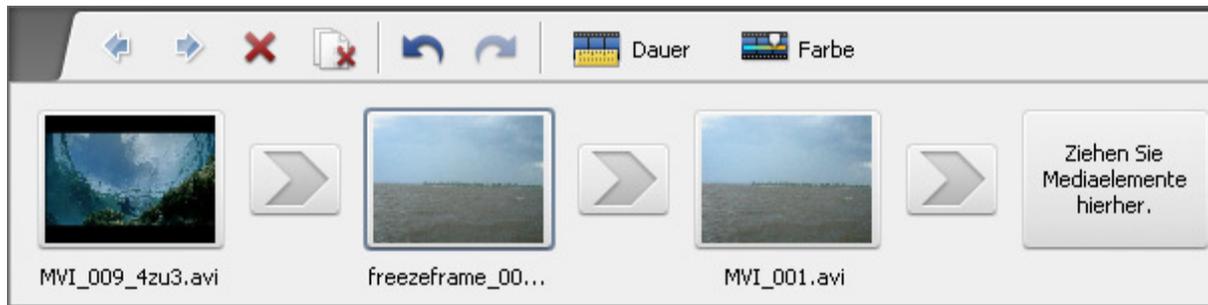
Option "Standbild"

Die Option **Standbild** erlaubt Ihnen ein Standbild von Ihrem Videoclips zu machen. Das ist ein spezieller Effekt, wenn ein Einzelbild immer wieder angezeigt wird. Bewegen Sie den Mauszeiger auf der **Zeitachse**, um das nötige Einzelbild zu finden, das Sie stehenbleiben lassen wollen, dann wählen Sie die Option **Standbild** in der Sektion **Bearbeiten** des **oberen Menüs**.

Das Standbild wird so ähnlich auf der **Zeitachse** aussehen:



Es kann auch auf dem **Storyboard** angezeigt werden:



Die Funktion **Standbild** erstellt eine Bilddatei im Format **PNG**, die standardmäßig **freezeframe_001**, **freezeframe_002**, usw. benannt wird. Die neu erstellten Bilder werden automatisch zur Kategorie **Bild** in der **Mediabibliothek** hinzugefügt.

Die Dauer des Standbildes kann geändert werden, wenn man auf den Button **Dauer** auf dem **Zeitachsen-/Storyboardbereich** klickt, oder wenn man die rechte Maustaste betätigt und im **Expressmenü** die Option **Dauer** wählt. Das Fenster **Dauer** wird erscheinen und man kann den nötigen Wert entweder per Tastatur oder mit dem Pfeil-Button eingeben. Klicken Sie dann auf den Button **OK**, um die eingestellte Dauer des Bildes zu übernehmen.

Einstellung der Wiedergabegeschwindigkeit

Der **AVS Video Editor** erlaubt Ihnen die Wiedergabegeschwindigkeit des Videoinhaltes, der auf dem **Zeitachsen-/Storyboardbereich** untergebracht ist, zu ändern. Verwenden Sie diese Eigenschaft, um zu langsame oder zu schnelle Episoden durch Beschleunigung oder Verlangsamung Ihrer Clips zu korrigieren. Man kann auf solche Weise interessante Effekte erreichen, wenn man die Wiedergabegeschwindigkeit einstellt. Bei der höheren Geschwindigkeit klingt die Stimme leise und komisch, während die niedrigere Geschwindigkeit die Stimme groß und drohend macht.

Wählen Sie den Videoclip durch Anklicken auf der Linie für **Hauptvideo** oder für **Videoüberlagerung** und drücken Sie dann auf den Button **Geschwindigkeit** auf der **Zeitachsen-/Storyboardleiste**. Das folgende Fenster wird erscheinen:



Der Bereich **Geschwindigkeit** zeigt den aktuellen Geschwindigkeitswert, klicken Sie auf den Button **...** und stellen den Geschwindigkeitswert durch Bewegung des **Schiebereglers** ein: 

- Die Werte von **0x** bis **0,9x** senken die Wiedergabegeschwindigkeit.
- Beim Wert **1x** wird das Video mit der normalen Geschwindigkeit abgespielt.
- Die Werte von **1,25x** bis **12x** erhöhen die Wiedergabegeschwindigkeit.



Hinweis: Mit dieser Funktion kann man zur Zeit nur die **Vorwärts**wiedergabegeschwindigkeit ändern.

Den Videoclip kann man im **Vorschaubereich** abspielen, um sicher zu stellen, dass die angewandten Veränderungen Ihrem Bedarf entsprechen.

Wenn Ihre Videodatei einen Audiotrack beinhaltet, kann die Audiowiedergabegeschwindigkeit gemäß der Videostromgeschwindigkeit geändert oder überhaupt ausgeschaltet werden. Wählen Sie die Optionen **Ausdehnen** im Abrollmenü **Ton**, um die Geschwindigkeit des Audios einzustellen, oder **Stumm**, um die Geschwindigkeit des Videos zu bearbeiten, ohne begleitendes Audio zu korrigieren.

Klicken Sie auf den Button **OK**, um alle Veränderungen zu übernehmen, oder auf den Button **Abbrechen**, um alle Veränderungen zu verwerfen und das Fenster **Geschwindigkeit** zu schließen. Wenn Sie die durchgeführten Einstellungen speichern, wird Ihr Video mit diesem Zeichen  auf dem **Zeitachsen-/Storyboardbereich** markiert.

Das Zeichen **Geschwindigkeit** auf der **Zeitachse**Das Zeichen **Geschwindigkeit** auf dem **Storyboard**

Gebrauch der Videostabilisierung

Der **AVS Video Editor** erlaubt Ihnen verwackelte Aufnahme Ihres Videoinhalts, der auf dem **Zeitachsen-/Storyboardbereich** untergebracht ist, zu stabilisieren. Verwenden Sie diese Funktion, um Flackern oder Verschwimmen zu reduzieren, die durch Kamerabewegung produziert werden.

Wählen Sie und klicken Sie auf den Videoclip auf der Linie für **Hauptvideo** und wählen Sie die Option **Stabilisierung** in der Sektion **Bearbeiten** im **oberen Menü** oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Datei, die auf der Zeitachse liegt, und wählen Sie die entsprechende Option. Das folgende Fenster wird erscheinen:



Auf der rechten Seite des Fensters kann man Stabilisierungseinstellungen bestimmen, auf der linken Seite kann man das Ergebnis abspielen. Verwenden Sie den Button **Vorschaubereich aufteilen**, um das Video davor und danach zu vergleichen.

Aktivieren Sie das Feld **Video stabilisieren**, um einen Stabilisierungsgrad zu wählen. Verwenden Sie den Schieberegler **Kompensierung**, um den Stabilisierungsgrad niedriger oder höher zu stellen. Um zu erfahren, welcher Grad am besten zu Ihrem Video passt, verwenden Sie die **Wiedergabesteuerelemente**. Man kann auch die Option **Einzelbild sperren** aktivieren, um mehr sichtbare Ergebnisse zu erreichen.

Um alle Änderungen zu übernehmen, klicken Sie auf den Button **OK**, um alle Änderungen zu verwerfen und das Fenster **Stabilisierung** zu schließen, verwenden Sie den Button **Abbrechen**. Wenn Sie die durchgeführten Einstellungen speichern, wird Ihr Video mit diesem Zeichen  auf dem **Zeitachsen-/Storyboardbereich** markiert.



