

## Step-By-Step

### Live-Videos editieren mit Adobe Premiere Pro CS3

Hier findet ihr eine kurze und präzise Anleitung zum Schnitt eines Live-Videos mit Adobe Premiere Pro CS3. Premiere bietet mit der Multicam-Option ein schickes Werkzeug zum Schnitt von Live-Musik-Videos, die mit mehreren Kameras aufgenommen wurden. Damit bekommt man fast mühelos absolut professionell wirkende Videos zustande. Lediglich die Vorbereitungen sind etwas aufwändiger, weshalb ihr hier eine genaue Anleitung findet, die speziell auf Musik-Videos zugeschnitten ist. Mit dem Wissen könnt ihr aber auch andere Produktionen schnell und effektiv bearbeiten, z.B. anspruchsvolle Visuals für Bands, Diskotheken, Modeschauen, Firmenevents etc., oder Filme über oder für Theaterstücke, Musicals und Shows editieren. Obwohl die Anleitung hauptsächlich für Einsteiger konzipiert wurde, können erfahrenere Anwender in den Tipp-Kästen einige Anregungen finden.

#### RecMag Tipp

Probt den Ablauf zunächst mit kurzen Sequenzen und versucht damit schon möglichst nahe an eure Vorstellung vom Endergebnis bzw. an euer Vergleichsvideo heran zu kommen. Wenn ihr die notwendige Sicherheit habt, klappt die Arbeit mit größeren Sequenzen sehr viel einfacher. Verwendet auf jeden Fall auch in der Anfangsphase einen separaten Kontrollmonitor um das Ergebnis in jeder Phase korrekt beurteilen zu können.

## Let's Get It On!

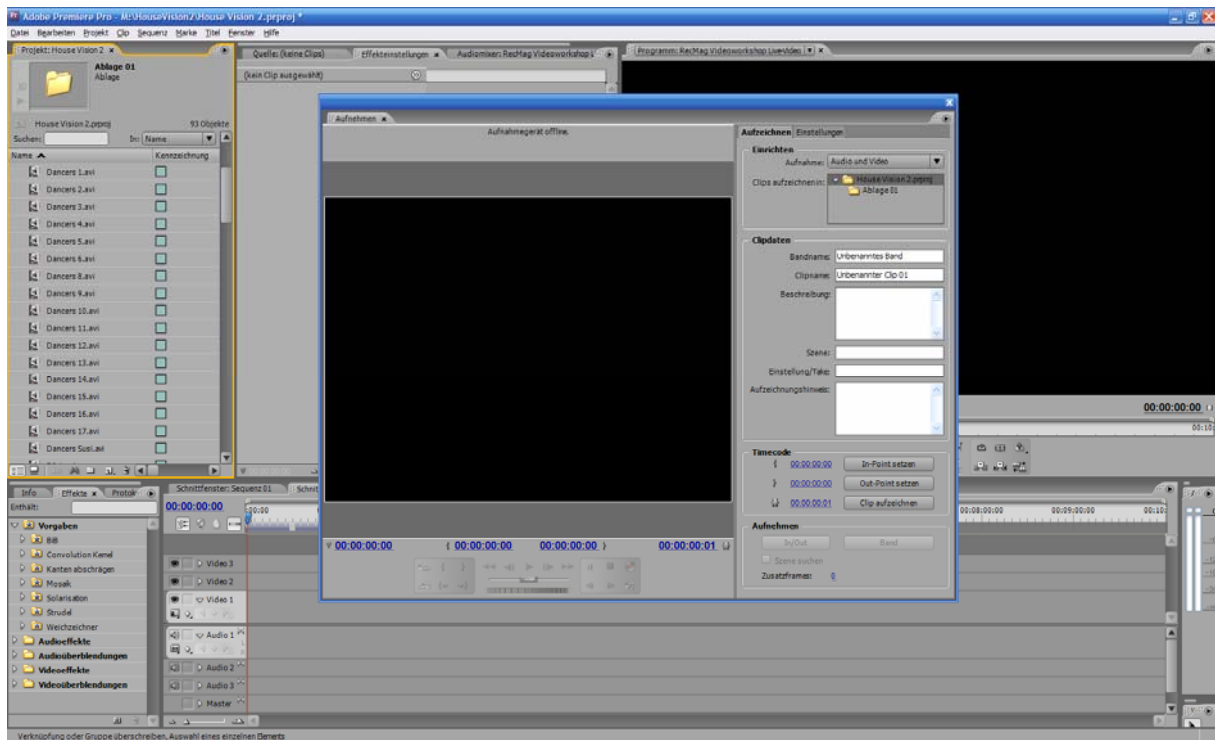
### Überspielen / Capturing

Beim Capturing werden die Daten von der Kamera oder einem anderen Zuspeler in den Rechner übertragen. Dazu müsst ihr das zuspelende Gerät mit einem Firewire- bzw. USB-Kabel mit eurem Rechner verbinden. Nachdem ihr Premiere gestartet und ein neues Projekt angelegt habt (wahlweise im **PAL-4:3-** oder **16:9-**Format, in der Regel mit **48 kHz** Samplingrate beim Ton), könnt ihr sofort loslegen und die **F5**-Taste drücken.

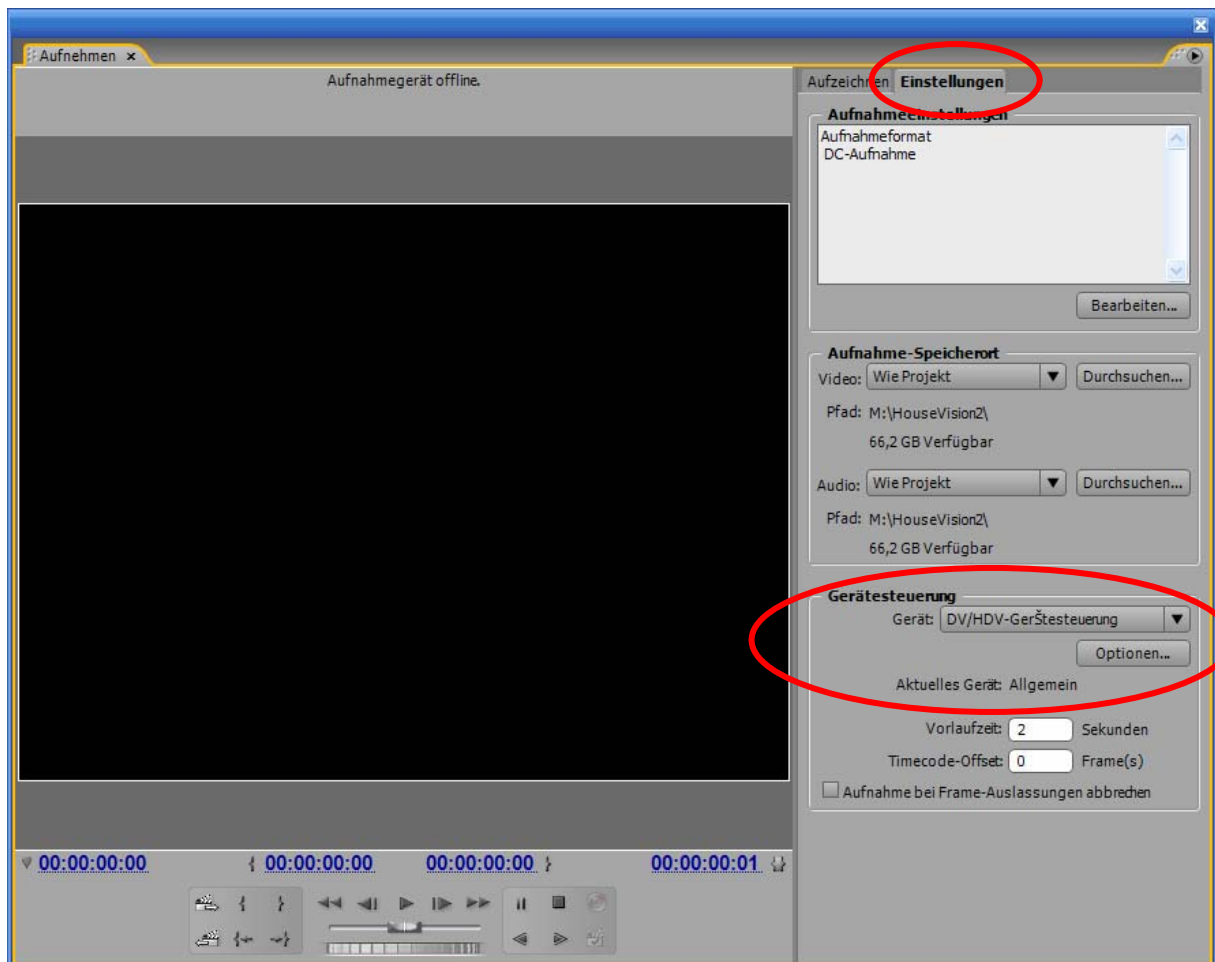
Damit öffnet ihr das Fenster für die Aufnahme.

