

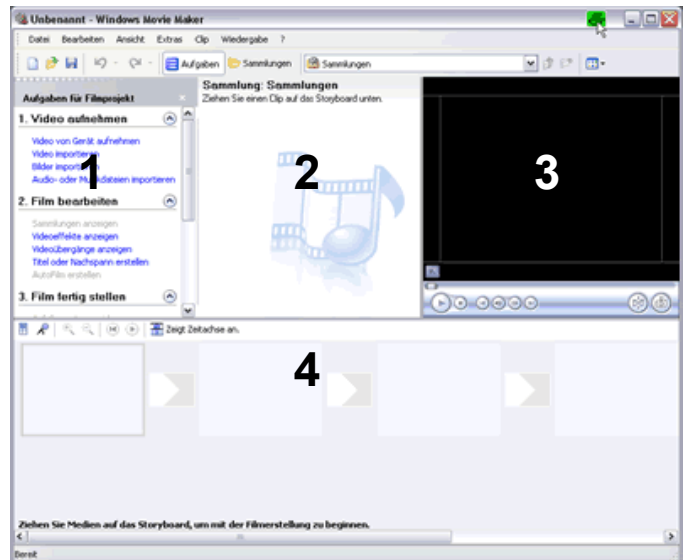
12. Anleitung Movie Maker 2 [WMM]

Diese Anleitung finden Sie auch im BSCW-Server im Ordner MPT / Video.

12.1 Das Programmfenster

Das Programmfenster wird in vier Abschnitte unterteilt:

1. Aufgabenbereich
2. Sammlungsbereich
3. Vorschaufenster
4. Storyboard

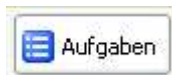


WMM unterscheidet zwischen Aufgaben und Sammlungen:

Aufgaben sind die Schritte, die zur Erstellung eines Filmes / Features der Reihe nach abgearbeitet werden müssen.

Sammlungen sind Container, die Dateien - z.B. importierte Bilder, Filme, Töne und Musik - enthalten. Sammlungen sind wie Leitzordner im Regal oder Verzeichnisse auf der Festplatte: Ihre alleinige Aufgabe ist es, für Ordnung zu sorgen!

12.2 Aufgaben: Schritt für Schritt zum Video / Feature



Beim Programmstart wechselt WMM automatisch in das Aufgabenfenster, das Sie über die Schaltfläche [Aufgaben] auch jederzeit wieder erreichen können. Hier werden Sie Schritt für Schritt durch ein neues Projekt geführt. Einige Schritte können aber auch übersprungen werden - Sie müssen das Aufgabenfenster also nicht sklavisch Punkt für Punkt abarbeiten.

12.3 Sammlungen: Ordnung im System



Im Sammlungsordner befinden sich neben Videoeffekten und Blenden ('Videoübergänge') vor allem auch die von Ihnen verwendeten Projektdateien. Damit diese nicht durcheinander geraten, sollten Sie nach Programmstart durch einen Klick auf den Button [Sammlungen] zuerst in das Sammlungsfenster wechseln und dort eine neue Sammlung für Ihr Projekt anlegen:

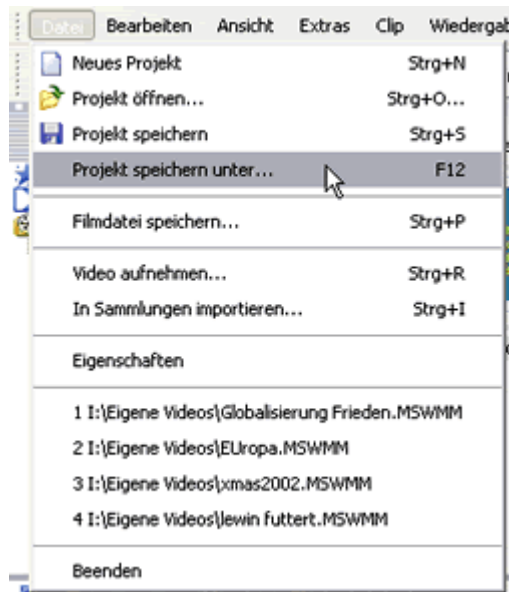
Klicken Sie hierzu mit der rechten Maustaste auf [Sammlungen]. Im sich dann öffnenden Kontextmenü wählen Sie [Neue Sammlung] aus.



Vergeben Sie dann einen Namen für Ihre Sammlung: Dies kann der Name des von Ihnen bearbeiteten Projektes sein - z.B. 'Frieden', wenn Sie einen Film zu diesem Thema erstellen wollen.

12.4 Projekt speichern

Speichern Sie dann Ihr neues Projekt unter einem eindeutigen Namen.