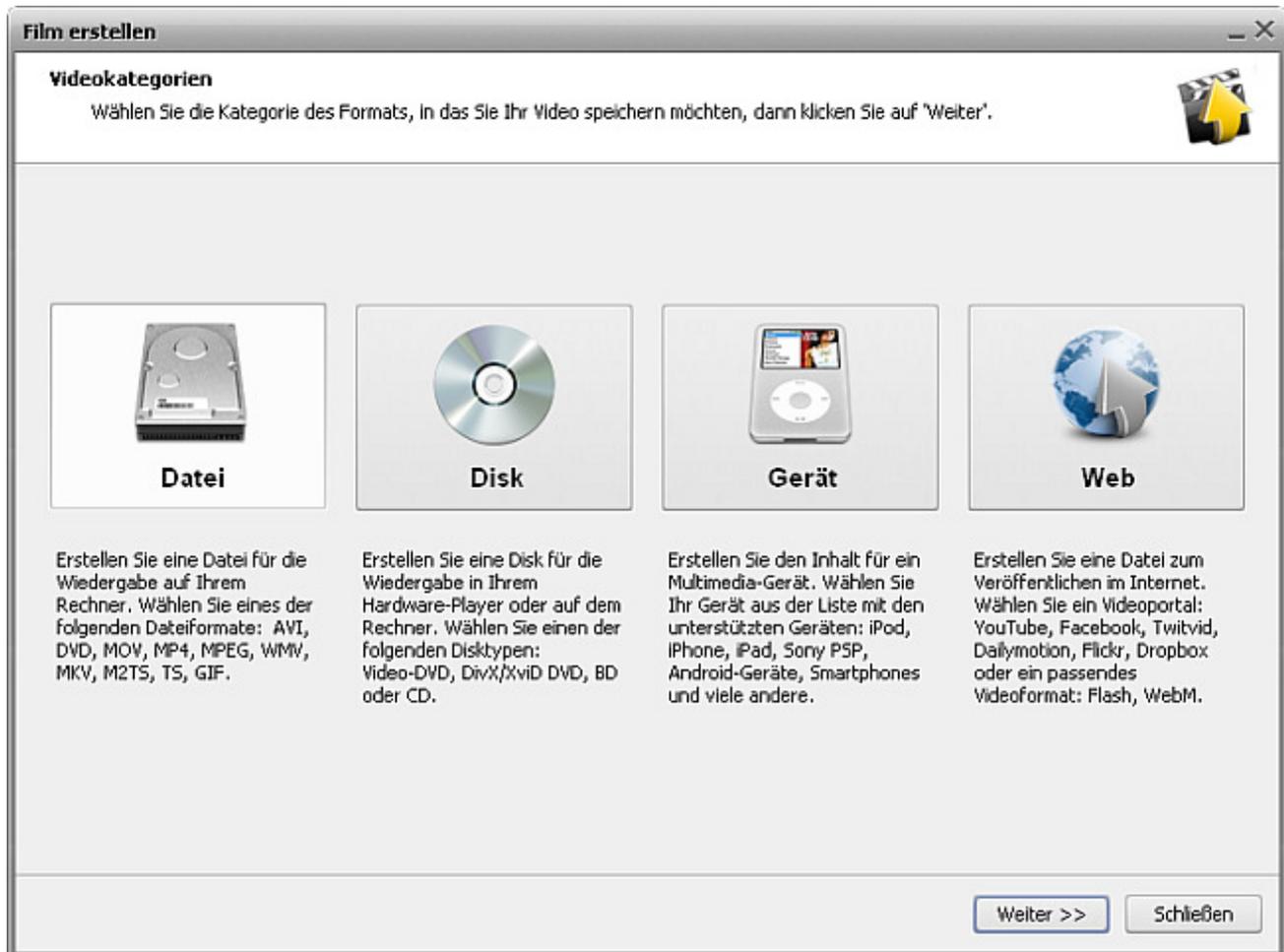
Das Zeichen **Stabilisierung** auf der **Zeitachse**

Speicherung der Videos



Nachdem man einen Film **erstellt**, ihn **bearbeitet** und alles für die Speicherung vorbereitet hat, kann man den Button **Film erstellen...** im **Zentrum** des Programmfensters betätigen oder die Option **Erstellen...** in der Sektion **Datei** im **oberen Menü** wählen.

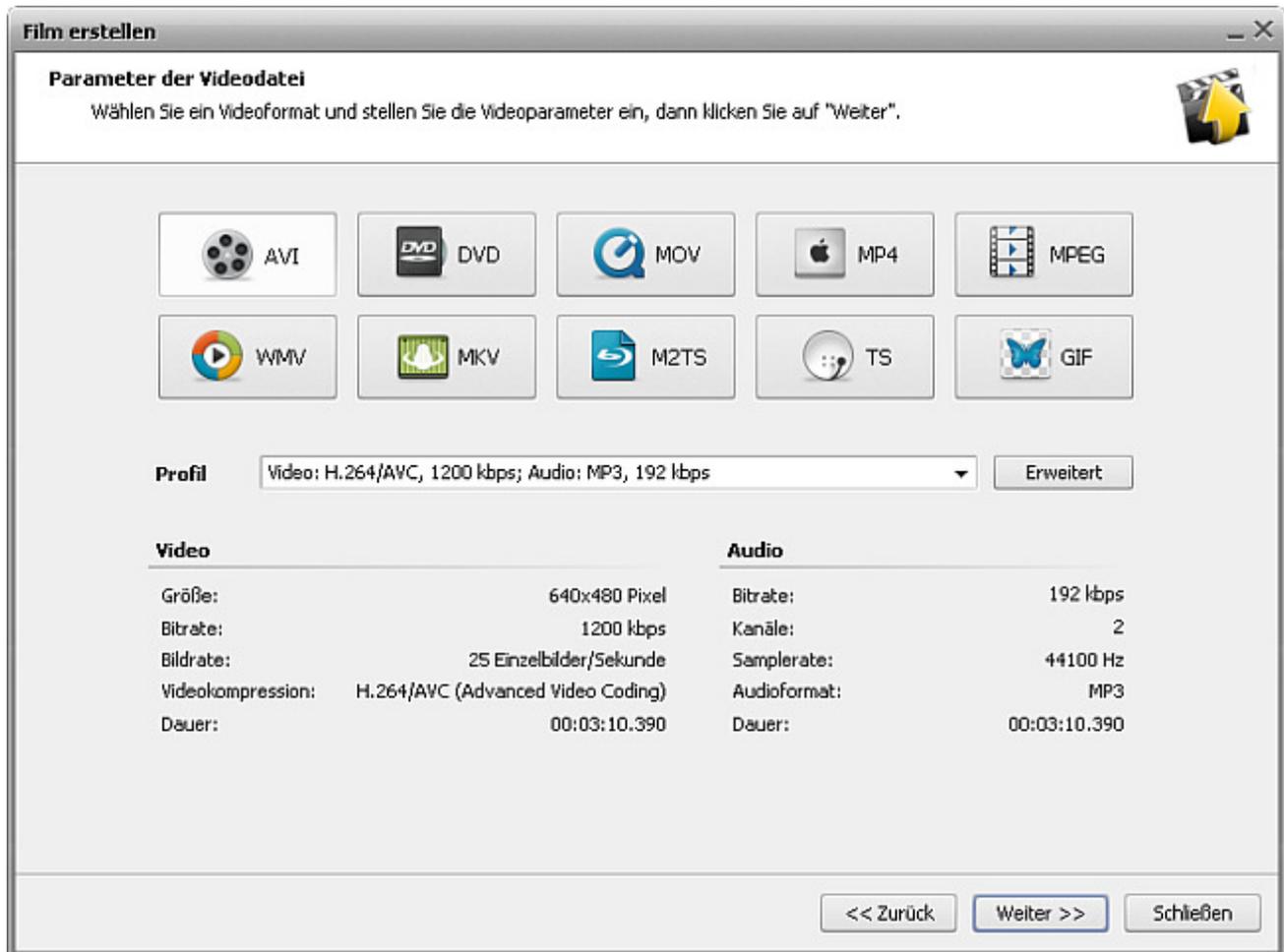
Das folgende Fenster wird geöffnet, wo Sie das Format wählen können, in dem Ihr Film gespeichert wird:



Die Optionen sind wie folgt:

- **In eine Datei speichern** - nutzen Sie diese Option, um eine **AVI**-, **DVD**-, **MOV**-, **MP4**-, **MPEG**-, **WMV**-, **MKV**-, **M2TS**-, **TS**-, **GIF**-Videodatei auf die Festplatte Ihres Computers zu speichern. Sie werden dieses Video in einem Software-Player (z.B. **AVS Media Player**) abspielen können.
- **Auf eine Disk speichern** - nutzen Sie diese Option, um eine **DVD-Video**-Disk oder **Blu-ray Disc** mit einem **Menü** oder eine **DivX/Xvid**-Disk zu erstellen, die mit den meisten heutigen Hardware-DVD-Playern kompatibel wird. Sobald das Video gespeichert ist, wird es Ihnen angeboten, Ihren Film auf eine Disk zu brennen, die in Ihrem Heim-Player abgespielt werden kann.
- **Auf ein Gerät speichern** - nutzen Sie diese Option, um ein Video für tragbare Player, Mobiltelefone oder Spielkonsolen zu erstellen und es direkt auf Ihr Gerät hochzuladen. Die populärsten Geräte wie **Apple iPod**, **Apple iPhone**, **Apple iPad**, **Sony PSP**, **Android**- und **BlackBerry**-Geräte werden unterstützt.
- **Fürs Web speichern** - nutzen Sie diese Option, um ein Video zu erstellen, das im Web übertragen werden kann, und es ins **Flash**- oder **WebM**-Format zu speichern. Es ist auch möglich, das Video für populäre Webportale zu speichern: **YouTube**, **Facebook**, **Twitvid**, **Dailymotion**, **Flickr** und **Dropbox**.

