

SONY

CATALYST EDIT

Benutzerhandbuch

Überarbeitet am Mittwoch, 4. Oktober 2023

XDCAM, XDCAM EX, XAVC, XAVC S, NXCAM, SxS und Professional Disc sind eingetragene Marken der Sony Corporation.

Avid und DNxHD sind in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern Marken oder eingetragene Marken von Avid Technology, Inc. oder seinen beteiligten Gesellschaften.

Alle anderen Marken oder eingetragenen Marken sind Eigentum der jeweiligen Eigentümer in den USA und anderen Ländern und Regionen. Weitere Informationen finden Sie unter <https://www.sonycreativesoftware.com/licensenotices>

Die Sony Corporation besitzt ggf. Patente, Patentanmeldungen, Marken, Urheberrechte oder sonstige geistige Eigentumsrechte, die sich auf die in diesem Dokument beschriebenen Produkte beziehen. Soweit es in einer schriftlichen Lizenzvereinbarung der Sony Corporation nicht ausdrücklich gestattet ist, erhalten Sie durch die Nutzung dieses Dokumentes keinerlei Lizenz an diesen Patenten, Marken, Urheberrechten oder anderem geistigen Eigentum.

Sony Creative Software Inc.

1 S. Pinckney St.

Suite 520

Madison, WI 53703

USA

Die Informationen in diesem Handbuch können jederzeit und ohne Vorankündigung geändert werden und stellen weder eine Garantie noch eine Zusage, gleich welcher Art, seitens Sony Creative Software Inc. dar. Alle Aktualisierungen und ergänzende Informationen zu den Inhalten dieses Handbuchs werden auf der Sony Creative Software Inc.-Website veröffentlicht, unter <https://www.sonycreativesoftware.com>. Die Software wird Ihnen unter den Bestimmungen des Endbenutzer-Lizenzvertrags und im Rahmen der Datenschutzrichtlinien der Software zur Verfügung gestellt und darf nur in Übereinstimmung mit diesen Dokumenten verwendet und/oder kopiert werden. Das Kopieren oder der Vertrieb der Software ist streng verboten, mit Ausnahme von Umständen, die im Endbenutzer-Lizenzvertrag ausdrücklich beschrieben werden. Kein Teil dieses Handbuchs darf ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Sony Creative Software Inc. in jeglicher Form und für jeglichen Zweck reproduziert oder übertragen werden.

Copyright © 2023. Sony Creative Software Inc.

Programm Copyright © 2023. Sony Creative Software Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	3
Einführung	7
Das Catalyst Edit-Fenster	7
Arbeiten mit Projekten	11
Erstellen von Projekten	11
Öffnen von Projekten	11
Neuverknüpfen von Projektmedien	13
Speichern von Projekten	13
Verwenden des Timeline Inspektors	14
Freigeben von Projekten	19
Rendern von Projekten	21
Exportieren von Projekten	22
Exportieren von Projekten: Unterstützte Funktionen	24
Suchen von Medien	27
Unterstützte Videoformate zum Lesen	31
Hinzufügen von Medien und Erstellen von Clips	68
Wiedergeben von Medien	73
Videovorschau	73
Navigieren auf der Timeline	82
Markieren von Anfangs- und Endpunkten für die Wiedergabe	84
Trackbearbeitung	87
Hinzufügen von Tracks zu einem Projekt	87
Löschen von Tracks	88
Verschieben von Tracks	88

Erstellen eines Bild-im-Bild-Effekts	89
Anpassen von Track-Steuerelementen	94
Verwenden von Track Inspektor	99
Anpassen der Timeline-Einstellungen	108
Clip-Bearbeitung	109
Bearbeitungswerkzeuge	109
Auswählen von Clips und Positionieren des Cursors	112
Verschieben von Clips	114
Trimmen von Clips	118
Stream-Bearbeitung (L-J-Cuts und Rolls)	123
Teilen von Clips	127
Slippen von Clips	127
Zuschneiden von Clips	131
Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Clips	134
Löschen von Clips	136
Ripple-Bearbeitungen	136
Ausrichten von Clips	137
Auf Frames quantisieren	139
Verwenden von Markern	141
Verschachtelte Timelines	142
Clip-Überblendungen	146
Automatisierung der Clip-Lautstärke	149
Ersetzen der Medien eines Clips	153
Rückgängigmachen und Wiederholen von Bearbeitungsvorgängen	154
Verwenden von Clip Inspektor	154
Anwenden von Effekten	163
Verwenden von Videoeffekten	163

Verwenden von Videogeneratoren	170
Hinzufügen von Titelclips	170
Hinzufügen von Volltonfarbclips	178
Hinzufügen von Farbverlaufsclips	178
Verwenden von Videoübergängen	182
Erstellen eines Bild-im-Bild-Effekts	183
Animationsvideoparameter mit Keyframes	188
Arbeiten mit Audio	191
Audiolautstärke und Audiopanorama	191
Arbeiten mit Mehrkanal-Audio	193
Überwachen von Audiopegeln	203
Track-Pegelanzeige	204
Bearbeiten der Catalyst Edit-Optionen	207
Tastaturkürzel	209
Gesten	223
Index	225

Einführung

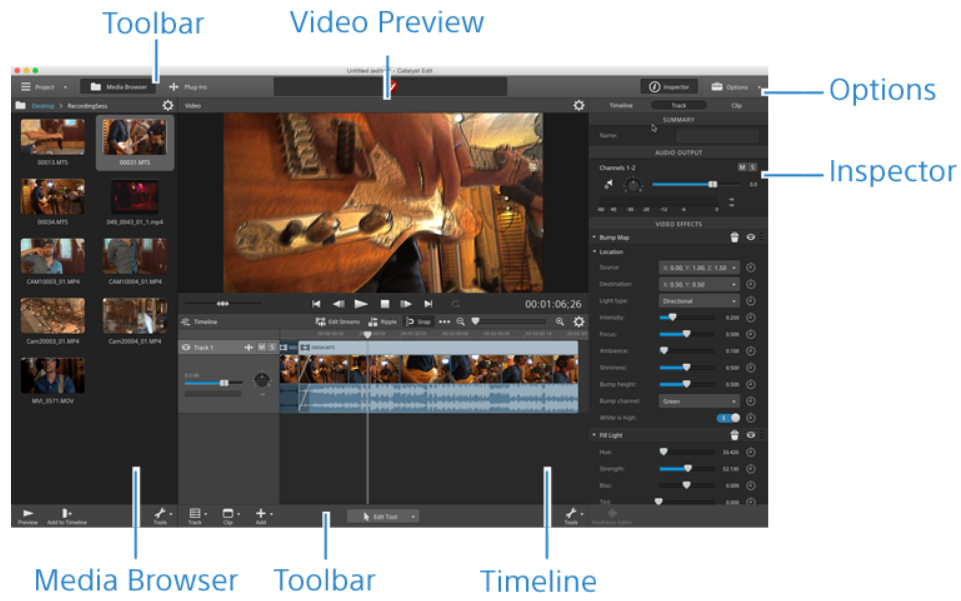
Catalyst Edit ist Ihr fokussiertes und schnelles Schneidewerkzeug für 4K-, RAW- und HD-Video.

Catalyst Edit konzentriert sich auf HD-, 4K- und Sony RAW-Videobearbeitung, damit Sie sich auf Kreativität konzentrieren können. Flexible Werkzeuge zur Timeline-Bearbeitung machen die Arbeit mit 4K XAVC- und Sony RAW-Dateien so einfach wie die Arbeit mit HD. Sie können den gesamten Detailreichtum und Umfang der Farben in Ihren Aufnahmen voll nutzen. Catalyst Edit bietet einen innovativen Workflow, mit dessen Hilfe Sie die Audiodaten Ihrer Kamera verwenden können, ohne Tontechniker sein zu müssen, und beendet damit den Albtraum mit Mehrkanal-Audio. Catalyst Edit ist eng mit Catalyst Prepare integriert, was Kontinuität von der Vorbereitung bis zur Bearbeitung der Medien bietet.

Das Catalyst Edit-Fenster

Das Catalyst Edit-Fenster ist in fünf Hauptabschnitte unterteilt:

- Die Symbolleisten ermöglichen den schnellen Zugriff auf häufig verwendete Funktionen.
- Auf der linken Seite des Fensters werden der Medienbrowser, mit dem Sie Ihren Computer nach Mediendateien für Ihre Projekte durchsuchen können, und der Bereich für Plug-Ins angezeigt, in dem Sie die verfügbaren Videoeffekte, Generatoren und Übergänge durchsuchen können.
- In der Videovorschau wird der Videoframe an der Cursorposition angezeigt. Sie ermöglicht auch die Wiedergabe Ihres Projekts.
- Die Timeline ist der Ort, an dem Sie Projekte erstellen. Sie können Tracks hinzufügen, um Ihre Medienclips zu organisieren, und Clips zu den Tracks hinzufügen.
- Auf der rechten Seite des Fensters kann der Inspektor angezeigt werden. Dort können Sie Anwendungsoptionen, Eigenschaften für die Timeline, den ausgewählten Track oder den ausgewählten Clip bearbeiten.



Hinweis an Benutzer

Ausschlussklauseln

Nach der Bildkonvertierung mit diesem Produkt sind die Originalbilder optisch verändert. Holen Sie daher, um einen Missbrauch von urheberrechtlich geschütztem Material zu vermeiden, eine angemessene Genehmigung beim Inhaber der Urheberrechte der Originaldateien ein, bevor Sie die Konvertierung durchführen. DIE SONY CORPORATION HAFTET IN KEINEM FALL FÜR UNABSICHTLICHE, FOLGESCHWERE ODER BESONDERE SCHÄDEN, DIE SICH AUFGRUND VON VERTRAG, UNERLAUBTER HANDLUNG ODER SONSTIGEN ANSPRÜCHEN IM ZUSAMMENHANG MIT DIESEM HANDBUCH, DER SOFTWARE ODER SONSTIGEN DARIN ENTHALTENEN INFORMATIONEN ODER DEREN NUTZUNG ERGEBEN. Diese Software darf ausschließlich zu den angegebenen Zwecken verwendet werden. Die Sony Corporation behält sich das Recht vor, jederzeit ohne Vorankündigung Änderungen an diesem Handbuch oder an den darin enthaltenen Informationen vorzunehmen.

Software-Copyrights

Diese Handbuch und die darin beschriebene Software dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von Sony Creative Software Inc. - auch nicht auszugsweise - reproduziert, übersetzt oder in maschinenlesbare Form reduziert werden.

©2023 Sony Creative Software Inc.

HEVC Advance


Abgedeckt von einem oder mehreren der Ansprüche der HEVC-Patente unter patentlist.accessadvance.com.



Arbeiten mit Projekten


In einer Projektdatei (.ceditprj) werden die relevanten Informationen zu den Dateispeicherorten Ihrer Quellmedien und zu den Bearbeitungen, Einfügungspunkten, Übergängen und Effekten gespeichert.



Bei einer Projektdatei handelt es sich nicht um eine Multimediadatei. Sie enthält Verweise auf die ursprünglichen Quelldateien, sodass Sie Ihr Projekt zerstörungsfrei bearbeiten können. Sie können kreativ sein und brauchen nicht zu befürchten, dass Ihre Quelldateien beschädigt werden.

 Catalyst Editspeichert automatisch eine Sicherungskopie Ihres Projekts. Wenn Catalyst Edit unerwartet beendet wird, wird beim nächsten Start das automatisch gespeicherte Projekt geöffnet.


Erstellen von Projekten

Der erste Schritt auf dem Weg zu Ihrem Meisterwerk besteht darin, eine Catalyst Edit-Projektdatei (.ceditprj) zu erstellen.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Projekt  auf der Hauptsymbolleiste.
2. Wählen Sie die Option Neu im Menü aus, um ein Projekt zu erstellen.

 Drücken Sie Strg+N (Windows) oder  +N (Mac OS), um schnell ein neues Projekt zu erstellen.

Öffnen von Projekten

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Projekt  auf der Hauptsymbolleiste.
2. Wählen Sie Öffnen im Menü aus.

 Drücken Sie Strg+O (Windows) oder  -O (Mac OS).

Das Dialogfeld "Öffnen" wird angezeigt.

Wenn Sie das aktuelle Projekt nicht gespeichert haben, werden Sie aufgefordert, die Änderungen zu speichern.

3. Wählen Sie den Ordner, in dem das Projekt, das Sie öffnen möchten, gespeichert ist.

4. Wählen Sie eine Catalyst Edit-Projektdatei (.ceditprj) im Fenster Durchsuchen aus oder geben Sie einen Namen in das Feld Dateiname ein.

5. Klicken Sie auf Öffnen.



Sie können ein Projekt aus der Liste aktueller Projekte auswählen, um schnell ein vor kurzem bearbeitetes Projekt auszuwählen.


Neuverknüpfen von Projektmedien

Beim Öffnen eines Projekts werden Sie von Catalyst Edit zur Neuverknüpfung von Projektmedien aufgefordert, wenn die ursprünglichen Clips nicht gefunden werden können.

Sie können auch über das Dialogfeld „Projektmedien erneut verknüpfen“ einen proxybasierten Workflow erstellen: Erstellen Sie für die effiziente Bearbeitung ein Projekt mit Proxyclips mit niedrigerer Auflösung und verknüpfen Sie die Proxyclips anschließend erneut mit ihren Versionen mit voller Auflösung, bevor Sie Ihr Projekt rendern oder exportieren. Weitere Informationen finden Sie unter ["Rendern von Projekten" auf Seite 21](#) oder ["Arbeiten mit Projekten" auf Seite 22](#).

1. Öffnen Sie ein Projekt. Weitere Informationen finden Sie unter ["Öffnen von Projekten" auf Seite 11](#).

Wenn die in Ihrem Projekt verwendeten Clips nicht an ihren ursprünglichen Speicherorten gefunden werden, wird der Dialog „Projektmedien erneut verknüpfen“ angezeigt.

Wenn Sie Medien manuell neu verknüpfen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche Projekt  auf der Hauptsymbolleiste und wählen im Menü Erneut verknüpfen aus.

2. Für jeden Clip werden im Dialog „Projektmedien erneut verknüpfen“ der ursprüngliche Clip und sein verknüpfter Clip angezeigt.

Klicken Sie auf einen Ordnerpfad und navigieren Sie zu einem neuen Speicherort, um einen neuen Speicherort für Ihre Quellclips auszuwählen.


Klicken Sie auf Ordner suchen, Datei suchen (wenn ein Clip fehlt) oder den Pfad eines Clips und navigieren Sie zu einer neuen Datei, um eine Ersatzdatei auszuwählen.



 Klicken Sie auf die Schaltfläche , um den vollständigen Pfad anzuzeigen.

3. Klicken Sie auf Erneut verknüpfen. Die Clips werden ersetzt und Ihr Projekt wird aktualisiert.

Speichern von Projekten


Sie können die Befehle Speichern oder Speichern unter verwenden, um Änderungen am aktuellen Catalyst Edit-Projekt zu speichern.


 Wenn Ihr Projekt nicht gespeicherte Änderungen enthält, wird (bearbeitet) hinter dem Projektnamen in der Titelleiste angezeigt.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Projekt  auf der Hauptsymbolleiste.
2. Wählen Sie Speichern aus, um das aktuelle Projekt zu speichern, oder Speichern unter, wenn Sie ein neues Projekt zum ersten Mal speichern oder eine Kopie des aktuellen Projekts erstellen möchten.
 -  Drücken Sie Strg+S (Windows) oder ⌘ -S (macOS).

Das Fenster „Speichern unter“ wird angezeigt.
3. Wählen Sie das Laufwerk und den Ordner, in dem Sie das Projekt speichern möchten.
4. Geben Sie in das Feld Dateiname (Windows) oder Speichern unter (macOS) einen Namen für das Projekt ein.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Speichern.

Verwenden des Timeline Inspektors

Wählen Sie in Inspektor  die Registerkarte Timeline aus, um die Einstellungen für Ihre Projekt-Timeline zu bearbeiten.

 Wenn Sie auf einen leeren Bereich in der Timeline unter dem letzten Track klicken, wird die Registerkarte Timeline automatisch angezeigt, wenn der Inspektor sichtbar ist.


Wenn Sie den ersten Videoclip zu einem Projekt hinzufügen, werden die Timeline-Einstellungen automatisch entsprechend den Medieneigenschaften angepasst. Weitere Informationen finden Sie unter ["Hinzufügen von Medien und Erstellen von Clips" auf Seite 68.](#)

Zusammenfassung

Geben Sie im Feld Name einen Wert ein, um den Titel des Projekts festzulegen.



Video

Element	Beschreibung
Breite	Legt die Framegröße Ihres endgültigen Films nach dem Rendern fest.
Höhe	
Pixel-Seitenverhältnis	Geben Sie im Feld einen Wert ein, um das Pixelseitenverhältnis Ihres Projekts zu ändern. Computer zeigen Pixel als Quadrate (d. h. mit einem Seitenverhältnis



Element	Beschreibung
	<p>von 1,0) an. Fernseher zeigen Pixel als Rechtecke (d. h. mit einem anderen Seitenverhältnis als 1,0) an.</p> <p>Eine falsche Einstellung kann zu Verzerrung oder Dehnung führen. Informationen zu den richtigen Einstellungen finden Sie im Handbuch für die jeweilige Aufzeichnungs-/Videooutputkarte.</p>
Framerate	<p>Geben Sie im Feld einen Wert ein, um die Framerate Ihres Projekts zu ändern. Die Skala in der Timeline wird mit dieser Framerate angezeigt.</p> <p>In den Vereinigten Staaten, in Nord- und Mittelamerika, in Teilen von Südamerika und in Japan beträgt die Fernsehframerate (NTSC) 29,97 Frames pro Sekunde (fps). In vielen Teilen der Welt, darunter Europa und große Teile Asiens, ist der Fernsehstandard PAL mit 25 fps. In Frankreich, Russland und den meisten Ländern Osteuropas wird SECAM verwendet, ein PAL-ähnlicher Standard, der ebenfalls 25 fps nutzt.</p>
Farbraum Arbeitsfenster	<p>Wählen Sie eine Einstellung aus der Dropdownliste ;Farbraum Arbeitsfenster aus, um den Farbraum auszuwählen, der für die Anzeige Ihres Projekts verwendet werden soll. Mit der Auswahl des richtigen Farbraums wird sichergestellt, dass Ihr Video beim Bearbeiten immer im richtigen Farbraum dargestellt wird.</p> <p>Wenn Sie Medien aus einer Catalyst Prepare-Bibliothek () verwenden, stellen Sie sicher, dass die Einstellung Farbraum Arbeitsfenster im Menü „Optionen“ von Catalyst Prepare mit der im Catalyst Edit-Timeline Inspektor übereinstimmt.</p>

Audio



Element	Beschreibung
Samplerate	<p>Wählen Sie in der Dropdownliste eine Samplerate aus, um die zum Speichern der Audiodatei verwendete Anzahl von Samples pro Sekunde anzugeben. Die Audiodaten Ihres Projekts werden automatisch neu gesampelt.</p> <p>Um eine benutzerdefinierte Samplerate zu verwenden, wählen Sie Benutzerdefiniert in der Dropdownliste aus und geben eine Samplerate in das Bearbeitungsfeld ein.</p>

Element	Beschreibung
Kanaleinrichtung Kanalzähler	<p>Wählen Sie in der Dropdownliste die Option Stereo, um ein Zweikanal- bzw. Stereoprojekt zu erstellen.</p> <p>Wählen Sie Mehrkanal aus und geben Sie eine Zahl in das Feld Kanalzahl ein, um ein Mehrkanalprojekt zu erstellen.</p>
Verstärkung	<p>Ziehen Sie den Schieberegler, um die Lautstärke des Hauptoutputs anzupassen. Doppelklicken Sie auf die Mitte der Miniaturansicht, um den Schieberegler zurückzusetzen. Sie können auf den numerischen Wert doppelklicken, um einen neuen Wert einzugeben.</p> <p> Achten Sie beim Anpassen der Lautstärke auf die Audiopegelanzeigen. Da Sie die Lautstärken aller Tracks gemeinsam hinzufügen, tritt bei der Audioausgabe leicht Clipping auf. Achten Sie deshalb darauf, dass die roten Clip-Indikatoren auf den Pegelanzeigen während der Wiedergabe niemals aufleuchten. Weitere Informationen finden Sie unter "Überwachen von Audiopegeln" auf Seite 203.</p>
Stummschaltung	<p>Klicken Sie auf , um am Audioausgang Ihres Projekts den Ton aus- und einzuschalten.</p>


Kanaloutput


Klicken Sie auf das Lautsprechersymbol, um einen Kanal ein-  oder auszuschalten  .

Klicken Sie auf die Schaltfläche Mono oder Stereo, um anzugeben, ob ein Kanal ein Monokanal ist oder zu einem Stereopaar gehört. Nach dem Aktivieren von Stereo wird aus diesem Kanal und dem nächsten Kanal in der Liste ein Paar gebildet.

 Wenn Sie alle Kanäle eines Clips auf einmal festlegen möchten, dann klicken Sie auf die Schaltfläche Kanaltools  und wählen Alles auf Mono einstellen, Alles auf Stereo einstellen oder Zurücksetzen.

Geben Sie im Bearbeitungsfeld einen Namen zur Identifikation des Kanals ein. Zum Beispiel könnten Sie Lav1 eingeben, um Audiodaten von einem Lavalier-Mikrofon zu identifizieren.


 Kanäle mit demselben Namen im Timeline Inspektor und im Clip Inspektor werden miteinander identifiziert.


Wenn Sie einen Clip aus einer Catalyst PrepareBibliothek () zur Catalyst Edit-Timeline hinzufügen, werden alle Kanaluweisungseinstellungen, die Sie in der Catalyst Prepare-Bibliothek vorgenommen haben, auf den Clip angewendet.

Videoeffekte

Wenn auf die Timeline Effekte angewendet werden, können Sie die Einstellungen für die einzelnen Effekte über die Steuerelemente für Videoeffekte steuern. Weitere Informationen finden Sie unter "[Hinzufügen von Effekten zur Timeline](#)" auf Seite 168.




Klicken Sie auf die Schaltfläche Overlay , um die interaktiven Overlay-Steuererelemente eines Plug-Ins in der Videovorschau (wenn vorhanden) ein- oder auszublenden.

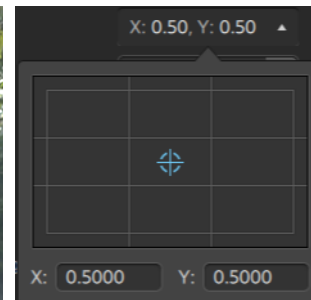
Klicken Sie auf die Schaltfläche Ton aus , um ein Plug-In zu umgehen, ohne es aus der Kette zu entfernen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Löschen , um ein Plug-In aus der Kette zu entfernen.

Ziehen Sie die Überschrift eines Plug-Ins an eine neue Position, um die Position des Plug-Ins in der Plug-In-Kette zu ändern.

Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden, um die Steuererelemente für jedes Plug-In anzuzeigen oder auszublenden.


Bei der Auswahl eines Positionsparameters im Inspektor wird ein Steuerungspunkt  in der Videovorschau angezeigt. Sie können die Position des Parameters durch Ziehen des Steuerungspunktes in der Videovorschau oder im Inspektor anpassen:



Freigeben von Projekten

Catalyst Edit ermöglicht Ihnen, Projekte zur Freigabe zu konvertieren und ins Web hochzuladen.

Hochladen von Dateien auf YouTube

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Projekt  auf der Hauptsymbolleiste.
2. Wählen Sie im Menü Freigeben aus. Das Dialogfeld "Freigeben" wird angezeigt.
3. Wählen Sie in der Dropdownliste Clip hochladen auf die Option YouTube aus.
4. Melden Sie sich im Dialogfeld "Freigeben" bei Ihrem Google-Konto an und befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die ausgewählte Datei hochzuladen.
 - a. Bezeichnen Sie Ihr Video, indem Sie im Feld Titel einen neuen Titel eingeben.
 - b. Geben Sie eine Beschreibung Ihres Films in das Feld Beschreibung ein.
 - c. Geben Sie Stichwörter als Referenz zu Ihrem Film im Feld Tags ein. Verwenden Sie Begriffe, die sich auf den Film beziehen und dessen Inhalt beschreiben. Diese Tags werden für das Suchen auf YouTube verwendet. Trennen Sie mehrere Stichwörter durch Kommas.
 - d. Wählen Sie in der Dropdownliste Datenschutz eine Einstellung aus, um die Broadcast-Optionen für Ihren Film festzulegen. Öffentliche Videos können von jedem YouTube-Benutzer angezeigt werden. Private Videos können nur von Mitgliedern angezeigt werden, die Sie festlegen. Nicht gelistete Videos können von jedem angezeigt werden, der über einen Link zum Video verfügt, sie sind jedoch nicht in YouTube-Suchanfragen enthalten.
 - e. Wählen Sie eine Einstellung in der Dropdownliste Kategorie aus. Mit der ausgewählten Kategorie werden Videos auf der YouTube-Website klassifiziert.
 - f. Wählen Sie in der Dropdownliste Auflösung eine Einstellung aus, um die Framegröße des Videos auszuwählen.
 - g. Wählen Sie eine Einstellung in der Dropdown-Liste Codierungsmodus aus, um anzugeben, ob die Bildqualität oder die Transkodierungsgeschwindigkeit optimiert werden soll.

5. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen Nur Loopregion rendern, wenn Sie nur den Teil des Projekts zwischen der Anfangs- und Endmarkierung speichern möchten. Weitere Informationen finden Sie unter "[Markieren von Anfangs- und Endpunkten für die Wiedergabe](#)" auf Seite 84.



Diese Option funktioniert auch, wenn Loopwiedergabe  nicht ausgewählt ist.


6. Klicken Sie auf Hochladen.

Der Fortschritt wird im Aktivitätsbereich oben im Catalyst Edit-Fenster angezeigt. Wenn sich mehrere Hochladejobs in der Warteschlange befinden, ist für jeden Job eine separate Fortschrittsanzeige angegeben.

Rendern von Projekten

Wenn Sie die Bearbeitung Ihres Projekts beendet haben oder es in seiner endgültigen Form sehen möchten, können Sie das Projekt rendern. Dabei wird das Projekt in ein anderes Format konvertiert und eine einzelne Datei auf der Festplatte erstellt.

Das Rendern Ihres Projekts wirkt sich in keiner Weise auf die Projektdatei aus, d. h. sie wird weder überschrieben noch gelöscht oder geändert. Sie können zum ursprünglichen Projekt zurückkehren, um die Datei weiter zu bearbeiten oder Einstellungen vorzunehmen, und dann das Projekt erneut rendern.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Projekt  auf der Hauptsymbolleiste.
2. Wählen Sie Rendern im Menü aus. Das Dialogfeld "Projekt rendern" wird angezeigt.
3. Geben Sie im Feld Name einen Namen zur Identifikation Ihrer gerenderten Datei ein.
4. Geben Sie im Feld Zielordner den Pfad zu dem Ordner an, in dem die gerenderte Datei gespeichert werden soll, oder klicken Sie auf Durchsuchen, um einen Ordner zu wählen.
5. Wählen Sie im Menü Format eine Einstellung aus, um anzugeben, ob der Clip im Format AVC/AAC (*.mp4), DNxHD, Apple ProRes (nur Mac OS), SStP, XAVC Intra, XAVC Long, XAVC S oder XDCAM erstellt werden soll.



Wenn Sie eine Nur-Audio-Datei rendern möchten, wählen Sie MP3-Audio, Sony W64 oder WAV aus.

Wenn Sie eine Bildsequenz rendern möchten, dann wählen Sie DPX oder OpenEXR.

6. Wählen Sie in der Dropdownliste Voreinstellung für Rendern eine Einstellung aus, um die zu verwendenden Einstellungen für die neue Datei anzugeben.



Wählen Sie die Voreinstellung Beste Übereinstimmung aus, wenn Catalyst Edit die am besten geeignete Voreinstellung für Ihre Projekt-Timeline wählen soll. Weitere Informationen finden Sie unter "[Verwenden des Timeline Inspektors](#)" auf Seite 14.


7. Wenn Sie in einem Format rendern, das Mehrkanal-Audio unterstützt, verwenden Sie die Steuerelemente im Feld Audiokanäle, um die Audiokanäle Ihres Projekts den Kanälen in der gerenderten Datei zuzuordnen.

Die linke Spalte stellt die Audiokanäle in der Zieldatei dar. Die Dropdownlisten in der rechten Spalte stellen die Anzahl der für Ihr Projekt konfigurierten Audiokanäle dar. Weitere Informationen finden Sie unter ["Arbeiten mit Mehrkanal-Audio" auf Seite 193](#).

Wählen Sie für jeden Zielkanal in der Dropdownliste ein Output aus oder wählen Sie Nicht verwendet, um in dem betreffenden Kanal Stille zu rendern.

8. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen Nur Loopregion rendern, wenn Sie nur den Teil des Projekts zwischen der Anfangs- und Endmarkierung speichern möchten. Weitere Informationen finden Sie unter ["Markieren von Anfangs- und Endpunkten für die Wiedergabe" auf Seite 84](#).



Diese Option funktioniert auch, wenn Loopwiedergabe  nicht ausgewählt ist.

9. Klicken Sie auf OK.


Der Fortschritt wird im Aktivitätsbereich oben im Catalyst Edit-Fenster angezeigt.

Exportieren von Projekten

Tools zum Projektaustausch bieten Flexibilität bei Arbeitsabläufen und ermöglichen es Ihnen, Projekte mit anderen gängigen Bearbeitungsplattformen auszutauschen.



Weitere Informationen über unterstützte Funktionen für exportierte Projekte finden Sie unter ["Exportieren von Projekten: Unterstützte Funktionen" auf Seite 24](#). Diese Funktionen sollten Sie beim Entwurf Ihres Catalyst Edit-Projekts berücksichtigen, um einen problemlosen Austausch zu ermöglichen.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Projekt  auf der Hauptsymbolleiste.
2. Wählen Sie Exportieren im Menü aus.
3. Im Feld \$\$Projekt exportieren nach wird der Pfad zu dem Ordner angezeigt, in den das Projekt exportiert wird. Sie können einen Pfad in das Feld eingeben oder auf die Schaltfläche Durchsuchen klicken, um einen Ordner auszuwählen.
4. Geben Sie im Feld Dateiname den Dateinamen ein, der für Ihre exportierte Projektdatei verwendet werden soll.

5. Wählen Sie aus der Dropdown-Liste Projektformat ein Exportformat aus:

- Apple Final Cut Pro X (*.fcpxml)
- Adobe Premiere (*.prproj)
- Avid Media Composer (*.aaf)
- Vegas Pro EDL (*.txt)

6. Auswählen der Transkodierungsoptionen:

- Wenn Sie eine Verknüpfung zu den ursprünglichen Clips an den ursprünglichen Speicherorten herstellen möchten, wählen Sie in der Dropdownliste Medienformat die Option Nicht transkodieren.
- Wählen sie eine Einstellung in der Dropdownliste Medienformat aus, wenn Sie die Medien des Storyboards beim Exportieren in ein anderes Format transkodieren möchten.


7. Klicken Sie auf Exportieren.

Der Fortschritt wird im Aktivitätsbereich oben im Catalyst Edit-Fenster angezeigt. Wenn Sie mehrere Exportjobs an die Warteschlange übergeben haben, gibt es für jeden Job eine separate Fortschrittsanzeige.

Im gleichen Ordner, in dem sich auch das exportierte Projekt befindet, wird eine HTML-Berichtsdatei erstellt, die Details zum Export enthält. In diesem Bericht werden alle Warnungen oder Fehler angezeigt.


Exportieren von Projekten: Unterstützte Funktionen

Catalyst Edit unterstützt beim Exportieren von Projekten die folgenden Funktionen.


 Diese Funktionen sollten Sie beim Entwurf Ihres Catalyst Edit-Projekts berücksichtigen, um einen problemlosen Austausch zu ermöglichen.

Media Composer 6 (.aaf)

- Timeline (mit Framerate)

 Catalyst Edit-Timelines werden immer als Stereo exportiert.

- Marker
- Framerate
- Clips

 Clips aus verschachtelten Timelines werden in die Haupttimeline von Media Composer exportiert.

Überblendungen zwischen verschachtelten Timelines und andere Events in der übergeordneten Timeline werden ignoriert.

Die Tracklautstärke, die Tracklautstärke der verschachtelten Timeline und der Clip-Gain werden summiert und als Clip-Gain in Media Composer angewendet.

- Audiokanalrouting (einschließlich Timeline-Kanalausgabe und Clipkanalzuordnung)
- Clip-Audioüberblendungen und -Gain

 Audioclip-Gain und Audiotrack-Gain werden als Clip-Gain exportiert.

- Überlappende Clips
- Track-Gain (in Clip-Gain umgewandelt)

Premiere Pro CS6 (.prproj)

- Timeline (mit Breite, Höhe, Pixelseitenverhältnis, Framerate und Feldreihenfolge)

 Catalyst Edit-Timelines werden immer als Stereo exportiert.

- Marker
- Clips (mit verschachtelten Timelines)

- Clip-Überblendungen und -Gain/-Deckungsgrad
- Überlappende Clips
- Titelclips (mehrzeiliger Text, Textwinkel, Textfarbe, Hintergrundfarbe und Schattenfarbe werden unterstützt)
- Track-Gain, Panorama, Stummschalten und Solo

Final Cut Pro X (.fcpxml)

- Timeline
 - ⚠️ Catalyst Edit-Timelines werden immer als Stereo exportiert.
Projekte mit Mehrkanalaudio werden in Final Cut Pro nur über den linken Kanal abgespielt.
- Marker (Timelinemarker werden als Clipmarker exportiert, über den letzten Clip hinausgehende Marker werden ausgelassen)
- Clips (mit verschachtelten Timelines)
- Clip-Überblendungen und -Gain/-Deckungsgrad
 - 💡 Videoclip-Gain wird als Clipdeckungsgrad exportiert.
Audioclip-Gain und Audiotrack-Gain werden als Clip-Gain exportiert.
- Audiokanalrouting (einschließlich Timeline-Kanalausgabe und Clipkanalzuordnung)
- Überlappende Clips
- Titelclips (Titeltext, Schriftart, Schriftgröße, fett, kursiv, Ausrichtung, Farbe, Schatten, Umriss und Rotation werden unterstützt)
 - 💡 Nach dem Exportieren Ihres Projekts müssen Sie die Schriftgrößen in Final Cut Pro X bestätigen.
- Track-Gain, Panorama, Stummschalten und Solo

Vegas EDL (.txt)

- Timeline
 - ⚠️ Catalyst Edit-Timelines werden immer als Stereo exportiert.

- Clips

- ⚠️ Clips aus verschachtelten Timelines werden in die Haupttimeline von Vegas exportiert.

- Überblendungen zwischen verschachtelten Timelines und andere Events in der übergeordneten Timeline werden ignoriert.

- Die Tracklautstärke, die Tracklautstärke der verschachtelten Timeline und der Clip-Gain werden summiert und als Clip-Gain in Vegas angewendet.

- Clip-Überblendungen und -Gain/-Deckungsgrad:

- 💡 Videoclip-Gain wird als Clipdeckungsgrad exportiert.

- Audioclip-Gain und Audiotrack-Gain werden als Clip-Gain exportiert.

- Audiokanalrouting

- Überlappende Clips

Suchen von Medien

Im Medienbrowser-Bereich können Sie alle Mediendateien auf mit Ihrem Computer verbundenen Festplatten und Geräten durchsuchen.

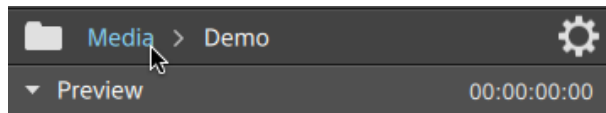
Wenn Sie im Medienbrowser auf eine Datei doppelklicken, wird sie am Ende des ausgewählten Tracks als Clip angefügt. Wenn kein Track ausgewählt ist, wird ein neuer Track erstellt. Weitere Informationen finden Sie unter ["Hinzufügen von Tracks zu einem Projekt" auf Seite 87](#) oder ["Hinzufügen von Medien und Erstellen von Clips" auf Seite 68](#).



Auswählen eines Ordners

Klicken Sie auf die Schaltfläche Medienbrowser oben im Catalyst Edit-Fenster, um den Medienbrowser anzuzeigen.


Mit dem Medienbrowser können Sie Ihren Computer nach Videodateien durchsuchen.

Oben im Medienbrowser werden der aktuelle Ordner und dessen übergeordneter Ordner angezeigt. Wenn Sie auf den Link zum übergeordneten Ordner klicken, gelangen Sie eine Ebene nach oben.



 Klicken Sie auf die Schaltfläche Extras  unten im Medienbrowser und wählen Sie Gehe zu Speicherort aus, um schnell zu navigieren.


Anzeigen von Dateien im Listen- oder Miniaturmodus



Klicken Sie auf die Schaltfläche Medienbrowser-Einstellungen , um das Menü mit den Medienbrowser-Einstellungen anzuzeigen, in dem Sie wählen können, ob Medien im Raster- oder Listenmodus angezeigt werden sollen.

Im Rastermodus werden im Medienbrowser Miniaturansichten und Dateinamen angezeigt.

Im Listenmodus wird im Medienbrowser eine einfache Liste aus Miniaturansichten und Dateinamen angezeigt.


Anzeigen von Quellclips


1. Wählen Sie eine Datei aus.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Extras  unten im Medienbrowser und wählen Sie In Finder anzeigen (macOS) oder In Explorer anzeigen (Windows) aus, um den Quellclip in jeweiligen Ordner anzuzeigen.


 Wählen Sie einen Clip in der Timeline aus, klicken Sie auf die Schaltfläche Clip  unterhalb der Timeline und wählen Sie In Finder anzeigen (macOS) oder In Explorer anzeigen (Windows) aus, um den Quellclip im jeweiligen Ordner anzuzeigen.


Anzeigen von Medien aus einer Catalyst Prepare-Bibliothek

Sie können auch Medien aus Sony Catalyst Prepare-Bibliotheken zur Ihren Catalyst Edit-Projekten hinzufügen.


Doppelklicken Sie im Medienbrowser auf eine .cpreplib-Datei (). Wenn Sie eine Catalyst Prepare-Bibliothek öffnen, werden im Medienbrowser alle Medien in dieser Bibliothek in Containern sortiert angezeigt.



 Die Standardposition von .cpreplib-Dateien ist C:\Benutzer\\Videos\ unter Windows und /Users/<Benutzername>/Movies/ unter macOS.

Wenn Sie ein Storyboard aus einer Catalyst Prepare-Bibliothek verwenden möchten, öffnen Sie eine Bibliothek wie oben beschrieben. Dabei wird jeweils ein eigener Container () für Storyboard angezeigt. Ziehen Sie einen Storyboardcontainer in die Timeline, um ihn hinzuzufügen.

 Sie können auch Clips erstellen, indem Sie Clips aus dem Fenster Catalyst Prepare auf die Catalyst Edit-Timeline ziehen. Weitere Informationen finden Sie unter ["Hinzufügen von Medien und Erstellen von Clips" auf Seite 68](#).


Medienvorschau im Medienbrowser

Wählen Sie eine Datei im Medienbrowser aus und klicken Sie auf die Schaltfläche Vorschau  unten im Medienbrowser, um sie abzuspielen.

Während der Wiedergabe wird die Schaltfläche Vorschau  durch die Schaltfläche Anhalten  ersetzt. Wenn Sie auf die Schaltfläche Anhalten klicken, wird die Wiedergabe ausgesetzt. Andernfalls wird sie am Ende des ausgewählten Clips gestoppt.

Im Listenmodus wird das Video in der Miniaturansicht abgespielt. Im Listenmodus wird eine Videovorschau über der Dateiliste angezeigt.


Vorschau von Clips im primären Display

Klicken Sie auf die Schaltfläche Medienbrowser-Einstellungen , um das Menü für die Medienbrowser-Einstellungen anzuzeigen, und zeigen Sie anschließend mittels der Schaltfläche Primäres Display eine Vorschau der Medienbrowser-Dateien im primären Display oberhalb der Timeline an.

Element	Beschreibung
Aus	Das primäre Display wird nicht für die Vorschau von Dateien aus dem Medienbrowser verwendet.
Ein	Dateien aus dem Medienbrowser werden im Medienbrowser und im primären Display oberhalb der Timeline wiedergegeben.
2 2 Hoch	Dateien aus dem Medienbrowser werden im Medienbrowser und links im primären Display oberhalb der Timeline wiedergegeben. Rechts im primären Display wird der Frame an der Cursorposition in der Timeline angezeigt.

Vorschau von Clips im sekundären Fenster


Wenn Sie das sekundäre Fenster verwenden, können Sie eine Vorschau von Medienbrowser-Dateien im sekundären Fenster anzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter ["Bearbeiten der Catalyst Edit-Optionen" auf Seite 207](#).