#### RecMag Tipp

Falls ihr euer Material schon in bearbeitbarer Form vorliegen habt, entfällt das Capturing und ihr könnt die Clips direkt über die Importfunktion (Datei > Importieren) in euer Projekt transferieren. Der Schnitt mit Premiere ist übrigens non-destruktiv, d.h. die eigentlichen Video-Dateien bleiben unverändert und werden beim Löschen im Projekt nicht gleichzeitig von der Festplatte gelöscht.

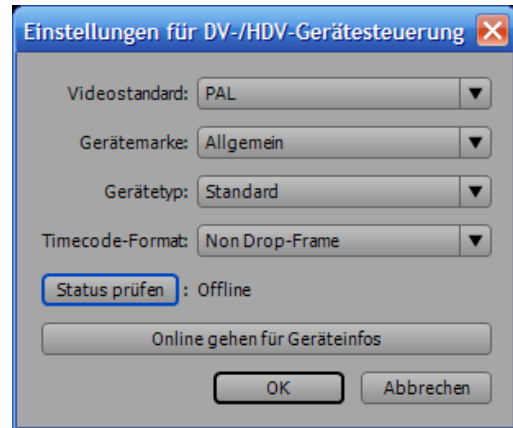


Euer Bildschirm sollte jetzt ungefähr so aussehen. Falls der Treiber von Premiere noch keinen Kontakt mit der Kamera aufgenommen haben sollte (wie in dieser Abbildung zu sehen an den grau dargestellten Steuerelementen im unteren Teil des Fensters), klickt auf den Reiter **Einstellungen** und prüft, ob unter Gerätesteuerung **Gerät: DV/HDV-Gerätesteuerung** ausgewählt wurde. Wenn das der Fall ist, klickt den Button **Optionen** an.



Es erscheint das folgende Fenster, in dem ihr die Gerätemarke eurer Kamera angeben könnt, z.B. Sony, Panasonic, Canon usw. Im Zweifelsfall wählt ihr **Allgemein**.

Klickt auf den Button Status prüfen. Jetzt sollte **Online** erscheinen. Falls das nicht der Fall ist, solltet ihr zunächst das Kabel und die Anschlüsse prüfen, die Kamera aus- und anschalten und als letzte Maßnahme den Rechner neu starten (Kaltstart). Wenn auch das nicht zum Erfolg führt, solltet ihr die Angaben über die Schnittstelle im BIOS und im Gerätemanager überprüfen und ggf. korrigieren und anschließend diese Prozedur wiederholen.



Konnte die Verbindung hergestellt werden, lässt sich die Kamera oder das Zuspilgerät vom PC aus fernsteuern. Die Schaltflächen werden schwarz dargestellt und lassen sich anklicken. Ihr könnt aber auch die Tastatur zur Steuerung verwenden. Wenn ihr die **Leertaste** drückt könnt ihr das Band starten oder pausieren.

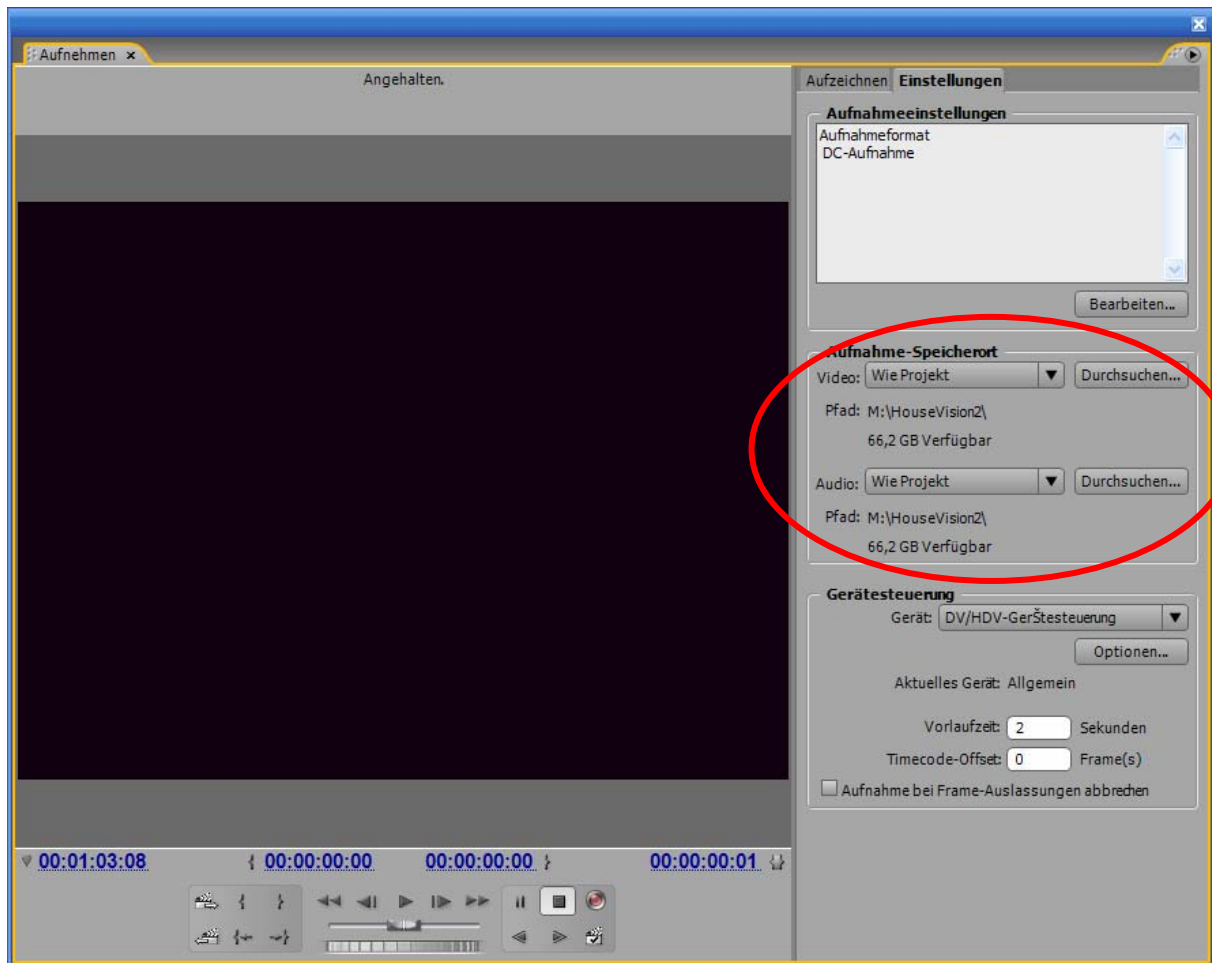
## RecMag Tipp

Die Kamera lässt sich beim Capturing auch über die Tastatur fernsteuern. Folgende Hotkeys sind dabei sehr hilfreich:

- S** – Stopp
- F** – schnelles Vorspulen
- R** – schnelles Zurückspulen
- G** – Aufnehmen
- ESC** – Aufnahme beenden

Bei den **Einstellungen** könnt ihr festlegen, wo das Material auf eurem PC gespeichert werden soll. Unter **Aufnahme-Speicherort** lässt sich bestimmen, in welchem Ordner was landet. Die Standardeinstellung ist **Wie Projekt** (s. Abbildung).

Stellt vor dem Captureprozess sicher, dass ihr genügend freien Speicherplatz habt, denn es ist nichts ärgerlicher, als bereits eine halbe Stunde aufgenommen zu haben, nur um festzustellen, dass ihr mangels Platz noch einmal von vorne beginnen müsst. Ihr könnt das Material zwar über mehrere Festplatten verteilen, dann müsst ihr allerdings aufpassen, wenn ihr in der Dateistruktur etwas verändert. Premiere findet die Dateien nach einem Transfer nicht mehr, fragt aber am Anfang einer Session nach dem neuen Speicherort.