Treffen Sie eine Wahl und klicken Sie auf **Weiter >>**, um zum nächsten Schritt zu übergehen:

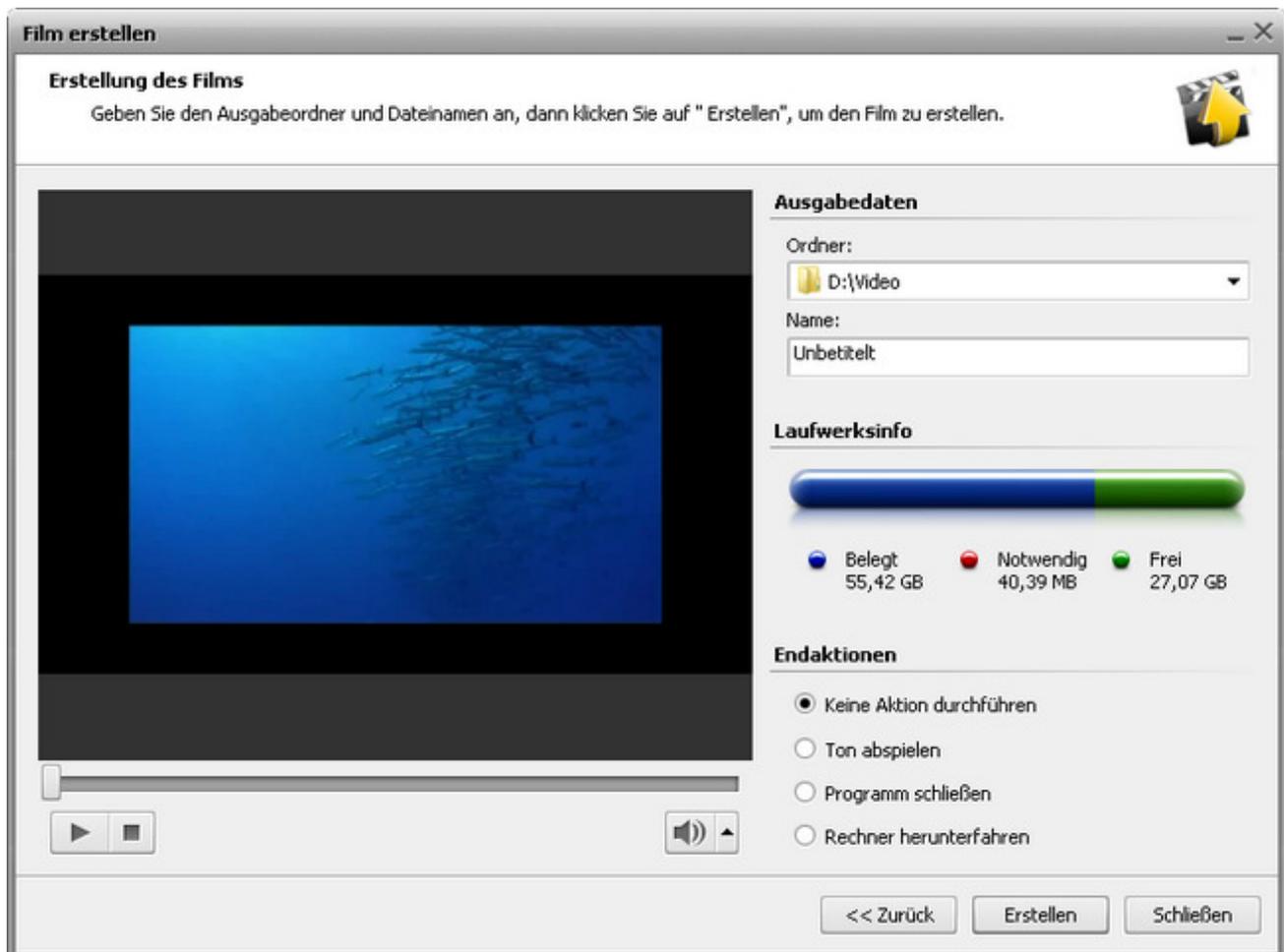


Abhängig davon, was Sie beim ersten Schritt gewählt haben, wird hier eine Anzahl von Formaten zu sehen sein, in die Sie Ihr Video speichern können, oder eine Liste mit Geräten, mit denen das Ausgangsvideo kompatibel sein wird. Man kann auch die Formateinstellung nach Bedarf vornehmen, indem Sie den Button **Erweitert** benutzen.



Hinweis: Bitte machen Sie Änderungen, nur wenn Sie darin sicher sind, weil in einigen Fällen die Änderung der Einstellungen zur Inkompatibilität mit dem Gerät führen kann, auf dem Sie das Video abspielen werden.

Betätigen Sie den Button **Weiter >>**, um weiter zu folgen:



Hier kann man wählen:

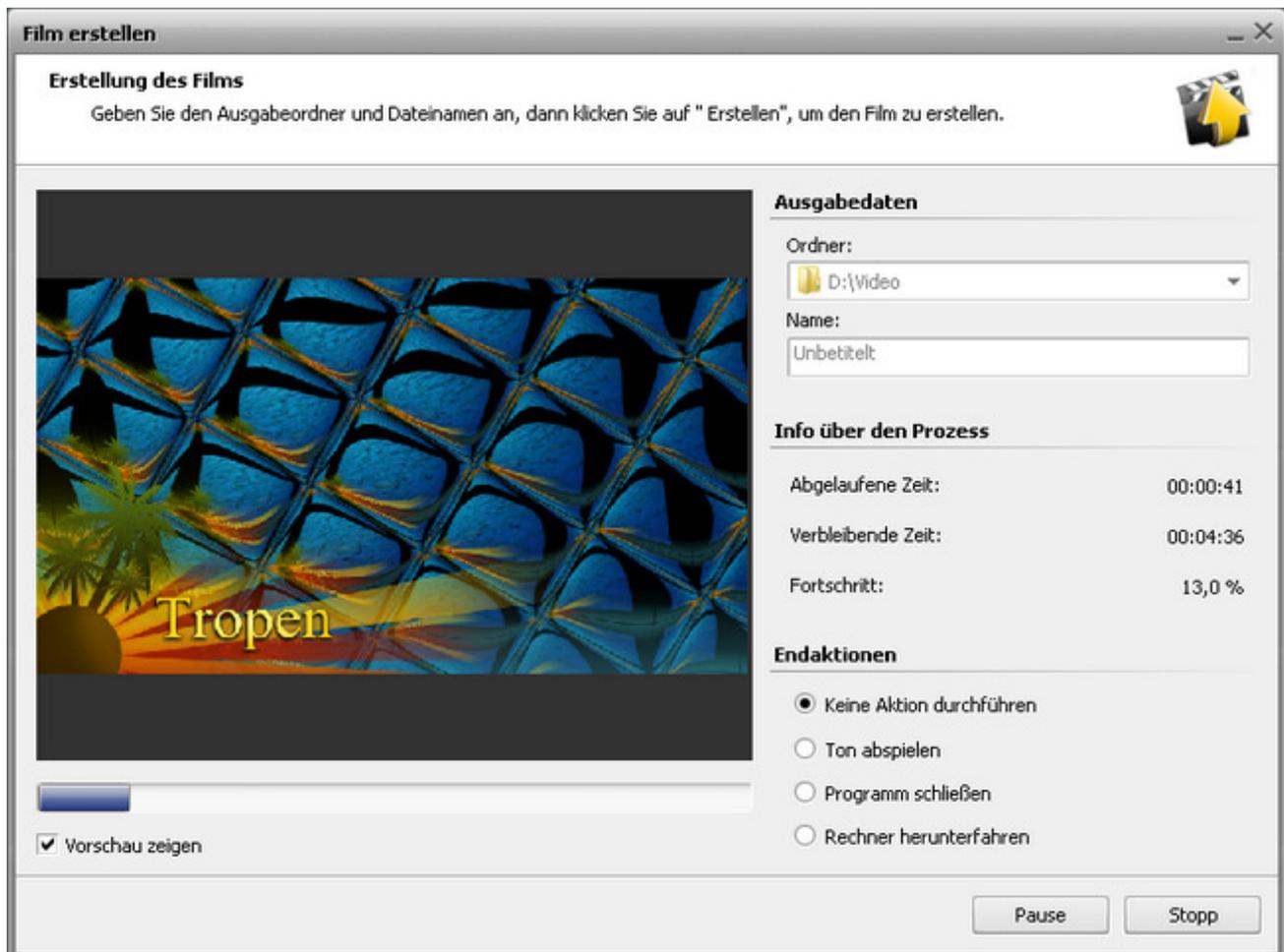
- **Ordner** ist ein Ordner auf Ihrem Computer, der für die Speicherung der Ausgabevideodatei verwendet wird.

