

# Hilfe zu Adobe® Speedgrade™ CC

*Einige Links führen unter Umständen zu englischsprachigen Inhalten.*

**Juni 2014**



# Neue Funktionen

# Überblick über die neuen Funktionen

## SpeedGrade CC Version 2014

Diese Version von Adobe SpeedGrade CC bietet eine bessere Integration in Premiere Pro mit einem verbesserten Direct-Link-Workflow, Masterclip-Effekten und vielen weiteren Verbesserungen.

Nachfolgend werden die neuen Funktionen kurz vorgestellt und Links aufgeführt, unter denen Sie weitere Informationen erhalten.

### Neue und geänderte Funktionen

[Video: Überblick über die neuen Funktionen](#)

[Verbesserter Direct-Link-Workflow](#)

[Masterclip-Effekte](#)

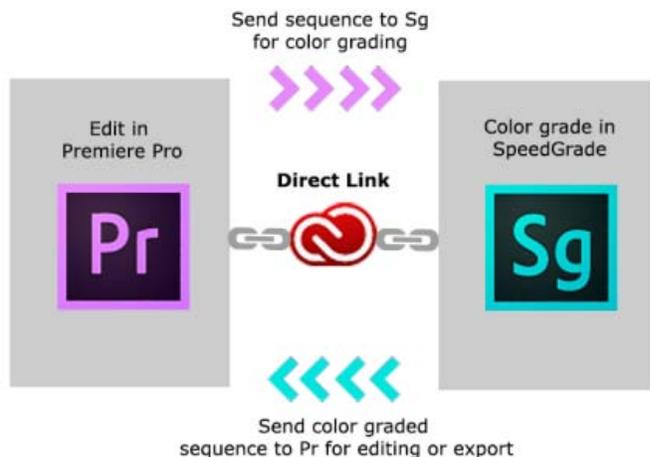
[Übertragungsstandards](#)

[Verbesserungen der Benutzeroberfläche](#)

[Weitere Änderungen](#)

### Verbesserter Direct-Link-Workflow

[Nach oben](#)



Mit der verbesserten Direct Link-Integration zwischen Premiere Pro und SpeedGrade können Farbkorrekturen einfacher und flexibler als zuvor vorgenommen werden.

#### Sichtbarkeit von Spuren

Sie können Titel im Direct-Link-Modus in SpeedGrade aktivieren/deaktivieren, indem Sie auf das Augensymbol  links neben jedem Titel klicken.

#### Aktivieren/Deaktivieren von Lumetri-Effekten in SpeedGrade

Früher mussten Sie bei Direct Link den Lumetri-Effekt in Premiere Pro aktivieren, bevor Sie das Projekt an SpeedGrade sendeten. Nun können Sie Lumetri-Effekte in SpeedGrade ein- oder ausschalten, ohne zu Premiere Pro zurückkehren zu müssen, um diese Einstellungen zu ändern.

Bei einem ausgewählten Klipp oder Schlüsselbild können Sie AN/AUS-Lumetri-Effekte für einen Stapel der gesamten Ebene im Bedienfeld „Suchen in einem Klicken drehen.

#### Verbesserte Leistung

Zusätzlich zu diesen Verbesserungen wurde eine Gesamtleistungssteigerung erzielt, wenn Sie SpeedGrade im Direct-Link-Modus verwenden, besonders bei der Abstufung und Wiedergabe.

 Weitere Informationen zum Verwenden von Direct-Link finden Sie unter [Direct-Link-Workflow zwischen Premiere Pro und SpeedGrade](#).

### Masterclip-Effekte

[Nach oben](#)

Die neue Masterclip-Effekte-Funktion in Premiere Pro ist auch aus SpeedGrade verfügbar.

Mit Masterclip-Effekten können Sie Projekte in SpeedGrade oder im Direct-Link-Modus intuitiv farblich abstufen.

Wenn Sie in SpeedGrade Farbkorrekturen auf einen Masterclip anwenden, werden die Änderungen automatisch auf alle in Sequenzen verwendeten Bereiche des Masterclips angewendet.

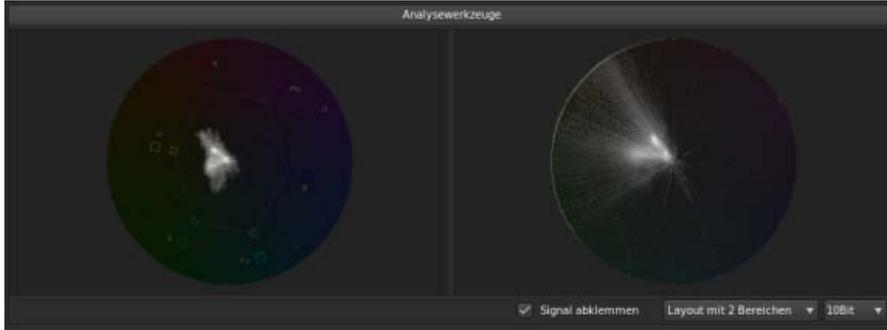
Wenn Sie Looks szenen- bzw. projektübergreifend auf mehrere Clips anwenden möchten, können Sie Farbanpassungen an einem Masterclip vornehmen und müssen nicht alle Clips einzeln anpassen.

 Weitere Informationen zur Verwendung von Masterclips finden Sie unter [Verwenden von Masterclip-Effekten in SpeedGrade](#).

---

## Übertragungsstandards

[Nach oben](#)



L: YUV-Vectorscope R: HLS-Vectorscope

### Neuer YUV-Vectorscope

SpeedGrade unterstützt jetzt erweiterte Standard-Scopes für die Übertragung, die feste Skalen zur Darstellung von Bildinformationen verwenden.

Der neue YUV-Vectorscope in SpeedGrade verwendet den vertrauenswürdigeren YUV-Farbbereich, der Farbziele zur intuitiveren Anzeige der Pixel-Verteilung in Ihren Bildern enthält. HLS Vectorscope (Farbton, Helligkeit, Sättigung) sind weiterhin verfügbar.

### Abklemmen von Bereichen

Das neue Kontrollkästchen Signal beschränken im Bereich Analysewerkzeuge beschränkt den Anzeigebereich auf den sichtbaren Bereich. Diese Einstellung ist standardmäßig ausgewählt, und Sie können hier einen Wert von 0-100 anzeigen. Wenn Sie sehen möchten, wie sehr das Signal übersteuert wird, müssen Sie das Kontrollkästchen Signal beschränken deaktivieren.

### Verbesserte Luminanz-Wellenform

Die Luminanz-Wellenform in SpeedGrade zeigt Bildinformationen nun auf die gleiche Weise an, wie die Luminanz-Wellenform in Premiere Pro angezeigt wird.

 Weitere Informationen finden Sie unter [Bildanalysewerkzeuge](#).

---

## Verbesserungen der Benutzeroberfläche

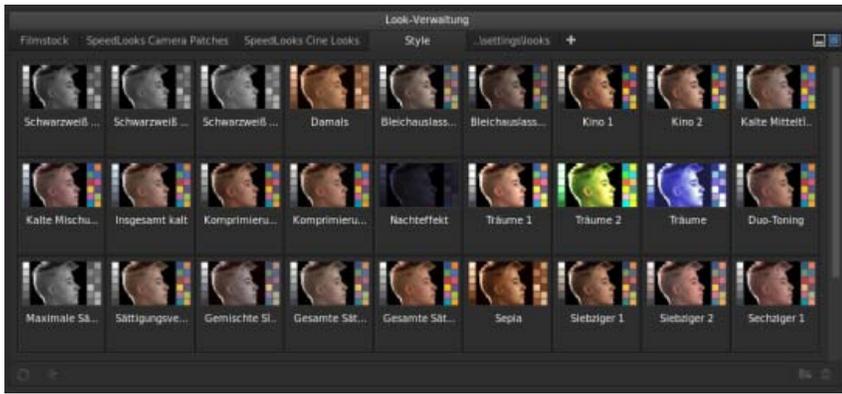
[Nach oben](#)

### Umgestalteter Look-Manager

Im verbesserten Look-Manager ist das Verwalten von Look-Vorgaben und benutzerdefinierten Look-Bibliotheken in SpeedGrade einfacher.

Anzeige-Vorgaben einschließlich Filmmaterial-Emulationen, SpeedLooks-Kamerapatches und Cine Looks sowie Stil-Vorlagen wurden umstrukturiert, damit Sie sie schneller finden können.

Es ist nun nicht mehr möglich, SpeedGrade-Anzeigevorlagen aus Versehen zu löschen. Von Ihnen erstellte benutzerdefinierte Anzeigen werden automatisch in einem anderen Ordner gespeichert. Sie können außerdem neue Registerkarten hinzufügen, um Ihre Anzeigen an einem beliebigen Speicherort auf Ihrem System zu speichern.



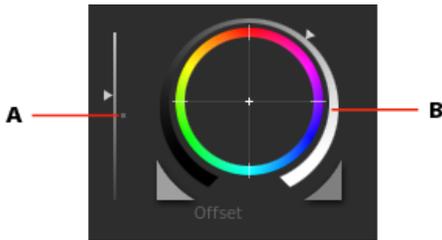
Umgestalteter Look-Manager

### Vertikale Schiebereglerleisten zur Luminanz-Steuerung

SpeedGrade bietet zusätzlich zur vorhandenen Luminanz-Kreisskala im Bereich Anzeige eine neue vertikale Schiebereglerleiste.

Sie können Luminanzwerte des Schattens und Mitteltons des Bilds steuern und Bereiche mit dem Farbrad oder der neuen vertikalen Schiebereglerleiste hervorheben.

Sie können beide Steuerelemente verwenden, die Schiebereglerleiste ist jedoch auf Tablet-Geräten einfacher zu bedienen. Zur Einstellung der Farbintensität oder Farbe können Sie wie zuvor den Punkt auf der Achse auf dem Farbrad verschieben.



Zwei Möglichkeiten zum Einstellen der Luminanz:

**A.** Vertikaler Regler **B.** Äußeres Steuerelement auf dem Farbrad

## Weitere Änderungen

[Nach oben](#)

### Neue SpeedLooks

In dieser Version wurden dem SpeedLook-Paket neue SpeedLooks hinzugefügt, durch die Ihnen mehr sofort nutzbare kreative Looks zur Verfügung stehen.

Wenn Sie SpeedLooks gemeinsam mit Kamera-Patches verwenden, erhalten Sie ein konsistenteres Farbkorrekturergebnis bei Filmmaterial, das mit verschiedenen Kameras aufgenommen wurde.

SpeedLooks und Kamera-Patches sind auf eigenen Registerkarten im Anzeige-Manager verfügbar.

### Tastaturbefehle für die Wiedergabe entsprechen Premiere Pro

Für eine nahtlosere Bearbeitung und Farbkorrektur verwendet SpeedGrade jetzt dieselben Tastaturbefehle für die Wiedergabe, die Sie aus Premiere Pro kennen.

Ähnlich wie in Premiere Pro können Sie für die Wiedergabe der Clips drei Shuttle-Tastaturbefehle (J-K-L) verwenden.

Ergebnis	Windows	Mac
Shuttle - links	J	J
Shuttle - rechts	L	L
Shuttle - langsam links	Umschalt+J	Umschalt+J
Shuttle - langsam rechts	Umschalt+L	Umschalt+L
Shuttle - Stopp	K	K

Sie können außerdem die NACH-OBEN- und NACH-UNTEN-Taste verwenden, um zum vorherigen oder nächsten Clip in der Zeitleiste zu

wechseln.

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

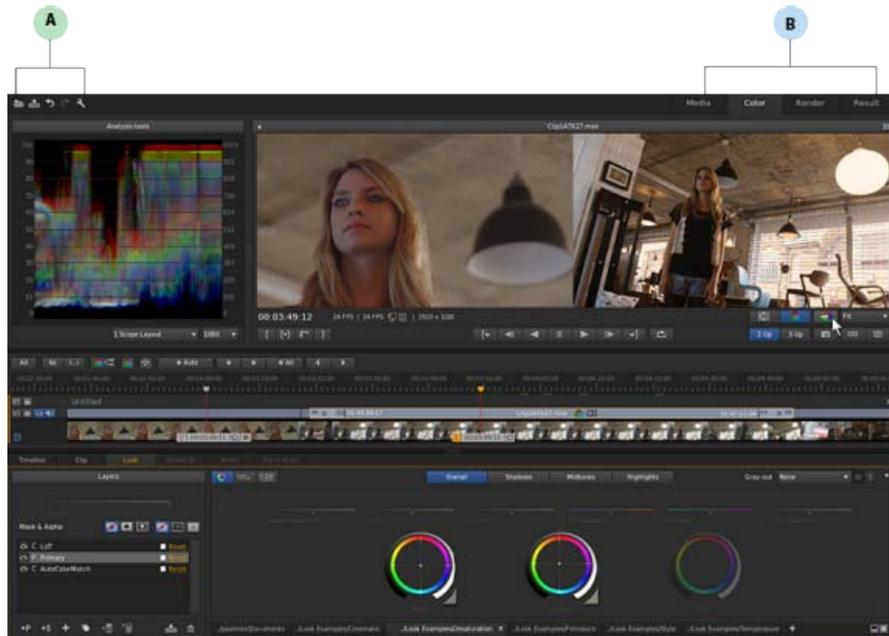
# Erste Schritte

Arbeitsbereich

# SpeedGrade-Arbeitsbereich

Der Arbeitsbereich von Adobe SpeedGrade wurde an das Bildschirmlayout von Adobe Premiere Pro angeglichen. Die Elemente der Benutzeroberfläche wie der Medienbrowser befinden sich jetzt an vertrauten Stellen, Autofit-Monitor und Look-Manager wurden neu gestaltet und Bedienfelder für Farbkorrektur und Maskierung wurden integriert.

Die Benutzeroberfläche enthält eine Hauptsymboleiste sowie Registerkarten, die sich rechts oben im Bildschirm befinden. Die Registerkarten befinden sich in der Reihenfolge des SpeedGrade-Arbeitsablaufs: Suchen der Medien, Korrigieren, Rendern, Prüfen der Ausgabe.

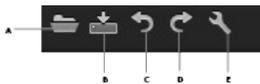


A. Hauptsymboleiste B. Registerkarten für jeden Schritt im Arbeitsablauf

## Hauptsymboleiste

[Nach oben](#)

Symbole für „Öffnen“, „Speichern“, „Wiederherstellen“ und „Rückgängig“ sind in der Hauptsymboleiste im Arbeitsbereich verfügbar.



Hauptsymboleiste

A. Öffnen B. Speichern C. Rückgängig D. Wiederherstellen E. Voreinstellungen

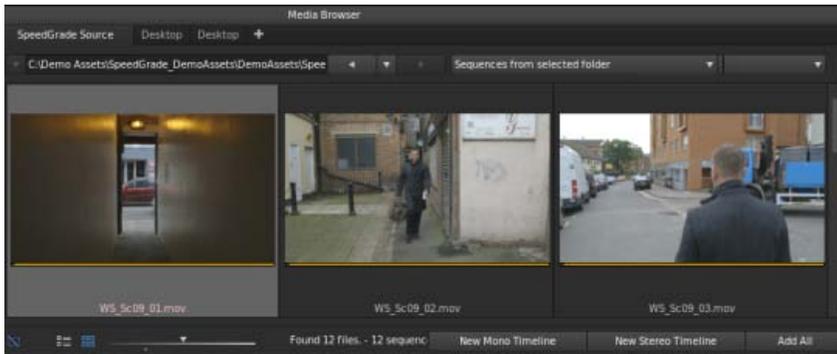
Voreinstellungen werden über ein Popup-Dialogfeld festgelegt, wenn Sie in der Hauptsymboleiste auf das Symbol „Voreinstellungen“ klicken.

## Registerkarte „Medien“

[Nach oben](#)

Klicken Sie auf die Registerkarte Medien, um den neuen Medienbrowser zu starten. Der Medienbrowser, der zuvor als Desktop-Ansicht bezeichnet wurde, ist die Hauptoberfläche für das Durchsuchen, Finden und Laden von Elementen. Miniaturen der Dateien in der Desktop-Ansicht werden im Medienbrowser angezeigt.

Sie können die Größe der Miniaturen mit dem Schieberegler anpassen und innerhalb der Miniatur eine schnelle Vorschau des Videoclips anzeigen.



Medienbrowser

## Registerkarte „Farbe“

[Nach oben](#)

Klicken Sie auf die Registerkarte Farbe, um das Monitorfenster und das Analysewerkzeuge-Bedienfeld anzuzeigen.

Im Monitorfenster können Sie Ihr Filmmaterial mit der intuitiven Benutzeroberfläche schnell skalieren, Aufnahmen abgleichen und Farbkorrekturen hinzufügen. Die Größe des Monitorfensters wird automatisch an das Bild angepasst. Sie können nach Bedarf ein- und auszoomen.

Im Analysewerkzeuge-Bedienfeld sind die in SpeedGrade verfügbaren Bildanalyse-Werkzeuge gruppiert. Um das Analysewerkzeuge-Bedienfeld anzuzeigen, klicken Sie auf den Pfeil in der linken oberen Ecke des Monitorfensters.



Monitorfenster

## Registerkarte „Rendern“

[Nach oben](#)

Klicken Sie auf die Registerkarte Rendern, um die Ausgabe-Ansicht anzuzeigen, in der Sie das fertige Projekt rendern können.

**Hinweis:** Die Ausgabe-Ansicht hat sich im Vergleich zur Version CS6 nicht verändert.

## Registerkarte „Ergebnis“

[Nach oben](#)

Klicken Sie auf die Registerkarte Ergebnis, um den Ordner der letzten Rendertagung zu öffnen.

## Masken- und Look-Bedienfeld

[Nach oben](#)

Das Masken-Bedienfeld befindet sich jetzt neben dem Look-Bedienfeld. Da sich die Maskierungs- und die Farbkorrektur-Werkzeuge jetzt nebeneinander befinden, können Sie den Arbeitsablauf mit Masken effizienter gestalten.

Twitter™- und Facebook-Biträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Desktop-Grundlagen

---

## Desktop-Ansicht ein- oder ausblenden

### Zu einem Ordner navigieren

### Dateien in der Desktop-Ansicht filtern

### Desktop-Ansicht aktualisieren

Verwenden Sie die Desktop-Ansicht, um Filmmaterial zu suchen und zu laden. Sie können zu Ordnern mit Bildsequenz-, Filmdatei- oder RAW-Datei-Formaten navigieren. In der Desktop-Ansicht werden Miniaturen der Dateien angezeigt.

---

## Desktop-Ansicht ein- oder ausblenden

[Nach oben](#)

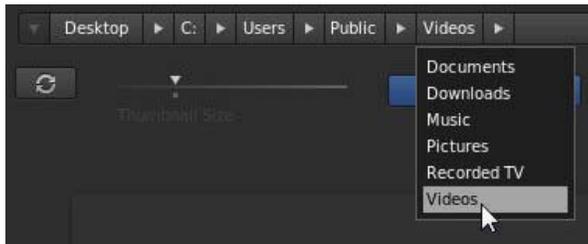
Drücken Sie die D-Taste.

---

## Zu einem Ordner navigieren

[Nach oben](#)

Um zu einem Ordner auf der Festplatte oder im Netzwerk zu navigieren, verwenden Sie die Breadcrumb-Steuerelemente oben.



*Mit Ordner-Breadcrumbs navigieren*

Sie können einen Ordner auch mit dem Dateibrowser links durchsuchen.

*Sie können die Größe von Miniaturen anpassen, indem Sie den Schieberegler für die Miniaturgröße ziehen.*

## Verwandte Links

---

## Dateien in der Desktop-Ansicht filtern

[Nach oben](#)

Wenn Sie über viele Dateien verfügen, können Sie sie so filtern, dass nur Dateien mit einer bestimmten Dateinamenerweiterung oder Dateien angezeigt werden, die mit bestimmten Zeichen beginnen.

- Um Dateien ein- oder auszublenden, geben Sie die Filterkriterien rechts oben in das Textfeld ein. Verwenden Sie das Sternchen (\*) als Platzhalterzeichen.

Wenn Sie beispielsweise nur Dateien mit der Erweiterung R3D anzeigen möchten, geben Sie **\*.R3D** ein.

---

## Desktop-Ansicht aktualisieren

[Nach oben](#)

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Aktualisieren“. Das Aktualisieren der Ansicht ist hilfreich, wenn Sie Dateien aktualisiert haben, während SpeedGrade ausgeführt wurde.

---

Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Timeline-Grundlagen

---

[Abspielkopf](#)  
[Spuren](#)  
[Spuren verwalten](#)  
[Teile der Timeline abspielen](#)  
[In der Timeline navigieren](#)  
[Timeline zoomen](#)  
[Timeline-Ansicht ändern](#)  
[Timeline löschen](#)

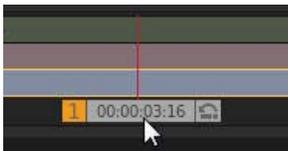
---

## Abspielkopf

[Nach oben](#)

Der Abspielkopf zeigt an jeder beliebigen Position in der Timeline einen Frame im Monitor an.

- Ziehen Sie den Abspielkopf, um ihn in der Timeline zu verschieben.



*Abspielkopf-Bedienelement*

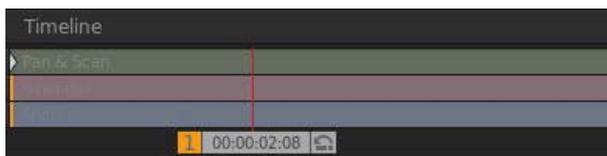
Wenn Sie mehrere Frames gleichzeitig anzeigen möchten, erstellen Sie weitere Abspielköpfe. Mehrere Abspielköpfe sind hilfreich, wenn Sie verschiedene Teile derselben Aufnahme oder Szene vergleichen möchten. Nähere Informationen finden Sie unter [Frames mit mehreren Abspielköpfen vergleichen](#).

---

## Spuren

[Nach oben](#)

Fügen Sie der Timeline Spuren hinzu, um Ebenen für Abstufungen zu erzeugen, dem Projekt Audiodaten hinzuzufügen oder die Frames mit Pan & Scan anzupassen.



*Mehrere Spuren*

Sie können die folgenden Spuren in der Timeline hinzufügen:

**Filmmaterial** Blaue Spur. Informationen zum Hinzufügen von Filmmaterial zur Timeline finden Sie unter [Clip auswählen](#).

**Abstufungen** Rote Spur. Informationen zum Hinzufügen einer Spur mit Abstufungen finden Sie unter [Abstufungsspur erstellen](#).

**Audio** Undurchsichtige grüne Spur. Um eine Audiospur hinzuzufügen, öffnen Sie den Desktop, suchen Sie die Audiodatei (wav- oder aiff-Datei) und ziehen Sie sie in die Timeline. Wiederholen Sie diesen Vorgang mit zusätzlichen Audiodateien.

Um Werte für die Soundausgabe wie die Mischfrequenz zu ändern, wählen Sie „Einstellungen“ > „Sound“. Das Menü „Einstellungen“ finden Sie in der rechten oberen Ecke des SpeedGrade-Arbeitsbereichs.

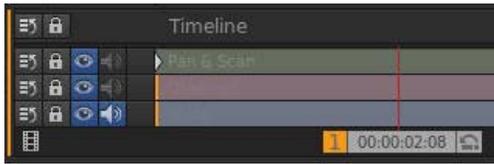
**Pan & Scan** Transparente grüne Spur. Informationen zum Hinzufügen einer Pan & Scan-Spur finden Sie unter [Pan & Scan-Spur erstellen](#).

---

## Spuren verwalten

[Nach oben](#)

Sie können die Spuren in der Timeline mit den Werkzeugen links von den einzelnen Spuren verwalten.



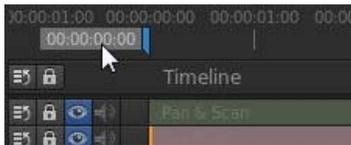
Symbole „Ziehen“, „Schloss“ und „Auge“

- Um die Spur ein- oder auszublenden, klicken Sie auf das Augensymbol.
- Um die Spur zu sperren oder zu entsperren, klicken Sie auf das Schlosssymbol.
- Um die Spur löschen, klicken Sie auf das Symbol „Ziehen“ und ziehen Sie die Spur aus der Timeline.

## Teile der Timeline abspielen

[Nach oben](#)

Geben Sie den Bereich der Timeline an, der wiedergegeben werden soll, indem Sie In- und Out-Points neu positionieren. Die beiden Punkte befinden sich über den Spuren an den beiden Enden des Clips bzw. der Wiedergabeliste.



In-Point

**Hinweis:** In- und Out-Points werden in SpeedGrade nicht wie in Adobe Premiere Pro zum Bearbeiten von Clips verwendet. Sie dienen zur Steuerung der Wiedergabe.

Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die In- und Out-Points neu zu positionieren:

- Ziehen Sie die In- und Out-Points entlang der Timeline.
- Halten Sie die Umschalttaste gedrückt, um beide Punkte gemeinsam zu ziehen.
- Klicken Sie bei gedrückter Strg- bzw. Ctrl-Taste auf den In- oder Out-Point, um ihn auf seine Standardposition zurückzusetzen.
- Doppelklicken Sie auf einen Clip, um die Punkte an den Anfang und das Ende des Clips zu setzen. Doppelklicken Sie erneut, um die Punkte an den Anfang und das Ende der Timeline zu setzen.

Sie können auch auf das Symbol für den In- oder Out-Point doppelklicken und eine Framenummer für ihn angeben.