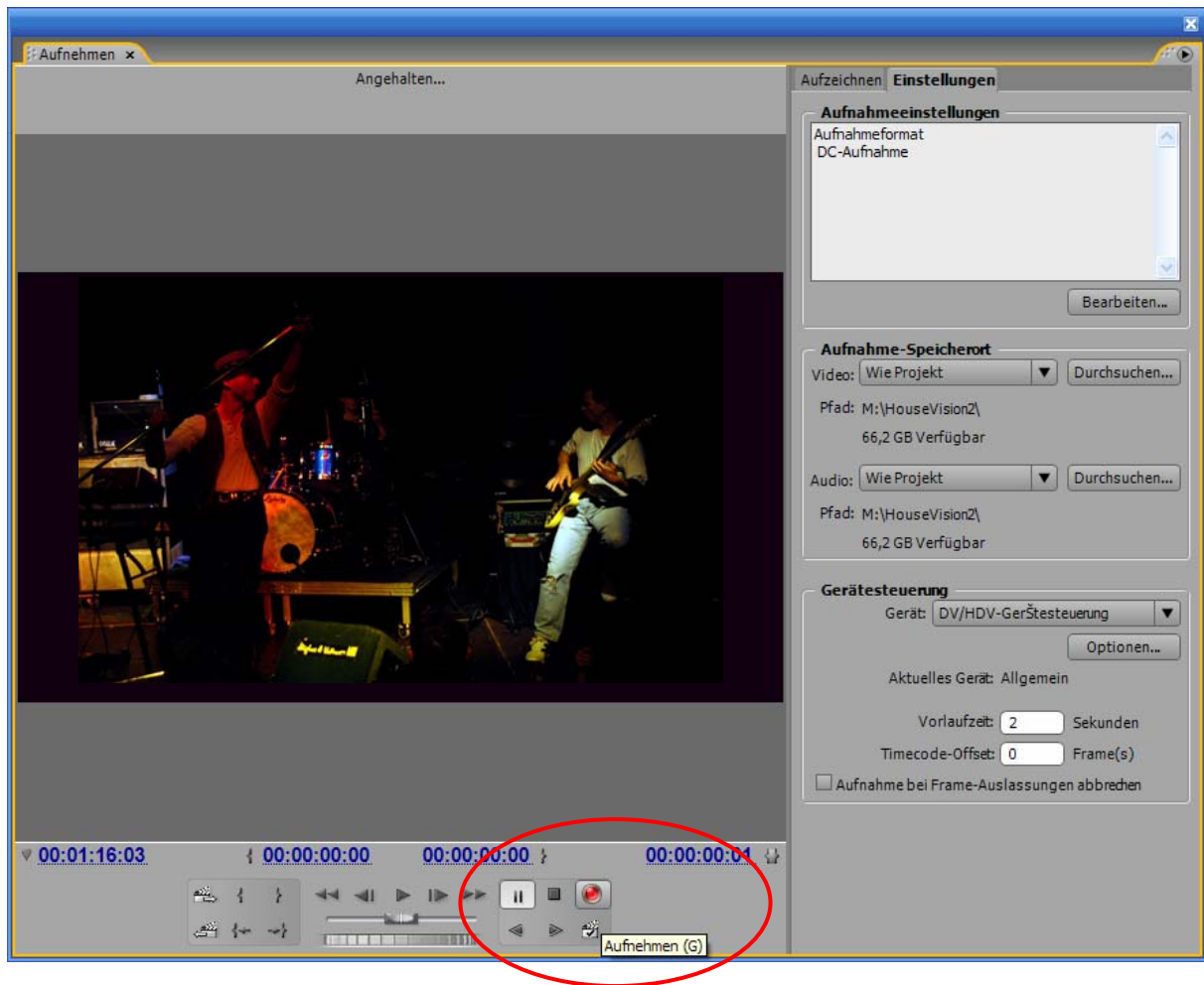


Wenn ihr alle Vorbereitungen getroffen habt und eure Kamera online ist, könnt ihr mit dem Abspielen durch Drücken der Leertaste beginnen. Im Fenster seht ihr dann das Video. Um es einzufangen müsst ihr auf den roten Button klicken oder die Taste **G** drücken (s. Tipp-Kasten weiter oben). Zum Beenden der Aufnahme klickt ihr auf den Stopp-Button oder drückt **Esc**. (Vorsicht! Nur einmal **Esc** drücken, sonst geht euch die Aufnahme verloren!)

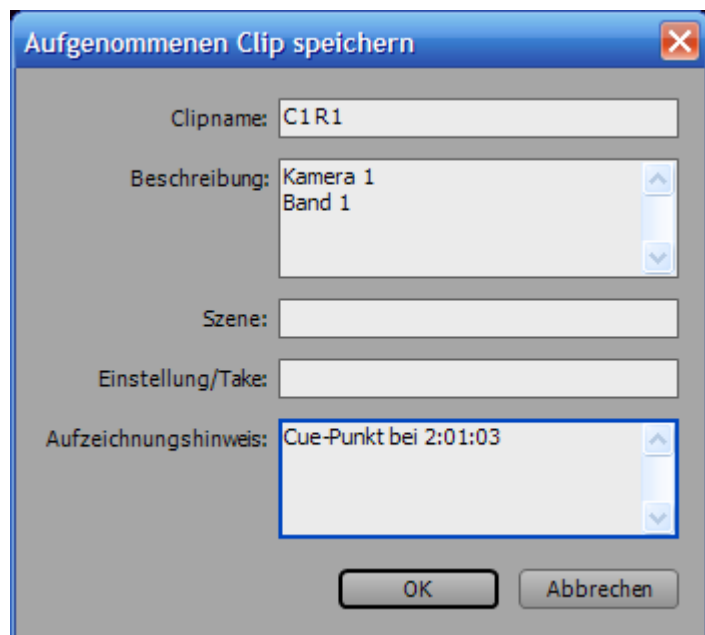
### RecMag Tipp

Nehmt bei Musikvideos immer das ganze Band auf, selbst wenn ihr nur einen Teil davon benötigt. Ihr könnt zum einen den Soundtrack nur dann verwenden, wenn er am Stück vorliegt und zum anderen könnt ihr aus anderen Takes eure „Patches“ (s. RecMag 01/2008) extrahieren.

Ganz wichtig ist, dass ihr schon bei der Aufnahme am Anfang von jedem Band bzw. DVD oder Karte jeweils ein Synchronisationssignal eingefügt habt und das dann beim Capturing auch übernehmt, sonst wird die nächste Phase sehr mühsam.



Nach einer erfolgreichen Aufnahme erscheint ein Fenster, in das ihr wichtige Informationen eintragen könnt. Am wichtigsten ist der Clip-Namen unter dem die Aufnahme im Projekt abgelegt wird. Ihr könnt hier „sprechende“ Namen vergeben, wie z.B. „Powergroove Totale“ oder Klassifizierungen, wie z.B. „C1 R1 T1“ was so viel bedeutet wie Kamera 1 (**C**amera), Band 1 (**R**eel), Szene1 (**S**cene), Aufnahme 1 (**T**ake). Letzters hat sich bei größeren Projekten bewährt, da ihr dadurch euer Material in einer Ablage schnell wiederfindet und nicht immer wieder im Vorschaumonitor nachsehen müsst, um was es sich handelt. Das spart enorm viel Zeit.



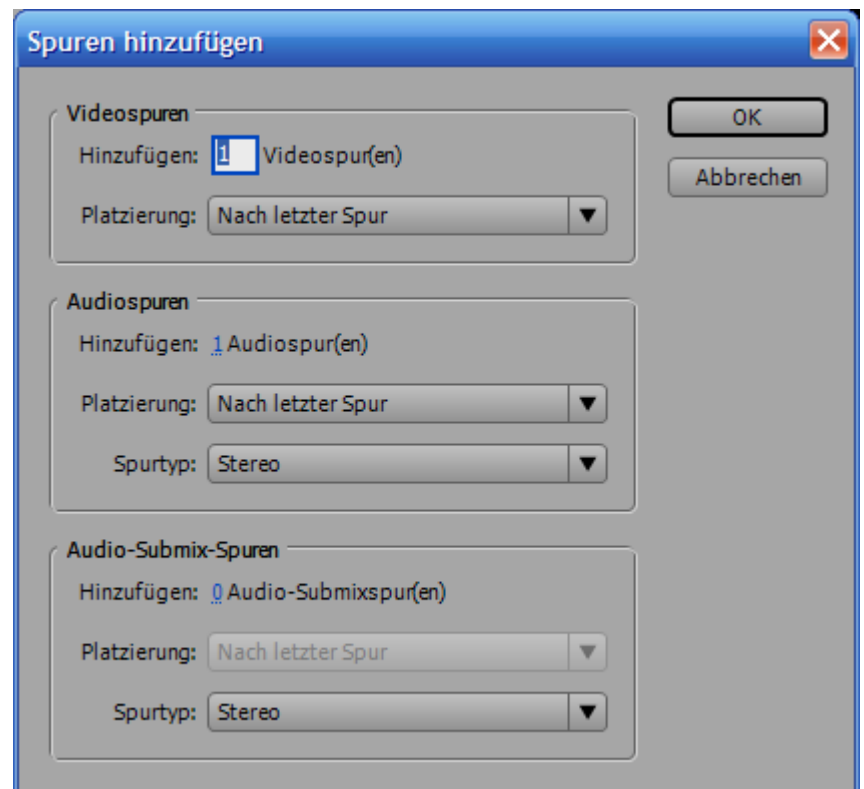
Nach dem Capture-Prozess steht euer Material im Projektfenster zur Verfügung, kann von dort aus in eine Timeline gezogen werden oder an anderer Stelle bearbeitet werden. Ihr könnt im Projektfenster übrigens auch gezielt nach einem Clip suchen (Strg+F), weshalb eine sinnvolle Namensgebung wichtig ist.

