

Einführung in Premiere Pro CC (Stand 11.05.2021)

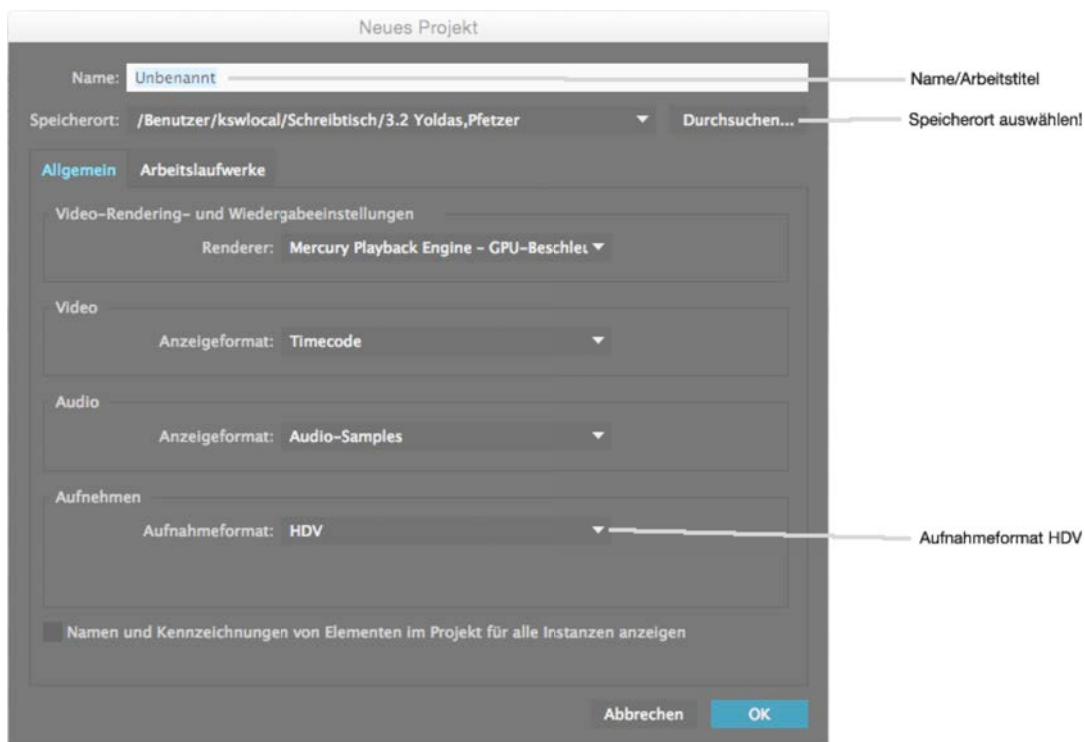
1. Vorbereitungen

1.1 Vor dem Starten des Programms

Ordner auf dem Schreibtisch anlegen und benennen. Bild- und Tonmaterial im Ordner ablegen.

1.2 Neues Projekt anlegen

- Speicherort auswählen: /Benutzer/kswlocal/Schreibtisch/3.1_Hitchcock_Scorsese_Godard
- Aufnahmeformat „HDV“
- Name: *Filmtitel* oder *Arbeitstitel* oder *Namen*



In Premiere Pro CC können verschiedene Anordnungen der Fenster gewählt werden (Workspace). Alle folgenden Darstellungen beziehen sich auf die Fensteranordnung im Arbeitsmodus „Bearbeitung“ (siehe Abbildung). Je auch Darstellung muss man manchmal unter Menü → Fenster → Arbeitsbereiche → Bearbeitung auswählen.



2. Projekt sichern und neue Sequenz erzeugen

2.1 Projekt sichern

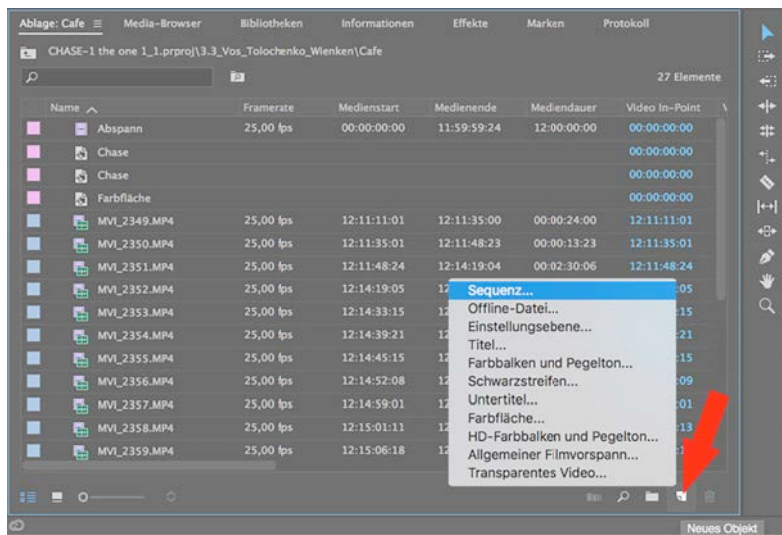
Bitte frühzeitig (am besten gleich zu Beginn) das Projekt im entsprechenden Ordner (siehe 1.2) sichern.

Hinweise:

- Alle verwendeten Daten müssen im Ordner liegen und sollten nicht direkt vom Stick oder einer Festplatte in Premiere importiert werden. Zur Sicherung des Projekts muss einmal der gesamte Ordner gesichert werden, danach nur noch hinzugekommene oder aktualisierte Dateien.
- Die Projektdatei (.prproj) ist die Datei, in der eure Filmschnittdateien gespeichert wird. Es empfiehlt sich diese Datei auf einem weiteren Datenträger (z.B. USB-Stick) zusätzlich zu sichern.
- Premiere macht je nach Einstellung in regelmäßigen Abständen Sicherheitskopien. Wenn also das Programm mal abstürzt und die letzte automatische Sicherung benötigt wird, bitte an den/die Dozent/en/in wenden oder selbst in den Ordner „Adobe Premiere Pro Auto-Save“ schauen.