Klicken Sie hierzu auf [Datei] und dann auf [Projekt speichern unter ...] oder auf [F12].

Projektdateien enden auf *.MSWMM und enthalten nicht alle von Ihnen verwendeten Dateien - lediglich die von Ihnen vorgenommenen Einstellungen und Verweise auf Dateien werden in diesem Dateityp abgelegt. Verschieben Sie also während eines Projektes eine von Ihnen in WMM importierte Datei an einen anderen Ort auf der Festplatte, wird WMM eine Fehlermeldung ausgeben.

12.5 Import von Rohmaterial

Um ein Feature oder einen Film zu erstellen benötigen Sie entsprechendes Rohmaterial, das in Form von Filmen (z.B. als *.avi oder *.mpg), Bildern (z.B. als *.jpg oder *.bmp), Tönen oder Musikstücken (z.B. als *.mp3 oder *.wav) vorliegen sollte. Prinzipiell "verdaut" der WMM fast alle gängigen Dateiformate - lediglich bei *.mov (Apple QuickTime) und *.rm (RealMedia) stellt er sich quer.

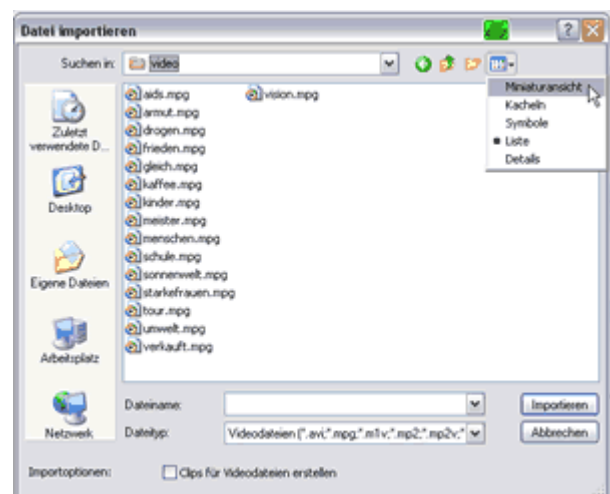
12.6 Import eines Videos

Wählen Sie im linken Fenster [Video importieren] und navigieren Sie auf Ihrer Festplatte oder Ihrem CD-Laufwerk zu der Stelle, an der sich die Videodateien befinden.



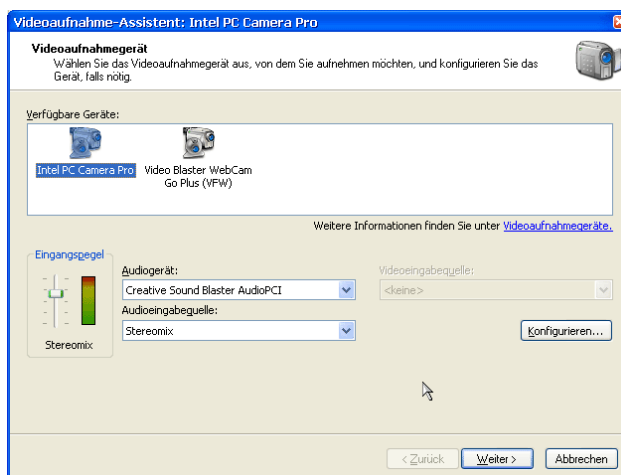
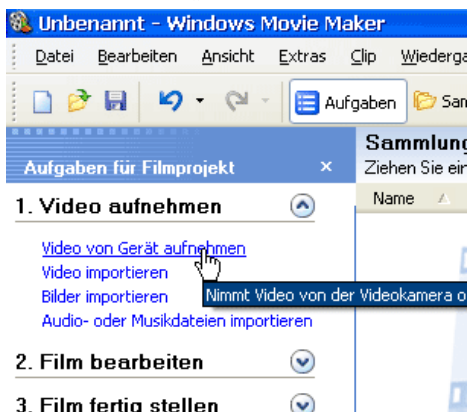
Klicken Sie auf

die Datei, die Sie importieren möchten. Achten Sie dabei auf die Checkbox am unteren Rand des Fensters bei [Clips für Videodateien erstellen]. Ist hier ein Häkchen gesetzt, unterteilt WMM die Datei beim Import. Dies ist nicht sinnvoll, wenn der Clip nicht länger als ein paar Sekunden ist, da Sie sonst schnell den Überblick verlieren können.