Klicken Sie auf die Schaltfläche Medienbrowser-Einstellungen , um das Menü für die Medienbrowser-Einstellungen anzuzeigen, und verwenden Sie anschließend die Schaltfläche Sekundäres Fenster aus.

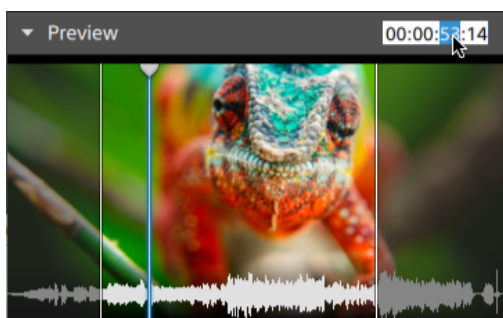
Element	Beschreibung
Aus	Das sekundäre Fenster wird nicht für die Vorschau von Dateien aus dem Medienbrowser verwendet.
Ein	Dateien aus dem Medienbrowser werden im Medienbrowser und im sekundären Fenster wiedergegeben.
2 Hoch	Dateien aus dem Medienbrowser werden im Medienbrowser und links im sekundären Fenster wiedergegeben. Rechts im sekundären Fenster wird der Frame an der Cursorposition in der Timeline angezeigt.

Verwendung von Hover Scrub

Wenn Scrubbing beim Draufzeigen im Menü mit den Medienbrowser-Einstellungen ausgewählt ist, können Sie den Mauszeiger über den Wiedergabecursor in der Miniaturansicht (oder Videovorschau im Listenmodus) bewegen, um die Wiedergabeposition zu ändern und das Medium zu scrubben. Wenn die Schaltfläche nicht ausgewählt ist, können Sie scrubben, indem Sie den Cursor anklicken und ziehen.

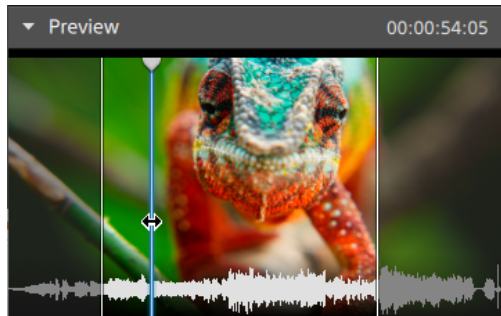
 Für das Scrubbing des ausgewählten Clips im Medienbrowser können Sie die JKL-Tasten verwenden: Halten Sie K gedrückt, während Sie auf J oder L drücken, um einen Umspulregler zu emulieren. Drücken Sie K+J, um einen Scrub nach links auszuführen, oder K+L, um einen Scrub nach rechts auszuführen.

Im Rastermodus wird die Audiowellenform in der Videovorschau angezeigt, um Ihnen das Navigieren zur Datei zu erleichtern. Der Timecode über der Videovorschau enthält dann die aktuelle Cursorposition. Sie können auf den Timecode klicken, um einen neuen Wert einzugeben und die Position des Cursors zu ändern.



Festlegen von Anfangs- und Endmarkierungen im Medienbrowser

Im Medienbrowser werden Anfangs- und Endmarkierungen angezeigt, die Ihnen das Hinzufügen von Teilen von Clips zur Timeline ermöglichen.



- Drücken Sie I, um den Anfangspunkt an der Cursorposition festzulegen, oder drücken Sie O, um den Endpunkt festzulegen.
- Sie können die Position der Anfangs- und Endmarkierungen auch durch Ziehen ändern.

Wenn Sie einen Clip zu Ihrem Projekt hinzufügen, wird nur der Bereich zwischen Anfangs- und Endmarkierung zur Timeline hinzugefügt. Weitere Informationen finden Sie unter "[Hinzufügen von Medien und Erstellen von Clips](#)" auf Seite 68.

Verwalten von SxS- und Professional Disc-Volumes

Wenn Sie eine SxS-Karte formatieren müssen, verwenden Sie bitte das [Memory Media-Hilfsprogramm](#).

Falls Sie ein XDCAM Professional Disc Volume formatieren oder beenden müssen, nutzen Sie bitte die [XDCAM Drive-Software](#).

Unterstützte Videoformate zum Lesen

Catalyst Edit unterstützt das Lesen der folgenden Videoformate von Volumes oder als eigenständige Clips:

XDCAM

SD-Format

Format	Framegröße	Framerate	Feldreihenfolge	Videocodec	Bitrate	Audiokanäle
DV	720x480	59.94i	Unteres	DV	25	4x16 Bit

Format	Framegröße	Framerate	Feldreihenfolge	Videocodec	Bitrate	Audiokanäle
					CBR	
DV	720x576	50i	Unteres	DV	25 CBR	4x16 Bit
MPEG IMX	720x512	59.94i	Oberes	MPEG-2 Intra	30, 40, 50 CBR	4x24 Bit / 8x16 Bit
MPEG IMX	720x608	50i	Oberes	MPEG-2 Intra	30, 40, 50 CBR	4x24 Bit / 8x16 Bit
Unkomprimiert	720x486	59.94i	Oberes	Unkomprimiert	90 CBR	4x24 Bit / 8x16 Bit
Unkomprimiert	720x576	50i	Oberes	Unkomprimiert	90 CBR	4x24 Bit / 8x16 Bit

HD-Format

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Bitrate
MPEG HD	1280x720	1.0	50p, 59.94p	MPEG-2 Long GOP	25 CBR
MPEG HD	1280x720	1.0	50p, 59.94p	MPEG-2 Long GOP	35 VBR
MPEG HD	1280x720	1.0	50p, 59.94p	MPEG-2 Long GOP	50 CBR
MPEG HD	1440x1080	1.333	23.976p, 25p, 29.97p, 50i, 59.94i	MPEG-2 Long GOP	17.5 CBR
MPEG HD	1440x1080	1.333	23.976p, 25p, 29.97p, 50i, 59.94i	MPEG-2 Long GOP	25 CBR
MPEG HD	1440x1080	1.333	23.976p, 25p, 29.97p, 50i, 59.94i	MPEG-2 Long GOP	35 CBR
MPEG HD	1440x540	0.667	23.976p, 25p, 29.97p,	MPEG-2 Long GOP	8.75 CBR

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Bitrate
			Over Crank		
MPEG HD	1440x540	0.667	23.976p, 25p, 29.97p, Over Crank	MPEG-2 Long GOP	12.5 CBR
MPEG HD	1440x540	0.667	23.976p, 25p, 29.97p, Over Crank	MPEG-2 Long GOP	17.5 CBR
MPEG HD422	1920x1080	1.0	23.976p, 25p, 29.97p, 50i, 59.94i	MPEG-2 Long GOP	35 CBR, 50 CBR
MPEG HD422	1920x540	0.5	23.976p, 25p, 29.97p, Over Crank	MPEG-2 Long GOP	25 CBR

XDCAM EX

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Feldreihenfolge	Videocodec	Audiocodec	Bitrate
DV	720x480	0.9091	59.94p	Unteres	DV	PCM, 48 kHz, 16 Bit	25 CBR
DV	720x576	1.0926	50i	Unteres	DV	PCM, 48 kHz, 16 Bit	25 CBR
MPEG HD (EX-HQ)	1280x720	1.0	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p		MPEG-2 Long GOP	PCM, 48 kHz, 16 Bit	35 VBR
MPEG HD (EX-SP)	1440x1080	1.333	50i, 59.94i		MPEG-2 Long GOP	PCM, 48 kHz, 16 Bit	25 CBR
MPEG HD	1440x1080	1.333	23.976p, 25p,		MPEG-2 Long	PCM, 48 kHz, 16	35 VBR

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Feldreihenfolge	Videocod ec	Audiocod ec	Bitrate
(EX-HQ)			29.97p, 50i, 59.94i		GOP	Bit	
MPEG-2 HD42 2 (EX-HQ)	1920x1080	1.0	23.976 p, 25p, 29.97p, 50i, 59.94i		MPEG-2 Long GOP	PCM, 48 kHz, 16 Bit	35 VBR

XAVC Intra

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Audiokanal (PCM, 48 kHz, 24 Bit)	Bitrate
XAVC Intra	1440x1080	1.333	50i, 59.94i, 23.976p, 25p, 29.97p	MPEG-4 AVC Intra	8	CBG 50
XAVC Intra	1920x1080	1.0	50i, 59.94i, 23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Intra	8, 16	CBG 100
XAVC Intra	1920x1080	1.0	50i, 59.94i, 23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Intra	8	CBG 200
XAVC Intra HFR	1920x1080	1.0	50p, 50i, 59.94p, 59.94i	MPEG-4 AVC Intra	0	CBG 100
XAVC Intra	2048x1080	1.0	23.976p, 24p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Intra	8	VBR
XAVC Intra	2048x1080	1.0	23.976p, 24p, 25p, 29.97p, 50p,	MPEG-4 AVC Intra	8, 16	CBG 100

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Audiokanal (PCM, 48 kHz, 24 Bit)	Bitrate
			59.94p			
XAVC Intra	3840x2160	1.0	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Intra	8	VBR
XAVC Intra	3840x2160	1.0	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Intra	8, 16	CBG 300
XAVC Intra	4096x2160	1.0	23.976p, 24p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Intra	8	VBR
XAVC Intra	4096x2160	1.0	23.976p, 24p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Intra	8, 16	CBG 300

XAVC Long-GOP

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Audio	Bitrate
XAVC Long	1280x720	1.0	50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Long, High 422 Profile	4- Kanal- PCM, 48 kHz, 24 Bit	80 (Maximum)
XAVC Long	1920x1080	1.0	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 50i, 59.94p, 59.94i	MPEG-4 AVC Long, High 422 Profile	4- Kanal- PCM, 48 kHz, 24 Bit	80 (Maximum)
XAVC Long	3840x2160	1.0	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Long, High Profile	4- Kanal- PCM, 48 kHz, 24 Bit	200 (Maximum)
XAVC Long Proxy	480x270	1.0	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Long, High Profile	MPEG- 4 AAC, 2 Kanäle, 48 kHz, 256 Kbit/s MPEG- 4 AAC, 6 (5.1) Kanäle, 48 kHz, 640 Kbit/s	1 oder 0,5 Mbit/s
XAVC Long Proxy	640x360	1.0	23.976p, 25p, 29.97p,	MPEG-4 AVC Long, High	MPEG- 4 AAC, 2	3 MBit/s

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Audio	Bitrate
			50p, 59.94p	Profile	Kanäle, 48 kHz, 256 Kbit/s	
					MPEG- 4 AAC, 6 (5.1) Kanäle, 48 kHz, 640 Kbit/s	
XAVC Long Proxy	1280x720	1.0	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Long, High Profile	MPEG- 4 AAC, 2 Kanäle, 48 kHz, 256 Kbit/s	9 MBit/s
					MPEG- 4 AAC, 6 (5.1) Kanäle, 48 kHz, 640 Kbit/s	

XAVC S

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Audio	Bitrate
XAVC Long Proxy	480x270	1.0	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Long, High Profile	MPEG-4 AAC, 2 Kanäle, 48 kHz, 256 Kbit/s	4
XAVC Long Proxy	640x360	1.0	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Long, High Profile	MPEG-4 AAC, 2 Kanäle, 48 kHz, 256 Kbit/s	10
XAVC Long	1280x720	1.0	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Long, Main Profile oder High Profile	2- Kanal- PCM, 48 kHz, 16 Bit 4- Kanal- PCM, 48 kHz, 24 Bit	40
XAVC Long Proxy	1280x720	1.0	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Long, High Profile	MPEG-4 AAC, 2 Kanäle, 48 kHz, 256 Kbit/s	16
XAVC Long	1280x720	1.0	100p, 119.88p	MPEG-4 AVC Long,	2- Kanal-	80

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Audio	Bitrate
				Main Profile oder High Profile	PCM, 48 kHz, 16 Bit 4- Kanal- PCM, 48 kHz, 24 Bit	
XAVC Long	1440x1080	1.0	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Long, Main Profile oder High Profile	2- Kanal- PCM, 48 kHz, 16 Bit 4- Kanal- PCM, 48 kHz, 24 Bit	80
XAVC Long	1920x1080	1.0	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Long, Main Profile oder High Profile	2- Kanal- PCM, 48 kHz, 16 Bit 2/4- Kanal- PCM, 48 kHz, 24 Bit	80
XAVC Long	1920x1080	1.0	100p, 119.88p	MPEG-4 AVC Long, Main Profile oder High Profile	2- Kanal- PCM, 48 kHz, 16 Bit 2/4- Kanal-	150

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Audio	Bitrate
					PCM, 48 kHz, 24 Bit	
XAVC Long Proxy	1920x1080	1.0	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Long, High Profile	MPEG-4 AAC, 2 Kanäle, 48 kHz, 256 Kbit/s	25
XAVC Long	1920x1080	1.0	25p, 30p	AVC S Long 4:2:0 8-Bit- MP4	MPEG-4 AAC, 2 Kanäle, 48 kHz, 256 Kbit/s	16 50
XAVC Long	1920x1080	1.0	50p, 60p	AVC S Long 4:2:0 8-Bit- MP4	MPEG-4 AAC, 2 Kanäle, 48 kHz, 256 Kbit/s	25 50
XAVC Long	1920x1080	1.0	24p	AVC S Long 4:2:0 8-Bit- MP4	MPEG-4 AAC, 2 Kanäle, 48 kHz, 256 Kbit/s	50
XAVC Long	1920x1080	1.0	100p, 120p	AVC S Long 4:2:0 8-Bit- MP4	MPEG-4 AAC, 2 Kanäle, 48 kHz,	60 100

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Audio	Bitrate
					256 Kbit/s	
XAVC Long	1920x1080	1.0	24p, 25p, 30p, 50p, 60p	XAVC S Long 4:2:2 10-Bit-MP4	2-Kanal-PCM, 48 kHz, 16 Bit 2/4-Kanal-PCM, 48 kHz, 24 Bit	50
XAVC Intra	1920x1080	1.0	24p	XAVC S Intra 4:2:2 10-Bit-MP4	2-Kanal-PCM, 48 kHz, 16 Bit 2/4-Kanal-PCM, 48 kHz, 24 Bit	89
XAVC Intra	1920x1080	1.0	25p	XAVC S Intra 4:2:2 10-Bit-MP4	2-Kanal-PCM, 48 kHz, 16 Bit 2/4-Kanal-PCM, 48 kHz, 24 Bit	93
XAVC Intra	1920x1080	1.0	30p	XAVC S Intra 4:2:2 10-Bit-MP4	2-Kanal-PCM,	111

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Audio	Bitrate
					48 kHz, 16 Bit	
					2/4- Kanal- PCM, 48 kHz, 24 Bit	
XAVC Intra	1920x1080	1.0	50p	XAVC S Intra 4:2:2 10-Bit-MP4	2- Kanal- PCM, 48 kHz, 16 Bit	185
					2/4- Kanal- PCM, 48 kHz, 24 Bit	
XAVC Intra	1920x1080	1.0	60p	XAVC S Intra 4:2:2 10-Bit-MP4	2- Kanal- PCM, 48 kHz, 16 Bit	222
					2/4- Kanal- PCM, 48 kHz, 24 Bit	
XAVC Long	3840x2160	1.0	23.976p, 25p, 29.97p	MPEG-4 AVC Long, Main Profile oder High Profile	2- Kanal- PCM, 48 kHz, 16 Bit	188
					2/4- Kanal- PCM,	

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Audio	Bitrate
					48 kHz, 24 Bit	
XAVC Long	3840x2160	1.0	50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Long, Main Profile oder High Profile	2-Kanal- PCM, 48 kHz, 16 Bit	200
					2/4-Kanal- PCM, 48 kHz, 24 Bit	
XAVC Long	3840x2160	1.0	100p, 119.88p	MPEG-4 AVC Long, Main Profile oder High Profile	2-Kanal- PCM, 48 kHz, 16 Bit	200
					2/4-Kanal- PCM, 48 kHz, 24 Bit	
XAVC Long	3840x2160	1.0	24p, 25p, 30p	XAVC S Long 4:2:0 8-Bit- MP4	2-Kanal- PCM, 48 kHz, 16 Bit	60 100
					2/4-Kanal- PCM, 48 kHz, 24 Bit	
XAVC Long	3840x2160	1.0	50p, 60p	XAVC S Long 4:2:0 8-Bit- MP4	2-Kanal- PCM,	150

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Audio	Bitrate
					48 kHz, 16 Bit	
					2/4-Kanal-PCM, 48 kHz, 24 Bit	
XAVC Long	3840x2160	1.0	100p, 120p	XAVC S Long 4:2:0 8-Bit-MP4	2-Kanal-PCM, 48 kHz, 16 Bit	200
					2/4-Kanal-PCM, 48 kHz, 24 Bit	
XAVC Long	3840x2160	1.0	24p	XAVC S Long 4:2:2 10-Bit-MP4	2-Kanal-PCM, 48 kHz, 16 Bit	100
					2/4-Kanal-PCM, 48 kHz, 24 Bit	
XAVC Long	3840x2160	1.0	25p, 30p	XAVC S Long 4:2:2 10-Bit-MP4	2-Kanal-PCM, 48 kHz, 16 Bit	140
					2/4-Kanal-PCM,	

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Audio	Bitrate
					48 kHz, 24 Bit	
XAVC Long	3840x2160	1.0	50p, 60p	XAVC S Long 4:2:2 10-Bit-MP4	2-Kanal-PCM, 48 kHz, 16 Bit 2/4-Kanal-PCM, 48 kHz, 24 Bit	200
XAVC Long	3840x2160	1.0	100p, 120p	XAVC S Long 4:2:2 10-Bit-MP4	2-Kanal-PCM, 48 kHz, 16 Bit 2/4-Kanal-PCM, 48 kHz, 24 Bit	280
XAVC Long	3840x2160	1.0	24p	XAVC S Long 4:2:2 10-Bit-MP4	2-Kanal-PCM, 48 kHz, 16 Bit 2/4-Kanal-PCM, 48 kHz, 24 Bit	100
XAVC Intra	3840x2160	1.0	24p	XAVC S Intra 4:2:2 10-Bit-MP4	2-Kanal-PCM,	240

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Audio	Bitrate
					48 kHz, 16 Bit	
					2/4- Kanal- PCM, 48 kHz, 24 Bit	
XAVC Intra	3840x2160	1.0	25p	XAVC S Intra 4:2:2 10-Bit-MP4	2- Kanal- PCM, 48 kHz, 16 Bit	250
					2/4- Kanal- PCM, 48 kHz, 24 Bit	
XAVC Intra	3840x2160	1.0	30p	XAVC S Intra 4:2:2 10-Bit-MP4	2- Kanal- PCM, 48 kHz, 16 Bit	300
					2/4- Kanal- PCM, 48 kHz, 24 Bit	
XAVC Intra	3840x2160	1.0	50p	XAVC S Intra 4:2:2 10-Bit-MP4	2- Kanal- PCM, 48 kHz, 16 Bit	500
					2/4- Kanal- PCM,	

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Audio	Bitrate
					48 kHz, 24 Bit	
XAVC Intra	3840x2160	1.0	60p	XAVC S Intra 4:2:2 10-Bit-MP4	2-Kanal- PCM, 48 kHz, 16 Bit	600
					2/4-Kanal- PCM, 48 kHz, 24 Bit	
XAVC Intra	4096x2160	1.0	24p	XAVC S Intra 4:2:2 10-Bit-MP4	2-Kanal- PCM, 48 kHz, 16 Bit	230

XAVC HS

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Audio	Bitrate
HEVC Proxy	1920x1080	1.0	23.976p, 30p, 50p, 59.94, 100p, 119,98p	HEVC Long, 10-bit, 4:2:0	2-Kanal PCM, 48 kHz, 16 bit oder 24 bit	16
HEVC	3840x2160	1.0	23.976p	HEVC Long, 10-bit, 4:2:0	2/4-Kanal PCM, 48 kHz, 16 Bit oder 24 Bit	30
HEVC	3840x2160	1.0	50p	HEVC Long, 10-bit, 4:2:0	2/4-Kanal PCM, 48 kHz, 16 Bit oder 24 Bit	45
HEVC	3840x2160	1.0	59.94p	HEVC Long, 10-bit, 4:2:0	2/4-Kanal PCM, 48 kHz, 16 Bit oder 24 Bit	78
HEVC	3840x2160	1.0	100p	HEVC Long, 10-bit, 4:2:0	2/4-Kanal PCM, 48 kHz, 16 Bit	200

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Audio	Bitrate
					oder 24 Bit	
HEVC	3840x2160	1.0	119.88p	HEVC Long, 10-bit, 4:2:0	2/4-Kanal PCM, 48 kHz, 16 Bit oder 24 Bit	200
HEVC	3840x2160	1.0	23.976p	HEVC Long, 10-bit, 4:2:2	2/4-Kanal PCM, 48 kHz, 16 Bit oder 24 Bit	60
HEVC	3840x2160	1.0	50p	HEVC Long, 10-bit, 4:2:2	2/4-Kanal PCM, 48 kHz, 16 Bit oder 24 Bit	200
HEVC	3840x2160	1.0	59.94p	HEVC Long, 10-bit, 4:2:2	2/4-Kanal PCM, 48 kHz, 16 Bit oder 24 Bit	100
HEVC	3840x2160	1.0	100p	HEVC Long, 10-bit, 4:2:2	2/4-Kanal PCM, 48 kHz, 16 Bit oder 24 Bit	280

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Audio	Bitrate
					Bit	
HEVC	3840x2160	1.0	119.88p	HEVC Long, 10-bit, 4:2:2	2/4-Kanal PCM, 48 kHz, 16 Bit oder 24 Bit	280
HEVC	3840x2160	1.0	24p	XAVC HS Long 4:2:0 10-Bit-MP4	2-Kanal-PCM, 48 kHz, 16 Bit	30 50 100
HEVC	3840x2160	1.0	50p, 60p	XAVC HS Long 4:2:0 10-Bit-MP4	2/4-Kanal-PCM, 48 kHz, 24 Bit	45 75 150
HEVC	3840x2160	1.0	100p, 120p	XAVC HS Long 4:2:0 10-Bit-MP4	2/4-Kanal-PCM, 48 kHz, 16 Bit	200

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Audio	Bitrate
					PCM, 48 kHz, 24 Bit	
HEVC	3840x2160	1.0	24p	XAVC HS Long 4:2:2 10-Bit- MP4	2- Kanal- PCM, 48 kHz, 16 Bit	50 100
					2/4- Kanal- PCM, 48 kHz, 24 Bit	
HEVC	3840x2160	1.0	50p, 60p	XAVC HS Long 4:2:2 10-Bit- MP4	2- Kanal- PCM, 48 kHz, 16 Bit	100 200
					2/4- Kanal- PCM, 48 kHz, 24 Bit	
HEVC	3840x2160	1.0	100p, 120p	XAVC HS Long 4:2:2 10-Bit- MP4	2- Kanal- PCM, 48 kHz, 16 Bit	280
					2/4- Kanal- PCM, 48 kHz, 24 Bit	
HEVC	7680x4320	1.0	23.976p, 25p,	HEVC Long, 10-bit, 4:2:0	2/4- Kanal	204

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Audio	Bitrate
			29.97p		PCM, 48 kHz, 16 Bit oder 24 Bit	
HEVC	7680x4320	1.0	23.976p, 25p, 29.97p	HEVC Long, 10-bit, 4:2:2	2/4- Kanal PCM, 48 kHz, 16 Bit oder 24 Bit	260, 520

XAVC H

形式	フレーム サイズ	ビット	フレーム レート	品質
HEVC Long	7680x4320	10	23.976p, 25p, 29.97p	520 Mbs
HEVC Intra	7680x4320	10	23.976p, 25p, 29.97p	SQ, HQ
HEVC Intra	8192x4320	10	23.976p, 24p, 25p, 29.97p	SQ, HQ

XAVCProxy

Format	Framegröße	Framerate	Videocodec	Audio	Bitrate
XAVC Proxy	480x270	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Long, Main Profile	MPEG-4 AAC, 2 Kanäle, 48 kHz, 256 Kbit/s	4
XAVC Proxy	640x360	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Long, Main Profile	MPEG-4 AAC, 2 Kanäle, 48 kHz, 256 Kbit/s	10
XAVC Proxy	720x480	59.94i	MPEG-4 AVC Long, Main Profile	MPEG-4 AAC, 2 Kanäle, 48 kHz, 256 Kbit/s	10
XAVC Proxy	720x576	50i	MPEG-4 AVC Long, Main Profile	MPEG-4 AAC, 2 Kanäle, 48 kHz, 256 Kbit/s	10
XAVC Proxy	1280x720	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Long, Main Profile oder High Profile	MPEG-4 AAC, 2 Kanäle, 48 kHz, 256 Kbit/s	28
XAVC Proxy	1920x1080	50i, 59.94i, 23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	MPEG-4 AVC Long, Main Profile oder High Profile	MPEG-4 AAC, 2 Kanäle, 48 kHz, 256 Kbit/s	28

X-OCN

Format	Framegröße	Bits	Framerate	Qualität
X-OCN	2048x1080	16	23.976p, 24p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p, HFR (max. 240)	LT, ST, XT
X-OCN	3840x2160	16	23.976p, 24p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p, HFR (max. 120p)	LT, ST, XT
X-OCN	4096x1716	16	23.976p, 24p, 25p, 29.97p	LT, ST, XT
X-OCN	4096x2160	16	23.976p, 24p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p, HFR (max. 120p)	LT, ST, XT
X-OCN	4096x3024	16	23.976p, 24p, 25p, 29.97p,	LT, ST, XT
X-OCN	4096x3432	16	23.976p, 24p, 25p, 29.97p	LT, ST, XT
X-OCN	6048x2534	16	23.976p, 24p, 25p, 29.97p	LT, ST, XT
X-OCN	6054x3192	16	23.976p, 24p, 25p, 29.97p	LT, ST, XT
X-OCN	5674x3192	16	23.976p, 24p, 25p, 29.97p	LT, ST, XT
X-OCN	5760x3036	16	23.976p, 24p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	LT
X-OCN	5760x3240	16	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	LT
X-OCN	6052x3192	16	23.976p, 24p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	LT
X-OCN	6052x3404	16	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	LT
X-OCN	6054x3272	16	23.976p, 24p, 25p, 29.97p	LT, ST, XT
X-OCN	6048x4032	16	23.976p, 24p, 25p	LT, ST, XT
X-OCN	8632x4552	16	23.976p, 24p, 25p, 29.97p	LT
X-OCN	8632x4856	16	23.976p, 25p, 29.97p	LT

RAW

Format	Framegröße	Bits	Framerate	Komprimierung
F5/F55RAW	2048x1080	16	23.976p, 24p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p, HFR (max. 240)	SQ
F5/F55RAW	3840x2160	16	23.976p, 24p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p, HFR (max. 120p)	SQ
F5/F55RAW	4096x2160	16	23.976p, 24p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p, HFR (max. 120p)	SQ
F65RAW	4096x2160	16	23.976p, 24p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p, HFR (max. 120)	Lite, SQ
FS700RAW	2048x1080	16	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p, HFR (max. 240)	SQ
FS700RAW	4096x2160	16	23.976p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p, HFR (max. 120)	SQ

HDCAM SR (SStP)

Format	Framegröße	Bits	Farbraum	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Komprimierung (Mbit/s)
SSTP	1280x720	10	YUV 422	1.0	50p, 59.94p	Lite(220), SQ (440)
SSTP	1920x1080	10	YUV 422	1.0	50i, 59.94i, 23.976p, 24p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	Lite(220), SQ (440)
SSTP	1920x1080	10	RGB 444	1.0	50i, 59.94i, 23.976p, 24p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	SQ(440), HQ (880)

Format	Framegröße	Bits	Farbraum	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Komprimierung (Mbit/s)
SSTP	1920x1080	12	RGB 444	1.0	50i, 59.94i, 23.976p, 24p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	HQ(880)
SSTP	2048x1080	10	YUV 422	1.0	50p, 59.94p	Lite(220), SQ(440)
SSTP	2048x1080	10	RGB 444	1.0	50i, 59.94i, 23.976p, 24p, 25p, 29.97p	SQ(440)
SSTP	2048x1080	10	RGB 444	1.0	23.976p, 24p, 25p, 29.97p	HQ(880)
SSTP	2048x1080	12	RGB 444	1.0	50i, 59.94i, 23.976p, 24p, 25p, 29.97p	SQ(440)
SSTP	2048x1080	12	RGB 444	1.0	23.976p, 24p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	HQ(880)
SSTP	2048x1080	12	RGB 444	1.0	23.976p, 24p, 25p, 29.97p	SQ(440)
SSTP	2048x1080	12	RGB 444	1.0	23.976p, 24p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	HQ(880)

Format	Framegröße	Bits	Farbraum	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Komprimierung (Mbit/s)
SSTP	2048x1556	10	RGB 444	1.0	23.976p, 24p, 25p	HQ(880)

NXCAM

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Videocodec	Audiocodec	Bitrate
AVCHD	1920x1080	1.0	59.94p, 50p,	H.264/MPEG-4 AVC	Dolby AC-3 oder PCM 2 Kanäle, 48 kHz, 16 Bit	28 MBit/s
AVCHD	1920x1080	1.0	59.94i, 50i, 29.97p, 25p, 23.976p	H.264/MPEG-4 AVC	Dolby AC-3 oder PCM 2 Kanäle, 48 kHz, 16 Bit	24 oder 17 Mbit/s
AVCHD	1280x720	1.0	59.94p, 50p	H.264/MPEG-4 AVC	Dolby AC-3 oder PCM 2 Kanäle, 48 kHz, 16 Bit	24 oder 17 Mbit/s
AVCHD	1440x1080	1.333	59.94i, 50i	H.264/MPEG-4 AVC	Dolby AC-3 oder PCM 2 Kanäle, 48 kHz, 16 Bit	9 oder 5 Mbit/s
MPEG-2 SD	720x480	0.9091 oder 1.2121	23.976p, 29.97p, 59.94i	MPEG-2	Dolby AC-3 2 Kanäle, 48 kHz, 16 Bit	9 MBit/s
MPEG-2 SD	720x576	1.0926 oder 1.4568	25p, 50i	MPEG-2	Dolby AC-3 2 Kanäle, 48 kHz, 16 Bit	9 MBit/s

AVC H.264/MPEG-4

Format	Framegröße	Bildseitenverhältnis	Framerate	Videocod ec	Audiocodec	Bitrate
H.264/MPEG-4 AVC	1280x720	16:9	50p, 100p, 120p,	AVC, 8-Bit, 4:2:0	Mono, 48 kHz, AAC-Komprimierung mit AGC	
H.264/MPEG-4 AVC	1920x1080	16:9	24p, 25p, 30p, 48p, 50p, 60p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	Mono, 48 kHz, AAC-Komprimierung mit AGC	
H.264/MPEG-4 AVC	1920x1440	4:3	24p, 25p, 30p, 48p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	Mono, 48 kHz, AAC-Komprimierung mit AGC	
H.264/MPEG-4 AVC	3840x2160	16:9	23.97p, 24p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	Mono, 48 kHz, AAC-Komprimierung mit AGC	
H.264/MPEG-4 AVC	4096x2160	17:9	12p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	Mono, 48 kHz, AAC-Komprimierung mit AGC	
H.264/MPEG-4 AVC	2704x1524	16:9	25p, 30p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	Mono, 48 kHz, AAC-Komprimierung mit AGC	
H.264/MPEG-4 AVC	2704x1440	17:9	24p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	Mono, 48 kHz, AAC-Komprimierung mit AGC	
H.264/MPEG-4 AVC	1280x960	4:3	48p, 100p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	Mono, 48 kHz, AAC-Komprimierung mit AGC	

Format	Framegröße	Bildseitenverhältnis	Framerate	Videocod ec	Audiocodec	Bitrate
H.264/MPE G-4 AVC	848x480	16:9	240p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	Mono, 48 kHz, AAC- Komprimierung mit AGC	
H.264/MPE G-4 AVC	640x480	4:3	25p, 30p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	Mono, 48 kHz, AAC- Komprimierung mit AGC	
H.264/MPE G-4 AVC	240x180		25p, 29.97p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	2 Kanäle, 16 Bit, AAC- Komprimierung mit AGC	
H.264/MPE G-4 AVC	320x180		25p, 29.97p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	2 Kanäle, 16 Bit, AAC- Komprimierung mit AGC	
H.264/MPE G-4 AVC	320x240		25p, 29.97p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	2 Kanäle, 16 Bit, AAC- Komprimierung mit AGC	
H.264/MPE G-4 AVC	480x270		25p, 29.97p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	2 Kanäle, 16 Bit, AAC- Komprimierung mit AGC	
H.264/MPE G-4 AVC	640x480		25p, 29.97p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	2 Kanäle, 16 Bit, AAC- Komprimierung mit AGC	
H.264/MPE G-4 AVC	1280x720		50p, 60p, 100p, 120p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	2 Kanäle, 16 Bit, AAC- Komprimierung mit AGC	
H.264/MPE G-4 AVC	1280x960		48p, 100p, 120p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	2 Kanäle, 16 Bit, AAC- Komprimierung	

Format	Framegröße	Bildseitenverhältnis	Framerate	Videocod ec	Audiocodec	Bitrate
					ng mit AGC	
H.264/MPE G-4 AVC	1920x1080		24p, 25p, 29.97p, 48p, 50p, 60p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	2 Kanäle, 16 Bit, AAC- Komprimieru ng mit AGC	
H.264/MPE G-4 AVC	1920x1440		24p, 25p, 29.97p, 48p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	2 Kanäle, 16 Bit, AAC- Komprimieru ng mit AGC	
H.264/MPE G-4 AVC	2704x1524		24p, 25p, 29.97p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	2 Kanäle, 16 Bit, AAC- Komprimieru ng mit AGC	
H.264/MPE G-4 AVC	3840x2160		23.97p, 24p, 25p, 29.97p, 50p, 59.94p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	2 Kanäle, 16 Bit, AAC- Komprimieru ng mit AGC	
H.264/MPE G-4 AVC	4096x2160		12p	AVC, 8-Bit, 4:2:0	2 Kanäle, 16 Bit, AAC- Komprimieru ng mit AGC	
H.264/MPE G-4 AVC (HVO)	720x480		59.94i	AVC, 8-Bit, 4:2:0	2 Kanäle, 16 Bit, AAC- Komprimieru ng mit AGC	
H.264/MPE G-4 AVC (HVO)	720x576		50i	AVC, 8-Bit, 4:2:0	2 Kanäle, 16 Bit, AAC- Komprimieru ng mit AGC	

AS-11 DPP MXF

Format	Framegröße	Framerate	Videocodec	Audiocodec	Bitrate
IMX-50	720x576	25	MPEG-2 Intra	PCM, 48 kHz, 24 Bit	
XAVC Intra	1920x1080	25	MPEG-4 AVC Intra	PCM, 48 kHz, 24 Bit	

Avid DNxHD®

Container: MOV oder MXF

Audiocodec: PCM 44,1 kHz oder 48 kHz, 16 Bit oder 24 Bit

Framegröße	Name der Familie	Farbraum/Bits	Framerate/Maximale Bitrate
1920x1080	Avid DNxHD® 444	4:4:4 10 Bit	29.97p bei 440 Mbit/s, 25p bei 365 Mbit/s, 24p bei 350 Mbit/s, 23.976p bei 350 Mbit/s
1920x1080	Avid DNxHD® 220x	4:2:2 10 Bit	60p bei 440 Mbit/s, 59.94p bei 440 Mbit/s, 50p bei 365 Mbit/s, 59.94i bei 220 Mbit/s, 50i bei 185 Mbit/s, 29.97p bei 220 Mbit/s, 25p bei 185 Mbit/s, 24p bei 175 Mbit/s, 23.976p bei 175 Mbit/s
1920x1080	Avid DNxHD® 220	4:2:2 8 Bit	60p bei 440 Mbit/s, 59.94p bei 440 Mbit/s, 50p bei 365 Mbit/s, 59.94i bei 220 Mbit/s, 50i bei 185 Mbit/s, 29.97p bei 220 Mbit/s, 25p bei 185 Mbit/s, 24p bei 175 Mbit/s, 23.976p bei 175 Mbit/s
1920x1080	Avid DNxHD® 145	4:2:2 8 Bit	60p bei 290 Mbit/s, 59.94p bei 290 Mbit/s, 50p bei 240 Mbit/s, 59.94i bei 145 Mbit/s, 50i bei 120 Mbit/s, 29.97p bei 145 Mbit/s, 25p bei 120 Mbit/s, 24p bei 115 Mbit/s, 23.976p bei 115 Mbit/s
1920x1080	Avid DNxHD® 145 (Unterabtastung auf 1440x1080)	4:2:2 8 Bit	59.94i bei 145 Mbit/s, 50i bei 120 Mbit/s
1920x1080	Avid DNxHD® 100 (Unterabtastung auf 1440x1080)	4:2:2 8 Bit	59.94i bei 100 Mbit/s, 50i bei 85 Mbit/s, 29.97p bei 100 Mbit/s, 25p bei 85 Mbit/s, 24p bei 80 Mbit/s, 23.976p bei 80 Mbit/s
1920x1080	Avid DNxHD® 36	4:2:2 8 Bit	60p bei 90 Mbit/s, 59.94p bei 90

Framegröße	Name der Familie	Farbraum/Bits	Framerate/Maximale Bitrate
			Mbit/s, 50p bei 75 Mbit/s, 29.97p bei 45 Mbit/s, 25p bei 36 Mbit/s, 24p bei 36 Mbit/s, 23.976p bei 36 Mbit/s
1280x720	Avid DNxHD® 220x	4:2:2 10 Bit	59.94p bei 220 Mbit/s, 50p bei 175 Mbit/s, 29.97p bei 110 Mbit/s, 25p bei 90 Mbit/s, 23.976p bei 90 Mbit/s
1280x720	Avid DNxHD® 220	4:2:2 8 Bit	59.94p bei 220 Mbit/s, 50p bei 175 Mbit/s, 29.97p bei 110 Mbit/s, 25p bei 90 Mbit/s, 23.976p bei 90 Mbit/s
1280x720	Avid DNxHD® 145	4:2:2 8 Bit	59.94p bei 145 Mbit/s, 50p bei 115 Mbit/s, 29.97p bei 75 Mbit/s, 25p bei 60 Mbit/s, 23.976p bei 60 Mbit/s
1280x720	Avid DNxHD® 100 (Unterabtastung auf 960x720)	4:2:2 8 Bit	59.94p bei 100 Mbit/s, 50p bei 85 Mbit/s, 29.97p bei 50 Mbit/s, 25p bei 45 Mbit/s, 23.976p bei 50 Mbit/s

Apple ProRes

Container: MOV

Audiocodec: PCM

Format	Framegröße	Framerate	Videocodec
ProRes	720x486	59.94i, 30p, 29.97p, 24p, 23.976p	422 (Proxy), 422 (LT), 422, 422 (HQ), 4444, 4444 XQ (nur Windows)
ProRes	720x576	50i, 25p	422 (Proxy), 422 (LT), 422, 422 (HQ), 4444, 4444 XQ (nur Windows)
ProRes	960x720	60p, 59.94p, 50p, 30p, 29.97p, 24p, 23.976p	422 (Proxy), 422 (LT), 422, 422 (HQ), 4444, 4444 XQ (nur Windows)
ProRes	1280x720	60p, 59.94p, 50p, 30p, 29.97p, 24p, 23.976p	422 (Proxy), 422 (LT), 422, 422 (HQ), 4444, 4444 XQ (nur Windows)
ProRes	1280x1080	59.94i, 30p, 29.97p, 24p, 23.976p	422 (Proxy), 422 (LT), 422, 422 (HQ), 4444, 4444 XQ (nur Windows)
ProRes	1440x1080	59.94i, 50i, 30p, 29.97p, 25p, 24p, 23.976p	422 (Proxy), 422 (LT), 422, 422 (HQ), 4444, 4444 XQ (nur Windows)
ProRes	1920x1080	60p, 59.94p, 50p, 59.94i, 50i, 30p, 29.97p, 25p, 24p, 23.976p	422 (Proxy), 422 (LT), 422, 422 (HQ), 4444, 4444 XQ (nur Windows)
ProRes	2048x1080	60p, 59.94p, 50p, 30p, 29.97p, 25p, 24p, 23.976p	422 (Proxy), 422 (LT), 422, 422 (HQ), 4444, 4444 XQ (nur Windows)
ProRes	2048x1556	60p, 59.94p, 50p, 30p, 29.97p, 25p, 24p, 23.976p	422 (Proxy), 422 (LT), 422, 422 (HQ), 4444, 4444 XQ (nur Windows)
ProRes	3840x2160	60p, 59.94p, 50p, 30p, 29.97p, 25p, 24p, 23.976p	422 (Proxy), 422 (LT), 422, 422 (HQ), 4444, 4444 XQ (nur Windows)

Format	Framegröße	Framerate	Videocodec
ProRes	4096x2160	60p, 59.94p, 50p, 30p, 29.97p, 25p, 24p, 23.976p	422 (Proxy), 422 (LT), 422, 422 (HQ), 4444, 4444 XQ (nur Windows)
ProRes	5120x2160	60p, 59.94p, 50p, 30p, 29.97p, 25p, 24p, 23.976p	422 (Proxy), 422 (LT), 422, 422 (HQ), 4444, 4444 XQ (nur Windows)

HDV

Container: MPEG-2 Transport Stream (Windows), MOV (macOS)

Audiocodec: MPEG-1 Audio Layer-2 (Windows). 2 Kanäle, 48 kHz, 16 Bit

Format	Framegröße	Pixelseitenverhältnis	Framerate	Interlace	Videocodec
HDV	1440x1080	1.333	50i, 59.94i	Oberes	MPEG-2 MP@H14

DV

Container: AVI (Windows), MOV (macOS)

Audiocodec: PCM, 2 Kanäle, 32 kHz, 16 Bit

Format	Framegröße	Framerate	Feldreihenfolge	Videocodec	Bitrate	Audiokanäle
DV (SD)	720x480	59.94i	Unteres	DV	25 CBR	2 Kanäle, 32 kHz, 16 Bit
DV (SD)	720x576	50i	Unteres	DV	25 CBR	2 Kanäle, 32 kHz, 16 Bit



Hinzufügen von Medien und Erstellen von Clips

Nach der Vorschau der Dateien zur Bestimmung, welche Mediendateien Sie für das Projekt verwenden möchten, fügen Sie Clips zur Timeline hinzu, um anzugeben, wann die einzelnen Medien abgespielt werden sollen.