## Time To Rock'n'Roll! Multicam-Schnitt

Mit der Multicam-Option von Adobe Premiere Pro könnt ihr traumhaft schnell professionelle Ergebnisse erzielen. Ihr müsst euch allerdings gut auf die eigentlich Schnittphase vorbereiten. *Let's do it!*

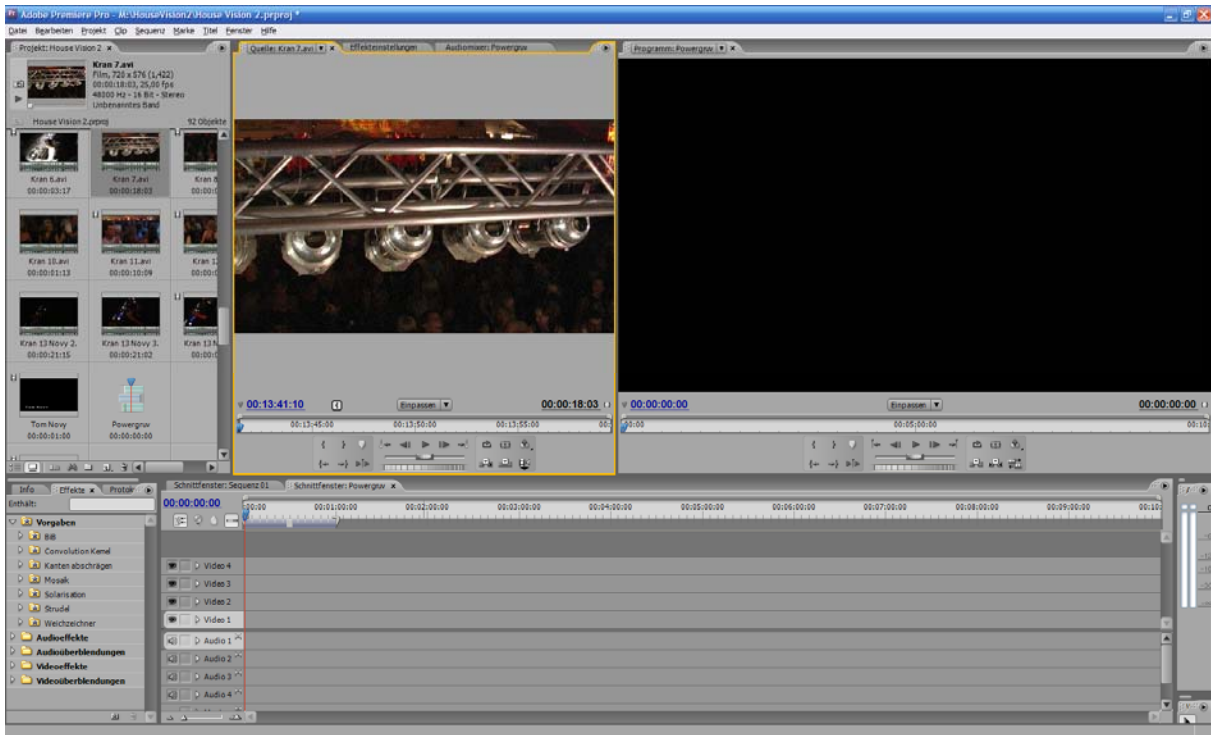
Legt zunächst eine neue Sequenz an (Datei > Neu > Sequenz). Nennt sie z.B. „Multicam-Basic-Tracks“, oder einfach nur „Basic 1“.

Falls in der Timeline noch nicht mindestens vier Video- und Audio-Spuren zur Verfügung stehen, solltet ihr sie als nächstes hinzufügen. Klickt dazu mit der rechten Maustaste auf die Beschriftung einer Spur in der Timeline und wählt aus dem Menü **Spuren hinzufügen** aus. Klickt im Fenster auf den OK-Button und schon habt ihr eure Spuren. Ihr könnt hier auch ruhig ein paar mehr Spuren anlegen, meistens braucht ihr sie schneller als ihr denkt.



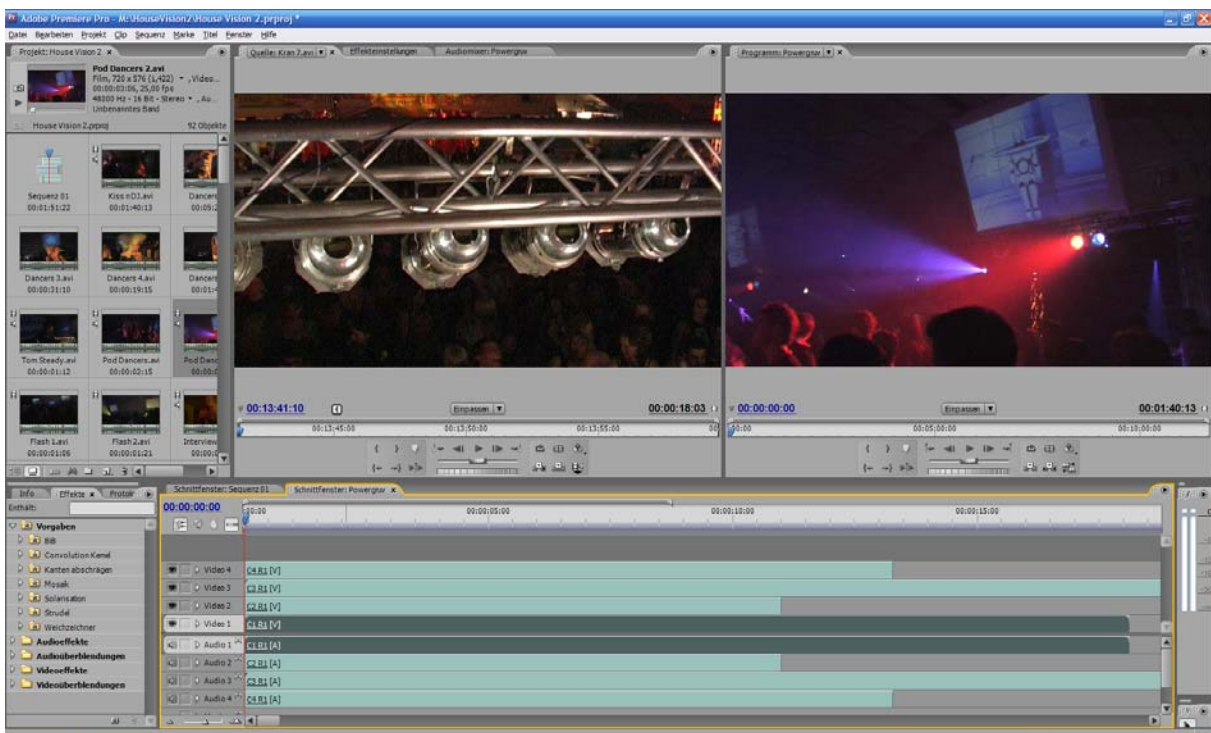
Nach dem Anlegen der Spuren könnt ihr eure Clips vorsondieren. Wenn ihr einen Clip im Projektfenster in den Vorschaumonitor zieht, könnt ihr ihn gleich abspielen und im Schnelldurchlauf durchsehen (s. folgende Abbildung)

Gefällt euch was ihr seht, übertragt ihr den Clip in die Timeline, z.B. auf Spur 1.