2.2 Neue Sequenz/Schnittdatei erzeugen

- Um eine neue Sequenz (Schnittdatei) zu erzeugen, zieht man einen Clip in das Schnittfenster unten rechts. Die neu entstandene Sequenz heißt dann genauso wie der Clip und hat automatisch die Grundeinstellungen (Bildgröße, Framerate,...) des Clips übernommen.
- Anschließend löscht man den Clip aus der Sequenz (Timeline) und nennt die Sequenz (Schnittdatei) im Projektfenster um, z.B. in „**Sequenz 1**“ (dort heißt sie automatisch genauso wie der).
- Weitere Sequenzen erstellt man durch das Ziehen eines Clips auf auf das Symbol „Neues Objekt“, das sich unten rechts im Projektfenster befindet, oder über das Anklicken des Symbols „Neues Objekt“ im Projektfenster erstellt werden (siehe Abb.).



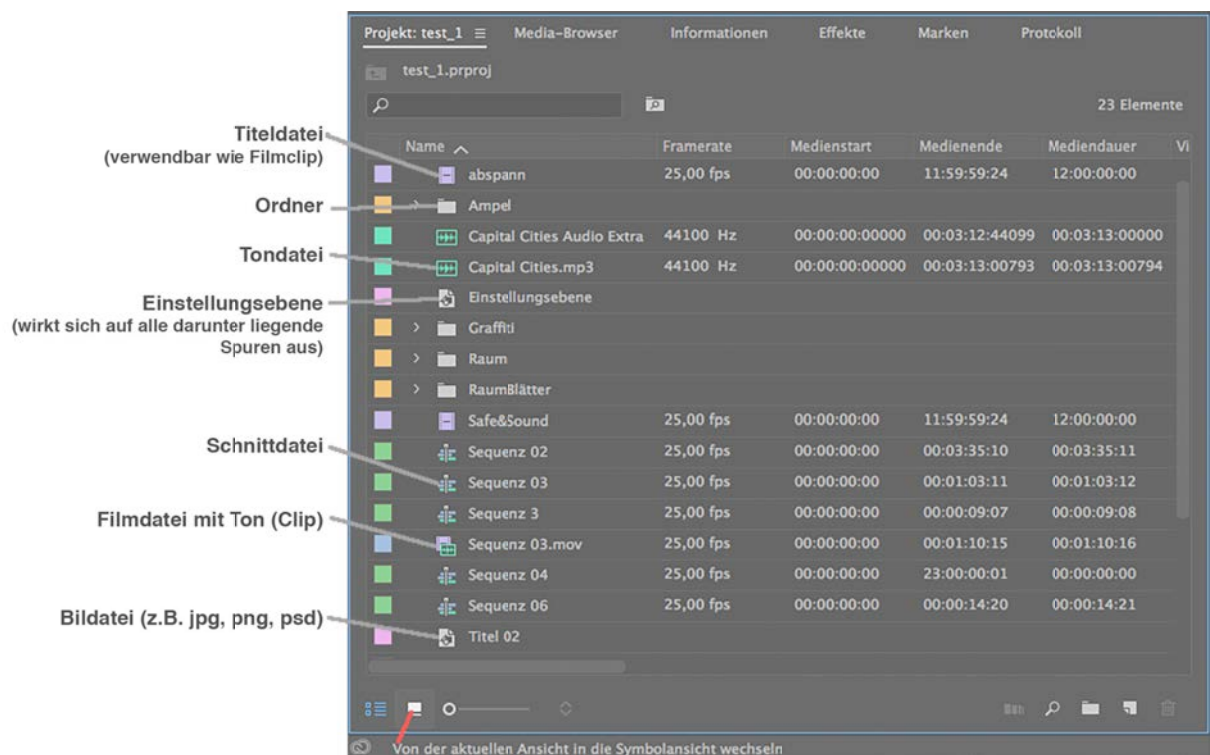
3. Überblick über die Benutzeroberfläche

3.1 Arbeitsumgebung festlegen/Fenster anordnen

Sind die Fenster in Größe/Position verschoben, kann man mit „Aktuellen Arbeitsbereich zurücksetzen...“ die ursprüngliche Anordnung wieder herstellen. Unter dem Menüpunkt „Fenster“ den Bereich „Bearbeitung“ und dort „Aktuellen Arbeitsbereich zurücksetzen...“ auswählen.

3.2 Projektfenster

Im Projektfenster (unten links) sind alle verwendeten Dateien zu finden, wie z.B. die Clips (Filmrohdateien), die Sequenzdatei (Schnittdatei), Audiodateien (Musik etc.), Bilddateien (Standbilder etc.). Ein Doppelklick auf das Clipsymbol öffnet den Clip im Quell-/Bearbeitungsfenster (siehe 3.3).



Bitte beachten:

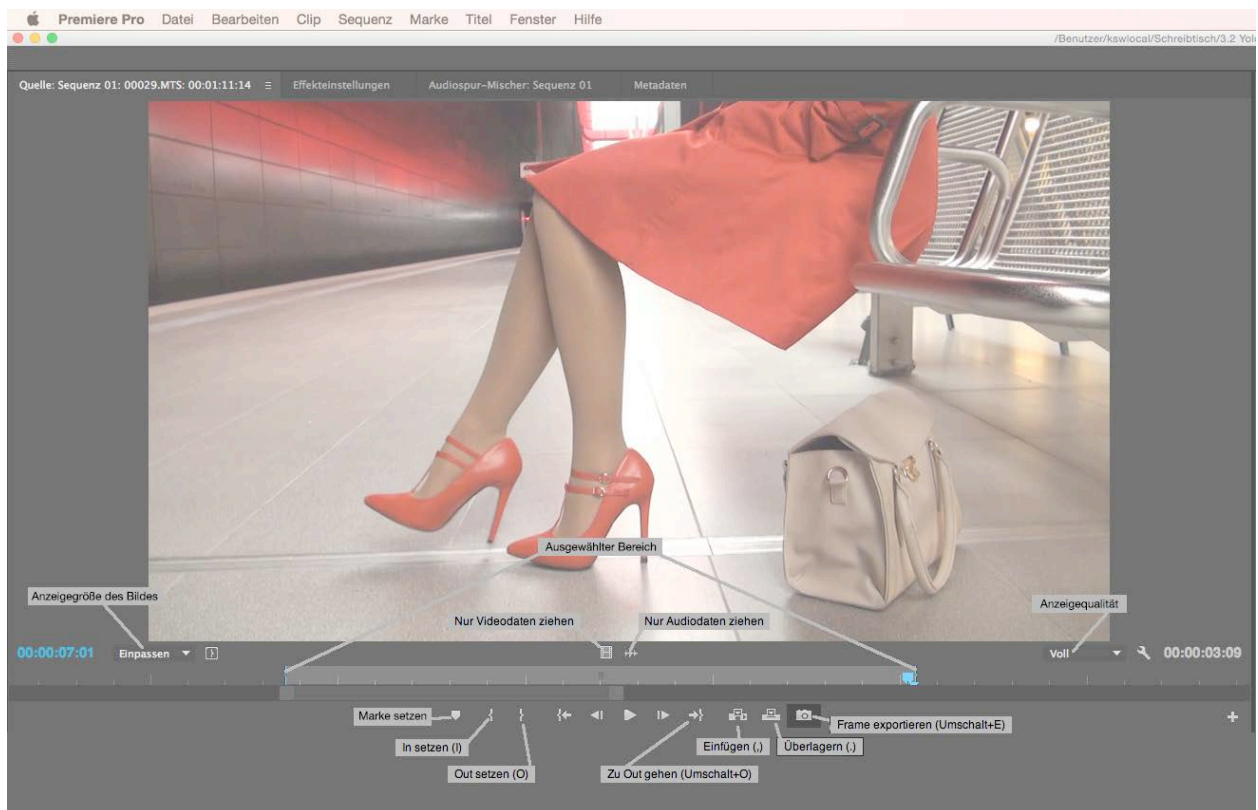
Alle verwendeten Dateien müssen sich im Ordner des jeweiligen Filmprojekts befinden!
(siehe 1.2)