Weitere Informationen finden Sie unter ["Videovorschau" auf Seite 73](#).



Wenn Sie den ersten Videoclip zu einem Projekt hinzufügen, werden die Timeline-Einstellungen automatisch entsprechend den Medieneigenschaften angepasst. Weitere Informationen finden Sie unter ["Verwenden des Timeline Inspektors" auf Seite 14](#).

Um den Vergrößerungsgrad der Zeitachse zu ändern, können Sie den Schieberegler oberhalb der Zeitskala ziehen oder auf die Schaltflächen Vergrößern  oder Verkleinern  klicken.

Das Ausrichten kann dabei helfen, die Clips beim Hinzufügen zur Timeline richtig anzuordnen. Weitere Informationen finden Sie unter ["Ausrichten von Clips" auf Seite 137](#).

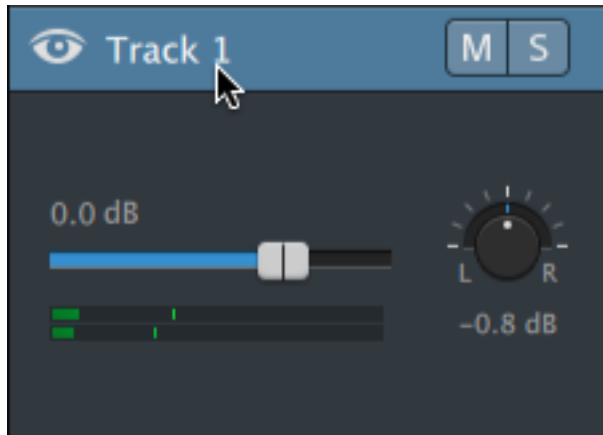
Wenn ein Clip mit Audio- und Videostreams ausgewählt wurde, können Sie mit dem Steuerelement Streams in Clip Inspektor die Streams auswählen, die für die Timeline verwendet werden sollen. Weitere Informationen finden Sie unter ["Verwenden von Clip Inspektor" auf Seite 154](#).

Hinzufügen von Clips zu vorhandenen Tracks

Wenn Sie bereits Tracks zu Ihrem Projekt hinzugefügt haben, können Sie den Medienbrowser verwenden, um Clips auf diesen Tracks zu erstellen.

Weitere Informationen finden Sie unter ["Hinzufügen von Tracks zu einem Projekt" auf Seite 87](#).

1. Klicken Sie auf den Trackheader des Tracks, dem Sie einen Clip hinzufügen möchten.




2. Wählen Sie die Clips, die Sie verwenden möchten, im Medienbrowser aus.

Weitere Informationen finden Sie unter ["Suchen von Medien" auf Seite 27](#).

- 💡 Wenn Sie vor dem Hinzufügen von Medien die Anfangs- und Endmarkierungen anpassen möchten, können Sie im Medienbrowser Anfangs- und Endmarkierungen protokollieren.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Zur Timeline hinzufügen  unten im Medienbrowser.

Die ausgewählten Dateien werden am Ende des ausgewählten Tracks als Clips angefügt und die neuen Clips werden ausgewählt.

 Wenn mehrere Clips ausgewählt wurden, werden sie in der Reihenfolge, in der sie im Medienbrowser angezeigt werden, zum Track hinzugefügt.

Sie können auch Dateien aus dem Windows-Explorer, Finder oder Medienbrowser auf die Timeline ziehen:

- Wenn Sie eine Mediendatei auf einem vorhandenen Track ablegen, wird ein Clip erstellt.
- Wenn Sie eine Mediendatei auf dem Header eines Tracks ablegen, wird der neue Clip am Anfang der Timeline erstellt.
- Wenn Sie eine Mediendatei auf einem leeren Bereich der Timeline ablegen, wird ein Track erstellt.


Wenn Sie übergreifende Clips zur Timeline hinzufügen, wird ein einzelner Clip erstellt.


Um den Vergrößerungsgrad der Timeline zu ändern, können Sie den Schieberegler über der Zeitskala ziehen, das Mausrad drehen oder auf einem Touchpad mit zwei Fingern vertikal ziehen.

Die Farbanpassungen, die in Catalyst Prepare angewendet wurden, bleiben beim Hinzufügen von Medien zur Catalyst Edit-Timeline erhalten.


Hinzufügen von Clips und Erstellen von Tracks

1. Verwenden Sie den Medienbrowser, um Mediendateien zu suchen.
2. Wählen Sie die Mediendateien aus, die Sie zu Ihrem Projekt hinzufügen möchten.

 Wenn Sie vor dem Hinzufügen von Medien die Anfangs- und Endmarkierungen anpassen möchten, können Sie im Medienbrowser Anfangs- und Endmarkierungen protokollieren. Weitere Informationen finden Sie unter "[Suchen von Medien](#)" auf [Seite 27](#).

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Tools  unten im Medienbrowser und wählen Sie Auswahl als Tracks hinzufügen im Menü aus.

Für jeden ausgewählten Clip wird ein separater Track erstellt und auf jedem Track wird ein Clip erstellt. Die Clips beginnen dabei am Anfang der Timeline.

 Wenn mehrere Clips ausgewählt wurden, werden sie in der Reihenfolge, in der sie im Medienbrowser angezeigt werden, zum Track hinzugefügt.

Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (Mac OS) gedrückt, während Sie mehrere Clips aus dem Medienbrowser auf die Timeline ziehen, um die Clips trackübergreifend hinzuzufügen.

Sie können auch Dateien aus dem Windows-Explorer, Finder oder Medienbrowser auf die Timeline ziehen. Wenn Sie eine Mediendatei auf einem vorhandenen Track ablegen, wird ein Clip erstellt. Wenn Sie eine Mediendatei auf einem leeren Bereich der Timeline ablegen, wird ein Track erstellt.


Wenn Sie übergreifende Clips zur Timeline hinzufügen, wird ein einzelner Clip erstellt.


Um den Vergrößerungsgrad der Timeline zu ändern, können Sie den Schieberegler über der Zeitskala ziehen, das Musrad drehen oder auf einem Touchpad mit zwei Fingern vertikal ziehen.


Die Farbanpassungen, die in Catalyst Prepare angewendet wurden, bleiben beim Hinzufügen von Medien zur Catalyst Edit-Timeline erhalten.


Hinzufügen von Clips aus einer Catalyst Prepare-Bibliothek

Im Modus Organisieren in Catalyst Prepare können Sie Ihre importierten Clips abrufen, zusammengehörige Clips in Ordnern gruppieren, Metadaten anzeigen und bearbeiten und Markierungspunkte anzeigen.

Sie können zu einer Catalyst Prepare-Bibliothek () im Catalyst Edit-Medienbrowser navigieren oder Clips aus Catalyst Prepare zur Catalyst Edit-Timeline ziehen:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Organisieren oben im Catalyst Prepare-Fenster.
2. Mit der Schaltfläche Bibliothek  wird die aktuelle Bibliothek angezeigt. Sie können auf diese Schaltfläche klicken, um eine andere Bibliothek auszuwählen oder eine neue Bibliothek zu erstellen.

Die Medien der Bibliothek werden rechts neben dem Fenster Catalyst Prepare  angezeigt.

3. Wählen Sie die Clips aus, die Sie verwenden möchten, und ziehen Sie diese auf die Timeline Catalyst Edit . Legen Sie die Clips dort ab, wo Clips erstellt werden sollen.

Wiedergeben von Medien


Die Videovorschau wird über der Timeline angezeigt und enthält den Videooutput eines Projekts an der aktuellen Cursorposition während der Bearbeitung und Wiedergabe. Sie können dieses Fenster auch verwenden, wenn Sie einzelne Frames bearbeiten, um Audiodaten zu synchronisieren.

Die Transport-Symboleiste unter dem Video können Sie verwenden, um den Wiedergabemodus zu wählen, das Video zu scrubben und die Wiedergabe zu steuern.

Videovorschau

Die Videovorschau wird über der Timeline angezeigt und enthält den Videooutput eines Projekts an der aktuellen Cursorposition während der Bearbeitung und Wiedergabe. Sie können dieses Fenster auch verwenden, wenn Sie einzelne Frames bearbeiten, um Audiodaten zu synchronisieren.

Sie können die Videovorschau auch in einem sekundären Fenster anzeigen, das Sie überall im Bildschirm oder auf einem sekundären Monitor platzieren können. Weitere Informationen finden Sie unter "[Bearbeiten der Catalyst Edit-Optionen](#)" auf Seite 207.

Wenn Sie das primäre Display und das sekundäre Fenster verwenden möchten, um eine Vorschau von Dateien aus dem Medienbrowser anzuzeigen, klicken Sie auf die Schaltfläche Medienbrowser-Einstellungen , um das Menü für die Medienbrowser-Einstellungen anzuzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter "[Suchen von Medien](#)" auf Seite 27.



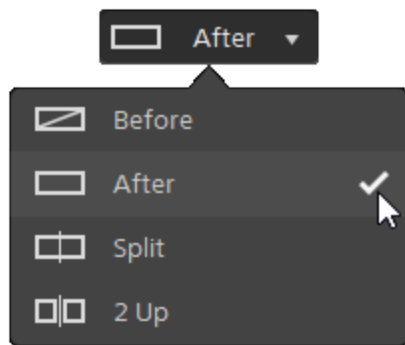
Beim Trimmen, Rolltrimmen, Splittrimmen oder Sliptrimmen von Clips wird das Fenster „Videovorschau“ vorübergehend auf geteilte Vorschau umgeschaltet. Dieser temporäre Modus mit geteiltem Bildschirm ermöglicht Ihnen, beide Seiten der Bearbeitung auf einmal zu sehen:







- Beim Trimmen der linken Kante eines Clips enthält die linke Seite der Vorschau den letzten Frame aus dem vorherigen Clip (schwarz, wenn kein vorheriger Clip vorhanden ist) und die rechte Seite der Vorschau enthält den ersten Frame aus dem Clip, der gerade getrimmt wird.
- Beim Trimmen der rechten Kante eines Clips enthält die linke Seite der Vorschau den letzten Frame aus dem Clip, der gerade getrimmt wird, und die rechte Seite der Vorschau enthält den ersten Frame aus dem nächsten Clip (schwarz, wenn kein nächster Clip vorhanden ist).
- Beim Slip-Trimmen der linken oder rechten Kante eines Clips enthält die linke Seite der Vorschau den ersten Frame aus dem Clip, der gerade getrimmt wird, und die rechte Seite der Vorschau enthält den letzten Frame aus dem Clip, der gerade getrimmt wird.


Beim Teilen oder Trimmen von Clips, die Audio enthalten, wird eine unsichtbare Ausblendung angewendet, um potenziell raue Übergänge zu mildern.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Vorschau oben rechts in der Videovorschau, um einen Vorschaumodus auszuwählen. Mit der Vorschau auf geteiltem Bildschirm können Sie die Videovorschau und den Wellenform-/Histogramm-/Vectorscope-Bildschirm teilen, so dass Sie das betroffene und das nicht betroffene Video gleichzeitig anzeigen können.



-  Vorher: wird das Voll-Frame-Video in seinem ursprünglichen Zustand angezeigt.
 -  Nachher: wird das Voll-Frame-Video in seinem farbkorrigierten Zustand angezeigt.
 -  Teilen: Ein einzelner Frame wird auf geteiltem Bildschirm mit dem ursprünglichen Video auf der linken und dem farbkorrigierten Video auf der rechten Seite angezeigt.
-  Wenn Sie die Teilungsposition verschieben möchten, zeigen Sie auf das Vorschaubild. Wenn der Teilungspunkt angezeigt wird, können Sie mit den Griffen am oberen Bildschirmrand anpassen, wo die Vorschau geteilt wird:



-  2 Hoch: Zwei vollständige Frames werden auf geteiltem Bildschirm mit dem ursprünglichen Video auf der linken und dem farbkorrigierten Video auf der rechten Seite angezeigt.



Skalieren der Videovorschau

Klicken Sie auf die Lupe, um die Größe der Videovorschau anzupassen.







- Klicken Sie auf Anpassen, um die Skalierung des Videos an die Größe des Videobereichs anzupassen.
- Klicken Sie auf eine Voreinstellung, um das Video auf einen vordefinierten Vergrößerungsgrad zu skalieren.




Wenn der Pegel unter 100 % ist, können Sie das blaue Rechteck ziehen, um den sichtbaren Teil des Frames zu schwenken und anzupassen.

- Ziehen Sie den Schieberegler oder klicken Sie auf die Schaltflächen  und , um eine benutzerdefinierte Vergrößerungsstufe zu wählen.
- Klicken Sie auf die Miniaturansicht und drehen Sie das Mausrad, um zu vergrößern oder zu verkleinern.

Verwenden von Transportsteuerelementen

Mit den Transportsteuerelementen unter der Videovorschau können Sie die Wiedergabe steuern:

Schaltfläche	Beschreibung
 Zum Anfang	Verschiebt die Wiedergabepositionsanzeige an den Anfang der Timeline.
 Previous Frame	Verschiebt die Wiedergabepositionsanzeige um einen Frame oder ein Feld nach links.
 Wiedergabe	Die Wiedergabe beginnt an der Wiedergabepositionsanzeige und erfolgt bis zum Ende der Datei.
 Stopp	Stoppt die Wiedergabe oder Aufzeichnung und setzt den Cursor wieder an die Ausgangsposition.



Schaltfläche	Beschreibung
 Next Frame	Verschiebt die Wiedergabepositionsanzeige um einen Frame oder ein Feld nach rechts.
 Zum Ende	Verschiebt die Wiedergabepositionsanzeige an das Ende der Timeline.
 Loopwiedergabe	Spielt nur den Bereich zwischen der Anfangsmarkierung und der Endmarkierung fortlaufend ab.



Weitere Informationen finden Sie unter ["Markieren von Anfangs- und Endpunkten für die Wiedergabe" auf Seite 84.](#)

Verwendung von Vorschauen mit geteiltem Bildschirm


Sie können Vorschauen in geteilten Bildschirmen verwenden, um eine Vorschau Ihres Projekts mit Videoeffekten und ohne Videoeffekte anzuzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter ["Verwenden von Videoeffekten" auf Seite 163.](#)

Klicken Sie auf die Schaltfläche Vorschau auf geteiltem Bildschirm oben rechts in der Videovorschau, um den Vorschaumodus auszuwählen. Mit der Vorschau auf geteiltem Bildschirm können Sie den Videovorschau- und Wellenform-/Histogramm-/Vectorscope-Bildschirm teilen und so das ursprüngliche und das Video mit Effekten gleichzeitig anzeigen.


-  Vorher: wird das Voll-Frame-Video in seinem ursprünglichen Zustand angezeigt.
-  Nachher: Das Vollframe-Video wird mit angewendeten Effekten angezeigt.

-  Teilen: Ein einzelner Frame wird auf geteiltem Bildschirm mit dem ursprünglichen Video auf der linken und dem Video mit Effekten auf der rechten Seite angezeigt.
-  Wenn Sie die Teilungsposition verschieben möchten, zeigen Sie auf das Vorschaubild. Wenn der Teilungspunkt angezeigt wird, können Sie mit den Griffen am oberen Bildschirmrand anpassen, wo die Vorschau geteilt wird:



-  2 Hoch: Zwei vollständige Frames werden auf geteiltem Bildschirm mit dem ursprünglichen Video auf der linken und dem Video mit Effekten auf der rechten Seite angezeigt.

Anzeigen von Overlays für Schutzbereiche und von anamorphotische Maskierung


1. Klicken Sie auf die Schaltfläche  , um das Menü Videoeinstellungen anzuzeigen.
2. Wählen Sie den Schalter Schutzbereiche anzeigen aus, um Führungslinien für Schutzbereiche und einen Mittelpunkt in der Videovorschau zu aktivieren.

Wenn Sichere Bereiche anzeigen aktiviert ist, zeigt Catalyst Edit Rechtecke an, die 90 % (Aktionsschutzbereich) und 80 % (Titelschutzbereich) des Frames markieren und als Führungslinien für das Framing dienen.

3. Wählen Sie den Schalter Auf 2.39:1 maskieren aus, um in der Videovorschau Schattierung zu aktivieren und anzugeben, wie eine anamorphotische Version Ihrer Inhalte angezeigt würde.

Anzeigen von Wellenform-, Histogramm- und Vectorscope-Monitoren




Die Videovorschau enthält einen Wellenformmonitor und ein Histogramm zum Überwachen der Farbwerte.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche , um das Menü Videoeinstellungen anzuzeigen.

2. Aktivieren Sie den Schalter Wellenform, Histogramm oder Vectorscope, um den Monitor zu aktivieren.




Wellenform

Der Wellenformmonitor zeigt die Luminanzwerte (Helligkeit oder Y-Komponente) Ihres Videosignals an. Im Monitor werden die Luminanzwerte auf der vertikalen Achse und die Breite des aktuellen Frames auf der horizontalen Achse dargestellt.

Sie können die Schaltflächen oben im Wellenformmonitor verwenden, um Overlay- () oder getrennte () RGB-Wellenformen und isolierte Farben () anzuzeigen.

Histogramm

Im Histogrammmonitor wird die Anzahl der Pixel dargestellt, die für jede Farbintensität vorhanden sind. Die vertikale Achse stellt die Anzahl der Pixel dar und die horizontale Achse stellt den RGB-Farbbereich von 0 bis 255 dar.

Sie können die Schaltflächen oben im Histogrammmonitor verwenden, um Overlay- () oder getrennte () RGB-Histogramme und isolierte Farben () anzuzeigen.


Vectorscope

Mit dem Vektorskopmonitor können Sie die Farbwerte (den Farbinhalt) des Videosignals überwachen. Im Monitor werden Farbton und Sättigung in einem Farbrad dargestellt.


Im Vectorscope werden Zielwerte für bei Broadcasts zulässige Sättigungen der Farben Rot (R), Magenta (Mg), Blau (B), Zyan (Cy), Grün (G) und Gelb (Yl) angezeigt. Einzelne Farben im Videosignal werden als Punkte im Vectorscope angezeigt. Der Abstand eines Punktes von der Mitte des Scopes stellt seine Sättigung dar. Der Winkel der Geraden vom Punkt zur Mitte des Scopes stellt den Farbton dar.

Wenn ein Bild beispielsweise einen Blaustich hat, sind die Punkte im Vectorscope überwiegend in der Nähe des blauen Teils des Farbrads angeordnet. Wenn das Bild Blauwerte außerhalb des zulässigen Farbbereichs enthält, geht die Anzeige im Vectorscope über den Zielwert für Blau hinaus.


Mit dem Vectorscope können Sie die Farben verschiedener Szenen kalibrieren, um sie aneinander anzupassen. Ohne Kalibrierung können merkliche Farbunterschiede zwischen Szenen bestehen, die mit mehreren Kameras aufgenommen sind.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Einstellungen , um das Menü für die Vectorscope-Einstellungen zu öffnen.

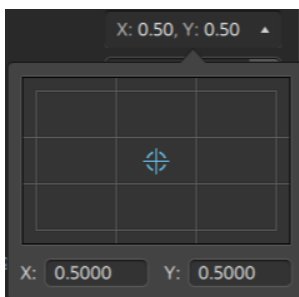
Im Menü für die Vectorscope-Einstellungen können Sie zu einer monochromen Ansicht des Scope wechseln, die Skalierung des Scope ändern, die Helligkeit der im Scope angezeigten Farben und die Helligkeit der Führung des Scope (Strichplatte) anpassen.


 Verwenden Sie die Skala-Einstellung 75 %, wenn Ihre Quellenmedien 75 %-Farbbalken verwenden, oder verwenden Sie die Einstellung 100 %, wenn Ihre Quellmedien 100 %-Farbbalken verwenden.

Bearbeiten von Videoeffektparametern in der Videovorschau

Bei der Bearbeitung von Videoeffekten wird ein Steuerungspunkt () in der Videovorschau angezeigt, wenn Sie im Inspektor einen Positionsparameter auswählen.

Sie können die Position des Parameters durch Ziehen des Steuerungspunktes in der Videovorschau oder im Inspektor anpassen:



Wenn ein Plug-In Support für interaktive Overlay-Steuerelemente in der der Videovorschau beinhaltet, können Sie im Inspektor auf die Schaltfläche Overlay  klicken, um das Overlay ein- oder auszublenden.

Weitere Informationen finden Sie unter ["Verwenden von Videoeffekten" auf Seite 163](#).

Navigieren auf der Timeline

Ziehen Sie die Shuttlesteuerung, um von der Cursorposition aus vorwärts oder rückwärts zu suchen, bis ein Bearbeitungspunkt gefunden wird. Während Sie die Shuttlesteuerung vorwärts ziehen, wird die Wiedergabegeschwindigkeit erhöht. Um die Wiedergabe zu stoppen, geben Sie die Shuttlesteuerung frei:

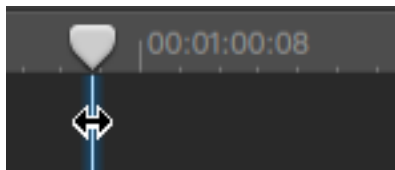


Sie können auch die Taste J, K oder L drücken, um die Tastatur als Shuttlesteuerung zu verwenden.

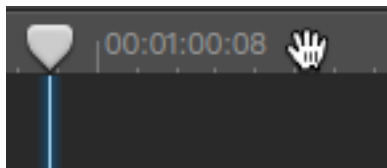
💡 Halten Sie K gedrückt, während Sie auf J oder L drücken, um einen Umspulregler zu emulieren. Drücken Sie K+J, um einen Scrub nach links auszuführen, oder K+L, um einen Scrub nach rechts auszuführen.

Element	Beschreibung
J	Rückwärts scrubben. Drücken Sie die Taste erneut, um die Wiedergabegeschwindigkeit zu erhöhen.
K	Pause.
L	Vorwärts scrubben. Drücken Sie die Taste erneut, um die Wiedergabegeschwindigkeit zu erhöhen.

Sie können den Wiedergabecursor ziehen, um die Timeline zu scrubben:



Sie können die Skala ziehen, um die Timeline zu scrollen:

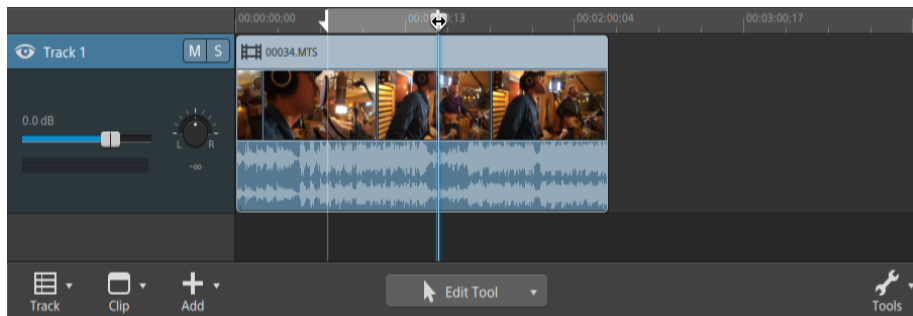



Markieren von Anfangs- und Endpunkten für die Wiedergabe


Wenn Sie nur einen Teil der Timeline abspielen möchten, können Sie den Bereich des Videos auswählen, der abgespielt werden soll.


💡 Sie können auch den Vorschaubereich im Modus Medienbrowser verwenden, um Markierungspunkte anzupassen.


1. Klicken Sie auf die Timeline, um die Abspielpositionsanzeige festzulegen:




2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Tools  unter der Timeline und wählen Sie Anfangsmarkierung aus oder drücken Sie die Taste I.
3. Klicken Sie auf die Timeline, um die Abspielpositionsanzeige festzulegen.

4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Tools  unter der Timeline und wählen Sie Endmarkierung aus oder drücken Sie die Taste O.

Wenn Sie auf die Schaltfläche Abspielen  klicken, beginnt die Wiedergabe an der Wiedergabepositionsanzeige und erfolgt bis zur Endmarkierung-Position bzw. bis zum Ende der Datei.


Wenn Sie den Bereich zwischen In-Punkt und Out-Punkt in einer Endlosschleife abspielen möchten, wählen Sie die Schaltfläche Loopwiedergabe  aus.

 Doppelklicken Sie mit dem Bearbeitungs-, Slip- oder Überblendungstool auf einen Clip, um ihn auszuwählen und die Anfangs-/Endmarkierungsregion entsprechend seiner Länge festzulegen.

Doppelklicken Sie mit dem Bearbeitungs-, Slip- oder Überblendungstool auf die Überblendung zwischen zwei Clips, um einen Überblendungsbereich auszuwählen und die Anfangs-/Endmarkierungsregion entsprechend seiner Länge festzulegen.

Sie können Anfangs- und Endmarkierungspunkte anpassen, indem Sie die Anzeigen über der Timeline verschieben.

Sie können die Anfangs- und Endmarkierungsregion anpassen, ohne ihre Länge zu verändern, indem Sie den Bereich zwischen den Anzeigen über der Timeline verschieben.

Um Anfangs- und Endmarkierungspunkte zurückzusetzen, klicken Sie auf die Schaltfläche Extras  unterhalb der Timeline und wählen Anfangs-/Endpunkte zurücksetzen aus.


Trackbearbeitung

Tracks sind die Container entlang der Timeline, in denen Sie Audio- und Videoclips anordnen können.


Clips sitzen auf Tracks, um Anfang und Ende eines Clips festzustellen. Mehrere Tracks werden zusammengemischt, um den endgültigen Output zu erzeugen.

Hinzufügen von Tracks zu einem Projekt

Sie können in einem Projekt leere Tracks als Platzhalter für Medien verwenden, die Sie Ihrem Projekt später hinzufügen werden, oder Sie können Tracks erstellen, wenn Sie Medien zu dem Projekt hinzufügen.

 Videotracks werden so zusammengefügt, dass die oberen Tracks die unteren Tracks verdecken. Wenn ein Clip Transparenz enthält, sind untere Tracks durch die transparenten Bereiche sichtbar.

Hinzufügen eines leeren Tracks

Klicken Sie auf die Schaltfläche  Track unter der Timeline, und wählen Sie Neu im Menü aus. Oberhalb des Fokustracks wird ein neuer, leerer Track erstellt.


 Drücken Sie Strg+Umschalt+N ((Windows) oder Umschalt-⌘ -N (Mac OS).

Doppelklicken Sie unterhalb des letzten Spurheaders, um einen neuen, leeren Track zu erstellen.


Hinzufügen einer Mediendatei als neuer Track

1. Wählen Sie die Clips, die Sie verwenden möchten, im Medienbrowser aus.

Weitere Informationen finden Sie unter ["Suchen von Medien" auf Seite 27](#).

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Medienwerkzeuge  unten im Medienbrowser unterhalb der Timeline und wählen Sie Auswahl als Tracks hinzufügen im Menü aus, um die Dateien in Ihrem Projekt als neue Tracks hinzuzufügen. Die neuen Tracks werden am Ende der Trackliste erstellt.

Für jeden ausgewählten Clip wird ein separater Track erstellt, und für jeden Clip wird auf der Timeline ein Clip erstellt. Die Clips beginnen dabei am Anfang der Timeline, und die neuen Clips sind ausgewählt.

 Wenn mehrere Clips ausgewählt wurden, werden sie in der Reihenfolge, in der sie im Medienbrowser angezeigt werden, zum Track hinzugefügt.

Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (Mac OS) gedrückt, während Sie mehrere Clips aus dem Medienbrowser auf die Timeline ziehen, um die Clips trackübergreifend hinzuzufügen.

Löschen von Tracks

Um einen Track zu löschen, wählen Sie den Track aus und führen eine der folgenden Aktionen aus:

- Drücken Sie die ENTF-TASTE.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche Track  unterhalb der Timeline und wählen Sie im Menü Löschen aus.

Verschieben von Tracks

Zum Verschieben eines Tracks ziehen Sie den Spurheader an eine neue Stelle in der Trackliste. Ein Indikator signalisiert, an welche Stelle der Track verschoben wird.

Wenn Sie die Maustaste loslassen, werden der Track und seine Clips verschoben.


Erstellen eines Bild-im-Bild-Effekts

Mit dem Bild-im-Bild-Effekt können Sie die Größe von Clips verändern und die Clips für Bild-im-Bild-Compositing positionieren.

Erstellen des inneren Bildes

1. Erstellen Sie zwei Tracks in Ihrem Projekt. Weitere Informationen finden Sie unter ["Hinzufügen von Tracks zu einem Projekt"](#) auf Seite 87.
2. Fügen Sie Ihren Tracks Clips hinzu:
 - Der obere Track wird das kleinere innere Bild enthalten.
 - Der untere Track wird den Hintergrundclip enthalten.

Weitere Informationen finden Sie unter ["Hinzufügen von Medien und Erstellen von Clips"](#) auf Seite 68.

3. Klicken Sie auf den oberen Track, um diesen auszuwählen.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Track  unterhalb der Timeline und wählen Sie Bild im Bild aus. Die Steuerelemente für das Bild-im-Bild-Plug-In werden in Track Inspektor angezeigt.

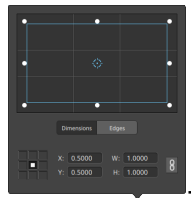
Bearbeiten von Bild-im-Bild-Einstellungen

1. Wählen Sie den Track aus, der den oberen Clip enthält.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Inspektor, um den Inspektor-Bereich anzuzeigen.
3. Wählen Sie in Inspektor die Registerkarte „Track“ aus, um die Einstellungen für das Bild-im-Bild-Plug-In anzuzeigen und zu bearbeiten. Passen Sie mit dem Bild-im-Bild-Plug-In die Größe und Position des oberen Clips an.

Weitere Informationen finden Sie unter ["Verwenden von Track Inspektor"](#) auf Seite 99.

Element	Beschreibung
Speicherort	In der Dropdownliste wird die aktuelle Position des Videos in dem Frame angezeigt. Klicken Sie hier, um ein Bearbeitungssteuerelement anzuzeigen, mit dem Sie Ihr Video positionieren können.

Element	Beschreibung
---------	--------------



Anpassen der Feldposition


Ziehen Sie den Punkt im Bearbeitungssteuerelement, um die Position Ihres Videos im Frame festzulegen. Doppelklicken Sie auf den Punkt, um ihn zurückzusetzen.

Wenn Sie auf der Registerkarte Dimensionen Werte eingeben, können Sie einen Ankerpunkt festlegen und die Position des Felds mittels X/Y-Koordinaten angeben. Sie können beispielsweise auf die obere rechte Ecke des Ankersteuerelements klicken und die Koordinaten 0,5000, 0,5000 verwenden, um die obere rechte Ecke des Felds zur Mitte des Steuerelements zu verschieben.

Anpassen der Felddimensionen



Sie können die Ecken des Rechtecks in dem Bearbeitungssteuerelement ziehen oder Werte in die Felder B bzw. H eingeben, um die Framegröße festzulegen.

Wenn Sie auf der Registerkarte Dimensionen Werte eingeben, können Sie die Größe des Felds mittels B/H-Dimensionen angeben.

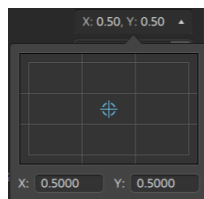
Klicken Sie auf die Schaltfläche Sperren , um das Seitenverhältnis des Felds beizubehalten, sodass durch eine Änderung der Breite oder Höhe der jeweils andere Wert automatisch aktualisiert wird.

Anpassen der Feldkanten


Sie können die Kanten des Rechtecks im Bearbeitungssteuerelement ziehen oder auf der Registerkarte Kanten Werte eingeben, um die Position der einzelnen Kanten des Felds festzulegen.

Element	Beschreibung
	<p data-bbox="626 275 1419 348"> Ziehen Sie eine Ecke des Rechtecks, um beim Resizing das Bildseitenverhältnis zu erhalten.</p> <p data-bbox="680 384 1419 495">Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie die Ecken des Rechtecks ziehen, um die Größe zu verändern und das Bildseitenverhältnis anzupassen.</p> <p data-bbox="680 531 1419 604">Halten Sie Alt (Windows) oder Option (macOS) gedrückt, um die Größe des Rechtecks aus der Mitte heraus zu verändern.</p> <p data-bbox="680 640 1419 711">Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) gedrückt, um die Steuerelemente in kleinen Schritten anzupassen.</p> <p data-bbox="680 747 1419 892">Wenn eine Ecke ausgewählt ist, können Sie die ausgewählte Ecke mit den Pfeiltasten anpassen. Sie können auch Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) und die Pfeiltasten verwenden, um die Anpassung in kleinen Schritten durchzuführen.</p>
	<p data-bbox="626 928 1419 1001">Ziehen Sie die Kanten des Rechtecks, um die Größe des Rechtecks zu verändern.</p>
	<p data-bbox="626 1037 1419 1110"> Ziehen Sie eine Kante des Rechtecks, um beim Resizing das Bildseitenverhältnis zu erhalten.</p> <p data-bbox="680 1146 1419 1257">Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie eine Kante ziehen, um die Größe zu verändern und das Bildseitenverhältnis anzupassen.</p> <p data-bbox="680 1293 1419 1367">Halten Sie Alt (Windows) oder Option (macOS) gedrückt, um die Größe des Rechtecks aus der Mitte heraus zu verändern.</p> <p data-bbox="680 1402 1419 1476">Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) gedrückt, um die Steuerelemente in kleinen Schritten anzupassen.</p>
	<p data-bbox="626 1493 1419 1610">Ziehen Sie die Mitte des Rechtecks, um es ohne Größenveränderung zu verschieben, oder doppelklicken Sie auf den Punkt, um es zurückzusetzen.</p>

Element	Beschreibung
	<p>💡 Halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt, um die Bewegung auf horizontale/vertikale/45°-Bewegung zu beschränken.</p> <p>Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) gedrückt, um die Steuerelemente in kleinen Schritten anzupassen.</p> <p>Wenn das Rechteck ausgewählt ist, können Sie seine Position kopieren, um es in einen anderen Clip einzufügen.</p>
Drehung	Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um das Video in dem Frame zu drehen.
Horizontal umkehren	Klicken Sie hierauf, um das Video horizontal umzukehren.
Vertikal umkehren	Klicken Sie hierauf, um das Video vertikal umzukehren.
Deckungsgrad	Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um den Deckungsgrad des oberen Bildes anzupassen. Wenn Sie den Deckungsgrad verringern, scheint das Video aus den unteren Tracks durch den Vordergrund hindurch.
Schatten	
Typ	Wählen Sie eine Einstellung in der Dropdownliste aus, wenn über oder hinter dem Vordergrundbild ein Schatten zu sehen sein soll.
Offset	In der Dropdownliste wird die aktuelle Position des Schattens in Bezug auf das Vordergrundbild angezeigt. Klicken Sie hier, um ein Bearbeitungssteuerelement anzuzeigen, mit dem Sie den Schatten positionieren können.

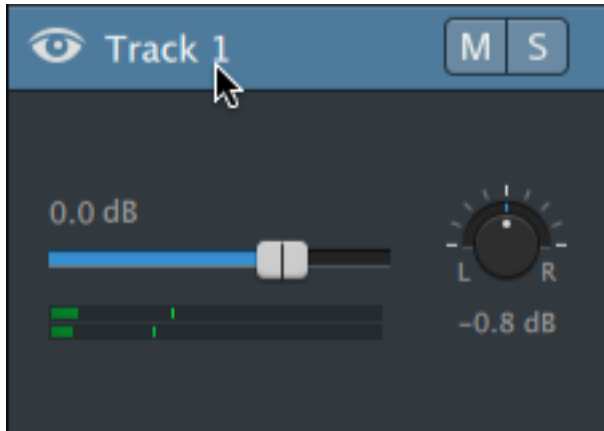


Sie können den Punkt im Bearbeitungssteuerelement ziehen oder Werte in die Felder X und Y eingeben, um die Position des Schattens in dem Frame festzulegen. Doppelklicken Sie auf den Punkt, um ihn zurückzusetzen.

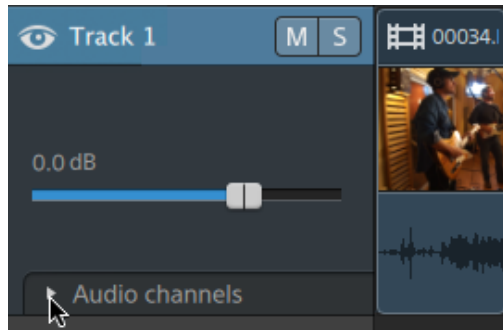
Element	Beschreibung
	 Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) gedrückt, um den Punkt in kleinen Schritten anzupassen.
Drehung	Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um den Schatten in dem Frame zu drehen.
Skalierung	Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um die Größe des Schattens anzupassen.
Unschärfe	Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um weichere Schattenkanten zu erzeugen.
Deckungsgrad	Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um den Deckungsgrad des Schattens anzupassen. Wenn Sie den Deckungsgrad verringern, scheint das Video aus den unteren Tracks durch den Vordergrund hindurch.
Leuchten	
Typ	Wählen Sie eine Einstellung in der Dropdownliste aus, wenn über oder hinter dem Vordergrundbild ein Leuchteffekt zu sehen sein soll.
Verhältnis	Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um die Größe des Leuchteffekts anzupassen.
Farbe/zweite Farbe	Klicken Sie auf das Farbbeispiel, um eine Farbauswahl anzuzeigen, aus der Sie eine Farbe auswählen können, oder geben Sie Farbwerte ein, um die Schattenfarbe einzustellen. Sie können auch die Transparenz (Alpha-Wert) des Schattens anpassen.


Anpassen von Track-Steurelementen

Die Steuerelemente in der Trackliste ermöglichen die Einstellung der Lautstärke eines Tracks, die Anpassung der Trackplanung sowie die Stumm- oder Soloschaltung eines Tracks.



Wenn ein Track mehrere Kanäle besitzt, werden separate Steuerelemente für jeden Kanal angezeigt. Mit dem blauen Lautstärke-Schieberegler können Sie den allgemeinen Audiopegel des Tracks regeln; die orangefarbenen Lautstärke-Schieberegler stellen den Beitrag der einzelnen Kanäle zum allgemeinen Audiopegel des Tracks ein. Weitere Informationen finden Sie unter ["Arbeiten mit Mehrkanal-Audio" auf Seite 193](#).

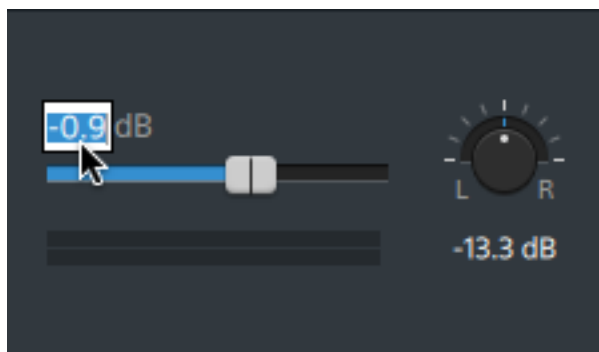



Klicken Sie auf , um die Kanäle des Tracks zu erweitern.



Tracklautstärke anpassen

Ziehen Sie den Schieberegler Lautstärke, um die Gesamtlautstärke des ausgewählten Tracks einzustellen. Doppelklicken Sie auf die Mitte der Miniaturansicht, um den Schieberegler zurückzusetzen. Sie können auf den numerischen Wert klicken, um einen neuen Wert einzugeben:





 Wenn Sie den Schieberegler Lautstärke auf dem Spurheader ziehen, wird auch der Schieberegler Lautstärke in Track Inspektor angepasst. Weitere Informationen finden Sie unter "[Verwenden von Track Inspektor](#)" auf Seite 99.

Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (Mac OS) gedrückt, um den Lautstärkeschieberegler in kleinen Schritten anzupassen.