12.7 Import von einer Video Camera

Klicke Sie auf „Video von Gerät aufnehmen“



Wählen Sie nun das Gerät, von dem Sie aufzeichnen möchten, und klicken Sie auf „Weiter“

12.8 Das Storyboard

Der WMM hat zwei verschiedene Ansichten für die Zusammenstellung des Features / Films:

In der Storyboard-Ansicht liegen alle Materialien chronologisch geordnet auf einer Spur oder Ebene nebeneinander, was die Orientierung im eigenen Projekt erleichtert.

In der Zeitachsen-Ansicht (timeline) sind die einzelnen Clips zwar ebenfalls chronologisch geordnet - hier werden aber Spuren unterschieden. Dies wird spätestens bei der Vertonung Ihres Projektes wichtig oder wenn Sie z.B. die Dauer für die Anzeige von Bildern verändern wollen.

Durch einen Klick auf die folgenden Schaltflächen können Sie zwischen beiden Ansichten hin und her schalten:

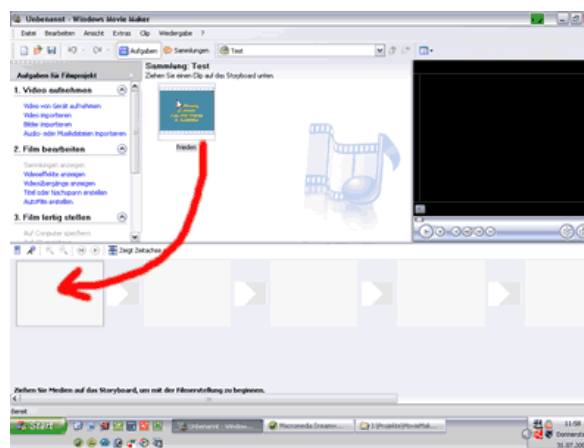
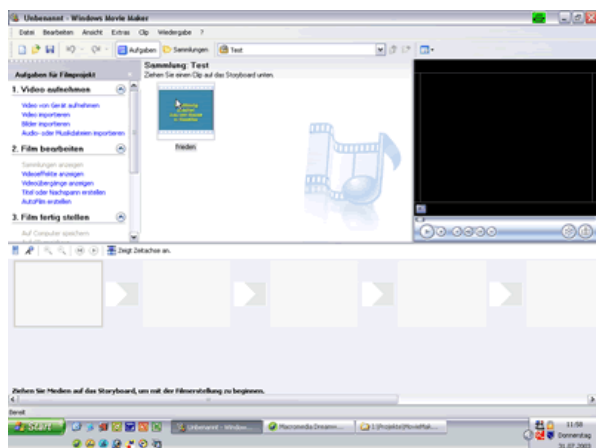


12.9 Arbeiten mit dem Storyboard

Das Storyboard nimmt den gesamten unteren Bereich des WMM Fensters ein und ist mit den folgenden Schaltflächen belegt, deren Kurzbeschreibung Sie sich anzeigen lassen können, indem Sie mit der Maus über das Bild fahren:



Das Storyboard zeigt nur eine Ebene oder Spur an, auf der alle Dateien in chronologischer Reihenfolge liegen. Die Dateien (Filme, Bilder ...) ziehen Sie mit der Maus aus der Sammlung auf die grossen hellen Felder im Storyboard, wie die folgenden Bilder zeigen:



Die importierte Datei in der Sammlung mit der Maus anklicken, die Maustaste gedrückt halten und auf das erste Feld im Storyboard ziehen. Dort die Maustaste wieder loslassen - die Datei fällt in den richtigen Platz. (Drag&Drop)

12.10 Schneiden auf dem Storyboard



Markieren Sie den Clip, den Sie schneiden möchten, im Storyboard. Navigieren Sie dann in der Leiste unter dem Vorschaufenster (siehe Bild oben) bis zu der Stelle, an der

Sie den Clip schneiden wollen. Nutzen Sie den Schieberegler für eine grobe Navigation in die Nähe des von Ihnen geplanten Schnittpunktes und arbeiten Sie von dort mit der Feinnavigation weiter.

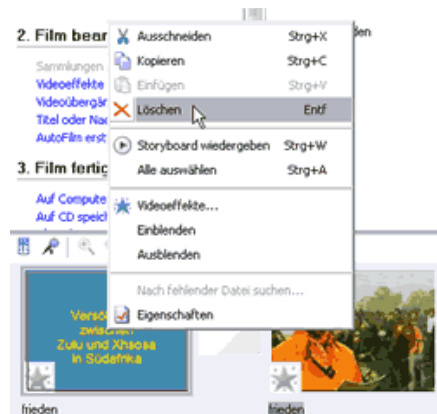
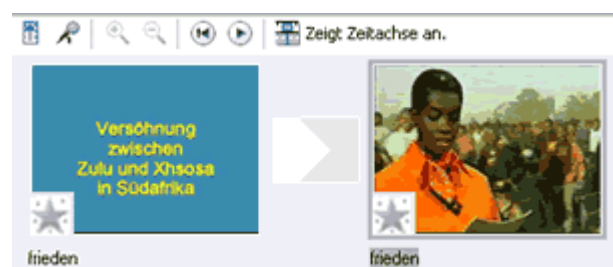


Mit den im Bild rot markierten Schaltern können Sie relativ genau im Film hin und her spulen.