Hinweis: Beim Speichern des Videos auf **Disk** oder für ein **tragbares Gerät** stellen Sie sicher, dass Sie einen Ordner auf der **Festplatte** Ihres PCs gewählt haben. Man kann danach eine Disk brennen oder das Video auf ein tragbares Gerät übertragen.

- **Name** ist der Dateiname, der für das Ausgangsvideo verwendet wird.
- Im Feld **Laufwerksinfo** werden die Kapazität des Zielordners und der Speicherplatz, der durch die Ausgabe-datei belegt wird, angezeigt.

Man kann auch die Operationen auswählen, die nach der Speicherung der Datei durchgeführt werden: Man kann die Option **Keine Aktion durchführen** oder **Ton abspielen**, damit Sie wissen, dass alles fertig ist, oder **Programm schließen**, um die Arbeit mit dem **AVS Video Editor** zu beenden, oder **Rechner herunterfahren** wählen.

Die Endvorschau kann erfolgen, damit Sie sicher sind, dass alles in Ordnung ist. Danach klicken Sie auf den Button **Erstellen**, um den Speichervorgang zu beginnen:



Man kann den Prozess der Dateierstellung mit Hilfe von der Vorschau (wenn das Feld **Vorschau anzeigen** aktiviert ist) und zusätzlichen Daten verfolgen:

- **Abgelaufene Zeit** ist die Zeit, die seit dem Moment des Vorgangsbeginns verlaufen ist.
- **Verbleibende Zeit** ist die Restzeit bis zum Ende des Prozesses.
- **Fortschritt** ist Fortschritt des Vorgangs, der in Prozent angezeigt wird.

Wenn der Fortschritt 100% erreicht, wird Ihnen vorgeschlagen, weitere Aktionen abhängig von den vorher gewählten Optionen und vom Format auszuführen. Zum Beispiel wird bei der Option **Speicherung in Datei** das folgende Fenster erscheinen:



Unterstützte Formate

Im **AVS Video Editor** werden alle gängigen Formate unterstützt:

Format	Lesen	Schreiben
HD-Videoformate (.m2ts, .m2t, .mts, .tod, index.bdm, index.bdmv)	+	+

<ul style="list-style-type: none"> ● Blu-ray-Video ● AVCHD ● MPEG-2 HD 		
<p>AVI - Audio Video Interleave (inklusive HD-Video) (.avi, .divx, .xvid, .ivf, .div etc.)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● DivX-Codec * ● Xvid-Codec ● H.264-Codec ● DV-Codec ● Cinepak-Codec ● Indeo-Codec ● MJPEG-Codec ● Uncompressed-Codec ● MS MPEG-4-Codec ● und andere <p>*wenn der notwendige Codec installiert ist</p>	+	+
<p>WMV - Windows Media Formate (inklusive HD-Video) (.wmv, .asf, .asx, .dvr-ms)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Windows Media Video ● Advanced Systems Format ● DVR-MS 	+	+ (nur .wmv)
<p>MPEG - Motion Picture Experts Group (inklusive HD-Video) (.mpg, .mpeg, .mp2, .m1v, .mpe, .m2v, .dat, .ifo, .vob, .vro, .mod, .mvv)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● MPEG-1 ● MPEG-2 ● VCD, SVCD, DVD (PAL und NTSC) ● VOB, VRO ● MPEG-4 	+	+ (sehen Sie Hinweis ¹)
<p>Videoformate für Mobiltelefone (.3gp2, .3gpp, .3gp, .3g2, .mp4)</p> <ul style="list-style-type: none"> ● MP4 (inkl. Sony PSP und Apple iPod) ● 3GPP ● 3GPP2 	+	+
<p>Quick Time (inklusive HD-Video) (.mov, .qt, .m4v, .mp4)</p>	+	+
<p>Adobe Flash (.swf, .flv, .f4v, .f4p)</p>	+ (außer .swf)	+ (nur .swf und .flv)
<p>RealNetworks (.rm, .rv, .ram, .rmvb, .ivr)</p>	+	+
<p>WebM-Dateien (.webm)</p>	+	+

DV-Dateien (.dv)	+	-
Matroska (inklusive HD-Video) (.mkv)	+	-
Ogg Media (inklusive HD-Video) (.ogm, .ogg, .ogv)	+	-
AMV/MTV-Dateien (.amv, .mtv)	+	-
TS-Dateien (ts, .m2ts, .m2t, .mts, .tp)	+	-
Nintendo DS-Dateien (.dpg)	+	-
NullSoft Video (.nsv)	+	-
FLIC-Dateien (.fli, .flc)	+	-
CDG-Dateien ² (.cdg)	+	-
PowerPoint-Präsentation (.ppt, .pptx)	+	-
Google Video (.gvi)	+	-
Samsung-Videoformat (.svi)	+	-

¹ - die folgenden Dateiendungen des MPEG-Formats können erstellt werden:

- .mpg (MPEG-1 und MPEG-2-Dateien);
- .ifo und .vob (nur als Bestandteil von DVD).

² - **CDG-Dateien** sind Karaoke-Dateien. Um eine Videodatei zusammen mit dem Audiotrack zu laden, stellen Sie sicher, dass sich Video- und Audiodateien in demselben Ordner befinden und denselben Namen haben, z.B. "song.cdg" und "song.mp3" (CDG+MP3-Format) oder "song.cdg" und "song.ogg" (CDG+OGG-Format).