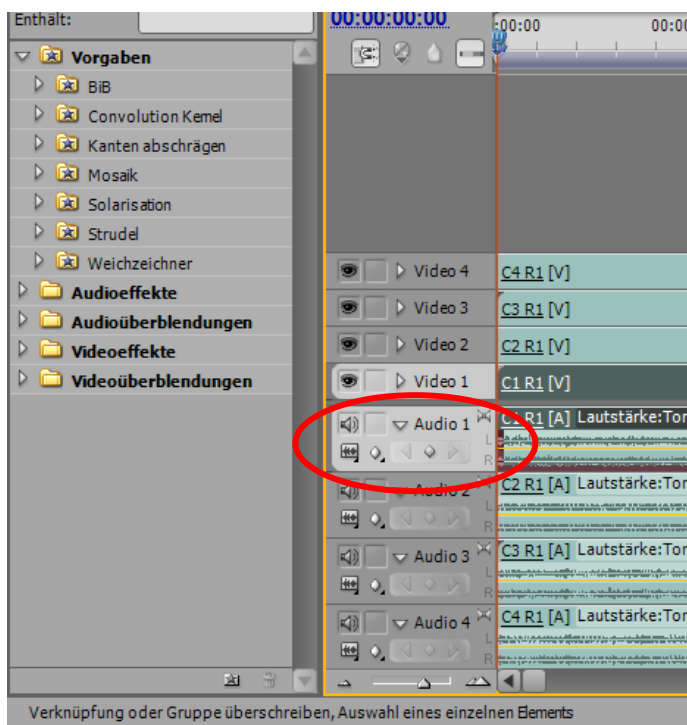
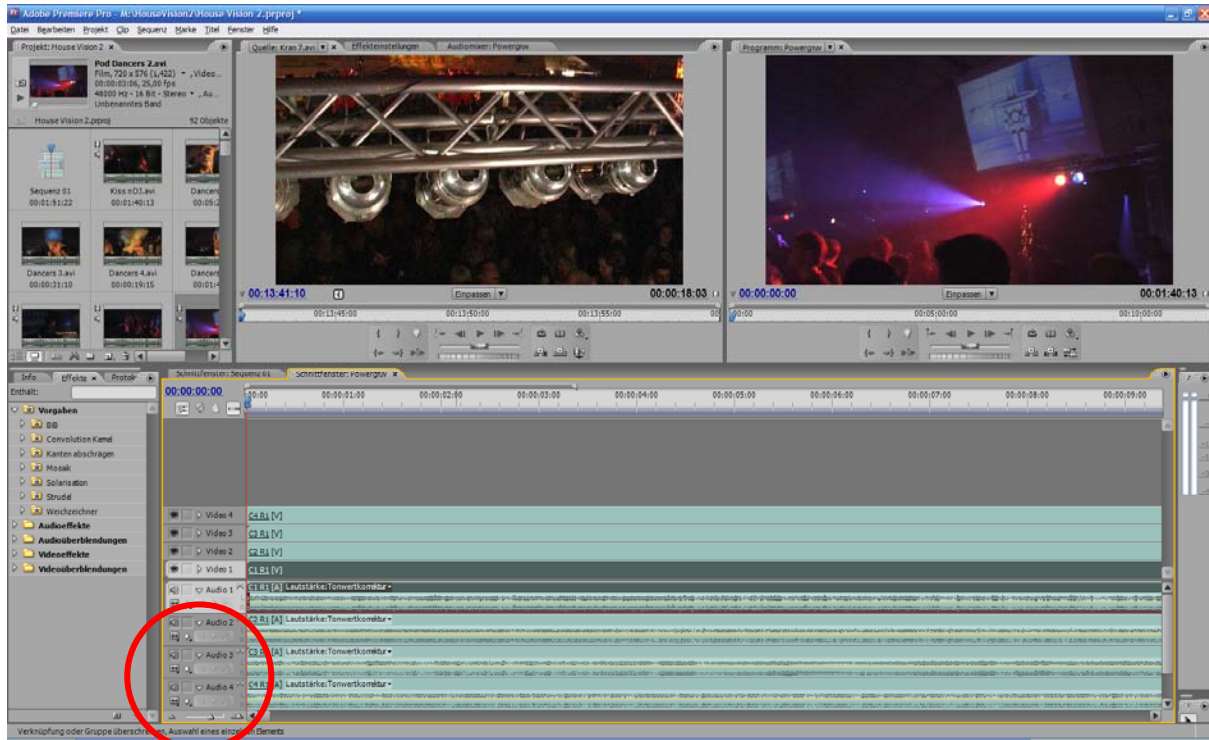


Wenn ihr alle zur Verfügung stehenden Clips übertragen habt, müsst ihr sie noch zu einander synchronisieren. Dafür gibt es drei Methoden. Am besten ist es natürlich, wenn ihr einen einheitlichen Timecode aufgezeichnet habt. Dann könnt ihr die Clips über die Synchronisieren-Funktion (Clip > synchronisieren) automatisch und perfekt synchronisieren.

Ohne Timecode geht es aber auch. Bedingung ist allerdings, dass ihr entweder im Bild oder im Ton ein brauchbares Cue-Signal aufgezeichnet habt.

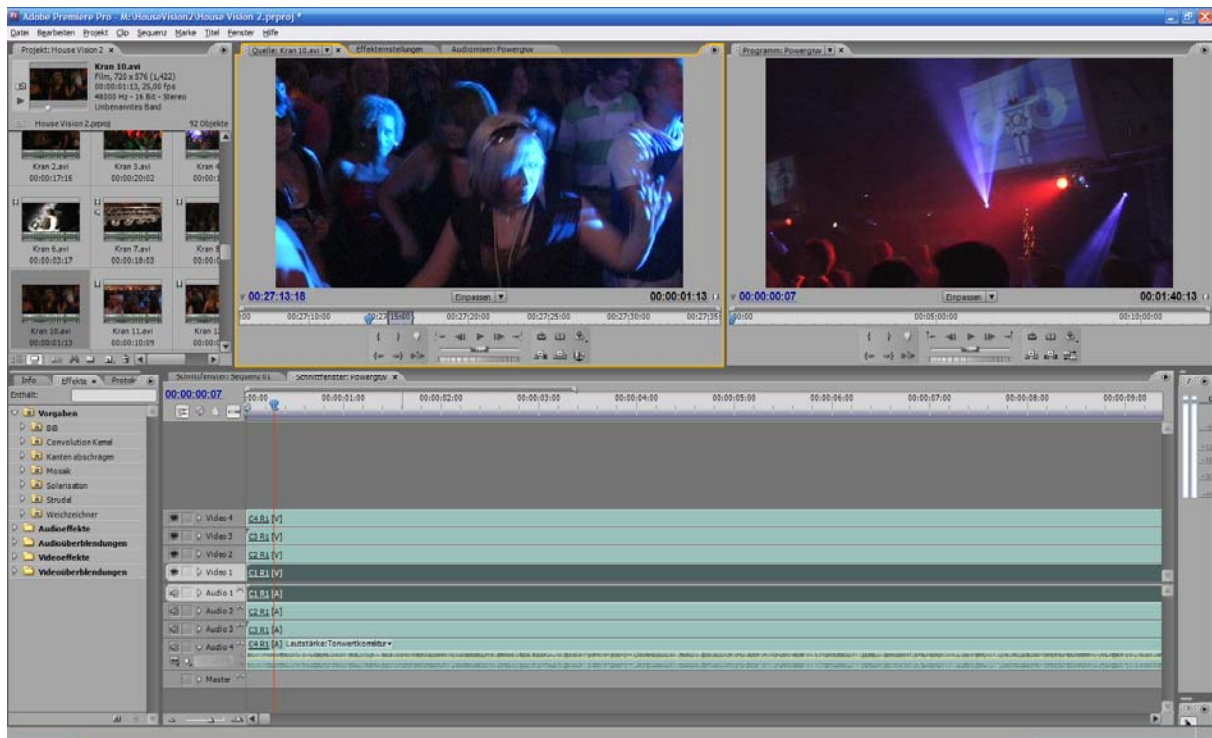


Wenn ihr euer Sync-Signal im Ton untergebracht habt, durch erzeugen eines Spikes z.B. mit einer Film-Klappe, dann müsst ihr die Wellenformansicht in den Audio-Spuren aktivieren (s. Markierung in der nachfolgenden Grafik) und die Spuransichten „aufklappen“ durch anklicken der Dreiecke hinter der Spurbezeichnung.

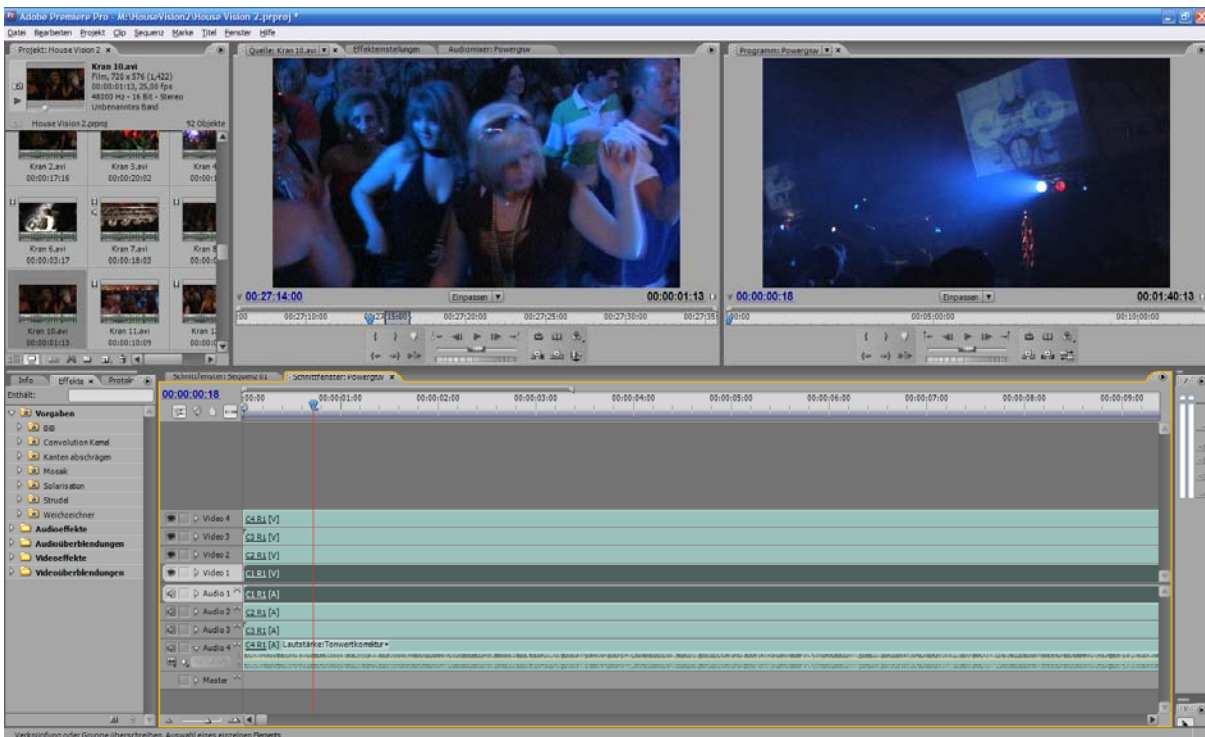


An dieser Stelle ist es noch wichtig, dass ihr die Audiospur aktiviert habt (erkennlich an dem Lautsprechersymbol im Kästchen links oben), und die Wellenformdarstellung bei jeder Audio-Spur aktiviert wurde (ersichtlich am Wellenformsymbol links unten). Falls das nicht der Fall ist, könnt ihr die Einstellung über das Menü vornehmen, das ihr mit einem Rechtsklick zu sehen bekommt.