Ist dies nicht der Fall, besteht die Gefahr, dass große Teile der Rohdaten versehentlich und unwiederbringlich gelöscht werden! Also: Nur Daten importieren, die sich im – zu Beginn angelegten – Ordner Filmprojekts befinden.



Nachträgliches Umbenennen der Dateien in diesem Ordner kann ebenfalls dazu führen, dass Premiere die entsprechende Datei nicht ohne Weiteres wiederfindet.

3.3 Quell-/Bearbeitungsfenster

Beim Doppelklick auf eine Clipdatei im Projektfenster öffnet sich der Filmclip im Bearbeitungsfenster. Hier kann man mit Hilfe der Leertaste (Start/Stop) und den Tasten j (Rückwärts), k (Stopp), l (Vorwärts) den Clip abspielen und anschauen (mehrmaliges drücken von j oder l beschleunigt das Abspielen).



Für den Rohschnitt kann man mit Hilfe der Tasten i (In-Punkt) und o (Out-Punkt) einen Bereich aus dem Clip auswählen und diesen durch Ziehen des Clips in die Sequenz (Timeline) einfügen. Ein Klicken auf das Symbol „einfügen“ hat den gleichen Effekt.

Mit den „Einfügen“-Symbolen   kann man entweder nur das Bild oder nur den Ton einfügen, in dem man das entsprechende Symbol in die Sequenz zieht.

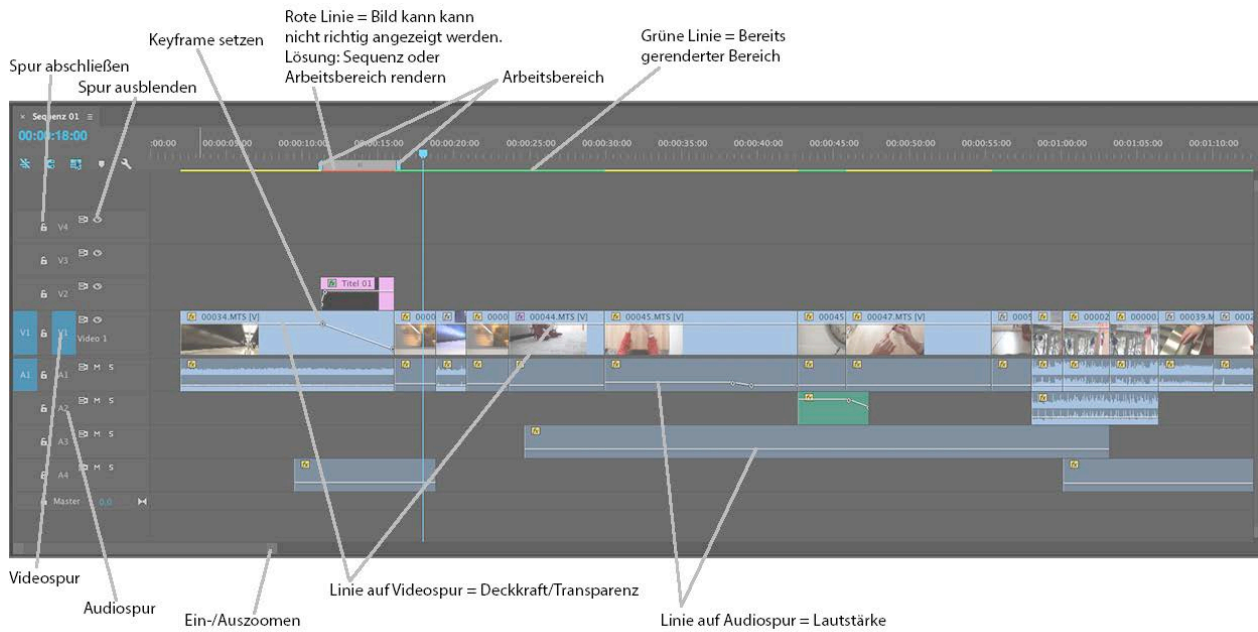
Um im Schnittfenster einen **Clip** zu **verschieben**, ohne bestehende Clips dabei zu überschreiben, muss man den Clip **mit gedrückter cmd-Taste** verschieben.

3.4 Schnittfenster (Abbildung auf der nächsten Seite)

Im Sequenzfenster können Clips zu einem Film zusammengefügt und weiter bearbeitet werden. Die Clips können per Maus vom Quell-/Bearbeitungsfenster in die Sequenz gezogen werden - oder durch Klicken auf das „Einfügen“-Symbol (siehe 3.3) eingefügt werden. Es können mehrere Schnittfenster (Sequenzen) erstellt werden, wenn man z.B. erst bestimmte Teil des Film schneiden und später zusammenfügen möchte oder wenn man zwei Versionen eines Schnitts anfertigen möchte.

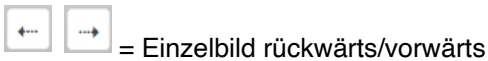
In der Sequenz können die Clips weiter bearbeitet, verschoben und - mit gedrückter cmd –Taste - zwischen zwei Clips eingefügt - werden. Auch der gewählte Start- und Endpunkt (In-/Outpunkt) können per Maus verschoben werden.

