ADOBE® SPEEDGRADE™

Hilfe und Übungen

Einige Links führen unter Umständen zu englischsprachigen Inhalten.

Februar 2013

Erste Schritte Lernprogramme

Weitere Informationen finden Sie in den folgenden empfohlenen Onlineressourcen.

FAQ zu SpeedGrade CS6
Fehlerbehebung (14. Mai 2012)

Was ist SpeedGrade?
Video2Brain (7. Mai 2012)
Video-Lehrgang

Neue Funktionen in SpeedGrade CS6
Patrick Palmer (7. Mai 2012)
Video-Lehrgang

Tipps und Tricks für die Verwendung von SpeedGrade CS6
Patrick Palmer (7. Mai 2012)
Video-Lehrgang

Ein Teil des auf dieser Seite verlinkten Inhalts ist möglicherweise nur in englischer Sprache verfügbar.

Grundlegender Arbeitsablauf

Filmmaterial laden
Farbabstufung anwenden
Inhalt rendern
Spezialwerkzeuge und Arbeitsabläufe
Verwandte Themen

Der SpeedGrade -Arbeitsablauf umfasst drei Schritte: Filmmaterial laden, Farbabstufung und rendern des fertig gestellten Inhalts.

Anhand der folgenden Ansichten können Sie den Arbeitsablauf ausführen:

- Desktop-Ansicht für das Laden von Filmmaterial
- Monitor-Ansicht zum Anwenden der Farbabstufung
- Ausgabe-Ansicht zum Rendern des abgeschlossenen Projekts

Sie können auf die einzelnen Ansichten über eine Registerkarte am oberen Rand des Anwendungsfensters von SpeedGrade CS6 zugreifen.

Zum Seitenanfang

Filmmaterial laden

1. Suchen Sie den Inhalt in der Desktop-Ansicht. Verwenden Sie die Ordnersuche auf der linken Seite, um zum Ordner mit Ihrem Inhalt zu navigieren. In der Desktopansicht werden Miniaturansichten der Clips angezeigt.

   Wenn Sie viele Clips haben, können Sie sie folgendermaßen verwalten:

   - Sortieren Sie sie alphabetisch.
   - Sortieren Sie sie nach Zeitcodebereich, Auflösung oder Änderungsdatum.
   - Wenden Sie einen Filter an, um nur bestimmte Dateitypen anzuzeigen.
   - Suchen Sie nach bestimmten Dateinamen oder Dateinamenerweiterungen.

2. Fügen Sie der Zeitleiste Clips hinzu, indem Sie darauf doppelklicken oder sie in die Zeitleiste ziehen.

   - Mithilfe der Griffe können Sie die Clips auf der Zeitleiste neu positionieren.
   - Legen Sie In- und Out-Points fest, und wechseln Sie zwischen den Zeitleistenansichten, während Sie den Inhalt überprüfen oder mit Farbabstufungen versehen.
   - Sie können bis zu neun verschiedene Abspielköpfe hinzufügen. Siehe Aufnahmen mit mehreren Abspielköpfen vergleichen.

3. Wenn Sie möchten, können Sie der Zeitleiste EDLs (Edit Decision Lists) hinzufügen. Siehe Farbabstufung auf eine Sequenz anwenden.

   - Um eine EDL hinzuzufügen, doppelklicken Sie in der Desktop-Ansicht auf die EDL.
   - Um der EDL die Clips hinzuzufügen, wählen Sie im Bedienfeld „Zeitleiste“ die Option „Reels“ und klicken Sie auf dem Desktop auf „Laden“.

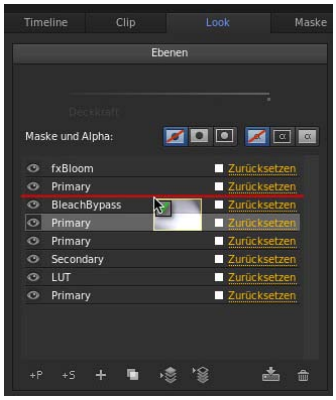
Zum Seitenanfang

Farbabstufungen anwenden

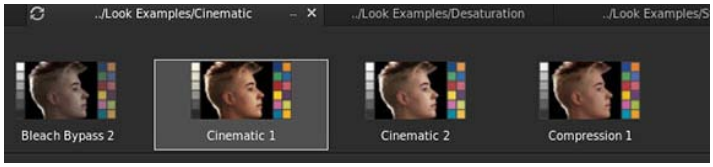
1. Wenden Sie die Farbkorrektur an, um Schwarz und Weiß sowie Shots abzugleichen. Siehe Farbabstufung auf einen Clip anwenden.

   - Wenden Sie primäre Farbkorrekturen auf das gesamte Bild, die Schatten, die Mitteltöne oder die Glanzlichter an.
   - Wählen Sie Farbbereiche aus, um die sekundäre Farbkorrektur anzuwenden.
   - Verwenden Sie die Waveform, das Histogramm und den Vektorbereich, um genaue Farbkorrekturen zu gewährleisten, wie zum Beispiel den Abgleich von Schwarz und Glanzlichtern.

2. Verwenden Sie Effekte, Filmstilfilter und Masken, um einen kreativen Look zu erzeugen.
    - Fügen Sie neue Abstufungsebenen hinzu, um den Look zu erstellen.
    - Wenden Sie Masken auf einzelne Ebenen an, um zum Beispiel eine Vignette zu erstellen.
    - Fügen Sie eine unbegrenzte Anzahl von Ebenen hinzu und ordnen Sie sie wie gewünscht. Änderungen werden nicht-destruktiv angewendet.
    - Jede Ebene verfügt über einen eigenen Deckkraftregeler, mit dem der Einfluss der jeweiligen Ebene auf die Gesamtdarstellung angepasst werden kann.



3. Animieren Sie Masken oder Abstufungen, um Bewegung und Lichtveränderungen in den Bildern abzugleichen.
    - Fügen Sie den Masken oder Abstufungsspuren Keyframes hinzu.
    - Passen Sie Masken oder Abstufungen an den Keyframe-Positionen an.
    - In SpeedGrade CS6 werden die Übergänge zwischen Keyframes glatt animiert.
4. Speichern Sie Abstufungen als Look-Dateien und wenden Sie die Looks auf das Filmmaterial an. Um einen Look auf das Filmmaterial anzuwenden, wählen Sie das Filmmaterial aus und klicken dann auf eine Look-Datei.
    - In der Look-Datei werden alle Ebenen und Einstellungen der Abstufung gespeichert.
    - Klicken Sie auf eine Look-Datei, um sie auf das in der Zeitleiste ausgewählte Filmmaterial anzuwenden.
    - Bearbeiten Sie vorhandene Looks im Bedienfeld „Look“.
    - Exportieren Sie Looks als LUTs, um sie in anderen Anwendungen oder Geräten verwenden zu können.



5. Speichern Sie bei der Arbeit an einem Projekt die Zeitleiste, einschließlich aller Clips und Abstufungseinstellungen, als SpeedGrade CS6-Projekt.

    Drücken Sie Strg+S (Windows) oder Cmd+S (Macintosh), um das Dialogfeld „Zeitleiste speichern unter“ aufzurufen.

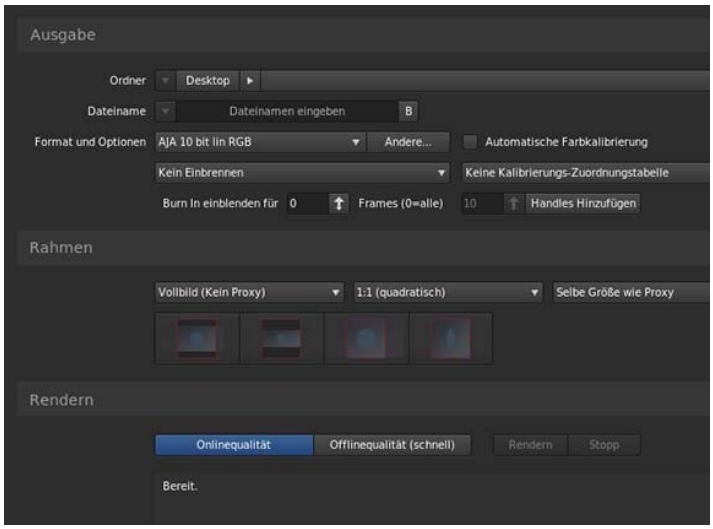
Hilfe und Übungen finden Sie unter Farbabstufung.

Zum Seitenanfang

Inhalt rendern

Rendern Sie Inhalt, um digitale Dailies zur Überprüfung, Proxymedien für die Offline-Bearbeitung oder Master für die abschließende Bereitstellung zu erstellen.

1. Beginnen Sie mit dem zu rendernden Inhalt auf der Zeitleiste und klicken Sie auf die Registerkarte „Ausgabe ", um das Bedienfeld „Ausgabe " anzuzeigen.



2. Wählen Sie die Einstellungen für die Renderausgabe im Bedienfeld von oben nach unten aus.
   - Wählen Sie einen Speicherort und geben Sie einen Dateinamen für den gerenderten Inhalt an.
   - Wählen Sie das Ausgabeformat und legen Sie fest, ob Informationen zum Einbrennen einbezogen werden sollen. Siehe Informationen zum Einbrennen auf Bildern anzeigen.
   - Wählen Sie für endgültige Master die Option „Online-Qualität“ und für Proxys und Dailies die Option „Offline-Qualität“.

Zum Seitenanfang

Spezialwerkzeuge und Arbeitsabläufe

Farbräume Verwenden Sie die Option „Standardwerte Farbraum“ für unterschiedliche Dateiformate im Zeitleistenfenster.