Wenn Sie die richtige Stelle erwisch haben, klicken Sie zum Schneiden auf den rot markierten Schalter.

Nach dem Schneiden finden Sie im Storyboard zwei Filme vor: Der erste (links) enthält den Film bis zu Ihrem Schnittpunkt, der zweite (rechts) den Film ab Ihrem Schnittpunkt. In das helle Feld zwischen den beiden Filmschnipseln können Sie eine Blende einfügen.



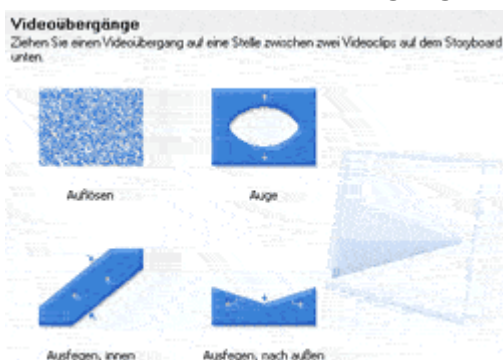
Sollten Sie einen Teil des Filmes nicht benötigen, so löschen Sie diesen aus dem Storyboard. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zu löschenden Clip im Storyboard und wählen im Kontextmenü [Löschen].

12.11 Übergänge und Effekte



Im Dropdown-Menü in der Symbolleiste des WMM können Sie zwischen der Anzeige von Effekten, Übergängen (Blenden) und Ihren Sammlungen wählen.

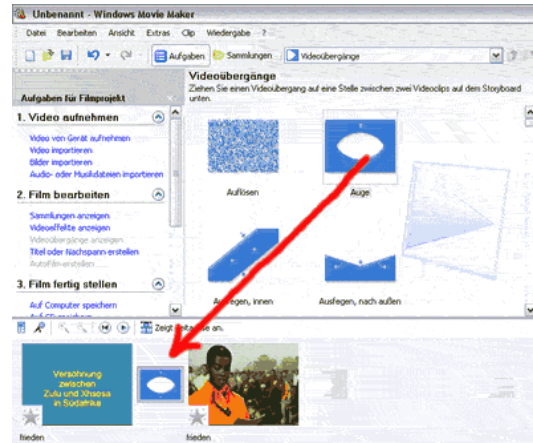
12.12 Blenden / Videoubergänge einfügen



Beim Einfügen von Videoubergängen / Blenden zwischen zwei Clips gehen Sie vor wie beim Einfügen einer importierten Datei auf das Storyboard:

Markieren Sie den von Ihnen gewünschten Videoübergang und ziehen Sie diesen mit der Maus auf das Feld zwischen zwei Clips.

Beachten Sie jedoch: WMM bietet eine Unzahl von Übergängen an - wovon die meisten im Alltag schlicht unbrauchbar sind. Die meisten Übergänge oder Schnitte werden hart - d.h. ohne Effekt - oder höchstens mit einer weichen Blende ausgeführt. Achten Sie darauf, wenn Sie das nächste Mal vor dem Fernseher sitzen!

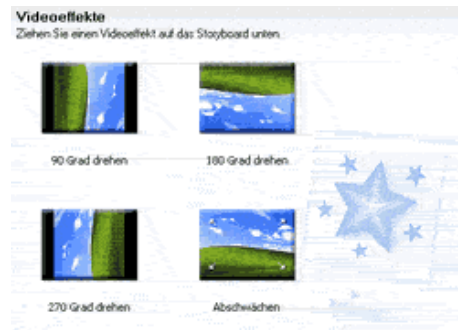


Im Vorschauenfenster können Sie sich die Wirkung des Übergangs / der Blende sofort ansehen. Alternativ können Sie auch den Film ablaufen lassen und die Wirkung im Gesamtzusammenhang beurteilen. Klicken Sie hierzu auf den Clip im Storyboard vor dem Übergang (oder auf den Übergang selbst), den Sie näher betrachten wollen, und klicken Sie dann auf die Taste



12.13 Effekte einfügen

Das Vorgehen beim Einfügen von Videoeffekten entspricht dem bisherigen Vorgehen beim Einfügen von Clips auf das Storyboard oder beim Einfügen von Übergängen / Blenden zwischen zwei Clips:



Schalten Sie im Dropdown-Menü auf Videoeffekte um.

