

CyberLink

ActionDirector

Benutzerhandbuch



Copyright und Garantieausschluss

Alle Rechte vorbehalten.

So weit es das geltende Recht zulässt, WIRD ActionDirector AUSDRÜCKLICH OHNE MÄNGELGEWÄHR UND OHNE AUSDRÜCKLICHE ODER STILLSCHWEIGEND EINGESCHLOSSENE GARANTIE für durch oder in Verbindung mit ActionDirector erbrachte Informationen, Leistungen oder Produkte AUSGELIEFERT, EINSCHLIESSLICH ABER NICHT BEGRENZT AUF DIE STILLSCHWEIGEND EINGESCHLOSSENE GEWÄHRLEISTUNG, DASS DIE SOFTWARE VON MARKTGÄNGIGER QUALITÄT UND FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK GEEIGNET IST.

MIT DEM GEBRAUCH DIESER SOFTWARE ERKLÄREN SIE, DASS CYBERLINK NICHT FÜR IRGENDWELCHE DIREKTEN, INDIRECTEN ODER FOLGESCHÄDEN HAFTBAR GEMACHT WERDEN KANN, DIE AUS DER VERWENDUNG DIESER SOFTWARE ODER DER IN DIESER PACKUNG ENTHALTENEN MATERIALIEN ENSTEHEN.

Diese Bedingungen sollen in Übereinstimmung mit den Gesetzen von Taiwan geregelt und ausgelegt werden.

ActionDirector ist ein eingetragenes Warenzeichen. Die anderen in dieser Veröffentlichung genannten Firmen- und Produktnamen dienen nur Identifikationszwecken und sind das Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer. Dolby, Pro Logic, MLP Lossless, Surround EX, und das doppelte D-Symbol sind Warenzeichen von Dolby Laboratories.

Manufactured under license from Dolby Laboratories. Dolby and the double-D symbol are registered trademarks of Dolby Laboratories. Confidential unpublished works. Copyright 1995-2005 Dolby Laboratories. All rights reserved.

For DTS patents, see <http://patents.dts.com>. Manufactured under license from DTS Licensing Limited. DTS, the Symbol, & DTS and the Symbol together are registered trademarks, and DTS 5.1 Producer is a trademark of DTS, Inc. © DTS, Inc. All Rights Reserved.

Internationaler Hauptsitz

Postanschrift	CyberLink Corporation 15F., No. 100, Minquan Rd., Xindian Dist. New Taipei City 231, Taiwan (R.O.C.)
Website Support	http://www.cyberlink.com
Telefonnr.	886-2-8667-1298
Faxnr.	886-2-8667-1385

Copyright © 2017 CyberLink Corporation. All rights reserved.

Inhalt

Einführung	1
Willkommen.....	1
DirectorZone.....	2
ActionDirector-Versionen.....	2
Systemvoraussetzungen.....	3
ActionDirector-Projekte	5
Einstellung des Projekt-Seitenverhältnisses.....	5
Öffnen gespeicherter Projekte.....	6
Exportieren von Projekten.....	7
Storyboardfenster	8
Räume.....	8
Bibliotheksfenster.....	9
Durchsuchen der Bibliothek.....	10
Filtern von Medien in der Bibliothek.....	11
Bibliotheksmenü.....	13
Vorschaufenster.....	14
Vorschausteuerung mit den Player-Bedienelementen.....	15
Wiedergeben von 360°-Mediendateien.....	15
Aufzeichnen einer Bildschirm-Momentaufnahme.....	16
Vorschau-/Anzeigeoptionen.....	17
Vergrößern/Verkleinern.....	17
Das Vorschaufenster lösen.....	18
Vergrößern des Bibliotheks-/Vorschaufensters.....	18

Funktionsschaltflächen.....	19
Importieren von Medien.....	20
Importieren von Mediendateien.....	20
Importieren von 360°-Mediendateien.....	21
Importieren von ActionDirector-Projekten.....	22
Herunterladen von Effekten und Vorlagen von DirectorZone.....	22
Hinzufügen von Videoclips und Bildern zum Storyboard.....	23
Bearbeiten von Medien auf dem Storyboard.....	29
Teilen eines Clips.....	29
Zuschneiden von Videoclips.....	30
Zuschneiden von Bildern.....	32
Drehen von Medienclips.....	33
Korrigieren und Verbessern von Medienclips.....	33
Korrigieren von Videoclips.....	35
Einstellen der Dauer eines Medienclips.....	38
Ändern der Form des Mediums.....	38
Bearbeiten von 360°-Videos.....	41
Hinzufügen von Action-Effekten im Action-Kamera-Center.....	42
Erstellen von Action-Effekten für Videoclips.....	43
Action-Kamera-Center-Einstellungen.....	49
Ändern des Inhalts des Action-Kamera-Centers.....	50
Blickrichtungs-Designer.....	52
Anpassen der Anzeigerichtung in 360°-Videoclips.....	53
Erstellen von Kugelpanoramavideos.....	58

Hinzufügen von Videoeffekten.....	64
Hinzufügen von Titeffekten.....	66
Ändern von Titeln im Titeldesigner.....	66
Hinzufügen von Text, Bildern und Hintergründen.....	68
Ändern von Titeffektposition.....	69
Ändern von Titeltexteigenschaften.....	69
Anwenden von Animationseffekten auf Titeltexte.....	71
Verwendung von Übergängen.....	72
Hinzufügen von Übergängen zu einem einzelnen Clip.....	72
Hinzufügen von Übergängen zwischen zwei Clips.....	73
Hinzufügen von Hintergrundmusik.....	75
Produzieren Ihres Projekts.....	77
Verwendung von Intelligenter SVRT.....	77
Produzieren und Speichern in einer Videodatei.....	78
Produzieren eines normalen HD-Videos.....	78
Produzieren eines 360°-Videos.....	79
Hochladen von Videos zu Online-Mediensites.....	80
Hochladen eines normalen HD-Videos.....	80
Hochladen eines 360°-Videos.....	86
Verwendung des Themen-Designers.....	88
Übersicht.....	89
Was sind Themenvorlagen?.....	90
Importieren von Mediendateien in den Themen-Designer.....	90
Hinzufügen von Themenvorlagen/Sequenzen.....	92
Hinzufügen von Medienclips.....	95
Importieren weiterer Mediendateien.....	98
Aufzeichnen von Momentaufnahmen von Videos.....	98

Bearbeiten von Medienclips	99
Bearbeiten von Hintergrundmusik.....	101
Bearbeiten von Titeltext.....	102
Ersetzen von Hintergrundbildern.....	103
Hinzufügen von Übergängen zwischen Sequenzen.....	103
Anzeigen der Vorschau und Speichern.....	104
ActionDirector-Voreinstellungen.....	106
Allgemeine Voreinstellungen.....	106
DirectorZone-Voreinstellungen.....	107
Bearbeiten von Voreinstellungen.....	108
Dateivoreinstellungen.....	108
Voreinstellungen Hardware-Beschleunigung.....	108
Projektvoreinstellungen.....	109
Voreinstellungen für die Produktion.....	110
Verbesserungsprogrammvoreinstellungen.....	110
ActionDirector-Tastenkürzel.....	112
Anhang	115
Intelligentes SVRT: Wann wird es verwendet?.....	115
Lizenz- und Copyright-Informationen.....	116
Lizenzen und Copyrights.....	117
Technischer Support.....	128
Vor Kontaktaufnahme zum technischen Support.....	128
Websupport.....	129
Hilferessourcen.....	130

Kapitel 1:

Einführung

In diesem Kapitel finden Sie eine Einführung zu CyberLink ActionDirector, eine Übersicht über die wichtigsten Funktionen sowie die Mindestsystemvoraussetzungen für das Programm.



Hinweis: Dieses Dokument dient lediglich dem Nachschlagen und stellt Informationen bereit. Sein Inhalt und das entsprechende Programm können ohne Vorankündigung geändert werden.

Willkommen

Willkommen bei der CyberLink-Familie der digitalen Medientools. CyberLink ActionDirector ist ein Programm für die digitale Videobearbeitung, das speziell für Action-Camera-Freunde wie Sie entwickelt wurde, da Sie mit ihm beeindruckende, professionell wirkende und actiongeladene Videos schnell erstellen können.

Wenn Sie das Programm über das Startmenü oder über die CyberLink ActionDirector-Verknüpfung auf Ihrem Desktop starten, werden Sie aufgefordert, einen der folgenden Bearbeitungsmodi auszuwählen:

- **Storyboard:** Wählen Sie diese Option aus, um Ihr Video auf dem Storyboard zu bearbeiten. Die Storyboardbearbeitung ist eine flexible und sehr intuitive Möglichkeit für die schnelle Erstellung eines Videos. Eine Übersicht über das Storyboard und dessen Bearbeitungsfunktionen finden Sie unter Storyboardfenster.
- **Themen-Designer:** Im Themen-Designer können Sie mithilfe von Themenvorlagen beeindruckende, professionell wirkende Videos, die Stil haben, fast im Handumdrehen erstellen. Siehe Verwendung des Themen-Designer für weitere Informationen und detaillierte Schritte für die Verwendung dieser Funktion.
- **360°-Editor:** Wählen Sie diese Option aus, um die 360°-Videobearbeitung durchzuführen. Informationen zum Importieren dieser Art von Mediendateien finden Sie unter Importieren von 360°-Mediendateien; Informationen zum Bearbeiten dieser Dateien finden Sie unter Bearbeiten von 360°-Videos.





Hinweis: Sie können auch im Fenster "Willkommen" schnell auf Ihre gespeicherten ActionDirector-Projekte zugreifen. Weitere Informationen finden Sie unter Öffnen von gespeicherten Projekten.

DirectorZone

DirectorZone ist ein kostenloser Webservice, über den Sie Themenvorlagen, Titelvorlagen und Übergänge, die von CyberLink und anderen Benutzern von CyberLink-Software erstellt wurden, suchen und herunterladen können.

Um die Vorteile von DirectorZone nutzen zu können, können Sie sich wie folgt registrieren:

- Klicken Sie oben rechts im CyberLink ActionDirector-Fenster auf den Link **Bei DirectorZone anmelden**.
- Klicken Sie oben im Fenster auf die Schaltfläche , um das Fenster mit den ActionDirector-Voreinstellungen zu öffnen, und klicken Sie dann auf die Registerkarte **DirectorZone**. Nähere Informationen finden Sie unter DirectorZone-Voreinstellungen.

Verwenden Sie regelmäßig die Schaltfläche , um das neue **DirectorZone Bulletin** zu lesen und **Beliebte Vorlagen auf der DirectorZone** anzusehen. Klicken Sie einfach auf einen dieser Bereiche im Benachrichtigungsfenster, um das Bulletin aufzurufen oder diese Vorlagen herunterzuladen. Oder gehen Sie zu <http://directorzone.cyberlink.com>, um sich weiter über die Funktionen und Vorteile des Webservice DirectorZone zu informieren.

ActionDirector-Versionen

Welche Funktionen in CyberLink ActionDirector verfügbar sind, ist allein abhängig, welche Version Sie auf Ihrem Computer installiert haben.

Klicken Sie, um zu prüfen, welche Version von CyberLink ActionDirector Sie haben, auf das CyberLink ActionDirector-Logo oben links oder wählen Sie **? > Über CyberLink ActionDirector** aus.


Aktualisieren von ActionDirector

Software-Upgrades und -Patches sind in regelmäßigen Abständen bei CyberLink erhältlich. CyberLink ActionDirector informiert Sie automatisch, wenn ein Upgrade oder Patches verfügbar sind.



Hinweis: Unter Allgemeine Voreinstellungen können Sie CyberLink ActionDirector daran hindern, automatisch nach Upgrades zu suchen.

So aktualisieren Sie die Software:

1. Klicken Sie auf , um das Benachrichtigungsfenster zu öffnen.
2. Überprüfen Sie die Abschnitte **Neue Updates** und **Aktualisierungsinfo**.
3. Wählen Sie ein Element in diesen Bereichen aus, um Ihren Browser zu öffnen und Produkt-Upgrades zu kaufen oder das neueste Patch-Update herunterzuladen.



Hinweis: Um diese Funktion nutzen zu können, muss eine Internetverbindung bestehen.

Systemvoraussetzungen

Die unten aufgelisteten Systemvoraussetzungen stellen die Mindestanforderungen für allgemeine Videoproduktionen dar.

Systemvoraussetzungen	
Betriebssystem	<ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Windows 10, 8/8.1, 7
Prozessor (CPU)	<ul style="list-style-type: none"> • Intel Core i3 oder AMD A6
Grafikprozessor (GPU)	<ul style="list-style-type: none"> • ATI/AMD: Radeon HD 7000-Serie • NVIDIA: GeForce GTX 600-Serie • Intel: HD-Grafik
Arbeitsspeicher	<ul style="list-style-type: none"> • 2 GB
Bildschirmauflösung	<ul style="list-style-type: none"> • 1024 x 768, 16-bit Farbe


Speicherplatz auf der Festplatte	<ul style="list-style-type: none">• 2 GB für Installation
Internetverbindung	<ul style="list-style-type: none">• Erforderlich für Programmaktivierung, Onlinedienste und die Aktivierung einiger Import-/Exportformate.



***Hinweis:** Die aktuellen Systemvoraussetzungen finden Sie auf der Website von CyberLink (<http://www.cyberlink.com>).*

Kapitel 2:

ActionDirector-Projekte

Klicken Sie beim Arbeiten an einer neuen Videoproduktion auf die Schaltfläche , um die Videoproduktion als .acs-Datei in einem Projektdateiformat zu speichern, das ausschließlich von CyberLink ActionDirector verwendet wird. Diese Projektdateien können bei Bedarf direkt in das Storyboard importiert werden. Weitere Informationen finden Sie unter Importieren von ActionDirector-Projekten.



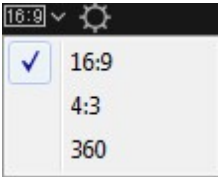
***Hinweis:** Eine CyberLink ActionDirector-Projektdatei (.acs) enthält im Grunde eine Liste der in Ihrem Projekt verwendeten Medienclips und -effekte sowie ein Protokoll aller gewünschten Änderungen an Ihren Medien. Projektdateien enthalten keine Medienclips. Wenn Sie alle Dateien für Ihre Videoproduktion an einem Ort anzeigen möchten, verwenden Sie die Funktion "Projektmaterial verpacken". Wählen Sie dazu im Menü **Datei** > **Projektmaterial verpacken** aus.*

Über die Optionen im Menü **Datei** können Sie in CyberLink ActionDirector Projekte speichern, neue Projekte erstellen und bestehende Projekte öffnen. Wenn Sie ein neues Projekt erstellen, wird Ihre Medienbibliothek von CyberLink ActionDirector zurückgesetzt. Um eine neue Videoproduktion mit den aktuell in Ihrer Medienbibliothek enthaltenen Medien zu erstellen, wählen Sie **Datei** > **Neue Arbeitsfläche** aus.

Die Änderungen, die Sie an Ihren Medien in CyberLink ActionDirector vornehmen, haben keinen Einfluss auf die Originalmedien, die Sie in das Programm importiert haben. Da Ihre Bearbeitungen in der Projektdatei gespeichert sind, können Sie Clips zuschneiden, bearbeiten oder löschen und die Originaldateien unverändert auf der Festplatte belassen. Lassen Sie also Ihrer Kreativität freien Lauf. Sollten Sie zu radikale Änderungen gemacht haben, können Sie jederzeit von Neuem beginnen.

Einstellung des Projekt-Seitenverhältnisses

Um das Seitenverhältnis für Ihr Projekt oder das ausgegebene Video einzustellen, wählen Sie im Dropdownmenü Seitenverhältnis oben im Fenster **4:3** oder **16:9** aus. Das Vorschauenfenster verändert sich jetzt entsprechend dem von Ihnen ausgewählten Seitenverhältnis.



Wenn Sie **360** wählen, hat Ihr Projekt tatsächlich ein Seitenverhältnis von 2:1 und ist für Benutzer gedacht, die 360-Virtual-Reality-Videos erstellen und produzieren möchten. Unter Bearbeiten von 360°-Videos finden Sie Informationen über die Bearbeitung von 360-Projekten und unter Wiedergeben von 360°-Mediendateien finden Sie weitere Informationen über zusätzliche Bedienelemente für das Vorschaufenster, die für diese Art von Projekten verfügbar sind.

Öffnen gespeicherter Projekte

Über **Projekt öffnen** im Menü **Datei** können Sie zuvor gespeicherte Projekte jederzeit öffnen, wenn Sie sich im Storyboardfenster befinden. Projekte können Sie auch direkt im Startfenster von ActionDirector öffnen.



Die zuletzt von Ihnen bearbeiteten Projekte werden unten im Startfenster angezeigt. Klicken Sie einfach auf die Miniaturansicht eines Projekts, um es zu öffnen, oder klicken Sie auf **Mehr zeigen**, um nach einem anderen gespeicherten Projekt zu suchen.

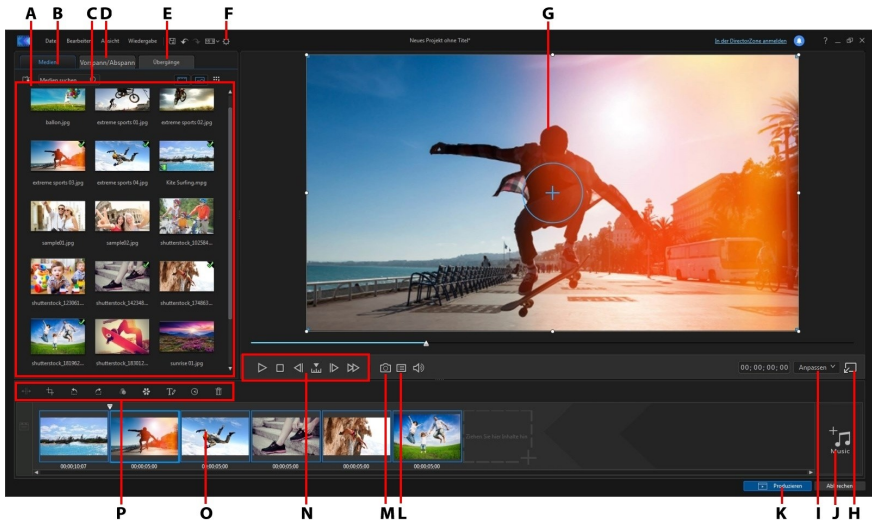
Exportieren von Projekten

Sie können Ihre CyberLink ActionDirector-Projekte exportieren, indem Sie das gesamte Material in einem Ordner auf der Festplatte Ihres Computers verpacken. Exportierte Projekte können dann in einen anderen Computer, auf dem ebenfalls CyberLink ActionDirector läuft, importiert werden.

Wählen Sie **Datei > Projektmaterial verpacken** aus, um Ihr Projekt in einen Ordner zu exportieren.

Kapitel 3: Storyboardfenster

Das Storyboardfenster ist der Ort, an dem Sie Ihre Videoproduktion bearbeiten. Beim Storyboard handelt es sich um eine große grafische Anzeige aller Videoclips und Bilder Ihrer Videoproduktion. Wenn Sie im Startfenster von CyberLink ActionDirector **Storyboard** auswählen, zeigt das Programm Folgendes an.