Lücken zwischen den Clips können angeklickt und mit Hilfe der Rückschritt- oder der Entfernen-Taste gelöscht werden.



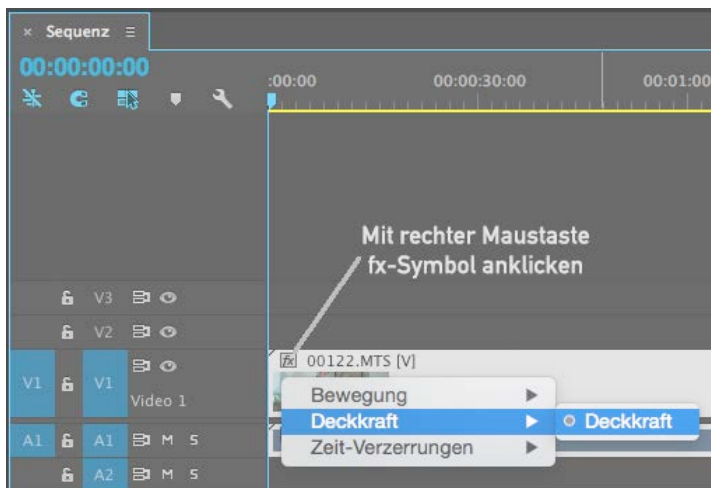
Wenn ein Bereich in der Sequenz nicht richtig angezeigt werden kann (erkennbar an der roten Linie oberhalb der Videospuren), muss der entsprechende Bereich (Arbeitsbereich) gerendert werden:
Menü → Sequenz → Gesamten Arbeitsbereich rendern

Mit den Pfeiltasten kann man innerhalb der Sequenz navigieren:



Rechte Maustaste

Bei der Suche nach Funktionen bietet sich an, es zunächst mit der rechten Maustaste zu versuchen - z.B. kann man mit einem Rechtsklick auf das „fx“ eine Linie auf dem Clip erzeugen, um dort mit Hilfe des Stiftwerkzeugs Keyframes zu setzen:

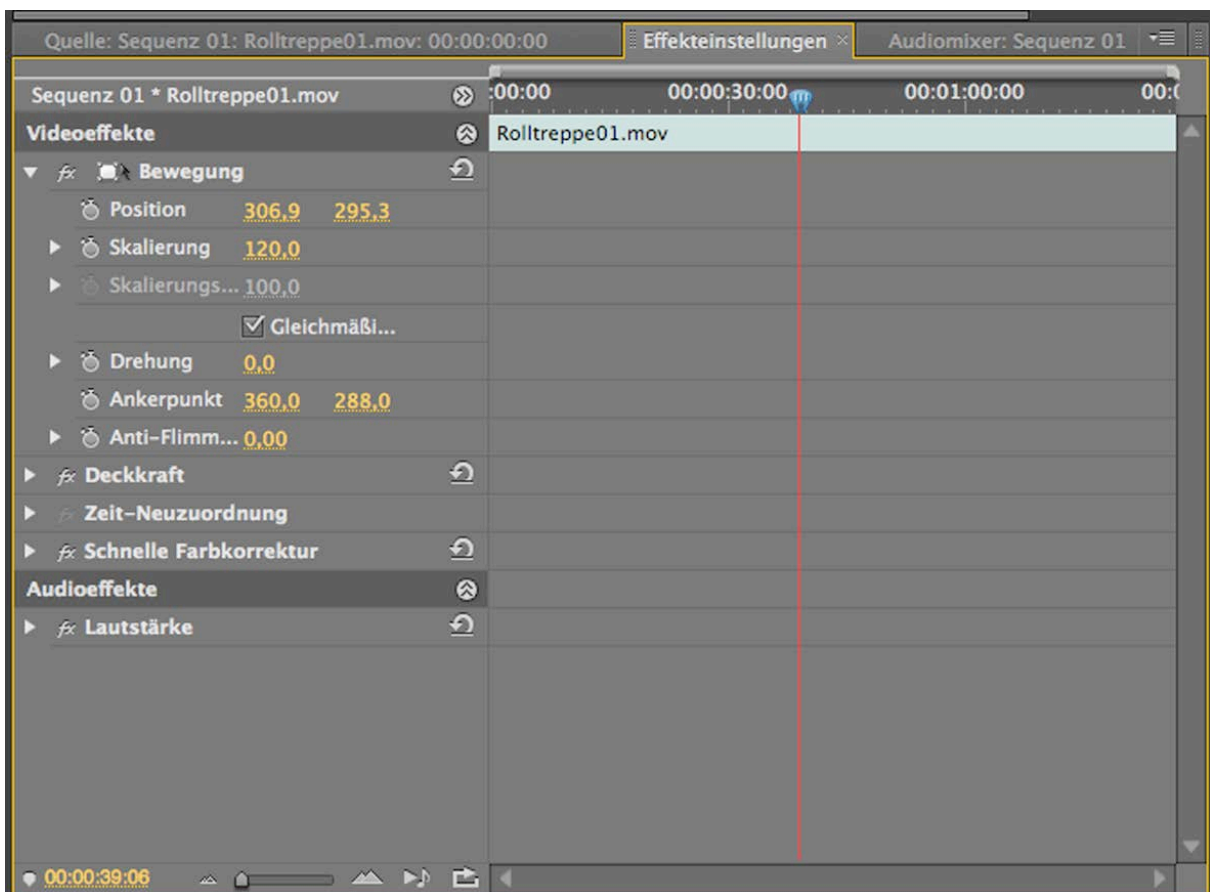


Ein Rechtsklick mittig auf einen Clip öffnet ein Menü, Geschwindigkeit auswählen und dann verändern kann.

Video- und Audiospur werden per rechter Maustaste unter „Verknüpfung aufheben“ voneinander getrennt – um z.B. die Audiospur löschen oder verschieben zu können.

3.5 Effekteinstellungen

Hinter dem Projektfenster (oben rechts) befindet sich das Fenster „Effekteinstellungen“. Dort sind Standardeinstellungen wie Skalierung (Ein-/Auszoomen), Deckkraft etc. zu finden. Außerdem erscheinen dort die Effekte, die man aus dem „Effekte“-Fenster auf den Clip zieht. Dazu muss sich der Clip in der Sequenz befinden.



Mit Hilfe von „Skalieren“ kann man in das Bild ein- und auszoomen. Um den richtigen Bildausschnitt zu erreichen, ändert man entsprechend die Werte bei „Position“.

