

## Rundgang durch das Programm

Möglicherweise sind Sie mit den Funktionen von MAGIX Video deluxe bereits gut vertraut. Dann können Sie sich den folgenden Rundgang durch das Programm auch sparen und direkt ins nächste Kapitel blättern. Vielleicht aber kann eine kleine Auffrischung nichts schaden? Oder Sie fangen mit MAGIX Video deluxe gerade erst an und möchten sich nicht durch eine dicke Dokumentation hindurchwühlen.

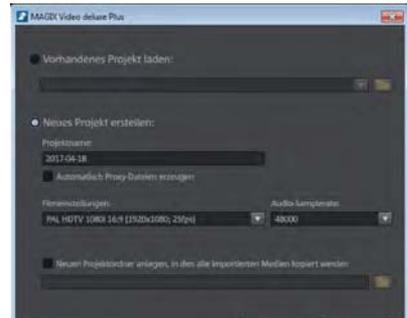
Wir geben einen kurzen Überblick über die grundsätzliche Arbeitsweise und stellen die wichtigsten Funktionen von MAGIX Video deluxe vor. Allen, die es genauer wissen wollen, sei die Lektüre des einführenden Buchs „Videobearbeitung mit MAGIX Video deluxe“ empfohlen. Dieses Buch lässt sich auch gut als Nachschlagewerk nutzen.

Das Einsteigerbuch „Videobearbeitung mit MAGIX Video deluxe“ können Sie online über [www.magix.de](http://www.magix.de) erwerben.

### Programmstart

Nach dem Programmstart erscheint ein Startdialog, in dem Sie festlegen, mit welchem Projekt Sie das Programm starten.

MAGIX Video deluxe arbeitet mit Projekten. Diese werden als MVP-Dateien abgespeichert und enthalten Filme. Filme wiederum bestehen aus Videoclips, ggf. auch Fotos, Audiodateien mit Hintergrundmusik oder anderem Tonmaterial, Blenden, Effekten und Titeln. Wichtig ist zu wissen, dass sowohl Filme als auch Projekte lediglich Informationen enthalten, wie bestimmte Mediendateien miteinander kombiniert werden. Die Mediendateien selber sind nicht enthalten. Löschen Sie also niemals eine Datei aus einem Verzeichnis, die in einem Ihrer Projekte verwendet wird, da sonst das Projekt nicht mehr richtig angezeigt werden kann.



Startdialog  
von MAGIX  
Video deluxe

- ▶ Wählen Sie im Startdialog unter **NEUES PROJEKT ERSTELLEN** einen passenden Namen und einen Ordner, in dem das Projekt gespeichert werden soll. Bei den **FILMEINSTELLUNGEN** können Sie auswählen, mit welcher Auflösung Ihr Projekt erstellt werden soll. Dies hängt davon ab, mit welchem Ausgangsmaterial Sie arbeiten. Das Standardformat für Europa ist PAL.
- ▶ Klicken Sie auf **OK**. Daraufhin wird die Programmoberfläche geöffnet.

Sie können die Filmeinstellungen auch später noch anpassen. Nutzen Sie dazu im Programm die Option **DATEI > EINSTELLUNGEN > FILM**.

# Aufnahme



Programm-  
oberfläche

Hier können Sie eigene Aufnahmen direkt von der Kamera laden oder Dateien aus den Verzeichnissen Ihres PCs importieren. Außerdem verfügen Sie hier über alle Bearbeitungsmöglichkeiten für Ihr Videomaterial, doch dazu später.

- ▶ Um Filme von einem Camcorder auf den PC zu überspielen, klicken Sie auf die rote Aufnahme-Schaltfläche unterhalb des Vorschaumonitor. Es öffnet sich der **AUSWAHL DER AUFNAHMEQUELLE**-Dialog.



Auswahl der  
Aufnahmequelle

Hier wählen Sie aus, von welchem Gerät Sie aufnehmen möchten. Zum Beispiel von einer AVCHD-Kamera.

- ▶ Schließen Sie die AVCHD-Kamera an den Computer an und wählen Sie die Option **AVCHD**.

Nach der Auswahl öffnet sich der AVCHD-Importdialog.