Achten Sie beim Anpassen der Lautstärke auf die Audiopegelanzeigen. Da Sie die Lautstärken aller Tracks gemeinsam hinzufügen, tritt bei der Audioausgabe leicht Clipping auf. Achten Sie deshalb darauf, dass die roten Clip-Indikatoren auf den Pegelanzeigen während der Wiedergabe niemals aufleuchten. Weitere Informationen finden Sie unter "[Überwachen von Audiopegeln](#)" auf Seite 203.

Die Pegelanzeige in Track Inspektor zeigt die Audiopegel für den ausgewählten Track. Die Pegelanzeige im Aktivitätsbereich oben im Catalyst Edit-Fenster zeigt die Summe aller Audiopegel an der Cursorposition an.


Stummschalten eines Tracks



Klicken Sie auf die Schaltfläche , um den ausgewählten Audiotrack stummzuschalten oder die Stummschaltung aufzuheben, oder klicken Sie auf die Schaltfläche , um einen Videotrack stummzuschalten.


Wenn ein Track stummgeschaltet wurde, wird er aus der Projektausgabe ausgeschlossen. Sie können die Schaltfläche Ton aus bei zusätzlichen Tracks aktivieren, um diese zur stummgeschalteten Gruppe hinzuzufügen.

 Wenn Sie auf die Schaltfläche Ton aus im Spurheader klicken, wird auch die Schaltfläche Ton aus in Track Inspektor aktualisiert.

Soloschalten eines Tracks

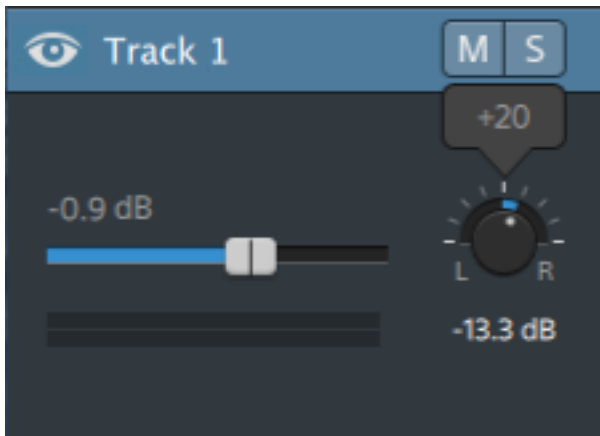
Klicken Sie auf die Schaltfläche , um für den ausgewählten Track den Solomodus aus- und einzuschalten.

Wenn ein Track solo geschaltet wurde, sind alle nicht solo geschalteten Tracks stumm geschaltet. Klicken Sie bei zusätzlichen Tracks auf die Schaltfläche , um sie zur Sologruppe hinzuzufügen. Zum Entfernen eines Tracks aus der Sologruppe klicken Sie erneut auf die Schaltfläche .


 Wenn Sie auf die Schaltfläche Solo im Spurheader klicken, wird auch die Schaltfläche Solo in Track Inspektor aktualisiert.

Panning eines Surround-Audiotracks

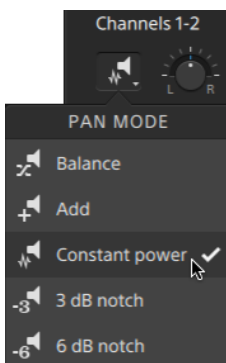
Ziehen Sie den Regler Panorama, um die Position des Tracks im Stereofeld zu steuern: Durch Ziehen nach unten oder nach links wird der Track mehr in den linken als in den rechten Lautsprecher verlagert, und durch Ziehen nach oben oder nach rechts wird der Track mehr in den rechten Lautsprecher verlagert. Doppelklicken Sie auf den Regler, um das Panorama zur Mitte zurückzusetzen.



Wenn Sie den Regler Panorama im Spurheader Track Inspektor ziehen, wird auch der Regler Panorama in Track Inspektor angepasst.


 Für Tracks, die einem Monooutput zugewiesen sind oder die Mehrkanalclips enthalten, wird der Regler Trackpanorama nicht angezeigt. Wenn ein Track Mehrkanalclips enthält, dann verwenden Sie die Audiokanal-Steuerelemente, um Panorama auf jeden Kanal anzuwenden.


Wenn Sie das für den Track verwendete Panoramamodell ändern möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche Panoramamodus in Track Inspektor, und wählen Sie eine Einstellung aus dem Menü aus:

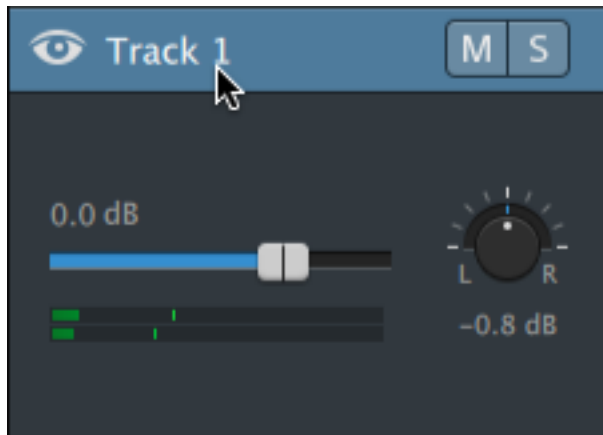


Weitere Informationen finden Sie unter "[Verwenden von Track Inspektor](#)" auf Seite 99.

Verwenden von Track Inspektor

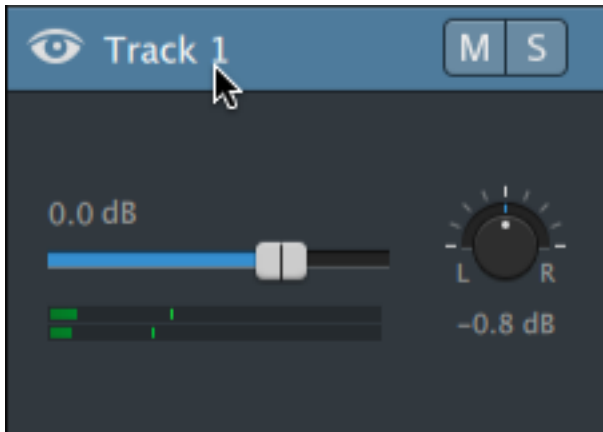
Wählen Sie in Inspektor  die Registerkarte Track aus, um die Einstellungen für den ausgewählten Track anzuzeigen und zu bearbeiten.

 Wenn Sie auf den Header eines Tracks klicken, wird automatisch die Registerkarte Track angezeigt, wenn der Inspektor sichtbar ist:





Zusammenfassung

Geben Sie im Feld Name einen Wert ein, um den Namen des ausgewählten Tracks festzulegen. Der hier eingegebene Name wird im Trackheader angezeigt:



Wenn Ripple zuerst aktiviert ist, sind Ripple-Bearbeitungen für alle Tracks möglich. Wenn Sie für einen Track die Ripple-Bearbeitung ein- oder ausschalten möchten, dann verwenden Sie den Schalter Ripple-Synchronisierung.

 Der Schalter Ripple-Synchronisierung ist nur dann verfügbar, wenn die Schaltfläche Ripple  über der Timeline aktiviert ist.

Audioausgabe

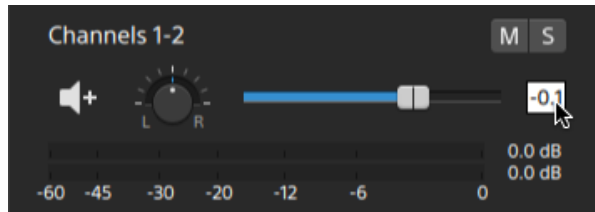
Jeder Track in Ihrem Projekt unterstützt zwei Audiokanäle, und jeder Clip in Ihrem Projekt unterstützt Mehrkanal-Audio. Weitere Informationen finden Sie unter ["Arbeiten mit Mehrkanal-Audio" auf Seite 193](#).

Mit den Audioausgabe-Steuerelementen in Track Inspektor können Sie den Gesamtpegel des Tracks anpassen und den Beitrag jedes Kanals zum Stereotrack steuern.

Element	Beschreibung
Tracklautstärke	Klicken Sie auf den Wert und geben Sie einen neuen Wert ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um die Gesamtlautstärke des ausgewählten Tracks anzupassen. Doppelklicken Sie auf die Mitte der Miniaturansicht, um den Schieberegler zurückzusetzen.

Element

Beschreibung



Wenn Sie den Schieberegler Lautstärke in Track Inspektor ziehen, wird auch der Schieberegler Lautstärke auf dem Trackheader angepasst. Weitere Informationen finden Sie unter ["Anpassen von Track-Steuerelementen" auf Seite 94](#).

Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (Mac OS) gedrückt, um den Lautstärkeschieberegler in kleinen Schritten anzupassen.


Achten Sie beim Anpassen der Lautstärke auf die Audiopegelanzeigen. Da Sie die Lautstärken aller Tracks gemeinsam hinzufügen, tritt bei der Audioausgabe leicht Clipping auf. Achten Sie deshalb darauf, dass die roten Clip-Indikatoren auf den Pegelanzeigen während der Wiedergabe niemals aufleuchten. Weitere Informationen finden Sie unter ["Überwachen von Audiopegeln" auf Seite 203](#).

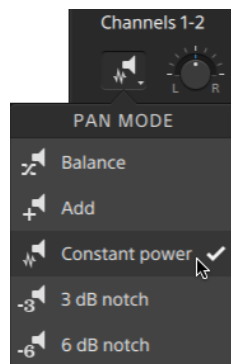
Die Pegelanzeige in Track Inspektor zeigt die Audiopegel für den ausgewählten Track. Die Pegelanzeige im Aktivitätsbereich oben im Catalyst Edit-Fenster zeigt die Summe aller Audiopegel an der Cursorposition an.

Trackpanorama

Ziehen Sie den Regler, um die Position des Tracks im Stereofeld zu steuern: Durch Ziehen nach unten oder nach links wird der Audiopegel mehr in den linken als in den rechten Lautsprecher verlagert, und durch Ziehen nach oben oder nach rechts wird der Audiopegel mehr in den rechten Lautsprecher verlagert. Doppelklicken Sie auf den Regler, um das Panorama zur Mitte zurückzusetzen.

Wenn Sie den Regler Panorama in Track Inspektor ziehen, wird auch der Regler Panorama auf dem Trackheader angepasst.

Element	Beschreibung
	 Für Tracks, die einem Monooutput zugewiesen sind oder die Mehrkanalclips enthalten, wird der Regler Trackpanorama nicht angezeigt. Wenn ein Track Mehrkanalclips enthält, dann verwenden Sie die Audiokanal-Steuerelemente, um Panorama auf jeden Kanal anzuwenden.
Panoramamodus	Klicken Sie auf die Schaltfläche Panoramamodus und wählen Sie im Menü eine Einstellung, um das Panoramamodell festzulegen, das für den Track verwendet wird:











- **Hinzufügen:** Dieser Modus ist besonders geeignet für das Panning von Stereodateien. Wenn Sie Panorama auf das Stereofeld übertragen, scheint sich das Stereobild über den Bereich der Lautsprecher zu bewegen. Wenn Sie eine der Seiten verschieben, wird das Signal vom gegenüberliegenden Kanal dem Kanal hinzugefügt, auf den Sie überschwenken, bis am Ende beide Kanäle bei voller Lautstärke an einen einzigen Kanal gesendet werden.

In diesem Modus wird eine lineare Panoramakurve verwendet.

- **Konstante Leistung:** Dieser Modus ist überaus nützlich für das Schwenken von Monoquellmaterial. In diesem Modus behält der Sound seine Lautstärke beim Schwenken zwischen Kanälen bei.

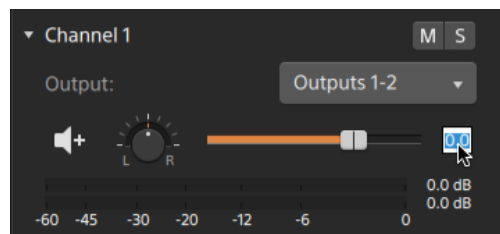
Wenn Sie eine Stereodatei 100% R schwenken, wird nur der rechte Kanal der Mediendatei wiedergegeben, und dieser Kanal wird an beide Outputkanäle gesendet. Wenn Sie weiter nach links schwenken, wird der linke Kanal allmählich zum Output hinzugefügt, und der rechte Kanal wird allmählich abgeschwächt, bis nur noch der linke Kanal durch beide Outputkanäle zu hören ist, wenn sich der Schieberegler auf 100% L befindet.



Element	Beschreibung
	<ul style="list-style-type: none"> <p>3-dB-Kerbung: Dieser Modus kann Sie beim Anpassen der relativen Signalpegel der Kanäle im Stereoquellmaterial unterstützen. Dabei erfolgt eine Reduktion um -3 dB, wenn zur Mitte geschwenkt wird. Wenn Sie das Panorama von der Mitte nach der Seite durchführen, beginnt der gegenüberliegende Kanal bei -3 dB und wird bis minus Unendlich gedämpft. Das Signal auf der Seite, zu der Sie pannen, verläuft von -3 dB bis 0 dB.</p> <p>In diesem Panoramamodus wird eine lineare Panoramakurve verwendet.</p> <p>6-dB-Kerbung: Dieser Modus kann Sie beim Anpassen der relativen Signalpegel der Kanäle im Stereoquellmaterial unterstützen. Dabei erfolgt eine Reduktion um -6 dB, wenn zur Mitte geschwenkt wird. Wenn Sie das Panorama von der Mitte nach der Seite durchführen, beginnt der gegenüberliegende Kanal bei -6 dB und wird bis minus Unendlich gedämpft. Das Signal auf der Seite, zu der Sie pannen, verläuft von -6 dB bis 0 dB.</p> <p>In diesem Panoramamodus wird eine lineare Panoramakurve verwendet.</p> <p> Wenn Sie beispielsweise bei den Einstellungen 3-dB-Kerbung oder 6-dB-Kerbung ganz nach rechts schwenken, wird der rechte Kanal mit 0 dB abgespielt, und der linke Kanal ist nicht zu hören. Wenn Sie zur Mitte schwenken, wird jeder Kanal auf den festgelegten Mittelwert (-3 dB oder -6 dB) gedämpft. Wenn Sie nach links schwenken, wird der linke Kanal mit 0 dB abgespielt, und der rechte Kanal ist nicht zu hören.</p>
Stummschalten	<p>Klicken Sie auf , um für den ausgewählten Track den Ton aus- und einzuschalten.</p> <p>Wenn ein Track stummgeschaltet wurde, wird er aus dem Audiomix ausgeschlossen. Sie können die Schaltfläche  bei zusätzlichen Tracks aktivieren, um diese zur stummgeschalteten Gruppe hinzuzufügen.</p>

Element	Beschreibung
	<p> Wenn Sie auf die Schaltfläche Ton aus in Track Inspektor klicken, wird auch die Schaltfläche Ton aus auf dem Trackheader aktualisiert.</p>
Solo	<p>Klicken Sie auf , um für den ausgewählten Track den Solomodus aus- und einzuschalten.</p> <p>Wenn ein Track solo geschaltet wurde, sind alle nicht solo geschalteten Tracks stumm geschaltet. Klicken Sie bei zusätzlichen Tracks auf die Schaltfläche , um sie zur Sologruppe hinzuzufügen. Zum Entfernen eines Tracks aus der Sologruppe klicken Sie erneut auf die Schaltfläche .</p> <p> Wenn Sie auf die Schaltfläche Solo in Track Inspektor klicken, wird auch die Schaltfläche Solo auf dem Trackheader aktualisiert.</p>

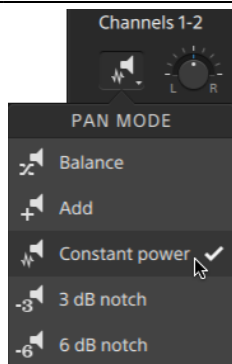
Die folgenden Steuerelemente werden nur dann angezeigt, wenn ein Track Mehrkanalclips enthält. Weitere Informationen finden Sie unter ["Arbeiten mit Mehrkanal-Audio" auf Seite 193](#),

Kanallautstärke Ziehen Sie den Schieberegler, um die Lautstärke des ausgewählten Kanals anzupassen. Doppelklicken Sie auf die Mitte der Miniaturansicht, um den Schieberegler zurückzusetzen. Sie können auf den numerischen Wert doppelklicken, um einen neuen Wert einzugeben:



Element	Beschreibung
	<p> Wenn Sie den Schieberegler Lautstärke in Track Inspektor ziehen, wird auch der Schieberegler Lautstärke auf dem Trackheader angepasst. Weitere Informationen finden Sie unter "Anpassen von Track-Steuerelementen" auf Seite 94.</p> <p>Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (Mac OS) gedrückt, um den Lautstärkeschieberegler in kleinen Schritten anzupassen.</p> <p>Achten Sie beim Anpassen der Lautstärke auf die Audiopegelanzeigen. Da Sie die Lautstärken aller Tracks gemeinsam hinzufügen, tritt bei der Audioausgabe leicht Clipping auf. Achten Sie deshalb darauf, dass die roten Clip-Indikatoren auf den Pegelanzeigen während der Wiedergabe niemals aufleuchten. Weitere Informationen finden Sie unter "Überwachen von Audiopegeln" auf Seite 203.</p> <p>Die Pegelanzeige in Track Inspektor zeigt die Audiopegel für den ausgewählten Kanal. Die Pegelanzeige im Aktivitätsbereich oben im Catalyst Edit-Fenster zeigt die Summe aller Audiopegel an der Cursorposition an.</p>
Kanalpanorama	<p>Ziehen Sie den Regler, um die Position des Kanals im Stereofeld zu steuern: Durch Ziehen nach unten oder nach links wird der Audiopegel mehr in den linken als in den rechten Lautsprecher verlagert, und durch Ziehen nach oben oder nach rechts wird der Audiopegel mehr in den rechten Lautsprecher verlagert. Doppelklicken Sie auf den Regler, um das Panorama zur Mitte zurückzusetzen.</p> <p>Wenn Sie den Regler Panorama in Track Inspektor ziehen, wird auch der Regler Panorama auf dem Trackheader angepasst.</p> <p> Für Kanäle, die einem Monooutput zugewiesen sind, wird der Regler Kanalpanorama nicht angezeigt.</p>
Panoramamodus	<p>Klicken Sie auf die Schaltfläche Panoramamodus und wählen Sie im Menü eine Einstellung, um das Panoramamodell festzulegen, das für den Kanal verwendet wird:</p>


Element	Beschreibung
---------	--------------



Beschreibungen der verfügbaren Panoramamodi finden Sie unter ["Panoramamodus" auf Seite 102](#).


Stummschalten	Klicken Sie auf M , um für den ausgewählten Kanal den Ton aus- und einzuschalten.
---------------	--

Wenn ein Kanal stummgeschaltet wurde, wird er aus dem Audiomix ausgeschlossen. Sie können die Schaltfläche **M** bei zusätzlichen Kanälen aktivieren, um diese zur stummgeschalteten Gruppe hinzuzufügen.

 Wenn Sie auf die Schaltfläche Ton aus in Track Inspektor klicken, wird auch die Schaltfläche Ton aus auf dem Trackheader aktualisiert.



Solo	Klicken Sie auf S , um für den ausgewählten Kanal den Solomodus aus- und einzuschalten.
------	--


Wenn ein Kanal solo geschaltet wurde, sind alle nicht solo geschalteten Kanäle stumm geschaltet. Klicken Sie bei zusätzlichen Kanälen auf die Schaltfläche **S**, um sie zur Sologruppe hinzuzufügen. Zum Entfernen eines Kanals aus der Sologruppe klicken Sie erneut auf die Schaltfläche **S**.

 Wenn Sie auf die Schaltfläche Solo in Track Inspektor klicken, wird auch die Schaltfläche Solo auf dem Trackheader aktualisiert.

Videoeffekte

Wenn auf den ausgewählten Track Effekte angewendet werden, können Sie die Einstellungen für die einzelnen Effekte über die Steuerelemente für Videoeffekte steuern. Weitere Informationen finden Sie unter "[Hinzufügen von Effekten zu einem Track](#)" auf Seite 165.


 Klicken Sie auf die Schaltfläche Overlay , um die interaktiven Overlay-Steuerelemente eines Plug-Ins in der Videovorschau (wenn vorhanden) ein- oder auszublenden.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Ton aus , um ein Plug-In zu umgehen, ohne es aus der Kette zu entfernen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Löschen , um ein Plug-In aus der Kette zu entfernen.


Ziehen Sie die Überschrift eines Plug-Ins an eine neue Position, um die Position des Plug-Ins in der Plug-In-Kette zu ändern.


Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden, um die Steuerelemente für jedes Plug-In anzuzeigen oder auszublenden.

Bei der Auswahl eines Positionsparameters im Inspektor wird ein Steuerungspunkt () in der Videovorschau angezeigt. Sie können die Position des Parameters durch Ziehen des Steuerungspunktes in der Videovorschau oder im Inspektor anpassen:




Anpassen der Timeline-Einstellungen


Klicken Sie auf die Schaltfläche Timeline-Einstellungen  über der Timeline, um das Menü Timeline-Einstellungen anzuzeigen, in dem Sie mehrere Einstellungen für die Projekt-Timeline anpassen können.

 Wenn Sie den ersten Videoclip zu einem Projekt hinzufügen, werden die Timeline-Einstellungen automatisch entsprechend den Medieneigenschaften angepasst. Weitere Informationen finden Sie unter "[Hinzufügen von Medien und Erstellen von Clips](#)" auf Seite 68.


Anpassen der Trackhöhe

Durch Anpassen der Trackhöhe erhalten Sie eine bessere Übersicht über Ihr Projekt oder einen besseren Blick auf einen bestimmten Track.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Timeline-Einstellungen  oberhalb der Timeline.
2. Ziehen Sie den Schieberegler Höhe des Tracks nach links, um alle Tracks zu verkürzen, oder nach rechts, um alle Tracks zu verlängern.

 Wenn Sie die Größe der Videovorschau anpassen möchten, um die Timeline zu vergrößern oder zu verkleinern, dann ziehen Sie den Trennbalken zwischen der Videovorschau und der Timeline.

Ein- und Ausblenden der Markerskala

1. Klicken auf die Schaltfläche Timeline-Einstellungen  über der Timeline.
2. Klicken Sie auf den Schalter Markerskala, um die Markerskala ein- bzw. auszublenden.

Weitere Informationen finden Sie unter "[Verwenden von Markern](#)" auf Seite 141.




Clip-Bearbeitung







Clips sind Container, die das Vorkommen einer Mediendatei auf der Catalyst Edit-Timeline repräsentieren. Ein Clip kann eine ganze Mediendatei oder ein Teil davon sein. Sie können dieselbe Mediendatei mehrmals verwenden, um beliebig viele Clips zu erstellen, da jeder Clip einzeln getrimmt werden kann. Die Position eines Clips auf der Timeline bestimmt, wann er in Ihrem Projekt wiedergegeben wird.






Bearbeitungswerkzeuge

Mit der Schaltfläche Tools unter der Timeline können Sie das aktive Bearbeitungswerkzeug auswählen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche und wählen Sie ein Werkzeug aus dem Menü aus.


Werkzeug	Beschreibung
	<p>Bearbeitungs-Tool: Verwenden Sie das Bearbeitungswerkzeug, um Clips auf der Timeline auszuwählen, zu trimmen und zu verschieben.</p> <p>Weitere Informationen finden Sie unter "Trimmen von Clips" auf Seite 118 und "Verschieben von Clips" auf Seite 114.</p> <p> Drücken Sie die Taste E, wenn die Timeline aktiviert ist, um zum Bearbeitungswerkzeug zu wechseln.</p> <p>Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, während Sie das Ende des Audio- oder Videostreams mit dem Bearbeitungswerkzeug ziehen, um vorübergehend den Modus für die Stream-Bearbeitung zu aktivieren. Weitere Informationen finden Sie unter "Stream-Bearbeitung (L-J-Cuts und Rolls)" auf Seite 123.</p> <p>Halten Sie E gedrückt, um vorübergehend zum Bearbeitungswerkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste E los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.</p>
	<p>Rolltrimmtool: Verwenden Sie das Rolltrimmtool zum gleichzeitigen Trimmen der Ränder zweier benachbarter Clips.</p> <p>Weitere Informationen finden Sie unter "Trimmen von Clips" auf Seite 118.</p>

Werkzeug	Beschreibung
	<p> Drücken Sie die Taste R, wenn die Timeline aktiviert ist, um zum Rolltrimmtool zu wechseln.</p> <p>Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, während Sie das Ende des Audio- oder Videostreams mit dem Rolltrimmwerkzeug ziehen, um vorübergehend den Modus für die Stream-Bearbeitung zu aktivieren. Weitere Informationen finden Sie unter "Stream-Bearbeitung (L-J-Cuts und Rolls)" auf Seite 123.</p> <p>Halten Sie die Taste R gedrückt, um vorübergehend zum Rolltrimmtool zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste R los, damit das vorherige Bearbeitungstool wiederhergestellt wird.</p>
	<p>Auswahlwerkzeug: Verwenden Sie das Auswahlwerkzeug, um Clips auszuwählen.</p> <p>Weitere Informationen finden Sie unter "Auswählen von Clips und Positionieren des Cursors" auf Seite 112.</p> <p> Drücken Sie die Taste C, wenn die Timeline aktiviert ist, um zum Auswahlwerkzeug zu wechseln.</p> <p>Halten Sie C gedrückt, um vorübergehend zum Auswahlwerkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Auswahl von Clips beendet haben, lassen Sie die Taste C los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.</p>
	<p>Slip-Werkzeug: Verwenden Sie das Slip-Werkzeug, um Clips auszuwählen, zu slippen und zu slip-trimmen.</p> <p>Weitere Informationen finden Sie unter "Clip-Bearbeitung" auf Seite 127.</p> <p> Drücken Sie die Taste P, wenn die Timeline aktiviert ist, um zum Slip-Werkzeug zu wechseln.</p> <p>Halten Sie P gedrückt, um vorübergehend zum Slip-Werkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste P los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.</p>
	<p>Split-Trim-Werkzeug: Verwenden Sie das Split-Trim-Werkzeug, um Clips zu teilen und zu trimmen, indem Sie an die Stelle klicken, an der der Clip geteilt werden soll, und ziehen, um den entstandenen Clip zu trimmen. Wenn Sie klicken, ohne zu ziehen, wird der Clip an der Stelle geteilt, auf die Sie geklickt haben.</p> <p>Weitere Informationen finden Sie unter "Trimmen von Clips" auf Seite 118.</p>

Werkzeug	Beschreibung
	<p> Drücken Sie die Taste T, wenn die Timeline aktiviert ist, um zum Split-Trim-Werkzeug zu wechseln.</p> <p>Halten Sie T gedrückt, um vorübergehend zum Split-Trim-Werkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste T los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.</p>
	<p>Überblendungswerkzeug: Verwenden Sie das Überblendungswerkzeug, um den Pegel oder Deckungsgrad eines Clips und die Ein-/Ausblendkurven anzupassen.</p> <p>Weitere Informationen finden Sie unter "Clip-Überblendungen" auf Seite 146.</p> <p> Drücken Sie die Taste F, wenn die Timeline aktiviert ist, um zum Überblendungswerkzeug zu wechseln.</p> <p>Halten Sie F gedrückt, um vorübergehend zum Überblendungswerkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste F los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.</p>
	<p>Hüllkurven-Tool: Verwenden Sie das Hüllkurventool, um die Lautstärke über die gesamte Länge des Clips zu automatisieren.</p> <p>Weitere Informationen finden Sie unter "Automatisierung der Clip-Lautstärke" auf Seite 149.</p> <p> Drücken Sie die Taste V, wenn die Timeline aktiviert ist, um zum Hüllkurventool zu wechseln.</p> <p>Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, während Sie das Ende des Audio- oder Videostreams mit dem Hüllkurvenwerkzeug ziehen, um vorübergehend den Modus für die Stream-Bearbeitung zu aktivieren. Weitere Informationen finden Sie unter "Stream-Bearbeitung (L-J-Cuts und Rolls)" auf Seite 123.</p> <p>Halten Sie die Taste V gedrückt, um vorübergehend zum Hüllkurven-Werkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste V los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.</p>

Auswählen von Clips und Positionieren des Cursors


Das Auswählen von Daten und das Positionieren des Cursors sind bei vielen Bearbeitungsaufgaben die ersten Schritte.

 Clips können mit jedem Bearbeitungstool ausgewählt werden, mit dem Auswahltool können Sie jedoch sicherstellen, dass die Clips nicht verschoben werden können. Weitere Informationen finden Sie unter "[Bearbeitungswerkzeuge](#)" auf Seite 109.

Drücken Sie Strg+A (Windows) oder ⌘ -A (Mac OS), um alle Clips auszuwählen.

Auswählen eines einzelnen Clips

Klicken Sie auf einen Clip, um ihn auszuwählen und alle anderen ausgewählten Clips abzuwählen.

 Wenn Sie einen Clip auswählen möchten, ohne den Cursor zu verschieben, dann klicken Sie auf den Clipheader:









Wenn Sie alle ausgewählten Clips abwählen möchten, dann klicken Sie auf einen leeren Bereich der Timeline.

Auswählen von mehreren, benachbarten Clips

Halten Sie die UMSCHALTTASTE gedrückt, und klicken Sie auf den ersten und den letzten Clip, den Sie auswählen möchten. Alle Clips zwischen dem zuerst und dem zuletzt angeklickten Clip werden ausgewählt.

Auswählen von mehreren, nicht benachbarten Clips

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Tools unter der Timeline und wählen Sie das Auswahlwerkzeug  aus.
 Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (Mac OS) gedrückt, während Sie mit dem Bearbeitungswerkzeug , dem Rolltrimmwerkzeug , dem Slip-Werkzeug  oder dem Überblendungswerkzeug  auf Clips klicken.
2. Klicken Sie auf die Clips, die Sie auswählen möchten. Die ausgewählten Clips werden hervorgehoben.

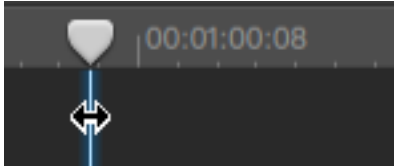
Um einen Clip abzuwählen, klicken Sie einfach noch einmal darauf.

Positionieren des Cursors

Um die Cursorposition festzulegen, klicken Sie auf die Timeline oder Zeitskala. Der Cursor wird an die Position, auf die Sie geklickt haben, verschoben und die Cursorposition wird unter der Videovorschau angezeigt.



Wenn Sie den Cursor positionieren möchten, ohne Ihre Clipauswahl zu ändern, können Sie den Cursor oder Abspielkopf ziehen:




Drücken Sie „Nach oben/Nach unten“, um den Cursor zum vorherigen/nächsten Clip auf dem ausgewählten Track zu verschieben (wenn die Timeline den Fokus hat).

Verschieben von Clips

Die Position eines Clips auf der Timeline bestimmt, an welcher Stelle er in Ihrem Projekt abgespielt wird.

Ziehen eines Clips an eine neue Position

Ziehen ist der einfachste Weg, Clips in einem Projekt zu verschieben. Sie können einen Clip an eine frühere oder spätere Stelle in Ihrem Projekt oder auf einen anderen Track ziehen.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Tools unter der Timeline und wählen Sie das Bearbeitungswerkzeug  aus.
2. Wählen Sie die Clips aus, die Sie verschieben möchten. Weitere Informationen finden Sie unter "[Auswählen von Clips und Positionieren des Cursors](#)" auf Seite 112.

3. Ziehen Sie den Clip an die Position, an der er abgespielt werden soll.

Wenn der Ripple-Modus aktiviert ist, erfolgt die Ripple-Bearbeitung für alle nachfolgenden Clips automatisch. Weitere Informationen finden Sie unter "[Ripple-Bearbeitungen](#)" auf Seite 136.




Wenn ein Clip auf einen anderen Track gezogen wird, wird der Ripple-Modus vorübergehend ausgesetzt.

Wenn Sie einen Clip auf einen leeren Bereich der Timeline ziehen, wird ein neuer Track erstellt.


4. Lassen Sie die Maustaste los.

Verschieben von mehreren Clips

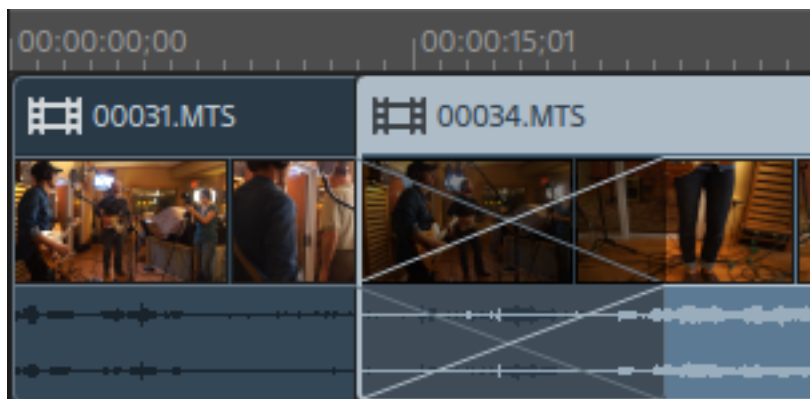
1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Tools unter der Timeline und wählen Sie das Bearbeitungswerkzeug  aus.
2. Wählen Sie die Clips aus, die Sie verschieben möchten. Weitere Informationen finden Sie unter "[Auswählen von Clips und Positionieren des Cursors](#)" auf Seite 112.
3. Ziehen Sie die Clips an die Position, an der sie abgespielt werden sollen. Wenn der Ripple-Modus aktiviert ist, erfolgt die Ripple-Bearbeitung für alle nachfolgenden Clips automatisch. Weitere Informationen finden Sie unter "[Ripple-Bearbeitungen](#)" auf Seite 136.
4. Lassen Sie die Maustaste los.

Erstellen von Überblendungen

Wenn Sie zwei Clips überlappen, wird eine Überblendung als Übergang zwischen den zwei Clips verwendet.


1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Tools unter der Timeline und wählen Sie das Bearbeitungswerkzeug  aus.
2. Wählen Sie die Clips aus, die Sie verschieben möchten. Weitere Informationen finden Sie unter "[Auswählen von Clips und Positionieren des Cursors](#)" auf Seite 112.
3. Ziehen Sie den Clip, sodass er sich mit einem anderen Clip überlagert. Wenn der Ripple-Modus aktiviert ist, erfolgt die Ripple-Bearbeitung für alle nachfolgenden Clips automatisch. Weitere Informationen finden Sie unter "[Ripple-Bearbeitungen](#)" auf Seite 136.

Im überlappenden Bereich werden Überblendungen angewendet.



Erstellen von enthaltenen Clips

Wenn ein kürzerer Clip in der Mitte eines anderen Clip platziert wird, wird zuerst der erste Clip abgespielt. Danach erfolgt ein Schnitt als Übergang zum zweiten Clip und danach ein Schnitt als Übergang zurück zum ersten Clip.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Tools unter der Timeline und wählen Sie das Bearbeitungswerkzeug  aus.
2. Wählen Sie einen Clip aus. Weitere Informationen finden Sie unter "[Auswählen von Clips und Positionieren des Cursors](#)" auf Seite 112.

3. Falls erforderlich, können Sie den kürzeren Clip, den Sie als enthaltenen Clip verwenden möchten, trimmen. Weitere Informationen finden Sie unter "[Trimmen von Clips](#)" auf Seite 118.
4. Ziehen Sie den kürzeren Clip auf den längeren Clip. Wenn der Ripple-Modus aktiviert ist, erfolgt die Ripple-Bearbeitung für alle nachfolgenden Clips automatisch. Weitere Informationen finden Sie unter "[Ripple-Bearbeitungen](#)" auf Seite 136.

Wenn Sie Ihr Projekt abspielen, wird zuerst der erste Clip abgespielt. Danach erfolgt ein Schnitt als Übergang zum zweiten Clip und danach ein Schnitt als Übergang zurück zum ersten Clip. Überblendungen werden auf enthaltene Clips nicht angewendet.

Trimmen von Clips

Durch Trimmen eines Clips können Sie steuern, welcher Teil des Clips auf der Timeline abgespielt wird.


- Beim Trimmen, Rolltrimmen, Splittrimmen oder Sliptrimmen von Clips wird das Fenster „Videovorschau“ vorübergehend auf geteilte Vorschau umgeschaltet. Dieser temporäre Modus mit geteiltem Bildschirm ermöglicht Ihnen, beide Seiten der Bearbeitung auf einmal zu sehen:




- Beim Trimmen der linken Kante eines Clips enthält die linke Seite der Vorschau den letzten Frame aus dem vorherigen Clip (schwarz, wenn kein vorheriger Clip vorhanden ist) und die rechte Seite der Vorschau enthält den ersten Frame aus dem Clip, der gerade getrimmt wird.
- Beim Trimmen der rechten Kante eines Clips enthält die linke Seite der Vorschau den letzten Frame aus dem Clip, der gerade getrimmt wird, und die rechte Seite der Vorschau enthält den ersten Frame aus dem nächsten Clip (schwarz, wenn kein nächster Clip vorhanden ist).
- Beim Slip-Trimmen der linken oder rechten Kante eines Clips enthält die linke Seite der Vorschau den ersten Frame aus dem Clip, der gerade getrimmt wird, und die rechte Seite der Vorschau enthält den letzten Frame aus dem Clip, der gerade getrimmt wird.

Beim Teilen oder Trimmen von Clips, die Audio enthalten, wird eine unsichtbare Ausblendung angewendet, um potenziell raue Übergänge zu mildern.

Trimmen des Anfangs oder Endes eines Clips

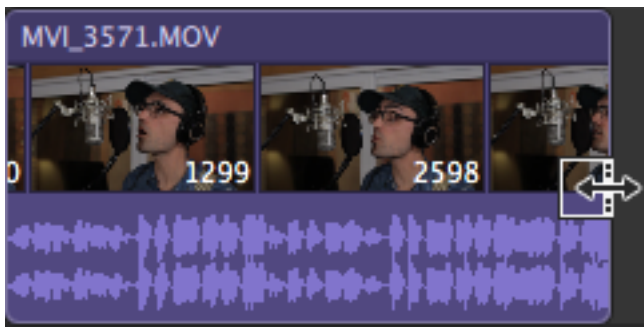
1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Tools unter der Timeline und wählen Sie das Bearbeitungswerkzeug  aus.

 Halten Sie E gedrückt, um vorübergehend zum Bearbeitungswerkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste E los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.

2. Ziehen Sie ein Ende eines Clips, um dessen Anfangs- oder Endpunkt zu ändern. Zwar wird das Medium auf der Timeline nicht verschoben, aber der Anfangs- bzw. Endpunkt des Clip wird mit der Clipkante geändert.

Wenn der Ripple-Modus aktiviert ist, erfolgt die Ripple-Bearbeitung für alle nachfolgenden Clips automatisch. Weitere Informationen finden Sie unter ["Ripple-Bearbeitungen"](#) auf Seite 136.

Wenn das Ausrichten aktiviert ist, wird die Clipkante beim Ziehen an den verfügbaren Ausrichtungspunkten ausgerichtet. Weitere Informationen finden Sie unter ["Ausrichten von Clips"](#) auf Seite 137.




- 💡 Wenn Sie das Ende des Clips über die Länge des Quellclips hinaus ziehen, wird der Clip an die Cliquenlänge gebunden.

Wenn Sie einen Clip bis auf die Länge null trimmen, wird er aus der Timeline gelöscht.

Wenn mehrere Clips ausgewählt wurden, bevor Sie mit dem Trimmen beginnen, bleibt der Clip, den Sie trimmen, ausgewählt und die anderen Clips werden abgewählt.

Um kleine Clips zu trimmen, müssen Sie möglicherweise die Timeline vergrößern. Um den Vergrößerungsgrad der Zeitachse zu ändern, können Sie den Schieberegler oberhalb der Zeitskala ziehen oder auf die Schaltflächen Vergrößern 🔍 oder Verkleinern 🔍 klicken.

Split-Trimmen eines Clips


1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Tools unter der Timeline und wählen Sie das Split-Trim-Werkzeug  aus.

- 💡 Halten Sie T gedrückt, um vorübergehend zum Split-Trim-Werkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste T los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.

2. Klicken Sie auf einen Clip und ziehen Sie, um den Clip an dem Punkt, auf den Sie klicken, zu teilen und den Clip in die Richtung, in die Sie ziehen, zu trimmen (Löschmodus).


Wenn der Ripple-Modus aktiviert ist, erfolgt die Ripple-Bearbeitung für alle nachfolgenden Clips automatisch. Weitere Informationen finden Sie unter ["Ripple-Bearbeitungen" auf Seite 136](#).


Wenn das Ausrichten aktiviert ist, wird die Clipkante beim Ziehen an den verfügbaren Ausrichtungspunkten ausgerichtet. Weitere Informationen finden Sie unter ["Ausrichten von Clips" auf Seite 137](#).