## In der Timeline navigieren

[Nach oben](#)

Wenn sich in der Timeline mehrere Clips oder Spuren befinden, können Sie von Clip zu Clip bzw. von Spur zu Spur navigieren. Beim Wechsel von einer Spur zur nächsten ändert sich das ausgewählte SpeedGrade-Bedienfeld. So wird z. B. beim Wechsel in eine Abstufungsspur das Look-Bedienfeld geöffnet. Beim Wechsel in eine Pan & Scan-Spur wird das Pan & Scan-Bedienfeld geöffnet.

Ergebnis	Windows	Mac OS
Zum nächsten Clip wechseln	Strg+Umschalt+Nach rechts	Befehl+Umschalt+Nach rechts
Zum vorherigen Clip wechseln	Strg+Umschalt+Nach links	Befehl+Umschalt+Nach links
Zur Spur oben wechseln	Strg+Umschalt+Nach oben	Befehl+Umschalt+Nach oben
Zur Spur unten wechseln	Strg+Umschalt+Nach unten	Befehl+Umschalt+Nach unten

## Verwandte Links

### Timeline zoomen

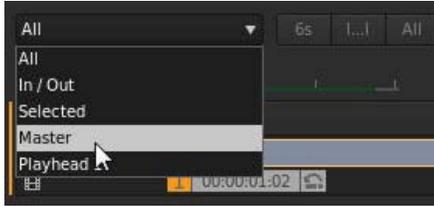
[Nach oben](#)

1. Wählen Sie im Ansichtsmenü links oben in der Timeline die Ansicht „Master-Timeline“.
2. Drücken Sie Strg/Ctrl+Scrollrad.

**Hinweis:** Das Zoomen funktioniert nur in den Ansichten „Master“ und „Abspielkopf“ der Timeline. Siehe [Timeline-Ansicht ändern](#).

## Timeline-Ansicht ändern

Wählen Sie im Ansichtsmenü links oben in der Timeline die Timeline-Ansicht.



*Timeline-Ansichten*

**Alle** Zeigt alle Inhalte und Abspielköpfe in der Timeline an.

**In/Out** Zeigt alle Inhalte zwischen den In- und Out-Points an.

**Ausgewählt** Zeigt alle Inhalte in der ausgewählten Spur an.

**Master** Lässt die Timeline auf den Master-Abspielkopf zentriert. In der Timeline wird für den Master-Abspielkopf ein Bedienelement mit einer orangefarbenen Nummer angezeigt.

**Abspielkopf** Lässt die Timeline auf den nummerierten Abspielkopf zentriert. Der Abspielkopf wird anhand der Nummer auf dem Bedienelement identifiziert.

---

## Timeline löschen

Klicken Sie rechts von der Timeline auf das Symbol „Löschen“ (X) und bestätigen Sie, dass Sie die Timeline löschen möchten.



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Grundlagen für die Wiedergabe

[Tastaturbefehle für die Wiedergabe](#)  
[Wiedergabe-Steuerelemente](#)  
[Wiedergabe-Indikatoren](#)  
[Basisframerate ändern](#)  
[Wiedergabe-Framerate ändern](#)  
[Wiedergabe-Modus ändern](#)

## Tastaturbefehle für die Wiedergabe

[Nach oben](#)

**Hinweis:** Schließen Sie vor der Wiedergabe den Desktop (drücken Sie D).

Ergebnis	Tastaturbefehl
Vorwärts abspielen	L
Rückwärts abspielen	J
Wiedergabe stoppen	K
Wiedergabe/Pause	Leertaste
Schritt vorwärts oder rückwärts	Nach links/Nach rechts
Framerate um 1 fps vergrößern oder verkleinern	Bild-auf- oder Bild-ab-Taste
Wiedergabemodus ändern	F6

## Wiedergabe-Steuerelemente

[Nach oben](#)



Wiedergabe-Steuerelemente von links nach rechts:

- Zu In-Point gehen
- Frame schrittweise zurück
- Rückwärts abspielen
- Pause
- Vorwärts abspielen
- Frame schrittweise vor
- Zu Out-Point gehen

## Wiedergabe-Indikatoren

[Nach oben](#)



Die Wiedergabe-Indikatoren links von der Timeline enthalten von links nach rechts die folgenden Informationen:

- Die aktuelle Basisframerate
- Die Wiedergabe-Framerate
- Den Indikator für die Festplattenleistung
- Den Indikator für die Monitorleistung

Der Indikator für die Festplattenleistung wird rot, wenn eine der Festplatten oder die CPU bei der gewünschten Wiedergabegeschwindigkeit keine Echtzeit-Dekodierung liefern kann.

Der Indikator für die Monitorleistung wird rot, wenn eines der folgenden Probleme auftritt:

- Ein Problem mit der Echtzeit-Leistung für die Korrekturvorgänge, die Sie auf den Clip anwenden.
- Ein Synchronisationsproblem beim Anzeigegerät.

---

## Basisframerate ändern

[Nach oben](#)

1. Wählen Sie „Einstellungen“ > „Wiedergabe“.
2. Geben Sie eine neue Basisframerate ein.

**Hinweis:** Die Timeline-Zeitcode-Werte spiegeln Ihre Basisframeraten-Einstellung wider.

---

## Wiedergabe-Framerate ändern

[Nach oben](#)

Drücken Sie die Bild-auf- bzw. die Bild-ab-Taste, um die Framerate um 1 Frame pro Sekunde zu vergrößern oder zu verkleinern.

---

## Wiedergabe-Modus ändern

[Nach oben](#)

SpeedGrade verfügt über drei Wiedergabemodi:

- Einfachwiedergabe
- Ping-Pong
- Loop (Standard)

Um zwischen den Modi zu wechseln, drücken Sie F6 oder verwenden Sie die Schaltfläche „Wiedergabemodus“ neben den Wiedergabe-Steuerungen.



---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Frames mit mehreren Abspielköpfen vergleichen

- [Zusätzlichen Abspielkopf erstellen](#)
- [Master-Abspielkopf auswählen](#)
- [Intervall zwischen Abspielköpfen auswählen](#)
- [Abspielkopf löschen](#)
- [Arbeiten im Split-Screen-Modus](#)
- [Tastenkombinationen](#)

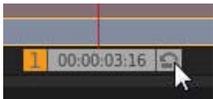
Verwenden Sie mehrere Abspielköpfe, um zwei oder mehr Frames auf übereinstimmende Farben zu vergleichen.

## Zusätzlichen Abspielkopf erstellen

[Nach oben](#)

- Halten Sie die Strg-Taste (Windows) bzw. Befehlstaste (Macintosh) gedrückt und ziehen Sie das Symbol „Abspielkopf verschieben“ an eine beliebige Position in der Timeline.

Beim Symbol „Abspielkopf verschieben“ handelt es sich um des Pfeilsymbol rechts neben dem Abspielkopf-Bedienelement.



Stellen Sie sicher, dass links vom Abspielkopf-Bedienelement ein grünes Pluszeichen (+) angezeigt wird, bevor Sie den Abspielkopf loslassen.

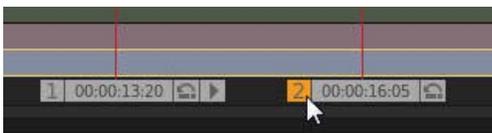
## Master-Abspielkopf auswählen

[Nach oben](#)

Beim Arbeiten mit mehreren Abspielköpfen wählen Sie einen Master-Abspielkopf für Abstufungen und andere Anpassungen.

- Klicken Sie auf die Nummer des Abspielkopfes, um ihn zum Master-Abspielkopf zu machen.

Die Nummer des Abspielkopfes wird orange, wenn er aktiv ist.



## Intervall zwischen Abspielköpfen auswählen

[Nach oben](#)

- Klicken Sie auf das Symbol „Abspielkopf verschieben“ und platzieren Sie den Abspielkopf an einer beliebigen Position in der Timeline.

## Abspielkopf löschen

[Nach oben](#)

- Klicken Sie auf das Symbol „Abspielkopf verschieben“ und ziehen Sie den Abspielkopf aus der Timeline heraus.

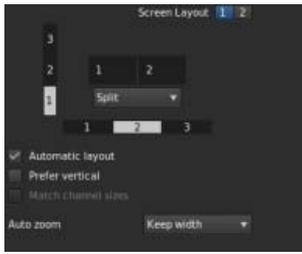
**Hinweis:** Stellen Sie sicher, dass es sich nicht um den Master-Abspielkopf handelt. Wenn die Zahl links vom Abspielkopf-Bedienelement orange ist, handelt es sich um den Master-Abspielkopf. Wählen Sie einen anderen Master-Abspielkopf aus, indem Sie auf die Nummer dieses Abspielkopfes klicken, und deaktivieren Sie anschließend den inaktiven Abspielkopf.

## Arbeiten im Split-Screen-Modus

[Nach oben](#)

Ordnen Sie das Bildschirmlayout, indem Sie auf der Registerkarte „Zeitleiste“ auf die Schaltfläche „Ansicht“ klicken und die Symbole in das

Bedienfeld „Bildschirmalayout“ ziehen.



Bis zu neun Abspielköpfe können gleichzeitig angezeigt werden. Wenn Sie mehr als neun Abspielköpfe verwenden, klicken Sie auf eine Zahl in einem der Kanäle, und wählen Sie einen gewünschten Abspielkopf zum Anzeigen aus.

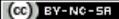


## Tastenkombinationen

[Nach oben](#)

Ergebnis	Windows	Mac OS
Aktuellen Split-Screen-Modus ändern	F9	Befehl+F9
Horizontale oder vertikale Ausrichtung des Splitscreen-Modus ändern	F10	Befehl+F10
Kanalposition des Splitscreen-Modus ändern	F11	Befehl+F11

**Hinweis:** Die Standardzuweisung der F-Tasten muss auf Mac OS-Systemen deaktiviert werden. Wählen Sie unter „Systemeinstellungen“ die Option „Tastatur“ und anschließend das Bedienfeld „Tastaturbefehle“. Wählen Sie „Exposé & Spaces“ und deaktivieren Sie die Standard-Tastenzuweisungen.

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Mit Projekten arbeiten

---

- [Erstes Projekt erstellen](#)
- [Neues Projekt starten](#)
- [Öffnen eines Projekts](#)
- [Projekt speichern](#)
- [Gleichzeitig an mehreren Projekten arbeiten](#)
- [Projekt umbenennen](#)
- [Projekt löschen](#)
- [Projekt auf einen anderen Computer verschieben](#)

Ein SpeedGrade-Projekt wird in einer XML-Datei mit der Dateierweiterung ircp gespeichert. Die Datei enthält Informationen über Sequenzen, Elemente und Bearbeitungsschritte.

In der Datei werden Verweise auf den Namen und den Speicherort von im Projekt verwendeten Elementdateien gespeichert. Wenn Sie ein Element verschieben, umbenennen oder löschen, werden Sie in SpeedGrade beim nächsten Öffnen des Projekts aufgefordert, den Pfad zur fehlenden Datei anzugeben.

---

## Erstes Projekt erstellen

[Nach oben](#)

- Fügen Sie der Timeline ein oder mehrere Elemente hinzu.  
SpeedGrade erstellt automatisch eine Projektdatei.
- Um das Projekt umzubenennen oder in einem anderen Verzeichnis zu speichern, drücken Sie Strg+S (Windows) bzw. Befehl+S (Macintosh).

Wenn dies nicht Ihr erstes SpeedGrade-Projekt ist, finden Sie weitere Informationen unter [Neues Projekt starten](#).

---

## Neues Projekt starten

[Nach oben](#)

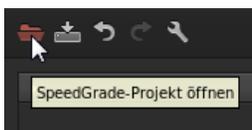
- Löschen Sie die Timeline eines vorhandenen Projekts.  
Wenn Sie die Timeline löschen, wird das aktuelle Projekt aus SpeedGrade entladen. Das Projekt selbst wird nicht gelöscht.  
**Hinweis:** Stellen Sie sicher, dass Sie Änderungen am aktuellen Projekt gespeichert haben, bevor Sie es entladen. Siehe [Projekt speichern](#).
- Drücken Sie Strg+S (Windows) bzw. Befehl+S (Macintosh), um das neue leere Projekt zu speichern.

---

## Öffnen eines Projekts

[Nach oben](#)

- Drücken Sie Strg+O (Windows) bzw. Befehl+O (Macintosh).  
Sie können auch in der Symbolleiste links oben im Arbeitsbereich auf die Schaltfläche „SpeedGrade-Projekt öffnen“ klicken.



Sie können auch die Desktop-Ansicht öffnen, zum Ordner mit der gewünschten ircp-Datei wechseln und dann auf die Dateiminiatur doppelklicken.

---

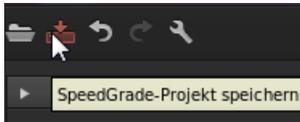
## Projekt speichern

[Nach oben](#)

SpeedGrade speichert den Status Ihrer Arbeit alle 5 Sekunden. Allerdings empfehlen wir, das Projekt trotzdem in regelmäßigen Abständen zu speichern. Mehrere Speicherstände sind sinnvoll, wenn Sie zu einer früheren Version zurückkehren möchten, die Ihnen besser gefiel.

Drücken Sie Strg+S (Windows) bzw. Befehl+S (Macintosh).

Sie können auch in der Symbolleiste links oben im Arbeitsbereich auf die Schaltfläche „SpeedGrade-Projekt speichern“ klicken.



Sie können auch im Timeline-Bedienfeld auf die Schaltfläche „IRCP speichern“ klicken.



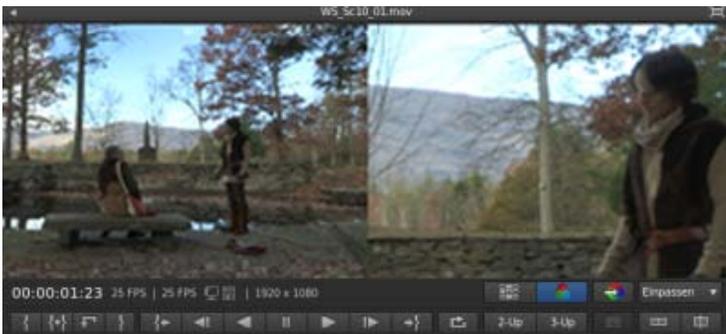
---

## Gleichzeitig an mehreren Projekten arbeiten

[Nach oben](#)

1. Drücken Sie Strg+O (Windows) bzw. Befehl+O (Macintosh) und öffnen Sie das erste Projekt.
2. Verwenden Sie den Medienbrowser, um zum Ordner mit der ircp-Datei des zweiten Projekts zu wechseln, das Sie gleichzeitig öffnen möchten.
3. Klicken Sie auf das Plusymbol (+) auf der Miniatur der Datei.

SpeedGrade öffnet das zweite Projekt in einer zweiten Timeline. Durch das Öffnen mehrerer Timelines wird die Wiedergabe im Split-Screen-Modus möglich.



---

## Projekt umbenennen

[Nach oben](#)

1. Verwenden Sie die Desktop-Ansicht, um zum Ordner zu wechseln, in dem sich die umzubennende ircp-Datei befindet.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die ircp-Datei, wählen Sie im Kontextmenü die Option „Umbenennen“ und benennen Sie die Datei um.

---

## Projekt löschen

[Nach oben](#)

1. Verwenden Sie die Desktop-Ansicht, um zum Ordner zu wechseln, in dem sich die zu löschende ircp-Datei befindet.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die ircp-Datei und wählen Sie im Kontextmenü die Option „Löschen“.

---

## Projekt auf einen anderen Computer verschieben

[Nach oben](#)

Um ein Projekt auf einen anderen Computer zu verschieben, verschieben Sie sowohl Kopien sämtlicher Projektelemente als auch die Projektdatei (ircp). Stellen Sie sicher, dass die Dateinamen und Speicherpfade sämtlicher Elemente gleich bleiben, damit SpeedGrade sie finden und automatisch dem Projekt zuordnen kann.



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Dualanzeigen einrichten

---

## Standard-Dualmonitor-Setup Erweitertes Dualmonitor-Setup

Sie können für die Arbeit in SpeedGrade ein Dualmonitor-Setup wählen. Der SpeedGrade-Arbeitsbereich wird auf einem Monitor angezeigt und das Filmmaterial auf dem anderen.

---

### Standard-Dualmonitor-Setup

[Nach oben](#)

Ein Standard-Dualmonitor-Setup verwendet zwei Monitore, die an zwei DVI- oder DP-Ausgänge der Grafikkarte angeschlossen sind.

1. Verbinden Sie die beiden Monitore mit den DVI- bzw. DP-Ausgängen.

**Tipp:** Verwenden Sie für das Filmmaterial einen kalibrierten Monitor oder Projektor.

2. Klicken Sie in SpeedGrade unter „Fenstergröße“ auf „Einstellungen“ > „Anzeige“.

Die Standardwerte beziehen sich auf zwei Anzeigen mit einer Auflösung von 1920x1080. SpeedGrade wird links vom Filmmaterial angezeigt.

3. Wählen Sie die Option „Aktivieren“.

---

### Erweitertes Dualmonitor-Setup

[Nach oben](#)

Das erweiterte Dualmonitor-Setup nutzt die nVidia Quadro SDI-Technologie für die 10- und 12-Bit-Ausgabe in Echtzeit über Single Link- oder Dual Link-SDI. Für das nVidia Quadro SDI-Setup ist ein Windows 7-System mit 64 Bit erforderlich.

1. Verbinden Sie die Anzeige, die Sie für den SpeedGrade-Arbeitsbereich verwenden möchten, mit dem DVI- oder DisplayPort-Ausgang.
2. Verwenden Sie entweder eine Single Link- oder Dual Link-SDI-Ausgabe von der nVidia-SDI-Karte, um externe Wellenform- oder sonstige Überwachungsgeräte sowie Ihren Referenzmonitor oder Projektor anzuschließen.
3. Wählen Sie in SpeedGrade „Einstellungen“ > „Anzeige“.
4. Ändern Sie im Bereich „SDI-Ausgabe“ die Signal- und Formateinstellungen entsprechend Ihrem gewünschten Ausgabeformat.
5. Wählen Sie die Option „Aktivieren“.

**FAQ:** *Wie viele Ausgänge der nVidia-GPU können gleichzeitig genutzt werden?*

Sie können jeweils maximal zwei Ausgänge gleichzeitig nutzen. Die SDI-Karte wird durch die Quadro-GPU geroutet und nutzt deshalb einen DVI- oder DP-Ausgang. Der andere Ausgang kann für die Anzeige des Arbeitsbereichs genutzt werden. Der zusätzliche DisplayPort-Ausgang ist nicht gleichzeitig aktiv.

**Tipp:** *Lokale Filmmaterialanzeige mit einem Projektionssetup kombinieren*

Damit der Operator über eine akkurate lokale Anzeige parallel zu einer anderen Anzeige oder einem Projektionssystem verfügt, wird ein am SDI-Ausgang gesplittetes Signal empfohlen. Diese Methode eignet sich für die Überwachung eines Signals über externe Wellenform- und Vektorbereich-Geräte.

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Direct Link-Arbeitsablauf zwischen Premiere Pro und SpeedGrade

## Über Direct Link

[Bearbeiten und Korrigieren von Premiere Pro-Sequenzen mit Direct Link](#)

[Öffnen von Premiere Pro-Projekten direkt in SpeedGrade](#)

[Beschränkungen im Direct Link-Modus](#)

[Video-Lernprogramm](#)

## Über Direct Link

[Nach oben](#)

Beim Direct Link-Arbeitsablauf handelt es sich um einen integrierten Arbeitsablauf für die Bearbeitung und Farbkorrektur zwischen Premiere Pro CC und SpeedGrade CC.

Wenn Sie bisher in SpeedGrade Filmmaterial aus Premiere Pro korrigieren wollten, mussten Sie die Sequenzen rendern und als DPX-Standbildsequenzen oder EDLs (Edit Decision Lists) in SpeedGrade exportieren. Nach Durchführung der Farbkorrektur in SpeedGrade exportierten Sie die Projekte als eigenständige Videodateien zurück in Premiere Pro, um sie dort weiter zu bearbeiten.

Direct Link bietet eine schnelle und effiziente Alternative zu diesem Arbeitsablauf. Durch die Nutzung der leistungsstarken Mercury Playback Engine können Sie mit Direct Link Premiere Pro-Projekte direkt an SpeedGrade senden bzw. dort öffnen. Sie können in SpeedGrade Farbkorrekturen an Premiere Pro-Sequenzen vornehmen und diese mit wenigen Klicks zurück an Premiere Pro senden.

*Eine optimale Leistung bei der Verwendung von Direct Link erzielen Sie mit einer NVIDIA CUDA-Grafikkarte mit GPU-Beschleunigung unter Windows. Weitere Informationen über Adobe-zertifizierte NVIDIA-Grafikkarten finden Sie in den [Technischen Daten](#).*

## Bearbeiten und Korrigieren von Premiere Pro-Sequenzen mit Direct Link

[Nach oben](#)

Mit dem Direct Link-Arbeitsablauf können Sie zwischen der Bearbeitung und der Farbkorrektur von Premiere Pro-Projekten wechseln, ohne dass Sie zeitaufwändige oder komplizierte Aufgaben wie Rendern oder Anpassen durchführen müssen.



*Direct Link-Arbeitsablauf zwischen Premiere Pro und SpeedGrade*

### Schritt 1: Wählen Sie die Premiere Pro-Sequenz

Wählen Sie die Premiere Pro-Sequenz aus, in der Sie eine Farbkorrektur durchführen möchten.

**Hinweis:** Stellen Sie sicher, dass Sie die Sequenz in der Timeline oder im Projektfenster ausgewählt haben.

### Schritt 2: Senden Sie die Sequenz per Direct Link an SpeedGrade

Mit Direct Link können Sie eine Sequenz aus einem geöffneten Premiere Pro-Projekt direkt an SpeedGrade senden, ohne dass Sie das Projekt exportieren müssen.

Um Direct Link zu verwenden, wählen Sie Datei > Direct Link zu Adobe SpeedGrade.

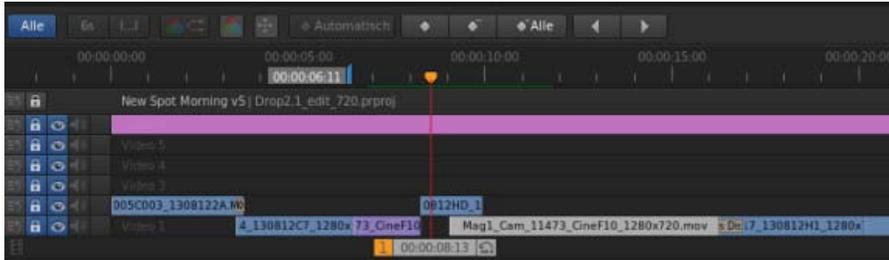
### Schritt 3: Bestätigen Sie, dass Sie die Sequenz in SpeedGrade öffnen möchten

Wenn Sie den Direct Link-Arbeitsablauf wählen, fordert Premiere Pro Sie auf, die Änderungen am Projekt in Premiere Pro zu speichern und das Projekt in SpeedGrade zu öffnen. Klicken Sie auf „Ja“.

### Schritt 4: Die ausgewählte Sequenz wird in SpeedGrade geöffnet

Premiere Pro wird geschlossen und die Sequenz wird in der Timeline von SpeedGrade geöffnet, die dasselbe bekannte Spuren-Layout wie Premiere Pro verwendet.

In der Timeline von SpeedGrade sehen Sie alle Bearbeitungspunkte, Übergänge und Ebenen des Clips.

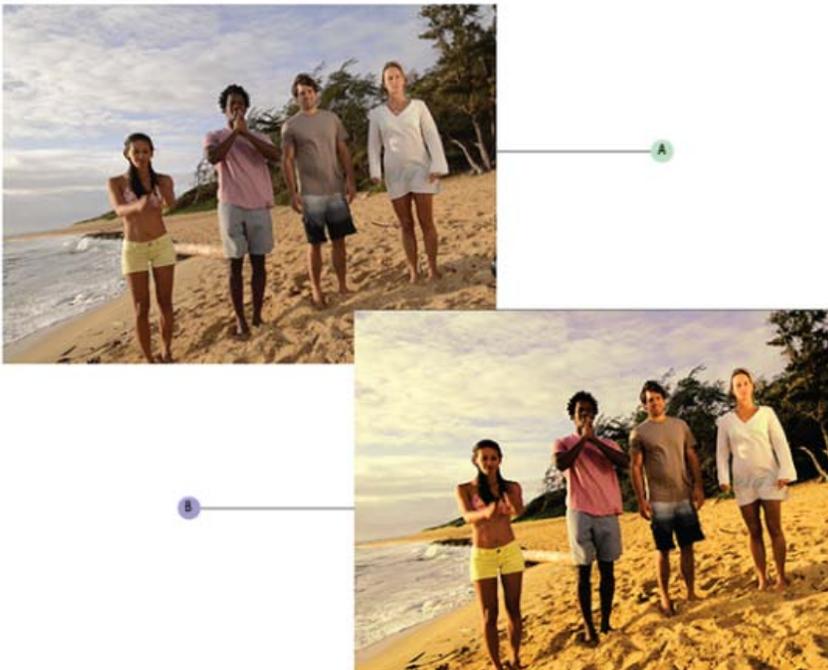


Projekt-Timeline in SpeedGrade

### Schritt 5: Korrigieren Sie die Sequenz mit den Farbkorrektur- und Masken-Werkzeugen

In SpeedGrade können Sie mit Looks und mit Masken Farbkorrekturen an der Sequenz vornehmen. Looks, die Sie in SpeedGrade anwenden, werden als Lumetri-Vorgaben angezeigt, wenn Sie die Sequenz wieder in Premiere Pro öffnen.