Hier sehen Sie alle auf dem Speichermedium befindlichen Aufnahmen in einer übersichtlichen Liste. Jede Aufnahme können Sie auswählen und zu Vorschauzwecken im Dialog abspielen.

Zum Importieren nutzen Sie die Schaltflächen der **IMPORT-OPTIONEN** unten im Dialog.

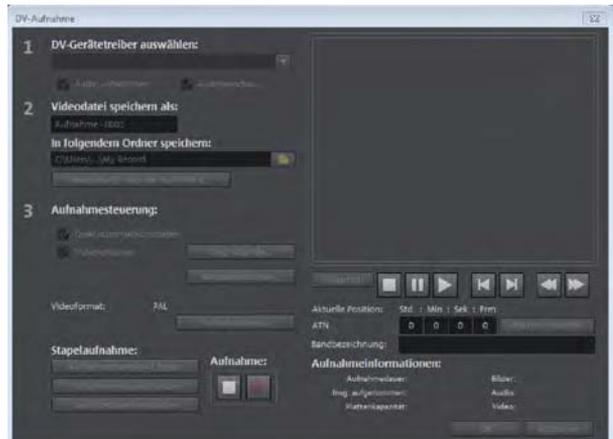


AVCHD-Import-dialog

Die Aufnahmedialoge für **HDV-KAMERA**, **DV-KAMERA** und **ANALOG-Video** sind sehr ähnlich. Wir zeigen Ihnen hier beispielhaft den Dialog für die DV-Aufnahme.

- ▶ Klicken Sie bei angeschlossener Kamera auf **DV-KAMERA**.
- ▶ Klicken Sie im Dialog auf die rote **AUFNAHME**-Schaltfläche.

Die Wiedergabe auf der Kamera startet nun automatisch und das Material wird von der Kamera auf den Computer überspielt. Wenn alles überspielt ist, beenden Sie die Aufnahme mit der Stopp-Taste im Aufnahmedialog. Anschließend haben Sie die Möglichkeit, die Aufnahme zu beenden oder weitere Teile des Bandes aufzunehmen. Wenn Sie auf **OK** klicken, werden Ihre Aufnahmen im unteren Bereich der Programmoberfläche angezeigt.

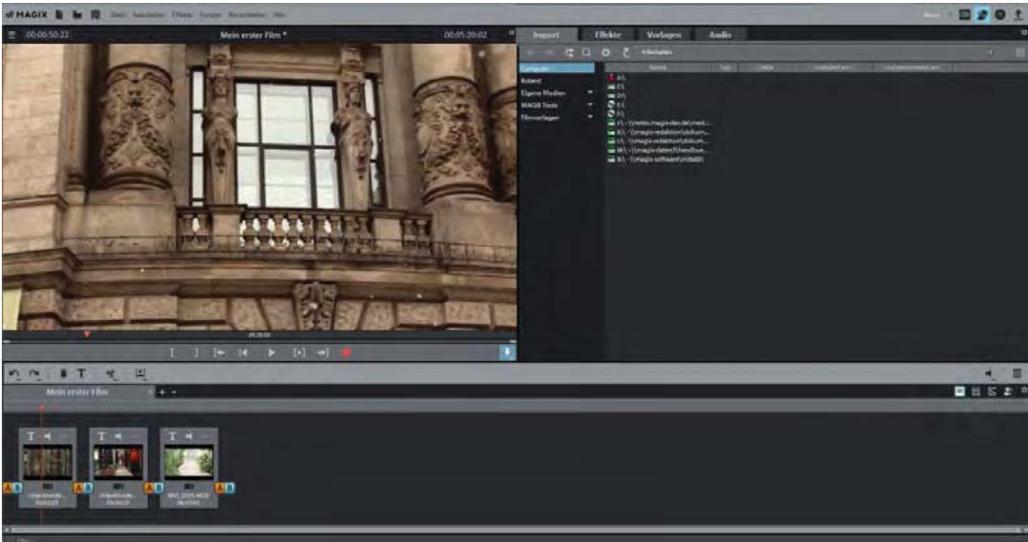


Aufnahmedialog für DV-Aufnahme

Wenn Sie mehrere Passagen nacheinander aufnehmen, müssen Sie für jede Aufnahme entscheiden, ob Sie einen neuen Film anlegen möchten oder das Material in eine vorhandenen Film laden wollen. Jeder Film stellt ein eigenes Arrangement dar, das separat bearbeitet werden kann.