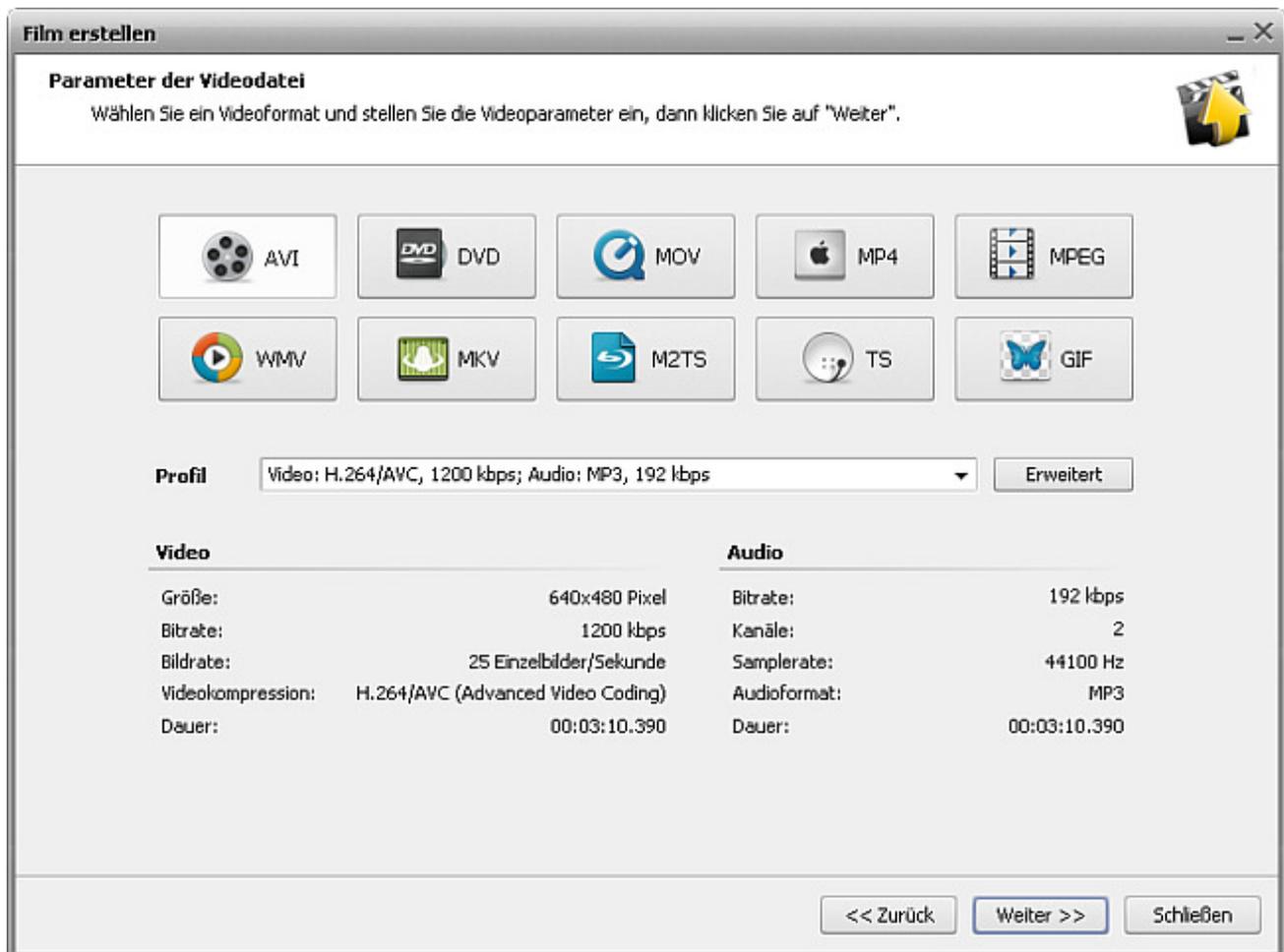
Speicherung in Datei



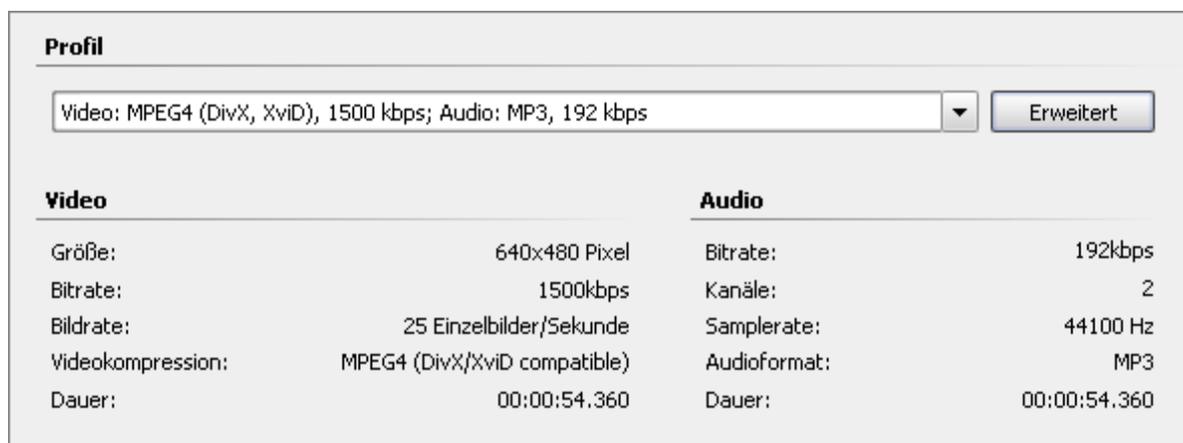
Man kann die Option **In Datei speichern** wählen, um Ihr Video in eine Datei mit Hilfe von unterschiedlichen Formaten und Codecs zu speichern. Die folgenden Videoformate sind hier verfügbar:

AVI, DVD, MOV, MP4, MPEG, WMV, MKV, M2TS, TS, GIF.

Wählen Sie das gewünschte Format mit einem Klick auf den entsprechenden Button in der Mitte des Fensters.



Dann wählen Sie eines der verfügbaren **Profile** aus dem Listenmenü und verschaffen Sie sich einen Überblick über die **Video-** und **Audio-**Eigenschaften:



VIDEOEIGENSCHAFTEN	Beschreibung
Größe	Hier wird die Größe des Videobildes angezeigt, die im Ausgabevideo verwendet wird. Die Größe wird als Verhältnis der Breite zur Höhe dargestellt und in Pixel gemessen.
Bitrate	Hier wird die Anzahl der pro Sekunde übertragenen Bits angezeigt, die in Kilobit pro Sekunde gemessen wird.
Bildrate	Hier wird die Anzahl der jede Sekunde angezeigten Videobilder dargestellt, die in Einzelbildern pro Sekunde gemessen wird.

Videokompression	Hier wird der Name des Codecs angezeigt, der für die Kodierung der Videodatei in die Videodatei verwendet wird. Es ist möglich erweiterte Einstellungen des MPEG-4 - und H.264 -Codecs zu ändern.
Dauer	Hier wird die Länge des Videoclips angezeigt (gemessen in Stunden:Minuten:Sekunden.Hundertstelsekunden).
AUDIOEIGENSCHAFTEN	Beschreibung
Bitrate	Hier wird die Anzahl der Datenpunkte angezeigt, die für die Berechnung der echten Wellenform verwendet werden (gemessen in Kilobit pro Sekunde).
Kanäle	Hier wird die Anzahl der Kanäle im Audiotrack zum Film angezeigt (mono - einkanalig, stereo - zweikanalig)
Samplerate	Hier wird die Anzahl der Samples pro Sekunde angezeigt, die aus einem ununterbrochenen Signal genommen und in Hz gemessen wird.
Audioformat	Hier wird der Codec angezeigt, der für die Kodierung des Soundtracks zum Film benutzt wird.
Dauer	Hier wird die Länge des Soundtracks zum Film angezeigt (gemessen in Stunden:Minuten:Sekunden.Hundertstelsekunden).

Wenn Sie einige Einstellungen ändern möchten, betätigen Sie den Button **Erweitert** neben dem Listenmenü **Profil**. Dieser Button ist verfügbar für alle Videoformate außer dem DVD-Format.

i Hinweis: Bitte machen Sie Änderungen, nur wenn Sie darin sicher sind, weil in einigen Fällen die Änderung der Einstellungen zur Inkompatibilität mit dem Gerät führen kann, auf dem Sie das Video abspielen werden.

Wenn Sie Änderungen vorgenommen haben, können Sie sie als Profil mit einem Klick auf den Button **Profil speichern**  speichern. Man kann auch eines der vorhandenen Profile per Button **Profil löschen**  aus der Liste entfernen.

Sobald Sie alle Parameter eingestellt haben, klicken Sie auf den Button **Weiter >>**, um zum **nächsten Schritt** zu übergehen und einen Zielordner sowie eine nach der Speicherung durchzuführende Operation zu wählen.