A - Medien importieren, B - Medienraum, C - Bibliotheksfenster, D - Titeleffektraum, E - Übergangsräume, F - ActionDirector-Voreinstellungen, G - Vorschaufenster, H - Das Vorschaufenster lösen, I - Vergrößern/Verkleinern, J - Hintergrundmusik hinzufügen, K - Video produzieren, L - Vorschauqualität/Anzeigeoptionen, M - Momentaufnahme machen, N - Vorschau-Playersteuerung, O - Storyboardarbeitsfläche, P - Funktionsschaltflächen

Räume

Das Storyboardfenster von CyberLink ActionDirector enthält drei Fenster:

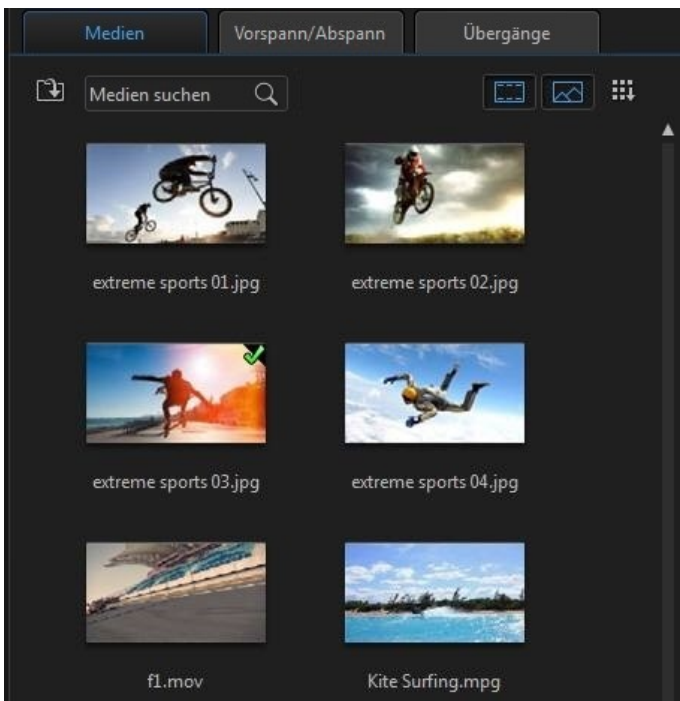
- **Medienraum:** Dieser Raum enthält alle Videodateien und Bilder, die Sie in CyberLink ActionDirector importieren. Weitere Informationen zum Importieren von Medien in dieses Fenster finden Sie unter Importieren von

Medien. Wie Sie Mediendateien zur Storyboardarbeitsfläche hinzufügen, erfahren Sie unter Hinzufügen von Videoclips und Bildern zum Storyboard.

- **Titelraum:** Dieser Raum enthält eine Bibliothek mit Titeleffekten, die auf Ihr Projekt angewandt werden können, um einen Abspann oder Kommentare zu Ihrer Produktion hinzuzufügen. Sie Hinzufügen von Titeleffekten für weitere Informationen.
- **Übergangsraum:** Dieser Raum enthält Übergänge, die Sie in oder zwischen den Clips in Ihrem Projekt verwenden können. Übergänge erlauben es Ihnen zu steuern, wie Medien in Ihrem Projekt angezeigt und ausgeblendet werden und wie von einem Clip zum nächsten gewechselt wird. Für weitere Informationen siehe Verwendung von Übergängen.

Bibliotheksfenster

Das Bibliotheksfenster enthält alle Medien in CyberLink ActionDirector, einschließlich Videodateien und Bilder. Wenn Sie sich in anderen Räumen befinden (Titelraum, Übergangsraum usw.), enthalten diese die Effekte, Titel und Übergänge, die Sie auf Ihr Medium anwenden.



Welcher Medieninhalt und welche Schaltflächen im Bibliotheksfenster angezeigt werden, hängt von dem Raum ab, in dem Sie sich gerade befinden.



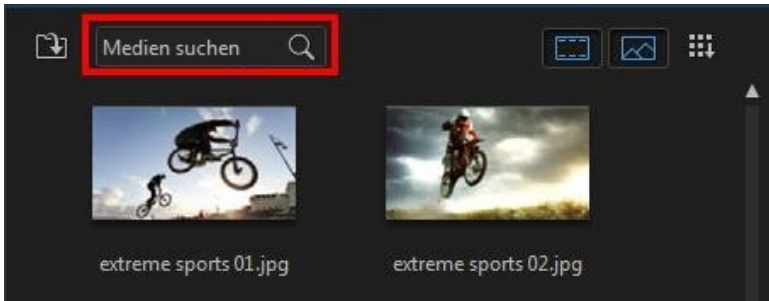
Hinweis: Wenn Sie in einem bestimmten Raum nicht alle Medien oder Inhalte sehen, können Sie die Größe des Bibliotheksfensters ändern. Weitere Informationen finden Sie unter Vergrößern des Bibliotheks-/Vorschau Fensters.

Durchsuchen der Bibliothek

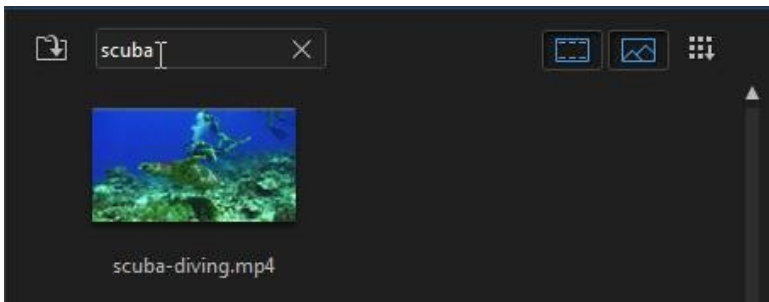
Wenn Sie in einem Bibliotheksfenster nach bestimmten Mediendateien, Effekten oder Vorlagen suchen, können Sie dazu die Suchfunktion verwenden.

Zur Suche in der Bibliothek gehen Sie wie folgt vor:

1. Geben Sie einen Suchbegriff im Suchfeld oben im Bibliotheksfenster ein.



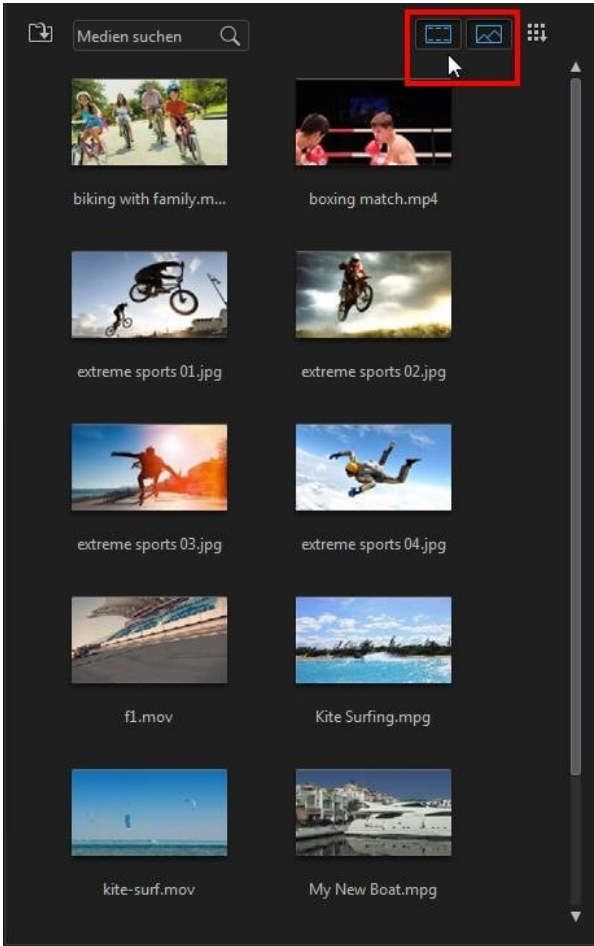
2. CyberLink ActionDirector filtert den Inhalt im Bibliotheksfenster anhand der eingegebenen Schlüsselwörter.

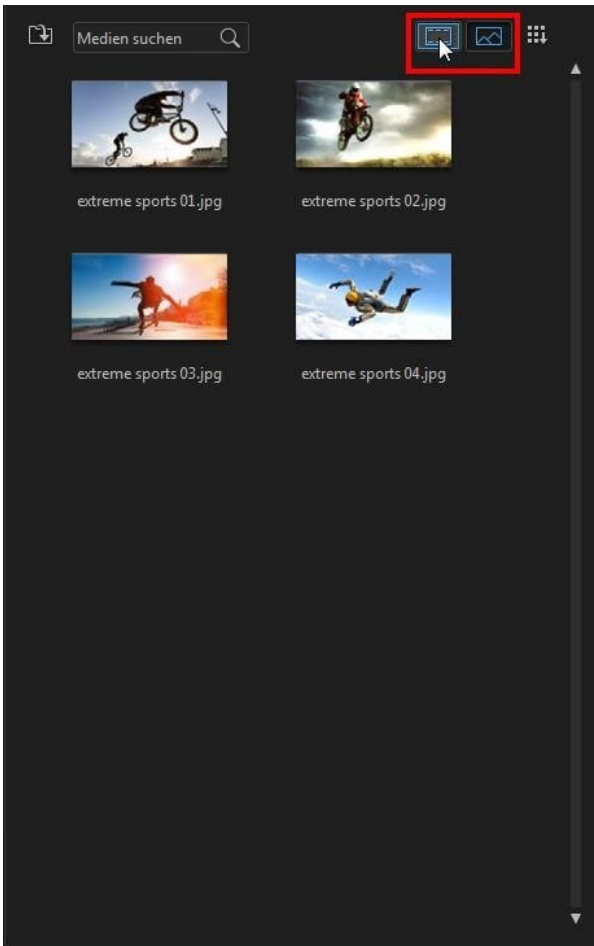


Hinweis: Klicken Sie auf , um die Suchergebnisse zu löschen.


Filtern von Medien in der Bibliothek

Über die beiden Schaltflächen über dem Bibliotheksfenster können Sie die Mediendateien in der Bibliothek nach Dateityp filtern. Klicken Sie auf diese Schaltflächen, um Medien auszublenden, so dass Sie leichter die Medien finden, die Sie suchen.





Bibliotheksmenü

Klicken Sie auf , um Zugang zum Bibliotheksmenü zu erhalten. Im Bibliotheksmenü können Sie die Inhalte eines Raumes nach Namen, Erstellungsdatum, Dateigröße und vielem mehr sortieren. Sie können auch alle Inhalte des Raumes auswählen oder die Anzeigegröße für Medien-/Effekte-

Miniaturansichten verändern. Es sind weitere Optionen im Bibliotheksmenü verfügbar, je nachdem, in welchem Raum Sie sich gerade befinden.

Vorschaufenster


Während Sie eine Videoproduktion erstellen, können Sie eine Vorschau im Vorschaufenster anzeigen, wobei Sie die bereitstehende Wiedergabesteuerung verwenden.



Hinweis: Sie können die Größe des Vorschaufensters nach Belieben ändern. Weitere Informationen finden Sie unter Vergrößern des Bibliotheks-/Vorschaufensters.


Vorschausteuerung mit den Player-Bedienelementen

Mit den Player-Bedienelementen können Sie eine Vorschau Ihrer Produktion bei der Bearbeitung erstellen, einschließlich der Wiedergabe Ihres Projektes von der aktuellen Storyboardposition aus, ebenso wie das Pausieren oder Anhalten der Wiedergabe.

Über die Schaltfläche  können Sie eine Suchmethode auswählen (Bild, Sekunde, Minute, Segment) und sich dann mit den Schaltflächen daneben genauer durch Ihre aktuelle Videoproduktion bewegen. Sie können auch auf den Wiedergabeschieberegler klicken und ihn ziehen oder in das Zeitfeld einen bestimmten Zeitcode eingeben und dann die Enter-Taste drücken, um eine bestimmte Szene schnell zu finden.

Wiedergeben von 360°-Mediendateien

Nachdem Sie 360°-Videos und Bilddateien in die Medienbibliothek importiert haben, können Sie sie wiedergeben. So geben Sie eine 360°-Mediendatei wieder:

1. Achten Sie zunächst darauf, dass das Seitenverhältnis Ihres Projekts auf **360** eingestellt ist. Unter Einstellen des Projekt-Seitenverhältnisses finden Sie weitere Informationen.
2. Wählen Sie die 360°-Mediendatei in der Medienbibliothek oder auf der Projektzeitachse aus.
3. Klicken Sie auf , um den 360°-Anzeigemodus zu aktivieren.
4. Klicken Sie, wenn es sich um eine Videodatei handelt, auf die Wiedergabe Schaltfläche, um die Wiedergabe zu starten.
5. Verwenden Sie die 360-Bedienelemente, um die 360°-Umgebung anzuzeigen und zu erkunden.




Hinweis: Sie können auch mit der Maus in das Vorschaufenster klicken und ziehen, um die 360°-Umgebung kennenzulernen.

360-Bedienelemente

Wenn Sie 360°-Mediendateien wiedergeben, sind im Vorschaufenster zusätzliche 360°-Bedienelemente verfügbar.



Wenn Sie eine 360°-Mediendatei anzeigen oder wiedergeben, können Sie durch Klicken und Ziehen im Vorschaufenster um die 360°-Umgebung schwenken oder


mithilfe der -Bedienelemente nach links, rechts, oben oder unten schwenken.




Hinweis: Sie können auch das Scroll-Rad Ihrer Maus verwenden, um die 360°-Ansicht zu vergrößern oder zu verkleinern.

Aufzeichnen einer Bildschirm-Momentaufnahme


Während Sie Ihr Projekt in der Vorschau anzeigen, können Sie eine Bildschirm-Momentaufnahme aufnehmen und als JPG-Bilddatei speichern. Dazu klicken Sie

auf die Schaltfläche  auf den Player-Bedienelementen.

Vorschau-/Anzeigeoptionen

CyberLink ActionDirector umfasst Vorschau- und Anzeigeoptionen, mit denen Sie die Bearbeitung vereinfachen können. Klicken Sie auf , um die Vorschauqualität einzustellen oder Rasterlinien im Vorschauenfenster anzuzeigen.


Vorschauqualität

Klicken Sie auf , wählen Sie **Vorschauqualität** aus und wählen Sie eine Vorschauqualität aus der Liste aus (Full HD*, HD*, hoch, normal, niedrig), um die Auflösung/Qualität des Videos im Vorschauenfenster einzustellen. Je höher die gewählte Qualität, desto mehr Ressourcen werden benötigt, um die Vorschau Ihres Videoprojektes zu erstellen.



***Hinweis:** Die Full HD- und die HD-Vorschauauflösung sind nur verfügbar, wenn CyberLink ActionDirector auf einem 64-Bit-Betriebssystem installiert ist.*

Rasterlinien


Mithilfe der Rasterlinien können Sie die Medien, die Sie auf dem Storyboard ablegen, präzise auf dem Bild Ihres Videoprojekts anordnen. Klicken Sie auf die Schaltfläche , wählen Sie **Rasterlinien** aus und anschließend die Anzahl Linien, die in einem Raster über dem Videobild angezeigt werden sollen. Verwenden Sie dieses Raster, um den Titelttext oder BiB-Medien präziser auf dem Videobild zu platzieren.

Nach der Aktivierung werden Medien und Titeffekte an den Rasterlinien im Vorschauenfenster ausgerichtet.







Vergrößern/Verkleinern

Über das Dropdown-Menü **Anpassen** unter dem Vorschauenfenster können Sie, wenn Sie Medien auf dem Storyboard platzieren, das Video vergrößern oder verkleinern. Das Vergrößern ist beim genauen Platzieren der Medien im Vorschauenfenster hilfreich.

Das Vorschauenfenster lösen

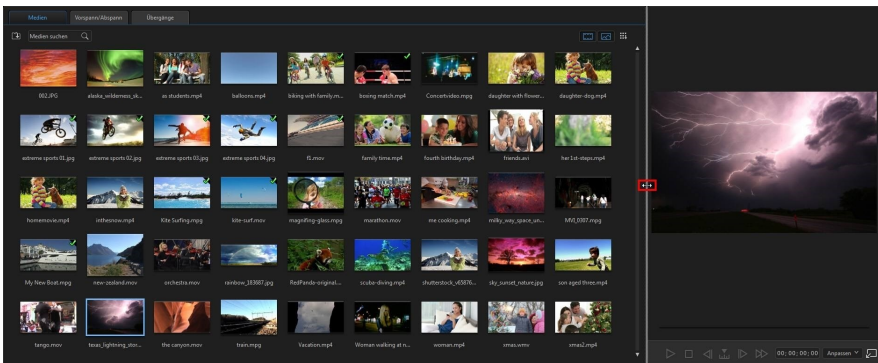
Klicken Sie auf die Schaltfläche , um das Vorschauenfenster zu lösen. Sobald das Vorschauenfenster gelöst ist, können Sie Ihre Produktion als Vollbild anzeigen oder auf einen erweiterten Desktop verschieben. Außerdem können Sie die Größe der Zeitachse und des Bibliothek-Fensters nach Belieben anpassen.

Sobald das Vorschauenfenster gelöst ist, haben Sie folgende Möglichkeiten:

- Klicken Sie auf , um Ihre Produktion als Vollbild anzusehen, oder , um das Vorschauenfenster zu maximieren.
- Klicken Sie auf , um das Vorschauenfenster zu minimieren und auszublenden, damit Sie ungehindert bearbeiten können. Klicken Sie auf  neben der Taste , um das minimierte Vorschauenfenster anzuzeigen.
- Klicken Sie auf , um das Vorschauenfenster wieder anzudocken.

Vergrößern des Bibliotheks-/Vorschauenfensters

Sie können das Bibliotheks- und das Vorschauenfenster nach Belieben vergrößern.





Ziehen Sie einfach am Rand zwischen dem Bibliotheks- und dem Vorschauenfenster, um die Größe frei einzustellen. So können Sie den Platz auf Ihrem Anzeigerät

optimal nutzen, indem Sie die Größe des Vorschaufensters anpassen oder den sichtbaren Bereich im Medien-, Titel- oder Übergangsraum vergrößern.

Funktionsschaltflächen

Wenn Sie Medien auf dem Storyboard auswählen, gleich ob einen Videoclip, ein Bild, einen Effekt, einen Titelfeffekt usw., werden mehrere Funktionsschaltflächen über dem Storyboard angezeigt. Mit diesen Schaltflächen können Sie verschiedene Aufgaben ausführen oder auf wichtige Funktionen von CyberLink ActionDirector zugreifen.

Die verfügbaren Schaltflächen sind abhängig vom Typ des ausgewählten Medieninhalts. Wenn Sie Medien auswählen, wird die Schaltfläche  immer angezeigt. Klicken Sie auf , um den ausgewählten Medieninhalt vom Storyboard zu entfernen.

Kapitel 4:

Importieren von Medien

Der erste Schritt beim Arbeiten mit CyberLink ActionDirector ist das Importieren Ihrer Videoclips und Fotos in die Medienraumbibliothek. Sie können Videos und Bilder einzeln oder den gesamten Inhalt eines Ordners in das Programm importieren.



***Hinweis:** Importierte Medien werden im aktuellen CyberLink ActionDirector-Projekt, das Sie gerade bearbeiten, gespeichert. Sie können ein neues Projekt auch durch Auswahl von **Datei > Neue Arbeitsfläche** erstellen, um die aktuell in Ihrer Bibliothek enthaltenen Dateien zu behalten.*

Importieren von Mediendateien

Wenn auf der Festplatte des Computers bereits Video-, Audio- und Bilddateien vorhanden sind, die Sie für Ihre Produktion verwenden möchten, können Sie diese Dateien im Medienraum direkt in die Bibliothek von CyberLink ActionDirector importieren. Mediendateien können auch von einem Wechseldatenträger importiert werden.