 Wenn Sie das Ende des Clips über die Länge des Quellclips hinaus ziehen, wird der Clip an die Cliplänge gebunden.

Wenn Sie einen Clip bis auf die Länge null trimmen, wird er aus der Timeline gelöscht.

Slip-trimming a clip

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Tools unter der Timeline und wählen Sie das Slip-Werkzeug  aus.

 Halten Sie P gedrückt, um vorübergehend zum Slip-Werkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste P los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.


2. Ziehen Sie rechte oder linke Kante eines Clips.


Wenn Sie die Clipkante ziehen, bleibt die gegenüberliegende Kante des Clips unverändert und das Medium wird nur an der von Ihnen gezogenen Kante getrimmt.

Wenn der Ripple-Modus aktiviert ist, erfolgt die Ripple-Bearbeitung für alle nachfolgenden Clips automatisch. Weitere Informationen finden Sie unter ["Ripple-Bearbeitungen" auf Seite 136](#).

Wenn das Ausrichten aktiviert ist, wird die Clipkante beim Ziehen an den verfügbaren Ausrichtungspunkten ausgerichtet. Weitere Informationen finden Sie unter ["Ausrichten von Clips" auf Seite 137](#).


Trimmen benachbarter Clips (Rolltrimmen)

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Tools unter der Timeline und wählen Sie das Rolltrimmtool  aus.

 Halten Sie die Taste R gedrückt, um vorübergehend zum Rolltrimmtool zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste R los, damit das vorherige Bearbeitungstool wiederhergestellt wird.

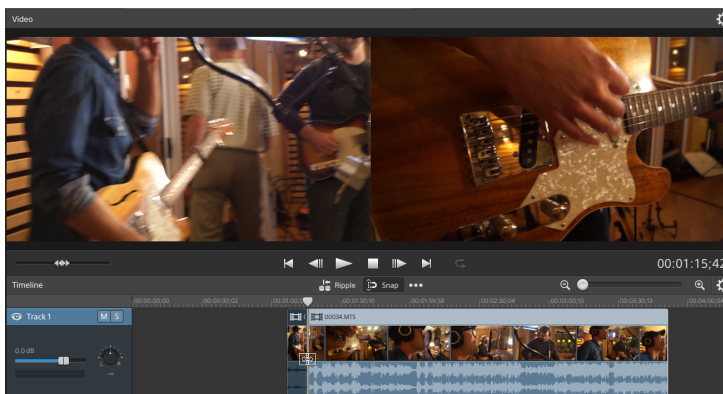
2. Ziehen Sie die Kante zwischen zwei benachbarten Clips. Die Kanten der Clips werden gleichzeitig in der Richtung getrimmt, in der Sie ziehen.

Wenn das Ausrichten aktiviert ist, wird die Clipkante beim Ziehen an den verfügbaren Ausrichtungspunkten ausgerichtet. Weitere Informationen finden Sie unter ["Ausrichten von Clips" auf Seite 137](#).

 Wenn Sie das Ende des Clips über die Länge des Quellclips hinaus ziehen, wird der Clip an die Cliplänge gebunden.

Wenn Sie einen Clip bis auf die Länge null trimmen, wird er aus der Timeline gelöscht.

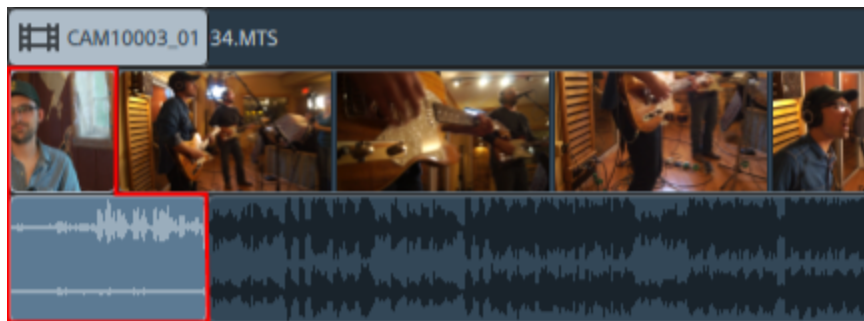
Beim Ziehen schaltet die Videovorschau auf eine Vorschau mit geteiltem Bildschirm um, damit Sie den Frame auf beiden Seiten des Bearbeitungspunkts sehen können:



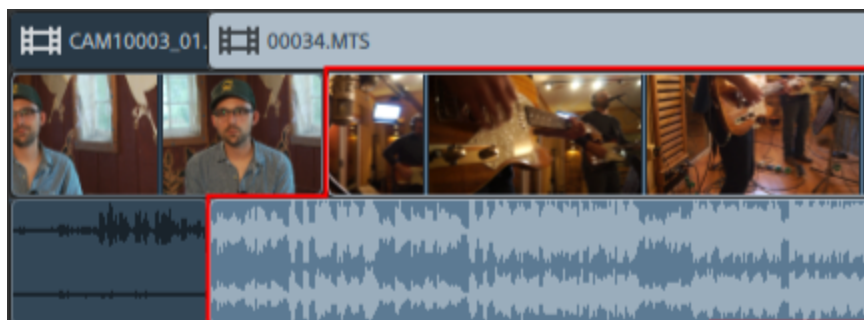
Stream-Bearbeitung (L-J-Cuts und Rolls)




Mithilfe der Stream-Bearbeitung können Sie die Audio- und Videodaten eines Clips separat trimmen, wobei beide Streams weiterhin in einem einzelnen Timeline-Clip kombiniert bleiben. So können Sie schnell und einfach J- und L-Cuts erstellen.

- Bei einem L-Cut oder Roll läuft der Ton aus dem ersten Clip nach dem Trimmen des Videos weiter, der Benutzer kann die neue Szene also sehen, bevor er den zugehörigen Ton hört:





- Bei einem J-Cut oder Roll beginnt der Ton aus dem zweiten Clip vor dem Video, der Benutzer hört den Ton der neuen Szene, bevor er das Video sieht.



1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Extras unterhalb der Timeline und wählen Sie das Bearbeitungswerkzeug , das Rolltrimmwerkzeug  oder das Hüllkurvenwerkzeug  aus.

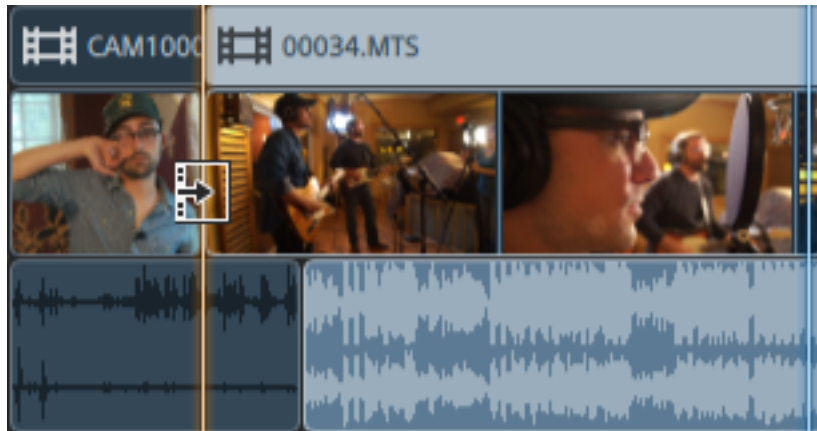
- 💡 Halten Sie E gedrückt, um vorübergehend zum Bearbeitungswerkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste E los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.

2. Wählen Sie die Schaltfläche Streams bearbeiten  unter der Timeline aus (oder drücken Sie Umschalt + E).

 Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, während Sie das Ende des Audio- oder Videostreams mit dem Bearbeitungs-, Rolltrimm- oder Hüllkurvenwerkzeug ziehen, um den Modus für die Stream-Bearbeitung vorübergehend zu aktivieren.

3. Ziehen Sie ein Ende des Audio- oder Videostreams eines Clips, um dessen Anfangs- oder Endpunkt zu ändern. Zwar wird das Medium auf der Timeline nicht verschoben, aber der Anfangs- bzw. Endpunkt des Streams wird mit der Clipkante geändert.

Wenn das Ausrichten aktiviert ist, wird die Streamkante beim Ziehen an den verfügbaren Ausrichtungspunkten ausgerichtet. Weitere Informationen finden Sie unter ["Ausrichten von Clips"](#) auf Seite 137.

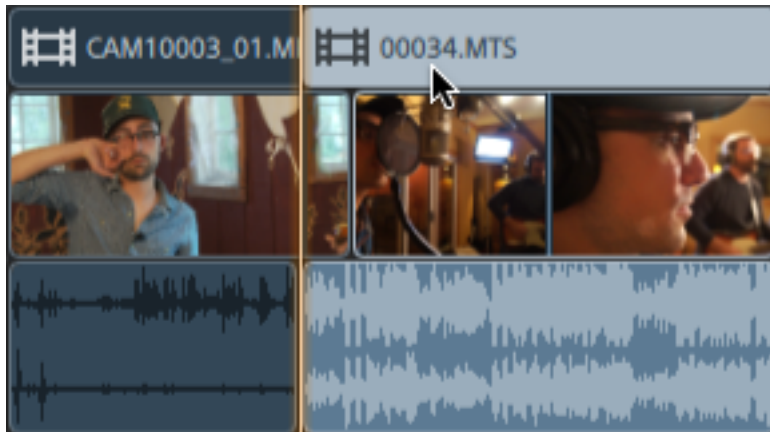


💡 Wenn Sie das Ende des Clips über die Länge des Quellclips hinaus ziehen, wird der Clip an die Cliplänge gebunden.

Wenn mehrere Clips ausgewählt wurden, bevor Sie mit dem Trimmen beginnen, bleibt der Clip, den Sie trimmen, ausgewählt und die anderen Clips werden abgewählt.

Um kleine Clips zu trimmen, müssen Sie möglicherweise die Timeline vergrößern. Um den Vergrößerungsgrad der Zeitachse zu ändern, können Sie den Schieberegler oberhalb der Zeitskala ziehen oder auf die Schaltflächen Vergrößern 🔍 oder Verkleinern 🔍 klicken.

Ziehen Sie den Header eines Clips, wenn Sie den Clip verschieben möchten. Wenn der Ripple-Modus aktiviert ist, erfolgt die Ripple-Bearbeitung für alle nachfolgenden Clips automatisch. Weitere Informationen finden Sie unter "[Ripple-Bearbeitungen](#)" auf [Seite 136](#).




Teilen von Clips

Durch Teilen eines Clips können Sie einen kleinen Teil eines Clips anpassen oder einen einzelnen Clip in mehrere Abschnitte aufspalten, die Sie unabhängig bearbeiten können.

1. Klicken Sie auf die Timeline, um den Cursor an der Position zu platzieren, an der der Clip geteilt werden soll. Sie können jedes der verfügbaren Bearbeitungswerkzeuge verwenden.

Weitere Informationen finden Sie unter "[Bearbeitungswerkzeuge](#)" auf Seite 109.

2. Wählen Sie die Clips aus, die Sie teilen möchten.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Clip  unter der Timeline und wählen Sie Teilen im Menü aus (oder drücken Sie S).

Der Clip wird an der Cursorposition geteilt und der Clip rechts vom Teilungspunkt wird ausgewählt.



Falls keine Clips ausgewählt sind, werden die an der aktuellen Cursorposition liegenden Clips über alle Tracks hinweg geteilt.

Beim Teilen oder Trimmen von Clips, die Audio enthalten, wird eine unsichtbare Ausblendung angewendet, um potenziell raue Übergänge zu mildern.

Slippen von Clips

Um besser zu verstehen, was beim Slippen von Clips geschieht, müssen Sie sich einen Clip wie ein Fenster auf eine Mediendatei vorstellen. Das Fenster kann den gesamten Inhalt einer Mediendatei oder nur einen kleinen Ausschnitt anzeigen.


Wenn nur ein Teil der Mediendatei angezeigt wird, können Sie das Fenster oder die darunter liegende Mediendatei verschieben, damit der Clip einen anderen Abschnitt der Datei wiedergibt: Wenn Sie einen Clip slippen, behält der Clip seinen Platz auf der Timeline bei, aber die Mediendatei wird in die Richtung des Ziehens verschoben.

- 💡 Beim Slippen oder Slip-Trimmen von Clips schaltet das Fenster "Videovorschau" vorübergehend auf geteilte Vorschau um. Dieser temporäre Modus mit geteiltem Bildschirm ermöglicht Ihnen, beide Seiten der Bearbeitung auf einmal zu sehen:

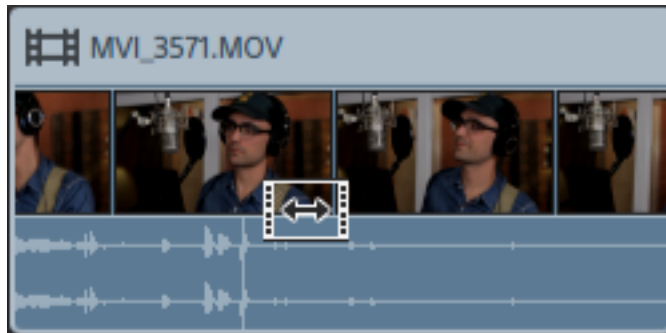


- Beim Slip-Trimmen der linken oder rechten Kante eines Clips enthält die linke Seite der Vorschau den ersten Frame aus dem Clip, der gerade getrimmt wird, und die rechte Seite der Vorschau enthält den letzten Frame aus dem Clip, der gerade getrimmt wird.
- Beim Slippen eines Clips enthält die linke Seite der Vorschau den ersten Frame aus dem Clip, der gerade geslippt wird, und die rechte Seite der Vorschau enthält den letzten Frame aus dem Clip, der gerade geslippt wird.

Slippen eines Clips

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Tools unter der Timeline und wählen Sie das Slip-Werkzeug  aus.
 - 💡 Halten Sie P gedrückt, um vorübergehend zum Slip-Werkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste P los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.

2. Ziehen Sie den Clip. Der Slip-Cursor wird angezeigt:



Wenn Sie den Clip ziehen, wird nicht der Clip sondern nur der Inhalt des Clips verschoben. Sie können dieses Verfahren anwenden, wenn Sie die Länge und Position eines Clips beibehalten möchten, der Clip aber einen anderen Abschnitt der Quellmediendatei wiedergeben soll.


 Drücken Sie ESC, während Sie ziehen, um das Slippen abzubrechen.

Das Slippen ist nur dann verfügbar, wenn ein Clip kürzer ist als sein Quellmedium. Wenn Sie einen Clip slippen möchten, der einen vollständigen Clip repräsentiert, sollten Sie zuerst den Clip trimmen oder das Slip-Trimmen verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter "[Trimmen von Clips](#)" auf Seite 118.

Slip-trimming a clip

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Tools unter der Timeline und wählen Sie das Slip-Werkzeug

 aus.

 Halten Sie P gedrückt, um vorübergehend zum Slip-Werkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste P los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.

2. Ziehen Sie rechte oder linke Kante eines Clips.


Wenn Sie die Clipkante ziehen, bleibt die gegenüberliegende Kante des Clips unverändert und das Medium wird nur an der von Ihnen gezogenen Kante getrimmt.

Wenn der Ripple-Modus aktiviert ist, erfolgt die Ripple-Bearbeitung für alle nachfolgenden Clips automatisch. Weitere Informationen finden Sie unter ["Ripple-Bearbeitungen" auf Seite 136](#).

Wenn das Ausrichten aktiviert ist, wird die Clipkante beim Ziehen an den verfügbaren Ausrichtungspunkten ausgerichtet. Weitere Informationen finden Sie unter ["Ausrichten von Clips" auf Seite 137](#).


Zuschneiden von Clips

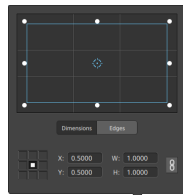
Mit dem Zuschneideeffekt haben Sie die Möglichkeit, den anzeigbaren Bereich eines Clips neu auszurichten.

1. Wählen Sie den Clip aus, den Sie bearbeiten möchten.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Clip  unter der Timeline und wählen Sie Zuschneiden im Menü aus.

3. Verwenden Sie im Inspektor die Registerkarte „Clip“, um die Zuschneideeinstellungen für den ausgewählten Titelclip anzuzeigen und zu bearbeiten.

Weitere Informationen finden Sie unter ["Verwenden von Clip Inspektor" auf Seite 154](#).

Element	Beschreibung
Position	<p>In der Dropdownliste wird die aktuelle Position des Videos in dem Frame angezeigt. Klicken Sie hier, um ein Bearbeitungssteuerelement anzuzeigen, mit dem Sie einen Frame für Ihr Video festlegen können.</p> <p> Klicken Sie auf Timeline-Seitenverhältnis anpassen, um die Positionssteuerelemente an das Output-Frameseitenverhältnis aus dem Timeline-Inspektor anzupassen.</p>




Anpassen der Feldposition



Ziehen Sie den Punkt im Bearbeitungssteuerelement, um die Position Ihres Videos im Frame festzulegen. Doppelklicken Sie auf den Punkt, um ihn zurückzusetzen.


Wenn Sie auf der Registerkarte Dimensionen Werte eingeben, können Sie einen Ankerpunkt festlegen und die Position des Felds mittels X/Y-Koordinaten angeben. Sie können beispielsweise auf die obere rechte Ecke des Ankersteuerelements klicken und die Koordinaten 0,5000, 0,5000 verwenden, um die obere rechte Ecke des Felds zur Mitte des Steuerelements zu verschieben.

Anpassen der Felddimensionen

Sie können die Ecken des Rechtecks im Bearbeitungssteuerelement ziehen oder Werte in die Bearbeitungsfelder B und H eingeben, um die Größe des Frames festzulegen.

Wenn Sie auf der Registerkarte Dimensionen Werte eingeben, können Sie die Größe des Felds mittels B/H-Dimensionen angeben. Klicken Sie auf die Schaltfläche Sperren , um das Seitenverhältnis des Felds beizubehalten, sodass durch eine Änderung der Breite oder Höhe der


Element	Beschreibung
	jeweils andere Wert automatisch aktualisiert wird.
	<p>Anpassen der Feldkanten</p> <p>Sie können die Kanten des Rechtecks im Bearbeitungssteuerelement ziehen oder auf der Registerkarte Kanten Werte eingeben, um die Position der einzelnen Kanten des Felds festzulegen.</p> <p> Ziehen Sie eine Ecke des Rechtecks, um beim Resizing das Bildseitenverhältnis zu erhalten.</p> <p>Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie die Ecken des Rechtecks ziehen, um die Größe zu verändern und das Bildseitenverhältnis anzupassen.</p> <p>Halten Sie Alt (Windows) oder Option (Mac OS) gedrückt, um die Größe des Rechtecks aus der Mitte heraus zu verändern.</p> <p>Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (Mac OS) gedrückt, um die Steuerelemente in kleinen Schritten anzupassen.</p> <p>Wenn eine Ecke ausgewählt ist, können Sie die ausgewählte Ecke mit den Pfeiltasten anpassen. Sie können auch Strg (Windows) oder ⌘ (Mac OS) und die Pfeiltasten verwenden, um die Anpassung in kleinen Schritten durchzuführen.</p> <p>Ziehen Sie die Kanten des Rechtecks, um die Größe des Rechtecks zu verändern.</p> <p> Ziehen Sie eine Kante des Rechtecks, um beim Resizing das Bildseitenverhältnis zu erhalten.</p> <p>Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie eine Kante ziehen, um die Größe zu verändern und das Bildseitenverhältnis anzupassen.</p> <p>Halten Sie Alt (Windows) oder Option (Mac OS) gedrückt, um die Größe des Rechtecks aus der Mitte heraus zu verändern.</p> <p>Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (Mac OS) gedrückt, um die Steuerelemente in kleinen Schritten anzupassen.</p> <p>Ziehen Sie die Mitte des Rechtecks, um es ohne Größenveränderung zu verschieben, oder doppelklicken Sie auf den Punkt, um es zurückzusetzen.</p>

Element	Beschreibung
	<p> Halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt, um die Bewegung auf horizontale/vertikale/45°-Bewegung zu beschränken.</p> <p>Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (Mac OS) gedrückt, um die Steuerelemente in kleinen Schritten anzupassen.</p> <p>Wenn das Rechteck ausgewählt ist, können Sie seine Position kopieren, um es in einen anderen Clip einzufügen.</p>
Winkel	Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um den Zuschneideframe zu drehen.
Horizontal umkehren	Klicken Sie hierauf, um das Video horizontal umzukehren.
Vertikal umkehren	Klicken Sie hierauf, um das Video vertikal umzukehren.
Zoom	<p>Wenn Zoom eingeschaltet ist, entsprechen die Bildseitenverhältnisse des Outputframes dem Zuschneiderechteck, das Sie mithilfe des Rechtecks Position festgelegt haben, der zugeschnittene Clip kann somit den Outputframe ausfüllen.</p> <p>Wenn Zoom ausgeschaltet ist, wird das Video mit durchsichtigem Hintergrund zugeschnitten.</p>

Ausschneiden, Kopieren und Einfügen von Clips


Catalyst Edit ermöglicht das Ausschneiden und Kopieren von Clips und das Einfügen von Clips an neuen Positionen auf der Timeline. Einen Clip können Sie auf demselben Track oder auf einem neuen Track einfügen.

Ausschneiden von Clips


1. Wählen Sie die Clips aus, die Sie ausschneiden möchten. Weitere Informationen finden Sie unter ["Auswählen von Clips und Positionieren des Cursors" auf Seite 112](#).
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Clip  unterhalb der Timeline und wählen Sie im Menü Ausschneiden aus oder drücken Sie STRG+X (Windows) oder ⌘ +X (Mac OS).

Der Clip und seine Eigenschaften werden aus der Timeline entfernt und in die Zwischenablage verschoben. Weitere Informationen finden Sie unter ["Verwenden von Clip Inspektor" auf Seite 154](#).


Kopieren von Clips

1. Wählen Sie die Clips aus, die Sie kopieren möchten. Weitere Informationen finden Sie unter ["Auswählen von Clips und Positionieren des Cursors" auf Seite 112](#).
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Clip  unterhalb der Timeline und wählen Sie im Menü Kopieren aus oder drücken Sie STRG+C (Windows) oder ⌘ +C (Mac OS).


Der Clip und seine Eigenschaften werden in die Zwischenablage kopiert. Weitere Informationen finden Sie unter ["Verwenden von Clip Inspektor" auf Seite 154](#).

-  Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (Mac OS) gedrückt, während Sie einen Clip auf die Timeline ziehen, um an der Stelle eine Kopie des Clips zu erstellen, an der Sie diesen ablegen.

Einfügen von Clips

1. Beenden der Wiedergabe.
2. Wählen Sie den Track aus, auf dem Sie einfügen möchten.
3. Klicken Sie auf die Timeline, um den Cursor an der Position zu platzieren, an der die Clips eingefügt werden sollen.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Clip  unterhalb der Timeline und wählen Sie im Menü Einfügen aus oder drücken Sie STRG+V (Windows) oder ⌘ +V (Mac OS).
5. Die Clips aus der Zwischenablage werden beginnend an der Cursorposition im ausgewählten Track (dem letzten Track, wenn mehrere Tracks ausgewählt wurden) eingefügt. Wenn notwendig, werden Tracks hinzugefügt, um die Clipboardtracks aufzunehmen.

Der Clip behält die Eigenschaften des Clips, den Sie kopiert haben. Weitere Informationen finden Sie unter ["Verwenden von Clip Inspektor" auf Seite 154](#).

Eingefügte Clips überlagern alle anderen Clips im Track, wenn es zu einer Überlappung kommt. Um Platz für die eingefügten Clips zu schaffen, können Sie vor dem Einfügen den Clip an der Cursorposition teilen und die Schaltfläche Ripple  über der Timeline auswählen. Weitere Informationen finden Sie unter ["Teilen von Clips" auf Seite 127](#) und ["Ripple-Bearbeitungen" auf Seite 136](#).

Löschen von Clips


Beim Löschen eines Clips wird er aus dem Track entfernt, ohne dass die Mediendatei auf Ihrem Computer modifiziert wird.

1. Wählen Sie die Clips aus, die Sie löschen möchten. Weitere Informationen finden Sie unter ["Auswählen von Clips und Positionieren des Cursors" auf Seite 112.](#)




Halten Sie beim Klicken die UMSCHALT-Taste gedrückt, um einen Bereich von Clips auszuwählen.

Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (Mac OS) gedrückt, um mehrere, nicht benachbarte Clips auszuwählen.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Clip  unter der Timeline und wählen Sie Löschen im Menü aus.

Ripple-Bearbeitungen

Wenn die Schaltfläche Ripple  über der Timeline aktiviert ist, werden Clips und Marker, die sich später auf einem Track befinden, automatisch verschoben, wenn eine der folgenden Bearbeitungen ausgeführt wird:



- Anpassen der Länge eines Clips durch Trimmen oder Slip-Trimmen.
- Verschieben von Clips.
- Löschen von Clips.
- Ausschneiden von Clips.
- Einfügen von Clips.


Wenn Ripple nicht aktiviert ist, wirkt sich die Bearbeitung eines Clips nicht auf andere Clips und Marker auf der Timeline aus.

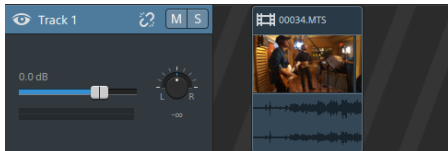
Ausschalten der Ripple-Synchronisierung für einzelne Tracks

Wenn Ripple zuerst aktiviert ist, sind Ripple-Bearbeitungen für alle Tracks möglich. Bei Bearbeitungsoperationen an einem Track erfolgen Ripple-Bearbeitungen an den nachgelagerten Clips auf allen Tracks.

Wenn Sie für einen Track die Ripple-Bearbeitung ein- oder ausschalten möchten, dann verwenden Sie den Schalter Ripple-Synchronisierung in Track Inspektor. Weitere Informationen finden Sie unter ["Verwenden von Track Inspektor" auf Seite 99.](#)

 Der Schalter Ripple-Synchronisierung ist nur dann verfügbar, wenn die Schaltfläche Ripple  über der Timeline aktiviert ist.

Wenn die Ripple-Synchronisierung ausgeschaltet ist, wird die Anzeige  im Trackheader angezeigt und in der Timeline wird ein gestreifter Hintergrund angezeigt, um anzuzeigen, dass Sie Clips auf einem Track beliebig verschieben können, auch wenn die Ripple-Bearbeitung ausgewählt ist:



Ausrichten von Clips

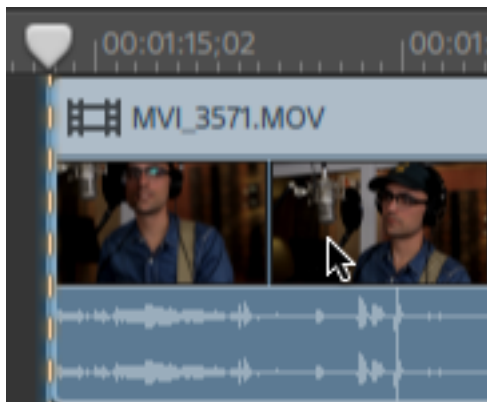
Klicken Sie auf die Schaltfläche Ausrichten  oberhalb der Timeline, um die Ausrichtung auf der Haupt-Timeline ein- oder auszuschalten.

Die Ausrichtung unterstützt Sie beim Ausrichten von Elementen auf der Timeline, wenn Sie Clips hinzufügen, verschieben oder trimmen oder den Cursor positionieren. Wenn Sie Clips oder Marker ziehen, wird eine entsprechende Anzeige entlang der Timeline angezeigt, die die Ausrichtungspunkte angibt.


💡 Bei aktivierter Ausrichtung können Sie die UMSCHALTTASTE gedrückt halten, um die Ausrichtung vorübergehend zu umgehen.

Bei deaktivierter Ausrichtung können Sie die UMSCHALTTASTE gedrückt halten, um die Ausrichtung vorübergehend zu aktivieren.

Wenn Sie ein Objekt zu einem Ausrichtungspunkt ziehen, der nicht an einer Framegrenze liegt, und die Option Auf Frames quantisieren aktiviert ist, wird die Anzeige für das Ausrichten als gestrichelte Linie dargestellt, um darauf hinzuweisen, dass der Ausrichtungspunkt auf die nächstliegende Framegrenze quantisiert wird: Weitere Informationen finden Sie unter "[Auf Frames quantisieren](#)" auf Seite 139.



Ausrichten aktivieren oder deaktivieren


Klicken Sie auf die Schaltfläche Ausrichten  oberhalb der Timeline, um die Ausrichtung auf der Haupt-Timeline ein- oder auszuschalten.


Wenn die Ausrichtung aktiviert ist, werden Clips und Marker an den folgenden Punkten auf der Timeline ausgerichtet:

- Der Cursor (wenn die Wiedergabe gestoppt ist).
- Marker.
- Clipkanten auf demselben Track.
- Clips auf verschiedenen Tracks (wenn An allen Clips ausrichten aktiviert ist).

Ausrichten an Clips auf anderen Tracks

Wenn das Ausrichten aktiviert ist, können Sie Elemente in der Timeline auch am Ende von Clips auf anderen Tracks ausrichten.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Verhalten beim Bearbeiten **•••** und aktivieren Sie den Schalter An allen Clips ausrichten: Clips, Cursor und Marker werden an den Clipkanten der Tracks ausgerichtet und die Schaltfläche wird als  angezeigt.

Wenn An allen Clips ausrichten deaktiviert ist, werden die Clips nur in ihren eigenen Tracks an den Clipkanten ausgerichtet und die Schaltfläche wird als  angezeigt.


Auf Frames quantisieren

Bearbeitungen, die nicht an Framegrenzen auftreten, können unerwünschte visuelle Effekte zur Folge haben. Wenn Sie zum Beispiel zwei Clips teilen und sie zusammen schieben, um einen Schnitt zu erstellen, können nicht an Framegrenzen liegende Teilungen einen kurzen Aussetzer im gerenderten Video erzeugen.


Klicken Sie auf die Schaltfläche Verhalten beim Bearbeiten **•••** über der Timeline und wählen Sie Auf Frames quantisieren aus, damit Bearbeitungen immer an Projektframegrenzen auftreten.

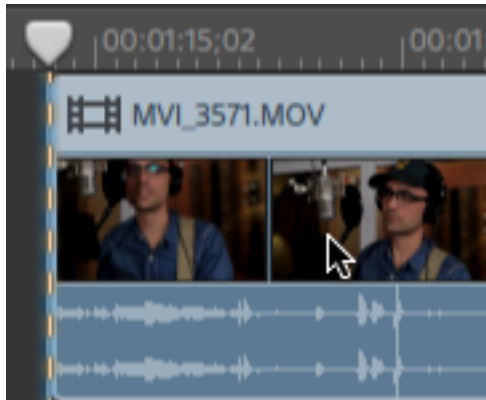
Diese Einstellung ist unabhängig vom Ausrichten der Clips. Weitere Informationen finden Sie unter ["Ausrichten von Clips" auf Seite 137](#).

Wenn Auf Frames quantisieren aktiviert ist, treten die folgenden Aktionen immer an Framegrenzen auf:

- Verschieben von Videoclips
 -  Wenn Auf Frames quantisieren aktiviert ist, während ein Audioclip gezogen wird und die Auswahlgruppe ein Video enthält, wird die Bewegung quantisiert, d. h. der erste Videoclip wird statt des Audioclips quantisiert.

Reine Audioclips werden nicht quantisiert.
- Teilen und Trimmen von Clips

-  Wenn Sie ein Objekt zu einem Ausrichtungspunkt ziehen, der nicht an einer Framegrenze liegt, und die Option Auf Frames quantisieren aktiviert ist, wird die Anzeige für das Ausrichten als gestrichelte Linie dargestellt, um darauf hinzuweisen, dass der Ausrichtungspunkt auf die nächstliegende Framegrenze quantisiert wird: Weitere Informationen finden Sie unter ["Ausrichten von Clips" auf Seite 137](#).



Verwenden von Markern


Marker werden dazu verwendet, auf interessante Projektstellen hinzuweisen oder Anmerkungen im Projekt zu machen.

Hinzufügen eines Markers

1. Wählen Sie durch Anklicken einen Track aus und positionieren Sie den Timeline-Cursor an der Stelle, an der der Marker hinzugefügt werden soll.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Hinzufügen  unter der Timeline und wählen Sie Marker.

Der Marker  wird auf der Markerskala über der Timeline erstellt.

 Doppelklicken Sie auf eine leere Stelle auf der Markerskala, um schnell einen Marker hinzuzufügen.

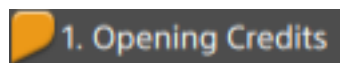
Auswählen eines Markers

Klicken Sie auf ein Markersymbol , um es auszuwählen.

Benennen eines Markers

1. Doppelklicken oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Marker, den Sie bearbeiten möchten. Das Popup „Marker“ wird angezeigt.

2. Geben Sie im Feld Name einen Namen ein. Der Name in der Markerskala wird entsprechend dem neuen Namen aktualisiert.



Ändern der Farbe eines Markers


1. Doppelklicken oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Marker, den Sie bearbeiten möchten. Das Popup „Marker“ wird angezeigt.


2. Klicken Sie auf ein Farbmuster. Das Markersymbol wird entsprechend der neuen Farbe aktualisiert.

Löschen eines Markers


1. Doppelklicken oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Marker, den Sie löschen möchten. Das Popup „Marker“ wird angezeigt.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Löschen.

Verschieben eines Markers

Ziehen Sie das Markersymbol  an eine neue Position.

 Wenn Ausrichten aktiviert ist und An allen Clips ausrichten eingeschaltet ist, werden Marker an Clipkanten ausgerichtet, während Sie diese ziehen. Halten Sie beim Ziehen die UMSCHALTTASTE gedrückt, um die aktuelle Einstellung für das Ausrichten vorübergehend zu überschreiben. Weitere Informationen finden Sie unter ["Ausrichten von Clips" auf Seite 137](#).

Ein- oder Ausblenden der Markerskala

1. Klicken auf die Schaltfläche Timeline-Einstellungen  über der Timeline.
2. Ziehen Sie den Schieberegler Markerskala nach links, um die Markerskala einzublenden, oder nach rechts, um sie auszublenden.

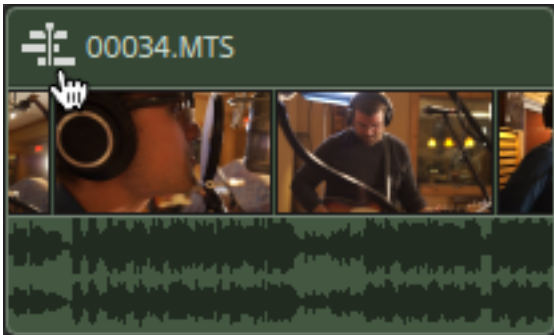
Verschachtelte Timelines

Mit Verschachtelung können Sie eine untergeordnete Catalyst Edit-Timeline zu einem anderen Projekt hinzufügen. Verschachtelung kann Ihnen bei der Organisation einer Timeline oder der Erzeugung anderer Effekte helfen:

- Ein einzelnes Element erstellen, etwa eine Grafik oder ein Wasserzeichen im unteren Drittel, das Sie an mehreren Timeline-Positionen oder in mehreren Projekten verwenden können.
- Ein komplexes Composite-Element erstellen, das Sie als ein Medienobjekt auf der Timeline verwenden können.
- Eine eigene Timeline für jede Szene eines Videos erstellen und diese Timelines in einem Master-Videoprojekt verschachteln.


- Hinzufügen eines Catalyst Prepare Storyboards zur Timeline.
- Hinzufügen einer Catalyst Browse Cliquenliste zur Timeline.

Clips mit verschachtelten Timelines werden grün dargestellt:




Eine verschachtelte Timeline erstellen




1. Wählen Sie die Clips aus, die in Ihrer verschachtelten Timeline enthalten sein sollen. Die Auswahl muss einen durchgehenden Clipbereich enthalten (keine Leerzeichen zwischen den Clips). Weitere Informationen finden Sie unter "[Auswählen von Clips und Positionieren des Cursors](#)" auf Seite 112.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Clip  unter der Timeline und wählen Sie Verschachtelte Timeline erstellen im Menü aus. Der ausgewählte Clip beginnt an Position 00:00:00;00 in der neuen verschachtelten Timeline.

Die neue verschachtelte Timeline können Sie wie jedes andere Projekt bearbeiten und Tracks und Clips nach Bedarf hinzufügen.


Wenn Sie zur übergeordneten Timeline zurückkehren müssen, dann verwenden Sie den Breadcrumb-Navigationspfad in der oberen linken Ecke der Timeline.

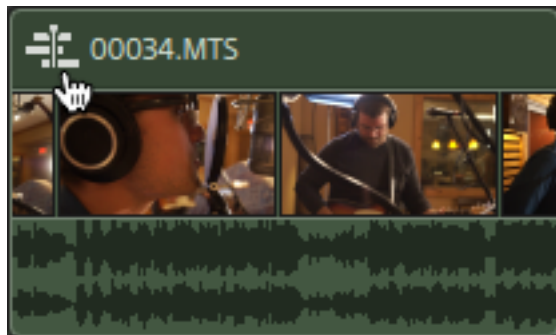
 Wenn Clips vor der Erstellung der verschachtelten Timeline Automatisierungshüllkurven enthalten, sind die Automatisierungshüllkurven des Clips in den Clips der verschachtelten Timeline verfügbar. Der übergeordnete Clip verwendet die Standard-Einpunkt-Hüllkurve. Weitere Informationen finden Sie unter "[Automatisierung der Clip-Lautstärke](#)" auf Seite 149.

 Sie können eine verschachtelte Timeline aus einem Catalyst Prepare-Storyboard () oder einer Catalyst Browse-Clipliste erstellen, indem Sie das Storyboard bzw. die Clipliste zur Catalyst Edit-Timeline hinzufügen. Weitere Informationen zur Verwendung von Medien aus einer Catalyst Prepare-Bibliothek () finden Sie unter "[Suchen von Medien](#)" auf Seite 27.


Eine verschachtelte Timeline öffnen

1. Wählen Sie einen Clip aus, der eine verschachtelte Timeline enthält. Weitere Informationen finden Sie unter "[Auswählen von Clips und Positionieren des Cursors](#)" auf Seite 112.

2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Clip  unter der Timeline und wählen Sie Verschachtelte Timeline öffnen im Menü aus oder klicken Sie auf das Clip-Symbol im Clipheader.



Die ausgewählte Timeline wird geöffnet.

-  Beim Navigieren zu oder aus einer verschachtelten Timeline bleibt die Cursorposition erhalten.

Die neue verschachtelte Timeline können Sie wie jedes andere Projekt bearbeiten und Tracks und Clips nach Bedarf hinzufügen.


Wenn Sie zur übergeordneten Timeline zurückkehren müssen, dann verwenden Sie den Breadcrumb-Navigationspfad in der oberen linken Ecke der Timeline.

Clip-Überblendungen

Mit dem Überblendungstool können Sie das Ein- und Ausblenden eines Clips sowie den Gesamtpegel oder den Deckungsgrad steuern.

- 💡 Zur erweiterten Steuerung der Lautstärke können Sie das Clipautomatisierungstool verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter ["Automatisierung der Clip-Lautstärke"](#) auf [Seite 149](#).

Anpassen der Lautstärke oder des Deckungsgrads eines Clips

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Tools unter der Timeline und wählen Sie das Überblendungswerkzeug  aus.


- 💡 Halten Sie F gedrückt, um vorübergehend zum Überblendungswerkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste F los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.

2. Halten Sie den Cursor über den Video- oder Audioteil eines Clips, bis der Überblendungscursor angezeigt wird:





3. Ziehen Sie die Linie bis zum gewünschten Pegel. Dabei wird die Verstärkung oder der Deckungsgrad des Clips angepasst.

Wenn Sie die Einstellung verringern, wird der Clip transparenter, sodass Clips auf niedrigeren Tracks durch den Clip hindurchscheinen.

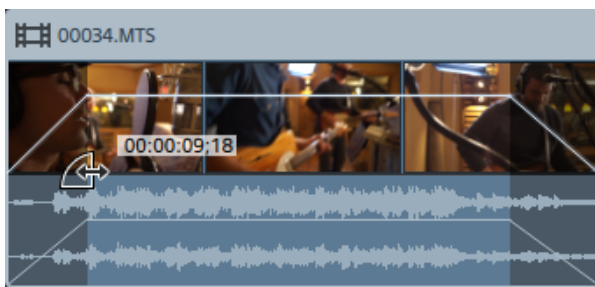
 Durch die Anpassung der Verstärkung oder des Deckungsgrads eines Clips wird auch die Verstärkung oder der Deckungsgrad im Clip Inspektor angepasst. Weitere Informationen finden Sie unter "[Verwenden von Clip Inspektor](#)" auf Seite 154.

Anpassen der Ein- oder Ausblendung eines Clips

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Tools unter der Timeline und wählen Sie das Überblendungswerkzeug  aus.

 Halten Sie F gedrückt, um vorübergehend zum Überblendungswerkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste F los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.