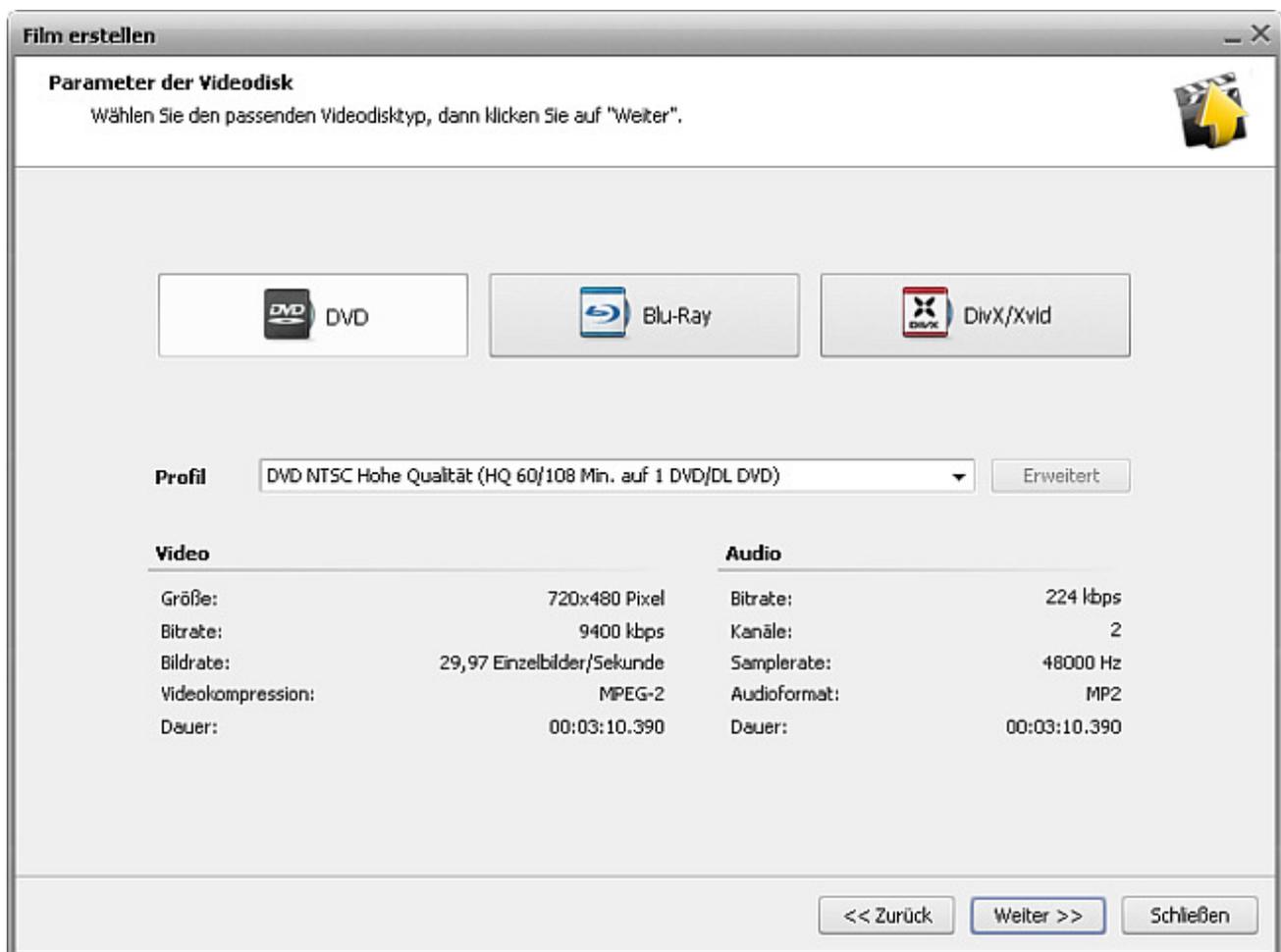
Speicherung auf Disk



Man kann die Option **Auf Disk speichern** wählen, um Ihr Video in eine Datei mit Hilfe von unterschiedlichen Formaten und Codecs zu speichern. Die folgenden Optionen sind hier verfügbar:

- **DVD** - benutzen Sie diese Option, um ein DVD-Video zu erstellen und Ihren Ausgangsfilm auf eine DVD-Disk zu brennen. Es ist auch möglich für die Verzierung und schnelle Navigation durch das Video ein **DVD-Menü zu erstellen und zu bearbeiten**. Die erstellte Disk wird mit den meisten Typen moderner Hardware-Player kompatibel, die DVD±R/RW-Disks unterstützen.
- **Blu-ray** - benutzen Sie diese Option, um ein Blu-ray-Video zu erstellen und Ihren Ausgangsfilm auf eine Blu-ray-Disc zu brennen. Es ist auch möglich für die Verzierung und schnelle Navigation durch das Video ein **Blu-ray-Menü zu erstellen und zu bearbeiten**. Die erstellte Disk wird mit den meisten Typen moderner Hardware- und Software-Player kompatibel, die Blu-ray unterstützen.
- **DivX/Xvid** - benutzen Sie diese Option, um ein DivX/Xvid-Video zu erstellen und Ihren Ausgangsfilm auf eine CD oder DVD zu brennen. Die beschriebene Disk wird mit den meisten Typen moderner Hardware-Player kompatibel, die Disks mit dem DivX/Xvid-Video unterstützen.

Wählen Sie das gewünschte Format mit einem Klick auf den entsprechenden Button in der Mitte des Fensters.



Dann wählen Sie eines der verfügbaren **Profile** aus dem Listenmenü und verschaffen Sie sich einen Überblick über die **Video-** und **Audio-**Eigenschaften:

Profil			
DVD NTSC High Quality (HQ 60/108 min. at 1 DVD/DL DVD Disc)			Erweitert
Video		Audio	
Größe:	720x480 Pixel	Bitrate:	224kbps
Bitrate:	9400kbps	Kanäle:	2
Bildrate:	29,97 Einzelbilder/Sekunde	Samplerate:	48000 Hz
Videokompression:	MPEG2	Audioformat:	MP2
Dauer:	00:00:42.840	Dauer:	00:00:42.840

VIDEOEIGENSCHAFTEN	Beschreibung
Größe	Hier wird die Größe des Videobildes angezeigt, die im Ausgabevideo verwendet wird. Die Größe wird als Verhältnis der Breite zur Höhe dargestellt und in Pixel gemessen.
Bitrate	Hier wird die Anzahl der pro Sekunde übertragenen Bits angezeigt, die in Kilobit pro Sekunde gemessen wird.
Bildrate	Hier wird die Anzahl der jede Sekunde angezeigten Videobilder dargestellt, die in Einzelbildern pro Sekunde gemessen wird.
Videokompression	Hier wird der Name des Codecs angezeigt, der für die Kodierung der Videodaten in die Videodatei verwendet wird.
Dauer	Hier wird die Länge des Videoclips angezeigt (gemessen in Stunden:Minuten:Sekunden.Hundertstelsekunden).
AUDIOEIGENSCHAFTEN	Beschreibung
Bitrate	Hier wird die Anzahl der Datenpunkte angezeigt, die für die Berechnung der echten Wellenform verwendet werden (gemessen in Kilobit pro Sekunde).
Kanäle	Hier wird die Anzahl der Kanäle im Audiotrack zum Film angezeigt (mono - einkanalig, stereo - zweikanalig).
Samplerate	Hier wird die Anzahl der Samples pro Sekunde angezeigt, die aus einem ununterbrochenen Signal genommen und in Hz gemessen wird.
Audioformat	Hier wird der Codec angezeigt, der für die Kodierung des Soundtracks zum Film benutzt wird.
Dauer	Hier wird die Länge des Soundtracks zum Film angezeigt (gemessen in Stunden:Minuten:Sekunden.Hundertstelsekunden).



Hinweis: Es ist unmöglich, die Einstellungen im Profil zu ändern, weil alle Einstellungen durch Standardkompatibilität beschränkt sind und nur ein exaktes Profil gewählt werden kann.

Sobald Sie alle Parameter eingestellt haben, klicken Sie auf den Button **Weiter >>**, um zum **nächsten Schritt** zu übergehen und einen Zielordner sowie eine nach der Speicherung durchzuführende Operation zu wählen.

Wenn die Erstellung des Films beendet ist, wird Ihnen vorgeschlagen das Video auf eine Disk mit einem in den **AVS Video Editor** eingeschlossenen Brennmechanismus zu **brennen**. Man braucht dabei keine zusätzlichen Programme auszuführen, um Disks zu brennen.