***Hinweis:** Mediendateien, die von einem Wechseldatenträger in die Medienbibliothek importiert werden, werden entfernt, wenn der Wechseldatenträger abgesteckt wird. Für optimale Ergebnisse sollten Sie die Medien auf die Festplatte Ihres Computers kopieren und dann erst importieren.*

CyberLink ActionDirector unterstützt die folgenden Dateiformate:

Bild: Animiertes GIF, BMP, GIF, JPEG, PNG, TIFF


CyberLink ActionDirector unterstützt auch den Import der folgenden RAW-Bildformate der Kamera, die dann beim Import in JPEG umgewandelt werden: ARW (SONY), CR2 (Canon), CRW (Canon), DNG (Ricoh), ERF (Epson), KDC (Kodak), MRW (Konica Minolta), NEF (Nikon), NRW (Nikon), ORF (OLYMPUS), PEF (Pentax), RAF (Fujifilm), RW2 (Panasonic), SR2 (SONY), SRF (SONY)

Video: 3GPP2, AVCHD (M2T, MTS), AVI, DAT, DivX**, DV-AVI, DVR-MS, DSLR-Videoclip im H.264-Format mit LPCM/AAC, FLV (H.264), MKV, MP4 (XAVC S), MOD, MOV, MOV (H.264), MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4 AVC (H.264), MVC (MTS), TOD, VOB, VRO, WMV, WMV-HD, WTV in H.264/MPEG2 (mehrere Video- und Audiostreams).



Hinweis: ** Zur Aktivierung müssen Sie den DivX Codec online herunterladen. Nur mit Windows 32bit verfügbar.

PowerPoint-Dateien: CyberLink ActionDirector unterstützt den Import von PowerPoint-Dateien in den Formaten PPT und PPTX. Während des Imports werden die PowerPoint-Folien in PNG-Bilddateien konvertiert, die dann zur Medienbibliothek hinzugefügt werden.

Um Medien in CyberLink ActionDirector zu importieren, klicken Sie auf  und wählen dann eine der folgenden Optionen aus:

- **Mediendateien importieren:** Importieren einzelner Mediendateien.
- **Medienordner importieren:** Importieren des kompletten Inhalts eines Ordners mit Mediendateien, die Sie für Ihr aktuelles Projekt verwenden möchten.



Hinweis: Sie können Medien auch in das Fenster von CyberLink ActionDirector ziehen, um sie in das Programm zu importieren.

Importieren von 360°-Mediendateien

Sie können Video- und Bilddateien, die mit einer 360-Kamera aufgenommen wurden, importieren und bearbeiten. Nach dem Importieren werden die 360°-Mediendateien automatisch erkannt und durch ein 360°-Logo oben rechts in der Miniaturansicht angezeigt. Für 360°-Bilder gleicht CyberLink ActionDirector den Horizont automatisch aus, wenn das Bild geneigt/nicht waagrecht ist.



Hinweis: Wenn eine importierte 360°-Mediendatei nicht korrekt angezeigt wird (kein 360°-Logo), wird in der Regel für die Datei nicht das zum Bearbeiten erforderliche äquirektanguläre Projektionsformat für 360-Videos verwendet. Informationen zum Produzieren der Videodatei in diesem Format finden Sie in der Dokumentation Ihrer 360-Kamera.

Informationen zu den für diese Art von Mediendateien im Vorschaufenster zusätzlich verfügbaren Vorschausteuerungen finden Sie unter Wiedergeben von 360°-Mediendateien.

Einstellen des 360-Projektionsformats

Wenn CyberLink ActionDirector Ihre 360°-Mediendatei nicht erkannt hat und Sie sicher sind, dass sie für die Wiedergabe und die Bearbeitung produziert wurde,

können Sie das 360-Projektionsformat manuell einstellen. Sie können auch den 360°-Modus für eine Datei deaktivieren, die irrtümlich als 360°-Mediendatei erkannt wurde.

Führen Sie zum Einstellen des 360-Projektionsformats folgende Schritte durch:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine 360°-Mediendatei in der Medienbibliothek, und wählen Sie **360-Projektionsformat einstellen** aus.
2. Wählen Sie das 360-Projektionsformat aus, indem Sie eine der folgenden Möglichkeiten auswählen:
 - **Äquirektangulär (360°)**: Äquirektanguläres Video ist die für 360°-Mediendateien verwendete Standardprojektion. Bei der äquirektangulären Projektion wird die 360°-Umgebung, bei der es sich um eine Kugel handelt, auf einem rechteckigen Videobildschirm angezeigt.
 - **2D-Format (nicht 360°)**: Wählen Sie diese Option, wenn es sich bei den ausgewählten Medien eigentlich um 2D-Inhalt handelt.

Importieren von ActionDirector-Projekten

Von Ihnen bearbeitete und bereits gespeicherte CyberLink ActionDirector-Projekte (.acs-Dateien) können importiert und direkt in das Storyboard Ihrer Videoproduktion eingefügt werden.

Wählen Sie dazu im Menü **Datei > Projekt einfügen** aus. Alle im ursprünglichen Projekt enthaltenen Medien werden in die Medienbibliothek des aktuellen Projektes importiert und an der aktuellen Position des Storyboard-Schiebereglers eingefügt.

Herunterladen von Effekten und Vorlagen von DirectorZone

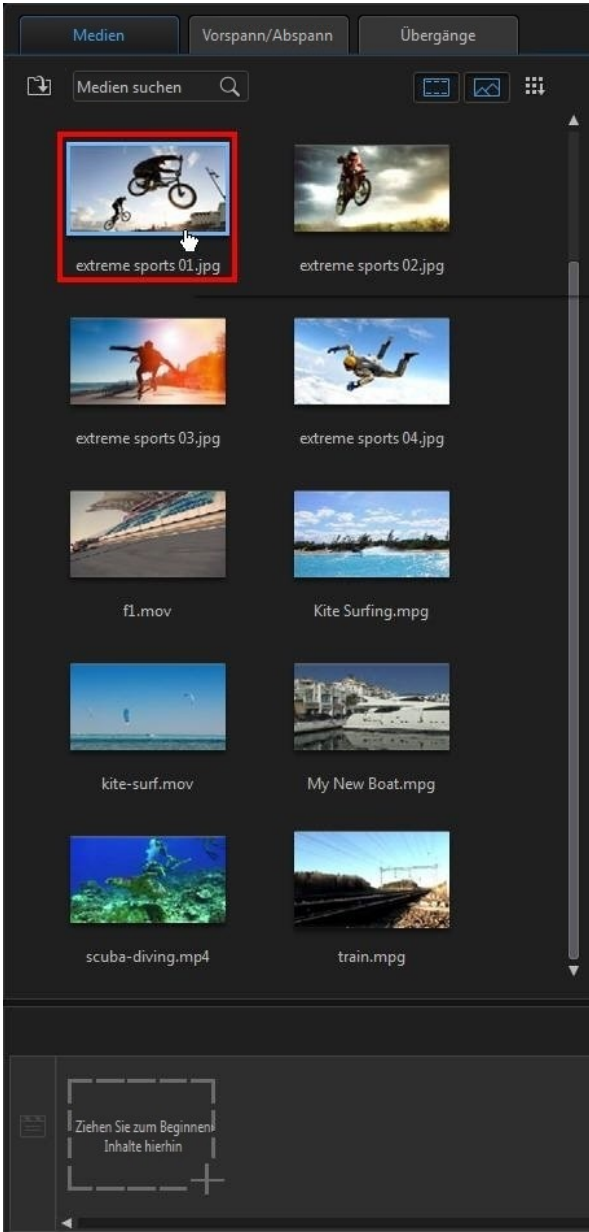
Wenn Sie auf der Suche nach weiteren Titeffekten oder Übergängen für Ihre Bibliothek sind, können Sie auf **Vorlagen herunterladen** klicken, um sie direkt von der DirectorZone-Website in den Titelraum oder den Übergangsraum herunterzuladen.

Weitere Informationen finden Sie auf der DirectorZone-Website:
www.directorzone.com.

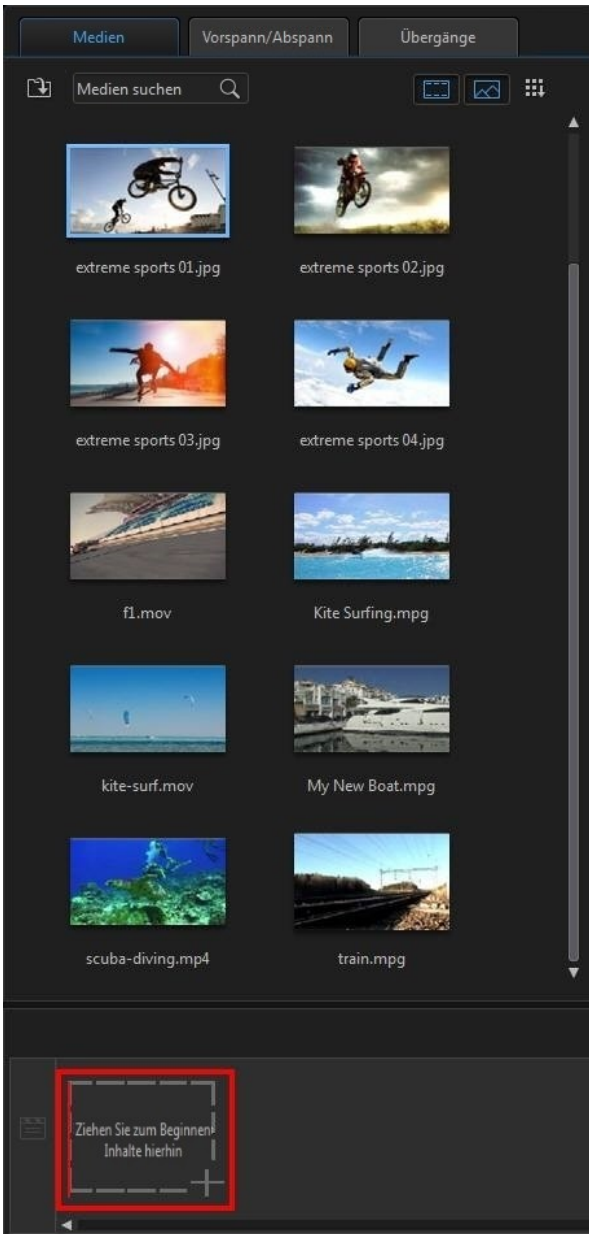
Kapitel 5:

Hinzufügen von Videoclips und Bildern zum Storyboard

Um mit Ihrer Videoproduktion zu beginnen, fügen Sie zunächst Videoclips und Bilder zum Storyboard hinzu. Um einen Medienclip zum Storyboard hinzuzufügen, wählen Sie ihn einfach im Medienraum aus und ziehen ihn auf das Storyboard.



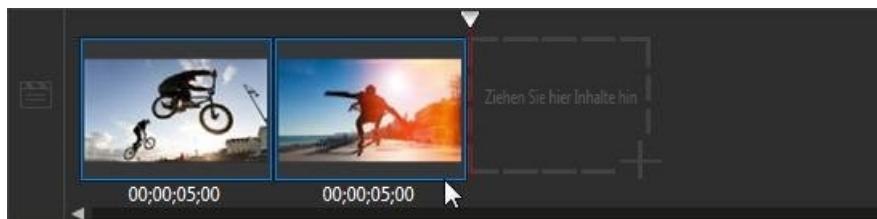
Hinzufügen von Videoclips und Bildern zum Storyboard



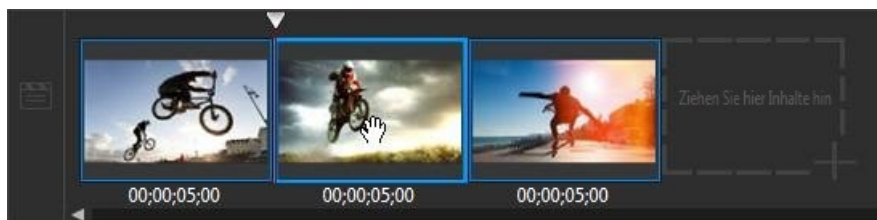
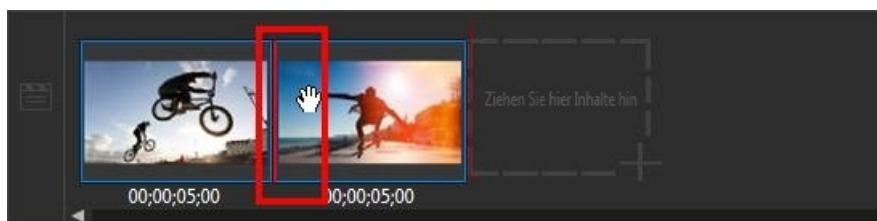


Hinzufügen von Videoclips und Bildern zum Storyboard

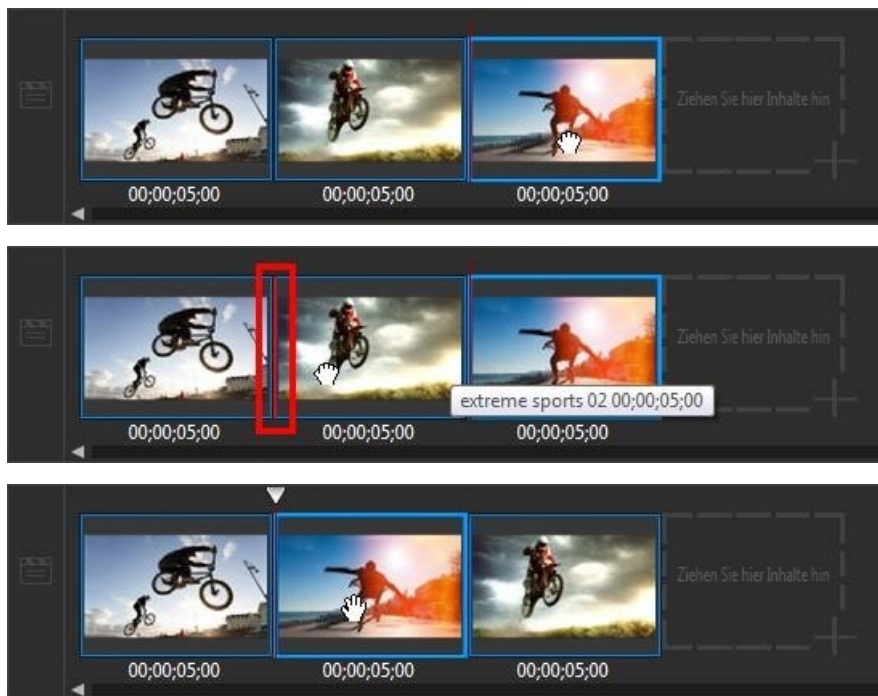
Wiederholen Sie diesen Schritt, um weitere Medienclips zum Storyboard hinzuzufügen. Fügen Sie die Medienclips in der Reihenfolge ein, die Ihrer Story entspricht.



Sie brauchen die Medienclips nicht hinter dem letzten Clip auf dem Storyboard einzufügen. Sie können auch zwischen zwei vorhandenen Clips abgelegt werden.



Wenn die Medienclips nicht die richtige Reihenfolge auf dem Storyboard haben, können Sie sie an die gewünschte Stelle ziehen.



Kapitel 6:

Bearbeiten von Medien auf dem Storyboard

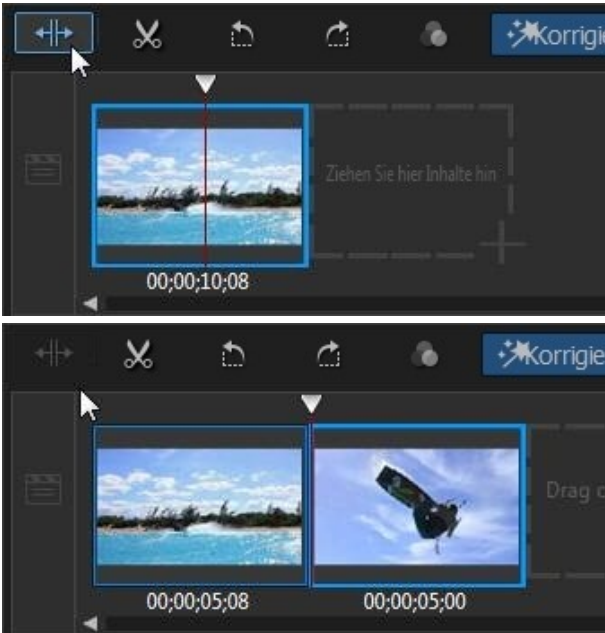
Nachdem Sie Ihre Videoclips und Bilder auf dem Storyboard abgelegt haben, können Sie mit deren Bearbeitung beginnen. Bearbeitung ist ein weit gefasster Begriff, der eine Vielzahl von Funktionen umfasst, darunter Teilen, Zuschneiden, Korrigieren und vieles mehr.

In diesem Abschnitt werden alle Bearbeitungsmöglichkeiten von Medienclips beschrieben.

Teilen eines Clips

Sie können einen Medienclip auf dem Storyboard schnell in zwei einzelne Clips teilen. Verstellen Sie dazu den Wiedergabeschieberegler an die Stelle (oder verwenden Sie die Player-Bedienelemente), an der der Clip geteilt werden soll.

Klicken Sie dann auf die Schaltfläche  über dem Storyboard, um ihn in zwei Clips zu teilen.




Verwenden Sie diese Funktion auch, um schnell ungewünschte Teile eines Clips zu entfernen oder um andere Medien zwischen den Teilen einzufügen.

Zuschneiden von Videoclips

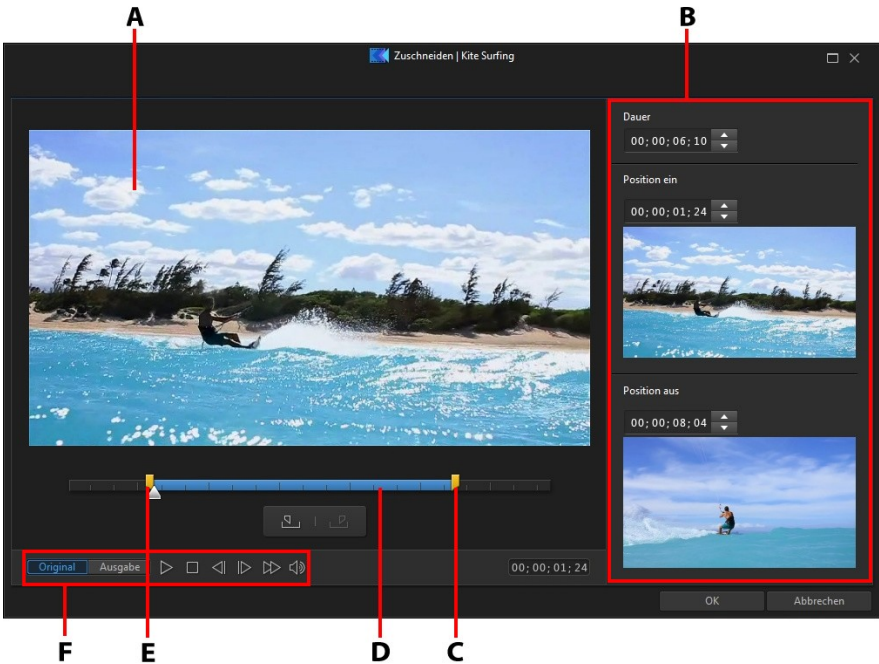
Mit den Zuschneidefunktionen können Sie unerwünschte Teile am Anfang und/oder Ende eines Videoclips entfernen.