Die jeweiligen Clips müsst ihr jetzt in der Timeline so verschieben, dass sich die Darstellungen in den Wellenfomen gleichen. Drückt die Leertaste und spielt den Clip ab, dann habt ihr auch die akustische Kontrolle.



Wenn ihr eine Lightshow mit aufgezeichnet habt, oder mit einem Fotoblink ein Signal gesetzt habt, müsst ihr nach diesem Signal in den Video-Spuren suchen. In den in den folgenden beiden Abbildungen dargestellten Beispielen seht ihr im ersten Bild im linken Monitorfenster eine Reihe von tanzenden Fans, die im zweiten Bild vom blau strahlenden Moving-Head von vorne gestreift werden. Die Fans im Hintergrund sind ein Frame lang deutlich zu erkennen. Das wäre ein möglicher Cue-Punkt, der mit den anderen zur Deckung gebracht werden muss.



Hat die Synchronisation geklappt, könnt ihr theoretisch bereits mit dem Multicam-Schnitt loslegen. Es empfiehlt sich allerdings in dieser Phase alle notwendigen Filter zu setzen, da das später nicht mehr so einfach möglich ist.

Nehmen wir an, eine Kamera hat den Weißabgleich vergessen und die Bilder haben einen extremen Rotstich. Den solltet ihr in dieser Phase mit dem entsprechenden Filter korrigieren und gleich berechnen lassen. Das kann bei einem langen Clip u.U. zwar etwas dauern, aber eine nachträgliche Bearbeitung wäre sehr viel umständlicher und extrem Zeitraubend.

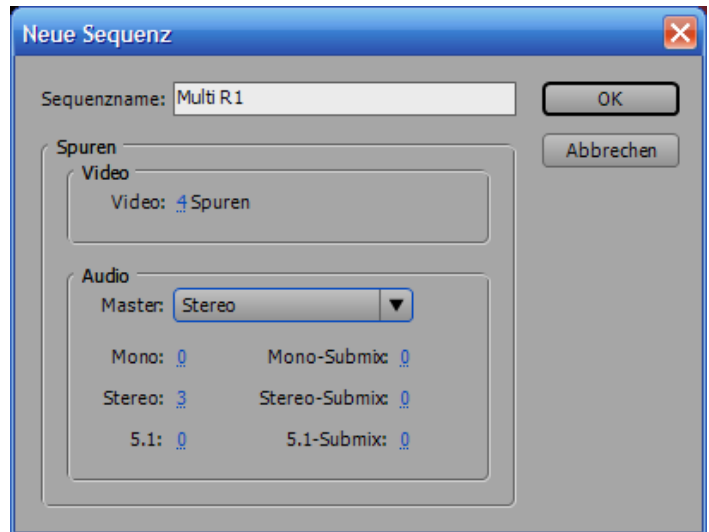
### RecMag Tipp

Der Multicam-Schnitt eignet sich auch für Material, das nicht synchron zueinander läuft. Ihr könnt z.B. Visuals oder Fantasie-Szenen auf eine Spur legen und nach Belieben mit den Band-Aufnahmen mischen. Der große Vorteil liegt in der Möglichkeit das Material nach dem Rhythmus der Musik schneiden zu können. Ihr könnt die Bilder auch ganz intuitiv einfließen lassen, um eine mittlerweile für jeden Zuschauer schon gewohnte Clip-Ästhetik zu erzeugen. Der Multicam-Schnitt gibt euch viele Möglichkeiten an die Hand um kreativ zu werden. Nutzt sie zu eurem Vorteil.

Nach der Synchronisation der Spuren müsst ihr eine neue Sequenz anlegen (Datei > Neu > Sequenz), oder durch Anklicken des entsprechenden Symbols unten im Projektfenster eine neue Sequenz erzeugen.

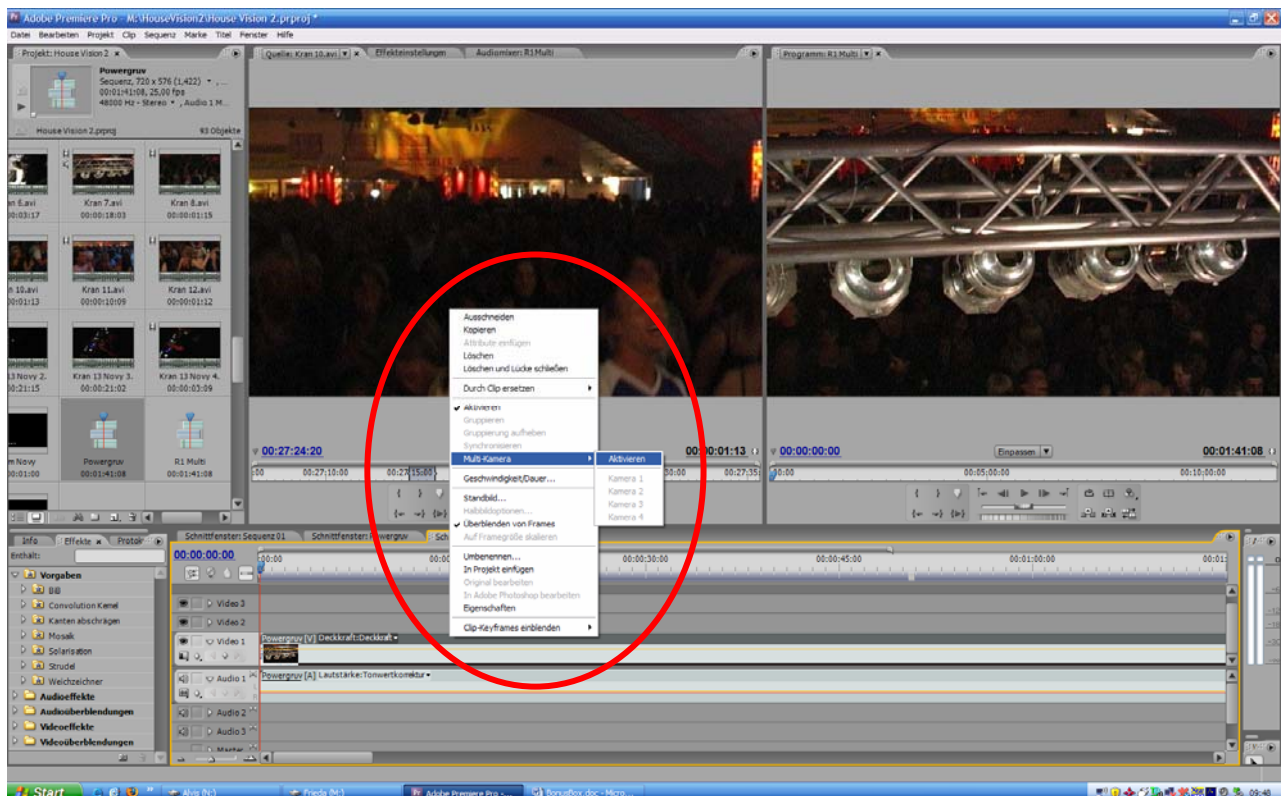


Gibt der Sequenz einen sinnvollen Namen, wie z.B. Multicam R1. Zunächst dürften 4 Video- und 3 Audio-Spuren ausreichen. Ihr könnt sie zu einem späteren Zeitpunkt immer noch erweitern (s.o.). Zieht die Sequenz mit den gerade synchronisierten Einzelspuren aus eurem Projektfenster in die Timeline.