2. Halten Sie den Cursor über der linken oder rechten Kante eines Clips, bis der Überblendungscursor angezeigt wird:



3. Ziehen Sie die Ecke des Clips, um einzustellen, wie lange es dauert, bis der Clip ein- oder ausgeblendet wird.

Wenn das Ausrichten aktiviert ist, wird die Ausblendkante beim Ziehen an den verfügbaren Ausrichtungspunkten ausgerichtet. Weitere Informationen finden Sie unter "[Ausrichten von Clips](#)" auf Seite 137.


Wenn sich keine Clips auf Tracks unterhalb des ausgewählten Clips befinden, geschieht die Ein-/Ausblendung von Schwarz. Wenn sich ein Clip auf einem Track unterhalb des ausgewählten Clips befindet, ist der Clip während der Überblendung sichtbar.

 Durch die Anpassung der Überblendungen eines Clips werden auch die Einblendungslänge und die Ausblendungslänge im Clip Inspektor angepasst. Weitere Informationen finden Sie unter "[Verwenden von Clip Inspektor](#)" auf Seite 154.


Doppelklicken Sie mit dem Bearbeitungs-, Slip- oder Überblendungstool auf die Überblendung zwischen zwei Clips, um einen Überblendungsbereich auszuwählen und die Anfangs-/Endmarkierungsregion entsprechend seiner Länge festzulegen.

Automatisierung der Clip-Lautstärke


Wenn Sie die Lautstärke eines Clips im Zeitverlauf automatisieren möchten, können Sie dazu eine Hüllkurve verwenden, um die Lautstärke über die Länge des Clips hinweg zu automatisieren.


 Für die einfache Steuerung des Ein- und Ausblendens eines Clips und des allgemeinen Pegels können Sie das Überblendungswerkzeug verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter ["Clip-Überblendungen" auf Seite 146](#).

Hüllkurven zur Clip-Automatisierung sind unabhängig von Clip-Überblendungen. Die Verwendung des Überblendungswerkzeugs zur Anpassung des Gains oder des Deckungsgrads des Clips passt auch die Einstellung von Gain oder Deckungsgrad an. Weitere Informationen finden Sie unter ["Verwenden von Clip Inspektor" auf Seite 154](#).

 Wenn Clips Automatisierungshüllkurven enthalten, bevor Sie eine verschachtelte Timeline erstellen, sind die Clip-Automatisierungshüllkurven in den Clips in der verschachtelten Timeline verfügbar. Der übergeordnete Clip verwendet die Standard-Einpunkt-Hüllkurve. Weitere Informationen finden Sie unter ["Verschachtelte Timelines" auf Seite 142](#).

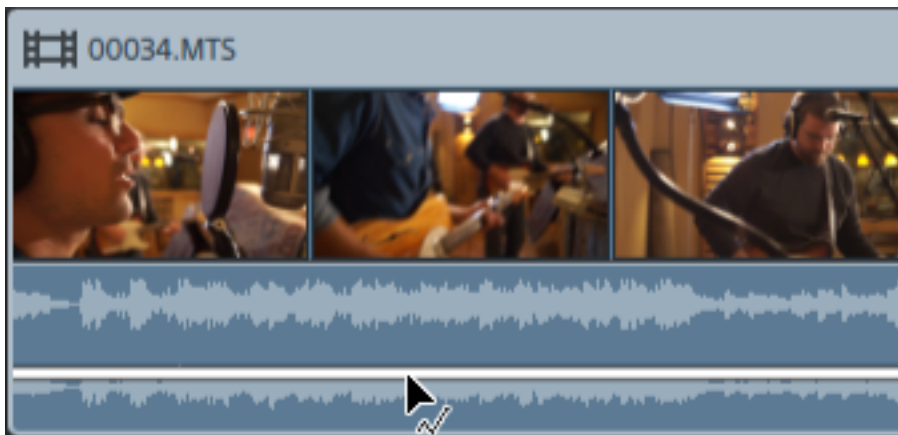
Anpassen der Lautstärke eines Clips

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Extras unter der Timeline und wählen Sie das Hüllkurvenwerkzeug  aus.

 Halten Sie die Taste V gedrückt, um vorübergehend zum Hüllkurven-Werkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste V los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.

Wenn das Hüllkurven-Werkzeug ausgewählt ist, zeigt jeder Clip eine Hüllkurve zur Automatisierung der Lautstärke an.


2. Ziehen Sie die Linie bis zum gewünschten Pegel. Wenn Sie die Linie ziehen, wird der Gain des Clips angepasst.

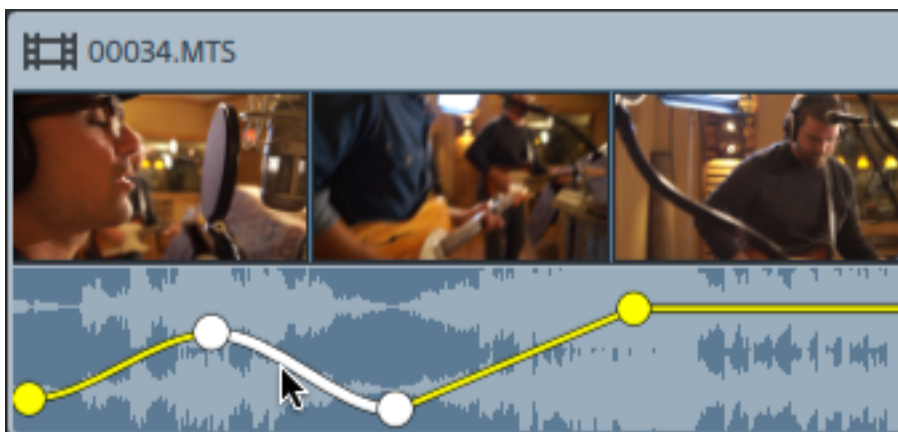




Ziehen Sie nach unten, um den Clip leiser, und nach oben, um den Clip lauter zu machen.


Wenn Sie die Lautstärke automatisieren möchten, fügen Sie der Hüllkurve weitere Punkte hinzu.


Hinzufügen von Hüllkurvenpunkten

Wenn Sie komplexere Hüllkurven erstellen möchten, müssen Sie Punkte hinzufügen. Um einen Hüllkurvenpunkt hinzuzufügen, klicken Sie mit dem Hüllkurven-Werkzeug  auf die Hüllkurve. Ein neuer Hüllkurvenpunkt wird hinzugefügt.




 Klicken Sie zum Hinzufügen eines Punkts mit dem Hüllkurven-Werkzeug  mit der rechten Maustaste darauf und dann auf Punkt hinzufügen.

Klicken Sie zum Löschen eines Punkt mit dem Hüllkurven-Werkzeug  mit der rechten Maustaste darauf und dann auf Löschen.


Um eine Hüllkurve in ihren ursprünglichen Zustand zurückzusetzen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Abschnitt der Hüllkurve, oder zeigen Sie mit dem Hüllkurven-Werkzeug  darauf, und wählen Sie Alle Punkte zurücksetzen.

Anpassen einer Hüllkurve



Eine neue Hüllkurve enthält standardmäßig einen einzigen Hüllkurvenpunkt. Wenn Sie den Gesamtpegel einer Hüllkurve anpassen möchten, ziehen Sie die Hüllkurve mit dem Hüllkurven-Werkzeug  nach oben oder unten.


Wenn eine Hüllkurve aus mehreren Punkten besteht, können Sie jeden Punkt ziehen, oder Sie können Hüllkurvenabschnitte ziehen:

- Ziehen nach oben oder unten erhöht oder vermindert die Lautstärke.
- Ziehen nach links oder rechts ändert den Zeitpunkt, an dem die Lautstärkenanpassung wirksam wird.

 Ein Hüllkurvenpunkt kann nicht über einen anderen Punkt auf der Timeline hinaus gezogen werden.


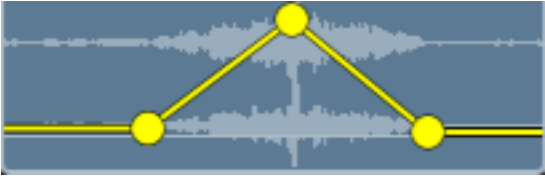
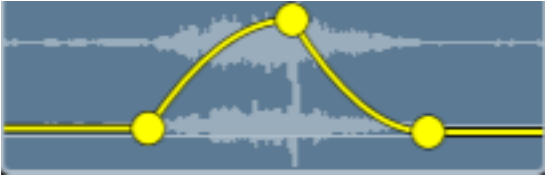
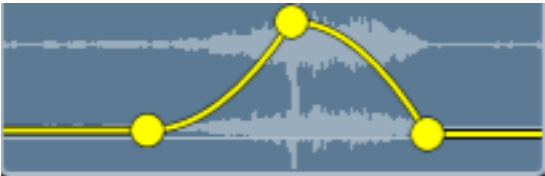
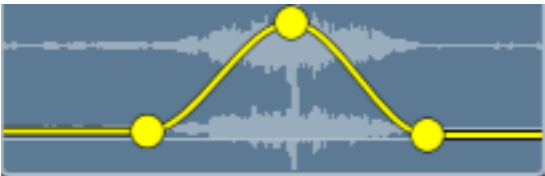
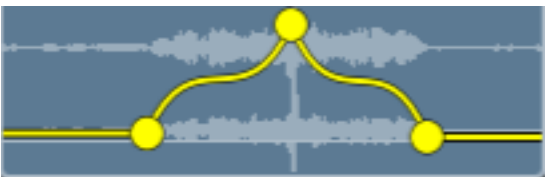
Wenn Sie die Hüllkurve anpassen, wird die Wellenform des Clips an die neue Lautstärke angepasst.

 Klicken Sie mit der rechten Maustaste mit dem Hüllkurven-Werkzeug  auf einen Hüllkurvenpunkt, um ein Kontextmenü anzuzeigen, das Ihnen ermöglicht, den ausgewählten Punkt auf den Höchstwert (+12 dB), den Standardwert (0 dB) oder den Mindestwert (-Inf dB) zu setzen.


Um einen einzelnen Punkt auf 0 dB zu setzen, doppelklicken Sie mit dem Hüllkurven-Werkzeug  darauf.


Einstellen von Ausblendkurven

Sie können die Ein-/Ausblendkurve für jedes Hüllkurvensegment individuell anpassen. Zum Ändern der Ein-/Ausblendkurve klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Hüllkurvensegment und wählen einen Befehl im Kontextmenü aus.

Ein-/Ausblendungstyp	Ein-/Ausblendkurve
Halten	
Linear	
Schnell	
Langsam	
Glatt	
Scharf	

Drehen einer Hüllkurve

Klicken Sie mit der rechten Maustaste mit dem Hüllkurven-Werkzeug  auf einen Hüllkurvenpunkt und wählen Sie Drehen aus, dessen Position um die 0 dB-Basislinie herum zu drehen.


Klicken Sie mit der rechten Maustaste mit dem Hüllkurven-Werkzeug  auf ein Hüllkurvensegment und wählen Sie Alle drehen aus, um eine Hüllkurve um die 0 dB-Basislinie herum zu drehen.

Zum Beispiel: Wenn ein Hüllkurvenpunkt die Lautstärke auf 3 dB setzt, setzt er nach dem Drehen der Hüllkurve die Lautstärke auf -3 dB. Werte unter -12 dB entsprechen nach dem Drehen der Hüllkurve 12 dB.


Ersetzen der Medien eines Clips

Beim Ersetzen der Medien eines Clips bleiben Länge und Position eines Clips auf der Timeline erhalten. Ersetzt wird lediglich die Mediendatei, die durch den Clip angezeigt wird.

Informationen zum Neuverknüpfen der Medienclips eines Projekts finden Sie im Abschnitt ["Neuverknüpfen von Projektmedien" auf Seite 13.](#)

1. Wählen Sie in der Timeline den Clip aus, den Sie bearbeiten möchten. Weitere Informationen finden Sie unter ["Auswählen von Clips und Positionieren des Cursors" auf Seite 112.](#)
2. Wählen Sie im Medienbrowser die Mediendatei aus, die Sie zum Ersetzen des ausgewählten Clips verwenden möchten.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Tools  unten im Medienbrowser unter der Timeline und wählen Sie Medien durch Auswahl ersetzen im Menü aus.

Der Clip wird mit der Datei aus dem Medienbrowser aktualisiert.

 Wenn Sie die Datei in einem Clip durch eine kürzere Mediendatei ersetzen, wird der letzte Frame der neuen Datei bis zum Ende des Clips wiederholt.


Wenn Sie die Datei in einem Clip durch eine längere Mediendatei ersetzen, ändert sich die Cliplänge nicht.

Sie können den Clip entsprechend der Länge der neuen Mediendatei trimmen. Weitere Informationen finden Sie unter ["Trimmen von Clips" auf Seite 118.](#)


Rückgängigmachen und Wiederholen von Bearbeitungsvorgängen

Die Funktionen „Rückgängig machen“ und „Wiederholen“ geben Ihnen die Möglichkeit, mit dem Projekt zu experimentieren.


Rückgängigmachen der zuletzt ausgeführten Aktion


Klicken Sie auf die Schaltfläche Extras  unterhalb der Timeline und wählen Sie Rückgängig machen aus oder drücken Sie Strg + Z (Windows) oder ⌘ + Z (Mac OS).

Rückgängigmachen der zuletzt ausgeführten Rückgängig-Aktion

Klicken Sie auf die Schaltfläche Extras  unterhalb der Timeline und wählen Sie Wiederholen aus oder drücken Sie Strg + Umschalt + Z (Windows) oder ⌘ + Umschalt + Z (Mac OS).

Verwenden von Clip Inspektor









Wählen Sie in Inspektor  die Registerkarte „Clip“ aus, um die Einstellungen für den ausgewählten Clip anzuzeigen und zu bearbeiten.


 Klicken Sie zur Auswahl auf einen Clip, und die Registerkarte „Clip“ wird automatisch angezeigt, wenn der Inspektor sichtbar ist.

Zusammenfassung

Element	Beschreibung
Name	Geben Sie im Feld Name einen Wert ein, um den Namen des ausgewählten Clips festzulegen. Der hier eingegebene Name wird im Clip angezeigt:




Element	Beschreibung
Medien	<p>Zeigt den Namen der Quelldatei für den ausgewählten Clip an.</p> <p>Wenn ein Clip aus einer Catalyst Prepare Bibliothek () ausgewählt wird, können Sie auf die Schaltfläche Aktualisieren klicken () , um die Eigenschaften des Clips aus der Catalyst Prepare Bibliothek zu aktualisieren.</p> <p> Sie können auch auf die Schaltfläche Clip  unterhalb der Timeline klicken und im Menü Aktualisieren auswählen.</p>
Ordner	<p>Zeigt den Namen des Ordners an, in dem der Quellclip gespeichert ist.</p> <p>Klicken Sie auf Namen des Ordners, um den Speicherort im Windows Explorer oder Finder zu öffnen.</p>
Bibliothek	<p>Wenn ein Clip aus einer Catalyst Prepare Bibliothek () ausgewählt wird, zeigt das Feld Bibliothek den Namen der Quellbibliothek des Clips an.</p> <p>Klicken Sie auf den Namen der Bibliothek, um diese in Catalyst Prepare zu öffnen und den Clip auszuwählen. Wenn Sie in Catalyst Prepare Farbanpassungen ausführen, klicken Sie auf die Schaltfläche Aktualisieren () , um den Clip zu aktualisieren.</p> <p> Sie können auch auf die Schaltfläche Clip  unterhalb der Timeline klicken und im Menü <i>.cpreplib</i>-Bibliothek öffnen auswählen, um diese in Catalyst Prepare zu öffnen und den Clip auszuwählen. .</p>
Streams	<p>Wenn ein Clip mit Audio- und Videostreams ausgewählt wurde, können Sie mithilfe einer Schaltfläche angeben, welche Streams in die Timeline aufgenommen werden sollen.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Klicken Sie auf Audio, um nur den Audio-Stream aufzunehmen. Die Video-Miniaturansichten werden in dem Clip ausgeblendet und nicht berücksichtigt, wenn Sie Ihr Projekt rendern. ▪ Klicken Sie auf Video, um nur den Video-Stream aufzunehmen. Die Audio-Wellenform wird in dem Clip ausgeblendet und nicht berücksichtigt, wenn Sie Ihr Projekt rendern. ▪ Klicken Sie auf Beide, um den Audio- und den Video-Stream in den Clip aufzunehmen.


Element	Beschreibung
	<p> Die Streams-Steuerelemente werden nicht angezeigt, wenn ein Nur-Audio- oder ein Nur-Video-Clip ausgewählt ist.</p> <p>Wenn ein Track einen einzelnen Clip enthält, werden die Trackheader-Steuerelemente nach Maßgabe der aktuellen Streams-Einstellung geändert.</p>

Bearbeiten



Element	Beschreibung
Starten	<p>Klicken Sie auf den Wert und geben Sie einen neuen Wert ein, um den Anfang des ausgewählten Clips auf die angegebene Timeline-Position zu trimmen.</p> <p>Zum Beispiel: Wenn der aktuelle Start-Wert 0.00 ist, wird durch die Eingabe von 10.00 der Beginn des Clips auf der Timeline zehn Sekunden nach hinten verschoben.</p> <p>Wenn der Ripple-Modus aktiviert ist, erfolgt die Ripple-Bearbeitung für alle nachfolgenden Clips automatisch. Weitere Informationen finden Sie unter "Ripple-Bearbeitungen" auf Seite 136.</p>
Beenden	<p>Klicken Sie auf den Wert und geben Sie einen neuen Wert ein, um das Ende des ausgewählten Clips auf die angegebene Timeline-Position zu trimmen.</p> <p>Zum Beispiel: Wenn der aktuelle Ende-Wert 60.00 ist, wird durch die Eingabe von 50.00 das Ende des Clips auf der Timeline zehn Sekunden nach vorn verschoben.</p> <p>Wenn der Ripple-Modus aktiviert ist, erfolgt die Ripple-Bearbeitung für alle nachfolgenden Clips automatisch.</p>
Länge	<p>Klicken Sie auf den Wert und geben Sie einen neuen Wert ein, um die Länge des ausgewählten Clips einzustellen. Der Startpunkt des Clips bleibt auf der Timeline unverändert, und sein Ende wird nach Bedarf verändert.</p> <p>Wenn der Ripple-Modus aktiviert ist, erfolgt die Ripple-Bearbeitung für alle nachfolgenden Clips automatisch.</p>


Element	Beschreibung
	 Wenn Sie die Länge eines Clips auf Null setzen, wird der Clip aus der Timeline entfernt.
Quellenoffset	<p>Klicken Sie auf den Wert und geben Sie einen neuen Wert ein, um die Startzeit des ausgewählten Clips einzustellen. Durch die Anpassung des Quellen-Offsets eines Clips werden dessen Medien innerhalb des Clips verschoben: Verwenden Sie einen negativen Offset für die Verschiebung der Medien nach links und einen positiven Wert für die Verschiebung nach rechts.</p> <p>Weitere Informationen finden Sie unter "Clip-Bearbeitung" auf Seite 127.</p>
Einblendelänge	<p>Klicken Sie bei Clips ohne Überblendung mit dem vorherigen Clip auf den Wert und geben Sie einen neuen Wert ein, um einzustellen, wie lange es dauert, bis der Clip eingeblendet wird. Wenn sich auf den Tracks unter dem ausgewählten Clip keine Clips befinden, geschieht die Einblendung von Schwarz. Wenn sich ein Clip auf einem Track unterhalb des ausgewählten Clips befindet, ist der Clip während der Überblendung sichtbar.</p> <p>Die Bearbeitung dieser Einstellung wirkt sich auch auf die Hüllkurve des Clips aus. Weitere Informationen finden Sie unter "Clip-Überblendungen" auf Seite 146.</p>
Ausblendelänge	<p>Klicken Sie bei einem Clip ohne Überblendung mit dem vorherigen Clip auf den Wert und geben Sie einen neuen Wert ein, um einzustellen, wie lange es dauert, bis der Clip ausgeblendet wird. Wenn sich keine Clips auf Tracks unterhalb des ausgewählten Clips befinden, geschieht die Ein-/Ausblendung zu Schwarz. Wenn sich ein Clip auf einem Track unterhalb des ausgewählten Clips befindet, ist der Clip während der Überblendung sichtbar.</p> <p>Die Bearbeitung dieser Einstellung wirkt sich auch auf die Hüllkurve des Clips aus. Weitere Informationen finden Sie unter "Clip-Überblendungen" auf Seite 146.</p>
Deckungsgrad	<p>Klicken Sie auf den Wert und geben Sie einen neuen Wert ein, oder ziehen Sie den Schieberegler, um den Deckungsgrad eines Clips einzustellen. Doppelklicken Sie auf die Mitte der Miniaturansicht, um den Schieberegler zurückzusetzen.</p> <p>Bei der Einstellung 1.0 ist der Clip vollständig undurchsichtig; Clips auf niedrigeren Tracks sind nicht sichtbar. Wenn Sie die Einstellung</p>

Element	Beschreibung
	<p>verringern, wird der Clip transparenter, so dass Clips auf niedrigeren Tracks durch den Clip hindurchscheinen.</p> <p>Die Bearbeitung dieser Einstellung wirkt sich auch auf die Hüllkurve des Clips aus. Weitere Informationen finden Sie unter "Clip-Überblendungen" auf Seite 146.</p>
Rate	<p>Klicken Sie auf den Wert und geben Sie einen neuen Wert ein, oder ziehen Sie den Schieberegler, um die Abspielrate eines Clips einzustellen. Doppelklicken Sie auf die Mitte der Miniaturansicht, um den Schieberegler zurückzusetzen.</p> <p>Mit der Einstellung 1 erfolgt die Wiedergabe bei normaler Geschwindigkeit, während bei der Einstellung 0,5 die Wiedergabe bei halber Geschwindigkeit verläuft. Die Einstellung 0 erzeugt einen Freeze Frame-Effekt mit dem ersten sichtbaren Frame des Clips.</p> <p>Jeder Videoclip in ihrem Projekt hat eine spezielle Dauer, die durch Anpassen der Wiedergaberate nicht geändert wird. Wenn Sie die Geschwindigkeit eines Zehn-Sekunden-Videoevents auf 0,5 herabsetzen, werden nur fünf Sekunden des Videos angezeigt. Wenn Sie andererseits die Geschwindigkeit auf 2 erhöhen, werden die zehn Sekunden des Videos in nur fünf Sekunden abgespielt. Die verbleibenden fünf Sekunden des Clips werden entweder mit einem Standbild des letzten Frames oder mit zehn zusätzlichen Sekunden Videoinhalt aus der Mediendatei (wenn das Quellmedium länger als der Clip ist) gefüllt.</p>
Audio-Modus	<p>Wählen Sie in der Dropdownliste eine Einstellung aus, um das Audio-Stretching zu wählen, das beim Anpassen der Abspielrate eines Clips verwendet wird.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Kein: es wird kein Time-Stretching oder Pitch-Shifting angewendet. ▪ Time Stretch: Die Audio-Zeit wird per Stretching an die Rate des Clips angepasst, die Tonhöhe des Clips bleibt jedoch unverändert. ▪ Pitch Shift: Die Audio-Zeit wird per Stretching an die Rate des Clips angepasst, und die Tonhöhe des Clips wird angehoben oder abgesenkt und so an die Rate angepasst (ein schnelleres Abspielen erhöht, ein langsames senkt die Tonhöhe).



Element	Beschreibung
Verstärkung	<p>Klicken Sie auf den Wert, und geben Sie einen neuen Wert ein, oder ziehen Sie den Schieberegler, um die Lautstärke jedes Audiokanals in dem ausgewählten Clip anzupassen. Doppelklicken Sie auf die Mitte der Miniaturansicht, um den Schieberegler zurückzusetzen.</p> <p>Die Bearbeitung dieser Einstellung wirkt sich auch auf die Hüllkurve des Clips aus. Weitere Informationen finden Sie unter "Clip-Überblendungen" auf Seite 146.</p> <p> Achten Sie beim Anpassen der Lautstärke auf die Audiopegelanzeigen. Da Sie die Lautstärken aller Tracks gemeinsam hinzufügen, tritt bei der Audioausgabe leicht Clipping auf. Achten Sie deshalb darauf, dass die roten Clip-Indikatoren auf den Pegelanzeigen während der Wiedergabe niemals aufleuchten. Weitere Informationen finden Sie unter "Überwachen von Audiopegeln" auf Seite 203.</p>

Kanalzuweisung

Klicken Sie auf das Lautsprechersymbol, um einen Kanal ein-  oder auszuschalten  .

 Durch Ausschalten der nicht verwendeten Kanäle eines Clips können sie diese aus der Trackliste in der Timeline entfernen.


Klicken Sie auf die Schaltfläche Mono oder Stereo, um anzugeben, ob ein Kanal ein Monokanal ist oder zu einem Stereopaar gehört. Nach dem Aktivieren von Stereo wird aus diesem Kanal und dem nächsten Kanal in der Liste ein Paar gebildet.

 Wenn Sie alle Kanäle eines Clips auf einmal festlegen möchten, dann klicken Sie auf die Schaltfläche Kanaltools  und wählen Alles auf Mono einstellen, Alles auf Stereo einstellen oder Zurücksetzen.

Geben Sie im Bearbeitungsfeld einen Namen zur Identifikation des Kanals ein. Zum Beispiel könnten Sie Lav1 eingeben, um Audiodaten von einem Lavalier-Mikrofon zu identifizieren.



Kanäle mit demselben Namen im Timeline Inspektor und im Clip Inspektor werden miteinander identifiziert.



Wenn Sie einen Clip aus einer Catalyst PrepareBibliothek () zur Catalyst Edit-Timeline hinzufügen, werden alle Kanaluweisungseinstellungen, die Sie in der Catalyst Prepare-Bibliothek vorgenommen haben, auf den Clip angewendet.


Titel

Wenn ein Titelclip ausgewählt ist, können Sie mit den Titelsteuerelementen das Erscheinungsbild Ihres Titeltexsts steuern. Weitere Informationen finden Sie unter "[Anwenden von Effekten](#)" auf Seite 170.

Videoeffekte

Wenn auf den ausgewählten Clip Effekte angewendet werden, können Sie die Einstellungen für die einzelnen Effekte über die Steuerelemente für Videoeffekte steuern. Weitere Informationen finden Sie unter "[Hinzufügen von Effekten zu einem Clip](#)" auf Seite 163.


 Klicken Sie auf die Schaltfläche Overlay , um die interaktiven Overlay-Steuerelemente eines Plug-Ins in der Videovorschau (wenn vorhanden) ein- oder auszublenden.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Ton aus , um ein Plug-In zu umgehen, ohne es aus der Kette zu entfernen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Löschen , um ein Plug-In aus der Kette zu entfernen.

Ziehen Sie die Überschrift eines Plug-Ins an eine neue Position, um die Position des Plug-Ins in der Plug-In-Kette zu ändern.

Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden, um die Steuerelemente für jedes Plug-In anzuzeigen oder auszublenden.

Bei der Auswahl eines Positionsparameters im Inspektor wird ein Steuerungspunkt () in der Videovorschau angezeigt. Sie können die Position des Parameters durch Ziehen des Steuerungspunktes in der Videovorschau oder im Inspektor anpassen:




Anwenden von Effekten

Sie können Effekte verwenden, um die Videokomponenten Ihres Projekts zu manipulieren.

Die enthaltenen Video-Plug-Ins enthalten Effekte, Übergänge und Text-/Hintergrundgeneratoren. Effekte können zum Verbessern der Videoqualität oder zum Bearbeiten eines Bilds verwendet werden. Übergänge können die Art und Weise ändern, wie Videoevents ineinanderfließen. Generatoren können Text und Hintergründe erstellen.


Verwenden von Videoeffekten


Es stehen mehrere Methoden zum Anwenden von Effekten auf Video zur Verfügung. Videoeffekte können auf Clips, Tracks oder die gesamte Videotimeline angewendet werden.

 Sie können Vorschauen in geteilten Bildschirmen verwenden, um eine Vorschau Ihres Projekts mit Videoeffekten und ohne Videoeffekte anzuzeigen. Weitere Informationen finden Sie unter "[Videovorschau](#)" auf Seite 73.

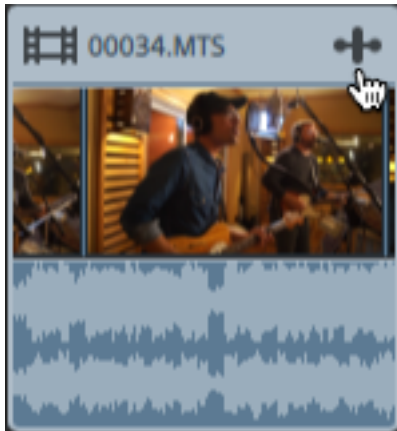
Hinzufügen von Effekten zu einem Clip

Effekte, die Sie auf einen Clip anwenden, werden nur auf den betreffenden Clip angewendet.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Plug-Ins  oben im Catalyst Edit-Fenster, um das Fenster „Plug-Ins“ anzuzeigen, und wählen Sie den zu verwendenden Effekt aus.
2. Wählen Sie auf der Timeline den Clip aus, auf den der Effekt angewendet werden soll. Weitere Informationen finden Sie unter "[Auswählen von Clips und Positionieren des Cursors](#)" auf Seite 112.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Zu Clip hinzufügen  unten im Fenster „Plug-Ins“ oder ziehen Sie den Effekt auf den Clip.


Wenn auf einen Clip Effekte angewendet werden, wird eine Effektanzeige auf dem Clip angezeigt. Diese Anzeige können Sie anklicken, um die Steuerelemente zu dem Effekt im Clip Inspektor anzuzeigen.




4. Verwenden Sie zum Anpassen der Effekteinstellungen die Steuerelemente im Clip Inspektor.

Weitere Informationen finden Sie unter ["Verwenden von Clip Inspektor" auf Seite 154](#).




Klicken Sie auf die Schaltfläche Overlay , um die interaktiven Overlay-Steuerelemente eines Plug-Ins in der Videovorschau (wenn vorhanden) ein- oder auszublenden.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Ton aus , um ein Plug-In zu umgehen, ohne es aus der Kette zu entfernen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Löschen , um ein Plug-In aus der Kette zu entfernen.

Ziehen Sie die Überschrift eines Plug-Ins an eine neue Position, um die Position des Plug-Ins in der Plug-In-Kette zu ändern.



Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden, um die Steuerelemente für jedes Plug-In anzuzeigen oder auszublenden.

Bei der Auswahl eines Positionsparameters im Inspektor wird ein Steuerungspunkt () in der Videovorschau angezeigt. Sie können die Position des Parameters durch Ziehen des Steuerungspunktes in der Videovorschau oder im Inspektor anpassen:

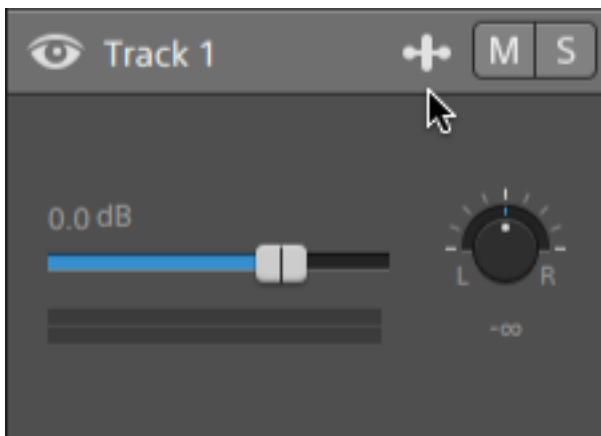


Hinzufügen von Effekten zu einem Track

Effekte, die Sie auf einen Track anwenden, werden auf jeden Clip in diesem Track angewendet.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Plug-Ins  oben im Catalyst Edit-Fenster, um das Fenster „Plug-Ins“ anzuzeigen, und wählen Sie den zu verwendenden Effekt aus.
2. Klicken Sie auf einen Trackheader, um den Track auszuwählen, auf den der Effekt angewendet werden soll.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Zum Track hinzufügen  unten im Fenster „Plug-Ins“ oder ziehen Sie den Effekt auf den Trackheader.


Wenn auf einen Track Effekte angewendet werden, wird eine Effektanzeige auf dem Track angezeigt. Diese Anzeige können Sie anklicken, um die Steuerelemente zu dem Effekt im Track Inspektor anzuzeigen.




4. Verwenden Sie zum Anpassen der Effekteinstellungen die Steuerelemente im Track Inspektor.

Weitere Informationen finden Sie unter ["Verwenden von Track Inspektor" auf Seite 99](#).




Klicken Sie auf die Schaltfläche Overlay , um die interaktiven Overlay-Steuerelemente eines Plug-Ins in der Videovorschau (wenn vorhanden) ein- oder auszublenden.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Ton aus , um ein Plug-In zu umgehen, ohne es aus der Kette zu entfernen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Löschen , um ein Plug-In aus der Kette zu entfernen.

Ziehen Sie die Überschrift eines Plug-Ins an eine neue Position, um die Position des Plug-Ins in der Plug-In-Kette zu ändern.



Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden, um die Steuerelemente für jedes Plug-In anzuzeigen oder auszublenden.

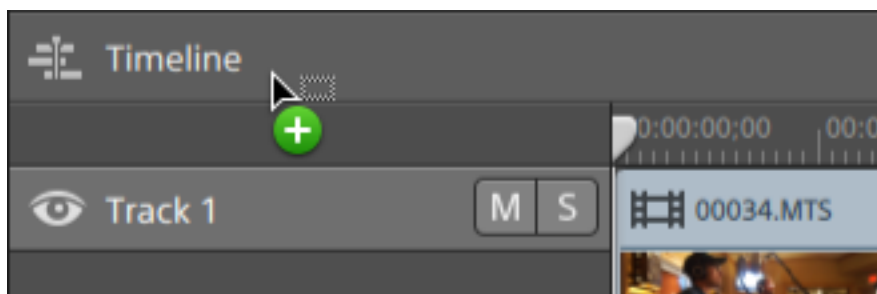
Bei der Auswahl eines Positionsparameters im Inspektor wird ein Steuerungspunkt () in der Videovorschau angezeigt. Sie können die Position des Parameters durch Ziehen des Steuerungspunktes in der Videovorschau oder im Inspektor anpassen:



Hinzufügen von Effekten zur Timeline



Effekte, die Sie auf die Timeline eines Clips anwenden, werden nur auf den betreffenden Clip angewendet.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Plug-Ins  oben im Catalyst Edit-Fenster, um das Fenster „Plug-Ins“ anzuzeigen, und wählen Sie den zu verwendenden Effekt aus.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Zur Timeline hinzufügen  unten im Fenster „Plug-Ins“ oder ziehen Sie den Effekt auf den Timeline-Breadcrumb-Navigationspfad über der Trackliste.




3. Verwenden Sie zum Anpassen der Effekteinstellungen die Steuerelemente im Timeline Inspektor.

Weitere Informationen finden Sie unter ["Verwenden des Timeline Inspektors" auf Seite 14.](#)


 Klicken Sie auf die Schaltfläche Overlay , um die interaktiven Overlay-Steuerelemente eines Plug-Ins in der Videovorschau (wenn vorhanden) ein- oder auszublenden.

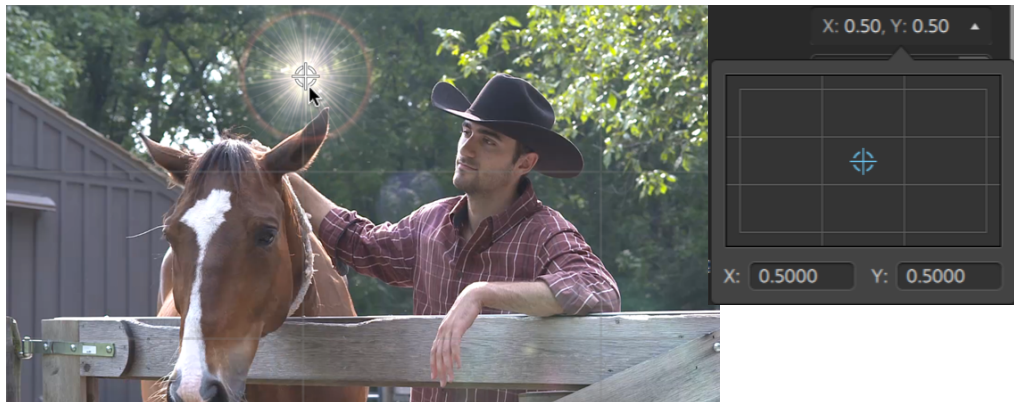
Klicken Sie auf die Schaltfläche Ton aus , um ein Plug-In zu umgehen, ohne es aus der Kette zu entfernen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Löschen , um ein Plug-In aus der Kette zu entfernen.

Ziehen Sie die Überschrift eines Plug-Ins an eine neue Position, um die Position des Plug-Ins in der Plug-In-Kette zu ändern.



Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden, um die Steuerelemente für jedes Plug-In anzuzeigen oder auszublenden.

Bei der Auswahl eines Positionsparameters im Inspektor wird ein Steuerungspunkt () in der Videovorschau angezeigt. Sie können die Position des Parameters durch Ziehen des Steuerungspunktes in der Videovorschau oder im Inspektor anpassen:



Verwenden von Videogeneratoren

Mithilfe von Videogeneratoren können Sie Hintergründe, Text und Strukturen für Ihr Projekt erstellen.

1. Klicken Sie, um einen Track auszuwählen.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Plug-Ins  oben im Catalyst Edit-Fenster, um das Fenster „Plug-Ins“ anzuzeigen.
3. Erweitern Sie die Überschrift „Videogeneratoren“.
4. Klicken Sie auf einen Videogenerator, um ihn auszuwählen.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Generator hinzufügen . Der ausgewählte Generator wird am Ende des ausgewählten Tracks als Clip angefügt und der neue Clip wird ausgewählt.



Sie können auch ein Generator-Plug-In aus dem Fenster „Plug-Ins“ in die Timeline ziehen, um einen Clip zu erstellen.

Sie können auch über die Schaltfläche Hinzufügen unterhalb der Timeline dem ausgewählten Track schnell das Plug-In „Titel“, „Vollton-Farbe“ oder „Farbverlauf“ hinzufügen. Weitere Informationen finden Sie unter ["Anwenden von Effekten" auf Seite 170](#), ["Anwenden von Effekten" auf Seite 178](#), oder ["Anwenden von Effekten" auf Seite 178](#).

6. Verwenden Sie zum Anpassen der Generatoreinstellungen die Steuerelemente im Clip Inspektor.


Weitere Informationen finden Sie unter ["Verwenden von Clip Inspektor" auf Seite 154](#).

Hinzufügen von Titelclips

Sie können Titelclips zu Ihrem Projekt hinzufügen, um Titel und Abspanne zu erstellen.

Hinzufügen eines Titelclips

1. Klicken Sie, um einen Track auszuwählen.
2. Klicken Sie, um den Cursor an der Position zu platzieren, an der der Titelclip hinzugefügt werden soll.

3. Klicken Sie auf die Schaltfläche Hinzufügen  unter der Timeline und wählen Sie Titel. Der Clip wird an der Cursorposition auf der Timeline erstellt.



Sie können auch den Titel-Generator aus dem Plug-In-Bereich auf die Timeline ziehen, um einen Titelclip zu erstellen.

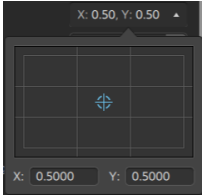




4. Verwenden Sie zum Anpassen der Generatoreinstellungen die Steuerelemente im Clip Inspektor.

Bearbeiten eines Titelclips

1. Wählen Sie den Clip aus, den Sie bearbeiten möchten.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Inspektor, um den Inspektor-Bereich anzuzeigen.

3. Wählen Sie in Inspektor die Registerkarte Clip aus, um die Einstellungen für den ausgewählten Titelclip anzuzeigen und zu bearbeiten.

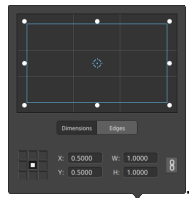
Weitere Informationen finden Sie unter ["Verwenden von Clip Inspektor" auf Seite 154](#).