Wählen Sie den von Ihnen gewünschten Effekt aus und ziehen Sie diesen auf den Clip, der den Effekt erhalten soll.



Im rot markierten Feld taucht dann ein blauer Stern auf. Der Effekt gilt für den ganzen Clip. Sollten Sie nur Teile eines Clips mit einem Effekt versehen wollen, dann müssen Sie den Clip in Teile zerlegen (schneiden) und dann nur dem gewünschten Teil den speziellen Effekt zuweisen.

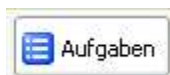
Gehen Sie sparsam mit Effekten um! Auch hier lohnt sich ein Blick auf die Arbeit der Profis im Fernsehen. Meistens finden Sie hier keine Effekte, sondern die gewünschte Wirkung wird über die Auswahl der Musik und eine gute Kameraführung und Schnitttechnik erzielt.

12.14 Übergänge / Blenden oder Effekte entfernen

Markieren Sie den Übergang / die Blende oder den zu löschenden Effekt mit der Maus und drücken Sie die Taste [Entfernen]. Alternativ können Sie den Übergang / die Blende oder den zu löschenden Effekt auch mit der rechten Maustaste anklicken und im Kontextmenü [Löschen] auswählen.

12.15 Titel und Abspann

Wählen Sie zuerst eine Stelle aus, an der der Titel eingefügt werden soll. Markieren Sie hierzu im Storyboard den relevanten Clip mit der Maus.



Wechseln Sie dann in die Aufgaben-Ansicht und ...



... wählen Sie unter [Film bearbeiten] die Rubrik [Titel oder Nachspann erstellen] aus.

Im oberen mittleren Fenster erscheint ein Auswahlmnü, bei dem Sie angeben müssen, wo der Titel eingefügt werden soll: ganz am Anfang des Films, am Ende des Films oder vor, nach oder auf dem markierten Clip.

An welcher Stelle möchten Sie einen Titel hinzufügen?

- [Titel am Anfang](#) des Filmes hinzufügen.
- [Titel vor dem gewählten Clip](#) auf dem Storyboard hinzufügen.
- [Titel auf dem gewählten Clip](#) auf dem Storyboard hinzufügen.
- [Titel nach dem gewählten Clip](#) auf dem Storyboard hinzufügen.
- [Nachspann am Ende](#) des Filmes hinzufügen.
- [Abbrechen](#)

Da die meisten Auswahlmöglichkeiten selbsterklärend sind, wird im Folgenden nur die Funktion [Titel auf dem gewählten Clip] näher ausgeführt. Diese leitet dann auch zur Arbeit mit der Zeitachsen-Ansicht über.

12.16 Titel auf einem Clip einfügen

Wählen Sie also [Titel auf dem gewählten Clip] und geben Sie im folgenden Fenster den von Ihnen gewünschten Text ein. Dieser wird über den Videoclip gelegt - ähnlich wie bei der Untertitelung, die Sie von fremdsprachlichen Filmen her kennen.


Weitere Optionen:

- [Titelanimation ändern](#)
- [Schriftart und -farbe des Textes ändern](#)


Probieren Sie auch unter [Weitere Optionen] aus, wie sich die Titelanimation oder eine Veränderung der Formatierung des Titeltexes auf Ihren Film / ihr Feature auswirkt. Spielen Sie hier ein wenig herum, bis Sie das optimale Ergebnis gefunden haben. Im Vorschaufenster können Sie das Ergebnis Ihrer Versuche betrachten.

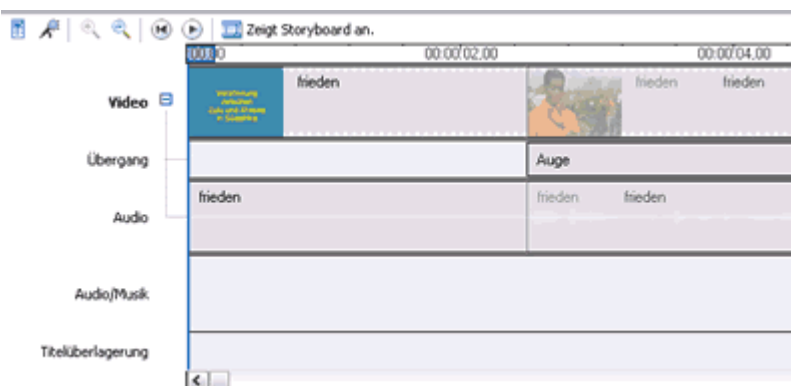
Sobald Sie auf [Fertig, Titel zum Film hinzufügen] geklickt haben, wechselt WMM automatisch in die Zeitachsen-Ansicht.