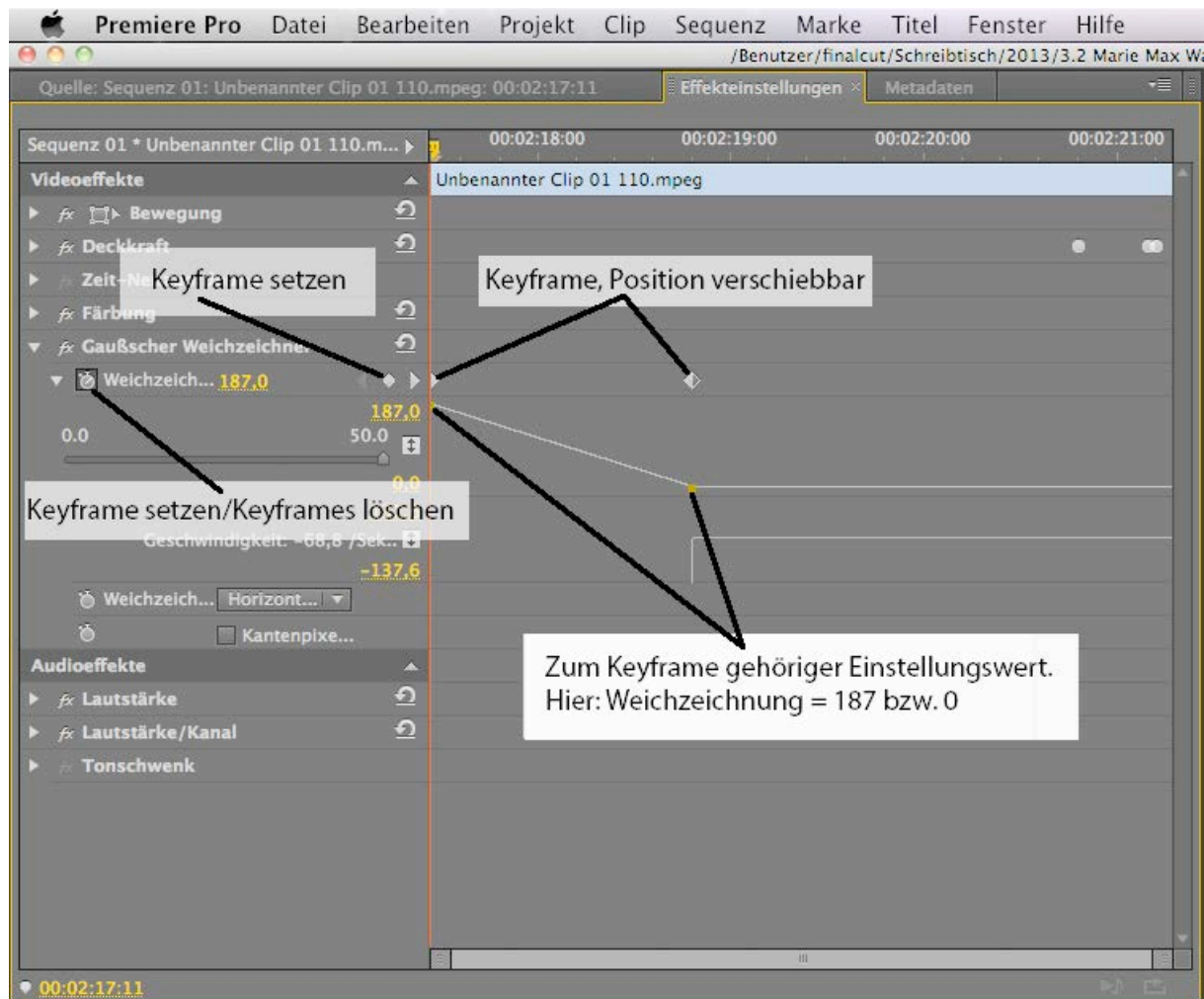
Es ist auch möglich den Zoomvorgang im Film kontinuierlich durchzuführen. Dazu setzt man zu Beginn des Clips einen Keyframe (siehe 3.6) durch Klicken auf das Stoppuhr-Symbol vor dem Wort Skalieren. Anschließend fährt man den Film z.B. ans Ende des Clips und regelt die Skalierung auf den gewünschten Wert (hier 120,0). Dabei wird automatisch ein neuer Keyframe gesetzt.

Ebenso kann man mit dem Bildausschnitt, der Position sowie allen anderen Einstellungen und Effekten verfahren. Näheres dazu im nächsten Abschnitt.

3.6 Arbeiten mit Keyframes

Mit Hilfe des Effekts „Gaußscher Weichzeichner“ soll hier der Einsatz von Keyframes exemplarisch beschrieben werden. In diesem Beispiel soll das Bild aus einer starken Unschärfe heraus langsam scharf werden.

Als erstes zieht man den Effekt (hier: Gaußscher Weichzeichner) auf den Clip. Nach einem Doppelklick auf den Clip stellt man den Positionszeiger an den Beginn des Films. Nun setzt man einen Keyframe, in dem man entweder auf das Stoppuhrsymbol oder auf das Rautensymbol klickt (siehe Abb.). Dann stellt man den Effekt auf den gewünschten Wert (hier: Weichzeichnung=187). Anschließend fährt man den Positionszeiger an die Stelle des Clips an der das Bild scharf sein soll und stellt den Wert neu ein (hier: Weichzeichnung=0). Dadurch wird automatisch ein zweiter Keyframe erzeugt.