Kameras automatisch abgleichen Kalibrieren Sie Kameras mithilfe der Macbeth-Farbdiagramm-Testshots automatisch.

Pan & Scan Fügen Sie den Clips Pan & Scan-Spuren hinzu, um den Inhalt neu aufzuteilen.

Freistellen Verwenden Sie das Freistellungswerkzeug, um Ihre Bilder zu skalieren.

Dynamische Qualität Verwenden Sie Option „Dynamische Qualität“, um die Anzeige bei unterschiedlicher Auflösung zu ermöglichen.

Seitenverhältnis Verwenden Sie das Werkzeug „Seitenverhältnis“, um anamorphen Inhalt in einem Seitenverhältnis von 1:1 anzuzeigen.

Einbrennen Aktivieren bzw. deaktivieren Sie das Werkzeug „Einbrennen“, um Dateiinformationen in den Bildern ein- oder auszublenden. Siehe Informationen zum Einbrennen auf Bildern anzeigen.

Formatvorgaben für Alexa und RED Wählen Sie auf der Registerkarte „Formatstandards“ im Zeitleisten-Bedienfeld die Alexa- oder RED-Formateinstellungen.

Stereoskopisch Aktivieren Sie die Stereowerkzeuge, indem Sie das Kontrollkästchen „Stereo“ im Bedienfeld für die Zeitleisten-Einrichtung aktivieren. Siehe Stereoskopische Arbeitsabläufe in SpeedGrade CS6 (Adobe TV-Video).

Szenensuche Verwenden Sie die Szenensuche, um Szenenwechsel in archiviertem Material zu identifizieren. Siehe Erkennen von Szenenänderungen (Hilfe-Artikel) oder Erkennung von Szenenänderungen in SpeedGrade CS6 (Adobe TV-Video).

Reels konsolidieren Erstellen Sie Kopien der in Ihrem Projekt verwendeten Clips, um aktiven Speicherplatz zu sparen.

EDL speichern Exportieren Sie eine EDL aus einem SpeedGrade CS6-Projekt.

Anmerkungen Fügen Sie den Clips oder einzelnen Frames Anmerkungen hinzu.

Audiospuren Fügen über das Desktop dem Filmmaterial Audiospuren hinzu.

Zum Seitenanfang

Verwandte Themen

- Farbabstufung auf einen Clip anwenden
- Farbabstufung auf eine Sequenz anwenden

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

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

SpeedGrade-Schnellstart – Farbabstufung 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

Zum Seitenanfang

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

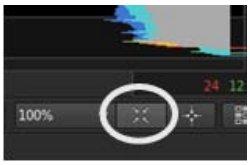
   Im Desktopfenster werden Miniaturversionen des Inhalts im ausgewählten Ordner angezeigt.

   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 Bereichefenster rechts in der Oberfläche auf die Schaltfläche „An Bildschirmgröße anpassen“.

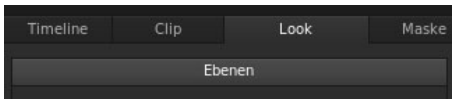


Primäre Farbabstufung anwenden

Zum Seitenanfang

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

Zunächst greifen Sie auf die Abstufungssteuerelemente zu, indem Sie unten links unter der Zeitleiste auf die Registerkarte „Look“ klicken.



Wenden Sie wie folgt eine primäre Farbabstufung an:

- Nehmen Sie globale Änderungen am Clip mithilfe der Werkzeuge für Eingabesättigung, Pivot, Kontrast, Farbtemperatur, Magenta und Ausgabesättigung vor.
- Ändern Sie die Farbe und Luminanzwerte in den Schatten- Mittelton- und Lichtbereichen des Bilds mithilfe der Farbsteuerungsräder.

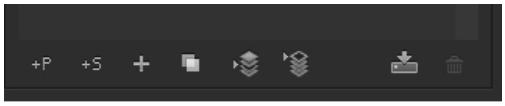
Verwenden Sie die Taste Null (0) auf dem Ziffernblock, um die Abstufung für eine schnelle Vorher- und Nachher-Ansicht ein- und auszuschalten.

Zum Seitenanfang

Sekundäre Farbabstufung anwenden

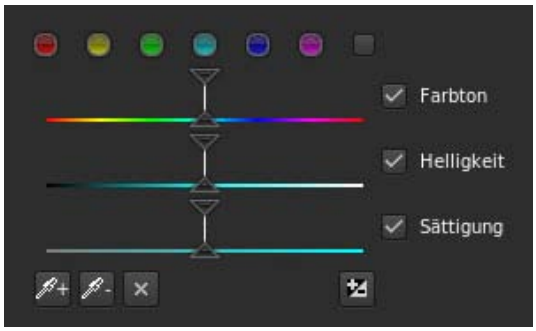
Passen Sie einen bestimmen Farbtonbereich im Bild gezielt an. Die Änderungen werden auf eine sekundäre Abstufungsebene angewendet.

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

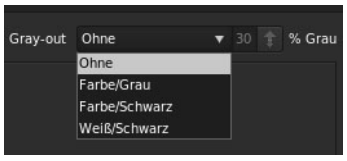


2. Wählen Sie wie folgt einen Farbton.
   - Wählen Sie eine Farbtonvorgabeoption, indem Sie am oberen Rand des Farbtonauswahlwerkzeugs auf eine der farbigen Schaltflächen klicken.
   - Markieren Sie einen Farbton, indem Sie auf die Pipette mit dem +-Symbol klicken und dann einen Teil des Bilds zur Auswahl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

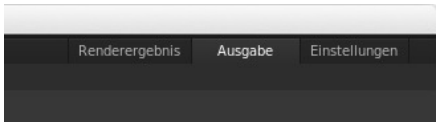
6. Wenden Sie mithilfe der Regler „Rauschunterdrückung“ und „Weichzeichnen“ eine Weichzeichnung auf die Korrekturen an, und führen Sie sie zusammen.

7. Nach dem Vornehmen von sekundären Korrekturen legen Sie für „Grauabdeckung“ die Option „Ohne“ fest.

Zum Seitenanfang

Abstufungsclip rendern

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“.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

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
Abstufungsclip erstellen
Farbabstufungen auf einen Abstufungsclip anwenden
Wenden Sie einen Abstufungsclip auf zusätzliche Videoclips an
Abstufungssequenz rendern

Zum Seitenanfang

Laden Sie ein EDL.

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.

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.

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

Zum Seitenanfang

Quellclips in den Spulen erneut verbinden

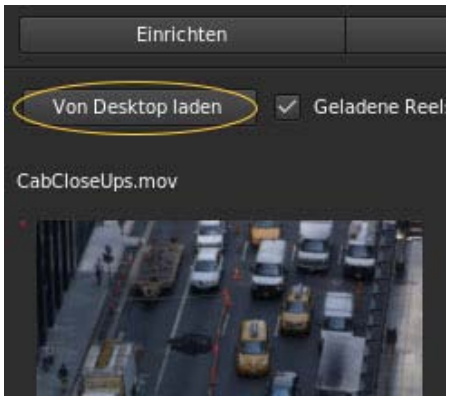
Das Spulenbedienfeld enthält eine Übersicht über die Spulen in einer EDL. Beim Laden einer EDL fügt SpeedGrade im Spulenbedienfeld Platzhalter-Miniaturansichten der Quellclips ein. Gehen Sie folgendermaßen vor, um die Quellclips erneut mit dem Platzhalter-Miniaturansichten im Spulenbedienfeld zu verknüpfen.

1. Zeigen Sie gegebenenfalls die Quellclips auf dem 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.



Abstufungsclip erstellen

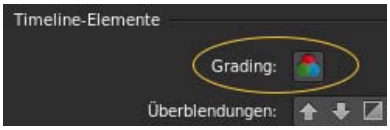
Zum Seitenanfang

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.

Farbabstufungen auf einen Abstufungsclip anwenden

Zum Seitenanfang

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.

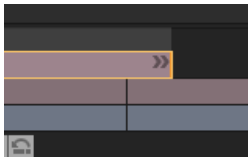
Tipp: Vergleichen Sie Videoclips eine Farbanpassung von Aufnahme-zu-Aufnahme, indem Sie mehrere Abspielköpfe verwenden. Nähere Informationen finden Sie unter Aufnahmen mit mehreren Abspielköpfen vergleichen.

Wenden Sie einen Abstufungsclip auf zusätzliche Videoclips an.

Zum Seitenanfang

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

Zum Seitenanfang

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 Ausgabedateiformat für die gerenderte Datei aus.
5. Klicken Sie auf der Registerkarte „Render“ auf „Onlinequalität“.
6. Klicken Sie auf „Rendern“.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Arbeitsabläufe in Adobe Premiere Pro und SpeedGrade

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

Zum Seitenanfang

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.

     Hinweis: Da eine DPX-Sequenz erzeugt wird, eignet sich diese Option vor allem für kürzere Projekte mit Bildsperre, die zur Fertigstellung bereit sind.
   - Beim Arbeiten mit RAW-Dateien oder an größeren Projekten sollten Sie ein EDL exportieren. Weitere Informationen finden Sie unter Exportieren eines Projekts als EDL-Datei in der Hilfe zu Adobe Premiere Pro.
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.

Arbeitsablauf bei der Offline-Bearbeitung und -Optimierung

Zum Seitenanfang

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.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Arbeitsbereich

Ein Teil des auf dieser Seite verlinkten Inhalts ist möglicherweise nur in englischer Sprache verfügbar.