12.17 Die Zeitachse

 Zeigt Zeitachse an.

Wechseln Sie zur Arbeit mit der Zeitachse durch einen Klick auf [Zeigt die Zeitachse an.] in die Zeitachsen-Ansicht. Die Ansicht, die Sie vom Storyboard her kennen, ist nun die obere Spur in der Zeitachse - allerdings sind die Übergänge und Effekte nicht zu sehen.

Neben [Video] ist ein kleines  zu sehen. Klicken Sie hier, um die Ansicht um die Tonspur des Clips in der obersten Spur zu erweitern. Nebenbei erhalten Sie hierdurch auch eine weitere Spur, in der die Übergänge angezeigt werden.



Durch einen Klick auf  neben [Video] werden Sie diese beiden Spuren wieder los.

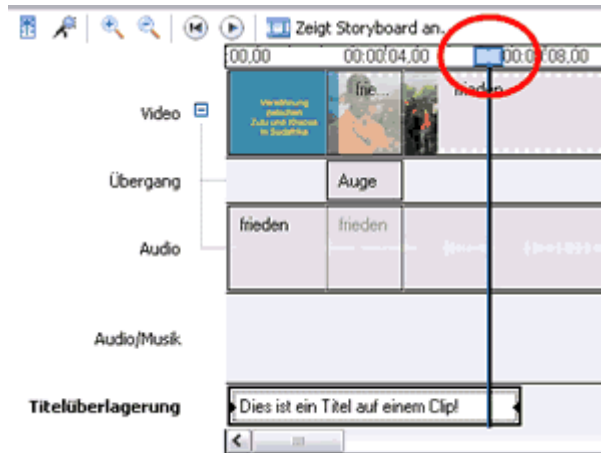


Die Wirkung eines Klicks auf die Lupensymbole probieren Sie am besten einfach aus. Bei umfangreicheren Projekten ist eine Arbeit ohne dieses Hilfsmittel schlicht eine Qual.

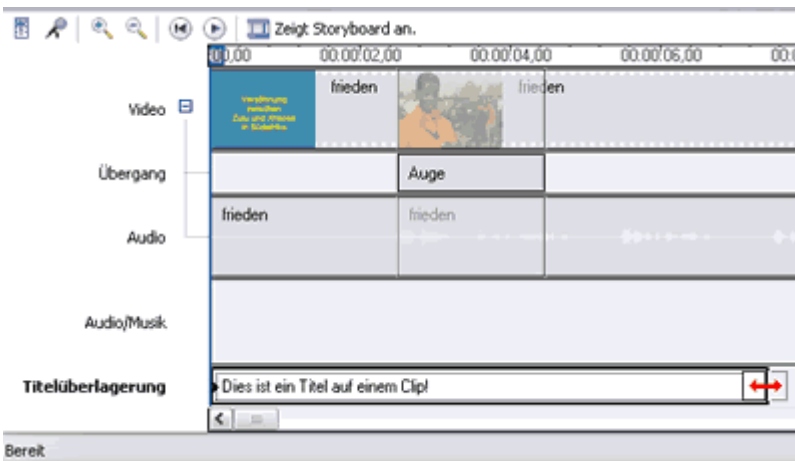
12.18 Arbeiten mit der Zeitachse

In der Zeitachsenansicht können Sie die Länge der jeweiligen Übergänge, Titelüberlagerungen oder einzelnen Clips sehen und bearbeiten.

Navigieren lässt es sich hier am einfachsten, indem Sie das blaue Rechteck - hier mit einem roten Kreis markiert - mit der Maus anfassen und an die Stelle ziehen, von der aus Sie den Film betrachten wollen.

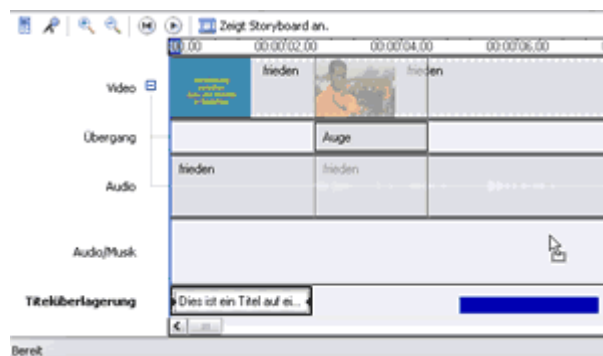


Die Länge von Clips oder Titelüberlagerungen etc. lässt sich in der Zeitachsen-Ansicht einfach bestimmen: Bewegen Sie die Maus an das Ende eines Clips, bis sich der Mauszeiger in zwei rote Pfeile verändert (siehe Bild links). Klicken Sie dann, halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus nach rechts oder links - und verschieben Sie den Anfang oder das Ende des Clips bis an die gewünschte Stelle. Der Rest des Clips wird dann von WMM abgeschnitten.