Wenn in Premiere Pro bereits ein Lumetri-Look angewendet wurde, ist er in der Timeline von SpeedGrade verfügbar und Sie können dort seine Parameter anpassen.



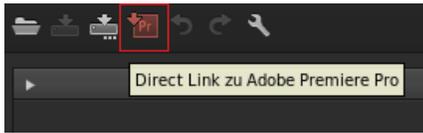
**A.** Premiere Pro-Projektsequenz **B.** Premiere Pro-Sequenz mit in SpeedGrade vorgenommener Farbkorrektur

Der Direct Link-Arbeitsablauf wurde entwickelt, damit Sie sich in SpeedGrade auf die Farbkorrektur konzentrieren können. Aus diesem Grund sind im Direct Link-Modus in SpeedGrade nur die Registerkarten „Farbe“ und „Looks“ verfügbar. Weitere Informationen finden Sie unter [Beschränkungen im Direct Link-Arbeitsablauf](#).

### Schritt 6: Senden Sie die korrigierte Sequenz zur Bearbeitung an Premiere Pro

Wenn Sie die Farbkorrektur an der Sequenz in SpeedGrade beendet haben, speichern Sie die Sequenz und öffnen Sie sie in Premiere Pro erneut, um sie dort endgültig auszugeben oder weiter zu bearbeiten.

Klicken Sie links oben in der Benutzeroberfläche von SpeedGrade auf das Symbol „Direct Link zu Adobe Premiere Pro“.



Die korrigierte Sequenz wird mit vollständig intakter Farbkorrektur in Premiere Pro geöffnet.

In SpeedGrade angewendete Farbkorrekturen und Masken werden in Premiere Pro als Lumetri-Effekte angezeigt. In Premiere Pro können Sie diese Lumetri-Effekte für jeden Clip und jede Einstellungsebene individuell über das Fenster „Effektsteuerung“ aktivieren oder deaktivieren.

Sie können die Sequenz in Premiere Pro weiter bearbeiten oder sie für die endgültige Ausgabe exportieren.

## Öffnen von Premiere Pro-Projekten direkt in SpeedGrade

[Nach oben](#)

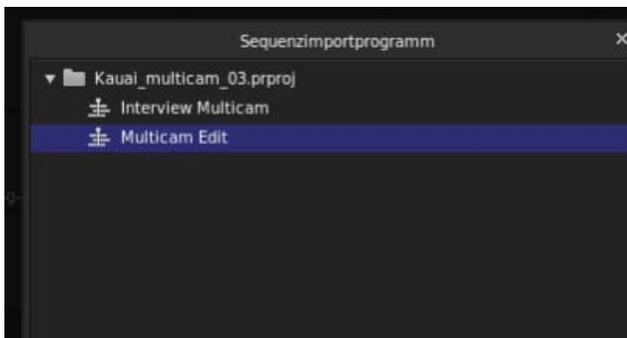
Sie können native Premiere Pro-Projekte direkt in SpeedGrade öffnen, Farbkorrekturen durchführen und das Projekt anschließend wieder in Premiere Pro öffnen.

Der SpeedGrade-Begrüßungsbildschirm bietet Ihnen folgende Möglichkeiten:

- Öffnen eines kürzlich verwendeten Premiere Pro-Projekts (.pproj)
- Öffnen eines Premiere Pro-Projekts (.pproj)
- Erstellen eines neuen SpeedGrade-Projekts (.IRCP)

Wenn Sie ein Premiere Pro-Projekt öffnen, wird das Dialogfeld „Sequenzimportprogramm“ geöffnet, in dem alle im Projekt enthaltenen Sequenzen angezeigt werden. Wählen Sie die Sequenz, die Sie öffnen möchten.

**Hinweis:** Sie können in SpeedGrade nicht mehrere Premiere Pro-Sequenzen gleichzeitig öffnen.



In SpeedGrade können Sie primäre und sekundäre Farbkorrekturen sowie Looks und Masken anwenden und alle erforderlichen Farbkorrekturschritte durchführen.

**Hinweis:** Sie können keine SpeedGrade-Projekte (.IRCP) zurück an Premiere Pro senden. Wenn Sie Direct Link verwenden möchten, müssen Sie mit einem Premiere Pro-Projekt (.pproj) beginnen.

Einige wichtige Aspekte:

- Sie können in SpeedGrade Einstellungsebenen aus Premiere Pro anzeigen und anpassen und außerdem sämtliche auf die Sequenz angewendeten Übergänge anzeigen.
- Alle Farbkorrekturen, die Sie in SpeedGrade durchführen, sind in Premiere Pro automatisch verfügbar. Es ist nicht erforderlich, die .look-Dateien zu exportieren.

## Arbeiten mit Offlinemedien

Wenn Sie ein Premiere Pro-Projekt mit fehlenden Mediendateien in SpeedGrade öffnen, können Sie die Offlinemedien nicht so verknüpfen und suchen, wie Sie dies aus Premiere Pro gewohnt sind.

Um die Offlinemedien erneut zu verknüpfen, müssen Sie das Projekt wieder in Premiere Pro öffnen.

## Arbeiten mit After Effects-Kompositionen

Es gibt mehrere Möglichkeiten, After Effects-Kompositionen in einem Premiere Pro-Projekt zu verwenden:

- Ersetzen eines Clips in Premiere Pro mit einer After Effects-Komposition
- Verknüpfen mit einer After Effects-Komposition über Adobe Dynamic Link
- Importieren einer After Effects-Komposition (AEP-Datei) in ein Premiere Pro-Projekt

Unabhängig davon, welche Methode Sie verwenden, können Sie eine Premiere Pro-Sequenz, die After Effects-Kompositionen enthält, direkt in SpeedGrade öffnen. SpeedGrade öffnet die Sequenz im Direct Link-Modus. Sie können dort Farbkorrekturen in den Kompositionen vornehmen, wie Sie dies auch bei einer Premiere Pro-Sequenz tun würden.

---

## Beschränkungen im Direct Link-Modus

[Nach oben](#)

Der Direct Link-Arbeitsablauf wurde so entwickelt, dass Sie sich in SpeedGrade ausschließlich auf die Farbkorrektur konzentrieren.

Aus diesem Grund müssen bei der Verwendung von SpeedGrade im Direct Link-Modus einige Punkte berücksichtigt werden:

- Die Funktion für das automatische Speichern ist während der Verwendung des Direct Link-Modus deaktiviert.
- Wenn Sie Direct Link verwenden möchten, beginnen Sie mit einem Premiere Pro-Projekt (.pproj). Sie können im Direct Link-Modus keine SpeedGrade-Projekte (.IRCP) an Premiere Pro senden.
- Sie können im Direct Link-Modus keine Premiere Pro-Projekte in SpeedGrade rendern. Sie senden die Projekte zum Rendern zurück an Premiere Pro. Aus diesem Grund sind die Registerkarten „Rendern“ und „Ergebnisse“ bei der Verwendung von Direct Link nicht verfügbar.
- Sie können in SpeedGrade immer nur eine Premiere Pro-Sequenz öffnen, also nicht mehrere Sequenzen gleichzeitig. Um eine andere Sequenz im Projekt zu öffnen, öffnen Sie das Dialogfeld „Sequenzimportprogramm“, indem Sie in der SpeedGrade-Timeline auf  klicken.
- Sie können den Medienbrowser nicht starten, um Medien zu durchsuchen. Aus diesem Grund ist die Registerkarte „Medien“ bei der Verwendung von Direct Link nicht verfügbar.
- Sie können der Premiere Pro-Sequenz in SpeedGrade keine Clips hinzufügen. Sie müssen das Projekt wieder in Premiere Pro öffnen, um die Sequenz zu bearbeiten.
- Sie können weder Audio anpassen noch die Pan & Scan-Funktionen nutzen. Entsprechend sind die Registerkarten „Stereo-3D“, „Audio“ und „Pan & Scan“ bei der Verwendung von Direct Link nicht verfügbar.
- Wenn Sie den Effekt „Verkrümmungsstabilisierung“ auf eine Premiere Pro-Sequenz anwenden, stellen Sie sicher, dass die Analyse abgeschlossen ist, bevor Sie die Sequenz über Direct Link an SpeedGrade senden. Andernfalls wird eine Fehlermeldung angezeigt.

---

## Video-Lernprogramm

[Nach oben](#)



### *So erstellen Sie ein Video, das wie ein Film wirkt*

*In diesem Tutorial lernen Sie, wie Sie Ihren Projekten über Direct Link für umfassende Farboptimierung und beeindruckende Film- und Kamera-Looks in SpeedGrade den richtigen Schliff geben.*

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Bildanalysewerkzeuge

[Histogramm](#)  
[Vectorscope](#)  
[RGB-Parade](#)  
[Kanalansichten](#)

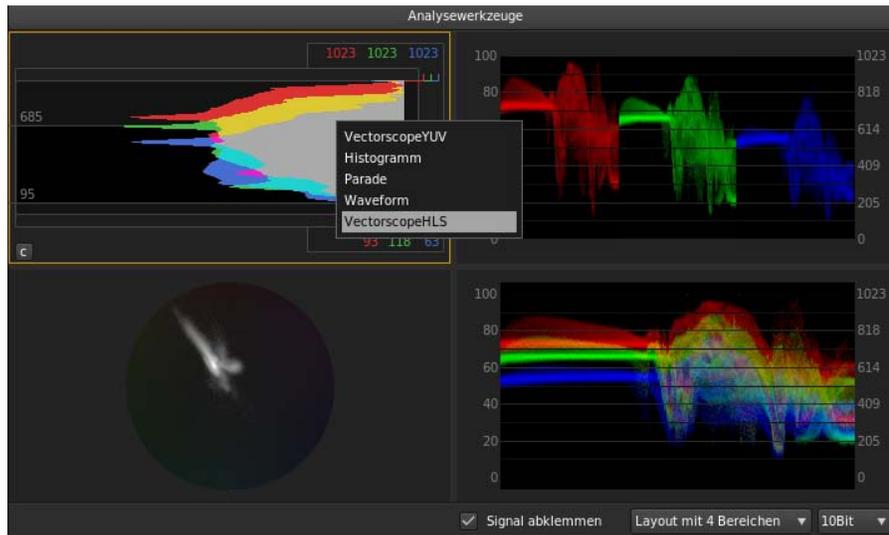
SpeedGrade enthält unter anderem die folgenden Werkzeuge, mit denen Sie Ihr Bild analysieren können:

- Histogramm
- Vectorscope
- RGB-Parade
- Luminanz-Wellenform

Diese Werkzeuge befinden sich jetzt alle im Analysewerkzeuge-Bedienfeld.

Um das Analysewerkzeuge-Bedienfeld anzuzeigen, verwenden Sie den Tastaturbefehl A oder klicken Sie links oben im Monitorfenster auf den Pfeil. Sie können die Größe des Analysewerkzeuge-Bedienfelds mithilfe der Ziehpunkte anpassen.

Verwenden Sie das Kontextmenü, um den gewünschten Videobereich auszuwählen.

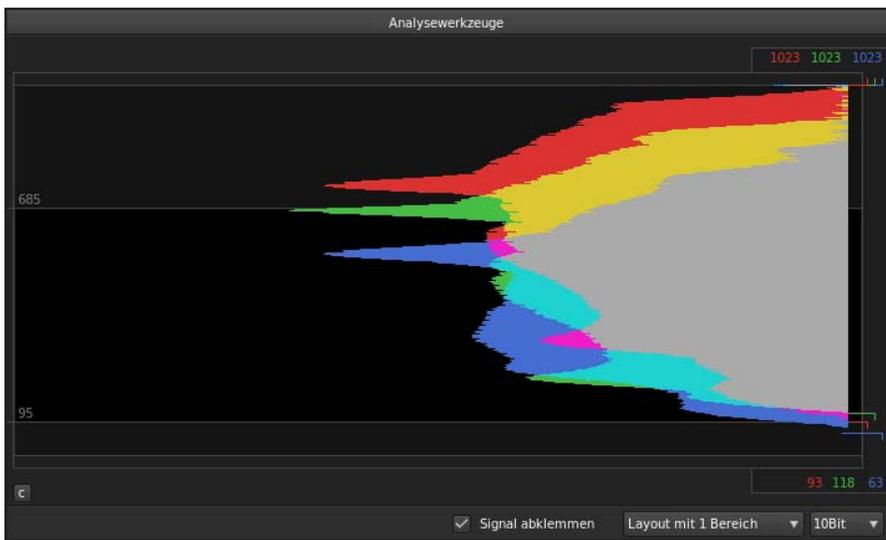


Analysewerkzeuge-Bedienfeld

## Histogramm

[Nach oben](#)

Das Histogramm zeigt RGB-Werte an. Die Luminanz-Mindestwerte pro Kanal werden als numerisches Feedback am unteren Rand angezeigt. Die Höchstwerte werden am oberen Rand angezeigt. Zwei horizontale Linien markieren den Ausgabebereich. Der Standardbereich wird in CIN-Codewerten (95–685) angegeben.



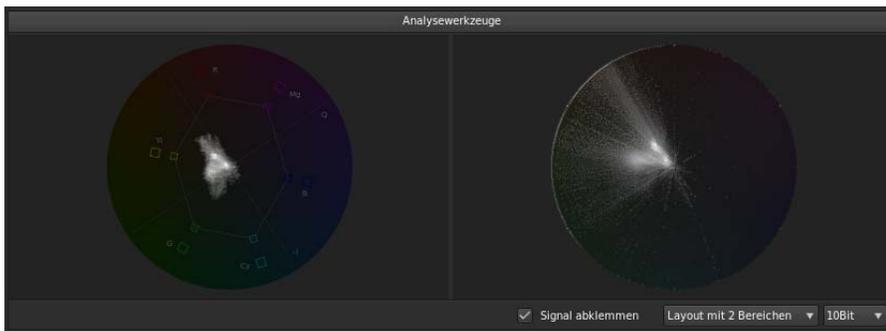
Histogramm

## Vectorscope

[Nach oben](#)

Im Vectorscope werden die Chrominanz-Informationen des Videos in einem Kreisdiagramm angezeigt. Die Sättigung wird von der Mitte des Kreises nach außen gemessen.

Vectorscopes funktionieren in den Modi „YUV“ und „HLS“ (Hue, Lightness, Saturation - Farbton, Helligkeit, Sättigung). Der YUV-Vectorscope verwendet den vertrauteren YUV-Farbbereich, der Farbziele zur intuitiveren Anzeige der Pixel-Verteilung in Ihren Bildern enthält. Der YUV-Vectorscope ist die Standardoption.

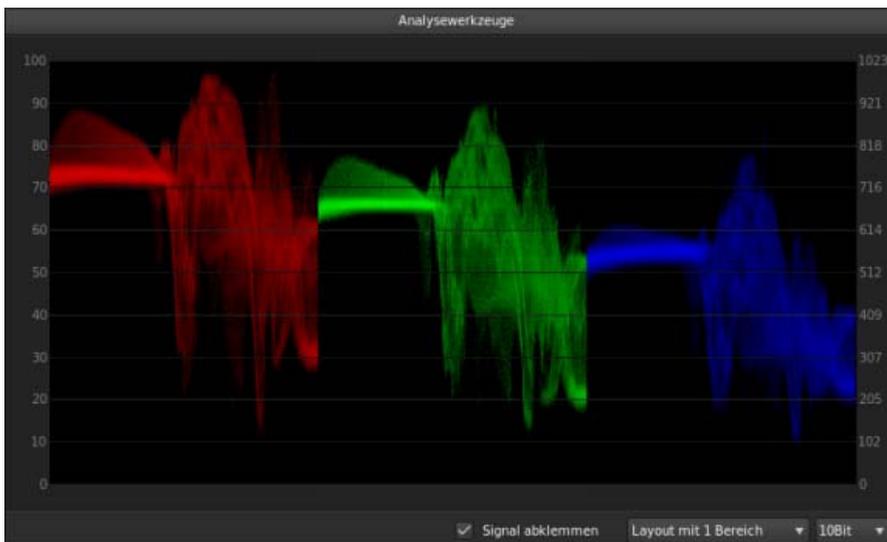


YUV-Vectorscope, HLS-Vectorscope

## RGB-Parade

[Nach oben](#)

Die RGB-Parade zeigt getrennte Wellenformen für die roten, grünen und blauen Komponenten eines Bildes an. Die Wellenformen werden nebeneinander angezeigt, wodurch die relativen Rot-, Grün- und Blau-niveaus in einem Bild leicht verglichen werden und bei Bedarf Anpassungen vorgenommen werden können. Außerdem ist es in der RGB-Parade ganz einfach, Farbwechsel im Bild zu erkennen.

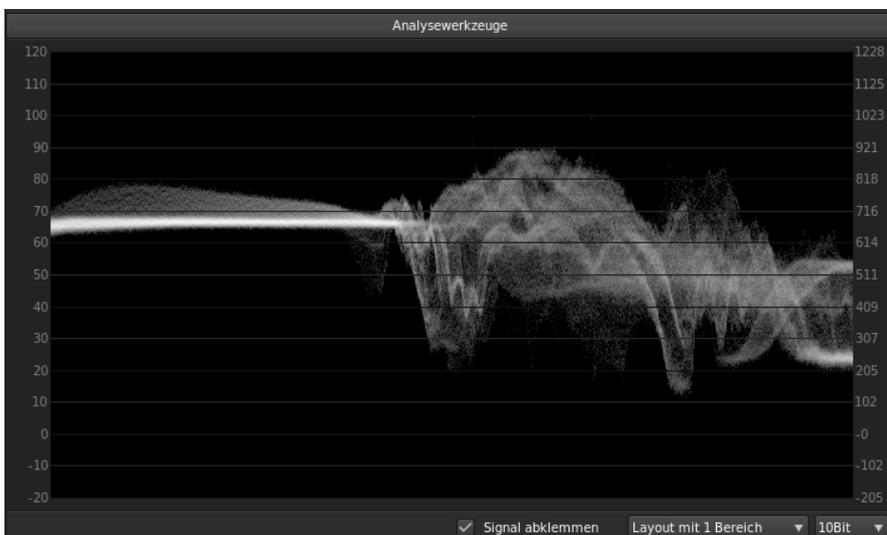


RGB-Parade

### Luminanz-Wellenform

Im Luminanz-Wellenform-Bereich wird die Luminanz Ihrer Bilder dargestellt, ähnlich wie sie in Premiere Pro angezeigt wird.

Hohe Luminanz wird in Form von Spitzen in der Wellenform angezeigt, niedrige Luminanz in Form von Dellen. In diesem Bereich können Sie Glanzlichter und Schatten in Ihrem Bild schnell identifizieren und so einen präzisen Schwarz- und Weißabgleich erzielen.



Luminanz-Wellenform

### Kanalansichten

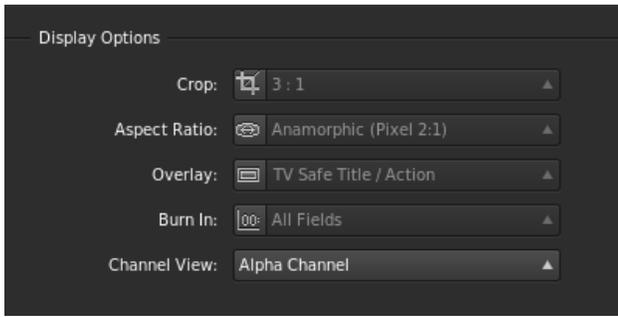
[Nach oben](#)

Verwenden Sie Kanalansichten, um bestimmte Farbkanäle zu prüfen. Beispielsweise können Sie damit in RGB-Kanälen nach Komprimierungsartefakten oder Rauschen suchen.

Um einen Kanal auf dem Monitor anzuzeigen, gehen Sie wie folgt vor:

Wenn das Bild z. B. einen Alphakanal enthält, wählen Sie „Alphakanal“, um ihn im Monitor anzuzeigen. Um wieder zur normalen Ansicht zurückzukehren wählen Sie unter „Kanalansicht“ die Option „Normale Ansicht“.

1. Wählen Sie die Registerkarte „Timeline“ und anschließend „Ansicht“.
2. Wählen Sie unter „Anzeigeoptionen“ im Menü „Kanalansicht“ einen Kanal aus.



---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Arbeiten mit Keyframes

## Hinzufügen von Keyframes

### Arbeitsablauf für das Erstellen von Blenden zwischen Keyframes

### Keyframes bei der Bearbeitung automatisch aufzeichnen

### Wechseln zwischen Keyframes

### Löschen von Keyframes

### Verwandte Themen

Verwenden Sie Keyframes, um den Status einer Abstufung, Maske oder „Pan & Scan“-Korrektur im Lauf der Zeit zu konvertieren. Ein Keyframe markiert den Zeitpunkt, an dem Sie einen Status angeben, beispielsweise die Position einer Maske. In der Regel verwenden Sie mindestens zwei Keyframes: einen für den Status zu Beginn der Änderung und einen für den neuen Status am Ende der Änderung. Sie können einer Spur beliebig viele Keyframes hinzufügen. SpeedGrade interpoliert die Werte zwischen den Keyframes und erstellt zwischen ihnen Blenden.

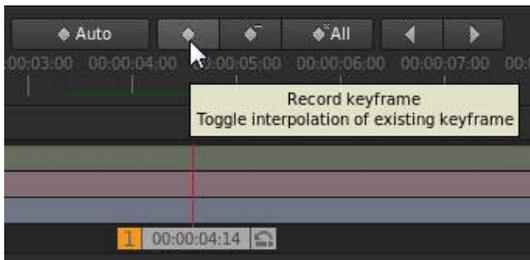
[Nach oben](#)

## Hinzufügen von Keyframes

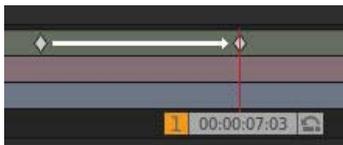
Jede neue Abstufungsspur verfügt über einen Keyframe an der Anfangsposition. Wenn Sie keine weiteren Keyframes hinzufügen, wirken sich sämtliche Korrekturen auf den gesamten Clip aus.

So fügen Sie weitere Keyframes entlang einer Spur hinzu:

1. Bewegen Sie den Abspielkopf auf die Position, an der Sie einen Keyframe hinzufügen möchten.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Keyframe setzen“.



3. Wenden Sie Korrekturen an der neuen Keyframeposition an. Dabei kann es sich beispielsweise um eine Abstufung, eine Maske oder eine „Pan & Scan“-Korrektur handeln.
4. Positionieren Sie den Abspielkopf auf dem aktuellen Keyframe und klicken Sie ein zweites Mal auf „Keyframe aufzeichnen“, um eine Blende zwischen dem vorherigen und dem aktuellen Keyframe zu erstellen. Siehe [Arbeitsablauf für das Erstellen von Blenden zwischen Keyframes](#). Ein Pfeil zwischen den Keyframes auf der Spur zeigt eine lineare Blende zwischen den beiden Positionen an.



[Nach oben](#)

## Arbeitsablauf für das Erstellen von Blenden zwischen Keyframes

Erstellen Sie eine Blende zwischen zwei Keyframes, indem Sie an jeder neuen Keyframeposition erneut auf die Schaltfläche „Keyframe aufzeichnen“ klicken. Der typische Arbeitsablauf sieht folgendermaßen aus:

1. Bewegen Sie den Abspielkopf auf die Position in der Zeitleiste, an der die Blende beginnen soll.
2. Fügen Sie einen Keyframe hinzu, indem Sie auf „Keyframe setzen“ klicken.

3. Bewegen Sie den Abspielkopf auf die Position in der Timeline, an der die Blende enden soll.
4. Klicken Sie zweimal auf „Keyframe setzen“, um einen Keyframe hinzuzufügen, der alle Einstellungen sanft vom vorherigen zum aktuellen Keyframes morphet.
5. Passen Sie die Abstufung, die Maske oder die „Pan & Scan“-Einstellung an den beiden Keyframepositionen an.

## Keyframes bei der Bearbeitung automatisch aufzeichnen

[Nach oben](#)

Wenn der Auto-Keyframe-Modus aktiviert ist, wird beim Bearbeiten einer Eigenschaft an jeder neuen Position automatisch ein Keyframe hinzugefügt.

- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Auto-Keyframe“, um den Auto-Keyframe-Modus ein- oder auszuschalten.



## Wechseln zwischen Keyframes

[Nach oben](#)

- Klicken Sie in der Keyframe-Symboleiste auf den Pfeil nach links oder nach rechts.



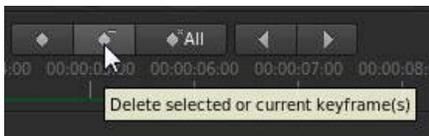
**Tip:** Sie können auch die folgenden Tastaturbefehle verwenden: **Strg/Ctrl+Umschalt+Nach links/Nach rechts**.

## Löschen von Keyframes

[Nach oben](#)

So löschen Sie einen Keyframe:

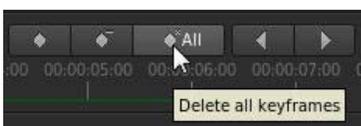
1. Navigieren Sie zu dem Keyframe, den Sie entfernen möchten.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Keyframe löschen“.



Andere Keyframes auf derselben Spur sind davon nicht betroffen.

So löschen Sie sämtliche Keyframes auf einer Spur:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Alle Keyframes löschen“.



Keyframes auf anderen Abstufungs-, Masken- oder „Pan & Scan“-Spuren über oder unter dem aktuellen Abstufungsclip sind davon nicht betroffen.