-->

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.

Zum Seitenanfang

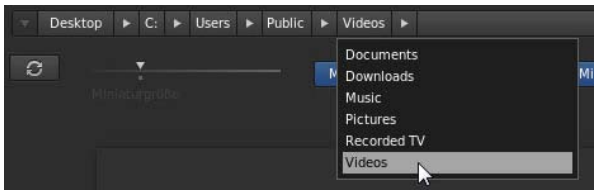
Desktop-Ansicht ein- oder ausblenden

Drücken Sie die D-Taste.

Zum Seitenanfang

Zu einem Ordner navigieren

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

Zum Seitenanfang

Dateien in der Desktop-Ansicht filtern

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.

Zum Seitenanfang

Desktop-Ansicht aktualisieren

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

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

-->

Timeline-Grundlagen

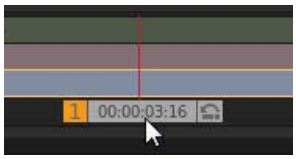
Abspielkopf
Spuren
Spuren verwalten
Teile der Timeline abspielen
In der Timeline navigieren
Timeline zoomen
Timeline-Ansicht ändern
Timeline löschen

Abspielkopf

Zum Seitenanfang

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.



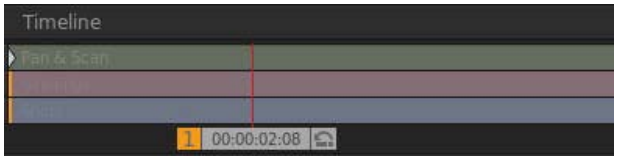
Abspielkopf-Bedienelement

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

Zum Seitenanfang

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 (waf- 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

Zum Seitenanfang

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

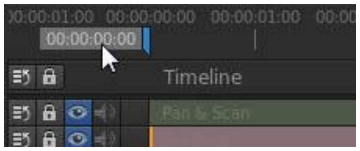
Symbole „Ziehen“, „Schloss“ und „Auge“

- 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.

Zum Seitenanfang

Teile der Timeline abspielen

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.

Zum Seitenanfang

In der Timeline navigieren

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

Zum Seitenanfang

Timeline zoomen

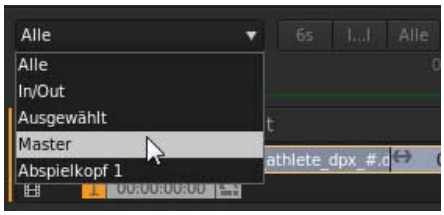
1. Wählen Sie im Ansichtsmenü links oben in der Timeline die Ansicht „Master-Timeline“.
2. Drücken Sie Strg/Ctrl+Scrollrad.

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

Zum Seitenanfang

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.

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

Zum Seitenanfang

Timeline löschen

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

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Playback basics

Playback shortcuts
Playback controls
Playback indicators
Change the base frame rate
Change the playback frame rate
Change the playback mode

Playback shortcuts

To the top

Note: *Close the Desktop before playback (press D).*

Result	Keyboard shortcut
Play forward	L
Play backward	J
Stop playback	K
Play/pause	Spacebar
Step forward or backward	Right or Left Arrow
Increase or decrease frame rate by 1 fps	Page Up or Page Down
Change playback mode	F6

Playback controls

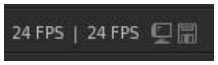
To the top

Playback controls from left to right:

- Go to in point
- Frame step backwards
- Play backwards
- Pause
- Play forward
- Frame step forward
- Go to out point

Playback indicators

To the top



The playback indicators on the left side of the Timeline provide the following information, from left to right:

- The current base frame rate
- The playback frame rate
- The disk performance indicator
- The monitor performance indicator

The disk performance indicator turns red when one of the disks or the CPU cannot deliver real-time decoding at the desired playback speed.

The monitor performance indicator turns red when one of the following issues is detected:

- An issue with the real-time performance of the grading operations you apply to the clip
- A sync issue with your display device.

To the top

Change the base frame rate

1. Select Settings > Playback.
2. Enter a new base frame rate.

Note: The Timeline timecode values reflect your base frame rate setting.

To the top

Change the playback frame rate

Press the Page Up or Page Down key to increase or decrease the frame rate by 1 frame per second.

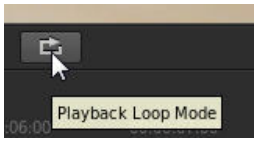
To the top

Change the playback mode

SpeedGrade has three playback modes:

- Single run
- Ping pong
- Loop (default)

To switch modes, press F6 or use the Playback Mode button next to the playback controls.



(cc) BY-NC-SR Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

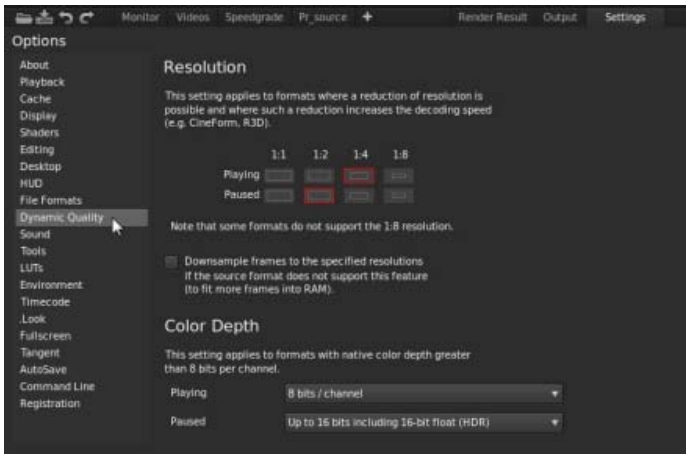
Legal Notices | Online Privacy Policy

Adjust the display resolution for playback

SpeedGrade dynamically adjusts the quality of video to ensure smooth playback on computers with less capable graphic cards or CPUs. To optimize performance, you can set the quality settings for the image both during playback and when paused.

Test the performance of your system during playback and then adjust the settings accordingly.

1. Click the Settings menu on the upper-right corner of the screen, and then select the Dynamic Quality option.



2. Select a lower resolution for playback, such as 1:2 (half the resolution of the source material) or lower.

3. Set the resolution for paused images.

   Note: *Use the paused image resolution to see more image detail. Set it as high or higher than the selected playback resolution.*

4. If working with formats that have a native color depth greater than 8 bits per channel, you can set the color depth for playback and paused images as well.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

-->

Frames mit mehreren Abspielköpfen vergleichen

Zusätzlichen Abspielkopf erstellen
Master-Abspielkopf auswählen
Intervall zwischen Abspielköpfen auswählen
Abspielkopf löschen
Arbeiten im Split-Screen-Modus
Tastenkombinationen

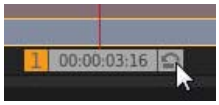
Verwenden Sie mehrere Abspielköpfe, um zwei oder mehr Frames auf übereinstimmende Farben zu vergleichen.

Zum Seitenanfang

Zusätzlichen Abspielkopf erstellen

- 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.

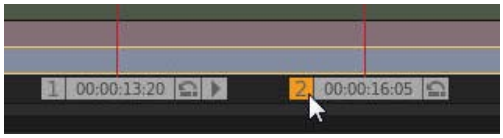
Zum Seitenanfang

Master-Abspielkopf auswählen

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.



Zum Seitenanfang

Intervall zwischen Abspielköpfen auswählen

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

Zum Seitenanfang

Abspielkopf löschen

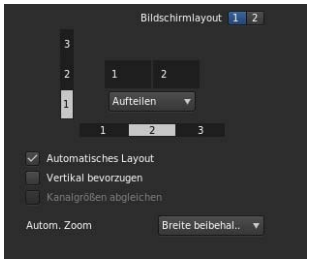
- Klicken Sie auf das Symbol „Abspielkopf verschieben“ und ziehen Sie den Abspielkopf aus der Timeline heraus.

  ***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.*

Zum Seitenanfang

Arbeiten im Split-Screen-Modus

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

Zum Seitenanfang

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

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

-->

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

Zum Seitenanfang

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

Zum Seitenanfang

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.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

-->

Tastaturbefehle

Tastaturbefehle für die Anwendung
Tastaturbefehle für die Wiedergabe
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 den Look-Browser
Tastaturbefehle für die Grauabdeckung
Tastaturbefehle für den redaktionellen Bereich
Tastaturbefehle für die Analysehilfsmittel
Tastaturbefehle für die Kanalansicht
Tastaturbefehle für stereoskopes Sehen

Tastaturbefehle für die Anwendung

Zum Seitenanfang

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
Anwendung schließen	Alt+F4	Befehl+Q
Vollbildmodus ein/aus	Alt + Eingabetaste oder F	Alt + Eingabetaste oder F
Metadatenanzeige ein- oder ausblenden	M	M
Mit Maus zwischen Haupt- und SDI-Anzeige wechseln (Windows)	Strg+Tab	
CP200-Bedienfelder erneut verbinden	Alt+F12	Alt+F12
Duales DVI-Fenster ein- oder ausblenden	Umschalt+Strg+Alt+D	Umschalt+Ctrl+Alt+D
Reel-Browser einblenden	Strg+Alt+R	Befehl+Alt+R

Tastaturbefehle für die Wiedergabe

Zum Seitenanfang

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	* auf Zehnertastatur	* auf Zehnertastatur
Frames pro Sekunde halbieren	/ auf Zehnertastatur	/ auf Zehnertastatur

Wechsel zwischen einzelner Wiedergabe, Schleifenwiedergabe und Wechselwiedergabe	F6	F6
Sequenz bei Erreichen des Endpunkts spiegeln (Autom. Spiegelung)	Strg+M, Ctrl+M	Befehl+M
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