Hinweis: Wenn Sie Videoclips zuschneiden, löscht das Programm nichts vom Originalinhalt. Die gewünschten Bearbeitungen werden lediglich auf dem Clip markiert und später, beim Rendern des endgültigen Videos bei der Produktion, angewendet.



Um einen Videoclip zuzuschneiden, wählen Sie ihn auf dem Storyboard aus und klicken auf die Schaltfläche  über dem Storyboard.

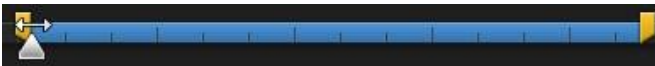
Bearbeiten von Medien auf dem Storyboard




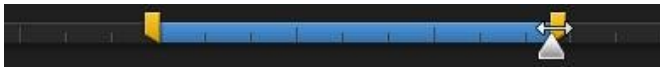
A - Vorschaubereich, B - Markierte Positionen im Clip, C - Endpositionsschieberegler, D - Ausgewählter Inhalt, E - Anfangspositionsschieberegler, F - Player-Bedienelemente

So schneiden Sie einen Videoclip zu:

1. Wählen Sie den Videoclip, den Sie zuschneiden möchten, auf dem Storyboard aus und klicken Sie auf die Schaltfläche  über dem Storyboard.
2. Nutzen Sie die Player-Bedienelemente, um die Stelle zu suchen, wo der zugeschnittene Clip beginnen soll, und klicken Sie dann auf , um die Position zu markieren. Alternativ ziehen Sie den Positionsschieberegler in diese Position.



3. Nutzen Sie die Player-Bedienelemente, um die Stelle zu suchen, wo der zugeschnittene Clip enden soll, und klicken Sie dann auf , um die Position zu markieren. Alternativ ziehen Sie den Positionsschieberegler in diese Position.



4. Falls gewünscht, können Sie das Aussehen den zugeschnittenen Clips in einer Vorschau anzeigen, indem Sie auf **Ausgabebt** klicken und dann auf die Wiedergabe-Schaltfläche der Player-Bedienelemente. Klicken Sie auf **Original**, um das Originalvideo anzuzeigen.
5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen einzustellen und den Clip zuzuschneiden.




Hinweis: Sie können das Fenster "Zuschneiden" jederzeit wieder öffnen und den zugeschnittenen Clip neu definieren.

Zuschneiden von Bildern



Mit der Funktion zum Zuschneiden von Bildern können Sie das Seitenverhältnis der Bilder in Ihrer Videoproduktion vollkommen frei bestimmen oder unerwünschte Teile eines Fotos einfach abschneiden.

So schneiden Sie ein Bild zu:


1. Wählen Sie das Bild auf dem Storyboard aus und klicken dann auf die Schaltfläche  über dem Storyboard. Sie können auch auf das Bild rechtsklicken und dann **Bild zuschneiden** auswählen.
2. Stellen Sie das Seitenverhältnis und die Größe des Zuschneidebereichs durch Auswählen einer der folgenden Optionen ein:
 - **4:3**: Zuschneidebereich und resultierendes zugeschnittenes Bild erhalten ein Seitenverhältnis von 4:3.
 - **16:9**: Zuschneidebereich und resultierendes zugeschnittenes Bild erhalten ein Seitenverhältnis von 16:9.
 - **Freiform**: Wählen Sie diese Option, wenn Sie die Größe des Zuschneidebereichs manuell verändern wollen und das resultierende zugeschnittene Bild ein benutzerdefiniertes Seitenverhältnis erhalten soll.

- **Benutzerdefiniert:** Wählen Sie diese Option, um mit den Feldern **Breite** und **Höhe** ein benutzerdefiniertes Seitenverhältnis für das zugeschnittene Bild einzustellen.
 - **Größe zuschneiden:** Ähnlich wie bei "Benutzerdefiniert" können Sie die gewünschte Bildgröße manuell in die Felder **Breite** und **Höhe** eingeben.
3. Ziehen Sie bei Bedarf den Zuschneidebereich so auf dem Foto, wie Sie es haben wollen. Alle Bereiche außerhalb des Zuschneidebereichs werden vom Bild entfernt.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen einzustellen und das Bild zuzuschneiden.

Drehen von Medienclips

Wenn ein Medienclip falsch ausgerichtet ist, können Sie ihn auf dem Storyboard schnell drehen. Um einen Medienclip zu drehen, wählen Sie ihn auf dem Storyboard aus und klicken auf , um ihn um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn zu drehen. Klicken Sie auf , um ihn um 90 Grad im Uhrzeigersinn zu drehen.

Korrigieren und Verbessern von Medienclips

Wählen Sie einen Videoclip oder ein Bild auf dem Storyboard aus, und klicken Sie dann auf die Schaltfläche , um Korrekturen anzuwenden und Verbesserungen an den Clips vorzunehmen.



Hinweis: Aktivieren Sie die Option **Anpassungen in geteilter Vorschau vergleichen**, um einen Vorher-Nachher-Vergleich im Vorschaufenster anzuzeigen.

Video entrauschen

Mit diesem Tool entfernen Sie Störgeräusche von einem Videoclip, wie z. B. High-ISO- und TV-Signal-Rauschen. Ziehen Sie nach der Aktivierung den Schieberegler, um den Entrauschpegel auf dem Video zu erhöhen oder zu verringern.

Audio entrauschen

Wenden Sie „Audio entrauschen“ auf Videoclips an, die im Freien, in einem Raum mit schlechter Akustik, in einem Auto oder an einem anderen lauten Ort aufgenommen wurden. Das Werkzeug Audio entrauschen nutzt die CLNR (CyberLink Noise Reduction)-Technologie, um die Audioqualität des Videos zu verbessern und Hintergrundgeräusche zu reduzieren. Wählen Sie **Geräuschtyp** im Dropdownmenü aus, und verwenden Sie dann den **Grad**-Schieberegler, um den Betrag der angewendeten Rauschunterdrückung anzupassen.

Farbanpassung

Ermöglicht Ihnen, Farbattribute (Belichtung, Helligkeit, Kontrast, Farbton usw.) des Videobilds oder eines Fotos manuell anzupassen. Nach der Aktivierung können Sie andere Korrekturen oder Verbesserungen nicht mehr sehen. Verwenden Sie die Schieberegler, um die Attribute wie folgt anzupassen:

- **Belichtung:** Verwenden Sie diese Option für über- oder unterbelichtete Medienclips. Ein niedrigerer Wert macht alle Farben im Clip dunkler, ein höherer macht sie heller.
- **Helligkeit:** Verwenden Sie diese Option, um die Helligkeit des Medienclips zu erhöhen oder zu verringern.
- **Kontrast:** Verwenden Sie diese Option, um den Kontrast oder den Unterschied zwischen hellen und dunklen Bereichen des Medienclips anzupassen.
- **Farbton:** Verwenden Sie diese Option, um eine Feinabstimmung der Schattierung oder der Reinheit der Farben des Medienclips vorzunehmen.
- **Sättigung:** Verwenden Sie diese Option, um die Sättigung der Farben des Medienclips anzupassen. Ein niedrigerer Wert verschiebt die Farben in Richtung Schwarzweiß, während ein höherer Wert die Gesamtintensität der Farbe im Medienclip erhöht.
- **Dynamik:** Verwenden Sie diese Option, um die Farben eines Medienclips durch Verbessern matter Farben heller und lebhafter erscheinen zu lassen.
- **Überbelichtung reparieren:** Wird auf überbelichtete Bereiche von Medienclips angewendet, um Details in den Hervorhebungen und helleren Bereichen wiederherzustellen.

- **Tiefen:** Verwenden Sie diese Option, um Details in dunklen Abschnitten des Medienclips durch Aufhellen von Schatten und unterbelichteten Bereichen zu verbessern.
- **Schärfe:** Verwenden Sie den Schieberegler, um die Schärfe des Medienclips anzupassen.

Farbverbesserung

Die Farbverbesserung passt das Farbsättigungsverhältnis im Video automatisch an. Verwenden Sie den verfügbaren Schieberegler, um die Farben im Video lebendiger zu machen, ohne die Hautfarbtöne zu beeinträchtigen.

Korrigieren von Videoclips

Wählen Sie einen Videoclip auf dem Storyboard aus, und klicken Sie auf die Funktionsschaltfläche **Korrigieren**, um das Action-Kamera-Center zu öffnen und ein verwackeltes Video zu stabilisieren, den Weißabgleich des Videos anzupassen oder Farbvoreinstellungen hinzuzufügen. Sie können auch die Linsenkorrektur verwenden, um Fischaugen-Verzerrungen und Vignettierungen zu entfernen.

Linsenkorrektur

Wählen Sie die Option **Linsenkorrektur**, um Linsenprofile zu importieren und verzerrte Videos automatisch zu korrigieren, oder verwenden Sie die Steuerungen, um diese Fehler manuell zu korrigieren, beispielsweise bei einer Fischaugen-Verzerrung oder einem Vignettierungseffekt.




Hinweis: *Objektivkorrektur ist in 360-Projekten nicht verfügbar.*


Beim Aufrufen des Action-Kamera-Centers wählen Sie das Linsenprofil manuell, indem Sie die Dropdown-Menüs **Hersteller** und **Modell** verwenden, passend zu der Kamera, mit der Ihr Video aufgenommen wurde. Sobald Sie die Auswahl getroffen haben, korrigiert CyberLink ActionDirector das Video automatisch.



Hinweis: *Wenn keins der Profile zu Ihrer Kamera passt, können Sie weitere von der DirectorZone herunterladen oder das verzerrte Video mit den Steuerelementen in diesem Fenster manuell korrigieren. Weitere Einzelheiten finden Sie unten.*

Linsenprofile von der DirectorZone herunterladen

Wenn Linse und Profil Ihrer Kamera in CyberLink ActionDirector nicht verfügbar sind, können Sie auf  klicken, um weitere Linsenprofile von DirectorZone herunterzuladen.

Nach dem Herunterladen klicken Sie zum Importieren auf . CyberLink ActionDirector sollte das importierte Profil automatisch erkennen und dann das ausgewählte Video korrigieren.

Fischaugenverzerrung

Der Abschnitt "Fischaugenverzerrung" hilft bei der Korrektur von verzerrt erscheinenden Videos. Wenn Sie den Schieberegler nach rechts ziehen, werden die Linien, die sich von der Mitte weg beugen, begradigt, so dass die tonnenförmigen Verzerrungen korrigiert werden. Indem Sie den Schieberegler nach links ziehen, werden die Linien korrigiert, die sich zur Mitte hin biegen, so dass die kissenförmigen Verzerrungen korrigiert werden.

Entfernung der Vignettierung

Verwenden Sie die folgenden Schieberegler, um einen unerwünschten Vignettierungseffekt bei Videos zu entfernen, die durch eine Kameralinse oder die Beleuchtungsumgebung verursacht wurden:

- **Vignettierungssumme:** Verwenden Sie diesen Schieberegler, um den Umfang der Vignettierungsentfernung auf dem Video anzupassen.
- **Vignettierungsmittelpunkt:** Ziehen Sie den Mittelpunkt-Schieberegler nach links, um den Bereich zu vergrößern (zur Mitte des Videos), auf den die Vignettierungsentfernung angewendet wird. Ziehen Sie ihn nach rechts, um den Bereich zu verkleinern (zu den Ecken).

Videostabilisator

Wählen Sie die Option **Videostabilisator**, um die Bewegungs-Kompensierungstechnologie zu verwenden und verwackelte Videos zu korrigieren.

Dieses Tool ist ideal für die Verwendung bei Videos, die ohne Stativ oder in Bewegung aufgenommen wurden.




Hinweis: Videostabilisator ist in 360-Projekten nicht verfügbar.

Verstellen Sie nach der Aktivierung den Schieberegler **Stärke**, um den Korrekturpegel zu erhöhen oder zu verringern.

Wählen Sie die Option **Drehbewegung der Kamera beheben**, wenn der Clip Segmente zeigt, in denen die Kamera von einer zur anderen Seite gedreht wird. Wählen Sie die Option **Verbesserten Stabilisator verwenden**, um die Ausgabequalität einiger Videoclips zu verbessern. Die Verwendung dieser Funktion erfordert mehr Rechenleistung, daher ist es ratsam, zur Nicht-Echtzeit-Vorschau zu wechseln oder eine Vorschau für den angewendeten Bereich zu rendern.

Weißabgleich

Wählen Sie die Option **Weißabgleich** und dann **Farbtemperatur**, um die Farbtemperatur des Videos anzupassen oder eine spezielle Atmosphäre zu erzeugen. Verwenden Sie nach der Aktivierung den Schieberegler, um die Farbe im Videobild anzupassen. Ein niedrigerer Wert ergibt eine kältere Temperatur, während ein höherer Wert für eine wärmere Atmosphäre sorgt. Verwenden Sie den Schieberegler **Färben**, um die Farbstärke des Clips anzupassen.

Wählen Sie die Option **Weißabgleich** und klicken Sie dann auf , um die Farbe des Videobildes zu korrigieren. Wenn Sie angeben, welcher Teil des Clips weiß sein sollte, kann CyberLink ActionDirector die anderen Farben automatisch so anpassen, dass sie lebendig und real erscheinen.

Farbvoreinstellungen

Wählen Sie die Option **Farbvoreinstellungen** aus, um Farbe und Aussehen Ihres Videoclips sofort umzuwandeln. Um eine Farbvoreinstellung anzuwenden, brauchen Sie sie nur auszuwählen.


Einstellen der Dauer eines Medienclips

Wenn Sie Bilder und Titeffektvorlagen zum Storyboard hinzufügen, können Sie einstellen, wie lange diese in Ihrer Videoproduktion angezeigt werden sollen. Anders als Videoclips, deren Länge auf die maximale Länge beschränkt ist, können diese Medienclips beliebig lange angezeigt werden.



Hinweis: Wie Sie die Dauer eines Videos einstellen, können Sie unter [Zuschneiden von Videoclips nachlesen](#).

So stellen Sie die Dauer eines Medienclips ein:

1. Wählen Sie den Clip auf dem Storyboard aus.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche  (oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Clip über dem Storyboard, und wählen Sie **Clip-Attribute festlegen** und dann **Dauer einstellen**) aus.
3. Im Fenster Dauereinstellungen geben Sie die Dauer ein, für die der Clip in Ihrem Projekt angezeigt werden soll. Sie können die Dauer auf die Anzahl der Bilder beschränken.
4. Klicken Sie auf **OK**.

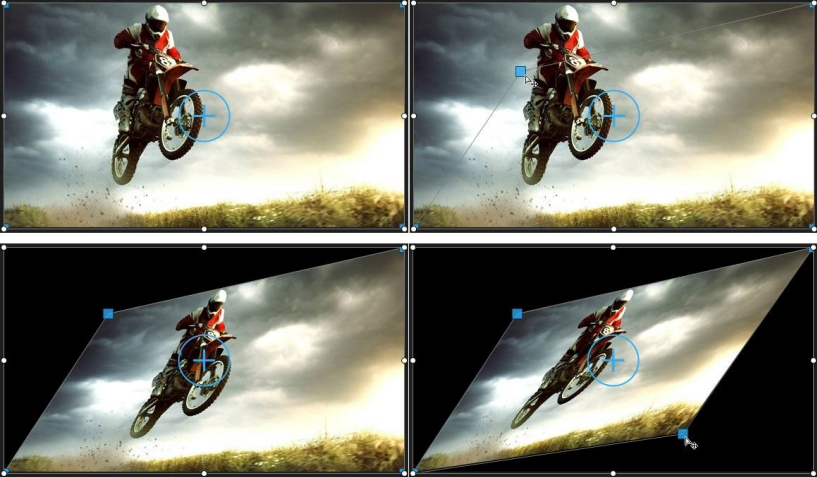
Ändern der Form des Mediums

CyberLink ActionDirector gibt Ihnen die Möglichkeit, die Form der Medien in Ihrer Videoproduktion zu ändern. Sowohl Videos als auch Bilder, die auf dem Storyboard hinzugefügt werden, verfügen über Freiform-Eigenschaften, d. h. Sie können ihre Form mühelos verändern und Medien erstellen, deren Form von der gängigen Rechteck- oder Quadratform abweicht.



So ändern Sie die Form eines Medienclips:

1. Wählen Sie einen Medienclip auf dem Storyboard aus. Das Medien-Fadenkreuz wird angezeigt.
2. Klicken und ziehen Sie mit Ihrer Maus die blauen Knoten in den Ecken des Medienclips, um die gewünschte Freiform zu ändern.



Kapitel 7:

Bearbeiten von 360°-Videos

Wenn Sie Ihre importierten 360°-Mediendateien rendern (produzieren) oder hochladen möchten, müssen Sie sie zunächst zum Storyboard hinzufügen. Nähere Informationen finden Sie unter Hinzufügen von Videoclips und Bildern zum Storyboard.

Nachdem Sie sie zum Storyboard hinzugefügt haben, können Sie sie sofort produzieren oder Bearbeitungen an der Mediendatei vornehmen. Beachten Sie bei der Bearbeitung von 360°-Videos Folgendes:

- Sie können mehrere 360°-Mediendateien zum Storyboard hinzufügen. Im produzierten 360°-Video werden die Mediendateien in der Reihenfolge wiedergegeben, in der sie im Storyboard angeordnet wurden. Sie können ggf. zwischen den Mediendateien Übergänge verwenden, stylische Videoeffekte hinzufügen oder Titeffekte einschließen, die im Titeldesigner erstellt wurden.
- Das Hinzufügen von Nicht-360°-Mediendateien oder Effekten wird nicht empfohlen, da der Inhalt in der produzierten 360°-Videodatei verzerrt erscheint.
- Informationen darüber, wie Sie Ihre 360°-Mediendateien bearbeiten können, finden Sie unter Bearbeiten von Medien auf dem Storyboard. 360°-Videoclips, die sich im Storyboard befinden, können Sie teilen, zuschneiden, farblich anpassen usw.
- Im Action-Kamera-Center können Sie beispielsweise Teile des 360°-Videos beschleunigen.
- Sie können Hintergrundmusik zu Ihrem 360°-Video hinzufügen.

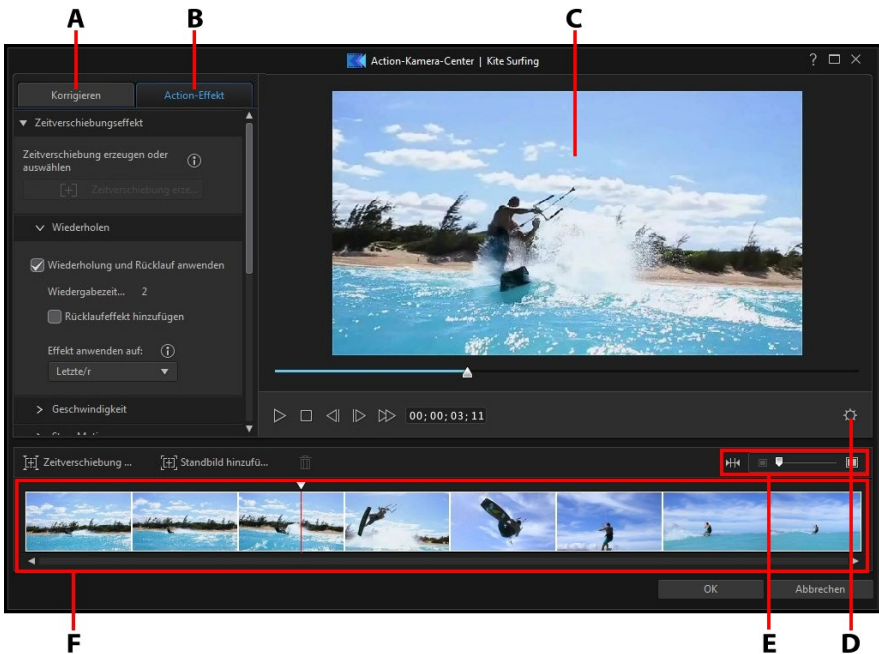
Klicken Sie, wenn Sie mit der Bearbeitung Ihres 360°-Videos fertig sind, auf die Schaltfläche **Produzieren**, um es zu produzieren, d. h. zu einer 360°-Videodatei zu rendern. Weitere Informationen finden Sie unter Produzieren eines 360°-Videos. Sie können es auch direkt zu YouTube oder Facebook hochladen. Weitere Informationen finden Sie unter Hochladen eines 360°-Videos.