---

## Verwandte Themen

[Nach oben](#)

- [Farbkorrektur auf einen Clip anwenden](#)
- [Maskierte Objekte während einer Aufnahme verfolgen](#)
- [Anpassen der Rahmen von Aufnahmen durch „Pan & Scan“](#)

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

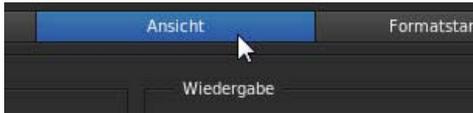
[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Anzeigeseitenverhältnis anpassen

Sie können Filmmaterial mit anamorphischen und anderen nicht quadratischen Pixeln korrekt im Monitor anzeigen, indem Sie das Anzeigeseitenverhältnis ändern.

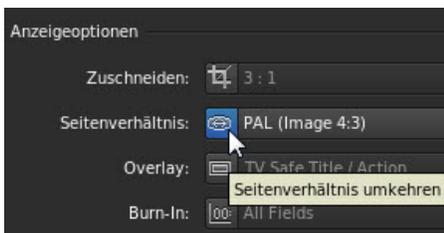
**Hinweis:** Durch Ändern des Anzeigeseitenverhältnisses wird das Quellmaterial nicht geändert.

1. Stellen Sie sicher, dass ein Clip in der Timeline angezeigt wird, und klicken Sie im Timeline-Bedienfeld auf die Schaltfläche „Ansicht“.



2. Klicken Sie im Abschnitt „Anzeigeoptionen“ auf das Symbol links im Menü „Seitenverhältnis“.

Die Schaltfläche kehrt das Menü „Seitenverhältnis“ um.



3. Ändern Sie das Anzeigeseitenverhältnis, indem Sie eine Option aus dem Menü auswählen.
4. Um zum Standardseitenverhältnis zu wechseln, klicken Sie erneut auf das Symbol.

## Verwandte Links

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

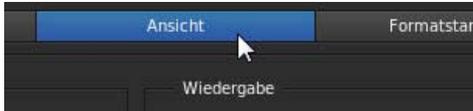
# Anzeigeframe zuschneiden

Sie können die Anzeigegröße der Frames festlegen, indem Sie sie im Monitor zuschneiden.

Durch das Zuschneiden von Frames im Monitor wird das Quellmaterial nicht geändert. Stattdessen blendet der Frame Teile des Bilds aus. Farbkorrekturen werden weiterhin auf die Bereiche des Bilds angewendet, die durch den Frame ausgeblendet werden.

Wenn Sie den Anzeigeframe skalieren und das gesamte Bild im Frame beibehalten möchten, finden Sie unter [Anzeigeseitenverhältnis anpassen](#) weitere Informationen.

1. Stellen Sie sicher, dass ein Clip in der Timeline angezeigt wird, und klicken Sie im Timeline-Bedienfeld auf die Schaltfläche „Ansicht“.



2. Klicken Sie im Abschnitt „Anzeigeoptionen“ auf das Symbol links im Menü „Zuschneiden“.

Die Schaltfläche kehrt das Menü „Zuschneiden“ um.



3. Wählen Sie eine Zuschneiden-Vorgabe aus dem Menü aus.
4. Um die Zuschneiden-Vorgabe zu deaktivieren, klicken Sie erneut auf das Symbol.

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

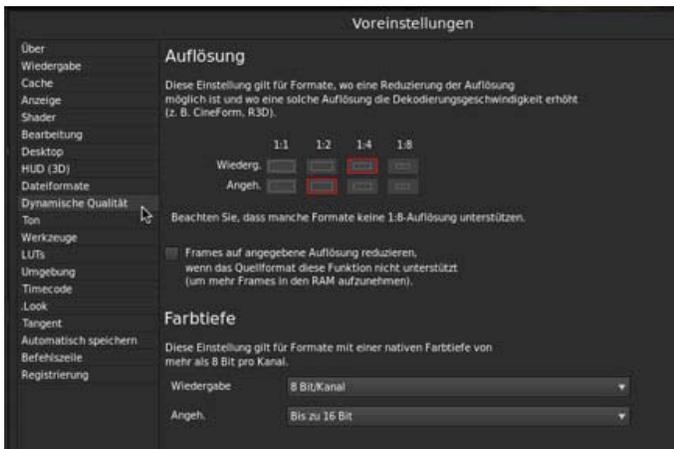
[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Anpassen der Bildschirmauflösung für die Wiedergabe

SpeedGrade passt die Videoqualität dynamisch an, um eine fehlerfreie Wiedergabe auf Computern mit leistungsschwächeren Grafikkarten oder Prozessoren sicherzustellen. Um die Leistung zu optimieren, können Sie Qualitätseinstellungen für das Bild sowohl während der Wiedergabe als auch bei angehaltenem Bild festlegen.

*Prüfen Sie die Leistung Ihres Systems während der Wiedergabe und passen Sie die Einstellungen anschließend entsprechend an.*

1. Klicken Sie rechts oben im Bildschirm auf das Menü „Einstellungen“ und wählen Sie die Option für die dynamische Qualität



2. Wählen Sie eine geringere Auflösung für die Wiedergabe, z. B. 1:2 (die Hälfte der Auflösung des Quellmaterials) oder geringer.
3. Legen Sie die Auflösung für angehaltene Bilder fest.

**Hinweis:** Verwenden Sie die Auflösung für das angehaltene Bild, um mehr Bilddetails anzuzeigen. Wählen Sie den höchsten Wert bzw. einen höheren Wert als für die Auflösung für die Wiedergabe.

4. Beim Arbeiten mit Formaten, die über eine native Farbtiefe von mehr als 8 Bit pro Kanal verfügen, können Sie auch die Farbtiefe für die Wiedergabe und für angehaltene Bilder festlegen.

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Tastenkombinationen



## Drucken einer PDF-Datei mit Tastaturbefehlen

Die Tastaturbefehle für SpeedGrade CC können Sie [hier](#) als PDF-Dateien herunterladen.

[Tastaturbefehle für die Anwendung](#)

[Tastaturbefehle für die Wiedergabe](#)

[Tastaturbefehle für Keyframes](#)

[Tastaturbefehle für die Schwenk- und Zoomansicht](#)

[Tastaturbefehle für die Splitscreen-Ansicht](#)

[Tastaturbefehle für die Zeitleiste und die Navigation](#)

[Tastaturbefehle für In- und Out-Points](#)

[Tastaturbefehle für Abstufungen](#)

[Tastaturbefehle für Look-Browser und Schnappschuss-Browser](#)

[Tastaturbefehle für die Kontinuitätsprüfung und das automatische Angleichen von Aufnahmen](#)

[Tastaturbefehle für die Grauabdeckung](#)

[Tastaturbefehle für den redaktionellen Bereich](#)

[Tastaturbefehle für die Analysehilfsmittel](#)

[Tastaturbefehle für die Kanalansicht](#)

[Tastaturbefehle für stereoskopos Sehen](#)

*Um die Funktionstasten auf Mac-Systemen zu verwenden, drücken Sie die Taste „fn“ und anschließend die Funktionstaste. Um beispielsweise den Tastaturbefehl F1 zu nutzen, drücken Sie „fn+F1“.*

## Tastaturbefehle für die Anwendung

[Nach oben](#)

Ergebnis	Windows	Mac OS
Hilfe einblenden	F1	F1
Abstufungsbedienfelder ein- oder ausblenden	P	P
Fenster „Einstellungen“ ein- oder ausblenden	S	S
Desktop anzeigen	D	D
Timeline speichern	Strg-Taste + S	Befehl+S
Fenster „Rendern“ ein- oder ausblenden	Strg-Taste + R	Befehl+R
Verlaufsfenster anzeigen	Strg+H	Befehl+H
Vollbildmodus ein/aus	Alt + Eingabetaste oder F	F
Nur-Bild-Modus ein/aus	Umschalt+H	Umschalt+H
Nur-Bild-Modus beenden	Esc	Esc
Metadatenanzeige ein- oder ausblenden	M	M
Mit Maus zwischen Haupt- und SDI-Anzeige wechseln	Umschalt+X	Umschalt+X
CP200-Bedienfelder erneut verbinden	Alt+F12	Alt+F12
Duales DVI-Fenster ein- oder ausblenden	Umschalt+Ctrl+Alt+D	Umschalt+Ctrl+Alt+D
Reel-Browser einblenden	Strg+Alt+R	Befehl+Alt+R
Fenster „Voreinstellungen“ schließen	Esc	Esc
Anwendung schließen	Alt+F4	Befehl+Q

## Tastaturbefehle für die Wiedergabe

Ergebnis	Windows	Mac OS
Wiedergabe/Pause	[Leertaste]	[Leertaste]
Rückwärts-Wiedergabe	Umschalt+[Leertaste]	Umschalt+[Leertaste]
Einen Frame zurück	Nach links	Nach links
Einen Frame vor	Nach rechts	Nach rechts
Wiedergabe-FPS reduzieren	Bild ab	Bild ab
Wiedergabe-FPS erhöhen	Bild auf	Bild auf
Frames pro Sekunde verdoppeln	* (Zehntertastatur)	* auf Zehntertastatur
Frames pro Sekunde halbieren	/ (Zehntertastatur)	/ auf Zehntertastatur
Wechsel zwischen einzelner Wiedergabe, Schleifenwiedergabe und Wechselwiedergabe	F6	F6
Bild horizontal spiegeln	Alt+M	Alt+M
Bild vertikal spiegeln	Umschalt+M	Umschalt+M
Speicher löschen (alle Frames entladen)	Umschalt+Strg+F5, Umschalt+Ctrl+F5	Umschalt+Befehl+F5
Geänderte Frames neu von Festplatte laden	F5	F5
Vorwärts-Wiedergabe	L	L
Rückwärts-Wiedergabe	J	J
Anhalten	K	K

## Tastaturbefehle für Keyframes

Ergebnis	Windows/Mac OS
Keyframe hinzufügen	F2
Keyframe entfernen	Umschalt+F2
Zum vorherigen Keyframe gehen	F3
Zum nächsten Keyframe gehen	F4

## Tastaturbefehle für die Schwenk- und Zoomansicht

Ergebnis	Windows	Mac OS
Nach oben/unten schwenken	Umschalt+Nach oben/Nach unten	Umschalt+Nach oben/Nach unten
Nach links/rechts schwenken	Umschalt+Nach links/Nach rechts	Umschalt+Nach links/Nach rechts
Schwenk zurücksetzen	Umschalt+Pos1	Umschalt+Pos1
Kanalgrößen abgleichen	Alt+Pos1	Alt+Pos1
Ein-/Auszoomen	+/- auf Zehntertastatur	+/- auf Zehntertastatur
Auf 100 % zoomen	Umschalt+Strg+Pos1	Umschalt+Befehl+Pos1
Auf Framegröße anpassen	Strg+Pos 1	Befehl+Pos1

## Tastaturbefehle für die Splitscreen-Ansicht

Ergebnis	Windows	Mac OS
Splitscreen-Modus ändern	F9	Befehl+F9

Vertikale/horizontale Ausrichtung des Splitscreens ändern	F10	Befehl+F10
Kanalpositionen im Splitscreen ändern	F11	Befehl+F11

## Tastaturbefehle für die Zeitleiste und die Navigation

[Nach oben](#)

Ergebnis	Windows	Mac OS
Nächster/vorheriger Clip	Strg+Nach rechts/Nach links	Befehl+Nach rechts/Nach links
Vorherigen Clip auswählen	Umschalt+Strg+Nach links	Umschalt+Befehl+Nach links
Nächsten Clip auswählen	Umschalt+Strg+Nach rechts	Umschalt+Befehl+Nach rechts
Clip unten auswählen	Umschalt+Strg+Nach unten	Umschalt+Befehl+Nach unten
Clip oben auswählen	Umschalt+Strg+Nach oben	Umschalt+Befehl+Nach oben
Master-Abspielkopf zentrieren	Strg+ 0 auf Zehnertastatur, Ctrl+0 auf Zehnertastatur	Strg+ 0 auf Zehnertastatur, Ctrl+0 auf Zehnertastatur
Master-Abspielkopf auf ausgewählten Clip verschieben	Alt+0 auf Zehnertastatur	Alt+0 auf Zehnertastatur

## Tastaturbefehle für In- und Out-Points

[Nach oben](#)

Ergebnis	Windows, Mac OS
In-Point auf aktuelle Abspielkopfposition einrichten	I
Out-Point auf aktuelle Abspielkopfposition einrichten	O
Master-Abspielkopf auf aktuellen In-Point verschieben	Home
Master-Abspielkopf auf aktuellen Out-Point verschieben	Ende
In- und Out-Points auf Standardpositionen zurücksetzen	Umschalt+Strg+Alt+O/Umschalt+Ctrl+Alt+O
Einstellungen für In-/Out-Points zwischen aktuellem Clip und Anfang/Ende der Timeline umschalten	Strg+[Leertaste]
Ersetzte Frames auf Festplatte neu laden	Umschalt+F5

## Tastaturbefehle für Abstufungen

[Nach oben](#)

Ergebnis	Windows	Mac OS
Farbkorrektur ein/aus	0 (Null)	0 (Null)
Vorgabe aus Vorschau auf Zeitleiste anwenden	Eingabetaste	Eingabetaste
Vorgabe aus Vorschau zurückweisen	Rücktaste	Rücktaste
Farbauswahlmodus ändern	Umschalt+Eingabetaste	Umschalt+Eingabetaste
Abstufung in aktuellem Clip zurücksetzen	Umschalt+Alt+Entf	Umschalt+Alt+Entf
Abstufung in aktuellem Fenster zurücksetzen	Alt+Entf	Alt+Entf
Abstufung aus vorheriger oder den folgenden 9 Bearbeitungen kopieren	1 bis 9 (Zehnertastatur)	1 bis 9 (Zehnertastatur)
Funktion zum Kopieren von Abstufungen auf Kopieren aus den nächsten Bearbeitungen festlegen	Alt+ + auf Zehnertastatur	Alt+ + auf Zehnertastatur
Funktion zum Kopieren von Abstufungen auf Kopieren aus den vorherigen Bearbeitungen festlegen	Alt+ – auf Zehnertastatur	Alt+ – auf Zehnertastatur
Abstufung aus Clip unter Mausposition kopieren	C	C

Farbkorrektur in der ausgewählten Ebene deaktivieren (gedrückt halten)	. (Punkt)	. (Punkt)
Im Ebenenstapel nach oben/unten navigieren	Strg+Nach oben/Nach unten, Ctrl+Nach oben/Nach unten	Befehl+Nach oben/Nach unten

## Tastaturbefehle für Look-Browser und Schnappschuss-Browser

[Nach oben](#)

Ergebnis	Windows	Mac OS
Look-Browser-Navigation	Alt+Nach links/Nach rechts/Nach oben/Nach unten	Alt+Nach links/Nach rechts/Nach oben/Nach unten
Look-Verwaltungs-Browser ein-/ausschalten	Strg+L	Befehl+L
Schnappschuss-Browser-Navigation	Umschalt+Alt+Nach links/Nach rechts/Nach oben/Nach unten	Umschalt+Alt+Nach links/Nach rechts/Nach oben/Nach unten
Schnappschuss hinzufügen oder ein-/ausschalten	Umschalt+C	Umschalt+C
Drittes Fenster im Schnappschuss-Browser ausblenden	W	W

## Tastaturbefehle für die Kontinuitätsprüfung und das automatische Angleichen von Aufnahmen

[Nach oben](#)

Ergebnis	Windows	Mac OS
Während der Kontinuitätsprüfung einen oder mehrere Playheads hinzufügen	Alt+1/2/3	Wahl+1/2/3
Verwenden Sie die Funktion Automatisches Angleichen von Aufnahmen	Strg+M	Befehl+M

## Tastaturbefehle für die Grauabdeckung

[Nach oben](#)

Ergebnis	Windows	Mac OS
Grauabdeckung aktivieren	Strg-Taste + G	Befehl+G
Schwarzabdeckung aktivieren	Alt+G	Alt+G
Weißabdeckung aktivieren	Strg+Alt+G	Befehl+Alt+G
Grauabdeckung deaktivieren	Umschalt+Alt+G	Umschalt+Alt+G

## Tastaturbefehle für den redaktionellen Bereich

[Nach oben](#)

Ergebnis	Windows	Mac OS
Richtung des ausgewählten Blendenclips wechseln (unten nach oben/oben nach unten)	Umschalt+D	Umschalt+D
Aktiven Clip und alle direkt darüberliegenden Clips an der Position des Master-Abspielkopfes teilen	Umschalt+Alt+S	Umschalt+Alt+S
Aktiven Clip an der Position des Master-Abspielkopfes teilen	Strg+Alt+S	Befehl+Alt+S

## Tastaturbefehle für die Analysehilfsmittel

[Nach oben](#)

Ergebnis	Windows, Mac OS
Analysewerkzeuge-Bedienfeld öffnen	A

---

## Tastaturbefehle für die Kanalansicht

[Nach oben](#)

Ergebnis	Windows, Mac OS
Rotkanal einblenden	R
Grünkanal einblenden	G
Blaukanal einblenden	B
Rotkanal ausblenden	Umschalt+R
Grünkanal ausblenden	Umschalt+G
Blaukanal ausblenden	Umschalt+B

---

## Tastaturbefehle für stereoskopisches Sehen

[Nach oben](#)

Ergebnis	Windows, Mac OS
Rechtes Auge	Linke Alt-Taste+R
Linkes Auge	Linke Alt-Taste+L

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Filmmaterial laden

## **Material laden und bestätigen**

Patrick Palmer 07. Mai 2012

Video-Lehrgang

## **Verwenden der Szenenänderungserkennung**

Patrick Palmer 23. März 2012

Video-Lehrgang

## **Netzwerke und Wechseldatenträger mit digitalen Videodaten**

Fehlerbehebung (23. September 2013)

# Unterstützte Dateiformate

- Framesequenzformate
- Filmdateiformate
- RAW-Dateiformate

## Framesequenzformate

[Nach oben](#)

Format	Lesen	Schreiben
Cineon	Ja	Ja
DPX, DPX 2.0	Ja	Ja
Targa	Ja	Ja
JPEG	Ja	Ja
PNG	Ja	Ja
TIFF	Ja	Ja
Pixarlog TIFF	Ja	Nein
Floating Point TIFF	Ja	Ja
Maya IFF	Ja	Ja
Lightwave IFF	Ja	Ja
RGB (SGI)	Ja	Ja
Softimage PIC	Ja	Ja
Wavefront RLA	Ja	Ja
Wavefront RPF	Ja	Nein
Windows Bitmap	Ja	Ja
GIF	Ja	Nein
Cinema DNG	Ja	Ja
OpenEXR	Ja	Ja

## Filmdateiformate

[Nach oben](#)

Format	Lesen	Schreiben
Windows AVI	Nur Windows	Nur Windows
Quicktime	Ja	Ja

## RAW-Dateiformate

[Nach oben](#)

Die unterstützten RAW-Formate sind schreibgeschützt.

- ARRI Alexa .ari
- ARRI D21 .ari
- Phantom HD / GOLD / FLEX / 65 (.cine)
- REDCode RAW (.r3d)
- Silicon Imaging SI 2K/SI Mini (Unkomprimiertes .siv)
- Weisscam HS-1/HS-2 RAW (.wcr)
- Weisscam HS-2 Digimag (.fhg\*)



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Filmmaterial laden

---

- [Objekte laden](#)
- [Mehrere Objekte gleichzeitig laden](#)
- [Objekte zwischen Clips einfügen](#)

---

## Objekte laden

[Nach oben](#)

Fügen Sie der Timeline wie folgt Objekte hinzu.

- Navigieren Sie in der Desktop-Ansicht zum Element und doppelklicken Sie auf die Miniatur. Sie können ein Objekt auch in die Timeline ziehen.
- Wiederholen Sie den Vorgang, um weitere Objekte hinzuzufügen. Jedes Objekt wird hinter dem letzten Objekt in der Timeline platziert.

## Verwandte Links

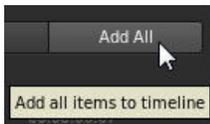
---

## Mehrere Objekte gleichzeitig laden

[Nach oben](#)

Es ist hilfreich, mehrere Objekte gleichzeitig zu laden, wenn Sie RAW-Daten laden, aus denen Sie Dailies und anschließend ein Virtual Lab Reel erstellen möchten.

1. In der Desktop-Ansicht navigieren Sie zu dem Ordner mit den Elementen, die Sie der Timeline hinzufügen möchten.
2. Klicken Sie rechts unten auf dem Desktop auf „Alle hinzufügen“.



SpeedGrade fügt der Timeline sämtliche Dateien in der Reihenfolge ihres Vorkommens hinzu.

---

## Objekte zwischen Clips einfügen

[Nach oben](#)

1. Ziehen Sie die Miniatur aus der Desktop-Ansicht an die Stelle in der Timeline, wo Sie sie platzieren möchten.
2. Lassen Sie die Maustaste los, sobald die hervorgehobene rote Linie an der gewünschten Stelle angezeigt wird.

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# EDLs anpassen

## Arbeitsablauf beim Master-Clip Arbeitsablauf bei mehreren Clips Unterstützte EDL-Funktionen

Schnittlisten (Edit Decision Lists, EDLs) sind Metadatendokumente, mit denen Projektzeitleisten aus anderen Bearbeitungswerkzeugen migriert werden können.

Aus EDLs in SpeedGrade erstellte Zeitleisten entsprechen dem CMX 3600-Standard von Sony. SpeedGrade unterstützt auch erweiterte 16-Ziffern-EDLs und kann daher auch bei ARRIRAW- und Red R3D-Material verwendet werden.

Die beiden häufigsten Szenarien für die Anpassung von EDLs lauten wie folgt:

- Sie verfügen über eine EDL und eine lange Bildsequenz oder Filmdatei, in der sämtliche Bearbeitungen enthalten sind. Sie möchten mit der EDL Keyframes erstellen, um den Clip in einzelne Bearbeitungspassagen aufzuteilen. Siehe [Arbeitsablauf beim Master-Clip](#).
- Sie verfügen über eine EDL mit Online-Material in verschiedenen Ordnern oder mit einzelnen Filmdateien. Sie möchten die richtigen Online-Clips gemäß den in der EDL verfügbaren Informationen zur Rollen-ID bzw. zum Dateinamen zuordnen. Siehe [Arbeitsablauf bei mehreren Clips](#).

**Hinweis:** Achten Sie bei der Arbeit mit EDLs darauf, dass in SpeedGrade die richtige Framerate festgelegt ist. Wenn beispielsweise Ihr Projekt auf einer Framerate von 24 fps basiert, müssen die Vorgabe für neue Zeitleisten und die Basis-Framerate ebenfalls auf 24 fps eingestellt werden. Anweisungen finden Sie unter [Grundlagen für die Wiedergabe](#).

---

## Arbeitsablauf beim Master-Clip

[Nach oben](#)

Dieser Arbeitsablauf ist zu befolgen, wenn ein langer Clip mit Online-Material mithilfe einer EDL in einzelne Bearbeitungspassagen aufgeteilt werden soll.

1. Ziehen Sie den zuvor angepassten Clip aus der Desktop-Ansicht auf die Zeitleiste.
2. Ziehen Sie die EDL aus der Desktop-Ansicht auf den Clip in der Zeitleiste.

Der Clip wird in einzelne Passagen zur Bearbeitung aufgeteilt.

---

## Arbeitsablauf bei mehreren Clips

[Nach oben](#)

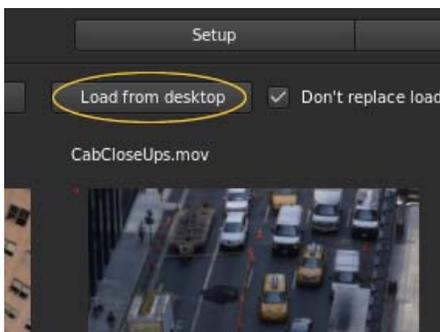
1. Ziehen Sie die EDL aus der Desktop-Ansicht auf die Timeline.

SpeedGrade fügt in der Timeline Platzhalterclips für alle Bearbeitungen ein. Die Clips sind rot, da die Rollen noch nicht geladen wurden.

2. Suchen Sie auf dem Desktop das Filmmaterial, das die Rollen repräsentiert.

Verwenden Sie die Filteroptionen, um Unterordner zu durchsuchen oder Ordner als Rollen zu behandeln. Wenn sich beispielsweise das gesamte Material in einer Ordnerstruktur befindet, wählen Sie die Filteroption „Sequenzen aus Ordner + Unterordner“.

3. Klicken Sie auf „Von Desktop laden“, um die Quellclips mit den Platzhalterclips zu verbinden.



Um zu verhindern, dass Rollen in der Timeline ersetzt werden, wenn Sie Rollen aus anderen Speicherorten hinzufügen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Geladene Reels nicht ersetzen“.

4. Wenn sich das Material in verschiedenen Ordnern befindet, wiederholen Sie diesen Vorgang mit den anderen Ordnern.

### Informationen zu Verweisen auf Filmmaterial

In einer EDL kann über den Clipnamen und die Rollen-ID auf Filmmaterial verwiesen werden. Falls die Rollen-ID nicht vorhanden ist, kann der Name des Clips verwendet werden. Sind beide vorhanden, wird in SpeedGrade zuerst auf die Rollen-ID verwiesen.

Mitunter stimmen die Informationen zur Rollen-ID und zum Clipnamen nicht überein, sodass das Filmmaterial nicht automatisch verknüpft werden kann. In diesem Fall können Sie Material manuell vom Desktop aus auf die Platzhalterrollen ziehen.