Zum Seitenanfang

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 Zehnertastatur	+/- auf Zehnertastatur
Auf 100 % zoomen	Umschalt+Strg+Pos1	Umschalt+Befehl+Pos1
Auf Framegröße anpassen	Strg+Pos 1	Befehl+Pos1

Zum Seitenanfang

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

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 Tastenzuweisungen.*

Zum Seitenanfang

Tastaturbefehle für die Zeitleiste und die Navigation

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

Zum Seitenanfang

Ergebnis	Windows, Mac OS
In-Point auf aktuelle Abspielkopfposition einrichten	Umschalt+I
Out-Point auf aktuelle Abspielkopfposition einrichten	Umschalt+O
Master-Abspielkopf auf aktuellen In-Point verschieben	I oder Pos1
Master-Abspielkopf auf aktuellen Out-Point verschieben	O oder Ende
In- und Out-Points auf Standardpositionen zurücksetzen	Umschalt+Strg+Alt+O/Umschalt+Ctrl+Alt+O
Ersetzte Frames auf Festplatte neu laden	Umschalt+F5

Tastaturbefehle für Abstufungen

Zum Seitenanfang

Ergebnis	Windows	Mac OS
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	Alt+ 1 bis 9 auf Zehnertastatur	Alt+ 1 bis 9 auf 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
Abstufung deaktivieren (gedrückt halten)	0 auf Zehnertastatur	0 auf Zehnertastatur
Abstufung im aktuellen Fenster deaktivieren (gedrückt halten)	, auf Zehnertastatur	, auf Zehnertastatur
Im Ebenenstapel nach oben/unten navigieren	Strg+Nach oben/Nach unten, Ctrl+Nach oben/Nach unten	Befehl+Nach oben/Nach unten

Tastaturbefehle für den Look-Browser

Zum Seitenanfang

Ergebnis	Windows, Mac OS
Look-Browser aus Abstufungsbedienfeld aufrufen	Alt + Nach unten
Look-Browser aus Abstufungsbedienfeld beenden	Alt + Nach oben
Durch Looks blättern	Alt + Nach links/Nach rechts

Tastaturbefehle für die Grauabdeckung

Zum Seitenanfang

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

Zum Seitenanfang

Tastaturbefehle für den redaktionellen Bereich

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

Zum Seitenanfang

Tastaturbefehle für die Analysehilfsmittel

Ergebnis	Windows, Mac OS
Histogramm ein/aus	H
Waveform ein/aus	W
Vektorscope ein/aus	V

Zum Seitenanfang

Tastaturbefehle für die Kanalansicht

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

Zum Seitenanfang

Tastaturbefehle für stereoskopes Sehen

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

(cc) BY-NC-SR Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

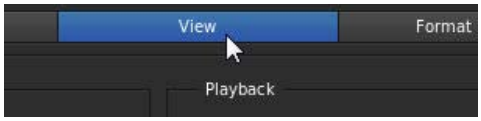
Anzeigeframe zuschneiden

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.

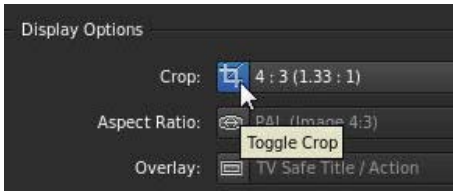
Wenn Sie den Anzeigeframe skalieren und das gesamte Bild im Frame beibehalten möchten, finden Sie unter Anzeigeseitenverhältnis anpassen weitere Informationen.

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.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

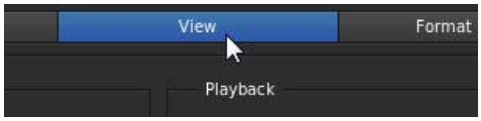
Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Anzeigeseitenverhältnis anpassen

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

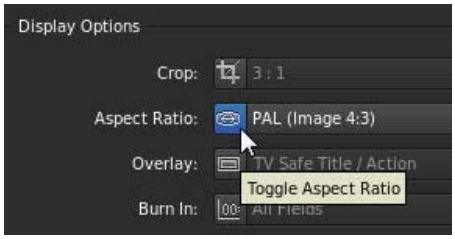
Hinweis: *Durch Ändern des Anzeigeseitenverhältnisses wird das Quellmaterial nicht geändert.*

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

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

-->

Bildanalysewerkzeuge

Wellenform-Bedienfeld
Histogramm-Bedienfeld
Vektorbereich-Bedienfeld
Kanalansichten
Werkzeugeinstellungen ändern

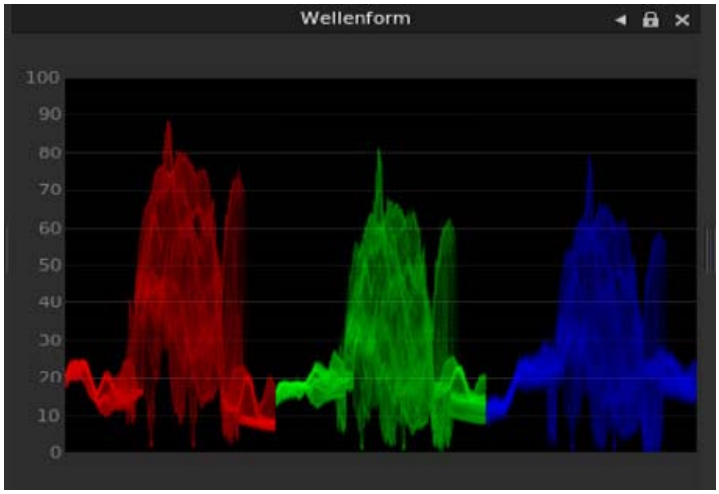
SpeedGrade enthält verschiedene Werkzeuge zur Bildanalyse.

Wellenform-Bedienfeld

Zum Seitenanfang

Im Wellenform-Bedienfeld werden RGB-Werte angezeigt.

- Um das Wellenform-Bedienfeld in der Monitoransicht anzuzeigen, drücken Sie die W-Taste.
- Um die Größe des Bedienfelds anzupassen, verwenden Sie die Ziehpunkte.
- Um das Wellenform-Bedienfeld zu lösen, klicken Sie auf das Schlosssymbol.

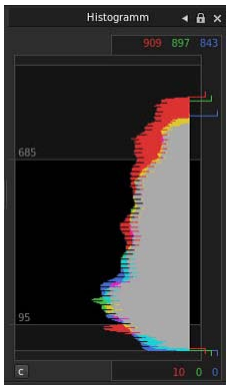


Histogramm-Bedienfeld

Zum Seitenanfang

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.

- Um das Histogramm in der Monitoransicht anzuzeigen, drücken Sie die H-Taste.
- Um die Breite des Bedienfelds anzupassen, verwenden Sie den Ziehpunkt.
- Um das Histogramm-Bedienfeld zu lösen, klicken Sie auf das Schlosssymbol.



Vektorbereich-Bedienfeld

Zum Seitenanfang

Das Vektorbereich-Bedienfeld verwendet den HLS-Modus.

- Um den Vektorbereich in der Monitoransicht zu aktivieren, drücken Sie die V-Taste.
- Um die Breite des Bedienfelds anzupassen, verwenden Sie den Ziehpunkt.
- Um das Vektorbereich-Bedienfeld zu lösen, klicken Sie auf das Schlosssymbol.

Kanalansichten

Zum Seitenanfang

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

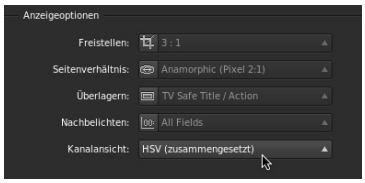
Die fünf häufigsten Kanalansichten sind in der Symbolleiste verfügbar:

- Klicken Sie auf eine Kanalschaltfläche, um den Kanal auf dem Monitor anzuzeigen. „L“ steht für Luminanz. Wenn Ihr Bild einen Alphakanal enthält, können Sie mit der Schaltfläche „A“ die Gliederung anzeigen.
- Klicken Sie erneut auf die Schaltfläche, um zur Normalansicht zurückzuwechseln.

*Sie können die folgenden Tastaturbefehle verwenden, um die Kanäle zu prüfen: **R, G, B, A, L**. Verwenden Sie denselben Befehl, um zur Normalansicht zurückzukehren.*

Zusätzliche Kanalansichten können Sie in der Registerkarte „Timeline“ anzeigen.

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



Zum Seitenanfang

Werkzeugeinstellungen ändern

Sie können die Einstellungen der Histogramm-, Vektorbereich- und Wellenformwerkzeuge anpassen.

- Wählen Sie „Einstellungen“ > „Werkzeuge“.

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

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

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.

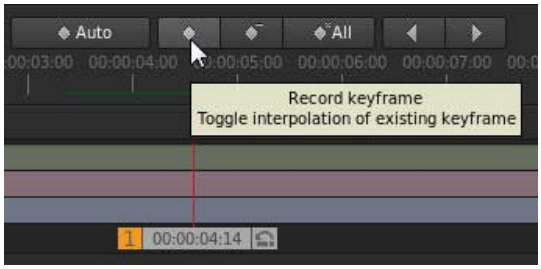
Zum Seitenanfang

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.

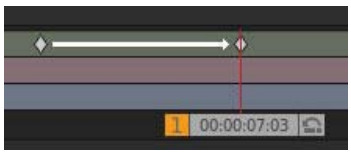
So fügen Sie weitere Keyframes entlang einer Spur hinzu:

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.