Kapitel 8:

Hinzufügen von Action-Effekten im Action-Kamera-Center

Im Action-Kamera-Center können Sie Effekte hinzufügen, um die Action-Szenen in dem Video hervorzuheben.

Um das Action-Kamera-Center zu öffnen, wählen Sie einen Videoclip auf dem Storyboard aus und klicken auf die Schaltfläche **Action-Effekt**.



A - Videoclips korrigieren, B - Aktion-Effekte hinzufügen, C - Vorschaufenster, D - Action Camera Center Einstellungen, E - Zeitachse vergrößern, F - Action Camera Center Zeitachse

Wurde der Action Camera Center geöffnet, können Sie:

- Videoclips korrigieren

- Aktion-Effekten erstellen

Nachdem Sie den Videoclip beendet haben, klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, um die Änderungen zu speichern. Ihre Änderungen werden auf den Videoclip angewendet und auf dem Storyboard aktualisiert.



Hinweis: Um erstellte Inhalte im Action-Kamera-Center zu ändern, klicken Sie auf das Storyboard und dann auf die Funktionsschaltfläche **Action-Effekt** über dem Storyboard.

Erstellen von Action-Effekten für Videoclips

Klicken Sie im Action-Kamera-Center auf die Registerkarte **Action-Effekt**, um Aktionssequenzen in Ihren Videoclips mit Zeitverschiebungen und Standbildern hervorzuheben. Mit Zeitverschiebungen können Sie wichtige Momente in Ihren Videos wiederholen, umkehren oder ihre Geschwindigkeit verändern, während Standbilder für Pausen sorgen und die Aktion in den Vordergrund stellen.



Hinweis: Ehe Sie Ihre Actioneffekte beenden, sollten Sie die Action-Kamera-Center Einstellungen konfigurieren, um für optimale Ergebnisse zu sorgen.

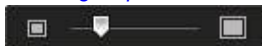
Erzeugen von Zeitverschiebungen

Mit Zeitverschiebungen heben Sie die Aktion in Videoclips hervor, indem Sie Zeitlupen oder Wiederholungen wichtiger Momente hinzufügen. So erstellen Sie eine Zeitverschiebung:

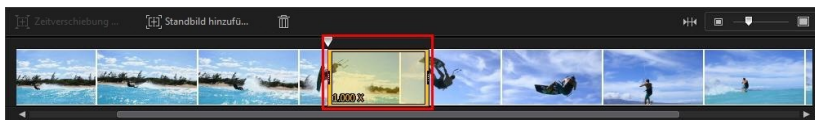
1. Auf der Registerkarte **Action-Effekt** können Sie die Player-Bedienelemente verwenden oder den Schieberegler der Action-Kamera-Center-Zeitachse an die Position in Ihrem Clip verschieben, an dem die Zeitverschiebung starten soll.



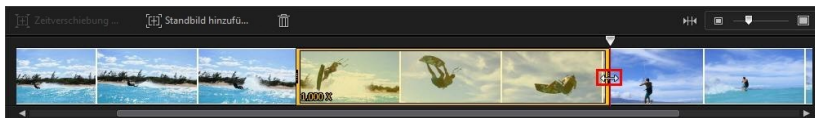
Hinweis: Verwenden Sie die Zoom-Steuerungen über der Action-Kamera-Center-Zeitachse, um die Zeitachse des Videoclips zu vergrößern und die Zeitverschiebung so präziser hinzuzufügen.



2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Zeitverschiebung erzeugen**. CyberLink ActionDirector erzeugt die Zeitverschiebung, die auf der Zeitachse orange dargestellt ist.



3. Ziehen Sie bei Bedarf an den Enden der Zeitverschiebung, so dass das Segment des Videos abgedeckt ist, in dem Sie den Effekt hinzufügen möchten.



Hinweis: Die Länge der Original-Zeitverschiebung ist abhängig davon, wie stark Sie die Action-Kamera-Center-Zeitachse vergrößert haben.

4. Verwenden Sie den Effekt nach Wunsch (siehe unten) auf das Zeitverschiebungssegment.



Hinweis: Sie können mehr als eine Zeitverschiebung für einen Videoclip erzeugen. Wiederholen Sie einfach die Schritte oben, um eine weitere hinzuzufügen.

Wiederholen

Wählen Sie im Bereich **Wiederholung** die Option **Wiederholung und Rücklauf anwenden** aus, wenn Sie das ausgewählte Segment des Videos in der Zeitverschiebung als Schleife wiedergeben möchten. Geben Sie nach der Auswahl an, wie oft das Segment wiedergegeben werden soll, indem Sie die Einstellung im Feld **Wiedergaben** ändern. Wählen Sie die Option **Umkehreffekt hinzufügen**, wenn Sie möchten, dass beim Video während der Wiedergabeschleife Vorwärts und Rückwärts umgekehrt werden.

Geschwindigkeit

Wählen Sie im Bereich **Geschwindigkeit** die Option **Geschwindigkeitseffekt anwenden** aus, um nur das ausgewählte Segment des Videos in der Zeitverschiebung zu beschleunigen oder zu verlangsamen. Nach der Auswahl können Sie im vorgesehenen Feld eine neue **Dauer** für das Segment eingeben oder

den Schieberegler **Geschwindigkeitsvervielfacher** verwenden. Ziehen Sie ihn zum Verlangsamen nach links und zum Beschleunigen nach rechts.

Wenn Sie einen Geschwindigkeitseffekt auf ein Segment des Videos anwenden, erfolgt die Veränderung in der Videogeschwindigkeit standardmäßig sofort, sobald der Zeitachsen-Schieberegler die Zeitverschiebung erreicht.

Damit sie abgestufter und weicher aussieht, können Sie die Optionen **Ease in/out** verwenden. Wählen Sie **Ease in**, wenn Sie möchten, dass die Veränderung der Geschwindigkeit zu Beginn der Zeitverschiebung schrittweise zur festgelegten Geschwindigkeit beschleunigt/verlangsamt wird. Wählen Sie **Ease out**, wenn Sie möchten, dass das Video am Ende der Zeitverschiebung schrittweise zur ursprünglichen Videogeschwindigkeit zurückkehrt.



***Hinweis:** Wenn Sie auch die Option **Wiederholung und Rücklauf anwenden** ausgewählt haben, wählen Sie im Dropdown-Menü **Effekt anwenden auf aus**, ob der Geschwindigkeitseffekt auf das erste oder letzte Spielen des Zeitverschiebungs-Segments angewendet werden soll.*


Stop-Motion

Wählen Sie auf der Registerkarte **Stop-Motion** die Option **Stop-Motion anwenden**, um einen Stop-Motion-Effekt im ausgewählten Videosegment in der Zeitverschiebung hinzuzufügen. Dieser Effekt bewirkt, dass die Wiedergabe bei einem Videobild für eine angegebene Anzahl Bilder unterbrochen wird, bevor zum aktuellen Videobild gesprungen wird. Ziehen Sie den Schieberegler nach rechts, um die Anzahl der Bilder, während der die Videowiedergabe unterbrochen wird, zu erhöhen, oder nach links, um die Anzahl der Bilder zu verringern.

Zoomen und Schwenken

Im Bereich **Zoomen und Schwenken** können Sie Zoom- und Schwenkvorgänge im ausgewählten Videosegment in der Zeitverschiebung hinzufügen.

Zoom- und Schwenkvorgang in einem Zeitverschiebungssegment hinzuzufügen:

1. Ziehen Sie den Zeitachsen-Schieberegler zu dem Augenblick im Segment, in dem ein Teil des Videobilds vergrößert bzw. verkleinert werden soll, und klicken Sie auf , um einen Keyframe-Marker hinzuzufügen.



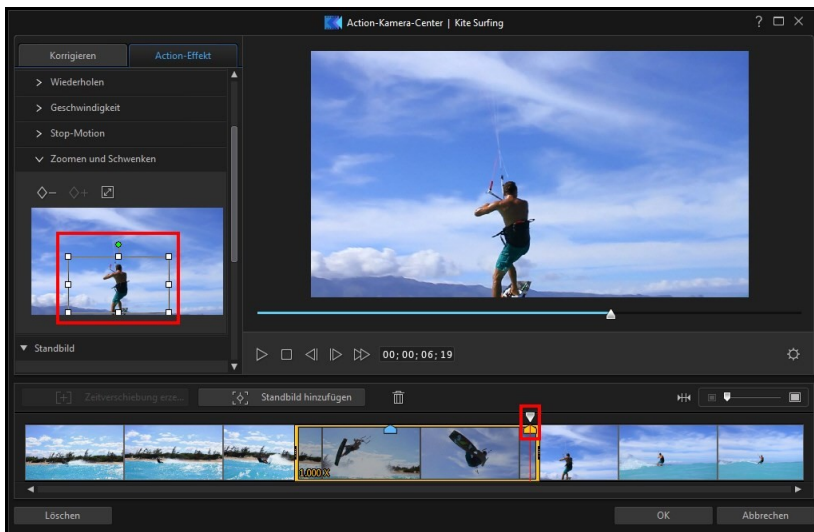
2. Ändern Sie bei Bedarf die Größe der Fokusbereichsbox oder verschieben Sie sie. Verkleinern Sie sie, um einen Teil des Videos zu vergrößern, bzw. vergrößern Sie sie, um zu verkleinern. Durch Verschieben der Fokusbereichsbox wird ein Schwenkvorgang hinzugefügt, wenn die Kamera zu der Stelle der Box verfährt, wenn der Zeitachsen-Schieberegler den Keyframe erreicht.

Hinzufügen von Action-Effekten im Action-Kamera-Center



Hinweis: Im vorstehenden Beispiel beginnt die Vergrößerung zu Beginn der Zeitverschiebung. Wenn der Keyframe erreicht ist, beginnt die Kamera wieder mit der Verkleinerung.

3. Zum Anpassen des Effekts können Sie bei Bedarf weitere Keyframes hinzufügen. Beispielsweise können Sie einen weiteren Keyframe hinzufügen, um den Zoom zu halten. Behalten Sie dazu die Größe der Fokusbereichsbox bei und befolgen Sie die Schritte zum Thema (Verschieben der Fokusbereichsbox).



Standbilder hinzufügen

Fügen Sie ein Standbild hinzu, um ein Videobild für eine bestimmte Zeit zu pausieren. So fügen Sie ein Standbild hinzu:

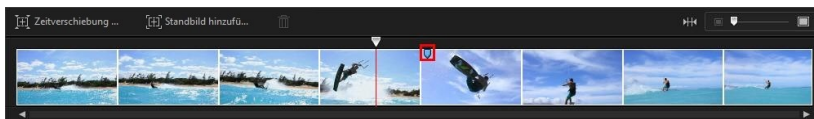
1. Unter der Registerkarte **Action-Effekt** können Sie die Player-Steuerelemente verwenden oder den Schieberegler der Action-Kamera-Center-Zeitachse an die Position in Ihrem Clip verschieben, an der sich das Standbild befinden soll.



Hinweis: Verwenden Sie die Zoom-Steuerelemente über der Action-Kamera-Center-Zeitachse, um die Zeitachse des Videoclips zu vergrößern und das Bild so präziser zu finden.



2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Standbild hinzufügen**. CyberLink ActionDirector fügt ein Standbild hinzu, das blau angezeigt wird.



3. Im Feld **Dauer** geben Sie ein, wie lang das Video auf diesem Bild des Videos pausieren soll.



***Hinweis:** Sie können mehr als eine Zeitverschiebung für einen Videoclip erzeugen. Wiederholen Sie einfach die Schritte oben, um eine weitere hinzuzufügen.*

Zoomeffekt anwenden

Wählen Sie die Option **Zoomeffekt anwenden**, wenn Sie das pausierte Videobild vergrößern oder verkleinern möchten. Nach der Auswahl verändern Sie die Größe des Videobildes oder richten das Fokusbild auf den Teil des Bildes, den Sie vergrößern oder verkleinern möchten.



***Hinweis:** Wenn Sie auch die Option **Wiederholung und Rücklauf anwenden** ausgewählt haben, wählen Sie im Dropdown-Menü **Effekt anwenden auf aus**, ob das Standbild auf das erste oder letzte Spielen des Zeitverschiebungs-Segments angewendet werden soll.*

Action-Kamera-Center-Einstellungen

Klicken Sie im Fenster Action-Kamera-Center auf , um das Einstellungsfenster zu öffnen. Zur Auswahl stehen die folgenden Optionen:

Audioeinstellung:

- **Audio entfernen:** Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie den Ton im gesamten Videoclip ausschalten möchten.
- **Audio behalten:** Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie den Ton im bearbeiteten Videoclip behalten möchten. Wählen Sie **Audio-Tonhöhe behalten (nur 0,5X bis 2X)**, wenn Sie die Geschwindigkeit des Videos verändern. Durch diese Auswahl wird der Ton so gedehnt, dass er der Länge des neuen Videos entspricht. Dabei wird das Warpen des Tons minimiert, wenn sich die Videogeschwindigkeit ändert.

Interpolationseinstellung:

- **Interpolierte Technologie anwenden, wenn verfügbar:** Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie die Geschwindigkeit des Video verringern. CyberLink ActionDirector verwendet Bild-Interpolationseinstellungen*, um einen moderneren und reibungslosen Zeitlupeneffekt zu erzeugen.



*Hinweis: * Optionale Funktion in CyberLink ActionDirector. In der Versionstabelle auf unserer Website finden Sie detaillierte Informationen zu den verschiedenen Versionen.*

Ändern des Inhalts des Action-Kamera-Centers

Wenn Sie Ihre Action-Effekte im Action-Kamera-Center erstellt und den fertigen Videoclip auf das Storyboard importiert haben, können Sie diese wie jeden anderen Videoclip auf dem Storyboard bearbeiten. Wenn Sie jedoch die Effekte noch weiter bearbeiten oder verfeinern möchten, können Sie dies, indem Sie das Action-Kamera-Center erneut aufrufen. Um erstellte Inhalte im Action-Kamera-Center zu ändern, klicken Sie auf das Storyboard und dann auf die Funktionsschaltfläche **Korrigieren** oder **Action-Effekt** über dem Storyboard.

Inhalte bearbeiten

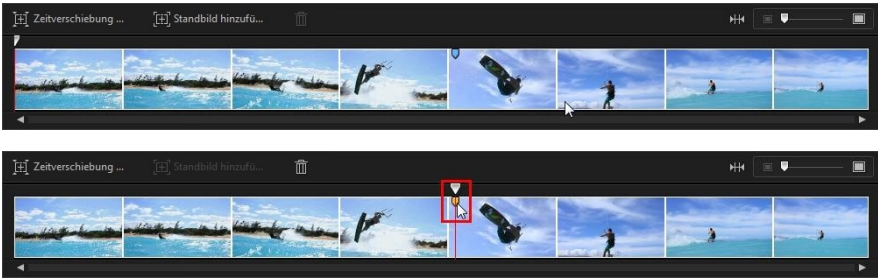
Wenn Sie das Action-Kamera-Center erneut aufrufen, können Sie alle Korrekturen, die Sie über die Registerkarte **Korrigieren** vorgenommen haben, noch verfeinern. Klicken Sie auf die Registerkarte **Action-Effekt**, um erstellte Effekte zu bearbeiten oder neue hinzuzufügen. Um eine erstellte Zeitverschiebung zu bearbeiten, wählen Sie diese auf der Video-Zeitachse aus.



Dann können Sie die Parameter nach Wunsch verändern.


Für Standbilder wählen Sie die Standbildanzeige und

Hinzufügen von Action-Effekten im Action-Kamera-Center



passen dann die Einstellungen der Standbilder nach Wunsch an.



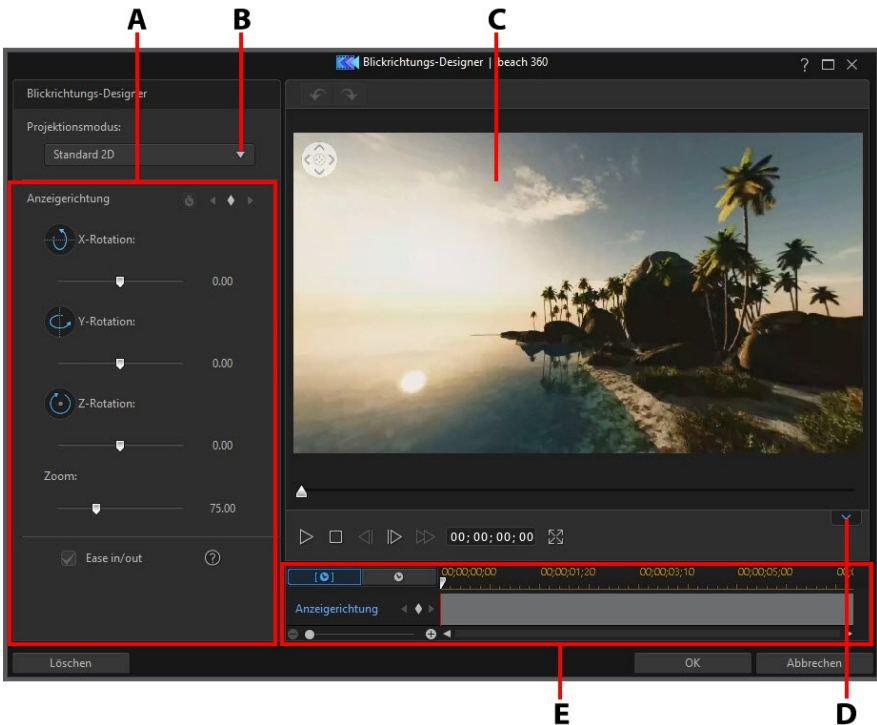
Hinweis: Wenn Sie eine Zeitverschiebung oder ein Standbild aus einem Videoclip entfernen möchten, wählen Sie diese/n auf der Zeitachse des Action-Kamera-Centers aus und klicken auf .

Klicken Sie danach auf **OK**, um die Änderungen zu speichern und den aktualisierten Inhalt in das Storyboard zu importieren.

Kapitel 9: Blickrichtungs-Designer

In Nicht-360-Projekten lässt Sie der Blickrichtungs-Designer die Anzeigerichtung in 360°-Videoclips zur Verwendung in herkömmlichen/standardmäßigen 2D-Videoproduktionen anpassen. Sie können ihn auch verwenden, um neue, einzigartige 360°-Videos zu erstellen, die wie ein Kugelpanorama (kleiner Planet) aussehen.

Wählen Sie dazu auf der Zeitachse einen 360°-Videoclip und anschließend **Blickrichtungs-Designer** aus.