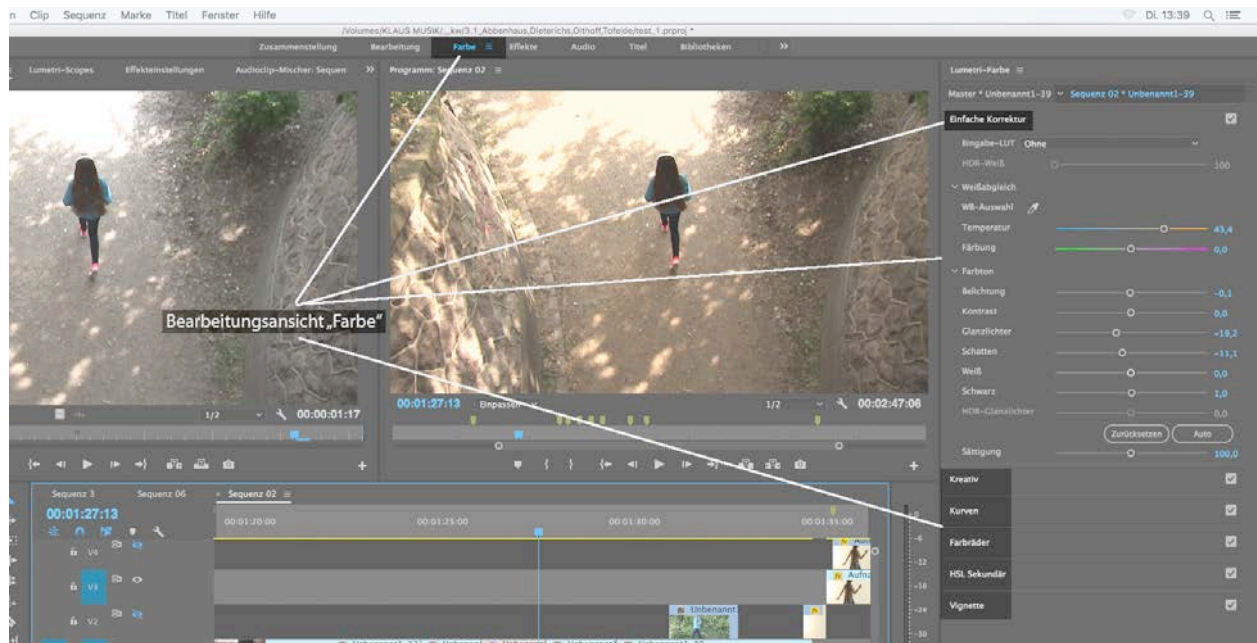
Man kann beliebig viele Keyframes setzen und den entsprechenden Wert über den Clip hinweg kontinuierlich ändern.

Keyframes sind verschiebbar und können durch Rechtsklick auf das Rautensymbol einzeln gelöscht werden.

Durch Klicken auf das Stoppuhrsymbol wird die Animation gestartet bzw. können alle Keyframes gelöscht werden.

3.7 Farbe, Kontrast, Helligkeit, Schärfe

Um Farbigkeit, Kontrast, Helligkeit und Schärfe anzupassen, wählt man die Fensteranordnung „Farbe“ aus. Es öffnet sich rechts das Bedienfeld „Lumetri-Farbe“.



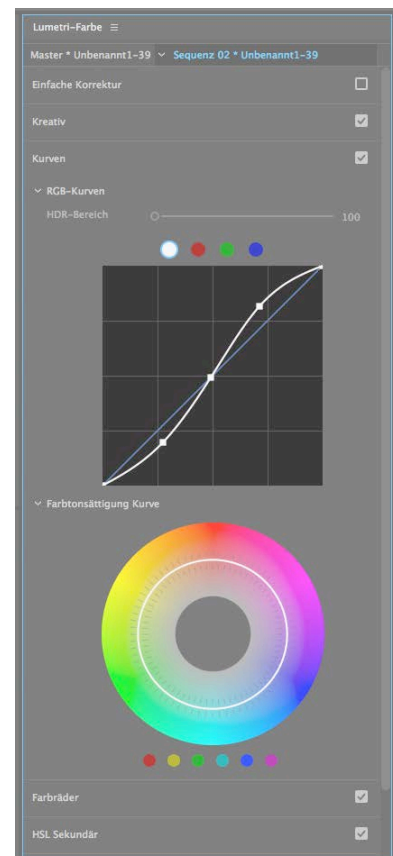
Dort gibt es es diverse Korrekturfenster zum Aufklappen (Einfache Korrektur, Kreativ, Kurven, Farbräder etc.). Die meisten Einstellungen verstehen sich von selbst oder nach Testanwendung auf einem Clip. Es empfiehlt sich, bei Farb- und Kontrasteinstellungen vorsichtig vorzugehen und keine zu extremen Einstellungen zu wählen.

Mit dem Haken rechts neben dem Namen der Korrektur (z.B. „**Einfache Korrektur**“) können die Einstellung jeweils ein- und ausgeschaltet werden.

Mit Hilfe der Korrektur „**Kurven**“ kann die Verteilung von Schwarz- und Weißanteilen im Bild angepasst werden, z.B. um den Kontrast des Bildes zu erhöhen, siehe Abbildung.

Und unter „**Kreativ**“ können z.B. vorgefertigte Farbstimmungen, sogenannte „**Looks**“ ausgewählt werden.

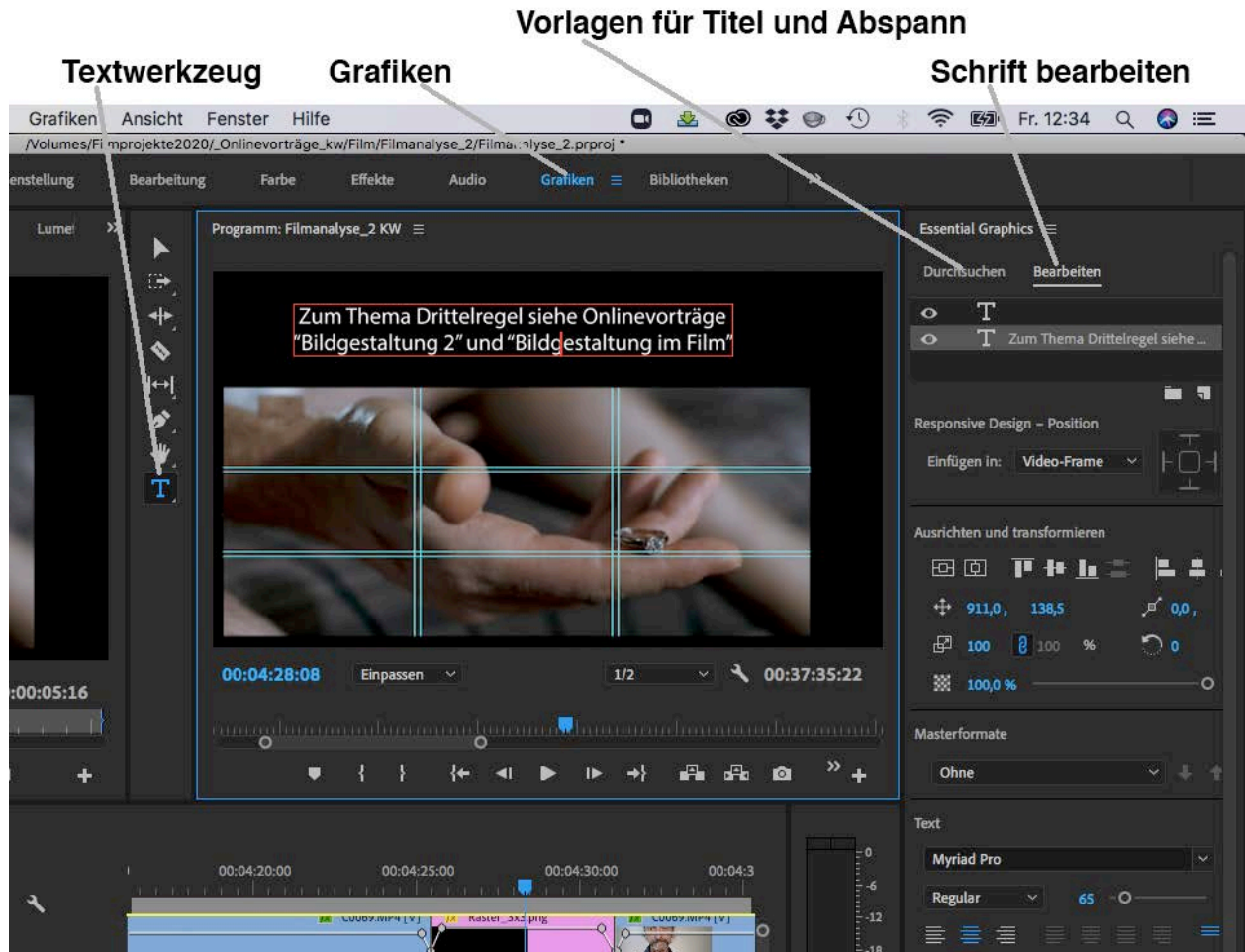
Der Bereich „**HLS Sekundär**“ ermöglicht es, einzelne Farben aus dem Clip gezielt zu verändern.