Zum Seitenanfang

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.

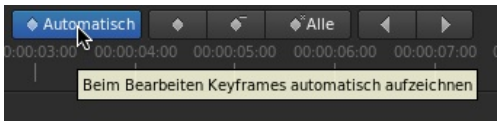
3. Bewegen Sie den Abspielkopf auf die Position in der Timeline, an der die Blende enden soll.
4. Klicken Sie zweimal auf „Keyframe setzen“, um einen Keyframe hinzuzufügen, der alle Einstellungen sanft vom vorherigen zum aktuellen Keyframes morpht.
5. Passen Sie die Abstufung, die Maske oder die „Pan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

Zum Seitenanfang

Keyframes bei der Bearbeitung automatisch aufzeichnen

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

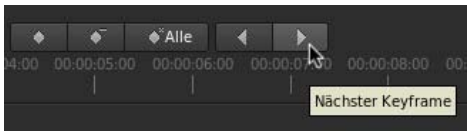
- Klicken Sie auf die Schaltfläche „Auto-Keyframe“, um den Auto-Keyframe-Modus ein- oder auszuschalten.



Zum Seitenanfang

Wechseln zwischen Keyframes

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



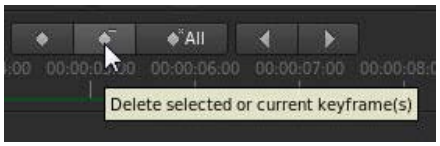
***Tipp**: Sie können auch die folgenden Tastaturbefehle verwenden:**Strg/Ctrl+Umschalt+Nach links/Nach rechts**.*

Zum Seitenanfang

Löschen von Keyframes

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.

Zum Seitenanfang

Verwandte Themen

- Farbabstufung 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-Datenschutzrichtlinien

Filmmaterial laden

Weitere Informationen finden Sie in den folgenden empfohlenen Onlineressourcen.

Material laden und bestätigen
Patrick Palmer (7. Mai 2012)
Video-Lehrgang

Verwenden der Szenenänderungserkennung
Patrick Palmer (23. März 2012)
Video-Lehrgang

Ein Teil des auf dieser Seite verlinkten Inhalts ist möglicherweise nur in englischer Sprache verfügbar.

-->

Unterstützte Dateiformate

Framesequenzformate
Filmdateiformate
RAW-Dateiformate

Framesequenzformate

Zum Seitenanfang

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

Zum Seitenanfang

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

RAW-Dateiformate

Zum Seitenanfang

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-Datenschutzrichtlinien

Filmmaterial laden

Objekte laden
Mehrere Objekte gleichzeitig laden
Objekte zwischen Clips einfügen

Objekte laden

Zum Seitenanfang

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.

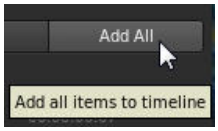
Verwandte Links

Mehrere Objekte gleichzeitig laden

Zum Seitenanfang

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

Zum Seitenanfang

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.

(cc) BY-NC-SR Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

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 CS6 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.*

Zum Seitenanfang

Arbeitsablauf beim Master-Clip

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.

Zum Seitenanfang

Arbeitsablauf bei mehreren Clips

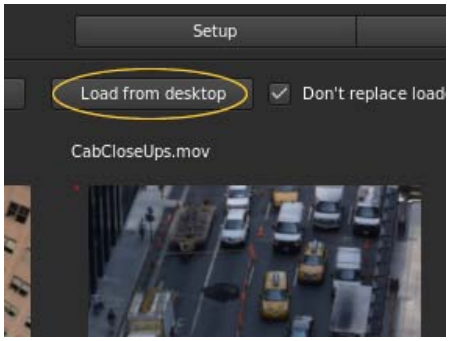
1. Ziehen Sie die EDL aus der Desktop-Ansicht auf die Timeline.

   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

Zum Seitenanfang

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.

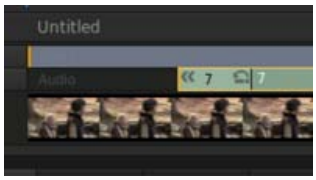
(cc) BY-NC-SR Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

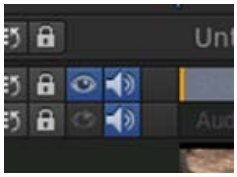
Load audio tracks

1. Open the Desktop view and browse to an audio file (wav or aiff file).
2. Drag the file on the Timeline.

   Green tracks represent audio clips.



3. Adjust the position of the audio clip along the Timeline.
4. Enable and disable the audio of a selected track by clicking the speaker icon on the left side of the Timeline.



5. To change values for sound output, such as the mixing frequency, select Settings > Sound.

   The Settings menu is on the upper-right corner of the SpeedGrade workspace.

(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

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 CS6 Szenenwechsel identifiziert hat, können Sie den Szenenwechseln Keyframes hinzufügen oder Ihr Filmmaterial in separate Clips teilen.

Der Arbeitsablauf umfasst folgende Schritte:

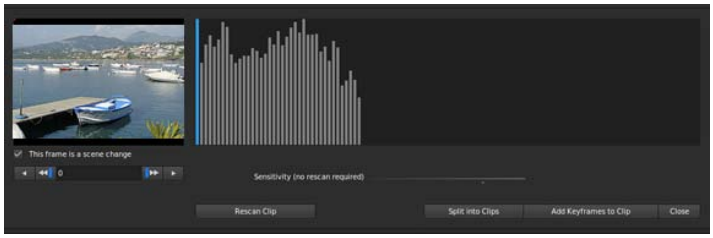
1. Erkennen Sie die Szenenwechsel.
2. Bereiten Sie das Filmmaterial für das die Abstufung oder die Bearbeitung vor.
3. Speichern oder exportieren Sie das Filmmaterial.

Zum Seitenanfang

Szenenwechsel erkennen

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 CS6 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.

Zum Seitenanfang

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

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“.

Zum Seitenanfang

Filmmaterial speichern oder exportieren

Nachdem Sie Ihr Filmmaterial in Clips geteilt oder Keyframes hinzugefügt haben, können Sie den Inhalt der Szenenerkennung als SpeedGrade CS6-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-Datenschutzrichtlinien

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.

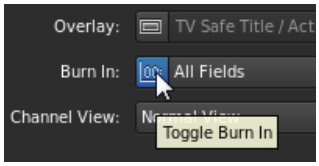
- Nummer des aktuellen Bildern
- Festplattenspeicherort der aktuellen Sequenz
- Nativer Zeitcode des aktuellen Bilds (das Voraussetzen vorhanden ist, der Informationen in der Kopfzeile des Dateiformat, das Sie verwenden)

Zum Seitenanfang

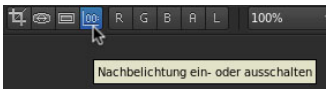
Informationen zum Einbrennen während der Wiedergabe anzeigen

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.*



- Um die Informationen zum Einbrennen während der Wiedergabe ein- und auszuschalten, klicken Sie im unteren Teil des Monitors auf das Einbrennwerkzeug.



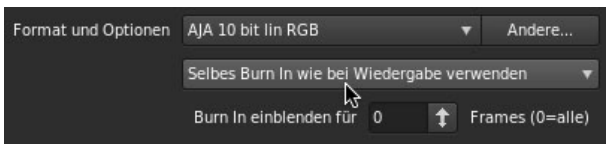
Hinweis: *Wenn die Informationen zum Einbrennen nach dem Klicken auf das Einbrennwerkzeug nicht angezeigt werden, klicken Sie auf das Tool „An Bildschirmgröße anpassen“, um sicherzustellen, dass das gesamte Bild angezeigt wird.*

Zum Seitenanfang

Informationen zum Einbrennen auf der gerenderten Ausgabe anzeigen

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-Datenschutzrichtlinien

Farbabstufung

Weitere Informationen finden Sie in den folgenden empfohlenen Onlineressourcen.

Sekundäre Farbkorrektur
Patrick Palmer (7. 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 (7. Mai 2012)
Video-Lehrgang

Stereoskopische Arbeitsabläufe
Patrick Palmer (7. Mai 2012)
Video-Lehrgang

Ein Teil des auf dieser Seite verlinkten Inhalts ist möglicherweise nur in englischer Sprache verfügbar.

SpeedGrade-Schnellstart – Farbabstufung 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

Zum Seitenanfang

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

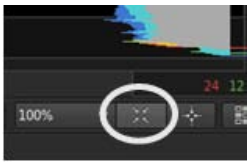
   Im Desktopfenster werden Miniaturversionen des Inhalts im ausgewählten Ordner angezeigt.

   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 Bereichefenster rechts in der Oberfläche auf die Schaltfläche „An Bildschirmgröße anpassen“.

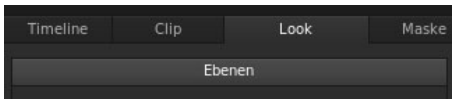


Primäre Farbabstufung anwenden

Zum Seitenanfang

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

Zunächst greifen Sie auf die Abstufungssteuerelemente zu, indem Sie unten links unter der Zeitleiste auf die Registerkarte „Look“ klicken.



Wenden Sie wie folgt eine primäre Farbabstufung an:

- Nehmen Sie globale Änderungen am Clip mithilfe der Werkzeuge für Eingabesättigung, Pivot, Kontrast, Farbtemperatur, Magenta und Ausgabesättigung vor.
- Ändern Sie die Farbe und Luminanzwerte in den Schatten- Mittelton- und Lichtbereichen des Bilds mithilfe der Farbsteuerungsräder.