## Bearbeitung

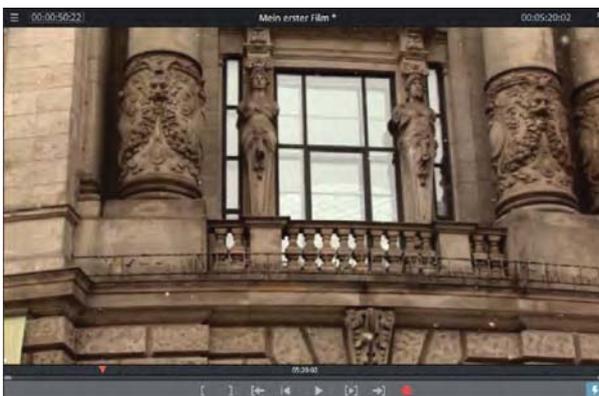
Nach der Aufnahme finden Sie Ihre Videos mit einem kleinen Vorschaubild unten in der Programmoberfläche.



Drei Videoclips

Die Oberfläche besteht aus drei Teilen: der Videomonitor links oben, der Media Pool rechts oben und der Arranger unten.

Alle drei Teile können frei verschoben werden. Dies hilft vor allem, wenn Sie einen zweiten Monitor angeschlossen haben, auf dem Sie z. B. den Videomonitor platzieren.



### Der Videomonitor

Am Videomonitor können Sie sowohl das aktuelle Projekt abspielen als auch eine Vorschau für weitere Medien aus dem Media Pool ausgeben.

Videomonitor von MAGIX Video deluxe

Unterhalb des Monitors sehen Sie verschiedene Steuerungselemente.

- Über die rote Aufnahmeschaltfläche gelangen Sie zum Dialog **AUSWAHL DER AUFNAHMEQUELLE**, den wir bereits beschrieben haben.
- Das große Dreieck ist die Wiedergabe-Schaltfläche. Wenn Sie hier klicken, wird das Projekt ab dem Abspielmarker abgespielt.



Aufnahme



Wiedergabe

Übrigens: Die Leertaste ist ein äußerst praktisches Tastaturkürzel zum Wiedergeben und Stoppen.

- Das rote Dreieck unter dem Videomonitor ist der Abspielmarker. Er zeigt, ab welcher Position die Wiedergabe startet. Im Arranger ist er noch einmal zu finden. Sie können ihn per Drag & Drop oder per Mausklick an eine beliebige Stelle verschieben.
- Die Schaltfläche mit dem nach links zeigenden Dreieck setzt den Abspielmarker zurück an den Anfang des Films. Damit ist nicht ein einzelnes Video gemeint, das mit seinem Vorschaubild unten zu sehen ist, sondern der komplette Film. Der Abspielmarker springt also nach ganz links.
- Mit den beiden eckigen Klammern setzen Sie den Bereichsanfang bzw. das Bereichsende an den Punkt, an dem sich aktuell der Abspielmarker befindet. Bereiche helfen zum Beispiel, um eine bestimmte Stelle mehrmals abzuspielen oder einen Teil des Projektes zu exportieren (siehe Seite 32).



Abspielmarker



Zum Filmanfang



Bereich setzen

Der Bereichsanfang heißt auch „In-Point“, das Bereichsende „Out-Point“.

- Mit dem Dreieck zwischen den eckigen Klammern geben Sie den Bereich wieder.
- Die beiden Pfeile mit den eckigen Klammern verschieben den Abspielmarker jeweils an den Bereichsanfang bzw. das Bereichsende.
- Im Menü des Vorschaumonitor (links oben) ist ein Jog-Rad zuschaltbar. Dieses Rad hilft Ihnen, den Abspielmarker langsam zu versetzen und so ganz genau bestimmte Punkte in Ihrem Projekt anzusteuern.



Bereichswiedergabe



Zu Bereichsanfang/  
-ende springen



Jog-Rad  
(zuschaltbar)