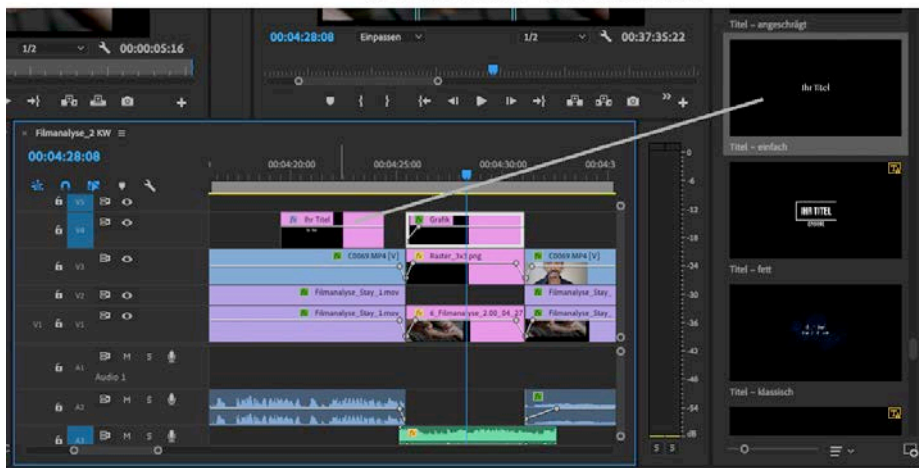
3.8 Titel/Abspann erstellen

Wenn man im Obermenü „Grafiken“ wählt, öffnet sich rechts das Fenster „**Essential Graphics**“. Dort kann man ein Titelformat (z.B. „Titel – einfach“) wählen und in das Schnittfenster an die entsprechende Position ziehen. Der Titel/Graphics-Clip kann wie jeder andere Clip mit Effekten belegt und animiert werden.

Es kann auch das **Textwerkzeug** aus der Werkzeugliste ausgewählt werden, um Text einzufügen. Klickt man mit dem Textwerkzeug einen Text an, öffnet sich rechts das Text-Einstellungsfenster zur Auswahl der Schriftart, Schriftgröße etc.



Titelvorlage in die Videospur ziehen



Für den Titel beachten:

- Bitte keine aufwendigen Animationen

Für den Abspann bitte folgendes beachten:

- Am Ende des Abspanns muss ein Copyrightzeichen (© = alt+g), das kw-Logo und das Produktionsjahr erscheinen. Eine Vorlage befindet sich auf dem kw-Server
- Bitte keine endlos langen Listen. Oft reicht in der Regel: „Ein Film von Name, Name, Name“

4. Einzelne Funktionen

· Video- und Audiospur trennen

Klick auf den Clip mit gehaltener alt-Taste. Oder: rechte Maustaste → Verknüpfung aufheben

· Clip skalieren (Ein- oder Auszoomen)

Fenster „Effekteinstellungen“ öffnen (Clip durch Doppelklick auswählen und Reiter „Effekteinstellungen“ im Quellfenster anklicken, siehe 3.5). Unter „Bewegung“ findet man „Skalieren“. Dort den Wert entsprechend ändern.

· Bild bewegen/verschieben

Nach einem Doppelklick auf das Bild kann man es mit der Maus anfassen und bewegen. Oder Besser: Fenster „Effekteinstellungen“ die Werte bei Bewegung/Position verändern.

· Bild „spiegeln“ (umklappen) → Effekt „Transformieren“

· Geschwindigkeit/Rückwärts abspielen

In der Sequenz (Timeline) mit der rechten Maustaste auf den Clip klicken und „Geschwindigkeit/Dauer...“ auswählen. Es öffnet sich ein kleines Fenster in dem die Geschwindigkeit prozentual verändert werden kann. Dort kann man auch durch Anhaken von „Geschwindigkeit umkehren“ den Clip rückwärts laufen lassen.

· Vignette erstellen

Über Lumetri-Farbe, siehe 3.7

· Effekte etc. auf andere Clips übertragen

- Um einen Effekt von einem Clip auf einen oder mehrere andere Clips zu übertragen, muss man den Effekt in den Effekteinstellungen des Ausgangsclips (direkt auf das Wort klicken, z.B. auf „Gaußscher Weichzeichner“) anklicken und anschließend kopieren (cmd+c), anschließend die anderen Clips auswählen und dort einfügen (cmd+v). Oder:
- Den Clip mit cmd+c kopieren, Zielclips auswählen, über rechte Maustaste **„Attribute einfügen“** auswählen. Dort kann angehakt werden, welcher Effekt übertragen werden soll.