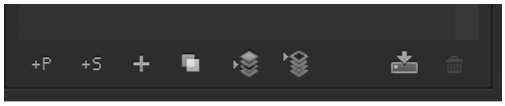
Verwenden Sie die Taste Null (0) auf dem Ziffernblock, um die Abstufung für eine schnelle Vorher- und Nachher-Ansicht ein- und auszuschalten.

Zum Seitenanfang

Sekundäre Farbabstufung anwenden

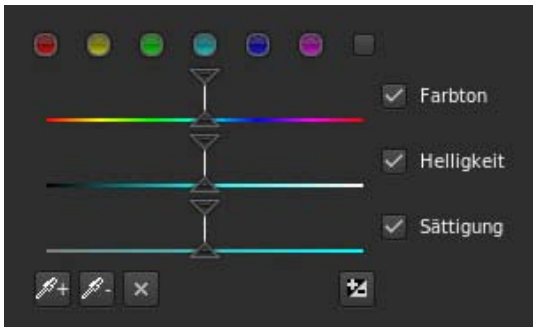
Passen Sie einen bestimmen Farbtonbereich im Bild gezielt an. Die Änderungen werden auf eine sekundäre Abstufungsebene angewendet.

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

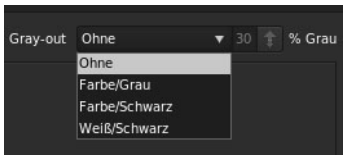


2. Wählen Sie wie folgt einen Farbton.
   - Wählen Sie eine Farbtonvorgabeoption, indem Sie am oberen Rand des Farbtonauswahlwerkzeugs auf eine der farbigen Schaltflächen klicken.
   - Markieren Sie einen Farbton, indem Sie auf die Pipette mit dem +-Symbol klicken und dann einen Teil des Bilds zur Auswahl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

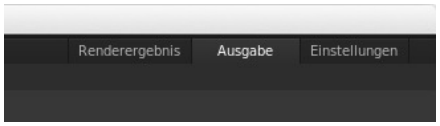
6. Wenden Sie mithilfe der Regler „Rauschunterdrückung“ und „Weichzeichnen“ eine Weichzeichnung auf die Korrekturen an, und führen Sie sie zusammen.

7. Nach dem Vornehmen von sekundären Korrekturen legen Sie für „Grauabdeckung“ die Option „Ohne“ fest.

Zum Seitenanfang

Abstufungsclip rendern

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“.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

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
Abstufungsclip erstellen
Farbabstufungen auf einen Abstufungsclip anwenden
Wenden Sie einen Abstufungsclip auf zusätzliche Videoclips an
Abstufungssequenz rendern

Zum Seitenanfang

Laden Sie ein EDL.

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.

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.

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

Zum Seitenanfang

Quellclips in den Spulen erneut verbinden

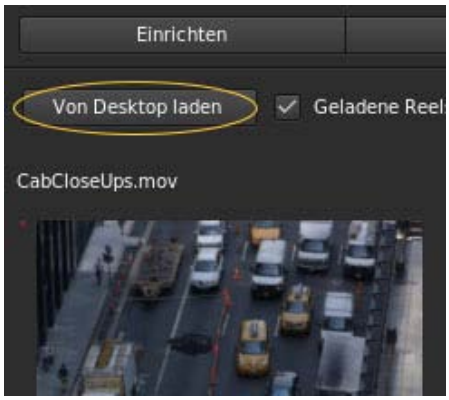
Das Spulenbedienfeld enthält eine Übersicht über die Spulen in einer EDL. Beim Laden einer EDL fügt SpeedGrade im Spulenbedienfeld Platzhalter-Miniaturansichten der Quellclips ein. Gehen Sie folgendermaßen vor, um die Quellclips erneut mit dem Platzhalter-Miniaturansichten im Spulenbedienfeld zu verknüpfen.

1. Zeigen Sie gegebenenfalls die Quellclips auf dem 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.



Abstufungsclip erstellen

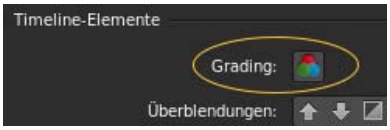
Zum Seitenanfang

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.

Farbabstufungen auf einen Abstufungsclip anwenden

Zum Seitenanfang

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.

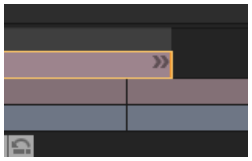
Tipp: Vergleichen Sie Videoclips eine Farbanpassung von Aufnahme-zu-Aufnahme, indem Sie mehrere Abspielköpfe verwenden. Nähere Informationen finden Sie unter Aufnahmen mit mehreren Abspielköpfen vergleichen.

Wenden Sie einen Abstufungsclip auf zusätzliche Videoclips an.

Zum Seitenanfang

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

Zum Seitenanfang

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 Ausgabedateiformat für die gerenderte Datei aus.
5. Klicken Sie auf der Registerkarte „Render“ auf „Onlinequalität“.
6. Klicken Sie auf „Rendern“.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

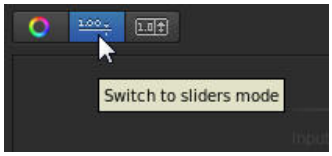
Schwarz- und Weißabgleich

Schwarzabgleich festlegen
Schwarztonwert festlegen
Weißabgleich festlegen
Weißtonwert festlegen

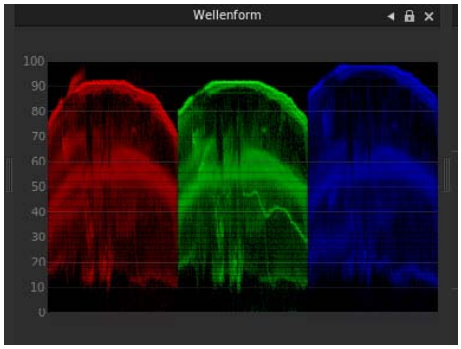
Der erste Schritt bei der Farbkorrektur ist der Schwarzabgleich. Verwenden Sie den Offsetfarbkreis im Bedienfeld „Look“ für den Schwarzabgleich.

Wenn die Schwarztöne in Ordnung sind, führen Sie den Weißabgleich durch. Verwenden Sie den Farbverstärkungsregler im Bedienfeld „Look“ für den Weißabgleich.

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



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.



Zum Seitenanfang

Schwarzabgleich festlegen

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

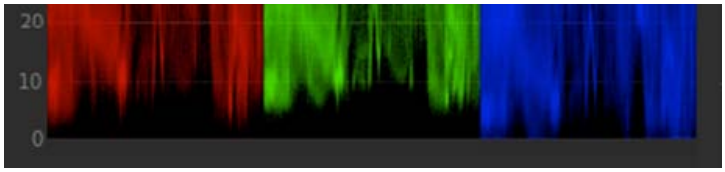
Offsetfarbkreis

So ändern Sie die Einstellung im Werkzeug zur Farbtonsteuerung:

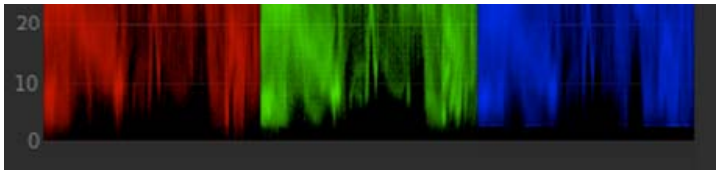
1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Farbkreis, und lassen Sie die Maustaste los.
2. Schieben Sie die Maus in eine beliebige Richtung, um den Wert zu ändern.
3. Klicken Sie erneut mit der rechten Maustaste, um die Einstellung zu übernehmen.

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

Zum Seitenanfang

Schwarztonwert festlegen

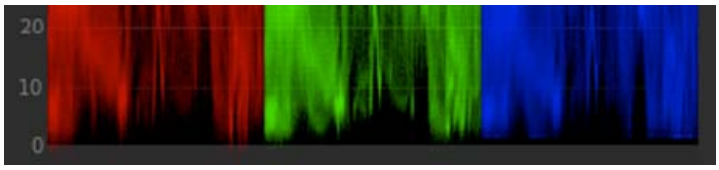
Ziehen Sie im Bedienfeld „Suchen“ das Dreiecksymbol auf dem Offset-Regler, bis die niedrigsten Punkte der Wellenform in der Anzeige auf der Ebene 0 liegen. Durch Ziehen im Uhrzeigersinn wird die Wellenform nach oben verschoben, durch Ziehen entgegen dem Uhrzeigersinn nach unten.

Offsetfarbkreis

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

Zum Seitenanfang

Weißabgleich festlegen

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

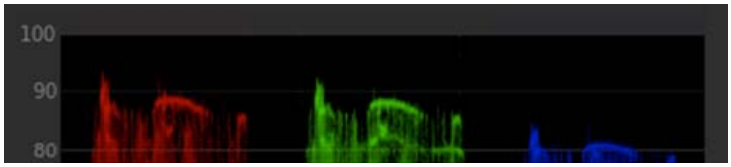
Farbverstärkungsregler

So ändern Sie die Einstellung im Werkzeug zur Farbtonsteuerung:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Farbkreis, und lassen Sie die Maustaste los.

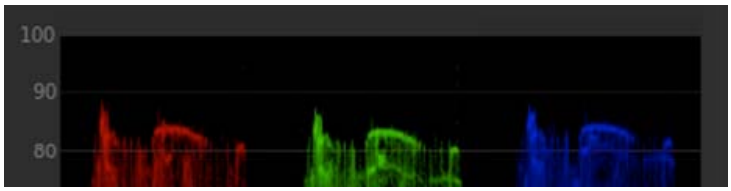
2. Schieben Sie die Maus in eine beliebige Richtung, um den Wert zu ändern.
3. Klicken Sie erneut mit der rechten Maustaste, um die Einstellung zu übernehmen.