Sie können einzelne Elemente in der Zeitachsenansicht auch verschieben: Packen Sie das zu verschiebende Element mit der Maus an - es verfärbt sich dunkelblau - und legen Sie es da wieder ab, wo Sie es haben wollen.

Nach ein paar Versuchen können Sie mit 'drag and drop' im WMM umgehen.



12.19 Vertonen

Der Import von Musikdateien oder Tonsamples ist so einfach wie der Import anderer Dateitypen:

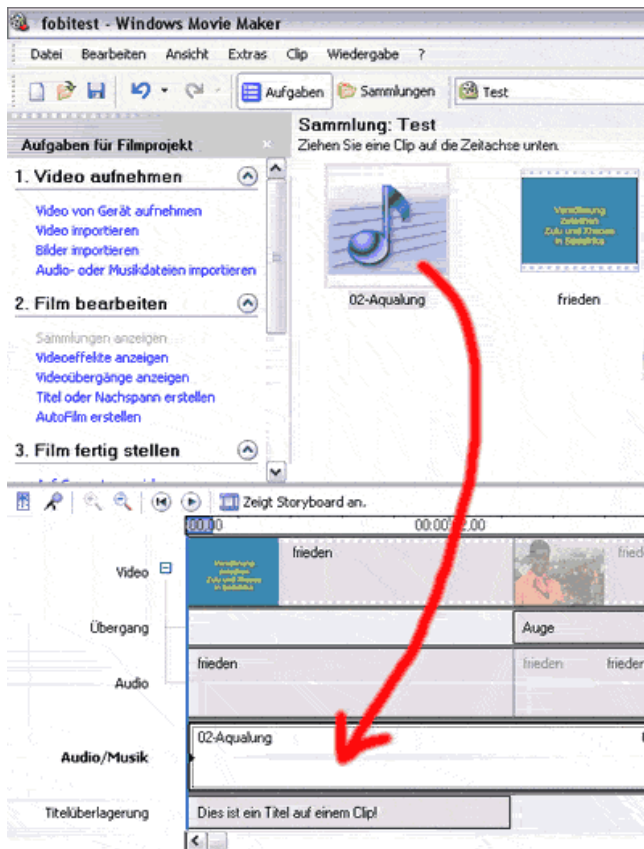
1. Wechseln in die Aufgaben-Ansicht
2. [Audio oder Musikdateien importieren] anklicken
3. Die Datei auswählen ...
4. ... und auf [importieren] klicken.



02-Aqualung

Die importierte Tondatei wandert in die Sammlung und wird dort als blaue Note vor hellblauem Hintergrund dargestellt.

12.20 Vertonen des Films / Features



Ziehen Sie dann die importierte Datei mit der Maus auf die [Audio/Musik]-Spur in der Zeitachse. Schon vor dem Loslassen der Maustaste blendet WMM einen blauen Balken ein, mit dessen Hilfe Sie den Einfügepunkt genauer - und in Abstimmung mit den anderen Spuren - bestimmen können.

Sie können das eingefügte Musikstück nun entweder mit der Maus per 'drag and drop' an die richtige Stelle schieben oder das Stück beschneiden.

Zum Beschneiden nähern Sie sich wieder dem Anfang (Bild) oder dem Ende des Musikclips mit dem Mauszeiger, bis sich dieser zu einem roten Doppelpfeil verändert. Schieben Sie dann den Schnittpunkt an die Stelle, an der das Musikstück einsetzen soll.

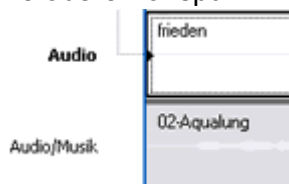


Die Pegelanzeige in der [Audio/Musik]-Spur hilft Ihnen - vor allem bei Jazz, Rock- und Pop-Stücken - beim Finden des richtigen Schnittpunktes.