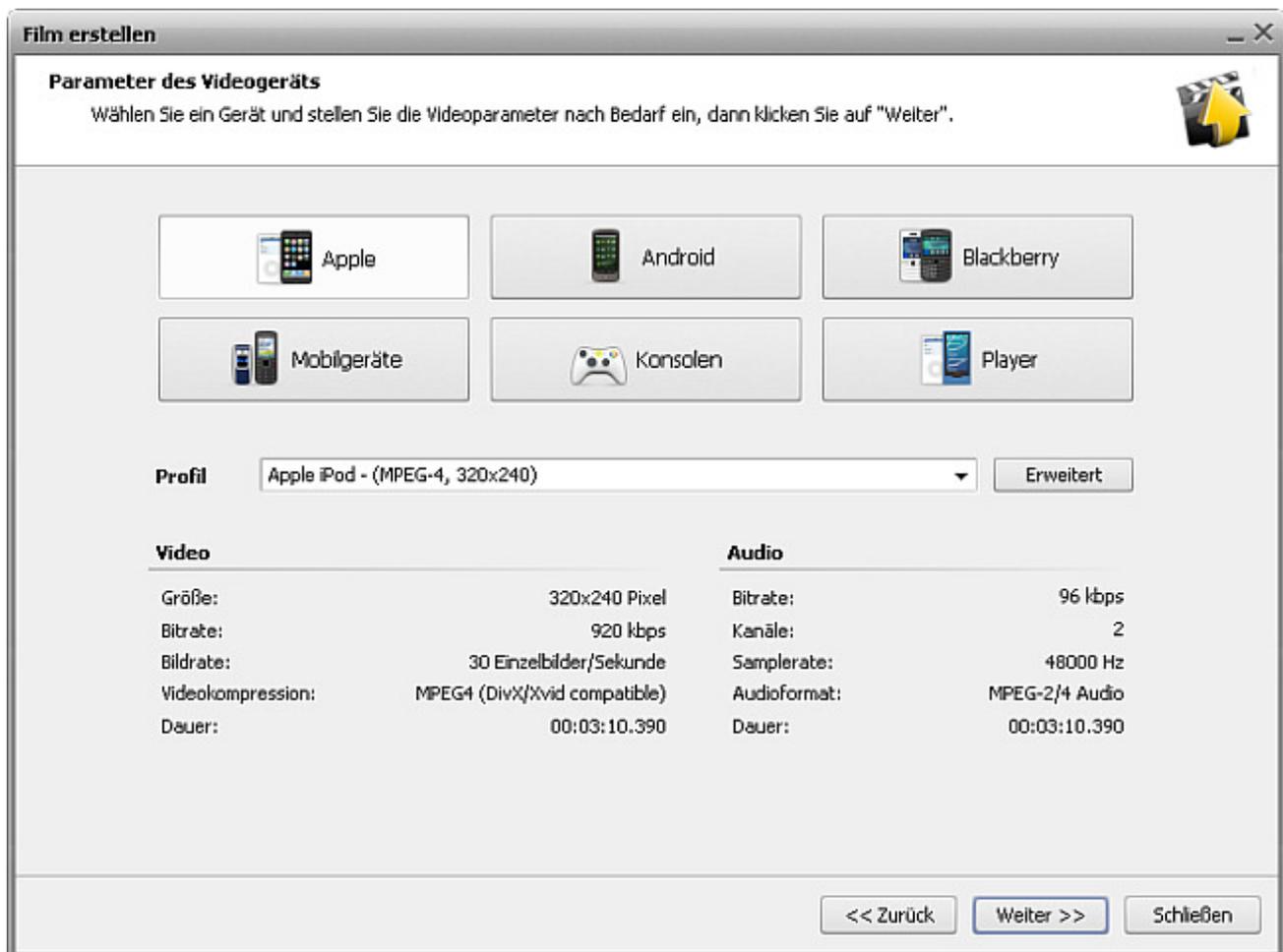
Speicherung auf Gerät



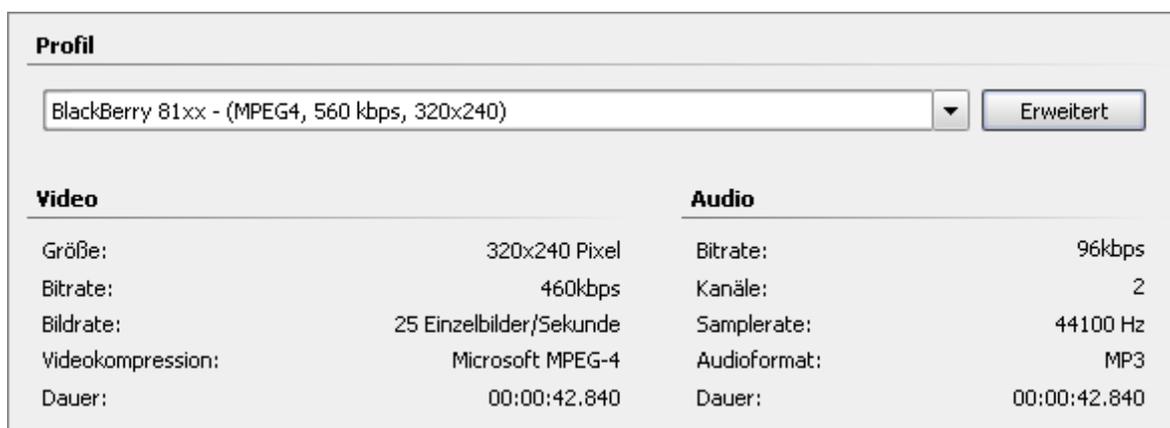
Man kann die Option **Auf Gerät speichern** benutzen, um ein Video für einen tragbaren Player, ein Mobiltelefon oder eine Spielkonsole zu erstellen und es sofort aufs Gerät zu übertragen. Andere gängige Geräte werden auch unterstützt. Hier sind die folgenden Geräte verfügbar:

Apple-Geräte (iPod, iPhone, iPad), **Android**-Geräte (Amazon Kindle, Samsung Galaxy Tab und andere Tablets), **Blackberry**-Telefone, **Mobiltelefone**, **Spielkonsolen** (Microsoft Xbox 360, Sony PSP, Nintendo), **Player** (Microsoft Zune, Archos, Creative Zen).

Wählen Sie das gewünschte Gerät mit einem Klick auf den entsprechenden Button in der Mitte des Fensters.



Dann wählen Sie eines der verfügbaren **Profile** aus dem Listenmenü und verschaffen Sie sich einen Überblick über die **Video**- und **Audio**-Eigenschaften:



VIDEOEIGENSCHAFTEN

Beschreibung

Größe	Hier wird die Größe des Videobildes angezeigt, die im Ausgabevideo verwendet wird. Die Größe wird als Verhältnis der Breite zur Höhe dargestellt und in Pixel gemessen.
Bitrate	Hier wird die Anzahl der pro Sekunde übertragenen Bits angezeigt, die in Kilobit pro Sekunde gemessen wird.
Bildrate	Hier wird die Anzahl der jede Sekunde angezeigten Videobilder dargestellt, die in Einzelbildern pro Sekunde gemessen wird.
Videokompression	Hier wird der Name des Codecs angezeigt, der für die Kodierung der Videodaten in die Videodatei verwendet wird.
Dauer	Hier wird die Länge des Videoclips angezeigt (gemessen in Stunden:Minuten:Sekunden.Hundertstelsekunden).
AUDIOEIGENSCHAFTEN	Beschreibung
Bitrate	Hier wird die Anzahl der Datenpunkte angezeigt, die für die Berechnung der echten Wellenform verwendet werden (gemessen in Kilobit pro Sekunde).
Kanäle	Hier wird die Anzahl der Kanäle im Audiotrack zum Film angezeigt (mono - einkanalig, stereo - zweikanalig).
Samplerate	Hier wird die Anzahl der Samples pro Sekunde angezeigt, die aus einem ununterbrochenen Signal genommen und in Hz gemessen wird.
Audioformat	Hier wird der Codec angezeigt, der für die Kodierung des Soundtracks zum Film benutzt wird.
Dauer	Hier wird die Länge des Soundtracks zum Film angezeigt (gemessen in Stunden:Minuten:Sekunden.Hundertstelsekunden).

Wenn Sie einige Einstellungen ändern möchten, betätigen Sie den Button **Erweitert** neben dem Listenmenü **Profil**.

i Hinweis: Bitte machen Sie Änderungen, nur wenn Sie darin sicher sind, weil in einigen Fällen die Änderung der Einstellungen zur Inkompatibilität mit dem Gerät führen kann, auf dem Sie das Video abspielen werden.

Wenn Sie Änderungen vorgenommen haben, können Sie sie als Profil mit einem Klick auf den Button **Profil speichern**  speichern. Man kann auch eines der vorhandenen Profile per Button **Profil löschen**  aus der Liste entfernen.

Sobald Sie alle Parameter eingestellt haben, klicken Sie auf den Button **Weiter >>**, um zum **nächsten Schritt** zu übergehen und einen Zielordner sowie eine nach der Speicherung durchzuführende Operation zu wählen.

Sobald die Erstellung des Films beendet ist, wird Ihnen vorgeschlagen ihn aufs tragbare Gerät mit dem **AVS Mobile Uploader** zu übertragen, diese Anwendung ist im **AVS Video Editor** miteingeschlossen. Man braucht keine zusätzlichen Programme zu benutzen, um

das erstellte Video auf ein Handgerät zu übertragen.



Hinweis: Bei einigen Geräten ist es für fremde Programme unmöglich, Dateien darauf zu übertragen, weil dadurch Ihre Dateidatenbank beschädigt werden kann und alle vorher hochgeladenen Dateien unzugänglich werden können. Der **AVS Mobile Uploader** wird bei solchen Geräten nicht ausgeführt. Bitte verwenden Sie firmeneigene Programme, die mit diesen Geräten mitgeliefert werden, um die erstellten Dateien darauf zu übertragen.