### Blenden

Blenden zwischen Clips gemäß einer EDL sind als A- und B-Ebenen mit einer Blendenebene dazwischen verfügbar. Alle drei Ebenen werden automatisch bei der EDL-Anpassung erstellt.

---

## Unterstützte EDL-Funktionen

[Nach oben](#)

**Rollen-ID** Clips werden primär anhand der CMX-Rollen-ID identifiziert. Speichern Sie nach Möglichkeit das Filmmaterial in Unterordnern, und geben Sie die Rollen-ID in der EDL nach 3600-Format an.

**CLIP NAME** SpeedGrade unterstützt die Syntax FROM CLIP NAME in CMX-Kommentaren. Eine zweite Möglichkeit zur Identifizierung von Clips ist der Clipname. Wenn die bereitgestellte Rollen-ID nicht gefunden wird oder das AX-Format aufweist, wird der Clipname verwendet.

**Ersetzungen** Die Syntax REEL AX IS CLIP wird unterstützt.

**FLIPs und FLOPs** Die vertikale und horizontale Spiegelung wird unterstützt. Die Kommentar-Schlüsselwörter FLIP, FLOP und FLIP-FLOP werden ausgewertet.

**M2 (Zeitverzerrung)** M2-Befehle zur Geschwindigkeitsänderung/Zeitverzerrung werden unterstützt. Die Rückwärtswiedergabe wird unterstützt.

**K (Taste)** Tastaturbefehle werden nicht unterstützt und führen zu einem Fehler beim Laden.

---

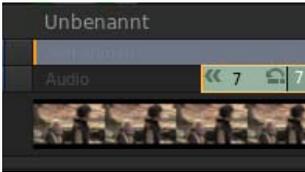
 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Audiospuren laden

---

1. Öffnen Sie die Desktop-Ansicht und wählen Sie eine Audiodatei (wav- oder aiff-Datei) aus.
2. Ziehen Sie die Datei auf die Timeline.  
Grüne Spuren stellen Audioclips dar.



3. Passen Sie die Position des Audioclips in der Timeline an.
4. Aktivieren und deaktivieren Sie das Audio einer ausgewählten Spur, indem Sie auf das Lautsprechersymbol links von der Timeline klicken.



5. Um Werte für die Soundausgabe wie die Mischfrequenz zu ändern, wählen Sie „Einstellungen“ > „Sound“.  
Das Menü „Einstellungen“ finden Sie in der rechten oberen Ecke des SpeedGrade-Arbeitsbereichs.

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Szenenwechsel erkennen

## Szenenwechsel erkennen

**Bereiten Sie das Filmmaterial für die Abstufung oder die Bearbeitung vor.  
Filmmaterial speichern oder exportieren**

Sie können Szenenwechsel in Filmmaterial automatisch erkennen, das kein EDL enthält wie z. B. archiviertes Material. Sobald SpeedGrade Szenenwechsel identifiziert hat, können Sie den Szenenwechseln Keyframes hinzufügen oder Ihr Filmmaterial in separate Clips teilen.

Der Arbeitsablauf umfasst folgende Schritte:

1. Erkennen Sie die Szenenwechsel.
2. Bereiten Sie das Filmmaterial für die Abstufung oder die Bearbeitung vor.
3. Filmmaterial speichern oder exportieren.

---

## Szenenwechsel erkennen

[Nach oben](#)

1. Wählen Sie das Filmmaterial in der Timeline aus.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte „Timeline“ und wählen Sie das Einrichtungsbedienfeld aus.
3. Klicken Sie unter „Werkzeuge“ auf „Szenenänderungserkennung“.

Das Dialogfeld „Szenenänderungserkennung“ wird geöffnet und SpeedGrade durchsucht das Filmmaterial automatisch nach Szenenwechseln.



4. Wenn die Suche abgeschlossen ist, können Sie die Ergebnisse mithilfe der Pfeilschaltflächen auf der linken Seite des Dialogfelds überprüfen.
  - Gehen Sie schrittweise durch die Frames, um den Inhalt zu überprüfen.
  - Um Szenenwechsel zu bestätigen, aktivieren Sie das Kontrollkästchen „Dieser Frame ist eine Szenenänderung“.
  - Verwenden Sie das Kontrollkästchen, um Szenenwechsel hinzuzufügen.
5. Bei Bedarf können Sie die Empfindlichkeit bei der Szenenerkennung anpassen und auf „Clip neu laden“ klicken.

---

## Bereiten Sie das Filmmaterial für die Abstufung oder die Bearbeitung vor.

[Nach oben](#)

Nach dem Kennzeichnen der Szenenwechsel bereiten Sie das Filmmaterial für die Abstufung oder die Bearbeitung wie folgt vor:

- Um das Filmmaterial in einzelne Aufnahmen oder Szenen zu teilen, klicken Sie auf „In Clips teilen“.
- Zum Markieren der Szenenwechsel klicken Sie auf „Keyframes zum Clip hinzufügen“.

---

## Filmmaterial speichern oder exportieren

[Nach oben](#)

Nachdem Sie Ihr Filmmaterial in Clips geteilt oder Keyframes hinzugefügt haben, können Sie den Inhalt der Szenenerkennung als SpeedGrade - Projekt speichern oder eine EDL (Schnittliste) erstellen.

Führen Sie im Einrichtungsbedienfeld unter der Registerkarte „Zeitleiste“ einen der folgenden Schritte aus:

- Um den Inhalt als SpeedGrade-Projekt zu speichern, klicken Sie auf „IRCP speichern“.
- Um eine Schnittliste zu exportieren, klicken Sie auf „EDL speichern“.



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Informationen zum Einbrennen auf Bildern anzeigen

## Informationen zum Einbrennen während der Wiedergabe anzeigen

### Informationen zum Einbrennen auf der gerenderten Ausgabe anzeigen

Sie können Metadateninformationen während der Wiedergabe auf Ihren Bildern oder über den gerenderten Ausgabe „brennen“ (überlagern). Beispielsweise werden die folgenden Informationen zum Filmmaterial überlagert, wenn Sie in SpeedGrade die Standardeinbrennvorgabe wählen.

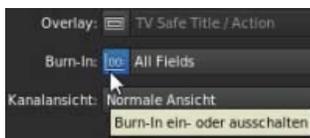
- Nummer des aktuellen Bildern
- Festplattenspeicherort der aktuellen Sequenz
- Nativer Zeitcode des aktuellen Bilds (das Voraussetzen vorhanden ist, der Informationen in der Kopfzeile des Dateiformat, das Sie verwenden)

## Informationen zum Einbrennen während der Wiedergabe anzeigen

[Nach oben](#)

1. Wählen Sie auf der Registerkarte „Timeline“ den Bereich „Ansicht“ aus.
2. Wählen Sie unter „Anzeigeoptionen“ im Menü „Nachbelichten“ eine Vorgabe aus.

**Hinweis:** Wenn das Menü deaktiviert ist, klicken Sie auf das Einbrennwerkzeug, um es zu aktivieren.



## Informationen zum Einbrennen auf der gerenderten Ausgabe anzeigen

[Nach oben](#)

Das Einfügen von Informationen zum Einbrennen auf der gerenderten Ausgabe kann nützlich sein, um Proxymedien für die Offlinebearbeitung oder Dailies für den Review zu erstellen.

- Wählen Sie beim Festlegen der Renderoptionen im Bedienfeld „Ausgabe“ im Menü eine Einbrennvorgabe aus.
- Legen Sie im Textfeld „Burn In einblenden für“ die Anzahl der Bilder zum Anzeigen der Informationen zum Einbrennen fest. Die Standardeinstellung ist 0, was bedeutet, dass Informationen zum Einbrennen zu allen gerenderten Bildern enthalten ist.



 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Farbabstufung

## **Sekundäre Farbkorrektur**

Patrick Palmer 07. Mai 2012

Video-Lehrgang

## **Auswirkungen auf Ihr Filmmaterial hinzufügen**

Patrick Palmer 28. Juni 2012

Video-Lehrgang

## **Zwei Ansätze für die Strukturierung der Abstufung**

Patrick Palmer 07. Mai 2012

Video-Lehrgang

## **Stereoskopische Arbeitsabläufe**

Patrick Palmer 07. Mai 2012

Video-Lehrgang

# Kontinuitätsprüfung und Angleichen von Aufnahmen

 Neu in SpeedGrade CC

## Kontinuitätsprüfung

[Nach oben](#)

Wenn Sie Video aufnehmen, können unerwünschte Farbvariationen zwischen verschiedenen Aufnahmen auftreten. In SpeedGrade können Sie diese Unterschiede ausgleichen und die Clips abgleichen, damit das Video sanft von einem Clip zum nächsten übergeht.

Sie können mit der Kontinuitätsprüfung schnell mehrere Aufnahmen in der Timeline vergleichen und die Farbkorrektur nach Bedarf anpassen. Die Kontinuitätsprüfung wird häufig gemeinsam mit der Option Aufnahmenabgleich verwendet.

## Verwenden der Kontinuitätsprüfung

1. Positionieren Sie den Master-Playhead auf einer Timeline, die mindestens zwei Clips enthält.
2. Um zwei Aufnahmen zu vergleichen, klicken Sie im Monitorfenster auf 2-Up. Sie können auch die Tastaturbefehle Alt+2 (Win) bzw. Wahl+2 (Mac) verwenden.  
Um drei Aufnahmen zu vergleichen, klicken Sie im Monitorfenster auf 3-Up bzw. verwenden Sie den Tastaturbefehl Alt+3 (Win) oder Wahl+3 (Mac).

*Um weitere Playheads zu entfernen und nur den aktuellen Clip anzuzeigen, heben Sie die Auswahl von „2-Up“ bzw. „3-Up“ auf. Sie können auch die Tastaturbefehle Alt+1 (Win) bzw. Wahl+1 (Mac) verwenden.*



*Kontrollieren aufeinanderfolgender Clips mit der Kontinuitätsprüfung zur Gewährleistung von Farbkonsistenz*

3. Mit der Splitscreen-Option können Sie mehrere Aufnahmen im Monitorfenster anzeigen und die Kontinuität zwischen Aufnahmen prüfen.
4. Um die Aufnahmen abzugleichen und den Clips Farbkorrekturen hinzuzufügen, aktivieren Sie den Aufnahmenabgleich, indem Sie im Monitorfenster auf Abgleichen klicken.

## Aufnahmenabgleich

[Nach oben](#)

SpeedGrade enthält die Funktion Aufnahmenabgleich, mit der Sie automatisch die Farben zwischen Videoaufnahmen aus derselben oder einer ähnlichen Szene abgleichen können. Sie können z. B. ganz einfach unter- oder überbelichtetes Filmmaterial korrigieren, indem Sie eine andere Aufnahme als Referenz verwenden.

Die Funktion Aufnahmenabgleich funktioniert am besten, wenn sie gemeinsam mit der Kontinuitätsprüfung verwendet wird. Sie können die Kontinuitätsprüfung verwenden, um die beiden Aufnahmen zu vergleichen, und dann die Farben in den beiden Aufnahmen mit dem Aufnahmenabgleich anpassen.

Beispiel: Sie haben Sie ein Video unter verschiedenen Lichtbedingungen aufgenommen und möchten den Hautton des Models in zwei Aufnahmen in derselben Szene angleichen. Sie können die beiden Aufnahmen mit der Kontinuitätsprüfung vergleichen und anschließend die Farben in den beiden Aufnahmen mit dem Aufnahmenabgleich anpassen.

Die Beispielbilder unten zeigen, wie Sie mit dem Aufnahmenabgleich die Farben in Ihrem Filmmaterial dynamisch angleichen können.



Side-by-Side Anzeige der abzugleichenden Schnappschüsse

Wenn Sie den Aufnahmenabgleich verwenden, fügt SpeedGrade Ihrer Farbkorrektur für diesen Clip eine Einstellungsebene hinzu. Sie können die Deckkraft anpassen oder nach Bedarf zusätzliche Korrekturen hinzufügen.



Verwenden des Aufnahmenabgleichs, um Aufnahmen automatisch abzugleichen und die allgemeine Farbkorrektur zu beschleunigen

**Hinweis:** Wenn Sie versuchen, Aufnahmen in zwei grundlegend verschiedenen Szenen anzugleichen, kann dies zu fehlerhaften Ergebnissen führen.

### Aufnahmenabgleich verwenden

Verschieben Sie den Playhead auf den Frame in Ihrer Sequenz, den Sie abgleichen möchten. Beispielsweise Clip A.

1. Verschieben Sie den Playhead auf den Frame in Ihrer Sequenz, den Sie abgleichen möchten. Beispielsweise Clip A.
2. Erstellen Sie einen zweiten Playhead. Drücken Sie hierfür die Strg- (Windows) bzw. Befehlstaste (Macintosh) und ziehen Sie das Symbol Playhead verschieben in der Timeline auf den gewünschten Frame. Weitere Informationen finden Sie unter [Zusätzlichen Playhead erstellen](#).
3. Stellen Sie sicher, dass Sie den zweiten Playhead auf den Frame verschieben, den Sie abgleichen möchten. Beispielsweise Clip B. Anschließend werden die beiden abzugleichenden Schnappschüsse (Clip A und Clip B) nebeneinander oder in einem Splitscreen-Layout angezeigt.

**Hinweis:** Der Aufnahmenabgleich funktioniert nur, wenn Sie zwei Playheads verwenden. Wenn Sie drei oder mehr Playheads verwenden, ist die Funktion Aufnahmenabgleich deaktiviert.

4. Wählen Sie den Playhead auf dem Clip aus, der der Master-Playhead sein soll. Wählen Sie beispielsweise Clip A als Master-Playhead aus.

**Hinweis:** Um einen Playhead als Master-Playhead auszuwählen, klicken Sie auf die Nummer des Playheads. Weitere Informationen finden Sie unter [Master-Playhead auswählen](#).

5. Klicken Sie auf die Schaltfläche Abgleichen oder verwenden Sie den Tastaturbefehl Strg+M (Windows) bzw. Befehl+M (Mac).

Eine neue Abstufungsebene mit dem Namen Autom. Farbabgleich wird automatisch dem Abstufungsebenenstapel hinzugefügt. Sie können den Look anschließend aktivieren, deaktivieren, entfernen oder als Vorgabe speichern.

### Photoshop-Farbkorrektur abgleichen

Sie können jetzt eine in Adobe Photoshop erstellte Farbkorrektur auf Ihren Videoclip anwenden, indem Sie wie folgt vorgehen:

SpeedGrade extrahiert die Farbkorrektur aus dem Photoshop-Bild und wendet die Korrektur auf den ausgewählten Clip an.

1. Verwenden Sie in Photoshop alle erforderlichen Werkzeuge, um das Bild zu korrigieren, und speichern Sie das Bild als TGA-Datei.
2. Referenzieren Sie die TGA-Datei in SpeedGrade mit dem neuen Schnappschuss-Browser. Eine Miniatur des Bildes mit Farbkorrektur wird angezeigt.
3. Verschieben Sie den Playhead auf den Frame in Ihrer Sequenz, den Sie abgleichen möchten.
4. Klicken Sie auf die Miniatur, um das korrigierte Photoshop-Bild neben dem abzugleichenden Clip in der Monitoransicht anzuzeigen.
5. Klicken Sie auf den Aufnahmenabgleich.



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Schnellstart – Farbkorrektur auf einen Clip anwenden

## Clip auswählen

### Primäre Farbabstufung anwenden

### Sekundäre Farbabstufung anwenden

### Abstufungsclip rendern

Informationen zum Laden einer EDL und zum Anwenden einer Farbabstufung auf eine Sequenz finden Sie unter [Farbabstufung auf eine Sequenz anwenden](#).

## Clip auswählen

[Nach oben](#)

1. Wählen Sie in SpeedGrade mithilfe des Dateibrowsers oben links in der Benutzeroberfläche einen Ordner aus, der Videoclips enthält.

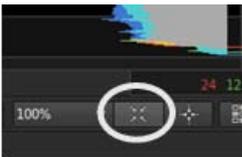
Im Desktopfenster werden Miniaturversionen des Inhalts im ausgewählten Ordner angezeigt.

*Um die Miniaturansichten nach Dateityp zu filtern, wählen Sie oben rechts „Alle Dateien“ und wählen dann einen Dateityp aus.*

2. Platzieren Sie einen Clip auf der Zeitleiste, indem Sie auf dem Desktop darauf doppelklicken.

3. Klicken Sie oben links auf die Monitor-Registerkarte, um das Bild anzuzeigen.

*Die Standardanzeigegröße beträgt 100 %. Um das Bild an das Monitorfenster anzupassen, klicken Sie unter dem Bereichfenster rechts in der Oberfläche auf die Schaltfläche „An Bildschirmgröße anpassen“.*

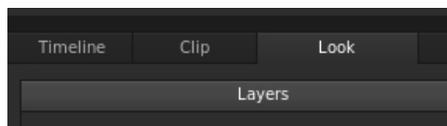


## Primäre Farbabstufung anwenden

[Nach oben](#)

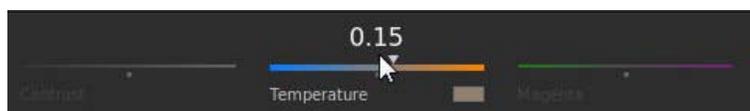
Nehmen Sie grundlegende Farbänderungen wie Temperatur, Weißpunkt, Schwarzpunkt und weitere für das gesamte Bild vor. Die Änderungen werden auf eine primäre Abstufungsebene angewendet.

Greifen Sie auf die Farbkorrektur-Steuerlemente zu, indem Sie unten links unter der Zeitleiste auf die Registerkarte „Look“ klicken.



## Globale Änderungen vornehmen

Nehmen Sie mit den Schiebereglern oben im Look-Bedienfeld globale Änderungen am Bild vor.



*Regler für globale Einstellungen*

Um eine globale Einstellung anzupassen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Dreiecksymbol auf dem Schieberegler und lassen Sie die Maustaste los.

2. Bewegen Sie die Maus nach links oder rechts, um den Wert zu ändern.
3. Klicken Sie erneut auf das Dreiecksymbol, um die Einstellung zu übernehmen.

## Änderungen an bestimmten Bereichen vornehmen

Ändern Sie die Farb- und Luminanzwerte in den Schatten- Mittelton- und Lichtbereichen des Bildes mithilfe der Farbsteuerungsräder in der Look-Ansicht.



Farbsteuerungsräder

Um die Luminanz anzupassen, gehen Sie wie folgt vor:

- Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Dreiecksymbol auf einem Rad und ziehen Sie die Maus in einer geraden Linie nach links oder rechts. Ziehen Sie die Maus nicht im Kreis. Je weiter Sie das Symbol nach links oder rechts ziehen, desto größer ist die Änderung.

Um die Farbe anzupassen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Kreis und lassen Sie die Maustaste los.
2. Schieben Sie die Maus in eine beliebige Richtung, um den Wert zu ändern.
3. Klicken Sie erneut mit der rechten Maustaste, um die Einstellung zu übernehmen.

Sie können Farbreger anstelle der Steuerungsräder verwenden. Um auf die Regler zuzugreifen, drücken Sie die Umschalt- und die Eingabetaste.



Farbreger

Verwenden Sie die Null-Taste (0) auf dem Ziffernblock, um die Farbkorrektur für eine schnelle Vorher- und Nachher-Ansicht ein- und auszuschalten. Vergewissern Sie sich, dass die NumLock-Taste auf Ihrer Tastatur aktiviert ist.

## Sekundäre Farbabstufung anwenden

[Nach oben](#)

Passen Sie einen bestimmten Farbtonbereich im Bild gezielt an. Die Änderungen werden auf eine sekundäre Abstufungsebene angewendet.

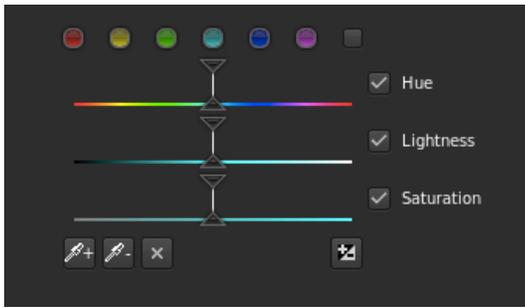
1. Greifen Sie auf die Werkzeuge der sekundären Farbabstufung zu, indem Sie das +S-Symbol unten links im Ebenfenster wählen.



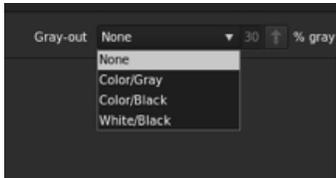
2. Wählen Sie wie folgt einen Farbton.

- Wählen Sie eine Farbtonvorgabeoption, indem Sie am oberen Rand des Farbtonauswahlwerkzeugs auf eine der farbigen Schaltflächen klicken.
- Markieren Sie einen Farbton, indem Sie auf die Pipette mit dem +-Symbol klicken und dann einen Teil des Bilds zur Auswahl in das Monitorfenster ziehen.

Möglicherweise müssen Sie die Größe des unteren Desktoprahmens ändern, damit die Pipette angezeigt werden. Ändern Sie die Größe des Fensters mithilfe des Werkzeugs zum Ziehen und Ändern der Größe, das sich unten in der Mitte der Zeitleiste befindet.



3. Zeigen Sie den Teil des Bildes an, das für die Farbtonbereichsauswahl vorgesehen ist, indem Sie oben links auf der Registerkarte „Look“ eine Option aus dem Menü „Grauabdeckung“ wählen.

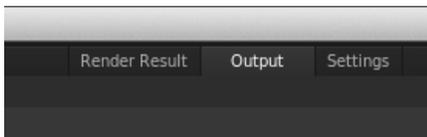


4. Nehmen Sie mithilfe der oberen Dreiecke des Reglers Anpassungen und Verbesserungen an der Auswahl vor. Verwenden Sie die unteren Dreiecke der Regler, um die Dämpfung anzupassen.
5. Nehmen Sie mithilfe der Steuerungsräder für Versatz und Verstärkung in der Mitte des Look-Fensters sekundäre Korrekturen vor.
6. Wenden Sie mithilfe der Regler „Rauschunterdrückung“ und „Weichzeichnen“ eine Weichzeichnung auf die Korrekturen an, und führen Sie sie zusammen.
7. Nach dem Vornehmen von sekundären Korrekturen legen Sie für „Grauabdeckung“ die Option „Ohne“ fest.

## Abstufungsclip rendern

[Nach oben](#)

1. Klicken Sie oben rechts auf die Registerkarte „Ausgabe“, um das Metadaten-Rendermodul zu öffnen.



2. Klicken Sie auf das Menü „Desktop“, und wählen Sie einen Zielordner.
3. Geben Sie im Textfeld „Dateiname“ einen Namen für die gerenderte Datei ein.
4. Wählen Sie in „Format und Optionen“ ein Ausgabeformat für die gerenderte Datei aus.

Wenn die gewünschte Vorgabe nicht vorhanden ist, erstellen Sie durch Klicken auf „Andere“ eine neue Vorgabe.

5. Klicken sie im Renderbereich auf „Onlinequalität“.
6. Klicken Sie auf „Rendern“.

Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Schnellstart – Farbabstufung auf eine Sequenz anwenden

Der Arbeitsablauf für die Anwendung einer Farbabstufung auf eine Sequenz umfasst folgende Schritte:

**Laden Sie ein EDL.**

**Quellclips in den Spulen erneut verbinden**

**Erstellen eines Abstufungsclips**

**Anwenden von Farbabstufungen auf einen Abstufungsclip**

**Wenden Sie einen Abstufungsclip auf zusätzliche Videoclips an.**

**Abgestufte Sequenz rendern**

---

## Laden Sie ein EDL.

[Nach oben](#)

Schnittlisten (EDL, Edit Decision Lists) sind Metadatendokumente, die verwendet werden, um den Projektzeitleisten von Bearbeitungswerkzeugen wie Adobe Premiere Pro auf Nachbearbeitungswerkzeuge wie SpeedGrade zu migrieren.

**Tipp:** Bevor Sie beginnen, platzieren Sie die Quellclips und die EDL-Datei in einen gemeinsamen Ordner. Durch diese Organisation wird der Prozess schneller und effizienter.

SpeedGrade fügt in die Videospur und im Spulenbedienfeld Platzhalterminiaturen ein. Das Spulenbedienfeld befindet sich auf der Zeitleistenregisterkarte unten links auf dem Bildschirm.

1. Wählen Sie in SpeedGrade mithilfe des Dateibrowsers oben links in der Benutzeroberfläche den Ordner mit der EDL-Datei aus.
2. Doppelklicken Sie auf die EDL-Datei, um sie zu laden.

**Tipp:** Wenn Sie viele Miniaturansichten haben, können Sie sie für die EDL-Dateien filtern, indem Sie die EDL-Option aus dem Menü „Alle Dateien“ oben rechts auswählen.

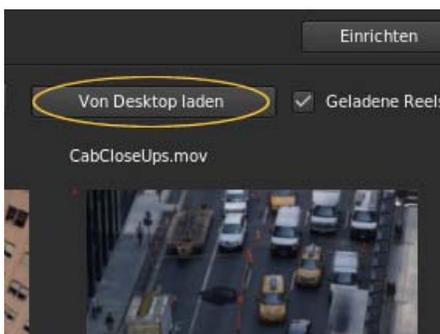
---

## Quellclips in den Spulen erneut verbinden

[Nach oben](#)

Das Spulenbedienfeld enthält eine Übersicht über die Spulen in einer EDL. Beim Laden einer EDL fügt SpeedGrade im Spulenbedienfeld Platzhalter-Miniaturansichten der Quellclips ein. Gehen Sie folgendermaßen vor, um die Quellclips erneut mit dem Platzhalter-Miniaturansichten im Spulenbedienfeld zu verknüpfen.