A - Anzeigerichtung/Kugelpanoramaeigenschaften, B - Projektionsmodus auswählen, C - Vorschaufenster, D - Keyframe-Zeitachse ein-/ausblenden, E - Keyframe-Zeitachse


Weitere Informationen über die Verwendung dieser Blickrichtungs-Designer-Funktionen finden Sie unter Anpassen der Anzeigerichtung in 360°-Videoclips und Erstellen von Kugelpanoramavideos.

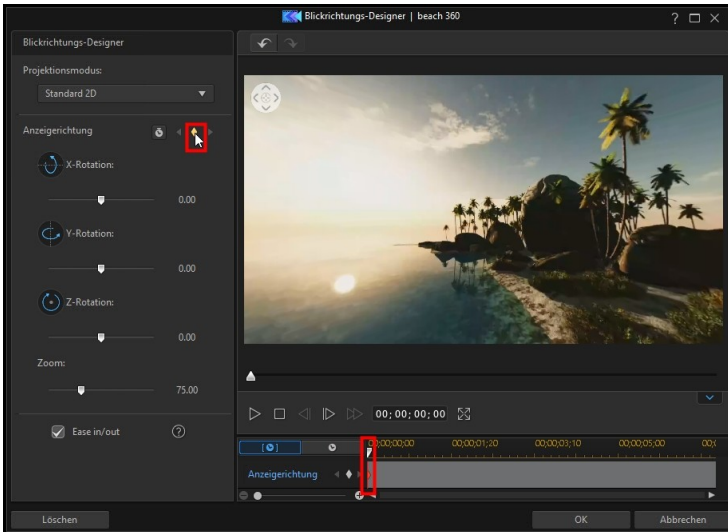
Nachdem Sie das Anpassen des Videos beendet haben, klicken Sie auf die Schaltfläche **OK**, um die Änderungen zu speichern und das herkömmliche Video zu erstellen. Ihre Änderungen werden auf den Videoclip angewendet und auf dem Storyboard aktualisiert.

Anpassen der Anzeigerichtung in 360°-Videoclips

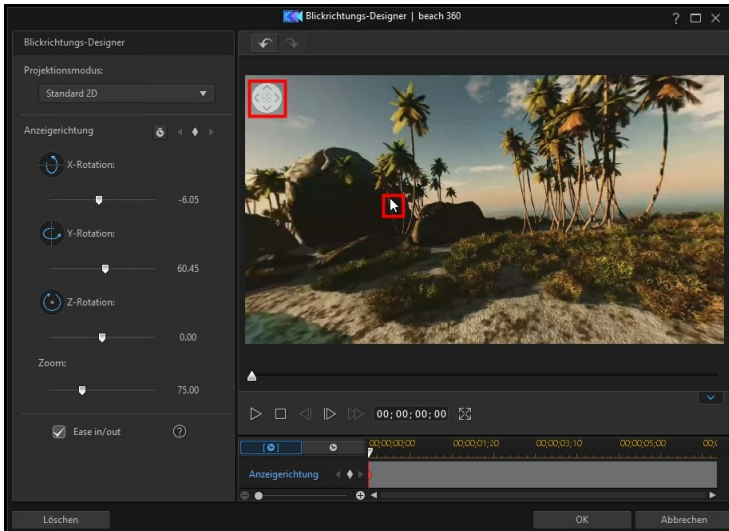
360°-Videos ermöglichen es dem Betrachter zu wählen, wo er während der Wiedergabe hinsieht. Beim Erstellen eines standardmäßigen 2D-/herkömmlichen Videos (kein 360-Projekt) mit 360°-Aufnahmen können Sie diese Anzeigerichtung in 360°-Videoclips mit Keyframes anpassen.

So passen Sie die Anzeigerichtung in einem 360°-Videoclip an:

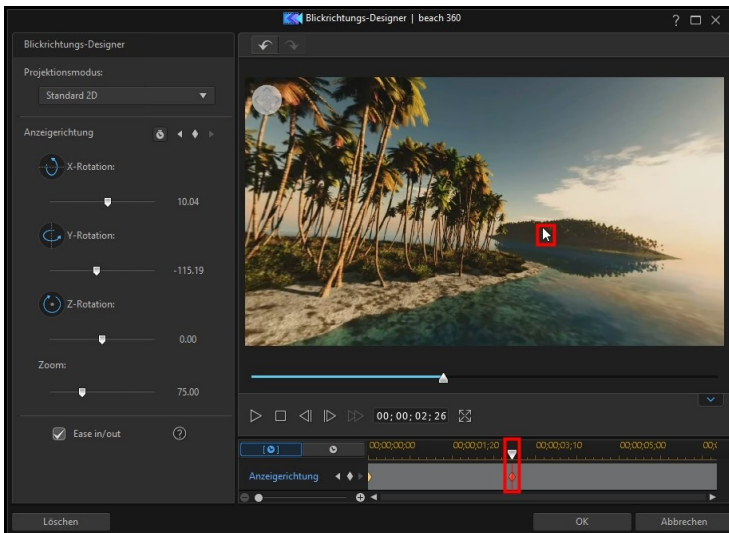
1. Wählen Sie einen 360°-Videoclip auf dem Storyboard und dann **Blickrichtungs-Designer** aus.
2. Stellen Sie im Dropdownmenü **Projektionsmodus** sicher, dass **Standard 2D** ausgewählt ist.
3. Klicken Sie auf , um einen Keyframe am Anfang des Videos hinzuzufügen.



4. Legen Sie bei Bedarf die Richtung fest, in die Ihre Kamera (der Blick des Publikums) zu Beginn zeigen soll. Dazu klicken und ziehen Sie mit Ihrer Maus im Vorschaufenster oder verwenden die Navigationsbedienelemente in der oberen linken Ecke des Vorschaufensters.

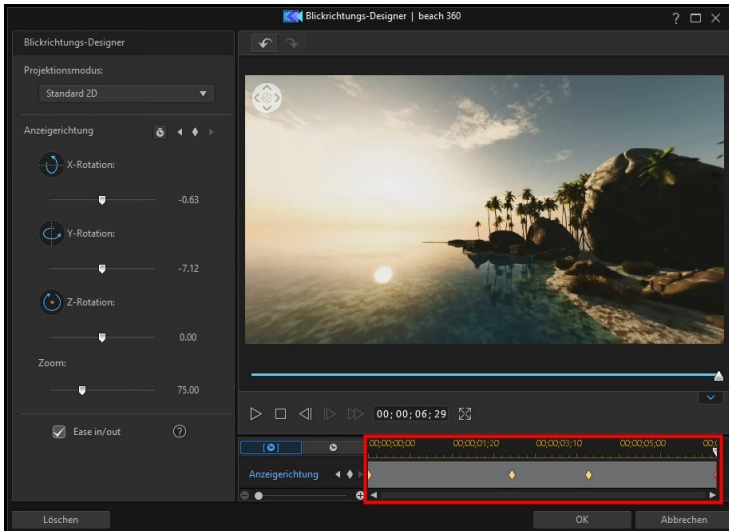


5. Verwenden Sie die Wiedergabe-Bedienelemente oder ziehen Sie den Zeitachsen-Schieberegler, an den Punkt im Video, an dem die Kamera eine unterschiedliche Anzeigerichtung haben sollen, und pausieren Sie dann das Video.
6. Legen Sie erneut die Anzeigerichtung fest, indem Sie im Vorschaufenster klicken und ziehen, verwenden Sie die Navigations-Bedienelemente und/oder den Schieberegler Vergrößern/Verkleinern. Dies fügt ein weiteres Keyframe zur Keyframe-Zeitachse für die Anzeigerichtung hinzu. Das Publikum hat diesen Blick an diesem Punkt in der Videowiedergabe.



Hinweis: Sie können bei Bedarf auch die Schieberegler **X-, Y-, Z-Rotation** und **Zoom** (oder das Scrollrad der Maus) verwenden, um die Ansicht am ersten oder einem beliebigen Keyframe anzupassen.

7. Wiederholen Sie die Schritte 5 und 6 und ändern Sie die Anzeigerichtung so oft wie gewünscht (oder stellen Sie alle Punkte (Keyframes) ein, an denen die Kamera zu bestimmten Zeiten im Videoclip gegenüber stehen soll).



8. Wenn Sie Fertig sind, verwenden Sie die Wiedergabe-Bedienelemente zur Vorschau des Videos. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und das aktualisierte Video dem Storyboard hinzuzufügen.



***Hinweis:** Wenn Sie das Video bearbeiten möchten, nachdem Sie den Blickrichtungs-Designer geschlossen haben, wählen Sie es einfach im Storyboard aus. Wählen Sie dann **Blickrichtungs-Designer** aus, um das Fenster erneut aufzurufen.*


Ease in/out


Durch Anpassen der Anzeigerichtung und der Schieberegler X-, Y- und Z-Rotation können Sie manuell Kamerabewegungen in Ihrem Video erstellen. Um die Anzeigerichtung/Kamerabewegung zu ändern, geben Sie die Stelle im Video an, an der die Kamera in eine bestimmte Richtung weist, indem Sie Keyframes hinzufügen. Um die Kamerabewegung zu erstellen, stellt CyberLink ActionDirector sicher, dass die Kamera an dem angegebenen Zeitpunkt im Video in die ausgewählte Richtung weist. Die Kamerabewegungen können dann jedoch ruckelig erscheinen. Damit die plötzlichen Kamerabewegungen weicher aussehen, stellen Sie sicher, dass die Option **Ease in/out** aktiviert ist.

Keyframes zum Ändern der Anzeigerichtung

Sie können die hinzugefügten Keyframes jederzeit ändern, indem Sie sie anklicken und die Anzeigerichtung/den Zoom ändern oder den Keyframe zu einer anderen Position auf der Keyframe-Zeitachse ziehen.



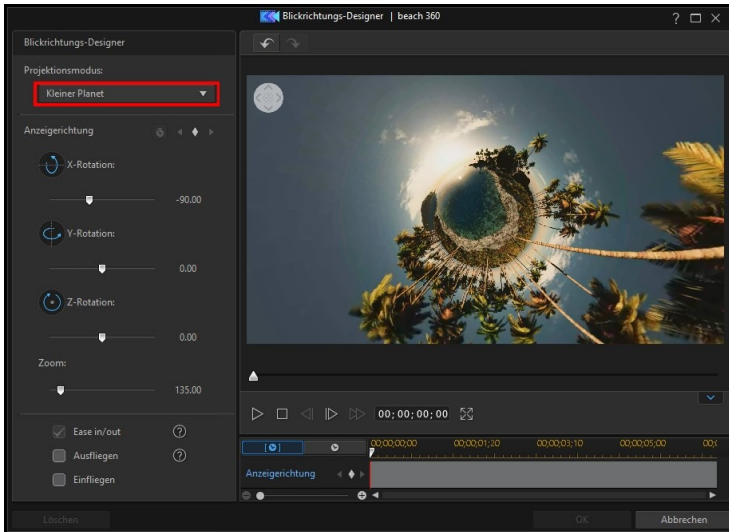
Hinweis: Wenn Sie die Keyframe-Zeitachse im Blickrichtungs-Designer nicht finden, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche  unter dem Vorschaufenster, um sie anzuzeigen.

Um einen Keyframe zu entfernen, wählen Sie den Keyframe auf der Zeitachse aus und klicken dann auf .

Erstellen von Kugelpanoramavideos

Sie können im Blickrichtungs-Designer mit 360°-Videoclips Kugelpanoramafenster erstellen. So erstellen Sie ein Kugelpanoramavideo:

1. Wählen Sie einen 360°-Videoclip auf dem Storyboard und dann **Blickrichtungs-Designer** aus.
2. Wählen Sie im Dropdownmenü **Projektionsmodus** die Option **Kugelpanorama** aus, um das Video zu ändern.



Anpassen der Optik Ihres Kugelpanoramavideos

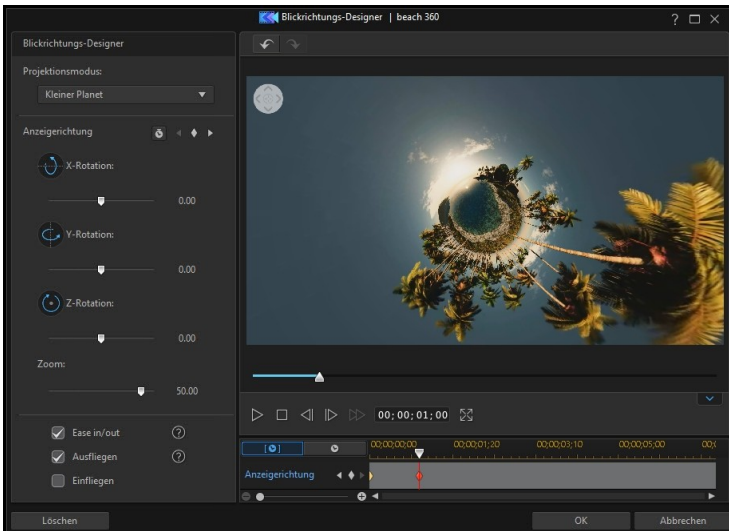
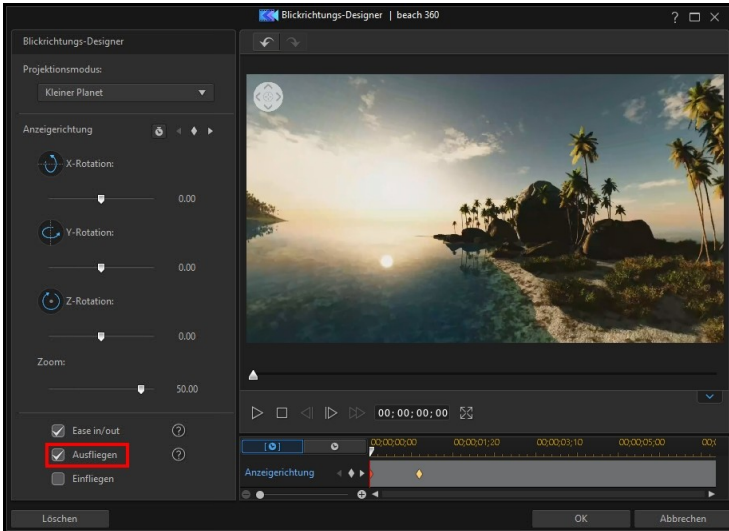
Wenn Sie ein Kugelpanoramavideo erstellen, verwenden Sie die Anzeigerichtung-Schieberegler, Ein-/Ausfliegen und Keyframes, um die Optik des fertigen Videos anzupassen.

Anzeigerichtung

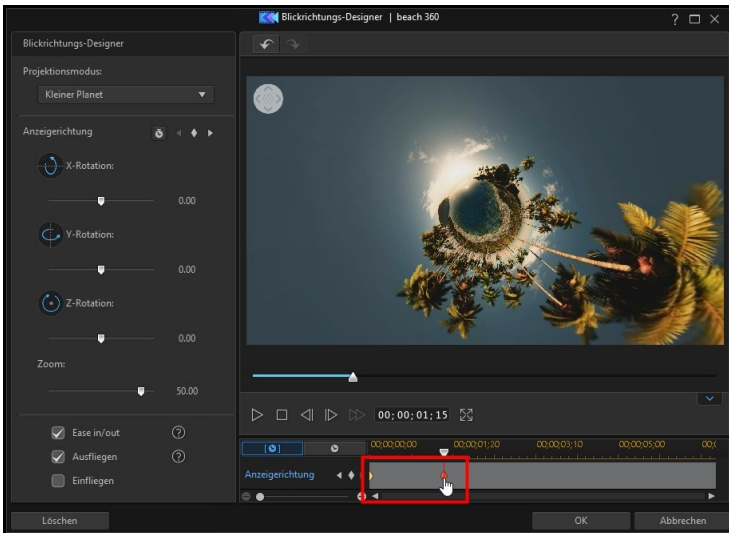
Verwenden Sie die Schieberegler X-, Y-, Z-Rotation und Keyframes, um die Optik des Kugelpanoramavideos anzupassen. Weitere Details über die Verwendung dieser Elemente zum Anpassen der Anzeigerichtung finden Sie unter Anpassen der Anzeigerichtung in 360°-Videoclips.

Ausfliegen

Wählen Sie die Option **Ausfliegen** aus, wenn das Video als reguläres Video beginnen und dann ausfliegen soll, um das Kugelpanorama zu zeigen.

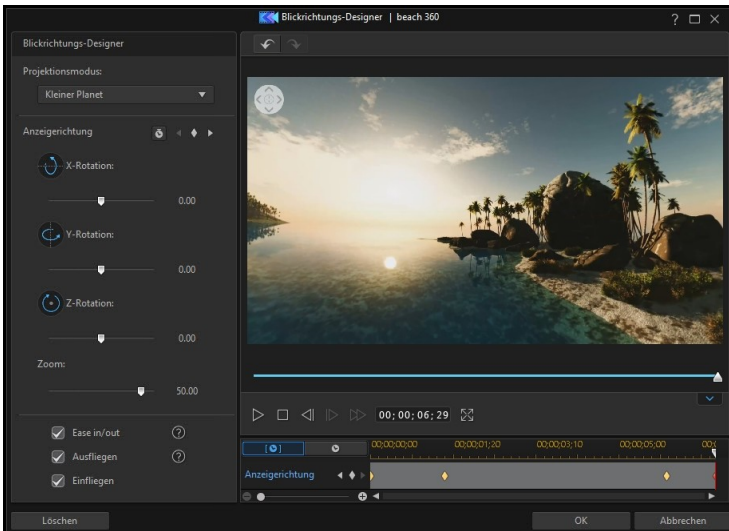
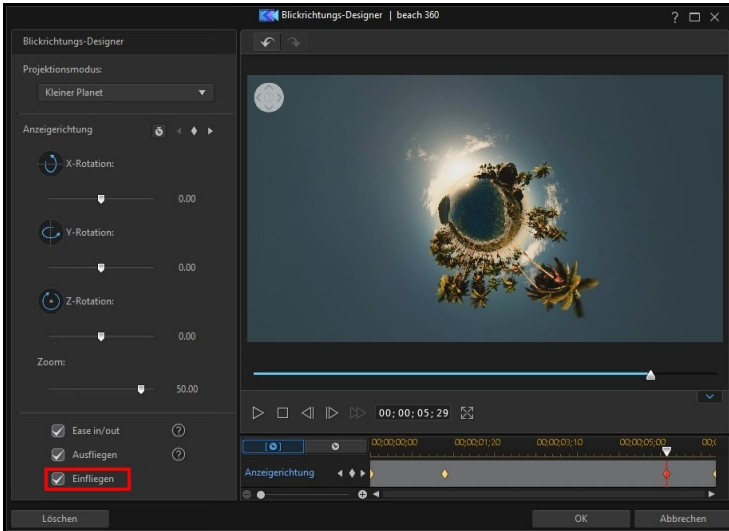


Sie können die Optik und den Zeitpunkt des Ausfliegens durch Anpassung der hinzugefügten Keyframes ändern.