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



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

Zum Seitenanfang

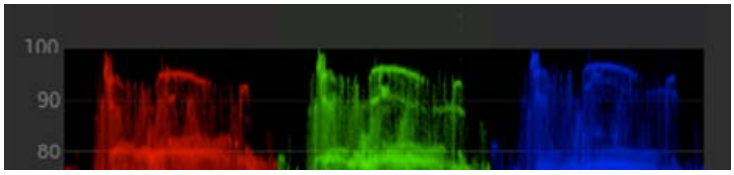
Weißtonwert festlegen

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.

Farbverstärkungsregler

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



Nach Erhöhung des Weißtonwerts

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

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

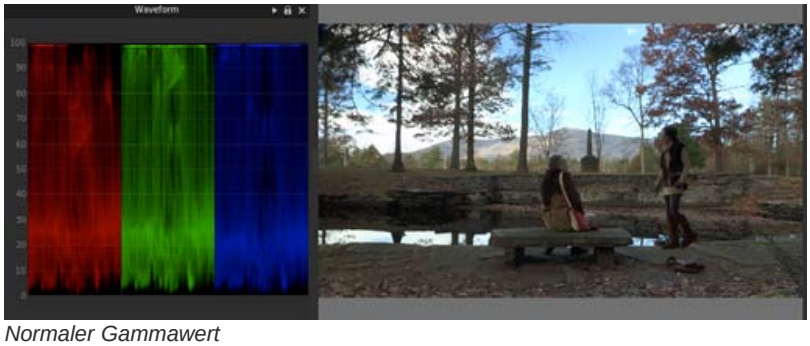
Um das Dreiecksymbol im Farbkreis zu verschieben, ziehen Sie es in einer geraden Linie nach links oder rechts. Ziehen Sie nicht in einer kreisförmigen Bewegung. Je weiter Sie das Symbol nach links oder rechts ziehen, desto größer ist die Änderung.

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.

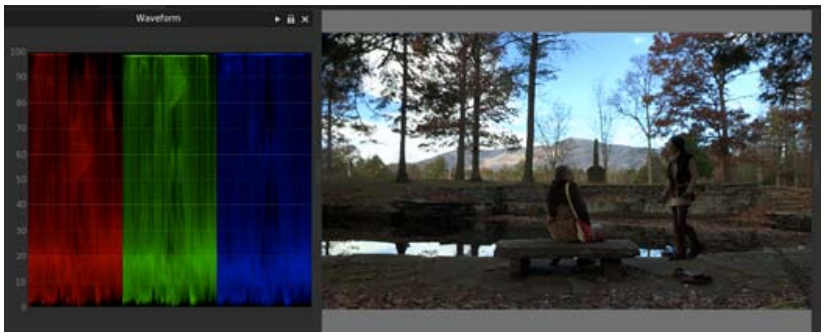
Wenn das Bild milchig und kontrastarm ist, erhöhen Sie die Gammaeinstellung, indem Sie das Dreiecksymbol gegen den Uhrzeigersinn ziehen.

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



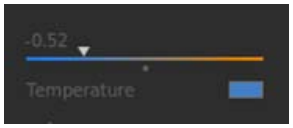
Hoher Gammawert

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

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

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Bestimmten Farbtonbereich optimieren

Sie können Farbkorrekturen in einem bestimmten Farbtonbereich, z. B. den Lichtern, 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

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

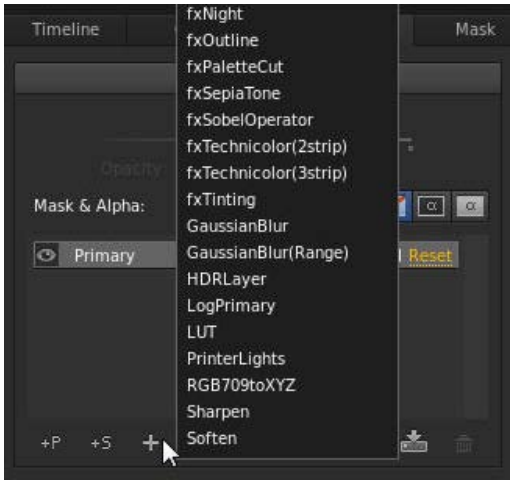
Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

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.

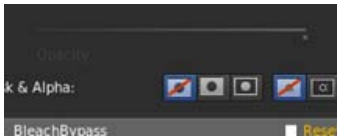
   Das Symbol „+“ befindet sich im unteren Teil des Bedienfelds „Ebenen“.



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.



(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Mit Masken arbeiten

Anwenden einer Maske
Anwenden weiterer Masken

Anwenden einer Maske

Zum Seitenanfang

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-Steuerelement nach rechts oder links.
   - Um die Maske vertikal zu vergrößern, ziehen Sie das Vertikalpfeil-Steuerelement 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 Steuerelement für äußere weiche Kanten in der linken unteren Ecke des Widgets.
   - Um den Winkel der Maske anzupassen, ziehen Sie das untere dreieckige Steuerelement 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 abzudunkeln.

Anwenden weiterer Masken

Zum Seitenanfang

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.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Maskierte Objekte während einer Aufnahme verfolgen

Maskierte Objekte automatisch verfolgen
Bewegung einer Maske manuell steuern

Zum Seitenanfang

Maskierte Objekte automatisch verfolgen

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 Masken anwenden.

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

Zum Seitenanfang

Bewegung einer Maske manuell steuern

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.

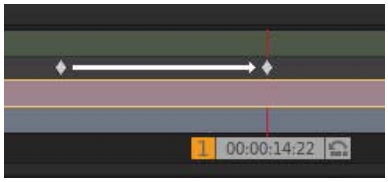
   Wenn die Maske das Objekt ab diesem Punkt in der Aufnahme automatisch verfolgen soll, klicken Sie unten rechts im Masken-Bedienfeld auf die Schaltfläche „Objekt tracken“.

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

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Anpassen der Rahmen von Aufnahmen durch „Pan & Scan“

Pan & Scan-Spur erstellen
Pan & Scan-Korrekturen entlang einem Clip ändern
Pan & Scan-Vorschauoptionen

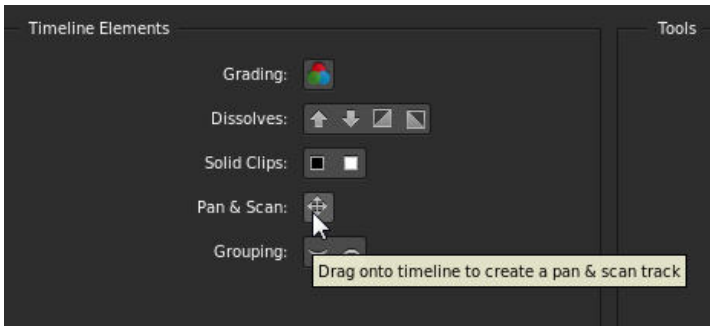
Mit „Pan & Scan“ können Sie die Rahmen der Aufnahmen für verschiedene Ausgabeformate anpassen. Sie können Ihr Bild verschieben, skalieren, drehen und neigen, damit es optimal in ein anderes Rahmenformat passt.

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

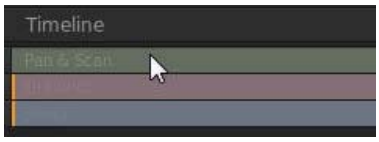
Zum Seitenanfang

Pan & Scan-Spur erstellen

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“.

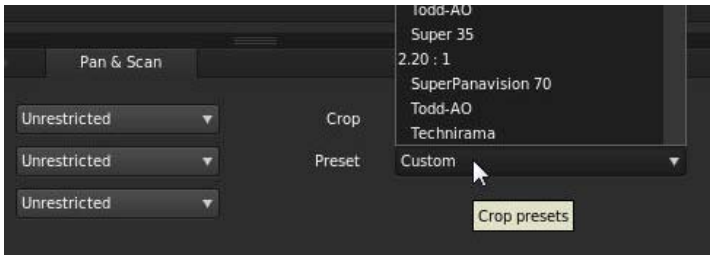


   Eine grüne Schaltfläche Pan & Scan-Spur wird in der Timeline angezeigt.



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.

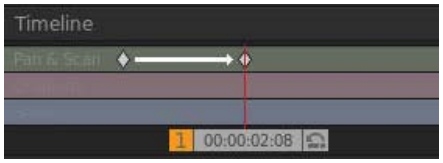
Zum Seitenanfang

Pan & Scan-Korrekturen entlang einem Clip ändern

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.

Zum Seitenanfang

Pan & Scan-Vorschauoptionen

Sie können im Menü „Zuschneidevorschau“ 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“

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Bestimmten Farbbereich optimieren

Farbbereich auswählen und optimieren
Beispiel: Isolieren von Hauttönen mit sekundären Optimierungen

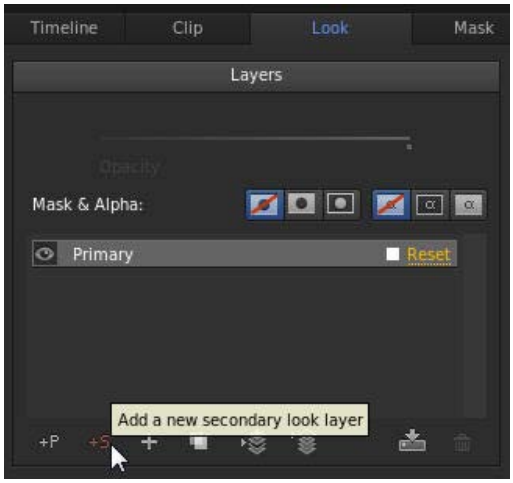
Sekundäre Farbkorrekturen werden auf bestimmte Farbbereiche innerhalb der Bilder angewendet. Mit sekundären Optimierungen können Sie Teile eines Bilds akzentuieren, ändern oder abschwächen.