1. Zeigen Sie gegebenenfalls die Quellclips auf dem Desktop. Wenn Sie nicht bereits getan werden, zeigen Sie die Originalclips auf dem Desktopfenster an, indem Sie den Ordner mit den Quellclips auswählen.
2. Filtern Sie die Miniaturansichten nach dem Medientyp der Quellclips. Beispiel: QuickTime-Filme.
3. Klicken Sie auf die Registerkarte „Zeitleiste“ und anschließend auf das Spulenbedienfeld, um die Quellclip-Platzhalter anzuzeigen.
4. Verbinden Sie die Quellclips erneut mit den Miniaturansichten, indem Sie auf dem Desktop auf „Laden“ klicken. SpeedGrade verbindet die Quellclips erneut auf dem Desktop und der Videospur.



---

## Erstellen eines Abstufungsclips

[Nach oben](#)

Arbeiten Sie beim Anwenden einer Farbabstufung auf eine Sequenz in einem zerstörungsfreien **Abstufungsclip**, der mit den Videoclips in der Sequenz verknüpft ist. Stufen Sie Videoclips nicht direkt ab. Der Abstufungsclip kann gespeichert, verschoben und auf mehrere Videoclips angewendet werden. Abstufungsclips werden in der Zeitleiste in einer Abstufungsspur über der Videospur verwaltet.

Um einen Abstufungsclip zu erstellen, klicken Sie auf der Registerkarte „Zeitleiste“ auf die Schaltfläche „Einrichten“ und führen einen der folgenden Schritte aus:

- Um eine Reihe von Abstufungsclips in der Abstufungsspur zu erstellen, klicken Sie in der dritten Spalte des Einrichtungsfensters auf die Schaltfläche zum Extrahieren der Abstufungsclips.



- Um einen Abstufungsclip für einen einzelnen Videoclip zu erstellen, ziehen Sie das Werkzeug „Abstufungsclip“ in die Abstufungsspur über dem Zielclip.



- Um Abstufungsclips für alle Videoclips in der Videospur hinzuzufügen, ziehen Sie das Werkzeug „Abstufungsclip“ auf einen Videoclip in der Videospur.

---

## Anwenden von Farbabstufungen auf einen Abstufungsclip

[Nach oben](#)

1. Wählen Sie in der Zeitleiste einen Abstufungsclip (keinen Videoclip) aus.
2. Wenden Sie Farbabstufungen auf den ausgewählten Abstufungsclip an. Weitere Informationen zu Abstufungen finden Sie unter [Color-Farbabstufung auf einen Clip anwenden](#).

Die Abstufung wird auf alle Videoclips angewendet, für die der Abstufungsclip freigegeben ist.

**Tipp:** Vergleichen Sie Videoclips eine Farbanpassung von Aufnahme-zu-Aufnahme, indem Sie mehrere Abspielköpfe verwenden. Nähere Informationen finden Sie unter [Aufnahmen mit mehreren Abspielköpfen vergleichen](#).

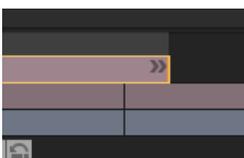
---

## Wenden Sie einen Abstufungsclip auf zusätzliche Videoclips an.

[Nach oben](#)

Sie können einen einzelnen Look auf zusätzliche Videoclips auf der Zeitleiste anwenden.

1. Ziehen Sie das Werkzeug „Abstufungsclip“ aus der Registerkarte „Timeline“ in die Abstufungsspur über einem Videoclip.
2. Ziehen Sie die rechte Seite des Abstufungsclips, sodass er mehrere Clips bedeckt.



Die Abstufungen im Abstufungsclip werden auf alle Videoclips darunter angewendet.

---

## Abgestufte Sequenz rendern

[Nach oben](#)

1. Klicken Sie oben rechts auf die Registerkarte „Ausgabe“, um das Metadaten-Rendermodul zu öffnen.
2. Klicken Sie auf das Menü „Desktop“, und wählen Sie einen Zielordner.
3. Ordnen Sie der gerenderten im Textfeld „Dateiname“ einen Namen zu.
4. Wählen sie in „Format und Optionen“ ein Ausgabeformat für die gerenderte Datei aus.
5. Klicken Sie auf der Registerkarte „Render“ auf „Onlinequalität“.

6. Klicken Sie auf „Rendern“.

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Maskierte Objekte während einer Aufnahme verfolgen

[Maskierte Objekte automatisch verfolgen](#)  
[Bewegung einer Maske manuell steuern](#)

## Maskierte Objekte automatisch verfolgen

[Nach oben](#)

1. Wenden Sie auf dem ersten Bild der Spur eine Maske auf das Zielobjekt an und erstellen Sie eine Abstufung.

Weitere Informationen finden Sie unter [Anwenden einer Maske](#).

2. Klicken Sie im Masken-Bedienfeld auf die Schaltfläche „Objekt verfolgen“.

Sie finden diese Schaltfläche rechts unten im Masken-Bedienfeld. Möglicherweise müssen Sie im Bedienfeld nach unten blättern, um sie zu finden.

Die Maske verfolgt das Zielobjekt automatisch durch die Aufnahme.

Im folgenden Abschnitt finden Sie Informationen, falls Folgendes zutrifft:

- Die Maske kann das Objekt nicht verfolgen, nachdem auf „Objekt verfolgen“ geklickt wurde
- Sie möchten, dass die Verfolgung früher oder später in der Aufnahme beginnt

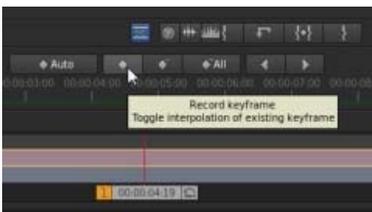
## Bewegung einer Maske manuell steuern

[Nach oben](#)

Verwenden Sie Keyframes, um die Position einer Maske im Zeitverlauf manuell zu steuern. Ein Keyframe markiert den Zeitpunkt, an dem Sie die Form oder die Position der Maske angeben. In der Regel verwenden Sie mindestens zwei Keyframes: einen für die Position zu Beginn der Änderung und einen für die neue Position am Ende der Änderung. SpeedGrade animiert einen Übergang zwischen den Keyframes. Weitere Informationen finden Sie unter [Arbeiten mit Keyframes](#).

Keyframes sind hilfreich, wenn das Zielobjekt nicht automatisch verfolgt werden kann. Sie können Keyframes auch verwenden, um die Form und die weiche Kante einer Maske im Zeitverlauf zu ändern.

1. Führen Sie im Masken-Bedienfeld die folgenden Schritte aus:
  - a. Bewegen Sie den Abspielkopf auf die Position in der Timeline, an der die Maske mit der Verfolgung des Objekts beginnen soll.
  - b. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Keyframe setzen“, um einen Keyframe einzufügen.



Schaltfläche „Keyframe setzen“

**Hinweis:** Sie müssen keinen Anfangs-Keyframe einfügen, wenn die Maske das Zielobjekt ab dem ersten Frame der Spur verfolgen soll. SpeedGrade fügt dem ersten Frame einen Keyframe hinzu, sobald Sie einen Abstufungsclip hinzufügen.

2. Wenden Sie eine Maske über dem Zielobjekt im Keyframe an und stufen Sie die Maske dann im Bedienfeld „Look“ ab.

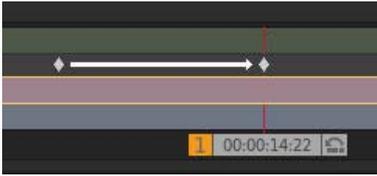
Weitere Informationen finden Sie unter [Anwenden einer Maske](#).

Wenn die Maske das Objekt ab diesem Punkt in der Aufnahme automatisch verfolgen soll, klicken Sie unten rechts im Masken-Bedienfeld auf die Schaltfläche „Objekt tracken“.

3. Fügen Sie wie folgt einen zweiten Keyframe in der Timeline ein:

- a. Wechseln Sie zum Masken-Bedienfeld und bewegen Sie den Abspielkopf auf die zweite Position in der Timeline, an der die Bewegung der Maske enden soll.
- b. Klicken Sie auf „Keyframe setzen“.

4. Repositionieren Sie die Maske im zweiten Keyframe über dem Zielobjekt.
5. Um eine Blende zwischen zwei Keyframes zu erstellen, klicken Sie an der zweiten Position erneut auf die Schaltfläche „Keyframe aufzeichnen“.  
SpeedGrade gibt die Blende mit einem Pfeil auf der Spur zwischen den beiden Positionen an.



6. Falls erforderlich, fügen Sie weitere Keyframes hinzu und passen Sie die Position der Maske für jeden Keyframe an.

## Verwandte Links

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Arbeitsabläufe in Adobe Premiere Pro und SpeedGrade

 Verbessert in SpeedGrade CC

## Arbeitsablauf bei der allgemeinen Bearbeitung und Optimierung

### Arbeitsablauf bei der Offline-Bearbeitung und -Optimierung

Der Farbabstufungsprozess ist in der Regel der letzte Schritt im Nachbearbeitungs-Arbeitsablauf. Beim Arbeiten mit hochauflösendem Material oder RAW-Dateien können Sie den Arbeitsablauf beginnen, indem Sie in SpeedGrade kleinere Proxydateien zur Offlinebearbeitung in Adobe Premiere Pro erstellen. Wenn die Bearbeitung abgeschlossen ist, können Sie die Bearbeitungen zur Abstufung und Fertigstellung erneut mit dem Quellmaterial in SpeedGrade verknüpfen.

## Arbeitsablauf bei der allgemeinen Bearbeitung und Optimierung

[Nach oben](#)

1. Bearbeiten Sie das Material in Adobe Premiere Pro.
2. Senden Sie das Filmmaterial wie folgt an SpeedGrade:
  - Wenn Sie mit komprimierten Dateien arbeiten, verwenden Sie den Befehl „Datei“ > „Senden an Adobe SpeedGrade“. Premiere Pro rendert eine DPX-Sequenz und öffnet sie in SpeedGrade.
3. Laden Sie das Material in SpeedGrade und wenden Sie Farbkorrekturen an.
4. Führen Sie das Rendering im Dateiformat für die endgültige Ausgabe durch.
5. Führen Sie das Rendering einer DPX-Sequenz aus Speichergründen extern aus.

*Sie können die DPX-Sequenz auch in Premiere Pro importieren und dort die Arbeit abschließen, indem Sie Titel und die finalen Audiodateien hinzufügen. Anschließend können Sie eine finale Master-Version exportieren. Beim Importieren einer unkomprimierten DPX-Sequenz bleibt die Qualität erhalten, wenn das Material erneut aus Premiere Pro exportiert wird.*

## Nachbearbeitungs-Arbeitsabläufe zwischen SpeedGrade und Adobe Premiere Pro

- [Farbkorrektur auf Premiere Pro-Sequenzen in SpeedGrade anwenden \(Videolernprogramm\)](#)

## Arbeitsablauf bei der Offline-Bearbeitung und -Optimierung

[Nach oben](#)

Der Offline-Arbeitsablauf ist beim Arbeiten mit hochauflösendem Material wie RAW-Dateien nützlich.

1. Laden Sie das Quellfilmmaterial in SpeedGrade.
2. Wenden Sie alle grundlegenden Erstlicht-Farbkorrekturen an.
3. Rendern Sie Proxydateien für die externe Bearbeitung. Siehe [Proxydateien für die Offlinebearbeitung erstellen](#).
4. Importieren Sie die Proxydateien in Premiere Pro, und bearbeiten Sie das Filmmaterial.
5. Exportieren Sie in Premiere Pro eine EDL. Weitere Informationen finden Sie unter [Projekt als EDL-Datei exportieren](#) in der Hilfe zu Adobe Premiere Pro.
6. Stellen Sie in SpeedGrade mithilfe der EDL die Verknüpfung der Quelldateien wieder her. Siehe [EDLs anpassen – Arbeitsablauf bei mehreren Clips](#).
7. Wenden Sie letzte Farbkorrekturen auf das Quellfilmmaterial mit voller Auflösung an.
8. Führen Sie das Rendering im Dateiformat für Ihre Ausgabe durch.

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Direct Link-Arbeitsablauf zwischen Premiere Pro und SpeedGrade

## Über Direct Link

[Bearbeiten und Korrigieren von Premiere Pro-Sequenzen mit Direct Link](#)

[Öffnen von Premiere Pro-Projekten direkt in SpeedGrade](#)

[Beschränkungen im Direct Link-Modus](#)

[Video-Lernprogramm](#)

## Über Direct Link

[Nach oben](#)

Beim Direct Link-Arbeitsablauf handelt es sich um einen integrierten Arbeitsablauf für die Bearbeitung und Farbkorrektur zwischen Premiere Pro CC und SpeedGrade CC.

Wenn Sie bisher in SpeedGrade Filmmaterial aus Premiere Pro korrigieren wollten, mussten Sie die Sequenzen rendern und als DPX-Standbildsequenzen oder EDLs (Edit Decision Lists) in SpeedGrade exportieren. Nach Durchführung der Farbkorrektur in SpeedGrade exportierten Sie die Projekte als eigenständige Videodateien zurück in Premiere Pro, um sie dort weiter zu bearbeiten.

Direct Link bietet eine schnelle und effiziente Alternative zu diesem Arbeitsablauf. Durch die Nutzung der leistungsstarken Mercury Playback Engine können Sie mit Direct Link Premiere Pro-Projekte direkt an SpeedGrade senden bzw. dort öffnen. Sie können in SpeedGrade Farbkorrekturen an Premiere Pro-Sequenzen vornehmen und diese mit wenigen Klicks zurück an Premiere Pro senden.

*Eine optimale Leistung bei der Verwendung von Direct Link erzielen Sie mit einer NVIDIA CUDA-Grafikkarte mit GPU-Beschleunigung unter Windows. Weitere Informationen über Adobe-zertifizierte NVIDIA-Grafikkarten finden Sie in den [Technischen Daten](#).*

## Bearbeiten und Korrigieren von Premiere Pro-Sequenzen mit Direct Link

[Nach oben](#)

Mit dem Direct Link-Arbeitsablauf können Sie zwischen der Bearbeitung und der Farbkorrektur von Premiere Pro-Projekten wechseln, ohne dass Sie zeitaufwändige oder komplizierte Aufgaben wie Rendern oder Anpassen durchführen müssen.



*Direct Link-Arbeitsablauf zwischen Premiere Pro und SpeedGrade*

### Schritt 1: Wählen Sie die Premiere Pro-Sequenz

Wählen Sie die Premiere Pro-Sequenz aus, in der Sie eine Farbkorrektur durchführen möchten.

**Hinweis:** Stellen Sie sicher, dass Sie die Sequenz in der Timeline oder im Projektfenster ausgewählt haben.

### Schritt 2: Senden Sie die Sequenz per Direct Link an SpeedGrade

Mit Direct Link können Sie eine Sequenz aus einem geöffneten Premiere Pro-Projekt direkt an SpeedGrade senden, ohne dass Sie das Projekt exportieren müssen.

Um Direct Link zu verwenden, wählen Sie Datei > Direct Link zu Adobe SpeedGrade.

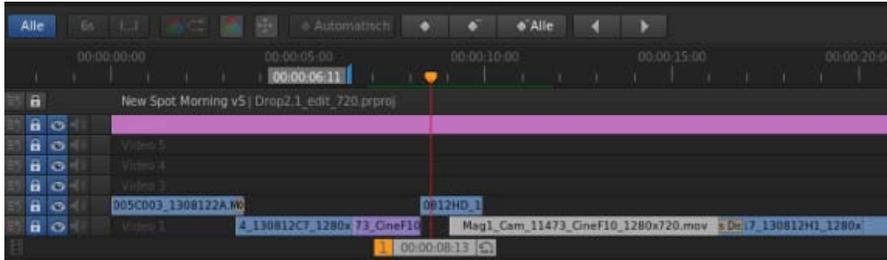
### Schritt 3: Bestätigen Sie, dass Sie die Sequenz in SpeedGrade öffnen möchten

Wenn Sie den Direct Link-Arbeitsablauf wählen, fordert Premiere Pro Sie auf, die Änderungen am Projekt in Premiere Pro zu speichern und das Projekt in SpeedGrade zu öffnen. Klicken Sie auf „Ja“.

### Schritt 4: Die ausgewählte Sequenz wird in SpeedGrade geöffnet

Premiere Pro wird geschlossen und die Sequenz wird in der Timeline von SpeedGrade geöffnet, die dasselbe bekannte Spuren-Layout wie Premiere Pro verwendet.

In der Timeline von SpeedGrade sehen Sie alle Bearbeitungspunkte, Übergänge und Ebenen des Clips.

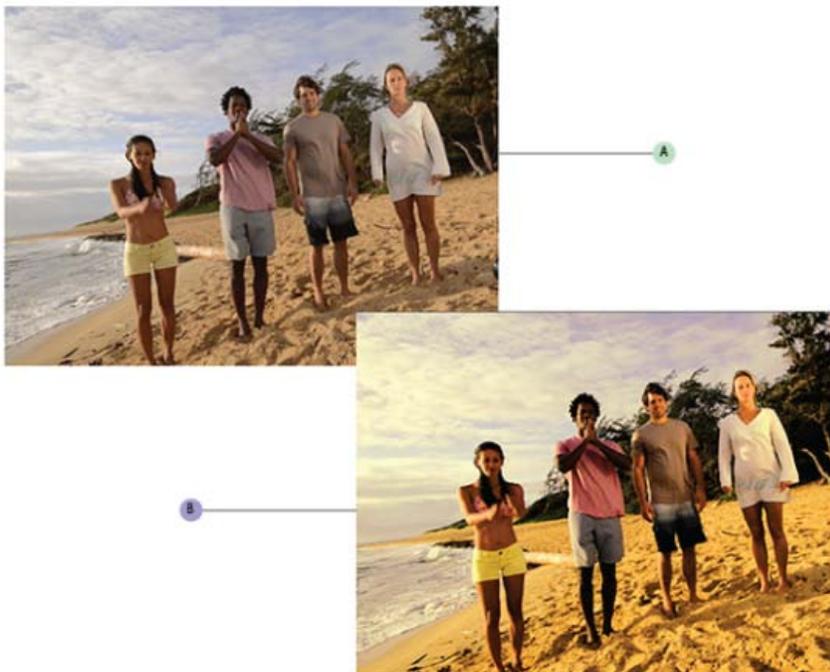


Projekt-Timeline in SpeedGrade

### Schritt 5: Korrigieren Sie die Sequenz mit den Farbkorrektur- und Masken-Werkzeugen

In SpeedGrade können Sie mit Looks und mit Masken Farbkorrekturen an der Sequenz vornehmen. Looks, die Sie in SpeedGrade anwenden, werden als Lumetri-Vorgaben angezeigt, wenn Sie die Sequenz wieder in Premiere Pro öffnen.

Wenn in Premiere Pro bereits ein Lumetri-Look angewendet wurde, ist er in der Timeline von SpeedGrade verfügbar und Sie können dort seine Parameter anpassen.



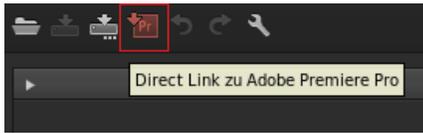
**A.** Premiere Pro-Projektsequenz **B.** Premiere Pro-Sequenz mit in SpeedGrade vorgenommener Farbkorrektur

Der Direct Link-Arbeitsablauf wurde entwickelt, damit Sie sich in SpeedGrade auf die Farbkorrektur konzentrieren können. Aus diesem Grund sind im Direct Link-Modus in SpeedGrade nur die Registerkarten „Farbe“ und „Looks“ verfügbar. Weitere Informationen finden Sie unter [Beschränkungen im Direct Link-Arbeitsablauf](#).

### Schritt 6: Senden Sie die korrigierte Sequenz zur Bearbeitung an Premiere Pro

Wenn Sie die Farbkorrektur an der Sequenz in SpeedGrade beendet haben, speichern Sie die Sequenz und öffnen Sie sie in Premiere Pro erneut, um sie dort endgültig auszugeben oder weiter zu bearbeiten.

Klicken Sie links oben in der Benutzeroberfläche von SpeedGrade auf das Symbol „Direct Link zu Adobe Premiere Pro“.



Die korrigierte Sequenz wird mit vollständig intakter Farbkorrektur in Premiere Pro geöffnet.

In SpeedGrade angewendete Farbkorrekturen und Masken werden in Premiere Pro als Lumetri-Effekte angezeigt. In Premiere Pro können Sie diese Lumetri-Effekte für jeden Clip und jede Einstellungsebene individuell über das Fenster „Effektsteuerung“ aktivieren oder deaktivieren.

Sie können die Sequenz in Premiere Pro weiter bearbeiten oder sie für die endgültige Ausgabe exportieren.

## Öffnen von Premiere Pro-Projekten direkt in SpeedGrade

[Nach oben](#)

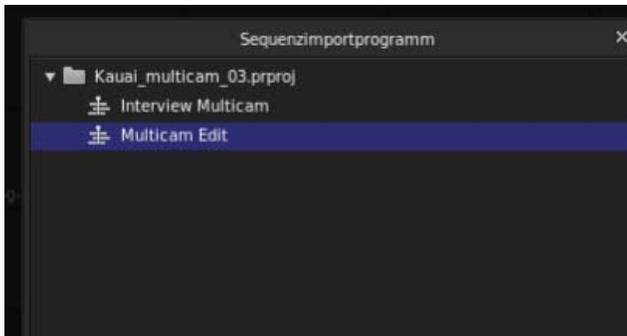
Sie können native Premiere Pro-Projekte direkt in SpeedGrade öffnen, Farbkorrekturen durchführen und das Projekt anschließend wieder in Premiere Pro öffnen.

Der SpeedGrade-Begrüßungsbildschirm bietet Ihnen folgende Möglichkeiten:

- Öffnen eines kürzlich verwendeten Premiere Pro-Projekts (.pproj)
- Öffnen eines Premiere Pro-Projekts (.pproj)
- Erstellen eines neuen SpeedGrade-Projekts (.IRCP)

Wenn Sie ein Premiere Pro-Projekt öffnen, wird das Dialogfeld „Sequenzimportprogramm“ geöffnet, in dem alle im Projekt enthaltenen Sequenzen angezeigt werden. Wählen Sie die Sequenz, die Sie öffnen möchten.

**Hinweis:** Sie können in SpeedGrade nicht mehrere Premiere Pro-Sequenzen gleichzeitig öffnen.



In SpeedGrade können Sie primäre und sekundäre Farbkorrekturen sowie Looks und Masken anwenden und alle erforderlichen Farbkorrekturschritte durchführen.

**Hinweis:** Sie können keine SpeedGrade-Projekte (.IRCP) zurück an Premiere Pro senden. Wenn Sie Direct Link verwenden möchten, müssen Sie mit einem Premiere Pro-Projekt (.pproj) beginnen.

Einige wichtige Aspekte:

- Sie können in SpeedGrade Einstellungsebenen aus Premiere Pro anzeigen und anpassen und außerdem sämtliche auf die Sequenz angewendeten Übergänge anzeigen.
- Alle Farbkorrekturen, die Sie in SpeedGrade durchführen, sind in Premiere Pro automatisch verfügbar. Es ist nicht erforderlich, die .look-Dateien zu exportieren.

## Arbeiten mit Offlinemedien

Wenn Sie ein Premiere Pro-Projekt mit fehlenden Mediendateien in SpeedGrade öffnen, können Sie die Offlinemedien nicht so verknüpfen und suchen, wie Sie dies aus Premiere Pro gewohnt sind.

Um die Offlinemedien erneut zu verknüpfen, müssen Sie das Projekt wieder in Premiere Pro öffnen.

## Arbeiten mit After Effects-Kompositionen

Es gibt mehrere Möglichkeiten, After Effects-Kompositionen in einem Premiere Pro-Projekt zu verwenden:

- Ersetzen eines Clips in Premiere Pro mit einer After Effects-Komposition
- Verknüpfen mit einer After Effects-Komposition über Adobe Dynamic Link
- Importieren einer After Effects-Komposition (AEP-Datei) in ein Premiere Pro-Projekt

Unabhängig davon, welche Methode Sie verwenden, können Sie eine Premiere Pro-Sequenz, die After Effects-Kompositionen enthält, direkt in SpeedGrade öffnen. SpeedGrade öffnet die Sequenz im Direct Link-Modus. Sie können dort Farbkorrekturen in den Kompositionen vornehmen, wie Sie dies auch bei einer Premiere Pro-Sequenz tun würden.

---

## Beschränkungen im Direct Link-Modus

[Nach oben](#)

Der Direct Link-Arbeitsablauf wurde so entwickelt, dass Sie sich in SpeedGrade ausschließlich auf die Farbkorrektur konzentrieren.