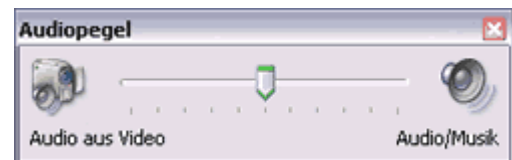
12.21 Abmischen



Über die Schaltfläche [Audiopegel festlegen] öffnen Sie ein Menü, in dem Sie das Verhältnis der Lautstärken der beiden Tonspuren festlegen können. Die obere Tonspur - in der Zeitachsen-Ansicht als

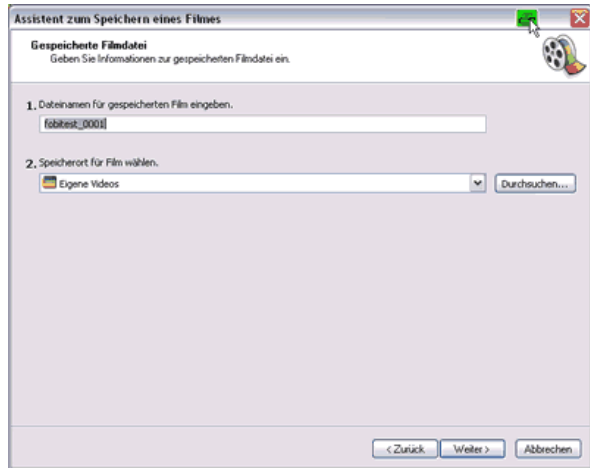


[Audio] gekennzeichnet - wird im [Audiopegel]-Menü als [Audio aus Video] bezeichnet. Das von Ihnen importierte Musikstück wird im [Audiopegel]-Menü [Audio/Musik] genannt, was auch der Bezeichnung der Spur in der Zeitachsen-Ansicht entspricht.



12.22 Rendern - und fertig stellen

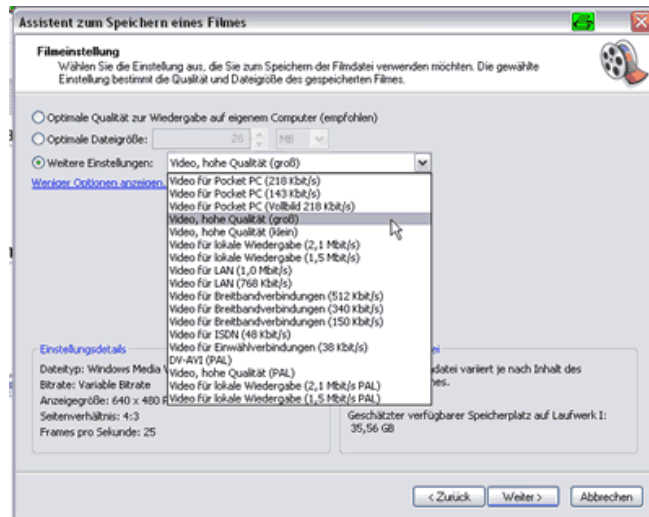
Wechseln Sie wieder in die Aufgaben-Ansicht des WMM.



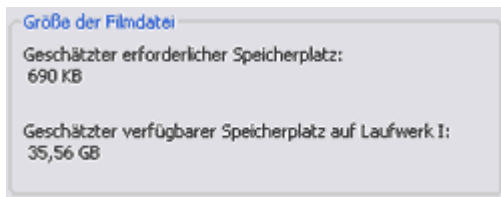
Klicken Sie auf [Auf Computer speichern] - die anderen Optionen können Sie sich nach dem Durcharbeiten der folgenden Punkte über die Hilfefunktion leicht selbst beibringen.



Vergeben Sie im folgenden Menü-Assistenten einen Namen für Ihren Film / Ihr Feature und wählen Sie einen Speicherort aus.

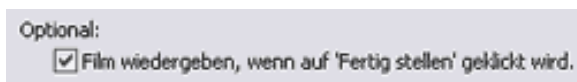


Das nächste Fenster des Assistenten fordert Sie zur Festlegung der Qualität des Filmes auf. Dazu müssen Sie wissen, dass eine hohe Qualität auch viel Speicherplatz belegen wird. Planen Sie also eine Veröffentlichung des Filmes im Internet, dann wählen Sie unter [Weitere Einstellungen] z.B. [Video für ISDN] aus. Wollen Sie den Film über einen Beamer von Ihrem Laptop aus zeigen, dann können Sie sicherlich eine höhere Qualitätsstufe nehmen - z.B. [Video, hohe Qualität (gross)].



In der unteren linken Ecke dieses Export-Fensters können Sie die Details Ihrer jeweiligen Einstellungen ablesen und in der unteren rechten Ecke des Export-Fensters wird geschätzt, wie viel Platz der Film mit dieser Exportmethode auf der Festplatte einnehmen wird.

Nach einem Klick auf [Weiter] wird der Film gerendert und auf der Festplatte abgelegt.



Ein letzter Klick auf den Button **Fertig stellen** und Sie können den Film im MediaPlayer betrachten, wenn Sie die Checkbox [Film wiedergeben, wenn auf "Fertig stellen" geklickt wird.] angekreuzt haben.