Ein Video mit Erläuterungen von Patrick Palmer finden Sie unter Sekundäre Farbkorrektur.

Zum Seitenanfang

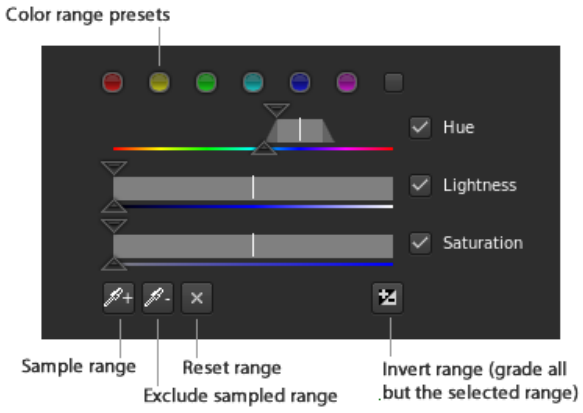
Farbbereich auswählen und optimieren

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



2. Wählen Sie einen Farbbereich als Ziel aus. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus, um einen Bereich auszuwählen:

   a. Wählen Sie einen Vorgabefarbbereich in der Bereichsauswahl aus.



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

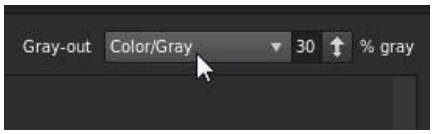
Wenn keine der sechs Standardfarben ein guter Ausgangspunkt ist, klicken Sie auf die graue Schaltfläche auf der rechten Seite der Auswahl, um weitere Optionen anzuzeigen.

Sie können auch die Farbton-, Helligkeits- bzw. Sättigungsoptionen deaktivieren. Dies ist zum Auswählen einer bestimmten Luminanzzone zur Abstufung 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 des Offsetfarbkreises Farbkorrekturen im Zielbereich vor.

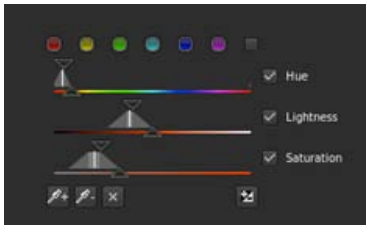
Zum Seitenanfang

Beispiel: Isolieren von Hauttönen mit sekundären Optimierungen

1. Fügen Sie eine sekundäre Abstufungsebene 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 Bilds an, indem Sie die Option „Farbe/Grau“ im Menü „Grau auslaufen“ 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.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Verwalten von Looks

Weitere Informationen finden Sie in den folgenden empfohlenen Onlineressourcen.

Arbeiten mit Looks
Patrick Palmer (7. Mai 2012)
Video-Lehrgang

Ein Teil des auf dieser Seite verlinkten Inhalts ist möglicherweise nur in englischer Sprache verfügbar.

Looks freigeben und erneut verwenden

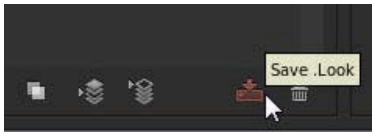
Look speichern
Look freigeben
Look in SpeedGrade anwenden
Look in After Effects anwenden
Look in Photoshop anwenden
Look für Premiere Pro und Drittanbieteranwendungen speichern
.Look-Dateien löschen

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.

Zum Seitenanfang

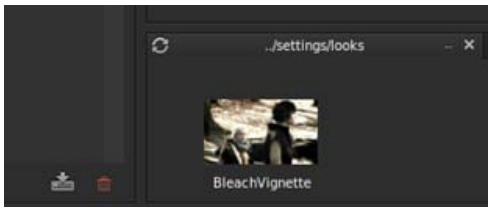
Einen Look speichern

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 Standardspeicherort 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.

Zum Seitenanfang

Look freigeben

1. Suchen Sie freizugebende .Look-Datei. Der Standardspeicherort 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.

Zum Seitenanfang

Look in SpeedGrade anwenden

1. Wählen Sie einen Clip oder eine Abstufungsspur aus.
2. Navigieren Sie im Look-Browser 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.

Zum Seitenanfang

Einen 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-Steuerelement aufzurufen. Passen Sie die Transparenz an, um den Look einzublenden.

Zum Seitenanfang

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.

Zum Seitenanfang

Look für Premiere Pro und Drittanbieteranwendungen speichern

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. Bewegen Sie den Mauszeiger im Look-Browser über die .Look-Datei. Ein Exportsymbol (E) wird rechts neben der Miniaturansicht angezeigt.
2. Klicken Sie auf das Exportsymbol, wählen Sie weitere einzubeziehende 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. Siehe Looks freigeben.*

Zum Seitenanfang

.Look-Dateien löschen

1. Bewegen Sie den Mauszeiger im Look-Browser über die .Look-Datei. Ein Löschsymbol (X) wird rechts neben der Miniaturansicht angezeigt.
2. Klicken Sie auf das Löschsymbol und bestätigen Sie dann den Löschvorgang.

(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

Rendern

Weitere Informationen finden Sie in den folgenden empfohlenen Onlineressourcen.

Rendern von Projekten
Patrick Palmer (7. Mai 2012)
Video-Lehrgang

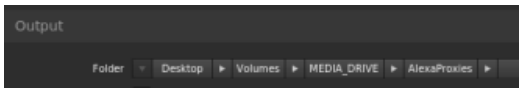
Dailies erstellen
Patrick Palmer (18. Mai 2012)
Video-Lehrgang

Ein Teil des auf dieser Seite verlinkten Inhalts ist möglicherweise nur in englischer Sprache verfügbar.

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 Dateinahmen als auch den Quellzeitcode erhalten.

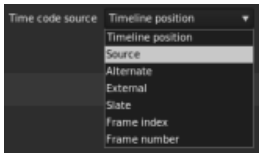
1. Verschieben Sie alle Quellclips wie folgt auf die Timeline:
   a. Navigieren Sie auf dem SpeedGrade-Desktop zum Quellordner.
   b. Klicken Sie rechts unten auf dem Desktop auf die Schaltfläche „Alle hinzufügen“.
2. Definieren Sie den Ausgabeordner für die gerenderten Proxydateien wie folgt:
   a. 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“.

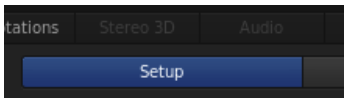
(cc) BY-NC-SA Twitter™- und Facebook-Beiträge fallen nicht unter die Bestimmungen von Creative Commons.

Rechtliche Hinweise | Online-Datenschutzrichtlinien

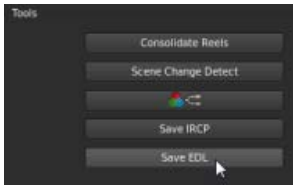
Save an EDL

You can export an Edit Decision List (EDL) of assembled clips from the Timeline.

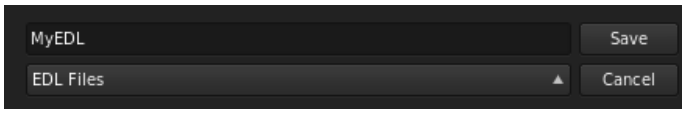
1. With two or more clips on the Timeline, click the Setup button on the Timeline panel.



2. In the Tools panel on the right side of the panel, click Save EDL.



3. Name the EDL, select a folder, and click Save.



(cc) BY-NC-SA Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

Legal Notices | Online Privacy Policy

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.

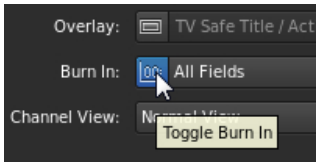
- Nummer des aktuellen Bildern
- Festplattenspeicherort der aktuellen Sequenz
- Nativer Zeitcode des aktuellen Bilds (das Voraussetzen vorhanden ist, der Informationen in der Kopfzeile des Dateiformat, das Sie verwenden)

Zum Seitenanfang

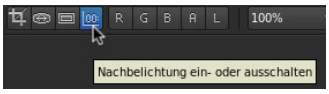
Informationen zum Einbrennen während der Wiedergabe anzeigen

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.*



- Um die Informationen zum Einbrennen während der Wiedergabe ein- und auszuschalten, klicken Sie im unteren Teil des Monitors auf das Einbrennwerkzeug.



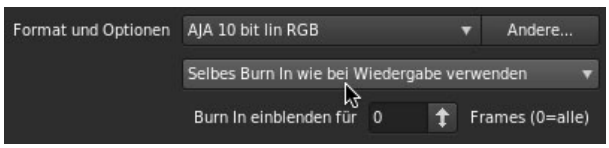
Hinweis: *Wenn die Informationen zum Einbrennen nach dem Klicken auf das Einbrennwerkzeug nicht angezeigt werden, klicken Sie auf das Tool „An Bildschirmgröße anpassen“, um sicherzustellen, dass das gesamte Bild angezeigt wird.*

Zum Seitenanfang

Informationen zum Einbrennen auf der gerenderten Ausgabe anzeigen

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-Datenschutzrichtlinien