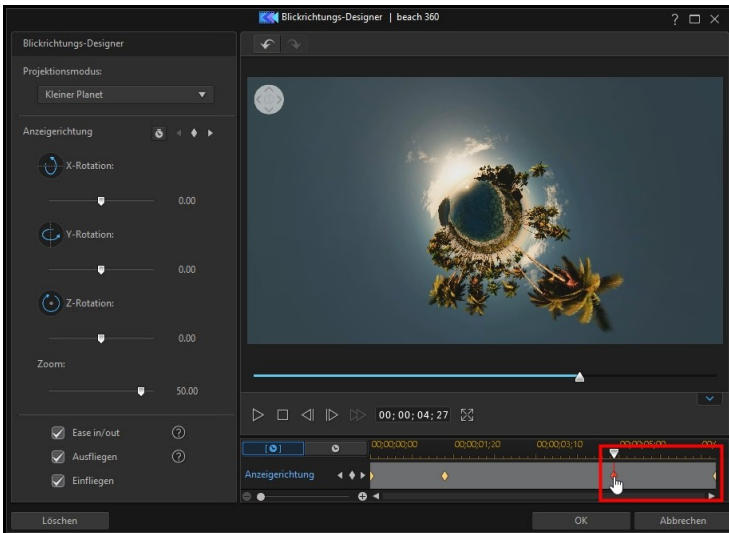


Einfliegen

Wählen Sie die Option **Einfliegen** aus, wenn das Video als reguläres Video durch Einfliegen auf das Kugelpanorama enden soll.



Sie können die Optik und den Zeitpunkt des Ausfliegens durch Anpassung der hinzugefügten Keyframes ändern.



Ease in/out


Durch Anpassen der Anzeigerichtung und Hinzufügen von Aus- oder Einfliegen können Bewegungen in Ihrem Video ruckelig erscheinen. Damit sie weicher aussehen, stellen Sie sicher, dass die Option **Ease in/out** aktiviert ist.

Kapitel 10:

Hinzufügen von Videoeffekten

Mithilfe flotter Videoeffekte können Sie Ihre Videoproduktion einzigartig machen. Videoeffekte können auf Videoclips und auf Bilder im Storyboard angewendet werden, auch bei der Bearbeitung von 360°-Videoprojekten.

Führen Sie folgende Schritte durch, um einen Videoeffekt zu einem Medienclip auf dem Storyboard hinzuzufügen:

1. Wählen Sie eine Videodatei oder ein Bild auf dem Storyboard aus.
2. Klicken Sie über dem Storyboard auf die Schaltfläche  über dem Storyboard, um den Effektebereich zu öffnen.
3. Wählen Sie den gewünschten Videoeffekt aus und klicken Sie darauf, um ihn sofort auf den ausgewählten Clip anzuwenden.



Hinweis: Der Effekt wird auf die gesamte Dauer des ausgewählten Clips angewendet. Wenn Sie ihn nur auf einen Teil anwenden möchten, können Sie den Clip teilen und den Effekt dann auf den gewünschten Teil anwenden. Weitere Informationen finden Sie unter Teilen eines Clips.

4. Nach den Anwendung können Sie ihn im Vorschaufenster anzeigen.




Hinweis: Unten links in der Miniaturansicht von Medienclips auf dem Storyboard, auf die ein Effekt angewendet wurde, wird das Symbol *i* angezeigt.



5. Um einen anderen Effekt auf diesen Clip anzuwenden, müssen Sie sich vergewissern, dass er noch ausgewählt ist, und dann auf den neuen Effekt klicken.



Hinweis: Auf jeden Medienclip auf dem Storyboard kann nur ein Videoeffekt angewendet werden.

6. Klicken Sie, wenn Sie den Videoeffekt hinzugefügt haben, auf , um den Effektebereich zu schließen.




***Hinweis:** Um einen angewendeten Effekt von einem Medienclip zu entfernen, müssen Sie den Effektebereich erneut öffnen, sicherstellen, dass der Clip ausgewählt ist, und dann oben links auf **Kein Effekt** klicken.*

Kapitel 11:

Hinzufügen von Titeffekten

Mithilfe von Titeffekten können Sie Text zu Ihrer Videoproduktion hinzufügen, wie etwa einen Vor- und einen Abspann. Sie fügen Titeffektvorlagen zum Storyboard in derselben Weise hinzu wie Medienclips und sie können im Titeldesigner angepasst werden.

Führen Sie die folgenden Schritte durch, um eine Titeffektvorlage zum Storyboard hinzuzufügen:

1. Klicken Sie über dem Storyboard auf die Schaltfläche  oder auf die Registerkarte **Titel**, um den Titelraum zu öffnen.
2. Durchsuchen Sie die verfügbaren Titeffektvorlagen. Sie können auf eine klicken, um sie im Vorschaufenster anzuzeigen.
3. Ziehen Sie die gewünschte Titeffektvorlage auf das Storyboard. Eine ausführlichere Anleitung finden Sie unter Hinzufügen von Videoclips und Bildern zum Storyboard, da der Vorgang derselbe ist.



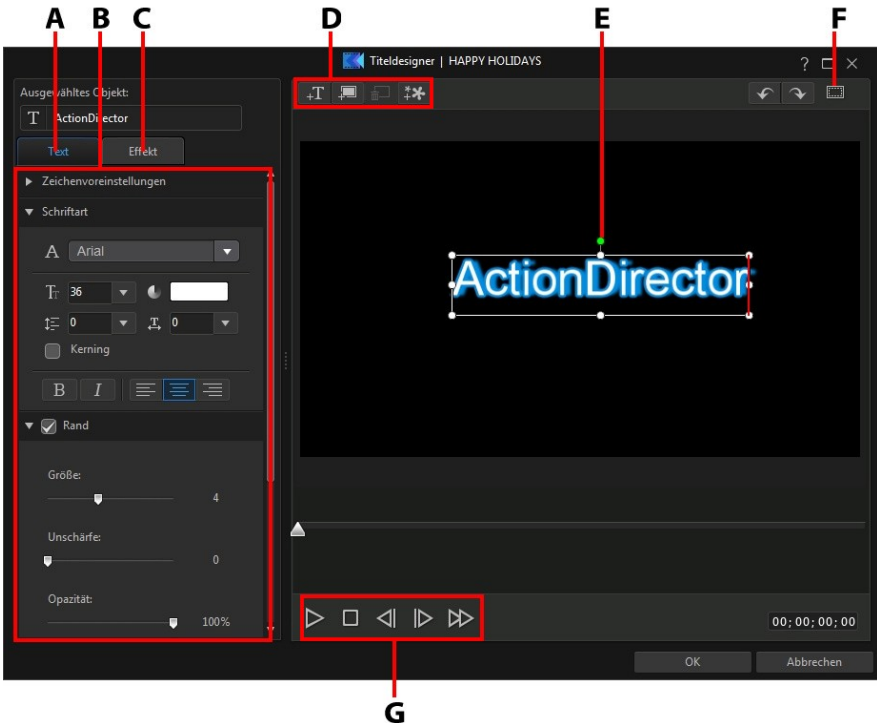
***Hinweis:** Der Text in der Titeffektvorlage kann weder auf dem Storyboard noch im Vorschaufenster hinzugefügt oder geändert werden. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Titeldesigner**, um den Text in der Vorlage zu bearbeiten.*

Wählen Sie, nachdem Sie die Titeffektvorlage zum Storyboard hinzugefügt haben, die Titeffektvorlage aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **Titeldesigner**, um sie im Titeldesigner zu bearbeiten. Siehe Ändern von Titeln im Titeldesigner für weitere Informationen. Für Informationen über die Einstellung der Zeitdauer, wie lange der Titeffekt in Ihrer Videoproduktion angezeigt wird, siehe Einstellen der Dauer eines Medienclips.

Ändern von Titeln im Titeldesigner

Im Titeldesigner können Sie die Titeffekte in Ihrem Projekt selbst definieren. Titeffekte enthalten Optionen für Zeichenvoreinstellungen, Animationen und Hintergrundoptionen, die Sie ganz nach Ihren Vorstellungen für das Video ändern können.

Um den Titeldesigner zu öffnen, wählen Sie einen Titeffekt auf dem Storyboard aus und klicken auf die Schaltfläche **Titeldesigner**.



A - Registerkarte "Texteigenschaften", B - Titeigenschaften, C - Registerkarte "Titelanimationseffekt", D - Text/Hintergründe einfügen, E - Titeltext, F - TV-sicherer Bereich/Rasterlinien, G - Player-Bedienelemente

Klicken Sie, nachdem Sie den Titeffekt im Titeldesigner geändert haben, auf **OK**, um das Fenster zu schließen und Ihre Änderungen in Ihrer Videoproduktion einzustellen.




Hinweis: Wenn Sie eine weitere Bearbeitung vornehmen möchten, nachdem Sie den Titeldesigner geschlossen haben, brauchen Sie lediglich den Titel erneut auf dem Storyboard auszuwählen und auf die Schaltfläche **Titeldesigner** zu klicken.

Hinzufügen von Text, Bildern und Hintergründen

Jede Titeffektvorlage kann ein oder mehrere Titeltextfelder enthalten. Sie kann auch Bilder und einen Hintergrund enthalten, auf dem der Text angezeigt wird.

Hinzufügen von Titeltext

Standardmäßig enthält der Titeldesigner ein Titeltextfeld, wenn er geöffnet wird. Um den Titeltext zu bearbeiten, klicken Sie einfach in das Feld, achten darauf, dass der Standardtext ausgewählt ist, und geben Ihren Text ein.


Sie können auch zusätzliche Titeltextfelder hinzufügen. Um neuen Titeltext hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche  und dann in das Vorschauenfenster, um das Titeltextfeld in der gewünschten Position hinzuzufügen. Tippen Sie den gewünschten Text in das neue Titeltextfeld.

Weitere Informationen über die benutzerdefinierte Anpassung der Standardtiteltexteigenschaften passend für den Titeleffekt, den Sie erstellen möchten, siehe Ändern von Titeltexteigenschaften.

Einsetzen von Hintergründen

Ihr Titeffekt kann einen Hintergrund enthalten, auf dem der Titeltext angezeigt wird.

So stellen Sie einen Hintergrund ein:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche .
2. Suchen und wählen Sie auf Ihrem Computer das gewünschte Bild, das Sie als Hintergrund verwenden möchten, und klicken Sie dann auf **Öffnen**.
3. Wählen Sie, wenn Sie dazu aufgefordert werden, die Einstellungen für die Anpassung des Hintergrundes aus, die Ihren Anforderungen am besten entsprechen.




Hinweis: Um das importierte Hintergrundbild zu entfernen, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche .

Hinzufügen von Bildern

Sie können eigene Bilder in Ihre Titeleffektvorlage einfügen.


So fügen Sie ein Bild hinzu:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche .
2. Suchen und wählen Sie auf Ihrem Computer das gewünschte Bild, das Sie hinzufügen möchten, und klicken Sie dann auf **Öffnen**.
3. Das hinzugefügte Bild kann dann wie ein Titel im Titeldesigner wie gewünscht platziert und in der Größe verändert werden.


Ändern von Titeleffektposition

Sie können die Position und Ausrichtung von Titeltext in einem Titeleffekt schnell und einfach ändern.



***Hinweis:** Klicken Sie auf , um den TV-sicheren Bereich und die Rasterlinien für die präzise Platzierung des Titeleffektes auf dem Hauptvideo zu verwenden. Wählen Sie **An Bezugslinien ausrichten**, damit der Titeleffekt auf die Rasterlinien, den TV-sicheren Bereich und die Abgrenzung des Videobereiches einschnappt.*

So ändern Sie den Text oder die Ausrichtung des Titels:

- Klicken Sie auf den Titeltext und ziehen Sie ihn an eine andere Position.
- Klicken Sie über dem Titeltext oder Bild auf  und ziehen Sie ihn bzw. es nach links oder rechts, um die Ausrichtung zu ändern.
- Ziehen Sie mit der Maus an einer Ecke oder Seite, um die Größe des Titeltextes zu ändern.

Ändern von Titeltexteigenschaften

Klicken Sie auf die Registerkarte **Text**, um die Eigenschaften des ausgewählten Titeltextes zu ändern.

Ändern von Texteeigenschaften


Klicken Sie auf die Registerkarte **Texteigenschaften**, um die Textgröße, den Textstil oder die Textfarbe zu ändern, um Ränder hinzuzufügen und vieles mehr.

Anwenden von Zeichenvoreinstellungen auf Titeltexte

Wählen Sie die Option **Zeichenvoreinstellungen**, um eine definierte Zeichenvoreinstellung auf einen Titeltext anzuwenden. Nach Anwendung einer definierten Zeichenvoreinstellung können Sie diese, falls gewünscht, mithilfe der anderen Eigenschaften auf der Registerkarte verfeinern.

Um eine Zeichenvoreinstellung auf einen Titeltext anzuwenden, versichern Sie sich, dass das Textfeld im Vorschauenster ausgewählt ist und klicken dann auf eine Zeichenvoreinstellung in der Liste.



*Hinweis: Sobald Sie mit dem Anpassen aller Texteeigenschaften fertig sind, klicken Sie auf , um diese Zeichenvoreinstellung unter den Favoriten zu speichern. Um eine gespeicherte Zeichenvoreinstellung zu suchen und zu verwenden, wählen Sie im Dropdown-Menü **Zeichentypen** die Option **Eigene Favoriten** aus.*

Anpassen der Schriftart

Wählen Sie die Option **Schriftart**, um die Schriftart und die Größe des ausgewählten Titeltexes einzustellen. Sie können außerdem die Schriftfarbe festlegen, den Text kursiv oder fett erscheinen lassen, den Zeilen- und Textabstand ändern und die Ausrichtung des Textes im Textfeld vorgeben.

Wenn die verwendete Schriftart dies unterstützt, können Sie das Kontrollkästchen **Kerning** markieren, um den Abstand zwischen den Buchstaben im Titeltext zu reduzieren.

Einen Rand anwenden

Wählen Sie die Option **Rand**, um einen Rand um den Titeffekt hinzuzufügen. Mit den verfügbaren Optionen können Sie die Größe des Randes sowie einen Opazitäts- oder Unschärfe-Effekt hinzufügen.

Bei der Anpassung der Randfarbe im Dropdown-Feld **Fülltyp** haben Sie folgende Möglichkeiten:

- **Einheitliche Farbe:** Wählen Sie diese Option, wenn der Rand eine einheitliche Farbe haben soll. Klicken Sie auf das farbige Quadrat, um die Farbpalette zu öffnen und die gewünschte Randfarbe auszuwählen.
- **2-Farbenverlauf:** Wählen Sie diese Option, wenn die Randfarbe von einer in eine andere Farbe verlaufen soll. Klicken Sie auf die farbigen Quadrate, um die Anfangs- und die Endfarbe festzulegen und stellen Sie dann mit dem Regler **Richtung des Farbverlaufs** die gewünschte Farbverlaufsrichtung ein.
- **4-Farbenverlauf:** Wählen Sie diese Option, wenn der Rand vierfarbig sein soll. Klicken Sie auf die farbigen Quadrate, um die vier Farben für die vier Ecken des Randes einzustellen.

Opazität

Wählen Sie diese Option aus, um mit dem **Opazität**-Schieberegler die Transparenz des ausgewählten Titeltexes einzustellen

Anwenden von Animationseffekten auf Titeltex

Klicken Sie auf die Registerkarte **Effekt**, um Animationen auf einen Titeltex anzuwenden, z. B. Texteinblendungen, Textbewegungen oder Wischen.

Um eine Animation auf den Text anzuwenden, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wählen Sie das Textobjekt, das Sie animieren möchten, im Vorschaufenster aus.
2. Wählen Sie die Option **Starteffekt** aus und dann eine Animation aus der Liste der verfügbaren Animationen.
3. Wählen Sie die Option **Endeffekt** aus und dann eine Animation aus der Liste der verfügbaren Animationen.

Kapitel 12:

Verwendung von Übergängen

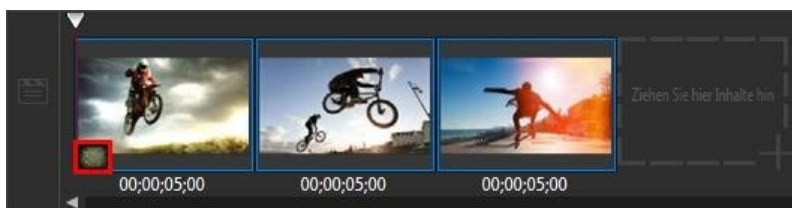
Klicken Sie auf die Registerkarte **Übergang**, um den Übergangsraum zu öffnen und auf eine Bibliothek mit Übergängen zuzugreifen, die Sie auf oder zwischen Bildern und Videoclips in Ihrer Videoproduktion anwenden können. Mit Übergängen legen Sie fest, wie Medien in Ihrem Projekt angezeigt und ausgeblendet werden und wie von einem Clip zum nächsten gewechselt wird.

Hinzufügen von Übergängen zu einem einzelnen Clip

Indem Sie einem einzelnen Clip eine Überleitung hinzufügen können Sie steuern, wie der Clip in Ihrer Produktion angezeigt und ausgeblendet wird.

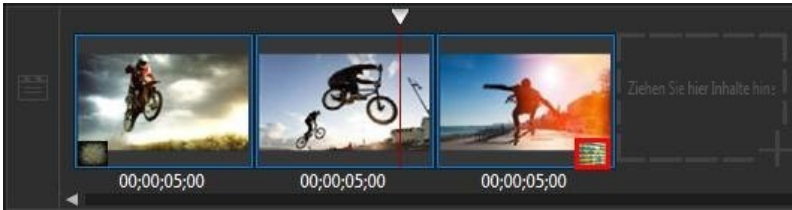
Um einen Übergang einem einzelnen Clip hinzuzufügen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf die Registerkarte **Übergänge**, um den Übergangsraum zu öffnen.
2. Wählen Sie einen Übergangseffekt aus und ziehen Sie ihn zum Anfang (Präfix-Übergang) des ersten Clips auf dem Storyboard.



Hinweis: Wenn Sie einen Übergang nur am Anfang eines Clips einfügen möchten, können Sie dies nur durch Hinzufügen zum ersten Clip auf dem Storyboard tun. Nachdem Sie ihn hinzugefügt haben, können Sie den Clip an eine andere Position auf dem Storyboard verschieben.

3. Wählen Sie einen Übergangseffekt aus und ziehen Sie ihn zum Ende (Postfix-Übergang) des letzten Clips auf dem Storyboard.



Hinweis: Wenn Sie einen Übergang nur am Ende eines Clips einfügen möchten, können Sie dies nur durch Hinzufügen zum letzten Clip auf dem Storyboard tun. Nachdem Sie ihn hinzugefügt haben, können Sie weitere Clips auf dem Storyboard hinzufügen.

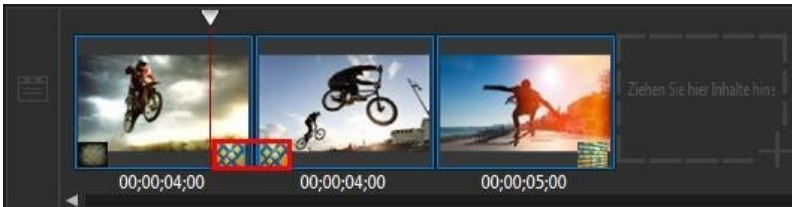
Um die Dauer des Übergangs zu ändern, klicken Sie über dem Storyboard auf die Schaltfläche **Dauer**. Wenn Sie den Übergang aus dem Clip entfernen möchten, klicken Sie einfach in der Miniaturansicht darauf und drücken anschließend die Taste „Löschen“ auf der Tastatur.

Hinzufügen von Übergängen zwischen zwei Clips

Sie können auch einen Übergang zwischen zwei Bildern und Videoclips auf dem Storyboard hinzufügen.

Um einen Übergang zwischen zwei Clips hinzuzufügen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Klicken Sie auf die Registerkarte **Übergänge**, um den Übergangsraum zu öffnen.
2. Wählen Sie einen Übergangseffekt aus und ziehen Sie ihn zwischen die beiden Clips auf dem Storyboard.