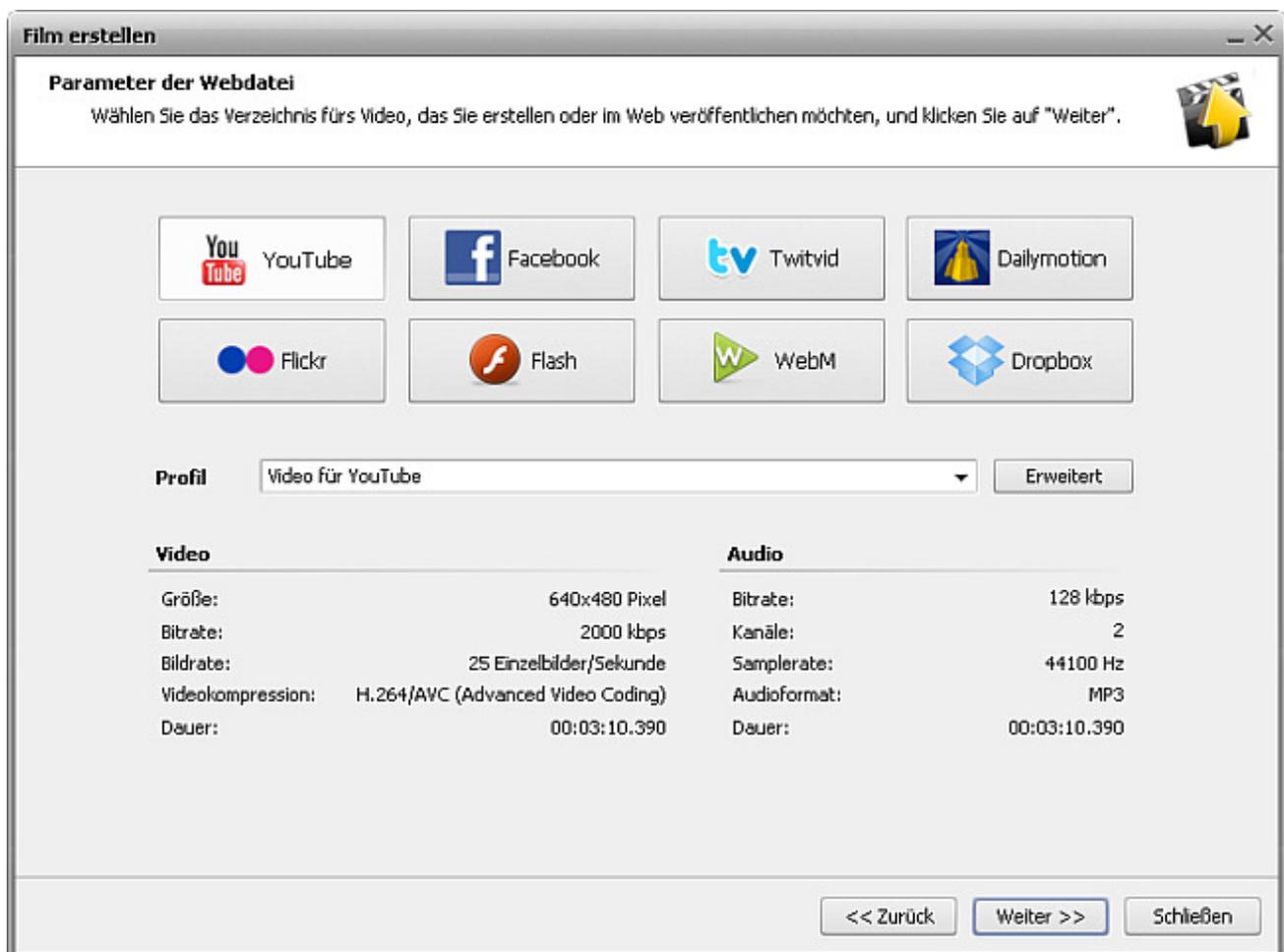
Speicherung für Web



Man kann die Option **Für Web speichern** benutzen, um Ihr Video in eine Datei mit Hilfe von unterschiedlichen Formaten und Codecs zu speichern. Hier sind die folgenden Formate und Webportale verfügbar:

YouTube, Facebook, Twitvid, Dailymotion, Flickr, Flash, WebM, Dropbox.

Wählen Sie das gewünschte Format oder Webportal mit einem Klick auf den entsprechenden Button in der Mitte des Fensters.



Dann wählen Sie eines der verfügbaren **Profile** aus dem Listenmenü und verschaffen Sie sich einen Überblick über die **Video-** und **Audio-**Eigenschaften:

Profil			
SWF - Best Quality - (H.263, 640x480, 25 fps; MP3, 160 kbps)			Erweitert
Video		Audio	
Größe:	640x480 Pixel	Bitrate:	160 kbps
Bitrate:	1200 kbps	Kanäle:	2
Bildrate:	25 Einzelbilder/Sekunde	Samplerate:	44100 Hz
Videokompression:	H.263 FLV Video	Audioformat:	MP3
Dauer:	00:00:52.630	Dauer:	00:00:52.630

VIDEOEIGENSCHAFTEN	Beschreibung
Größe	Hier wird die Größe des Videobildes angezeigt, die im Ausgabevideo verwendet wird. Die Größe wird als Verhältnis der Breite zur Höhe dargestellt und in Pixel gemessen.
Bitrate	Hier wird die Anzahl der pro Sekunde übertragenen Bits angezeigt, die in Kilobit pro Sekunde gemessen wird.
Bildrate	Hier wird die Anzahl der jede Sekunde angezeigten Videobilder dargestellt, die in Einzelbildern pro Sekunde gemessen wird.
Videokompression	Hier wird der Name des Codecs angezeigt, der für die Kodierung der Videodaten in die Videodatei verwendet wird.
Duration	Hier wird die Länge des Videoclips angezeigt (gemessen in Stunden:Minuten:Sekunden.Hundertstelsekunden).
AUDIOEIGENSCHAFTEN	Beschreibung
Bitrate	Hier wird die Anzahl der Datenpunkte angezeigt, die für die Berechnung der echten Wellenform verwendet werden (gemessen in Kilobit pro Sekunde).
Kanäle	Hier wird die Anzahl der Kanäle im Audiotrack zum Film angezeigt (mono - einkanalig, stereo - zweikanalig).
Samplerate	Hier wird die Anzahl der Samples pro Sekunde angezeigt, die aus einem ununterbrochenen Signal genommen und in Hz gemessen wird.
Audioformat	Hier wird der Codec angezeigt, der für die Kodierung des Soundtracks zum Film benutzt wird.
Dauer	Hier wird die Länge des Soundtracks zum Film angezeigt (gemessen in Stunden:Minuten:Sekunden.Hundertstelsekunden).

Wenn Sie einige Einstellungen ändern möchten, betätigen Sie den Button **Erweitert** neben dem Listenmenü **Profil**.



Hinweis: Bitte machen Sie Änderungen, nur wenn Sie darin sicher sind, weil in einigen Fällen die Änderung der Einstellungen zur Inkompatibilität mit dem Gerät führen kann, auf dem Sie das Video abspielen werden.

Profil

SWF - Best Quality - (H.263, 640x480, 25 fps; MP3, 160 kbps)  

Profilparameter

Videocodec		Audiocodec		
H.263 FLV Video	<input type="button" value="Erweitert..."/>	MP3		
Bildgröße	Breite	Höhe	Kanäle	Samplegröße
Custom...	640	480	Stereo	16 bit
Bildrate	Bitrate	Dateityp	Samplerate	Bitrate
25 fps	1200	SWF	44100 Hz	160 kbps

Wenn Sie Änderungen vorgenommen haben, können Sie sie als Profil mit einem Klick auf den Button **Profil speichern**  speichern. Man kann auch eines der vorhandenen Profile per Button **Profil löschen**  aus der Liste entfernen.

Sobald Sie alle Parameter eingestellt haben, klicken Sie auf den Button **Weiter >>**, um zum **nächsten Schritt** überzugehen und einen Zielordner sowie eine nach der Speicherung durchzuführende Operation zu wählen.

Nachdem der Film erstellt wurde, können Sie ihn auf eines der populären Videoportale mit dem **AVS Video Uploader** übertragen, der in den **AVS Video Editor** eingebaut ist. Sie brauchen keine zusätzlichen Programme, führen Sie einfach die Schritte dieses Dienstprogramms aus.