· Effekte über mehrere Clips oder die ganze Sequenz anwenden

Am unteren Rand des Projektfensters unter dem Symbol „Neues Objekt“ (vgl. 2.2) „Einstellungsebene“ auswählen. Die Einstellungsebene erscheint dann im Projektfenster. Diese Ebene in eine neue Videospur

ziehen und sie nach Wunsch verlängern. Alle Effekte, die auf diese Ebene gezogen werden, wirken sich auf alle Clips unterhalb der Einstellungsebene aus.

• **Audiospur (eines Clips) insgesamt lauter machen**

Rechte Maustaste → Audioverstärkung einen Wert zw. 3 und 9 dB wählen. Achtung: Mehrfach eingegebene Werte addieren sich bzw. subtrahieren (dazu z.B. „-3dB“ eingeben) sich.

• **Bild zuschneiden**

Effekt Transformieren → Zuschneiden

• **Anzeige/Bild rendern**

Wenn der Prozessor des Rechners das Vorschaubild (Fenster „Programm:“) nicht mehr ohne Probleme anzeigen kann, erscheint über dem Clip im Schnittfenster eine rote Linie (siehe 3.4). Damit das Bild sauber angezeigt werden kann, muss dieser Bereich gerendert werden: Menü/Sequenz/Gesamten Arbeitsbereich rendern.

5. Wichtige Funktionstasten:

i = In-Punkt setzen

o = Out-Punkt setzen

Zum Setzen von In-Punkt bzw. Out-Punkt Taste i bzw. o drücken oder Symbol { bzw. } anklicken

Shift+ü bzw. ü = Fenster minimieren/maximieren

j = Anzeige rückwärts abspielen (jj = schneller, jjj, jjjj)

k = Stop

l = Anzeige vorwärts abspielen (ll = schneller, ll, ll, ll)

Arbeiten im Sequenzfenster

+ = Zoom in

- = Zoom out

= Ansicht dem Inhalt der Timeline anpassen

cmd+k = Schnitt an Zeigerposition setzen

cmd+Clip mit Maus verschieben = Clip einfügen (ohne cmd = vorhandenen Clip überschreiben)

Durch Halten der cmd-Taste beim Trimmen des Clipanfanges oder -endes entsteht keine Lücke (Löschen und Lücke schließen)

Werkzeuge:

v = Auswahlpfeil

p = Stift

c = Rasierklinge

6. Schnittplatz wechseln:

Um an einem anderen Rechner schneiden zu können, muss der komplette Ordner mit allen Rohdaten, Renderdateien und der Projektdatei auf den neuen Schnittrechner übertragen werden. Dabei sollte keine Ordnerstruktur verändert werden, kein Ordner umbenannt werden und der Ordner an derselben Stelle abgelegt werden wie vorher – in unserem Fall auf dem Desktop.

Ist der Ordner mit den Rohdaten einmal auf einem Rechner abgelegt, braucht man bei einem etwaigen Zurückwechseln nur noch die Projektdatei (z.B. Unbenannt.prproj) mitnehmen und ersetzen.

7. Grundsätzliches zu Dateien, Ordnern, Kopfhörern

· Alle verwendeten Dateien (insbesondere Audiodateien) erst im Ordner des Projekts ablegen und dann in Premiere importieren. Nicht direkt vom USB-Stick oder von einer Festplatte ins Programm ziehen, da mit dem Auswerfen des Datenträgers die Rohdateien nicht mehr verfügbar sind.

· **Bitte keine fremden Ordner löschen!**

· Dateien, die keinem Projekt zuzuordnen sind, werden gelöscht!

Sicher sind nur die Dateien in eurem Ordner!

· **Kopfhörer** können beim Sekretariat ausgeliehen werden inkl. eines Adapters für mehrere Kopfhörer.

8. Abgabe des Films (Exportieren)

Vor der Abgabe beachten/prüfen:

- Am Ende des Abspanns muss ein Copyrightzeichen (© = alt+g), das kw-Logo und das Produktionsjahr erscheinen. Eine Vorlage befindet sich auf dem Server (Aufgaben/mollerklaus/Film)
- Bitte keine endlos langen Listen. Oft reicht „Ein Film von Name, Name, Name“
- Der Film muss vor Abgabe ein abschließendes Korrekturgespräch durchlaufen haben

8.1 Exportieren (cmd + m)

Der Film muss am Ende in folgendem Format vorliegen:

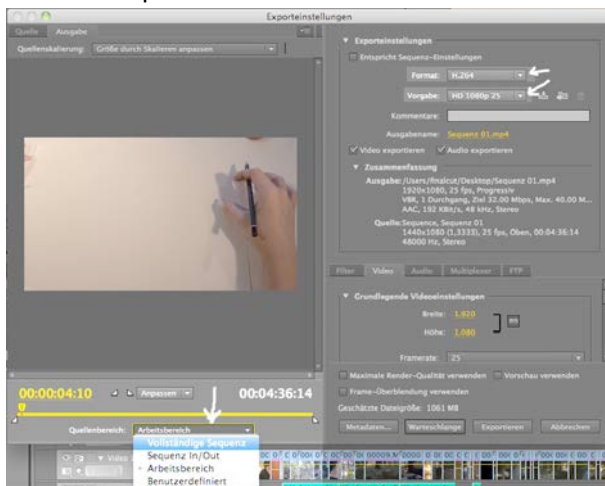
Format: H.264, Vorgabe: Mit Quelle abgleichen – Hohe Bitrate

Kleinere Version für die Wieder im Internet etc.

Format: H.264, Vorgabe: Mit Quelle abgleichen – Mittlere Bitrate

8.2 Über die Warteschlange exportieren

Wenn man beim Exportieren auf „Warteschlange“ klickt, wird der Film über das Programm Adobe Media Encoder exportiert.



Bitte darauf achten, dass „Vollständige Sequenz“ (siehe Abbildung) ausgewählt ist!

Das Exportieren per Warteschlange (Media Encoder) hat den Vorteil, dass man während des Exportierens weiter in Premiere arbeiten kann, um z.B. den Film mit anderen Ausgabeinstellungen ebenfalls über die Warteschlange zu exportieren.

Im Adobe Media Encoder muss man **durch Klicken auf das grüne Play-Symbol** das Exportieren (auch Rendern genannt) **starten**. Das Programm arbeitet die Liste der zu exportierenden Dateien automatisch nacheinander ab.