Element	Beschreibung
Text	Legen Sie im Bearbeitungsfeld den Text fest, den Ihr Clip anzeigen soll.
Position	<p>Die Dropdownliste zeigt die aktuelle Position des Texts in dem Frame an. Klicken Sie, um ein Bearbeitungssteuerelement anzuzeigen, mit dem Sie Ihren Text positionieren können.</p>  <p>Sie können den Punkt in dem Bearbeitungssteuerelement ziehen oder Werte in die Felder X und Y eingeben, um die Position des Texts in dem Frame festzulegen. Doppelklicken Sie auf den Punkt, um ihn zurückzusetzen.</p> <p> Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) gedrückt, um den Punkt in kleinen Schritten anzupassen.</p>
Größe	<p>Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um die Größe des Texts anzupassen.</p> <p> Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) gedrückt, um den Schieberegler in kleinen Schritten anzupassen.</p> <p>Sie können den Schieberegler über das Ende der Trackleiste hinaus ziehen, um den gesamten Bereich der Steuerung freizuschalten. Wenn der Wert außerhalb des Bereichs des Schiebereglers liegt, wird der Ziehpunkt als  oder  angezeigt.</p>
Schriftart	Wählen Sie in der Dropdownliste eine Schriftart für den Text aus.
Fett	Klicken Sie, um für den ausgewählten Clip zwischen Fett und Nicht fett umzuschalten.
Kursiv	Klicken Sie, um für den ausgewählten Clip zwischen Kursiv und Nicht

Element	Beschreibung
	kursiv umzuschalten.
Farbe	Klicken Sie auf das Farbbeispiel, um eine Farbauswahl anzuzeigen, aus der Sie eine Farbe auswählen können, oder geben Sie Farbwerte ein, um die Textfarbe einzustellen. Sie können auch die Transparenz (Alpha-Wert) des Texts anpassen.
Rotation	Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um den Textwinkel im Frame anzupassen.
Ausrichtung	
Horizontal	<p>Wählen Sie aus der Dropdownliste eine Einstellung aus, um anzugeben, wie Ihr Text innerhalb des Textfelds ausgerichtet werden soll und das Textfeld an dem Punkt ausgerichtet werden soll, der durch den Wert Position angegeben wird:</p> <ul style="list-style-type: none"> <p>■</p> <p>Wählen Sie Links aus, um den Text im Feld links zu justieren und die linke Kante des Textfeldes am Punkt für die Position auszurichten.</p> <p>■</p> <p>Wählen Sie Mitte aus, um den Text im Feld in der Mitte zu justieren und die Mitte des Textfeldes am Punkt Position auszurichten.</p> <p>■</p> <p>Wählen Sie Rechts aus, um den Text im Feld rechts zu justieren und die rechte Kante des Textfeldes am Punkt für die Position auszurichten.</p>
Vertikal	Wählen Sie aus der Dropdownliste eine Einstellung aus, um anzugeben, wie Ihr Textfeld an dem durch den Wert Position angegebenen Punkt ausgerichtet werden soll:

Element	Beschreibung
	<ul style="list-style-type: none"> ■ Wählen Sie Oben aus, um den oberen Rand des Textfeldes am Punkt für die Position auszurichten. ■ Wählen Sie Mitte aus, um die Mitte des Textfeldes am Punkt für die Position auszurichten. ■ Wählen Sie Baseline aus, wenn es nur eine Textzeile gibt und die Baseline des Texts am Punkt für die Position ausgerichtet werden soll. ■ Wählen Sie Unten aus, um den unteren Rand des Textfeldes am Punkt für die Position auszurichten.
<hr/>	
Hintergrund	
Farbe	<p>Klicken Sie auf das Farbbeispiel, um eine Farbauswahl anzuzeigen, aus der Sie eine Farbe auswählen können, oder geben Sie Farbwerte ein, um die Hintergrundfarbe einzustellen. Sie können auch die Transparenz (Alpha-Wert) des Hintergrunds anpassen.</p> <p>Die Hinzufügung einer Hintergrundfarbe erleichtert die Erstellung eines Unteres Drittel-Farbfeldes.</p>
Speicherort	Die Dropdownliste zeigt die aktuelle Position des Texthintergrunds in dem Frame an. Klicken Sie, um ein Bearbeitungssteuerelement anzuzeigen, mit dem Sie die Position der einzelnen Ecken des Hintergrunds im Frame festlegen können.

Element	Beschreibung
---------	--------------




Anpassen der Feldposition

Ziehen Sie den Punkt im Bearbeitungssteuerelement, um die Position des Hintergrunds im Frame festzulegen. Doppelklicken Sie auf den Punkt, um ihn zurückzusetzen.

Wenn Sie auf der Registerkarte Dimensionen Werte eingeben, können Sie einen Ankerpunkt festlegen und die Position des Felds mittels X/Y-Koordinaten angeben. Sie können beispielsweise auf die obere rechte Ecke des Ankersteuerelements klicken und die Koordinaten 0,5000, 0,5000 verwenden, um die obere rechte Ecke des Felds zur Mitte des Steuerelements zu verschieben.



Anpassen der Felddimensionen





Sie können die Ecken des Rechtecks im Bearbeitungssteuerelement ziehen oder Werte in die Bearbeitungsfelder B und H eingeben, um die Größe des Frames festzulegen.

Wenn Sie auf der Registerkarte Dimensionen Werte eingeben, können Sie die Größe des Felds mittels B/H-Dimensionen angeben. Klicken Sie auf die Schaltfläche Sperren , um das Seitenverhältnis des Felds beizubehalten, sodass durch eine Änderung der Breite oder Höhe der jeweils andere Wert automatisch aktualisiert wird.

Anpassen der Feldkanten

Sie können die Kanten des Rechtecks im Bearbeitungssteuerelement ziehen oder auf der Registerkarte Kanten Werte eingeben, um die Position der einzelnen Kanten des Felds festzulegen.



Element	Beschreibung
	<p> Ziehen Sie eine Ecke des Rechtecks, um beim Resizing das Bildseitenverhältnis zu erhalten.</p> <p>Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie die Ecken des Rechtecks ziehen, um die Größe zu verändern und das Bildseitenverhältnis anzupassen.</p> <p>Halten Sie Alt (Windows) oder Option (macOS) gedrückt, um die Größe des Rechtecks aus der Mitte heraus zu verändern.</p> <p>Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) gedrückt, um die Steuerelemente in kleinen Schritten anzupassen.</p> <p>Wenn eine Ecke ausgewählt ist, können Sie die ausgewählte Ecke mit den Pfeiltasten anpassen. Sie können auch Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) und die Pfeiltasten verwenden, um die Anpassung in kleinen Schritten durchzuführen.</p> <p>Ziehen Sie die Kanten des Rechtecks, um die Größe des Rechtecks zu verändern.</p> <p> Ziehen Sie eine Kante des Rechtecks, um beim Resizing das Bildseitenverhältnis zu erhalten.</p> <p>Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie eine Kante ziehen, um die Größe zu verändern und das Bildseitenverhältnis anzupassen.</p> <p>Halten Sie Alt (Windows) oder Option (macOS) gedrückt, um die Größe des Rechtecks aus der Mitte heraus zu verändern.</p> <p>Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) gedrückt, um die Steuerelemente in kleinen Schritten anzupassen.</p> <p>Ziehen Sie die Mitte des Rechtecks, um es ohne Größenveränderung zu verschieben, oder doppelklicken Sie auf den Punkt, um es zurückzusetzen.</p>

Element	Beschreibung
	<p> Halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt, um die Bewegung auf horizontale/vertikale/45°-Bewegung zu beschränken.</p> <p>Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) gedrückt, um die Steuerelemente in kleinen Schritten anzupassen.</p> <p>Wenn das Rechteck ausgewählt ist, können Sie seine Position kopieren, um es in einen anderen Clip einzufügen.</p>
Schatten	
Aktivieren	Klicken Sie, um einen Schatten hinter Ihrem Text ein- oder auszuschalten.
Farbe	Klicken Sie auf das Farbbeispiel, um eine Farbauswahl anzuzeigen, aus der Sie eine Farbe auswählen können, oder geben Sie Farbwerte ein, um die Schattenfarbe einzustellen. Sie können auch die Transparenz (Alpha-Wert) des Schattens anpassen.
Weiche Kanten	<p>Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um den Schatten mit dem Hintergrund zu überblenden.</p> <p> Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) gedrückt, um den Schieberegler in kleinen Schritten anzupassen.</p>
Offset X/Y	<p>Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um den Schatten von der Mitte des Texts zu versetzen.</p> <p> Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) gedrückt, um den Schieberegler in kleinen Schritten anzupassen.</p>
Umriss	
Aktivieren	Klicken Sie, um einen Umriss um Ihren Text ein- oder auszuschalten.
Farbe	Klicken Sie auf das Farbbeispiel, um eine Farbauswahl anzuzeigen, aus der Sie eine Farbe auswählen können, oder geben Sie Farbwerte ein, um die Umrissfarbe einzustellen. Sie können auch die Transparenz (Alpha-Wert) des Umrisses anpassen.
Stärke	<p>Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um die Stärke des Textumrisses anzupassen.</p> <p> Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) gedrückt, um den Schieberegler in kleinen Schritten anzupassen.</p>

Hinzufügen von Volltonfarbclips

Sie können Ihrem Projekt Volltonfarbclips für Hintergründe hinter Overlays oder Grafiken mit Transparenz oder für Überblendungen hinzufügen.

Hinzufügen eines Volltonfarbclips

1. Klicken Sie, um einen Track auszuwählen.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Hinzufügen  unter der Timeline und wählen Sie Volltonfarbe aus. Der Clip wird auf der Timeline erstellt.
 Sie können auch den Vollton-Farbe-Generator aus dem Plug-In-Bereich auf die Timeline ziehen, um einen Titelclip zu erstellen.
3. Verwenden Sie zum Anpassen der Generatoreinstellungen die Steuerelemente im Clip Inspektor.

Bearbeiten eines Volltonfarbclips



1. Wählen Sie den Titelclip aus, den Sie bearbeiten möchten.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Inspektor, um den Inspektor-Bereich anzuzeigen.
3. Wählen Sie in Inspektor die Registerkarte „Clip“ aus, um das Farbbeispiel anzuzeigen und anzuklicken und so ein Farbauswahltool anzuzeigen, in dem Sie eine Farbe auswählen oder Farbwerte eingeben können, um die Textfarbe festzulegen. Sie können auch die Transparenz (Alpha-Wert) der Farbe anpassen.

Weitere Informationen finden Sie unter "[Verwenden von Clip Inspektor](#)" auf Seite 154.

Hinzufügen von Farbverlaufclips

Sie können Ihrem Projekt Farbverlaufclips für eine interessante Vielfalt an Hintergründen hinter Overlays oder Grafiken mit Transparenz oder für Überblendungen hinzufügen.

Hinzufügen eines Farbverlaufsclips

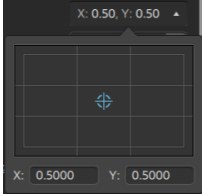

1. Klicken Sie, um einen Track auszuwählen.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Hinzufügen  unter der Timeline und wählen Sie Farbverlauf aus. Der Clip wird auf der Timeline erstellt.
 Sie können auch den Farbverlauf-Generator aus dem Plug-In-Bereich auf die Timeline ziehen, um einen Titelclip zu erstellen.
3. Verwenden Sie zum Anpassen der Generatoreinstellungen die Steuerelemente im Clip Inspektor.

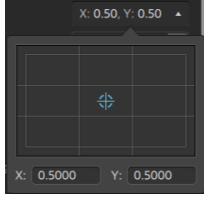

Bearbeiten eines Farbverlaufsclips

1. Wählen Sie den Titelclip aus, den Sie bearbeiten möchten.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Inspektor, um den Inspektor-Bereich anzuzeigen.

3. Wählen Sie in Inspektor die Registerkarte Clip aus, um die Einstellungen für den ausgewählten Titelclip anzuzeigen und zu bearbeiten.




Weitere Informationen finden Sie unter "[Verwenden von Clip Inspektor](#)" auf Seite 154.

Element	Beschreibung
Typ	Wählen Sie eine Einstellung aus der Dropdownliste für die Form des Farbverlaufs aus.
Mitte	<p>In der Dropdownliste wird die aktuelle Position des Verlaufs in dem Frame angezeigt. Klicken Sie hier, um ein Bearbeitungssteuerelement anzuzeigen, mit dem Sie den Verlauf positionieren können.</p>  <p>Sie können den Punkt im Bearbeitungssteuerelement ziehen oder Werte in die Felder X und Y eingeben, um die Position des Verlaufs in dem Frame festzulegen. Doppelklicken Sie auf den Punkt, um ihn zurückzusetzen.</p> <p> Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) gedrückt, um den Punkt in kleinen Schritten anzupassen.</p>
Winkel	Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um den Winkel der von den Steuerungspunkten gebildeten Linie in Bezug auf eine horizontale Fläche anzupassen.
Steuerungspunkt	
Abstand	Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um den Abstand des Steuerungspunkts von der Mitte anzupassen.
Speicherort	In der Dropdownliste wird die aktuelle Position des Steuerungspunkts in dem Frame angezeigt. Klicken Sie hier, um ein Bearbeitungssteuerelement anzuzeigen, mit dem Sie den Punkt positionieren können.


Element	Beschreibung
	 <p>Sie können den Punkt im Bearbeitungssteuerelement ziehen oder Werte in die Felder X und Y eingeben, um die Position des Steuerungspunkts in dem Frame festzulegen. Doppelklicken Sie auf den Punkt, um ihn zurückzusetzen.</p> <p> Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) gedrückt, um den Punkt in kleinen Schritten anzupassen.</p>
Farbe	Klicken Sie auf das Farbbeispiel, um ein Farbauswahltool anzuzeigen, in dem Sie die Farbe auswählen können, die an dem ausgewählten Steuerungspunkt angezeigt werden soll.
Entfernen	Entfernt den ausgewählten Steuerungspunkt.
Hinzufügen	Fügt einen neuen Verlaufsteuerungspunkt hinzu.

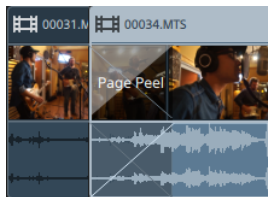
Verwenden von Videoübergängen

Mithilfe von Videoübergängen können Sie steuern, wie ein Videoevent beginnt oder endet, oder die Art ändern, wie ein Event in ein anderes Event fließt.

1. Wählen Sie den Clip aus, dem Sie einen Übergang hinzufügen möchten.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Plug-Ins  oben im Catalyst Edit-Fenster, um das Fenster „Plug-Ins“ anzuzeigen.
3. Erweitern Sie die Überschrift „Videoübergänge“.
4. Klicken Sie auf einen Übergang, um ihn auszuwählen.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Übergang festlegen ein  oder Übergang festlegen aus , um den ausgewählten Übergang am Anfang oder Ende des ausgewählten Clips hinzuzufügen.


Wenn sich zwei Clips überlagern, fügen Sie den Übergang zu Beginn des zweiten Clips hinzu, um den Übergang für den Überlagerungsbereich festzulegen.

 Sie können auch einen Übergang aus dem Fenster „Plug-Ins“ in den Überlagerungsbereich zwischen zwei Clips ziehen.



6. Mit dem Überblendungswerkzeug können Sie die Länge des Übergangs anpassen. Weitere Informationen finden Sie unter ["Clip-Überblendungen" auf Seite 146](#).
7. Verwenden Sie zum Anpassen der Übergangseinstellungen die Steuerelemente im Clip Inspektor.

Weitere Informationen finden Sie unter ["Verwenden von Clip Inspektor" auf Seite 154](#).

 Klicken Sie auf die Schaltfläche Ton aus , um ein Plug-In zu umgehen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche Löschen , um ein Plug-In zu entfernen.


Erstellen eines Bild-im-Bild-Effekts

Mit dem Bild-im-Bild-Effekt können Sie die Größe von Clips verändern und die Clips für Bild-im-Bild-Compositing positionieren.

Erstellen des inneren Bildes

1. Erstellen Sie zwei Tracks in Ihrem Projekt. Weitere Informationen finden Sie unter ["Hinzufügen von Tracks zu einem Projekt"](#) auf Seite 87.
2. Fügen Sie Ihren Tracks Clips hinzu:
 - Der obere Track wird das kleinere innere Bild enthalten.
 - Der untere Track wird den Hintergrundclip enthalten.

Weitere Informationen finden Sie unter ["Hinzufügen von Medien und Erstellen von Clips"](#) auf Seite 68.

3. Klicken Sie auf den oberen Track, um diesen auszuwählen.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche Track  unterhalb der Timeline und wählen Sie Bild im Bild aus. Die Steuerelemente für das Bild-im-Bild-Plug-In werden in Track Inspektor angezeigt.

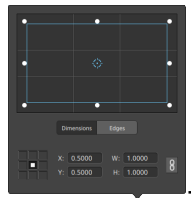
Bearbeiten von Bild-im-Bild-Einstellungen

1. Wählen Sie den Track aus, der den oberen Clip enthält.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Inspektor, um den Inspektor-Bereich anzuzeigen.
3. Wählen Sie in Inspektor die Registerkarte „Track“ aus, um die Einstellungen für das Bild-im-Bild-Plug-In anzuzeigen und zu bearbeiten. Passen Sie mit dem Bild-im-Bild-Plug-In die Größe und Position des oberen Clips an.

Weitere Informationen finden Sie unter ["Verwenden von Track Inspektor"](#) auf Seite 99.

Element	Beschreibung
Speicherort	In der Dropdownliste wird die aktuelle Position des Videos in dem Frame angezeigt. Klicken Sie hier, um ein Bearbeitungssteuerelement anzuzeigen, mit dem Sie Ihr Video positionieren können.

Element	Beschreibung
---------	--------------



Anpassen der Feldposition


Ziehen Sie den Punkt im Bearbeitungssteuerelement, um die Position Ihres Videos im Frame festzulegen. Doppelklicken Sie auf den Punkt, um ihn zurückzusetzen.

Wenn Sie auf der Registerkarte Dimensionen Werte eingeben, können Sie einen Ankerpunkt festlegen und die Position des Felds mittels X/Y-Koordinaten angeben. Sie können beispielsweise auf die obere rechte Ecke des Ankersteuerelements klicken und die Koordinaten 0,5000, 0,5000 verwenden, um die obere rechte Ecke des Felds zur Mitte des Steuerelements zu verschieben.

Anpassen der Felddimensionen



Sie können die Ecken des Rechtecks in dem Bearbeitungssteuerelement ziehen oder Werte in die Felder B bzw. H eingeben, um die Framegröße festzulegen.

Wenn Sie auf der Registerkarte Dimensionen Werte eingeben, können Sie die Größe des Felds mittels B/H-Dimensionen angeben.

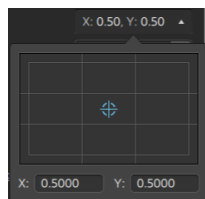
Klicken Sie auf die Schaltfläche Sperren , um das Seitenverhältnis des Felds beizubehalten, sodass durch eine Änderung der Breite oder Höhe der jeweils andere Wert automatisch aktualisiert wird.

Anpassen der Feldkanten


Sie können die Kanten des Rechtecks im Bearbeitungssteuerelement ziehen oder auf der Registerkarte Kanten Werte eingeben, um die Position der einzelnen Kanten des Felds festzulegen.

Element	Beschreibung
	<p data-bbox="626 275 1419 348"> Ziehen Sie eine Ecke des Rechtecks, um beim Resizing das Bildseitenverhältnis zu erhalten.</p> <p data-bbox="680 384 1419 495">Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie die Ecken des Rechtecks ziehen, um die Größe zu verändern und das Bildseitenverhältnis anzupassen.</p> <p data-bbox="680 531 1419 604">Halten Sie Alt (Windows) oder Option (macOS) gedrückt, um die Größe des Rechtecks aus der Mitte heraus zu verändern.</p> <p data-bbox="680 640 1419 711">Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) gedrückt, um die Steuerelemente in kleinen Schritten anzupassen.</p> <p data-bbox="680 747 1419 892">Wenn eine Ecke ausgewählt ist, können Sie die ausgewählte Ecke mit den Pfeiltasten anpassen. Sie können auch Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) und die Pfeiltasten verwenden, um die Anpassung in kleinen Schritten durchzuführen.</p>
	<p data-bbox="626 928 1419 1001">Ziehen Sie die Kanten des Rechtecks, um die Größe des Rechtecks zu verändern.</p>
	<p data-bbox="626 1037 1419 1110"> Ziehen Sie eine Kante des Rechtecks, um beim Resizing das Bildseitenverhältnis zu erhalten.</p> <p data-bbox="680 1146 1419 1257">Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, während Sie eine Kante ziehen, um die Größe zu verändern und das Bildseitenverhältnis anzupassen.</p> <p data-bbox="680 1293 1419 1367">Halten Sie Alt (Windows) oder Option (macOS) gedrückt, um die Größe des Rechtecks aus der Mitte heraus zu verändern.</p> <p data-bbox="680 1402 1419 1476">Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) gedrückt, um die Steuerelemente in kleinen Schritten anzupassen.</p>
	<p data-bbox="626 1493 1419 1610">Ziehen Sie die Mitte des Rechtecks, um es ohne Größenveränderung zu verschieben, oder doppelklicken Sie auf den Punkt, um es zurückzusetzen.</p>

Element	Beschreibung
	<p>💡 Halten Sie beim Ziehen die Umschalttaste gedrückt, um die Bewegung auf horizontale/vertikale/45°-Bewegung zu beschränken.</p> <p>Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) gedrückt, um die Steuerelemente in kleinen Schritten anzupassen.</p> <p>Wenn das Rechteck ausgewählt ist, können Sie seine Position kopieren, um es in einen anderen Clip einzufügen.</p>
Drehung	Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um das Video in dem Frame zu drehen.
Horizontal umkehren	Klicken Sie hierauf, um das Video horizontal umzukehren.
Vertikal umkehren	Klicken Sie hierauf, um das Video vertikal umzukehren.
Deckungsgrad	Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um den Deckungsgrad des oberen Bildes anzupassen. Wenn Sie den Deckungsgrad verringern, scheint das Video aus den unteren Tracks durch den Vordergrund hindurch.
Schatten	
Typ	Wählen Sie eine Einstellung in der Dropdownliste aus, wenn über oder hinter dem Vordergrundbild ein Schatten zu sehen sein soll.
Offset	In der Dropdownliste wird die aktuelle Position des Schattens in Bezug auf das Vordergrundbild angezeigt. Klicken Sie hier, um ein Bearbeitungssteuerelement anzuzeigen, mit dem Sie den Schatten positionieren können.




Sie können den Punkt im Bearbeitungssteuerelement ziehen oder Werte in die Felder X und Y eingeben, um die Position des Schattens in dem Frame festzulegen. Doppelklicken Sie auf den Punkt, um ihn zurückzusetzen.


Element	Beschreibung
	 Halten Sie Strg (Windows) oder ⌘ (macOS) gedrückt, um den Punkt in kleinen Schritten anzupassen.
Drehung	Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um den Schatten in dem Frame zu drehen.
Skalierung	Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um die Größe des Schattens anzupassen.
Unschärfe	Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um weichere Schattenkanten zu erzeugen.
Deckungsgrad	Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um den Deckungsgrad des Schattens anzupassen. Wenn Sie den Deckungsgrad verringern, scheint das Video aus den unteren Tracks durch den Vordergrund hindurch.
Leuchten	
Typ	Wählen Sie eine Einstellung in der Dropdownliste aus, wenn über oder hinter dem Vordergrundbild ein Leuchteffekt zu sehen sein soll.
Verhältnis	Geben Sie einen Wert in das Feld ein oder ziehen Sie den Schieberegler, um die Größe des Leuchteffekts anzupassen.
Farbe/zweite Farbe	Klicken Sie auf das Farbbeispiel, um eine Farbauswahl anzuzeigen, aus der Sie eine Farbe auswählen können, oder geben Sie Farbwerte ein, um die Schattenfarbe einzustellen. Sie können auch die Transparenz (Alpha-Wert) des Schattens anpassen.


Animationsvideoparameter mit Keyframes

Keyframes legen den Zustand der Parameter eines Effekts für einen bestimmten Punkt auf der Timeline fest. Die Einstellungen für dazwischenliegende Frames werden interpoliert, um eine glatte Animation zu erzeugen.

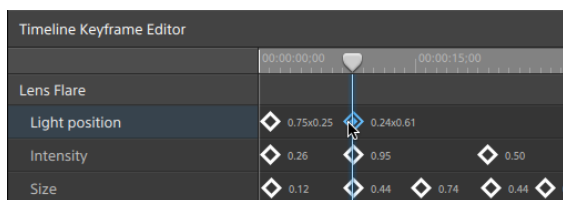
Sie können auf die Schaltfläche Keyframe-Editor  unten im Inspektor klicken, um in den Keyframemodus für die Timeline zu wechseln. In diesem Modus können Sie Parameter für einzelne Keyframes bearbeiten.

Hinzufügen von Keyframes



Im Inspektor-Fenster wird für jeden Parameter, der automatisiert werden kann, eine Schaltfläche Keyframes  angezeigt. Wählen Sie die Schaltfläche aus, um für den betreffenden Parameter eine Zeile im Keyframe-Editor zu erstellen.


1. Fügen Sie Ihrem Projekt einen Effekt hinzu. Weitere Informationen finden Sie unter ["Verwenden von Videoeffekten" auf Seite 163](#).
2. Wählen Sie den Track oder Clip aus, dem Sie den Effekt hinzugefügt haben, und klicken Sie auf den Timeline Inspektor, Track Inspektor oder Clip Inspektor.
3. Wählen Sie den Effekt im Timeline Inspektor, Track Inspektor oder Clip Inspektor aus.
4. Wählen Sie im Inspektor die Schaltfläche Keyframes  für den zu animierenden Parameter aus. Daraufhin wird ein Anfangskeyframe erstellt und die Timeline wechselt in den Keyframemodus.

Beachten Sie, dass der Keyframe-Editor eine Zeile für jeden Keyframeparameter enthält.



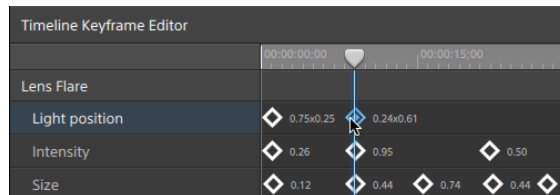
5. Klicken Sie im Keyframe-Editor an die Stelle, an der Sie einen Keyframe hinzufügen möchten.




 Sie können auch auf den Keyframe-Editor doppelklicken, um einen Keyframe hinzuzufügen, oder auf die Schaltfläche Hinzufügen  in der Symbolleiste unter dem Keyframe-Editor klicken.

6. Passen Sie im Inspektor das Steuerelement des Parameters nach Bedarf an. Dem Keyframe-Editor wird ein Keyframe hinzugefügt.
7. Wenn Sie die Bearbeitung abgeschlossen haben, klicken Sie auf die Schaltfläche Keyframe-Editor  unten im Inspektor, um den Keyframemodus zu beenden.

Bearbeiten von Keyframes

1. Klicken Sie auf einen Keyframe, um ihn auszuwählen. Im Keyframe-Editor wird der aktuelle Wert des Keyframes angezeigt.




 Klicken Sie in der Symbolleiste unter dem Keyframe-Editor auf die Schaltfläche Zurück  oder Weiter .

2. Passen Sie im Inspektor das Steuerelement des Parameters nach Bedarf an. Der ausgewählte Keyframe wird aktualisiert.

Verschieben von Keyframes

Sie können die Position eines Keyframes in der Timeline durch Ziehen im Keyframe-Editor verändern.

Löschen von Keyframes

Wählen Sie einen Keyframe im Keyframe-Editor aus und klicken Sie auf „Löschen“, um den Keyframe aus der Timeline zu entfernen, oder klicken Sie in der Symbolleiste unter dem Keyframe-Editor auf die Schaltfläche Entfernen .

Arbeiten mit Audio

Catalyst Edit stellt einen flexiblen Audio-Workflow bereit. Sie können Mono-, Stereo- oder Mehrkanalprojekte erstellen und die Audiosteuererelemente jedes Tracks verwenden, um Ihren Mix präzise anzupassen.

Audiolautstärke und Audiopanorama

Mit Catalyst Edit können Sie den Audiomix Ihres Projekts anpassen, indem Sie die allgemeine Lautstärke des Projekts steuern, Lautstärke und Panorama für jeden Track anpassen und die Lautstärke für jeden Clip einstellen.

Anpassen Ihrer Projektlautstärke

Der Schieberegler Verstärkung im Timeline Inspektor steuert die allgemeine Lautstärke Ihres Projekts.

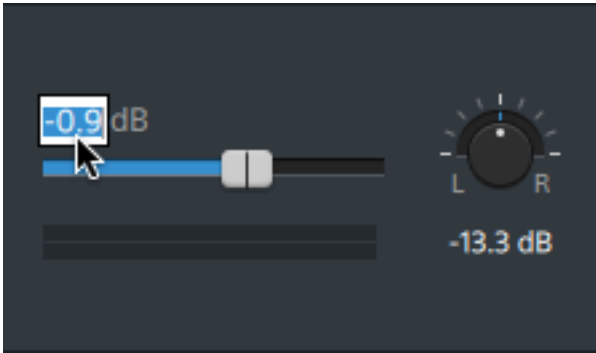
Wenn Sie den Schieberegler ziehen, werden die Pegelanzeigen im Timeline Inspektor und im Aktivitätsbereich oben im Catalyst Edit-Fenster aktualisiert.

Weitere Informationen finden Sie unter "[Verwenden des Timeline Inspektors](#)" auf Seite 14 und "[Überwachen von Audiopegeln](#)" auf Seite 203.

Anpassen der Tracklautstärke und des Panoramas

Jeder Track verfügt über Steuerelemente zur Anpassung der Lautstärke, die an den Hauptoutput des Projekts gesendet wird.

Der Schieberegler Lautstärke im Spurheader steuert die Lautstärke des Tracks, und der Regler Panorama passt die Position des Tracks im Stereofeld an.



Der Track Inspektor bietet auch Zugang zum Schieberegler Lautstärke und zum Regler Panorama und ermöglicht die Änderung des Panoramamodells, das für den Track verwendet wird.

Wenn Sie den Schieberegler und den Regler betätigen, zeigen die Pegelanzeigen im Track Inspektor die Pegel für den aktuellen Track, und die Pegelanzeigen im Aktivitätsbereich oben im Catalyst Edit-Fenster zeigen die allgemeinen Projektpegel an.

Weitere Informationen finden Sie unter ["Anpassen von Track-Steuerelementen" auf Seite 94](#), ["Verwenden von Track Inspektor" auf Seite 99](#), und ["Überwachen von Audiopegeln" auf Seite 203](#).

Anpassen der Clip-Lautstärke

Jeder Clip verfügt über Steuerelemente zur Anpassung der Lautstärke, die an den Track gesendet wird.

Mit dem Ein-/Ausblenden-Tool können Sie die Verstärkung des Clips einstellen:



Der Clip Inspektor ermöglicht auch den Zugang zum Clip-Pegel über den Schieberegler Verstärkung.


Weitere Informationen finden Sie unter ["Clip-Überblendungen"](#) auf Seite 146, ["Verwenden von Clip Inspektor"](#) auf Seite 154, und ["Überwachen von Audiopegeln"](#) auf Seite 203.

Arbeiten mit Mehrkanal-Audio

Mit Catalyst Edit ist es einfach, die Audiodaten Ihrer Kamera zu verwenden und Audiodaten aus anderen Quellen in Ihr Projekt zu integrieren.



- Mit den Audio- und Kanaloutput-Steuerelementen in Timeline Inspektor können Sie die Anzahl der Audiokanäle für Ihr Projekt angeben.
- Mit den Audiosteuererelementen in Track Inspektor können Sie Pegel und Panorama für jeden Kanal anpassen.
- Mit den Kanalzuweisungssteuerelementen in Clip Inspektor können Sie konfigurieren, wie die Audiokanäle eines Clips die Audiokanäle eines Tracks speisen.


Einrichten der Audiokanäle der Projekt-Timeline

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche Inspektor , um das Inspektor-Fenster anzuzeigen, und klicken Sie dann auf die Registerkarte Timeline.
2. Wählen Sie in der Dropdownliste Kanal-Setup eine Einstellung aus, um anzugeben, ob Sie ein Mono-, Stereo- oder Mehrkanalprojekt erstellen.


Wenn Sie Mehrkanal auswählen, dann geben Sie eine Zahl in das Feld Kanalzahl ein, um die Anzahl der Kanäle zum Erstellen eines Mehrkanalprojekts festzulegen.


3. Verwenden Sie die Kanaloutput-Steuerelemente, um die Kanäle der Timeline einzurichten.

- a. Klicken Sie auf das Lautsprechersymbol, um einen Kanal ein-  oder auszuschalten  .

 Durch Ausschalten eines Kanals wird er bei der Wiedergabe und beim Rendern stummgeschaltet. Wenn Sie zum Beispiel ein 8-Kanal-Projekt mit Dialogsprache Englisch auf den Kanälen 1 & 2, Dialogsprache Französisch auf den Kanälen 3 & 4, Dialogsprache Spanisch auf den Kanälen 5 & 6 und Musik auf den Kanälen 7 & 8 vorbereiten, könnten Sie die Dialogkanäle für die Vorschau Ihres Projekts ausschalten und die Kanäle wieder einschalten, wenn Sie Ihre endgültige 8-Kanal-Datei für die Lieferung rendern. Weitere Informationen finden Sie unter ["Rendern von Projekten" auf Seite 21](#).

- b. Klicken Sie auf die Schaltfläche Mono/Stereo, um anzugeben, ob ein Kanal ein Monokanal ist oder zu einem Stereopaar gehört. Nach dem Aktivieren von Stereo wird aus diesem Kanal und dem nächsten Kanal in der Liste ein Paar gebildet.
- c. Geben Sie im Bearbeitungsfeld einen Namen zur Identifikation des Kanals ein. Zum Beispiel könnten Sie Lav1 eingeben, um Audiodaten von einem Lavalier-Mikrofon zu identifizieren.

 Kanäle mit identischem Namen in Timeline Inspektor und Clip Inspektor werden angepasst.

Wenn Sie einen Clip aus einer Catalyst Prepare-Bibliothek () zur Catalyst Edit-Timeline hinzufügen, werden alle Kanalzuweisungseinstellungen, die Sie in der Catalyst Prepare-Bibliothek vorgenommen haben, auf den Clip angewendet.

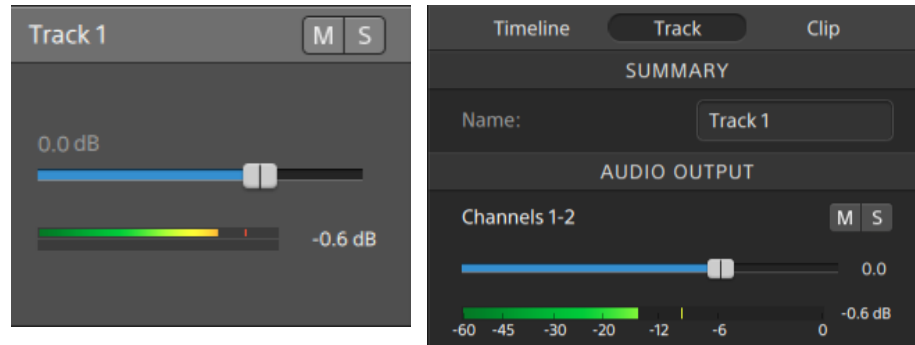
Weitere Informationen finden Sie unter ["Verwenden des Timeline Inspektors" auf Seite 14](#).

Einrichten der Audiokanäle eines Tracks

1. Klicken Sie auf einen Trackheader, um den Track auszuwählen, den Sie bearbeiten möchten.
2. Trackheader und Track Inspektor enthalten Steuerelemente, mit denen Sie den Track für den Output Ihres Projekts mischen können.

Weitere Informationen finden Sie unter ["Anpassen von Track-Steuerelementen" auf Seite 94](#) und ["Verwenden von Track Inspektor" auf Seite 99](#).

- Wenn Timeline Inspektor für ein Monoprojekt eingerichtet wurde, werden auf jedem Track ein blauer Schieberegler für die Lautstärke, mit dem Sie den Gesamtpegel des Tracks anpassen können, und Schaltflächen für Ton aus und Solo, mit denen Sie den Track stumm bzw. solo schalten können, angezeigt.



Wenn der Track Clips enthält, denen mehrere Kanäle in Clip Inspektor zugewiesen wurden, stellt zusätzlich jeder Kanal einen orangefarbenen Schieberegler für die Lautstärke, mit dem Sie den Beitrag des Kanals zum Pegel des Tracks anpassen können, und Schaltflächen für Ton aus und Solo, mit denen Sie den Kanal stumm bzw. solo schalten können, bereit.

Track 1 M S

-0.6 dB

Audio channels

Channel 1 M S

-6.0 dB

Channel 2 M S

-6.0 dB

Timeline Track Clip

SUMMARY

Name: Track 1

AUDIO OUTPUT

-0.6 M S

-5.6 dB

AUDIO CHANNELS

Channel 1 M S

-6.0

-8.8 dB

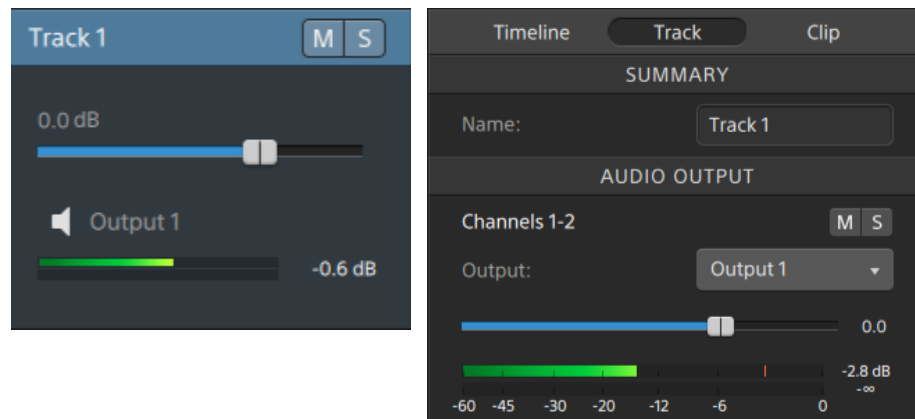
Channel 2 M S

-6.0

0.0 dB

- Wenn Timeline Inspektor für ein Stereoprojekt eingerichtet wurde, werden auf jedem Track ein blauer Schieberegler für die Lautstärke, mit dem Sie den Gesamtpegel des Tracks anpassen können, und Schaltflächen für Ton aus und Solo, mit denen Sie den Track stumm bzw. solo schalten können, angezeigt.

Wenn die Timeline-Ausgänge Stereo sind, stellt jeder Track ein Steuerelement für Panorama bereit, mit dem Sie das Panorama des Tracks gegenüber den Timeline-Ausgängen einstellen können. Wenn die Timeline-Ausgänge Mono sind, stellt jeder Track ein Steuerelement für Output bereit, mit dem Sie den Track den Timeline-Ausgängen zuweisen können.



Wenn der Track Clips enthält, denen mehrere Kanäle in Clip Inspektor zugewiesen wurden, stellt zusätzlich jeder Kanal einen orangefarbenen Schieberegler für die Lautstärke, mit dem Sie den Beitrag des Kanals zum Pegel des Tracks anpassen können, und Schaltflächen für Ton aus und Solo, mit denen Sie den Kanal stumm bzw. solo schalten können, bereit.

Wenn die Timeline-Ausgänge Stereo sind, stellt jeder Kanal ein orangefarbenes Steuerelement für Panorama bereit, mit dem Sie das Panorama des Kanals gegenüber den Timeline-Ausgängen einstellen können. Wenn die Timeline-Ausgänge Mono sind, stellt jeder Kanal ein Steuerelement für Output bereit, mit dem Sie den Kanal den Timeline-Ausgängen zuweisen können.

Track 1 M S

0.0 dB

Audio channels

Channel 1 M S

0.0 dB

Output 1 Speaker icon

-0.1 dB

Channel 2 M S

0.0 dB

Output 2 Speaker icon

-1.3 dB

Timeline Track Clip

SUMMARY

Name: Track 1

AUDIO OUTPUT

0.0 M S

-60 -45 -30 -20 -12 -6 0

-6.5 dB

-7.9 dB

AUDIO CHANNELS

Channel 1 M S

Output: Output 1

0.0

-60 -45 -30 -20 -12 -6 0

-6.5 dB

Channel 2 M S

Output: Output 2

0.0

-60 -45 -30 -20 -12 -6 0

-6.7 dB

- Wenn Timeline Inspektor für ein Mehrkanalprojekt eingerichtet wurde, werden auf jedem Track ein blauer Schieberegler für die Lautstärke, mit dem Sie den Gesamtpegel des Tracks anpassen können, Schaltflächen für Ton aus und Solo, mit denen Sie den Track stumm bzw. solo schalten können, und ein Steuerelement für Output, mit dem Sie den Track den Timeline-Ausgängen zuweisen können, angezeigt.

Wenn die Timeline-Ausgänge Stereo sind, stellt jeder Track ein Steuerelement für Panorama bereit, mit dem Sie das Panorama des Tracks gegenüber den Timeline-Ausgängen einstellen können.



Wenn der Track Clips enthält, denen mehrere Kanäle in Clip Inspektor zugewiesen wurden, stellt zusätzlich jeder Kanal einen orangefarbenen Schieberegler für die Lautstärke, mit dem Sie den Beitrag des Kanals zum Pegel des Tracks anpassen können, Schaltflächen für Ton aus und Solo, mit denen Sie den Kanal stumm bzw. solo schalten können, und ein Steuerelement für Output, mit dem Sie den Kanal den Timeline-Ausgängen zuweisen können, bereit.