Aus diesem Grund müssen bei der Verwendung von SpeedGrade im Direct Link-Modus einige Punkte berücksichtigt werden:

- Die Funktion für das automatische Speichern ist während der Verwendung des Direct Link-Modus deaktiviert.
- Wenn Sie Direct Link verwenden möchten, beginnen Sie mit einem Premiere Pro-Projekt (.pproj). Sie können im Direct Link-Modus keine SpeedGrade-Projekte (.IRCP) an Premiere Pro senden.
- Sie können im Direct Link-Modus keine Premiere Pro-Projekte in SpeedGrade rendern. Sie senden die Projekte zum Rendern zurück an Premiere Pro. Aus diesem Grund sind die Registerkarten „Rendern“ und „Ergebnisse“ bei der Verwendung von Direct Link nicht verfügbar.
- Sie können in SpeedGrade immer nur eine Premiere Pro-Sequenz öffnen, also nicht mehrere Sequenzen gleichzeitig. Um eine andere Sequenz im Projekt zu öffnen, öffnen Sie das Dialogfeld „Sequenzimportprogramm“, indem Sie in der SpeedGrade-Timeline auf  klicken.
- Sie können den Medienbrowser nicht starten, um Medien zu durchsuchen. Aus diesem Grund ist die Registerkarte „Medien“ bei der Verwendung von Direct Link nicht verfügbar.
- Sie können der Premiere Pro-Sequenz in SpeedGrade keine Clips hinzufügen. Sie müssen das Projekt wieder in Premiere Pro öffnen, um die Sequenz zu bearbeiten.
- Sie können weder Audio anpassen noch die Pan & Scan-Funktionen nutzen. Entsprechend sind die Registerkarten „Stereo-3D“, „Audio“ und „Pan & Scan“ bei der Verwendung von Direct Link nicht verfügbar.
- Wenn Sie den Effekt „Verkrümmungsstabilisierung“ auf eine Premiere Pro-Sequenz anwenden, stellen Sie sicher, dass die Analyse abgeschlossen ist, bevor Sie die Sequenz über Direct Link an SpeedGrade senden. Andernfalls wird eine Fehlermeldung angezeigt.

---

## Video-Lernprogramm

[Nach oben](#)



### *So erstellen Sie ein Video, das wie ein Film wirkt*

*In diesem Tutorial lernen Sie, wie Sie Ihren Projekten über Direct Link für umfassende Farboptimierung und beeindruckende Film- und Kamera-Looks in SpeedGrade den richtigen Schliff geben.*

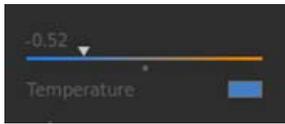
---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Farbtemperatur anpassen

Passen Sie die Farbtemperatur an, indem Sie den Farbtemperaturregler im Bedienfeld „Suchen“ ziehen.



Wenn die Farbtemperatur des Bilds zu hoch ist, senken Sie sie, indem Sie den Farbtemperaturregler nach links ziehen.

Wenn die Farbtemperatur zu niedrig ist, erhöhen Sie sie, indem Sie den Regler nach rechts ziehen.



*Niedrige Temperatur*



*Hohe Temperatur*

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Schwarz- und Weißabgleich

## Schwarzabgleich festlegen

### Schwarztonwert festlegen

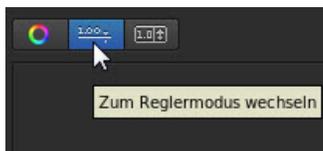
### Weißabgleich festlegen

### Weißtonwert festlegen

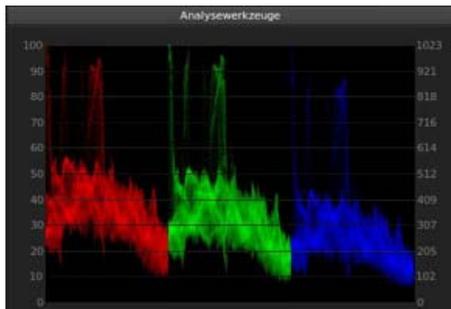
Der erste Schritt bei der Farbkorrektur ist der Schwarzabgleich. Sie können den Offsetfarbkreis oder den vertikalen Regler im Look-Bedienfeld verwenden, um einen Schwarzabgleich durchzuführen.

Wenn die Schwarzöne in Ordnung sind, führen Sie den Weißabgleich durch. Verwenden Sie den Farbverstärkungsregler oder den vertikalen Regler im Look-Bedienfeld für den Weißabgleich.

**Hinweis:** So verwenden Sie RGB-Regler anstelle der Farbkreise: Klicken Sie oben links im Bereich der Farbwerkzeuge auf die Reglermodus-Schaltfläche.



Anhand der RGB-Parade können Sie die Anpassung vornehmen. Um die RGB-Parade anzuzeigen, öffnen Sie das Analysewerkzeuge-Bedienfeld, indem Sie die Taste A drücken. Weitere Informationen finden Sie unter [RGB-Parade](#).



## Schwarzabgleich festlegen

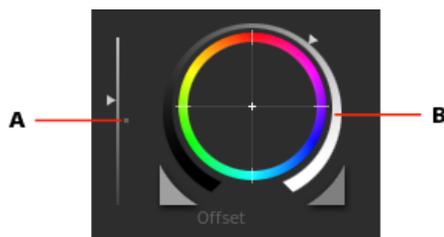
[Nach oben](#)

Im Look-Bedienfeld können Sie den Offsetfarbkreis oder den vertikalen Regler verwenden, um Farb-niveaus in den Tiefen zu normalisieren.

Ziehen Sie die Farbtonsteuerung in der Mitte des Offsetfarbkreises wie folgt:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Farbkreis und lassen Sie die Maustaste los.
2. Schieben Sie die Maus in eine beliebige Richtung, um den Wert zu ändern.
3. Klicken Sie erneut mit der rechten Maustaste, um die Einstellung zu übernehmen

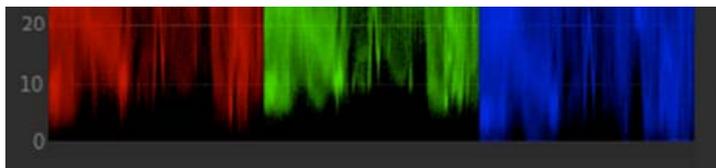
Sie können den Offsetfarbkreis auch steuern, indem Sie den vertikalen Regler nach oben oder unten bewegen.



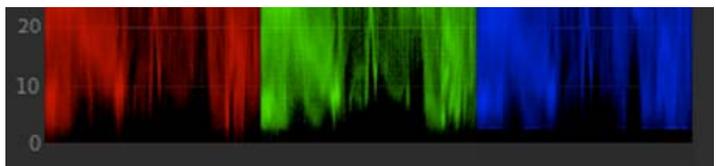
A. Vertikaler Regler B. Farbkreis

## Beispiel

Wenn das Bild in den Tiefen einen Gelbstich aufweist, schieben Sie den Regler zur Offsetfarbtonsteuerung in Richtung der Farbe Blau, um den Schwarzabgleich festzulegen. Die Änderungen wirken sich wie folgt auf die Wellenform aus:



Vor der Festlegung des Schwarzabgleichs



Nach der Festlegung des Schwarzabgleichs

## Schwarztonwert festlegen

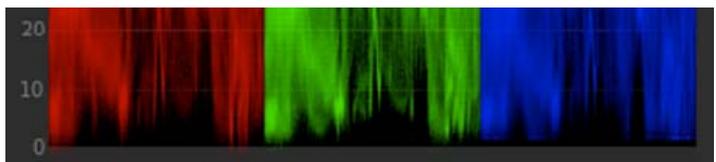
[Nach oben](#)

Ziehen Sie im Bedienfeld „Suchen“ das Dreiecksymbol auf dem Offset-Regler, bis die niedrigsten Punkte der Wellenform in der Anzeige auf der Ebene 0 liegen. Durch Ziehen im Uhrzeigersinn wird die Wellenform nach oben verschoben, durch Ziehen entgegen dem Uhrzeigersinn nach unten.

Um das Dreiecksymbol im Farbkreis zu verschieben, ziehen Sie es in einer geraden Linie nach links oder rechts. Ziehen Sie nicht in einer kreisförmigen Bewegung. Je weiter Sie das Symbol nach links oder rechts ziehen, desto größer ist die Änderung.

Wenn Sie die niedrigsten Punkte der Wellenform unter die Ebene 0 verschieben, gehen Tiefendetails verloren.

## Beispiel



Nach dem Herabsetzen des Schwarztonwerts

## Weißabgleich festlegen

[Nach oben](#)

Ziehen Sie im Bedienfeld „Suchen“ das Werkzeug zur Farbtonsteuerung in der Mitte des Farbverstärkungsreglers, um Farb niveaus in den Tiefen zu normalisieren.

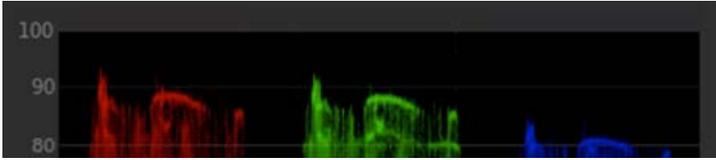


Farbverstärkungsregler

So ändern Sie die Einstellung im Werkzeug zur Farbtonsteuerung:

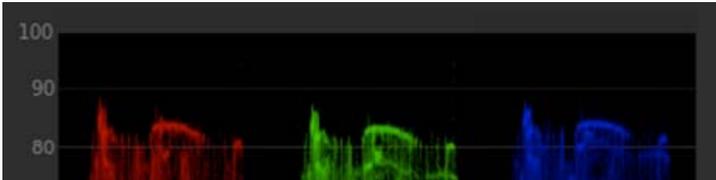
Anhand der RGB-Wellenform können Sie die Farbwerte anpassen. Im Folgenden Beispiel ist die blaue Wellenform niedriger als die rote und grüne.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Farbkreis und lassen Sie die Maustaste los.
2. Schieben Sie die Maus in eine beliebige Richtung, um den Wert zu ändern.
3. Klicken Sie erneut mit der rechten Maustaste, um die Einstellung zu übernehmen.



*Vor der Festlegung des Weißabgleichs*

Wenn Sie den Regler für die Farbtonsteuerung in Richtung der Farben Cyan und Blau bewegen, werden Tiefen ausgeglichen.



*Nach der Festlegung des Weißabgleichs*

---

## Weißtonwert festlegen

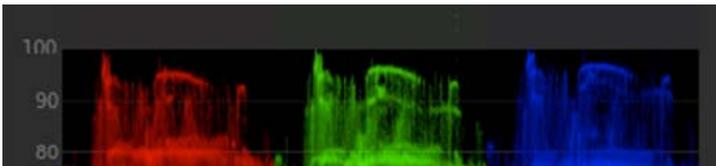
[Nach oben](#)

Ziehen Sie im Bedienfeld „Suchen“ das Dreiecksymbol auf dem Verstärkungsregler, bis die höchsten Punkte der Wellenform in der RGB-Wellenformanzeige auf der Ebene 100 liegen. Durch Ziehen im Uhrzeigersinn wird die Wellenform nach oben verschoben, durch Ziehen entgegen dem Uhrzeigersinn nach unten.

Um das Dreiecksymbol im Farbkreis zu verschieben, ziehen Sie es in einer geraden Linie nach links oder rechts. Ziehen Sie nicht in einer kreisförmigen Bewegung. Je weiter Sie das Symbol nach links oder rechts ziehen, desto größer ist die Änderung.

Alternativ können Sie den vertikalen Regler nach oben oder unten bewegen.

Wenn die Wellenform über die Ebene 100 verschoben wird, können Details in den Lichtern nicht mehr dargestellt werden. Beispiel:



*Nach Erhöhung des Weißtonwerts*

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Gamma anpassen

Gamma ist ein Wert für die relative Helligkeit bzw. Dunkelheit des Bilds.

Passen Sie die Gammaeinstellung an, indem Sie das Dreiecksymbol auf dem Gammafarbkreis im Bedienfeld „Suchen“ ziehen. Ziehen Sie den Regler im Uhrzeigersinn, um die Gammaeinstellung zu verringern, oder entgegen dem Uhrzeigersinn, um den Wert zu erhöhen.

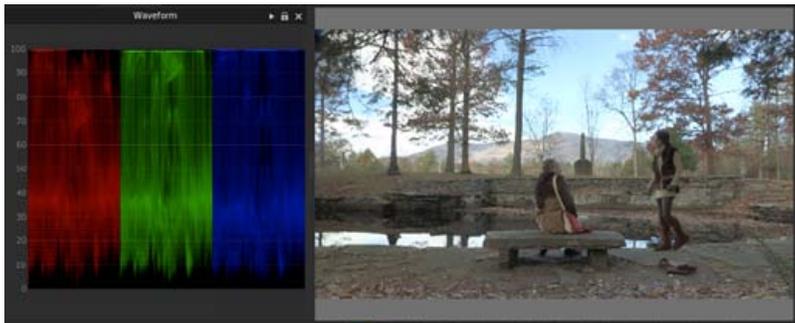


Gammafarbkreis

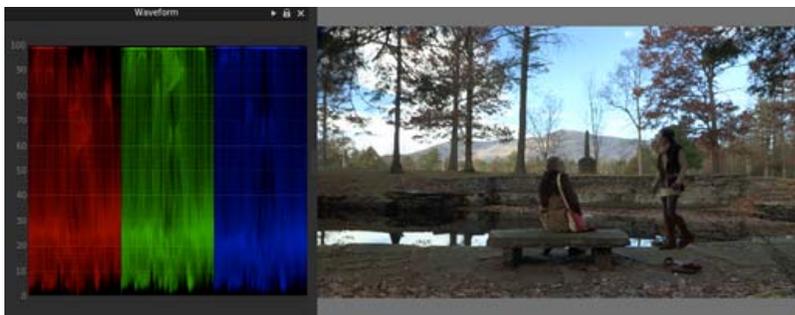
*Um das Dreiecksymbol im Farbkreis zu verschieben, ziehen Sie es in einer geraden Linie nach links oder rechts. Ziehen Sie nicht in einer kreisförmigen Bewegung. Je weiter Sie das Symbol nach links oder rechts ziehen, desto größer ist die Änderung.*

*Anhand der RGB-Wellenform können Sie die Anpassung vornehmen. Um das Wellenform-Bedienfeld in der Monitoransicht anzuzeigen, drücken Sie die Taste „W“. Weitere Informationen finden Sie unter [Wellenform-Bedienfeld](#).*

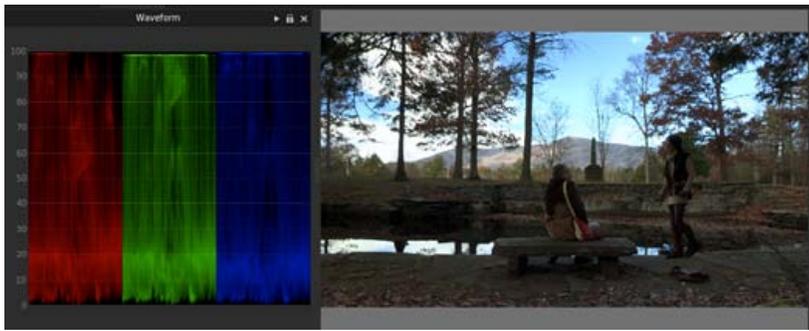
Wenn das Bild milchig und kontrastarm ist, erhöhen Sie die Gammaeinstellung, indem Sie das Dreiecksymbol gegen den Uhrzeigersinn ziehen. Wenn das Bild zwar über ausreichenden Kontrast verfügt, aber in den Tiefen zu detailarm ist, senken Sie die Gammaeinstellung, indem Sie das Dreiecksymbol im Uhrzeigersinn ziehen.



Niedriger Gammawert



Normaler Gammawert



*Hoher Gammawert*

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Bestimmten Farbtonbereich optimieren

Sie können Farbkorrekturen in einem bestimmten Farbtonbereich, z. B. den Glanzlichtern, Mitteltönen und Tiefen, vornehmen.

1. Wählen Sie im oberen Teil des Bedienfelds „Look“ die Option „Schatten“, „Mitteltöne“ oder „Glanzlichter“.



2. Nehmen Sie Farbkorrekturen mithilfe der Farbkreise und Regler vor.
3. Erweitern oder beschränken Sie den betroffenen Tonwertbereich mithilfe des Schiebereglers rechts von den Farbkreisen.

Beispielsweise hat ein Verschieben des Reglers nach oben bei der Optimierung der Tiefen zur Folge, dass auch der Mitteltonbereich des Bilds geändert wird. Beim Verschieben des Schiebereglers nach unten bleiben die Änderungen auf die Tiefen beschränkt.



*Tonwertbereichregler*

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

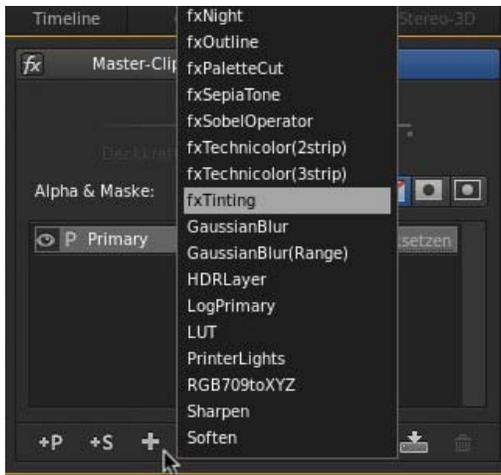
[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Filter und Effekte anwenden

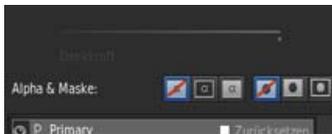
Mit Filtern und Effekten können Sie schnell erweiterte Farboptimierungsstile auf Clips anwenden.

1. Laden Sie einen Clip in der Timeline.
2. Klicken Sie im Bedienfeld „Ebenen“ auf der Registerkarte „Look“ auf das Symbol „+“ und wählen Sie anschließend einen Effekt oder Filter im Menü aus.

Das Symbol „+“ befindet sich im unteren Teil des Bedienfelds „Ebenen“.



3. Ändern Sie den Effekt oder den Filter mit den Optimierungswerkzeugen im Bedienfeld „Look“.
- Hinweis:** Die verfügbaren Werkzeuge richten sich nach dem ausgewählten Effekt oder Filter.
4. Die Stärke des Effekts oder Filters kann mit dem Deckkraftregler oben im Bedienfeld „Ebenen“ eingestellt werden.



 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Mit Masken arbeiten

[Anwenden einer Maske](#)  
[Anwenden weiterer Masken](#)

## Anwenden einer Maske

[Nach oben](#)

Eine Maske isoliert einen Bereich eines Bildes, damit Sie in diesen Bereich selektiv eine Abstufung einfügen können. In SpeedGrade wird eine Maske an einen Abstufungsclip angehängt.

1. Fügen Sie einem Videoclip in der Videospur einen Abstufungsclip hinzu. Siehe [Abstufungsclip erstellen](#).
2. Klicken Sie auf die Registerkarte „Maske“ und wählen Sie eine der Maskenvorgaben aus.



Für eine Maske mit weichen Kanten wählen Sie die Option „Vignetten-Maske“ aus.

Das Masken-Widget wird im Monitorfenster angezeigt.



3. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um die Position, Größe und Form der Maske anzupassen:
  - Um die Mitte der Maske neu zu positionieren, ziehen Sie das mittlere Fadenkreuz.
  - Um die Maske horizontal zu vergrößern, ziehen Sie das Horizontalpfeil-Steurelement nach rechts oder links.
  - Um die Maske vertikal zu vergrößern, ziehen Sie das Vertikalpfeil-Steurelement nach oben oder unten.
  - Um die Maske zu drehen, ziehen Sie die Dreh-Steuerkurve nach oben oder unten.
  - Um die weiche Kante der Vignettenmaske vergrößern, ziehen Sie das rechteckige Steurelement für äußere weiche Kanten in der linken unteren Ecke des Widgets.
  - Um den Winkel der Maske anzupassen, ziehen Sie das untere dreieckige Steurelement für die Neigung.
4. Geben Sie den Abstufungsbereich an, indem Sie auf die Registerkarte „Look“ klicken und eine der folgenden Optionen im Bedienfeld „Ebenen“ auf der linken Seite auswählen:
  - Grading-Ebene auf das Maskenäußere anwenden (zweites Symbol)
  - Grading-Ebene auf das Maskeninnere anwenden (drittes Symbol)



**Hinweis:** Standardmäßig ist das erste Symbol aktiviert, sodass die Abstufung nicht auf die Maske angewendet wird. Die letzten drei Symbole auf der rechten Seite legen fest, ob eine Abstufungsebene auf den Alphakanal oder den invertierten Alphakanal angewendet wird (standardmäßig erfolgt weder das eine noch das andere).

5. Stufen Sie den durch die Maske definierten Bereich ab.

Ziehen Sie beispielsweise das Bedienelement für den Gamma-Level außen an der Gamma-Steuerung, um die Außenseite einer Maske abzdunkeln.

## Anwenden weiterer Masken

[Nach oben](#)

Sie können weitere Masken anwenden, indem Sie einer Videospur weitere Abstufungsclips hinzufügen.

1. Fügen Sie einer Videospur einen weiteren Abstufungsclip hinzu, indem Sie das Abstufungsclip-Symbol ziehen. Siehe [Abstufungsclip erstellen](#).

*Weisen Sie den Abstufungsclips Namen zu, um Maskenzuweisungen zu organisieren. Doppelklicken Sie auf den String „Unbenanntes Grading“ jedes Abstufungsclips und geben Sie einen Namen an. Beispiel: „Vignetten-Maske“.*

2. Wählen Sie auf der Registerkarte „Maske“ den neuen Abstufungsclip aus, wenden Sie eine Maske an und passen Sie sie an. Siehe [Anwenden einer Maske](#).

Fügen Sie beispielsweise eine Kreismaskenvorgabe hinzu und passen Sie sie an das Gesicht einer Person an.

3. Geben Sie auf der Registerkarte „Look“ an, ob Sie den Bereich innerhalb oder außerhalb der Maske abstufen möchten.

4. Stufen Sie den Bereich ab.

Ziehen Sie beispielsweise das äußere Rad des Verstärkungsreglers im Uhrzeigersinn, um das Gesicht einer Person aufzuhellen.

5. Bei Bedarf können Sie weitere Masken anwenden, indem Sie Abstufungsclips hinzufügen.

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Anpassen der Rahmen von Aufnahmen durch „Pan & Scan“

## Pan & Scan-Spur erstellen

### Ändern der Pan & Scan-Korrekturen entlang einem Clip

### Pan & Scan-Vorschauoptionen

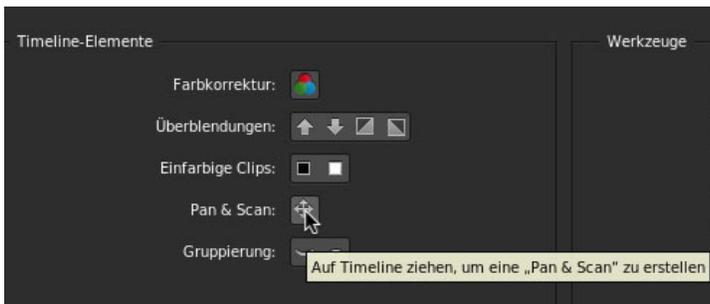
Mit „Pan & Scan“ können Sie die Rahmen der Aufnahmen für verschiedene Ausgabeformate anpassen. Sie können Ihr Bild verschieben, skalieren, drehen und neigen, damit es optimal in ein anderes Rahmenformat passt.

Verwenden Sie Keyframing, um Änderungen innerhalb einer Aufnahme oder von Aufnahme zu Aufnahme vorzunehmen. Weitere Informationen finden Sie unter [Arbeiten mit Keyframes](#).

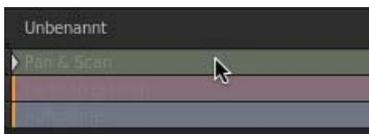
## Pan & Scan-Spur erstellen

[Nach oben](#)

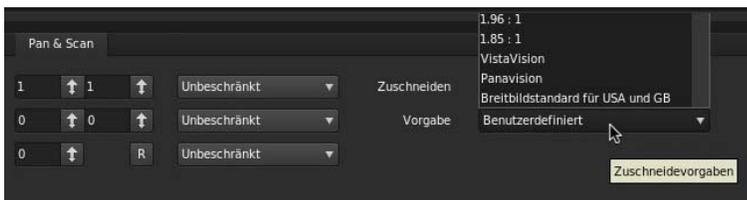
1. Ziehen Sie die Schaltfläche „Pan & Scan“ in der Timeline, um eine Pan & Scan-Spur zu erstellen. Die Schaltfläche „Pan & Scan“ befindet sich im Timeline-Bedienfeld unter „Timeline-Elemente“.



Eine grüne Schaltfläche Pan & Scan-Spur wird in der Timeline angezeigt.



2. Klicken Sie auf die Pan & Scan-Spur, um das Pan & Scan-Bedienfeld zu öffnen.
3. Wählen Sie das Ausgabeformat aus dem Menü „Zuschneiden-Vorgabe“ aus.



**Hinweis:** Sie können jedes andere Format im Textfeld „Zuschneiden“ eingeben.

4. Verwenden Sie das „Pan & Scan“-Widget, um das Bild innerhalb des neuen Rahmenformats zu positionieren, zu skalieren, zu drehen oder zu neigen. Das Widget funktioniert wie das Masken-Widget. Siehe [Anwenden einer Maske](#). Dort erfahren Sie mehr über die Verwendung des Widgets.

**Hinweis:** Das „Pan & Scan“-Widget verfügt nicht über denselben Funktionsumfang wie das Masken-Widget. So sind weder Feathering noch Spline-Knoten verfügbar.

Sie können die „Pan & Scan“-Korrektur auch numerisch im Bedienfeld „Pan & Scan“ anwenden. Klicken Sie auf die Schaltfläche „R“, um die Einstellung auf den Standardwert zurückzusetzen.