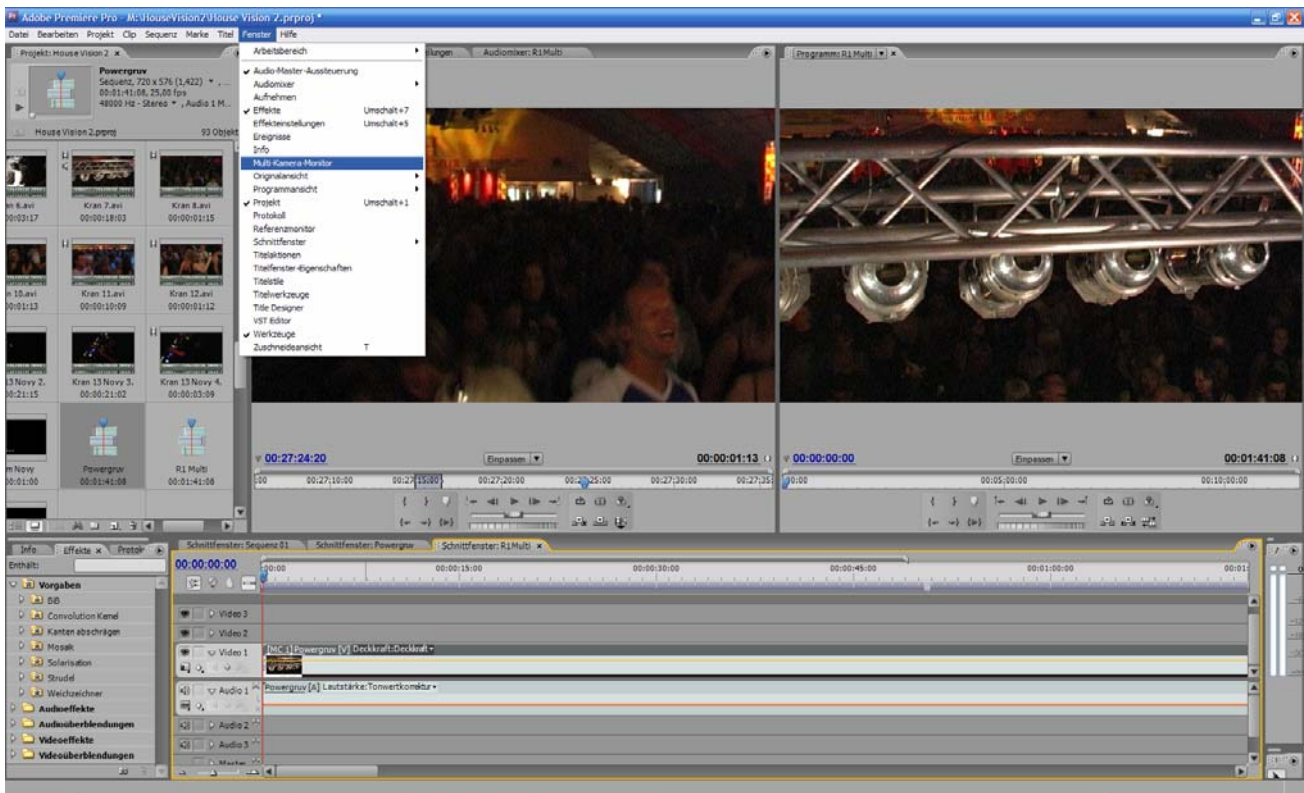


Wenn ihr jetzt den Clip abspielt, seht die Ansicht von nur einer Kamera im Vorschaufenster. Um das zu ändern, müsst ihr für die Sequenz den Multicam-Modus aktivieren.

Mit einem Rechtsklick auf die Sequenz in der Timeline bekommt ihr ein Kontextmenü, aus dem ihr den Punkt **Multi Kamera > Aktivieren** auswählen könnt. Damit schaltet ihr eure Sequenz für den Multicam-Modus scharf. Diesen Schritt dürft ihr auf keinen Fall vergessen, sonst seht ihr immer nur einen Clip im Vorschaufenster!



Jetzt noch schnell den Multicam-Monitor aufrufen und schon kann der Spaß losgehen (Fenster > Multikamera Monitor).

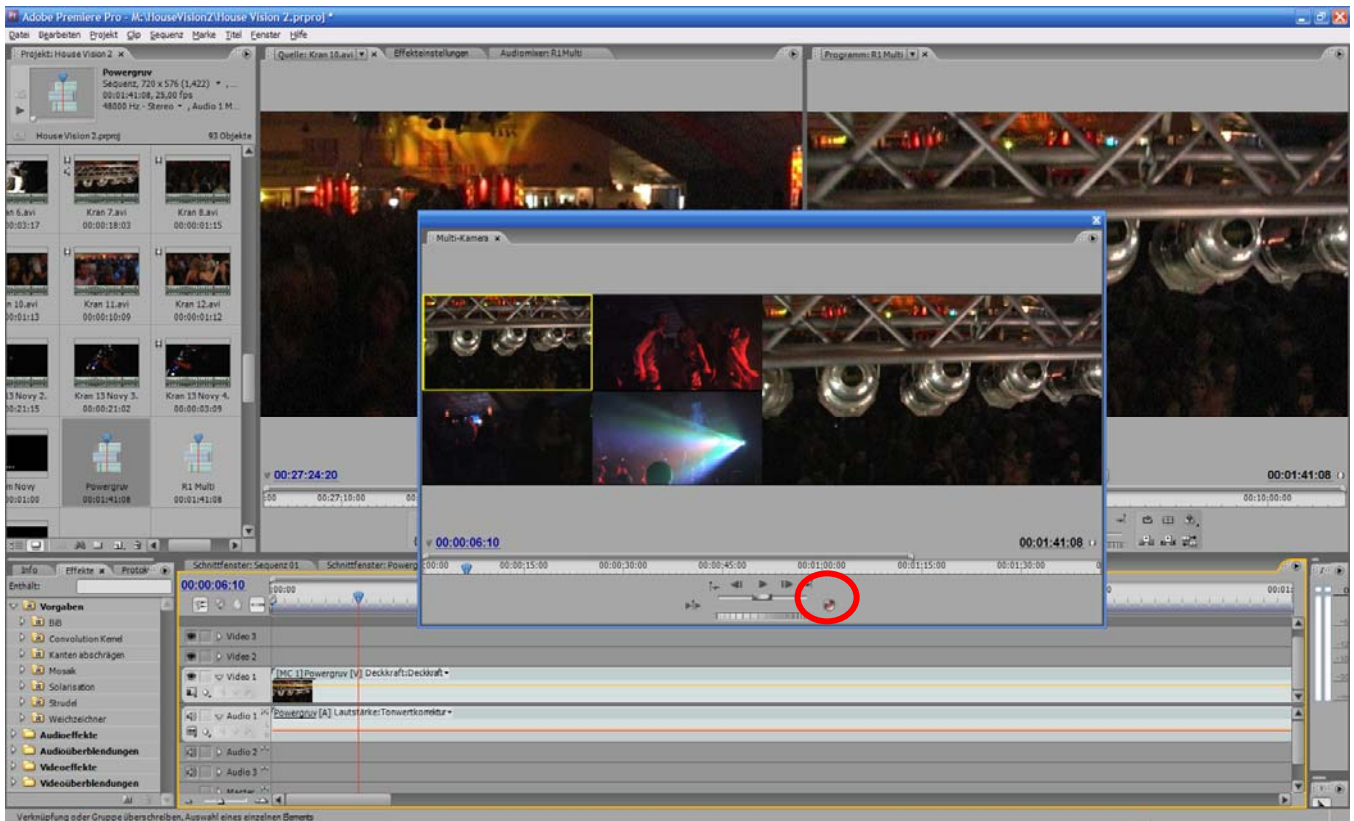


## RecMag Tipp

Der Multikamera-Monitor lässt sich zwar skalieren, d.h. ihr könnt das Fenster größer ziehen und bekommt damit auch eure Clips größer angezeigt, das Umrechnen der Bildinformation kostet aber Rechnerpower. Es empfiehlt sich daher das Fenster nicht zu verändern und mit den Standardeinstellungen zu arbeiten, um ruckelnde oder gar stockende Clips zu vermeiden. Sollte es auch ohne Skalierung ruckeln, reicht eure Rechnerpower für den Multicam-Modus leider nicht aus. Vor dem Abspielen solltet ihr auf jeden Fall alle anderen Anwendungen auf eurem Rechner schließen.

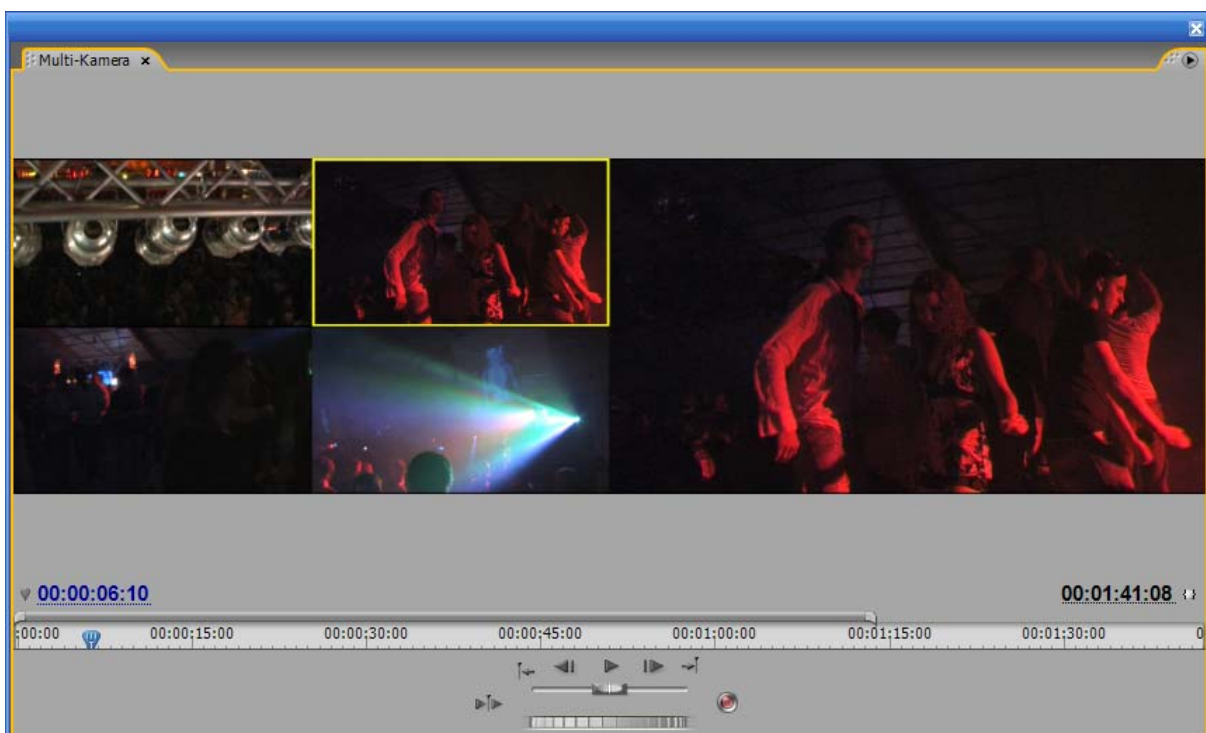
Im Multikamera-Fenster seht ihr auf der linken Seite eure Clips und auf der rechten Seite im großen Fenster das Ergebnis eurer „Regiearbeit“.