Wenn die Timeline-Ausgänge Stereo sind, stellt jeder Kanal ein orangefarbenes Steuerelement für Panorama bereit, mit dem Sie das Panorama des Kanals gegenüber den Timeline-Ausgängen einstellen können.




Achten Sie beim Anpassen der Lautstärke auf die Audiopegelanzeigen. Da Sie die Lautstärken aller Tracks gemeinsam hinzufügen, tritt bei der Audioausgabe leicht Clipping auf. Achten Sie deshalb darauf, dass die roten Clip-Indikatoren auf den Pegelanzeigen während der Wiedergabe niemals aufleuchten. Weitere Informationen finden Sie unter ["Überwachen von Audiopegeln"](#) auf Seite 203.

Die Pegelanzeigen in Track Inspektor zeigen die Audiopegel für den ausgewählten Track und jeden der Kanäle, die zum Track beitragen.



Die Pegelanzeige im Aktivitätsbereich oben im Catalyst Edit-Fenster zeigt die Summe aller Audiopegel an der Cursorposition an.

Zuweisen der Audiokanäle eines Clips

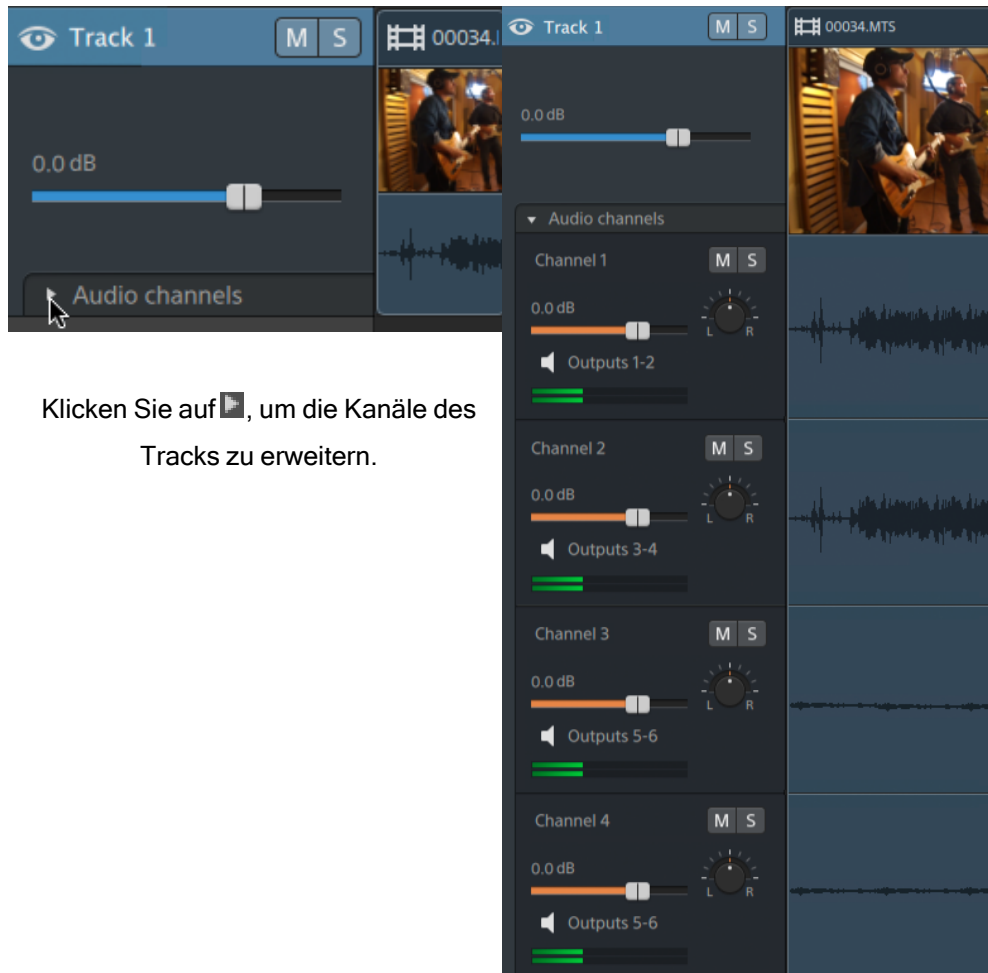
1. Wählen Sie den Clip aus, den Sie bearbeiten möchten. Weitere Informationen finden Sie unter ["Auswählen von Clips und Positionieren des Cursors"](#) auf Seite 112.


2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Inspektor , um das Inspektor-Fenster anzuzeigen, und klicken Sie dann auf die Registerkarte Clip.

3. Verwenden Sie die Steuerelemente im Abschnitt "Kanalzuweisung", um die Audiokanäle des Clips einzurichten:


- a. Klicken Sie auf das Lautsprechersymbol, um einen Kanal ein-  oder auszuschalten .

Jeder Kanal wird dann in einer separaten Leiste in der Timeline angezeigt.



Klicken Sie auf , um die Kanäle des Tracks zu erweitern.

- b. Klicken Sie auf die Schaltfläche Mono/Stereo, um anzugeben, ob ein Kanal ein Monokanal ist oder zu einem Stereopaar gehört. Nach dem Aktivieren von Stereo wird aus diesem Kanal und dem nächsten Kanal in der Liste ein Paar gebildet.

 Bei Monokanälen wird das Steuerelement für Panorama im Trackheader nicht angezeigt. Weitere Informationen finden Sie unter "[Anpassen von Track-Steuerelementen](#)" auf Seite 94.

- c. Geben Sie im Bearbeitungsfeld einen Namen zur Identifikation des Kanals ein. Zum Beispiel könnten Sie Lav1 eingeben, um Audiodaten von einem Lavalier-Mikrofon zu identifizieren.

Wenn mehrere Clips eines Tracks dieselben Kanalnamen verwenden, werden diese Kanäle angepasst.

Die Kanäle, die Sie auf der Registerkarte Clip zuweisen, sind dann auf der Registerkarte Track verfügbar.

Überwachen von Audiopegeln

Sie können Pegelanzeigen verwenden, um die Audiopegel in Ihrem Projekt zu überwachen und um sicherzustellen, dass das Audiosignal nicht gestutzt wird.

Timeline-Pegelanzeige

Die Pegelanzeigen im Aktivitätsbereich oben im Catalyst Edit-Fenster und in Timeline Inspektor zeigen die momentanen Pegel während der Wiedergabe an, damit Sie die lautesten Pegel im Audiosignal und ein Clipping des Signals erkennen können. Dieser Spitzenpegel ist die Summe aller Audiopegel an der Cursorposition.

A screenshot of the Catalyst Edit interface showing the Timeline Inspector panel. The panel has three tabs: 'Timeline', 'Track', and 'Clip'. The 'Timeline' tab is selected. The panel is divided into three sections: 'SUMMARY', 'VIDEO', and 'AUDIO'.
- 'SUMMARY': Name: Timeline
- 'VIDEO': Width: 1,920; Height: 1,080; Pixel aspect ratio: 1.000; Frame rate: 59,940; Grade in: Rec.709
- 'AUDIO': Sample rate: 48,000 Hz; Channel setup: Stereo; Gain: 0.0 M
At the bottom of the 'AUDIO' section, there is a small audio level meter with a scale from -60 to 0 dB, showing a peak at -4.4 dB.

- Bei der Wiedergabe stellen die Balken den Spitzenaudiopegel an der Cursorposition für jeden Kanal dar.
- Der Spitzenpegel wird am Ende der Pegelanzeige angezeigt.
- Wenn das Signal 0,0 dB überschreitet, erscheint in der Pegelanzeige ein roter Clipping-Anzeiger. Sie können auf den Clipping-Anzeiger klicken, um ihn zurückzusetzen.

💡 Wenn Sie die Wiedergabe starten, werden die Spitzenpegelanzeige und der Clipping-Anzeiger zurückgesetzt.

Track-Pegelanzeige

Die Pegelanzeigen im Trackheader und in Track Inspektor zeigen die Audiopegel für den ausgewählten Track.

Wenn ein Track mehrere Kanäle besitzt, werden separate Pegelanzeigen für jeden Kanal angezeigt.



Weitere Informationen finden Sie unter ["Anpassen von Track-Steuerelementen"](#) auf Seite 94 und ["Verwenden von Track Inspektor"](#) auf Seite 99.

Bearbeiten der Catalyst Edit-Optionen


Klicken Sie auf die Schaltfläche Optionen  , um Ihre Anwendungsoptionen zu bearbeiten.

Anwendungseinstellungen

Auswählen eines Audiowiedergabegerätes

Wählen Sie in der Dropdownliste Audiogerät eine Einstellung aus, um das Audiooutputgerät anzugeben, das für die Wiedergabe verwendet werden soll.

Wählen Sie Microsoft Mapper (Windows) oder Systemstandard (macOS) aus, wenn Sie das Standardwiedergabegerät des Betriebssystems verwenden möchten. Wählen Sie in der Dropdownliste ein anderes kompatibles Audiogerät aus, wenn Sie ein spezifisches Gerät verwenden möchten.


 Wenn Sie das Audiogerät während der Wiedergabe wechseln, wird die Wiedergabe angehalten und automatisch fortgesetzt.


(Nur Windows) Wenn ein Gerät nicht verfügbar ist, wird es in der Dropdownliste Audiogerät als offline angegeben. Nachdem Sie die Verbindung mit dem Gerät wiederhergestellt haben, müssen Sie es erneut auswählen. Dabei wird dessen Status aktualisiert.

Auswählen eines Geräts zur Videoverarbeitung

Wählen Sie in der Dropdownliste Videoverarbeitungsgerät eine Einstellung aus, um die Videowiedergabe mit GPU-Beschleunigung und Rendern zu aktivieren oder zu umgehen.

Wählen Sie CPU, wenn Sie die GPU-Beschleunigung ausschalten möchten, oder wählen Sie ein Gerät aus der Liste aus, um die Wiedergabe mit GPU-Beschleunigung zu aktivieren.

 Das optimale GPU-Gerät wird automatisch ausgewählt. Dieser Wert sollte nur durch erfahrene Benutzer geändert werden. Dies kann auch bei der Behebung von technischen Problemen hilfreich sein.

 Computer, die mit CPUs mit der Technologie Quick Sync Video (QSV) von Intel ausgerüstet sind, zeichnen sich durch eine bessere Verarbeitungsleistung beim Decodieren von H.264/AVC/MPEG-4-Videodateien aus.

Auswählen eines Geräts als externer Monitor und Auswählen der Auflösung

Wählen Sie in der Dropdownliste Externes Monitorgerät eine Einstellung aus, um Ihre Videovorschau auf einem externen Monitor über ein Blackmagic Design-Gerät anzuzeigen:

- DeckLink 4K Extreme 12G, 4K Pro, 4K Extreme, Studio 4K, SDI 4K, HD Extreme, Extreme 3D und Mini Monitor.
- Intensity Shuttle, Pro 4K und Pro.
- UltraStudio 4K Extreme, 4K, Pro, SDI, Express und Mini Monitor.


Wählen Sie in der Dropdownliste Monitorauflösung eine Einstellung aus, um die Bildschirmauflösung für Ihren Monitor festzulegen.

Konfigurieren von Videoanzeigen

Verwenden Sie den Schalter Primäres Display, um die Videovorschau oberhalb der Timeline ein- oder auszublenden.

Aktivieren Sie den Schalter Sekundäres Fenster, wenn Sie die Videovorschau in einem sekundären Fenster anzeigen möchten, das Sie überall im Bildschirm oder auf einem sekundären Monitor platzieren können.



Wenn Sie das primäre Display und das sekundäre Fenster verwenden möchten, um eine Vorschau von Dateien aus dem Medienbrowser anzuzeigen, klicken Sie auf die Schaltfläche Medienbrowser-Einstellungen , um das Menü für die Medienbrowser-Einstellungen anzuzeigen. Verwenden Sie anschließend die Schaltflächen Primäres Display und Sekundäres Fenster. Weitere Informationen finden Sie unter "[Suchen von Medien](#)" auf Seite 27.

Anpassen von Tastaturkürzeln



Wählen Sie im Dropdownmenü Tastaturkürzel eine Einstellung aus, wenn Sie die standardmäßigen Catalyst Edit-Tastaturkürzel durch gängige Tastaturkürzel eines anderen Editors ersetzen möchten.

Die Liste der verfügbaren Tastaturkürzel finden Sie unter "[Tastaturkürzel](#)" auf Seite 209.

Tastaturkürzel

Tastenkombinationen können bei der Rationalisierung Ihrer Arbeit mit Catalyst Edit-Software hilfreich sein. Die Tastaturkürzel sind entsprechend ihrer Funktion in Tabellen angeordnet.

Globale Tastenkombinationen

Befehl	Windows Tastenkombination	macOS Kontextmenü
Medienbrowser ein-/ausblenden	STRG+B	⌘ -B
Medienbrowser ein-/ausblenden  Bei Verwendung von Final Cut Pro-Tastaturkürzeln.	STRG+1	⌘ -1 oder STRG-⌘ -1
Inspektor ein-/ausblenden	STRG+I	⌘ -I
Inspektor ein-/ausblenden  Bei Verwendung von Final Cut Pro-Tastaturkürzeln.	STRG+4	⌘ -4
Ein-/Ausblenden des sekundären Fensters	Alt+V	Option-V
Öffnen der Anwendungshilfe	F1	Fn-F1 (F1, wenn die Einstellung Alle F-Tasten (F1, F2 usw.) als Standardfunktionstasten verwenden ausgewählt ist)

Projektdatei-Tastaturkürzel

Befehl	Windows Tastenkombination	macOS Kontextmenü
Projekt erstellen	STRG+N	⌘ -N
Projekt öffnen	STRG+O	⌘ -O



Befehl	Windows Tastenkombination	macOS Kontextmenü
Projekt speichern	STRG+S	⌘ -S
Projekt speichern unter	STRG+UMSCHALT+S	UMSCHALT-⌘ - S


Allgemeines Bearbeiten

Befehl	Windows Tastenkombination	macOS Kontextmenü
Rückgängig machen	Strg+Z	⌘ -Z
Wiederherstellen	Strg+Umschalttaste+Z Strg+Y	UMSCHALT-⌘ - Z

Medienbrowser




Folgende Tastenkombinationen sind verfügbar, wenn der Medienbrowser-Bereich aktiviert ist.


Befehl	Windows Tastenkombination	macOS Kontextmenü
Zu Dateien/Ordnern navigieren	NACH-OBEN-, NACH-UNTEN-, NACH-LINKS- oder NACH-RECHTS-TASTE	NACH-OBEN-, NACH-UNTEN-, NACH-LINKS- oder NACH-RECHTS-TASTE
Ordner in Strukturansicht öffnen/schließen	Nach-Rechts-Taste/Nach-Links-Taste	Nach-Rechts-Taste/Nach-Links-Taste
Datei laden und Wiedergabe starten/anhalten	Leertaste	Leertaste
Ausgewählten Ordner öffnen	Eingabetaste oder Strg+Abwärtspfeil	Return oder ⌘ - Abwärtspfeil
Eine Ebene nach oben	Rücktaste	⌘ -NACH-OBEN-TASTE
Anfangsmarkierung festlegen	I	I
Endmarkierung festlegen	O	O
Gehe zu Anfangs-/Endmarkierung	POS1 ENDE	POS1 oder Fn-NACH-LINKS-TASTE ENDE oder Fn-NACH-RECHTS-TASTE
Gehe zu Anfangsmarkierung	UMSCHALTTASTE+I	UMSCHALTTASTE-I
 Bei Verwendung von Final Cut Pro-Tastaturkürzeln.		
Gehe zu Endmarkierung	UMSCHALTTASTE+O	UMSCHALTTASTE-O
 Bei Verwendung von Final Cut Pro-Tastaturkürzeln.		
Gehe zu Anfang/Ende des Clips	STRG+POS1	⌘ -Pos1

Befehl	Windows Tastenkombination	macOS Kontextmenü
	STRG+ENDE	⌘ -Ende
Gehe zu Anfang/Ende des Clips  Bei Verwendung von Final Cut Pro-Tastaturkürzeln.	POS1 ENDE	POS1 oder Fn-NACH-LINKS-TASTE ENDE oder Fn-NACH-RECHTS-TASTE
Gehe zu vorherigem/nächstem Punkt (Anfang, Anfangsmarkierung/Endmarkierung, Ende)	STRG+NACH-LINKS-TASTE STRG+NACH-RECHTS-TASTE	⌘ -Nach-Links-Taste ⌘ -Nach-Rechts-Taste
Auswahl eine Seite nach oben/unten verschieben	BILD-AUF BILD-AB	BILD-AUF BILD-AB

Wiedergabe und Vorschau

Folgende Tastenkombinationen sind verfügbar, wenn der Videobereich aktiviert ist.

Befehl	Windows Tastenkombination	macOS Kontextmenü
Zum Start	POS1	POS1 Fn- NACH- LINKS-TASTE
Zur Endmarkierung navigieren (wenn festgelegt) oder zum Ende des letzten Clips	ENDE	ENDE Fn- NACH- RECHTS- TASTE
Ein Pixel nach links bewegen	Nach-Links-Taste	Nach-Links- Taste
Ein Pixel nach links bewegen  Bei Verwendung von Final Cut Pro-Tastaturkürzeln.	Alt+Nach links	Option-NACH- LINKS-TASTE
Gehe zu vorherigem Frame	Alt+Nach links	Option-NACH- LINKS-TASTE
Gehe zu vorherigem Frame  Bei Verwendung von Final Cut Pro-Tastaturkürzeln.	Nach-Links-Taste	Nach-Links- Taste
Ein Pixel nach rechts bewegen	Nach-Rechts-Taste	Nach-Rechts- Taste
Ein Pixel nach rechts bewegen  Bei Verwendung von Final Cut Pro-Tastaturkürzeln.	Alt+Nach rechts	Option-NACH- RECHTS- TASTE
Gehe zu nächstem Frame	Alt+Nach rechts	Option-NACH- RECHTS- TASTE
Gehe zu nächstem Frame	Nach-Rechts-Taste	Nach-Rechts- Taste


Befehl	Windows Tastenkombination	macOS Kontextmenü
 Bei Verwendung von Final Cut Pro-Tastaturkürzeln.		
Zu vorheriger/nächster Skalenunterteilung verschieben	BILD-AUF BILD-AB	BILD-AUF BILD-AB
Wiedergabe starten/anhalten (wenn ein Fenster aktiviert ist)	STRG+LEERTASTE F12	Option-Leertaste
Wiedergabe starten/anhalten (wenn die Timeline aktiviert ist)	Leertaste	Leertaste
Wiedergabe starten/beenden (wenn ein Fenster aktiviert ist)	STRG+EINGABETASTE	Option-EINGABE
Wiedergabe starten/stoppen	EINGABETASTE	EINGABE
Umspulen/Wiedergabe	J/K/L Drücken Sie J oder L ein Mal für 1x-Wiedergabe. Drücken Sie J oder L zwei Mal für 1,5x-Wiedergabe. Drücken Sie J oder L drei Mal für 2x-Wiedergabe. Drücken Sie J oder L vier Mal für 4x-Wiedergabe. Drücken Sie die K-Taste, um die Wiedergabe anzuhalten. Halten Sie K gedrückt, während Sie auf J oder L drücken, um einen Umspulregler zu emulieren: Durch Drücken auf K+J drehen Sie den Regler nach links, durch Drücken auf K+L nach rechts.	
Geloopte Wiedergabe ein/aus	Q STRG+L	Q ⌘ -L

Befehl	Windows Tastenkombination	macOS Kontextmenü
Anfangsmarkierung festlegen	I	I
Endmarkierung festlegen	O	O
Zwischen Davor/Danach/Teilen/2 Hoch- Videovorschau umschalten.	1/2/3/4	1/2/3/4
Ein-/Ausblenden des sekundären Fensters	Alt+V	Option-V

Timeline-Bearbeitung


Folgende Tastenkombinationen sind beim Bearbeiten von Clips auf der Timeline verfügbar.




Befehl	Windows Tastenkombination	macOS Kontextmenü
Ausgewählte Clips nach links/nach rechts verschieben	4/6 (Zehnertastatur)	4/6 (Zehnertastatur)
Ausgewählte Clips ein Pixel nach links/rechts slip-trimmen	Alt+Zehnertastatur 4/6	Option-Zehnertastatur 4/6
Zum Bearbeitungswerkzeug wechseln (wenn Timeline oder Videovorschau aktiviert ist)	E	E

 Halten Sie E gedrückt, um vorübergehend zum Bearbeitungswerkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste E los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.




Weitere Informationen finden Sie unter ["Bearbeitungswerkzeuge" auf Seite 109](#).




Zum Rolltrimmtool wechseln (wenn Timeline oder Videovorschau aktiviert ist)	R	R
---	---	---


 Halten Sie die Taste R gedrückt, um vorübergehend zum Rolltrimmtool zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste R los, damit das vorherige Bearbeitungstool wiederhergestellt wird.

Befehl	Windows Tastenkombination	macOS Kontextmenü
Zum Auswahlwerkzeug wechseln (wenn Timeline oder Videovorschau aktiviert ist)	C	C
<p> Halten Sie C gedrückt, um vorübergehend zum Auswahlwerkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Auswahl von Clips beendet haben, lassen Sie die Taste C los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.</p>		
Zum Auswahlwerkzeug wechseln (wenn Timeline oder Videovorschau aktiviert ist)	A	A
<p> Halten Sie C gedrückt, um vorübergehend zum Auswahlwerkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Auswahl von Clips beendet haben, lassen Sie die Taste C los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.</p>		
<p> Bei Verwendung von Final Cut Pro-Tastaturkürzeln.</p>		
Zum Slip-Werkzeug wechseln (wenn Timeline oder Videovorschau aktiviert ist)	P	P

Befehl	Windows Tastenkombination	macOS Kontextmenü
 Halten Sie P gedrückt, um vorübergehend zum Slip-Werkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste P los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.		
Zum Split-Trim-Werkzeug wechseln (wenn Timeline oder Videovorschau aktiviert ist)	T	T
 Halten Sie T gedrückt, um vorübergehend zum Split-Trim-Werkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste T los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.		
Zum Überblendungswerkzeug wechseln (wenn Timeline oder Videovorschau aktiviert ist)	F	F
 Halten Sie F gedrückt, um vorübergehend zum Überblendungswerkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste F los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.		
Zum Hüllkurventool wechseln (wenn Timeline oder Videovorschau aktiviert ist)	V	V

Befehl	Windows Tastenkombination	macOS Kontextmenü
 Halten Sie die Taste V gedrückt, um vorübergehend zum Hüllkurven-Werkzeug zu wechseln. Wenn Sie die Bearbeitung beendet haben, lassen Sie die Taste V los, damit das vorherige Bearbeitungswerkzeug wiederhergestellt wird.		
Zum Modus für die Stream-Bearbeitung wechseln	Umschalt+E	Umschalt-E
 Halten Sie die Umschalt-Taste gedrückt, während Sie das Ende des Audio- oder Videostreams mit dem Bearbeitungs-, Rolltrimm- oder Hüllkurvenwerkzeug ziehen, um den Modus für die Stream-Bearbeitung vorübergehend zu aktivieren.		
Track über dem ausgewählten Track hinzufügen	STRG+UMSCHALT+N	Umschalt-⌘ -N
Titelclip hinzufügen	STRG+T	⌘ -T
Titelclip hinzufügen	STRG+T	STRG-T
 Bei Verwendung von Final Cut Pro-Tastaturkürzeln.		
Marker hinzufügen	M	M
Alle Clips auswählen	STRG+A	⌘ -A
Ausgewählte Clips kopieren	Strg+C	⌘ -C
Ausgewählte Clips ausschneiden	Strg+X	⌘ -X
Bei Cursor einfügen	Strg+V	⌘ -V
Ausgewählte Clips löschen	Entf	Entf

Befehl	Windows Tastenkombination	macOS Kontextmenü
Ausgewählten Clip bei Cursor teilen	S	S
Ausgewählten Clip bei Cursor teilen	STRG+B	⌘ -B
 Bei Verwendung von Final Cut Pro-Tastaturkürzeln.		
Den Cursor zum vorherigen/nächsten Clip verschieben (wenn die Timeline den Fokus hat)	[]	[]
Vollständig verkleinern (wenn die Timeline den Fokus hat)	0	0
Zeit größer darstellen, bis jede Videominiaturansicht einem Frame entspricht	Alt+0	Option-0
Vergrößern/verkleinern (wenn Timeline aktiviert ist)	NACH-OBEN-TASTE NACH-UNTEN-TASTE	NACH-OBEN-TASTE NACH-UNTEN-TASTE
Vergrößern/verkleinern (wenn Timeline aktiviert ist)	STRG+= STRG+-	⌘ -= ⌘ --
 Bei Verwendung von Final Cut Pro-Tastaturkürzeln.		
Vergrößern/verkleinern (wenn Timeline aktiviert ist)	Strg+Mausrad nach oben/unten Alt+Mausrad nach links/rechts	⌘ -Mausrad nach oben/unten Option-Mausrad nach links/rechts
Trackhöhe vergrößern/verkleinern (wenn die Timeline den Fokus hat)	STRG+UMSCHALT+NACH-OBEN-TASTE STRG+UMSCHALT+NACH-UNTEN-TASTE	⌘ -Umschalt-Nach oben ⌘ -Umschalt-Nach unten
Trackhöhe vergrößern/verkleinern (wenn die Timeline den Fokus hat)	STRG+UMSCHALT+= Strg+Umschalttaste+-	⌘ - UMSCHALTTASTE-= ⌘ -
 Bei Verwendung von Final Cut		

Befehl	Windows Tastenkombination	macOS Kontextmenü
Pro-Tastaturkürzeln.		UMSCHALTTASTE--
Vertikaler Bildlauf	Mausrad nach oben/unten	Mausrad nach oben/unten
Horizontaler Bildlauf	Umschalt+Mausrad nach oben/unten	Umschalt+Mausrad nach oben/unten
	Mausrad nach links/rechts	Mausrad nach links/rechts
Ausrichten aktivieren/deaktivieren	F8	F8
Ausrichten aktivieren/deaktivieren	N	N
 Bei Verwendung von Final Cut Pro-Tastaturkürzeln.		
Ausrichten an allen Clips ein/aus	Strg+Umschalt+F8	Umschalt-⌘ -F8

Gesten

Medienbrowser-Bereich

Geste	Ergebnis
Tippen	Wählt eine Datei aus und lädt sie.
Doppeltippen	Öffnet eine Datei im Videobereich.
Mit einem Finger ziehen (Touchscreen)	Blättert vertikal durch die Liste.
Mit zwei Fingern ziehen (Touchpad)	
Mit einem Finger streichen (Touchscreen)	Blättert mit Trägheit durch die Liste.
Mit zwei Fingern streichen (Touchpad)	

Timeline

Geste	Ergebnis
Tippen	Wählt Clips aus oder legt die Cursorposition fest.
⌘ -Mit einem Finger vertikal ziehen (Magic Mouse - nur Mac OS)	Zoomt die Timeline horizontal.
⌘ -Mit zwei Fingern vertikal ziehen (Magic Trackpad - nur Mac OS)	
Mit zwei Fingern vertikal ziehen (Touchpad)	Blättert vertikal durch die Timeline.
Mit einem Finger nach links/rechts wischen (Magic Mouse - nur Mac OS)	Blättert horizontal durch die Timeline.
Mit zwei Fingern nach links/rechts wischen (Magic Trackpad - nur Mac OS)	

Geste	Ergebnis
Clip mit einem Finger auf Touchpad ziehen (Windows 8)	Verschiebt den Clip.
Clip mit drei Fingern auf Touchpad ziehen (nur Mac OS)	
Timeline oder Cursor mit einem Finger auf Touchpad ziehen (Windows 8)	Timeline scrubben.
Cursor mit drei Fingern ziehen (Magic Trackpad - nur Mac OS)	

- .aaf-Austausch 24
- .ceditproj-Dateien
 - Eigenschaften 14
 - Erstellen 11
 - Öffnen 11
 - Speichern 13
- .fcpxml-Austausch 25
- .prproj-Austausch 24
- .txt-Austausch 25

A

- Adobe Premiere 23
 - als Tracks hinzufügen 87
- Ändern, Marker-Farbe 141
- Anfangs-/Endpunkte zurücksetzen 85
- Anfangsmarkierung 31
- Animation (Videoeffekt) 188
- Anpassen 75
 - Anpassen von Steuerelementen 94
 - Anpassen von Tastaturkürzeln 208
- Anzahl Kanäle 16
- Anzeigemodus 28
- ASR 146
- Audio-Modus 158
- Audio rendern 21
- Audioeinstellungen für Tracks 102, 105
- Audiogerät 207
- Audiopegelanzeigen 204
- Auf 2.39
 - 1 maskieren 78
- Auf Frames quantisieren 137, 139
- Auf Maximum setzen 151
- Auf Minimum setzen 151
- Auf Standard setzen 151
- Auflösung des externen Monitors 208
- Aus Storyboard importieren 28

- Ausblendelänge
 - Clips 157
- Ausblendkurven 152
- Ausrichten
 - Auf Frames quantisieren 139
 - Clips 137
- Ausschneiden von Clips 134
- Auswahl eines Bereichs 112
- Auswahl mehrerer Clips 113
- Auswählen von Clips 112
- Auswählen, Marker 141
- automatische Ausblendung 74, 118, 127
- Avid Media Composer 23

B

- Bearbeiten der Timeline-Effekte 17
- Bearbeiten von Keyframes 189
- Bearbeiten, Clipseffekte 160
- Bearbeiten, Text 160
- Bearbeitungswerkzeuge 109
- Beenden
 - Clips 156
- Benennen
 - Clip 154
- Benennen, Marker 141
- benutzerdefinierte Samplerate 15
- Beste Übereinstimmung 21
- Bibliothek
 - Clips 155
 - Eigenschaften 155
 - Importieren 28
- Bibliothek importieren 28
- Bibliothek öffnen 28
- Bild-im-Bild-Effekt 89, 183
- Bild-im-Bild bearbeiten 89, 183
- Bildsequenz 21
- Bildsequenz rendern 21
- Breite 14

C

- Catalyst Prepare-Storyboard 28
- Catalyst Prepare (Bibliothek) 155
- CinemaScope-Overlay 78
- CinemaScope-Overlay anzeigen 78
- clip
 - slip trimming 121, 129
- Clip
 - Audio-Stretch 158
 - Ausblendelänge 157
 - Ausrichten 137
 - Auswählen 112, 153
 - beenden 156
 - Deckungsgrad 157
 - Eigenschaften 154
 - Einblendelänge 157
 - Enthalten 116
 - Lautstärke 159, 172
 - Löschen 136
 - Medien 155
 - Name 154
 - Pegel
 - Deckungsgrad 146
 - Quellenoffset 157
 - Rate 158
 - Rolltrimmen 122
 - Slippen 128
 - Split-Trimmen 120
 - starten 156
 - Teilen 127
 - Trimmen 119
 - Überblenden 116
 - Überblendungen 146
 - Verstärkung 159
 - Zuschneiden 131
- Clip-Deckungsgrad 146
- Clip-Lautstärke 146
- Clip-Pegel 146
- Clip-Streams 155
- Clip-Überblendung 148

- Clip (Bibliothek) 155
- Clip (Ordner) 155
- Clip Inspektor 154
- Clipanfang trimmen 119
- Clipeffekte 160, 163
- Clipende trimmen 119
- Cliplisten 143
- Compositing 89, 183
- Cursorposition 114

D

- Dateiformate 31
- Deckungsgrad 146
 - Clips 157
- Drehen einer Hüllkurve 153

E

- Effekte
 - Clip 160
 - Timeline 17
 - Track 107
- Eigenschaften aktualisieren 155
- Ein-/Ausblenden, Markerskala 142
- Einblendelänge
 - Clips 157
- eine verschachtelte Timeline erstellen 143
- eine verschachtelte Timeline öffnen 144
- Einfügen von Clips 94, 134
- Endmarkierung 31
- Enthaltene Clips 116
- Erstellen von Clips 68
- Erstellen von Farbverlaufscips 178
- Erstellen von Projekten 11
- Erstellen von Titelclips 170
- Erstellen von Volltonfarbclips 178
- Exportieren von Projekten 22, 24
- Externes Monitorgerät 208

F

- Farbabstufung 15
- Farbverlauf 178
- Farbverlauf bearbeiten 179
- Farbverlauf hinzufügen 178-179
- Farbverlaufsmitte 180
- Farbverlaufstyp 180
- Farbverlaufswinkel 180
- fehlende Medien 13
- Fertigstellen von Professional Disc-Volumes 31
- Fettschrift 172
- Final Cut Pro X 23, 25
- Formatieren von Professional Disc-Volumes 31
- Formatieren von SxS 31
- Framerate 15
- Freeze Frame 158
- Freigeben von Clips 19
- FX, auf Clips anwenden 163
- FX, auf Tracks anwenden 165

G

- Gemeinsame Nutzung von Dateien mit YouTube 19
- Gesten 223
- GPU-Beschleunigung 207
- grade in 15
- graticule 82

H

- Hintergrundfarbe 174, 180
- Hinzufügen von Keyframes 188
- Hinzufügen von Tracks 87
- Hinzufügen, Marker 141
- histogram monitor 81
- Hochladen auf YouTube 19
- Höhe 14
- horizontale Ausrichtung 173

- Hüllkurve anpassen 151
- Hüllkurven-Ausblendkurven 152
- Hüllkurvenpunkte hinzufügen 150

I

- in Ci hochladen 28
- In Explorer anzeigen 28
- In Finder anzeigen 28
- Inspektor
 - Clip (Registerkarte) 154
 - Registerkarte Track 99
 - Timeline (Registerkarte) 14
- interaktives Overlay für Videoeffekte 82

J

- J-Cut 123
- JKL-Umspulen 82

K

- Kanaleinrichtung 16
- Kanalzähler 16
- Kanalzuordnung 22
- Keyframe-Animation 188
- Keyframes
 - bearbeiten 189
 - hinzufügen 188
 - löschen 189
 - verschieben 189
- kontinuierliche Wiedergabe 85
- Kopieren von Clips 134
- kursiver Text 172

L

- L-Cut 123
- Länge
 - Clips 156
- Lautstärke
 - Clips 159

- Masteroutput 16
- Tracks 100, 104
- Lautstärke, Automatisierung 149
- Lautstärke, Automatisierung | Default.Monaco | [4] 144
- Layering von Clips 89, 183
- leerer Track
 - leerer Track 87
- Listenansicht 28
- Loopwiedergabe 77, 85
- Löschen von Clips 136
- Löschen von Keyframes
 - Entfernen von Keyframes 189
- Löschen von Tracks 88
- Löschen, Marker 142
- Löschmodus 120
- Lupe 75

M

- magnification 68, 120, 126
- Marker 141
 - Farbe 141
 - Position
 - Position 142
 - Skala 108, 142
- Media Composer 24
- Medien 155
- Medien ersetzen 13, 153
- Medienbrowser-Bereich 27
- Mehrkanal-Audio 193
- Mikroausblendung 74, 118, 127
- Miniaturansicht 28
- Monitorauflösung 208

N

- Navigieren auf der Timeline 82
- Neue Bibliothek 72
- Neues Projekt 11
- Neuverknüpfen von Projektmedien 13

- Next Frame 77
- Nur-Audio-Clips 155
- Nur-Video-Clips 155

O

- Offlinemedien 13
- Öffnen von Projekten 11
- Ordner
 - Clips 155
- Outputseitenverhältnis 132
- Overlay für Videoeffekte 82

P

- Panorama auf Tracks anwenden 98, 101
- Panoramatyp
 - Kanal 105
 - Tracks 102
- Panoramatyp hinzufügen 102
- Panoramatyp mit 3-dB-Kerbung 103
- Panoramatyp mit 6-dB-Kerbung 103
- Panoramatyp mit konstanter Leistung 102
- Parameter für Keyframes 188
- Passende Audiokanäle 17, 160
- Pegel 146
- Pegelanzeigen 204
- Pixel-Seitenverhältnis
 - Seitenverhältnis 14
- Position, Text 172
- Positionieren des Cursors 114
- Positionierung von Clips 89, 183
- Positionsinteraktion 18, 82, 107, 161, 165, 167, 169
- Premiere Pro CS6 23-24
- Previous Frame 76
- primäres Display 208
- Professional Disc-Format 31
- Projekt-Audiopegelanzeige 203
- Projekt automatisch speichern 11
- Projekt öffnen 11
- Projekt speichern 13

- Projekt speichern unter 13
- Projektdateien sichern 11
- Projekte
 - Eigenschaften 14
 - Erstellen 11
 - Öffnen 11
 - Speichern 13
- Projektsicherung 11
- Proxybearbeitung 13
- Punch-In-Clips 116

Q

- Quellenoffset
 - Clip 157

R

- Rate
 - Clips 158
- Rendern von Mehrkanal-Audio 22
- Rendern von Projekten 21
- Rendern von reinem Audio 21
- Ripple-Bearbeitungen 136
- Ripple-Synchronisierung 100, 136
- Rolltrimmen 122
- Rotation 173

S

- Samplerate 15
- Schatten aktivieren 177
- Schattenfarbe 177, 181
- schnelle Ausblendung (Audio) 74, 118, 127
- Schriftart 172
- Schutzbereiche 78
- Schutzbereiche anzeigen 78
- Scrubsteuerung 82
- sekundäres Fenster 208
- Sekundäres Fenster anzeigen 208
- Shuttlesteuerung 82
- Skalenformat 15

- Slip 157
- slip trim 121, 129
- Slippen 128
- Solo
 - Kanal 106
 - Tracks 96, 104
- Speichern von Projekten 13
- split-screen preview 74
- Split-Trimmen 120
- Starten
 - Clips 156
- Steuerungspunkt entfernen 181
- Steuerungspunkt hinzufügen 181
- Stopp 76
- Storyboard 28
- Storyboards 143
- Stream-Bearbeitung 123
- Streams 155
- Stretchen, Audio 158
- Stummschalten
 - Kanal 106
 - Tracks 96, 103
- Stummschaltung
 - Masteroutput 16
- Suchen von Medien 27
- SxS-Format 31

T

- Tastaturkürzel 208-209
- Tastenkombinationen 209
- Tastenkombinationen mit gedrückter
 - Taste 109, 216
- Teilen von Clips 127
- Text
 - Clips 170, 172
 - Farbe 173
 - Generator 160
 - Größe 172
 - Position 172
 - Rotation 173
 - Schriftart 172

Text bearbeiten 171
 Text hinzufügen 170
 Timeline-Audiopegelanzeige 203
 Timeline-Effekte 17
 Timeline-Eigenschaften 14
 Timeline-Einstellungen 108, 142
 Timeline-Seitenverhältnis 132
 Timeline-Seitenverhältnis anpassen 132
 Timeline Inspektor 14
 Timeline scrollen 83
 Timeline verschachteln 142
 Timeline zoomen 70
 Timelineeffekte, FX, auf die Timeline anwenden 168
 Titelclips 170
 Tools 109
 Touchpad-Navigation 223
 Touchscreen-Navigation 223
 Track Inspektor 99
 Trackeffekte 107, 165
 Trackeffekte bearbeiten 107
 Tracks 94
 Audiopegelanzeige 204
 Eigenschaften 99
 Hinzufügen 87
 Höhe 108, 142
 Lautstärke 95
 Löschen 88
 Reihenfolge 88
 verschieben 88
 Tracks verschieben 88
 Transportsteuerelemente 76
 Trimmen von benachbarten Elementen 122

U

Überblenden von Clips 116
 Übergreifende Clips, Hinzufügen zur Timeline 70
 Umbenennen, Marker 141
 Umordnen von Tracks 88
 Umriss aktivieren 177

Umrissfarbe 177
 Umrissstärke 177
 unteres Drittel 174
 Unterstützte Formate 31

V

vectorscope monitor 81
 Vegas Pro EDL 23, 25
 Verlaufsmittle 180
 Verlaufstyp 180
 Verlaufswinkel 180
 verschachtelte Timelines 142
 Verschieben von Clips 114
 Verschieben von Keyframes 189
 Verschieben, Marker 142
 Verstärkung
 Clips 159
 Masteroutput 16
 vertikale Ausrichtung 173
 Videobereich 73
 Videoeffekte 163
 Videoeffekte umgehen 77
 Videogeneratoren 170
 Videoübergänge 182
 Videoverarbeitungsgerät 207
 Videovorschau 208
 Videovorschau-Overlay 82
 Videovorschau-
 Positionssteuerungspunkt 18, 82, 107,
 161, 165, 167, 169
 Volltonfarbe 178
 Volltonfarbe bearbeiten 178
 Vorschau auf geteiltem Bildschirm 74, 77,
 118, 128
 Vorschauclip 29

W

waveform monitor 81
 Wiedergabe 76
 Wiedergeben von Medien 73

X

XDCAM Professional Disc-Format 31

Y

YouTube 19

Z

zoom timeline 68, 120, 126

Zum Anfang 76

Zum Ende 77

Zur Timeline hinzufügen 68

Zuschneiden von Clips 131