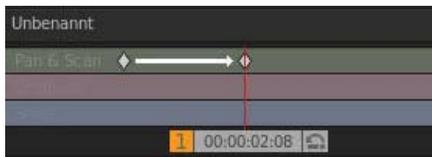
## Ändern der Pan & Scan-Korrekturen entlang einem Clip

[Nach oben](#)

Bei der „Pan & Scan“-Spur handelt es sich um eine globale Spur entlang der gesamten Zeitleiste. Sämtliche „Pan & Scan“-Korrekturen wirken sich auf den gesamten Clip aus. Verwenden Sie Keyframes, um die Korrekturen entlang dem Clip zu ändern. Weitere Informationen zur Verwendung von Keyframes finden Sie unter [Arbeiten mit Keyframes](#).

Der typische Arbeitsablauf für das Erstellen von „Pan & Scan“-Korrekturen entlang einem Clip umfasst die folgenden Schritte.

1. Erstellen Sie einen Keyframe am Anfang des Clips.
2. Erstellen Sie einen weiteren Keyframe an jeder Position entlang der Timeline, an der die Einstellungen nicht mehr gelten sollen.
3. Erstellen Sie eine Blende von einem Keyframe zum nächsten, indem Sie an der zweiten Position ein zweites Mal auf die Schaltfläche „Keyframe aufzeichnen“ klicken.

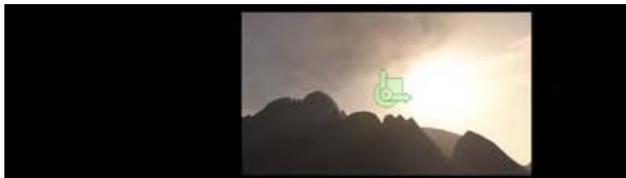


4. Passen Sie die „Pan & Scan“-Einstellungen an den beiden Keyframepositionen an.

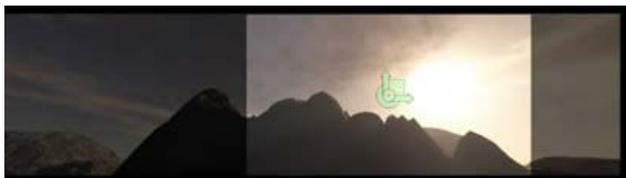
## Pan & Scan-Vorschauoptionen

[Nach oben](#)

Sie können im Menü „Zuschneidervorschau“ zwischen drei verschiedenen Vorschauoptionen wählen: „Normal (Zuschneiden)“, „Transparent“ und „Umrandung“. Wählen Sie die Vorschau, die am besten für das Projekt geeignet ist.



Vorschau „Normal (Zuschneiden)“



Vorschau „Transparent“



Vorschau „Umrandung“

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Bestimmten Farbbereich optimieren

## Farbbereich auswählen und optimieren

### Beispiel: Isolieren von Hauttönen mit sekundären Optimierungen

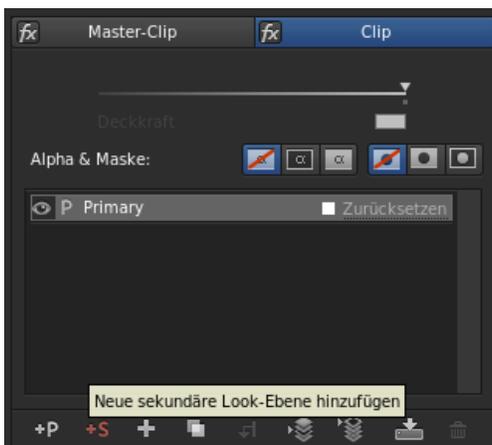
Sekundäre Farbkorrekturen werden auf bestimmte Farbbereiche innerhalb der Bilder angewendet. Mit sekundären Optimierungen können Sie Teile eines Bilds akzentuieren, ändern oder abschwächen.

Ein Video mit Erläuterungen von Patrick Palmer finden Sie unter [Sekundäre Farbkorrektur](#).

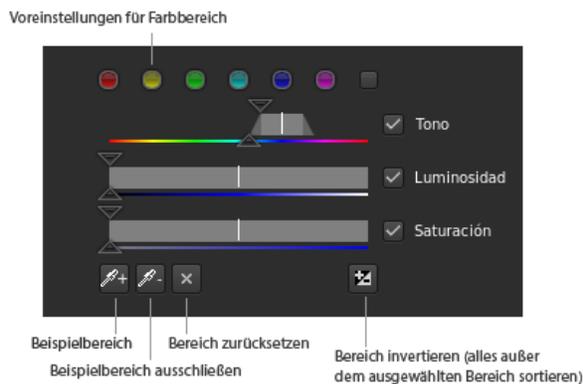
## Farbbereich auswählen und optimieren

[Nach oben](#)

1. Klicken Sie im Bedienfeld „Look“ auf das Symbol „+S“, um eine sekundäre Korrektorebene hinzuzufügen.



2. Wählen Sie einen Farbbereich als Ziel aus. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um einen Bereich auszuwählen:
  - a. Wählen Sie in der Bereichsauswahl einen Vorgabefarbbereich aus.

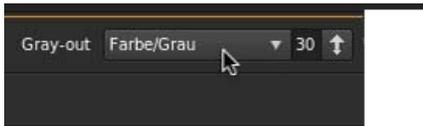


**Hinweis:** Sie müssen im Bedienfeld „Look“ möglicherweise nach unten blättern, um die Bereichsauswahl anzuzeigen.

Wenn keine der sechs Standardfarben ein guter Ausgangspunkt ist, klicken Sie auf die graue Schaltfläche rechts neben den Auswahlen, um mehr Optionen anzuzeigen.

Sie können auch die Farbton-, Helligkeits- bzw. Sättigungsoptionen deaktivieren. Dies ist zum Auswählen einer bestimmten Luminanzzone zur Korrektur nützlich. Beispielsweise bewirkt das Deaktivieren von Farbton und Sättigung einen sauberen Helligkeitsschlüssel.

- b. Nehmen Sie einen Farbbereich im Bild auf. Klicken Sie auf die Aufnahmebereichs-Schaltfläche (das Pipettensymbol mit dem Pluszeichen), halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Mauszeiger über den Farbbereich, den Sie aufnehmen möchten. Lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie fertig sind.
3. Verwenden Sie die Grau-auslaufen-Optionen in der rechten Ecke des Bedienfelds „Look“, um den ausgewählten Bereich des Bilds anzuzeigen.



4. Ziehen Sie die Regler für Farbton, Helligkeit und Sättigung, um den Zielfarbbereich zu erweitern oder einzuschränken.  
Mit den oberen Reglern wird der gesamte ausgewählte Bereich verschoben. Mit den unteren Regler wird die Auswahl mit weichen Kanten versehen.
5. Nehmen Sie mit den Optimierungswerkzeugen wie dem Kontrastregler oder dem Offsetfarbkreis Farbkorrekturen im Zielbereich vor.

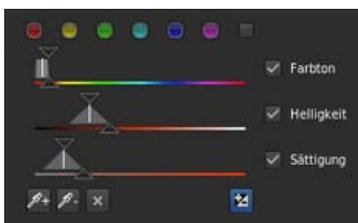
## Beispiel: Isolieren von Hauttönen mit sekundären Optimierungen

[Nach oben](#)

1. Fügen Sie eine sekundäre Korrekturebene hinzu, indem Sie im Bedienfeld „Look“ auf die Schaltfläche „+S“ klicken.
2. Nehmen Sie Hauttöne auf, indem Sie auf die Aufnahmebereichs-Schaltfläche (das Pipettensymbol mit dem Pluszeichen) klicken, die linke Maustaste gedrückt halten und ein Rechteck um einen Hautbereich im Bild ziehen.



Die Bereichsauswahlregler zeigen die aufgenommenen Farbwerte an:



3. Zeigen Sie den ausgewählten Bereich des Bildes an, indem Sie im Menü „Grau auslaufen“ die Option „Farbe/Grau“ wählen.
4. Passen Sie die Bereichsauswahl an, indem Sie die Regler für Farbton, Helligkeit und Sättigung ziehen.  
Sie möchten beispielsweise an einem kleineren Bereich von Hauttönen arbeiten.
5. Lassen Sie Hautunreinheiten und Falten verschwinden, indem Sie den Weichzeichnerregler nach rechts ziehen.
6. Hauttöne erscheinen wärmer, wenn Sie den Regler für die Offset-Farbtonsteuerung in Richtung der Farbe Gelb ziehen.



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Schnappschuss-Ansicht und Schnappschuss-Browser

## Neu in SpeedGrade CC

SpeedGrade bietet Ihnen eine Schnappschuss-Ansicht, in der Sie schnell Standbilder aus Ihrem Filmmaterial erstellen und speichern können. Sie können diese Bilder anschließend in einem Splitscreen als Referenz verwenden oder mit anderen Clips vergleichen.

Außerdem können Sie TGA-Bilder aus anderen Anwendungen wie Adobe Photoshop importieren und als Referenz für Farbkorrekturen verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter [Photoshop-Farbkorrektur abgleichen](#).

Der Schnappschuss-Browser bietet eine einfache Möglichkeit zum Ablegen und Anzeigen von gespeicherten Bildern. Sie können später beim Durchführen von Farbkorrekturen auf diese Bilder verweisen und zugreifen.

## Schnappschuss-Ansicht und Schnappschuss-Browser verwenden

[Nach oben](#)

1. Positionieren Sie den Master-Playhead auf dem gewünschten Clip im Filmmaterial und klicken Sie im Monitorfenster auf das Symbol „Schnappschuss“. Sie können auch den Tastaturbefehl Umschalt+C verwenden.



*Schnappschuss-Ansicht aktivieren*

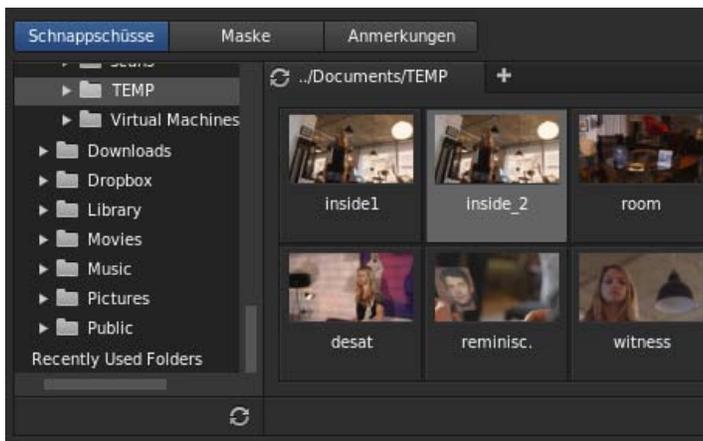
2. Sie können Schnappschüsse in der Monitoransicht nebeneinander im Splitscreen-Modus anzeigen. Um die Schnappschuss-Ansicht zu deaktivieren, klicken Sie erneut auf das Symbol Schnappschuss.



*Schnappschuss in der Monitor-Ansicht anzeigen*

3. Der Schnappschuss wird als TGA-Datei mit einer JPG-Miniaturvorschau (160x45 Pixel) gespeichert. Sie können die gespeicherten Bilder im Schnappschuss-Browser anzeigen.

Der Schnappschuss-Browser bietet eine ausblendbare Baumstruktur sowie Unterstützung für mehrere Registerkarten.



*Schnappschuss-Browser*

Schnappschüsse werden in den folgenden Standardverzeichnissen auf Ihrem Computer gespeichert:

- Mac: /Users/Documents/Adobe/SpeedGrade/7.0/settings/snapshots/
- Win: C:\Benutzer\[user name]\AppData\Roaming\Adobe\SpeedGrade\7.0\settings\snapshots

Sie können in diesen Verzeichnissen auf die Schnappschüsse zugreifen, um die Bilder freizugeben.



Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Verwalten von Looks

## [Arbeiten mit Looks](#)

Patrick Palmer 07. Mai 2012

Video-Lehrgang

## [Anwenden von Anzeigen mit dem Anzeige-Manager](#)

Adobe TV (17. Juni 2013)

Video-Lehrgang

# Looks freigeben und erneut verwenden

## Speichern und Freigeben eines Looks

Verwenden Sie den Look Manager

Look anwenden

Look exportieren

Look löschen

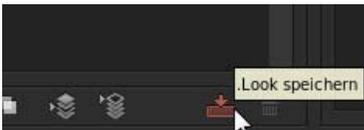
SpeedGrade kann Farbabstufungsinformationen zur erneuten Verwendung in .Look-Dateien speichern. Da die Dateien klein sind, können Sie sie einfach speichern oder mit anderen gemeinsam nutzen.

## Speichern und Freigeben eines Looks

[Nach oben](#)

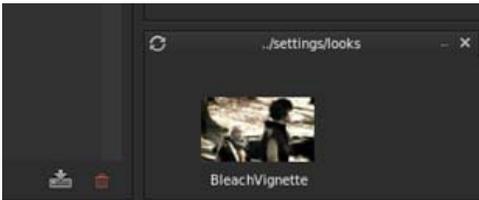
### Look speichern

1. Stufen Sie Material ab.
2. Klicken Sie auf der Registerkarte „Look“ unten rechts im Bedienfeld „Ebenen“ auf die Schaltfläche „Look speichern“.



Sie können auch *Strg+P* (Windows) bzw. *Cmd+P* (Macintosh) drücken, um die Look-Datei zu speichern.

Die .Look-Datei wird im Look-Browser als Miniaturansicht gespeichert. Der Standard-speicherort für die Dateien ist `./SpeedGrade/settings/looks`.



**Hinweis:** Wenn in einer Fehlermeldung angegeben wird, dass der Ordner schreibgeschützt ist, schließen Sie SpeedGrade und führen es als Administrator aus. Klicken Sie in Windows mit der rechten Maustaste auf das Startsymbol und wählen Sie „Als Administrator ausführen“ aus.

3. Falls gewünscht, benennen Sie die .Look-Datei um, indem Sie auf den aktuellen Namen klicken und einen neuen Namen eingeben.

### Look freigeben

1. Suchen Sie freizugebende .Look-Datei. Der Standard-speicherort von .Look-Dateien ist `./SpeedGrade/settings/looks`.
2. Senden Sie die Datei als E-Mail-Anhang oder verschieben bzw. kopieren Sie sie in einen freigegebenen Ordner in der Cloud oder in einem Netzwerk.

## Verwenden Sie den Look Manager

[Nach oben](#)

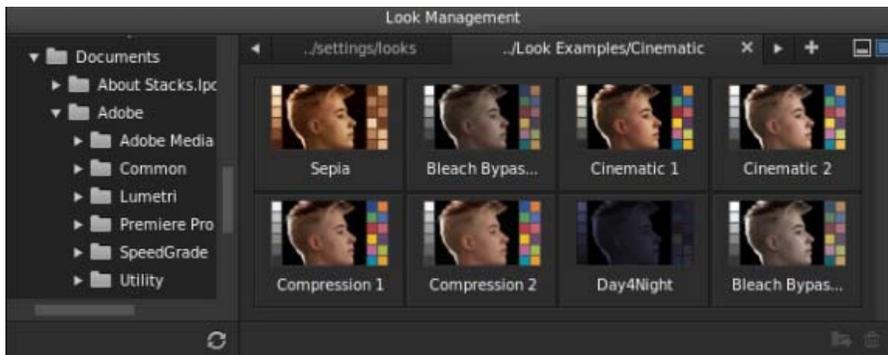
Mit dem Look Manager können Sie die von Ihnen gespeicherten Look-Vorgaben effektiv organisieren, anzeigen oder minimieren.

Sie können zwischen den folgenden drei Ansichten für die Anzeige von Look-Vorgaben wählen:

- Ansicht der Look-Verwaltung
- Schnellansicht

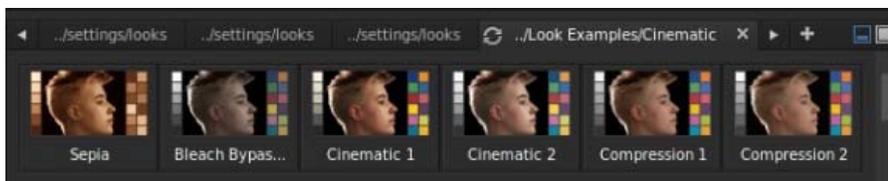
- **Minimierte Browseransicht**

**Ansicht der Look-Verwaltung** Zeigt die Look-Vorgaben als Miniaturen in mehreren Zeilen an. Sie können mehrere .look-Dateien gleichzeitig anzeigen. Außerdem können Sie über eine Baumstruktur-Navigation den Standardordner für Looks festlegen.



Ansichtsmodus für die Look-Verwaltung

**Schnellansicht** Zeigt Look-Vorgaben als Miniaturen in einer Zeile an.



Modus für Schnellansicht

**Minimierte Browseransicht** Zeigt den Look Manager in einer Registernavigationsansicht ohne Vorschaubilder an. In dieser Ansicht nimmt das Monitorfenster mehr Platz auf dem Bildschirm ein, wodurch die Farbkorrektur erleichtert wird.

## Look anwenden

[Nach oben](#)

### Look in SpeedGrade anwenden

1. Wählen Sie einen Clip oder eine Abstufungsspur aus.
2. Navigieren Sie im Look Manager zum Ordner mit den .Look-Dateien, die Sie verwenden möchten. Verwenden Sie die Nach-links-Taste und die Nach-rechts-Taste, um zu weiteren Ordnern zu navigieren.
3. Wählen Sie eine .Look-Datei aus und drücken Sie die Eingabetaste, um sie anzuwenden.

*Sie können die .Look-Datei auch in die Timeline ziehen. Sie wird als Abstufungsclip angezeigt, dessen Größe und Position Sie ändern können, um den Look auf mehrere Clips, Szenen oder ein ganzes Projekt anzuwenden.*

### Look in After Effects anwenden

Adobe After Effects unterstützt native .Look-Dateien.

1. Öffnen Sie Filmmaterial in After Effects und wählen Sie „Effekt“ > „Dienstprogramm“ > „Farb-LUT anwenden“.
2. Wählen Sie die .Look-Datei auf der Festplatte aus.

*Um den Look in After Effects einzublenden, erstellen Sie eine Einstellungsebene oberhalb des Clips in der Timeline und wenden Sie den Look dann an („Effekt“ > „Dienstprogramm“ > „Farb-LUT anwenden“). Wählen Sie in der Timeline die Einstellungsebene aus und drücken Sie die Taste T, um das Transparenz-Steurelement aufzurufen. Passen Sie die Transparenz an, um den Look einzublenden.*

### Look in Photoshop anwenden

Adobe Photoshop unterstützt native .Look-Dateien.

1. Öffnen Sie ein Bild in Photoshop und wählen Sie „Bild“ > „Korrekturen“ > „Color Lookup“.
2. Wählen Sie im Dialogfeld „Color Lookup“ die Option „3D LUT laden“ aus.
3. Wählen Sie die .Look-Datei auf der Festplatte aus und klicken Sie auf „OK“.

*Wenn Sie eine bessere Kontrolle über den Look wünschen, erstellen Sie eine neue Einstellungsebene des Typs „Color Lookup“. Wählen Sie „Ebene“ > „Neue Einstellungsebene“ > „Color Lookup“ und wählen Sie dann die .Look-Datei im Kontextmenü aus.*

## Look exportieren

Sie können eine .Look-Datei mit einer oder mehreren LUT-Dateien zur Verwendung in Adobe Premiere Pro oder einer Drittanbieteranwendung speichern.

**Hinweis:** LUT-Dateien umfassen keine Masken oder Effekte wie Weichzeichnen oder Glühen.

1. Im Look Manager mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. gedrückter Befehlstaste (Mac) .Look-Datei klicken und wählen Sie Export-Suche aus.
2. Wählen Sie zusätzlich einzuschließende Dateien aus und klicken Sie auf „Exportieren“.

SpeedGrade erstellt eine ZIP-Datei, die die Dateien enthält.

**Hinweis:** Eine LUT-Datei ist nicht erforderlich, wenn Sie einen Look für After Effects oder Photoshop freigeben, da diese Programme native .Look-Dateien unterstützen.

## Look löschen

Sie können eine gespeicherte Look löschen, indem Sie folgende Schritte ausführen:

1. Im Look Manager mit der rechten Maustaste (Windows) bzw. gedrückter Befehlstaste (Mac) .Look-Datei klicken und wählen Sie Look löschen aus.
2. Bestätigen Sie den Löschvorgang.

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Rendern

## **Rendern von Projekten**

Patrick Palmer 07. Mai 2012test  
Video-Lehrgang

## **Dailies erstellen**

Patrick Palmer 18. Mai 2012test  
Video-Lehrgang

# Proxydateien für die Offlinebearbeitung erstellen

Für einen beschleunigten Arbeitsablauf können Sie Proxydateien (Proxies) mit geringer Bitrate bearbeiten, die aus Masterdateien mit hoher Bitrate gerendert werden. Dieser Artikel beschreibt, wie Sie Proxydateien für die Offlinebearbeitung erstellen und dabei sowohl die ursprünglichen Dateinamen als auch den Quellzeitcode erhalten.

1. Verschieben Sie alle Quellclips wie folgt auf die Timeline:
  - a. Navigieren Sie auf dem SpeedGrade-Desktop zum Quellordner.
  - b. Klicken Sie rechts unten auf dem Desktop auf die Schaltfläche „Alle hinzufügen“.
2. Definieren Sie den Ausgabeordner für die gerenderten Proxydateien wie folgt:
  - a. Wählen Sie die Registerkarte „Ausgabe“ aus.
  - b. Geben Sie im Feld „Ordner“ einen Ausgabepfad mit dem Breadcrumb-Steuerelement an.

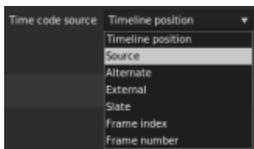


3. Anstatt einen Dateinamen für die Proxydateien einzugeben, geben Sie die folgende Dateibenennungsoption an:
  - a. Klicken Sie im Feld „Dateiname“ auf das Symbol „M“ für Listen mit vorgegebenen Metadaten-Tags.
  - b. Wählen Sie die Option „Src.PathElement.0“ aus.



Mit dieser Option wird die Timeline in einzelne zu rendernde QuickTime-Dateien unterteilt. Zudem wird der Ausgabedateiname an den Quelldateinamen angeglichen.

4. Legen Sie für „Timecodequelle“ die Option „Quelle“ fest, um die Zeitcodeinformationen der Masterdatei beizubehalten.



Sie können als Timecodequelle auch andere Timecodegeneratoren festlegen, die auf dem Arbeitsablauf basieren.

5. Wählen Sie das Ausgabeformat, die Kalibrierungs-Zuordnungstabelle (LUT) und die Frame-Einstellungen wie bei jedem anderen Renderauftrag.
6. Wählen Sie „Onlinequalität“ oder „Offlinequalität“ und klicken Sie auf „Rendern“.



 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

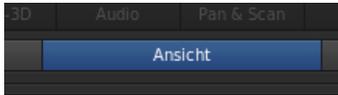
[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# EDL speichern

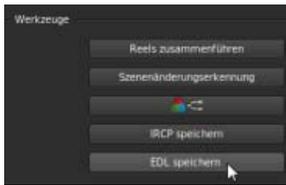
---

Sie können eine Schnittliste (Edit Decision List, EDL) zusammengestellter Clips aus der Timeline exportieren.

1. Öffnen Sie mindestens zwei Clips in der Timeline und klicken Sie im Timeline-Bedienfeld auf die Schaltfläche „Einrichten“.



2. Klicken Sie rechts im Bedienfeld im Werkzeuge-Fenster auf „EDL speichern“.



3. Benennen Sie die EDL, wählen Sie einen Ordner und klicken Sie auf „Speichern“.

---

 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Informationen zum Einbrennen auf Bildern anzeigen

## Informationen zum Einbrennen während der Wiedergabe anzeigen Informationen zum Einbrennen auf der gerenderten Ausgabe anzeigen

Sie können Metadateninformationen während der Wiedergabe auf Ihren Bildern oder über den gerenderten Ausgabe „brennen“ (überlagern). Beispielsweise werden die folgenden Informationen zum Filmmaterial überlagert, wenn Sie in SpeedGrade die Standardeinbrennvorgabe wählen.

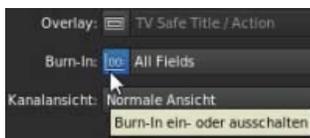
- Nummer des aktuellen Bildern
- Festplattenspeicherort der aktuellen Sequenz
- Nativer Zeitcode des aktuellen Bilds (das Voraussetzen vorhanden ist, der Informationen in der Kopfzeile des Dateiformat, das Sie verwenden)

## Informationen zum Einbrennen während der Wiedergabe anzeigen

[Nach oben](#)

1. Wählen Sie auf der Registerkarte „Timeline“ den Bereich „Ansicht“ aus.
2. Wählen Sie unter „Anzeigeoptionen“ im Menü „Nachbelichten“ eine Vorgabe aus.

**Hinweis:** Wenn das Menü deaktiviert ist, klicken Sie auf das Einbrennwerkzeug, um es zu aktivieren.



## Informationen zum Einbrennen auf der gerenderten Ausgabe anzeigen

[Nach oben](#)

Das Einfügen von Informationen zum Einbrennen auf der gerenderten Ausgabe kann nützlich sein, um Proxymedien für die Offlinebearbeitung oder Dailies für den Review zu erstellen.

- Wählen Sie beim Festlegen der Renderoptionen im Bedienfeld „Ausgabe“ im Menü eine Einbrennvorgabe aus.
- Legen Sie im Textfeld „Burn In einblenden für“ die Anzahl der Bilder zum Anzeigen der Informationen zum Einbrennen fest. Die Standardeinstellung ist 0, was bedeutet, dass Informationen zum Einbrennen zu allen gerenderten Bildern enthalten ist.



 Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

[Rechtliche Hinweise](#) | [Online-Datenschutzrichtlinie](#)

# Systemanforderungen