Die gelbe Umrandung signalisiert den aktiven Clip. Durch anklicken einer Kameraansicht wechselt ihr die Kamera. Das Ergebnis seht ihr sofort im Monitor. Ihr könnt zwar mit der Maus arbeiten, auf die Dauer ist das aber etwas anstrengend. Richtig professionell arbeiten lässt es sich mit den entsprechenden Hotkeys. Dazu müsst ihr die Keys in der Tastaturanpassung definieren (am besten 1,2,3,4). Damit könnt ihr traumhaft einfach Bildregie führen.



Um eure Regiearbeit aufzuzeichnen, müsst ihr den roten Aufnahmebutton anklicken. Ihr könnt den Prozess an jeder beliebigen Stelle unterbrechen. Es empfiehlt sich aber den ganzen Clip in einem Stück zu bearbeiten. Der Prozess lässt sich beliebig oft wiederholen (Strg+Z macht alles rückgängig).

In der folgenden Abbildung ist Kamera 2 aktiv.

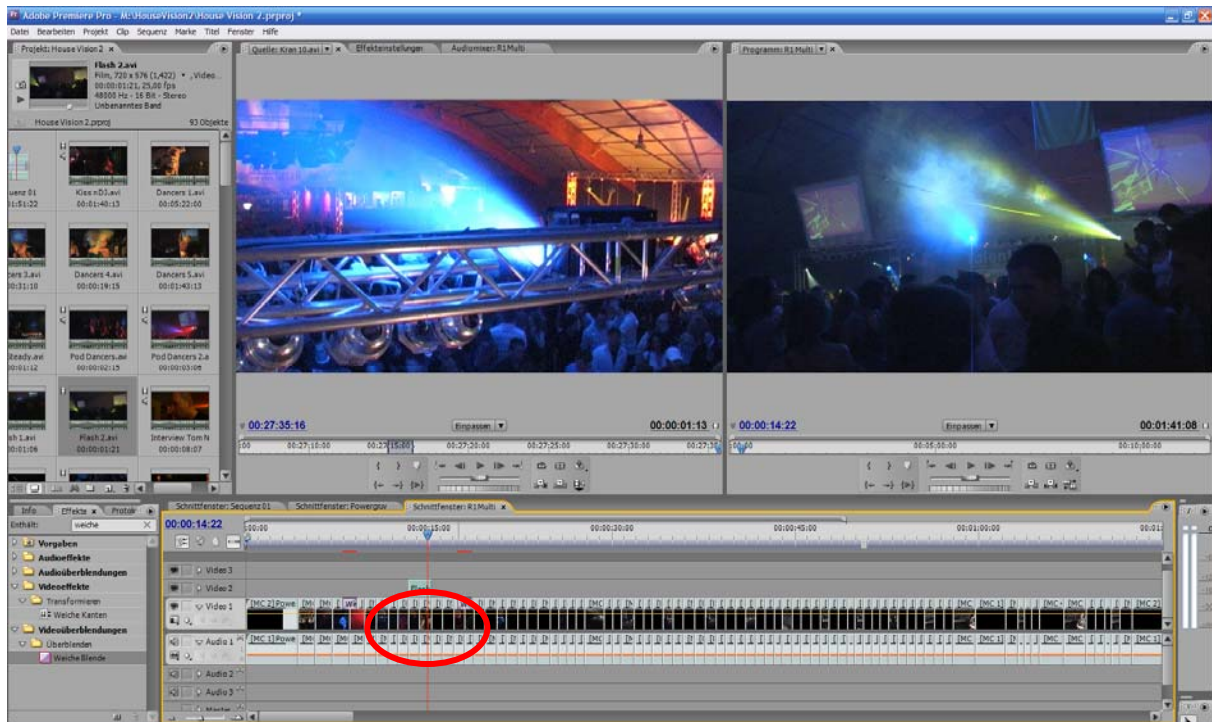




Nach dem Multikamera-Schnitt und dem Schließen des Multikamera-Fensters seht ihr das Ergebnis in der Timeline. Alle Schnitte wurden auf die Sequenz übertragen und sie können somit nachträglich bequem bearbeitet werden. Ist euch z.B. ein Schnitt zu kurz geraten, könnt ihr ihn wie gewohnt durch ziehen der Ränder länger machen. Vorsicht ist nur beim Verschieben eines Segments angebracht, damit die Synchronität nicht verloren geht. Ihr könnt an den Schnitten auch Blenden einsetzen und natürlich auch an beliebigen Stellen Effekte verwenden (einfach eine Blende aus dem Effekt-Fenster auswählen und per Drag&Drop auf die „Schnittstelle“ legen und das Ergebnis bestaunen). In der Abbildung oben könnt ihr gut erkennen, wie effektiv der Multikamera-Schnitt ist. Um so viele Schnitte in Echtzeit über mehrere Spuren hinzubekommen, wäre man selbst bei einem Clip von nur einer Minute mindestens eine Stunde, eher zwei Stunden beschäftigt. So viele Schnitte nach der Musik wären ansonsten eine Tortur.

### RecMag Tipp

**Der Schnitt auf die Musik ist eine Stärke des Multicam-Features. Ihr müsst aber nicht zwangsweise auf den Rhythmus schneiden, im Gegenteil. Moderne Musik-Videos sind ganz selten so geschnitten. Vieles wirkt wesentlich cooler, wenn ihr die Bilder langsam wechselt, dabei aber einen eigenen regelmäßigen Rhythmus einhaltet. Ihr solltet dabei allerdings nicht beide Methoden mischen, den das Endergebnis würde nicht sonderlich professionell wirken.**



Um euren Edit abzurunden, könnt ihr in der letzten Bildbearbeitungsphase „Patches“ einfügen, d.h. über nicht so gelungene Stellen Material mit neutralem Inhalt legen, z.B. die Nahansicht einer Gitarre oder Publikums-Shots (s. Recording Magazin 1/08).

Da die Tonspur ebenfalls geschnitten wurde, entfernt ihr sie am besten vollständig (nachdem ihr über das Kontextmenü zur Sequenz die Verbindung von Audio und Video aufgehoben habt) und übernehmt eine Tonspur aus der Basiszusammenstellung durch Kopieren in die Zwischenablage (Strg+C) und Einfügen in das Schnittfenster (Strg+V) an der entsprechenden Stelle. Wenn ihr euch die Mühe nicht machen wollt die alte Audio-Spur zu löschen, dann könnt ihr einfach das Lautsprechersymbol an der Seite der Spur in der Timeline anklicken und damit die Spur deaktivieren. Die Spur oder die Spuren aus der Basiszusammenstellung könnt ihr darunter einfügen.

## RecMag Tipp

Beim Aufnehmen des Soundtracks einer Live-Performance verwendet ihr am besten einen Mehrspurrecorder. Ihr könnt aber auch eine Kamera direkt an den FOH-Mischer anschließen und damit ein direktes und relativ „trockenes“ Signal aufzeichnen. Es empfiehlt sich allerdings dann die Vocals vom Instrumentalen zu trennen, damit ihr den Soundtrack später noch gezielt optimieren könnt. Ihr solltet auf jeden Fall darauf achten, dass auch die anderen Kameras ein sauberes Signal einfangen und am besten mit zusätzlichen Stereo- oder Surround-Mikros arbeiten. Außer zur Synchronisation benötigt ihr diese Signale auch um die „Atmos“, und den Raumklang einzufangen. Mehr zum Thema „Sound bei einem Live-Video“ findet ihr in einer der nächsten Ausgaben des Recording Magazins.