Um die Dauer des Übergangs zu ändern, klicken Sie über dem Storyboard auf die Schaltfläche **Dauer**. Wenn Sie den Übergang zwischen den Clips entfernen

möchten, klicken Sie einfach in der ersten Miniaturansicht darauf und drücken anschließend die Taste „Löschen“ auf der Tastatur.

Kapitel 13:

Hinzufügen von Hintergrundmusik

Sie können mühelos Hintergrundmusik zu Ihrer Videoproduktion hinzufügen. So fügen Sie Hintergrundmusik hinzu:

1. Klicken Sie rechts neben dem Storyboard auf die Schaltfläche **Musik**. Das Fenster „Hintergrundmusik hinzufügen“ wird geöffnet.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche .
3. Suchen Sie die Musik, die Sie hinzufügen möchten, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf **Öffnen**. Sie können diesen Schritt mehrere Male wiederholen oder mehr als eine Musikdatei auswählen, um weitere Musik hinzuzufügen.
4. Im Bereich **Audio zuschneiden** können Sie die Länge der als Hintergrundmusik hinzugefügten Musikdatei wie folgt kürzen:
 - Verwenden Sie die Player-Bedienelemente, um den gewünschten Anfangspunkt für die Musik zu finden und klicken Sie dann auf .
 - Verwenden Sie die Player-Bedienelemente, um den gewünschten Endpunkt für die Musik zu finden und klicken Sie dann auf .
 - Ziehen Sie die Marker auf der Musikzeitachse, um die gewünschten Anfangs- und Endzeiten manuell einzustellen.



5. Im Bereich "Audio mischen":
 - Ziehen Sie den Schieberegler nach links (zu **Hintergrundmusik**), um die Lautstärke der Musik in Ihrem Video zu erhöhen. Dabei wird gleichzeitig die Audiolautstärke in den Videoclips auf dem Storyboard verringert.
 - Ziehen Sie den Schieberegler nach rechts (zu **Video-Audio**), um die Audiolautstärke in den Videoclips auf dem Storyboard zu erhöhen. Dabei wird gleichzeitig die Lautstärke der hinzugefügten Hintergrundmusik verringert.

6. Wählen Sie die Option **Playbackschleife** aus, wenn die Musik während der gesamten Dauer des Videos wiedergegeben werden soll. Wenn die Musik beendet ist, wird sie von neuem abgespielt.
7. Wählen Sie die Option **Automatisch Ein-/Ausblenden** aus, damit die Hintergrundmusik während der Produktion allmählich ein- und ausgeblendet wird.
8. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und Hintergrundmusik zum Video hinzuzufügen.



***Hinweis:** Wenn Sie die Hintergrundmusik bearbeiten möchten, nachdem Sie das Fenster „Hintergrundmusik hinzufügen“ geschlossen haben, klicken Sie einfach erneut auf die Schaltfläche **Musik**.*

Kapitel 14:

Produzieren Ihres Projekts

Wenn Sie Ihre Videoproduktion erstellt haben und mit dem im Vorschaufenster angesehenen Ergebnis zufrieden sind, ist es an der Zeit, sie zu produzieren. Produzieren ist das Kompilieren (bzw. Rendern) der einzelnen Elemente, aus denen das Projekt besteht, zu einer Videodatei, die wiedergegeben werden kann.

Um mit der Produktion Ihres Projekts zu beginnen, klicken Sie unten rechts auf die Schaltfläche **Produzieren**. Das Dialogfeld „Produzieren“ enthält zwei Optionen:

- **Produzieren und Speichern:** Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie eine Videodatei auf der Festplatte Ihres Computers erstellen möchten. Ausführliche Informationen finden Sie unter Produzieren und Speichern in einer Videodatei.
- **Produzieren und Teilen:** Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie Ihre Videoproduktion rendern und dann zur Website sozialer Medien hochladen möchten, wie Facebook, YouTube oder Vimeo. Ausführliche Informationen finden Sie unter Produzieren und Freigeben auf Websites von Online-Medien.



***Hinweis:** Bevor Sie Ihr Projekt produzieren, können Sie auch auf **Zum Themen-Designer** klicken, um Ihre Videoproduktion mithilfe von Themenvorlagen stilistisch zu optimieren. CyberLink ActionDirector erstellt eine Render-Vorschau Ihrer abgeschlossenen Videoproduktion und importiert sie in den Themen-Designer. Ausführlichere Informationen finden Sie unter Verwendung des Themen-Designers.*

Verwendung von Intelligentem SVRT

Intelligentes SVRT (Smart Video Rendering Technology) ist eine geschützte Rendering-Technologie von CyberLink, die Sie bei der Ausgabe Ihrer Videoproduktionen unterstützt, indem sie Ihnen das zu verwendende Videoprofil vorschlägt.

Intelligent SVRT erkennt, welches Format die ursprünglichen Videoclips in Ihrem Projekt hatten, welche Teile eines Videoclips geändert wurden (und deshalb während der Produktion gerendert werden müssen) und welche Teile eines Filmclips nicht verändert wurden (und deshalb beim Rendering übersprungen werden können) und schlägt Ihnen das Videoprofil vor, das die bestmögliche Ausgabequalität erzielt und in der kürzesten Zeit produziert werden kann.

Klicken Sie zum Verwenden des intelligenten SVRT auf der Registerkarte **Datei** auf die Schaltfläche **Intelligentes SVRT**.

Im Dialogfeld "Intelligentes SVRT", das daraufhin angezeigt wird, hat CyberLink ActionDirector das Videoprofil, das es Ihnen für die Ausgabe Ihrer Videoproduktion vorschlägt, bereits ausgewählt. Dazu werden weitere Videoprofile angezeigt, die Sie ebenfalls benutzen können.

Wählen Sie ein Videoprofil einfach im Dialogfeld "Intelligentes SVRT" aus und klicken Sie auf **Übernehmen**. Das ausgewählte Videoprofil wird automatisch hervorgehoben und ausgewählt, wenn Sie mit der Produktion fortfahren. Das verwendete Videoprofil wird zudem im Dialog gespeichert und steht bei der Verwendung von Intelligentem SVRT immer zur Verfügung.

Produzieren und Speichern in einer Videodatei

Sie können Ihr Video produzieren und als Videodatei speichern, um es sich beispielsweise auf einem Computer oder einem Mobilgerät anzusehen.

Produzieren eines normalen HD-Videos

Sie können Ihre Videoproduktion als Videodatei ausgeben, die Sie dann auf einem Computer wiedergeben, auf eine Disc brennen oder zu einem tragbaren Gerät ausgeben können.



Hinweis: Wenn Sie nicht sicher sind, in welchem Videodateiformat Sie Ihre Produktion ausgeben sollten, klicken Sie auf **Intelligentes SVRT**, um sich helfen zu lassen. Für nähere Informationen zu dieser Funktion siehe *Verwendung von Intelligentem SVRT*.

Sie können ein Projekt in einem der folgenden Formate ausgeben:

- H.264 AVC (.MP4)
- Windows Media


So geben Sie Ihre Videoproduktion aus:

1. Wählen Sie ein Videodateiformat aus, indem Sie darauf klicken (**H.264 AVC (.MP4)** oder **Windows Media**).

2. Wählen Sie den **Profilname/Qualität**, den/die Sie für die Dateierstellung verwenden möchten. Mit dieser Auswahl bestimmen Sie die Videoauflösung, die Dateigröße und die Gesamtqualität der ausgegebenen Datei.



*Hinweis: Die Videodateiformate H.264 AVC und WMV unterstützen eine Auflösung von bis zu 4K (Ultra HD). Versichern Sie sich vor der Produktion, dass die gewünschte Videoauflösung im Dropdown-Feld **Profilname/Qualität** eingestellt ist.*

3. Überprüfen Sie die Produktionsdetails und ob die Datei in den gewünschten Ordner auf dem Computer ausgegeben wird. Klicken Sie auf , um einen anderen Ausgabeordner auszuwählen.
4. Wählen Sie bei Bedarf **Vorschau während Produktion aktivieren** aus, um Ihr Video während der Produktion in der Vorschau anzuzeigen. Allerdings verlängert sich bei Auswahl dieser Option die Produktion der Datei.
5. Klicken Sie auf **Starten**, um mit der Produktion der Datei zu beginnen.

Produzieren eines 360°-Videos

Sie können Ihr 360°-Video in einem der folgenden Formate ausgeben:


- H.264 AVC (.MP4)

So geben Sie Ihre Videoproduktion aus:

1. Wählen Sie ein Videodateiformat aus, indem Sie darauf klicken **H.264 AVC (.MP4)**.
2. Wählen Sie den **Profilname/Qualität**, den/die Sie für die Dateierstellung verwenden möchten. Mit dieser Auswahl bestimmen Sie die Videoauflösung, die Dateigröße und die Gesamtqualität der ausgegebenen Datei.



*Hinweis: Die Videodateiformate H.264 AVC unterstützen eine Auflösung von bis zu 4K (Ultra HD). Versichern Sie sich vor der Produktion, dass die gewünschte Videoauflösung im Dropdown-Feld **Profilname/Qualität** eingestellt ist.*

3. Überprüfen Sie die Produktionsdetails und ob die Datei in den gewünschten Ordner auf dem Computer ausgegeben wird. Klicken Sie auf , um einen anderen Ausgabeordner auszuwählen.
4. Wählen Sie bei Bedarf **Vorschau während Produktion aktivieren** aus, um Ihr Video während der Produktion in der Vorschau anzuzeigen. Allerdings verlängert sich bei Auswahl dieser Option die Produktion der Datei.



Hinweis: Eine 360-Videovorschau ist während der Produktion nicht verfügbar.

5. Klicken Sie auf **Starten**, um mit der Produktion der Datei zu beginnen.

Wiedergeben des 360°-Videos

Nach Abschluss der Produktion wird die 360°-Videodatei automatisch in Ihre Medienbibliothek importiert. Wählen Sie es zum Wiedergeben einfach in der Medienbibliothek aus und verwenden Sie dann die Wiedergabe- und die 360°-Bedienelemente. Weitere Informationen finden Sie unter Wiedergeben von 360°-Mediendateien.

360°-Videodateien können auch auf Ihrem kompatiblen Samsung-Gerät wiedergegeben werden, oder Sie können sie zu YouTube und Facebook hochladen und dort wiedergeben. Weitere Informationen finden Sie unter Hochladen eines 360°-Videos.

Hochladen von Videos zu Online-Mediensites

Auf die Registerkarte **Online** können Sie Ihre Videoproduktion zur Website von Online-Medien hochladen.

Hochladen eines normalen HD-Videos

Auf die Registerkarte **Online** können Sie Ihre Videoproduktion zur Website einer der folgenden Online-Medien hochladen:

- Facebook
- YouTube
- Dailymotion
- Vimeo
- Youku



*Hinweis: In bestimmten Versionen von ActionDirector können Sie Video mit bis zu 4K-Auflösung (Ultra HD) produzieren und auf soziale Websites hochladen. Versichern Sie sich vor der Produktion, dass die gewünschte Videoauflösung im Dropdown-Feld **Profilname/Qualität** eingestellt ist.*

Hochladen von Video nach Facebook

So laden Sie das Video auf Facebook® hoch:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Facebook**.
2. Wählen Sie die gewünschte Qualität des Videos in der Dropdownliste **Profiltyp** aus.
3. Geben Sie in den hierfür vorgesehenen Feldern einen **Titel** und eine **Beschreibung** für Ihr Video ein. Der von Ihnen eingegebene Text wird mit dem Video zu Facebook hochgeladen.
4. Wählen Sie bei Bedarf **Vorschau während Produktion aktivieren** aus, um Ihr Video während der Produktion in der Vorschau anzuzeigen. Allerdings verlängert sich bei Auswahl dieser Option die Produktion der Datei vor dem Hochladen.
5. Klicken Sie auf **Starten**, um zu beginnen.
6. Klicken Sie auf **Autorisieren**, und erteilen Sie ActionDirector die Berechtigung, Videos auf das Facebook-Konto hochzuladen, indem Sie den Schritten in den Facebook-Autorisierungsfenstern folgen.
7. ActionDirector produziert die Videodatei und lädt sie hoch. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **Schließen**, um zu dem Programm zurückzukehren.

Hochladen von Video auf YouTube

So laden Sie das Video auf YouTube hoch:



Hinweis: Wenn die Größe/Länge Ihres Videos den maximal zulässigen Wert überschreitet, teilt ActionDirector das Video in kleinere/kürzere Videos, lädt diese Videos hoch und erstellt dann eine Wiedergabeliste für Sie auf YouTube.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **YouTube- Videos**.
2. Wählen Sie die gewünschte Qualität des Videos in der Dropdownliste **Profiltyp** aus. Die ausgewählte Qualität führt dazu, dass die entsprechende

Qualitätsoption zur Verfügung steht, wenn das Video vollständig auf YouTube verarbeitet wurde.



Hinweis: Die auf YouTube verfügbare Qualitätsoption ist auch abhängig von der Qualität des ursprünglich aufgenommenen Videos und der Bandbreite des Benutzers, der das Video ansieht.

3. Geben Sie in den hierfür vorgesehenen Feldern einen **Titel** und eine **Beschreibung** für Ihr Video ein. Der von Ihnen eingegebene Text wird mit dem Video zu YouTube hochgeladen. Wählen Sie außerdem eine der **Videokategorien** aus und geben Sie einige **Tags** ein, mit denen Benutzer nach Ihrem Video suchen können.
4. Legen Sie fest, ob das Video nach dem Upload auf YouTube **Öffentlich** oder **Privat** sein soll.



*Hinweis: Melden Sie sich bei DirectorZone an und wählen Sie **Video in DirectorZone freigeben** aus, wenn Sie anderen zeigen möchten, wie Sie die Clips in der Videoproduktion angepasst haben. Sofern ausgewählt, wird Ihr hochgeladenes Video auch in DirectorZone angezeigt.*

5. Wählen Sie bei Bedarf **Vorschau während Produktion aktivieren** aus, um Ihr Video während der Produktion in der Vorschau anzuzeigen. Allerdings verlängert sich bei Auswahl dieser Option die Produktion der Datei vor dem Hochladen.
6. Klicken Sie auf **Starten**, um zu beginnen.
7. Klicken Sie auf **Autorisieren**, und erteilen Sie ActionDirector die Berechtigung, Videos auf das YouTube-Konto hochzuladen, in dem Sie den Schritten in den YouTube-Autorisierungsfenstern folgen.
8. ActionDirector produziert die Videodatei und lädt sie hoch. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **Schließen**, um zu dem Programm zurückzukehren.

Hochladen von Video auf Dailymotion

So laden Sie das Video auf Dailymotion hoch:



Hinweis: Wenn die Größe/Länge Ihres Videos den maximal zulässigen Wert überschreitet, teilt ActionDirector das Video in kleinere/kürzere Videos, lädt diese Videos hoch und erstellt dann eine Wiedergabeliste für Sie auf Dailymotion.

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Dailymotion**.

2. Wählen Sie die gewünschte Qualität des Videos in der Dropdownliste **Profiltyp** aus. Die ausgewählte Qualität führt dazu, dass die entsprechende Qualitätsoption zur Verfügung steht, wenn das Video vollständig auf Dailymotion verarbeitet wurde.



***Hinweis:** Die auf Dailymotion verfügbare Qualitätsoption ist auch abhängig von der Qualität des ursprünglich aufgenommenen Videos und der Bandbreite des Benutzers, der das Video ansieht.*

3. Geben Sie in den hierfür vorgesehenen Feldern einen **Titel** und eine **Beschreibung** für Ihr Video ein. Der von Ihnen eingegebene Text wird mit dem Video zu Dailymotion hochgeladen. Wählen Sie außerdem eine der **Videokategorien** aus und geben Sie einige **Tags** ein, mit denen Benutzer nach Ihrem Video suchen können.
4. Legen Sie fest, ob das Video nach dem Upload auf Dailymotion **Öffentlich** oder **Privat** sein soll.



***Hinweis:** Melden Sie sich bei DirectorZone an und wählen Sie **Video in DirectorZone freigeben** aus, wenn Sie anderen zeigen möchten, wie Sie die Clips in der Videoproduktion angepasst haben. Sofern ausgewählt, wird Ihr hochgeladenes Video auch in DirectorZone angezeigt.*

5. Wählen Sie bei Bedarf **Vorschau während Produktion aktivieren** aus, um Ihr Video während der Produktion in der Vorschau anzuzeigen. Allerdings verlängert sich bei Auswahl dieser Option die Produktion der Datei vor dem Hochladen.
6. Klicken Sie auf **Starten**, um zu beginnen.
7. Klicken Sie auf **Autorisieren** und erteilen Sie ActionDirector die Berechtigung, Videos zu Ihrem Dailymotion-Konto hochzuladen, indem Sie den Schritten in den Dailymotion-Autorisierungsfenstern folgen.
8. ActionDirector produziert die Videodatei und lädt sie hoch. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **Schließen**, um zu dem Programm zurückzukehren.

Hochladen von Video auf Vimeo

So laden Sie das Video auf Vimeo hoch:



***Hinweis:** Wenn die Größe/Länge Ihres Videos den maximal zulässigen Wert überschreitet, teilt ActionDirector das Video in kleinere/kürzere Videos, lädt diese hoch und erstellt dann eine Wiedergabeliste für Sie auf Vimeo.*

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Vimeo**.
2. Wählen Sie die gewünschte Qualität des Videos in der Dropdownliste **Profiltyp** aus. Die ausgewählte Qualität führt dazu, dass die entsprechende Qualitätsoption zur Verfügung steht, wenn das Video vollständig auf Vimeo verarbeitet wurde.



Hinweis: Die auf Vimeo verfügbare Qualitätsoption ist auch abhängig von der Qualität des ursprünglich aufgenommenen Videos und der Bandbreite des Benutzers, der das Video ansieht.

3. Geben Sie in den hierfür vorgesehenen Feldern einen **Titel** und eine **Beschreibung** für Ihr Video ein. Der von Ihnen eingegebene Text wird mit dem Video auf Vimeo hochgeladen. Geben Sie außerdem einige **Schlüsselworttags** ein, nach denen Benutzer suchen können, um Ihr Video auffindig zu machen.
4. Legen Sie fest, ob das Video nach dem Upload auf Vimeo **Öffentlich** oder **Privat** sein soll.



*Hinweis: Melden Sie sich bei DirectorZone an und wählen Sie **Video in DirectorZone freigeben** aus, wenn Sie anderen zeigen möchten, wie Sie die Clips in der Videoproduktion angepasst haben. Sofern ausgewählt, wird Ihr hochgeladenes Video auch in DirectorZone angezeigt.*

5. Wählen Sie bei Bedarf **Vorschau während Produktion aktivieren** aus, um Ihr Video während der Produktion in der Vorschau anzuzeigen. Allerdings verlängert sich bei Auswahl dieser Option die Produktion der Datei vor dem Hochladen.
6. Klicken Sie auf **Starten**, um zu beginnen.
7. Klicken Sie auf **Autorisieren** und erteilen Sie ActionDirector die Berechtigung, Videos zu Ihrem Vimeo-Konto hochzuladen, indem Sie den Schritten in den Vimeo-Autorisierungsfenstern folgen.
8. ActionDirector produziert die Videodatei und lädt sie hoch. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **Schließen**, um zu dem Programm zurückzukehren.

Videos zu Youku hochladen

So laden Sie das Video auf Youku hoch:



***Hinweis:** Wenn die Größe/Länge Ihres Videos den maximal zulässigen Wert überschreitet, teilt ActionDirector das Video in kleinere/kürzere Videos, lädt diese Videos hoch und erstellt dann eine Wiedergabeliste für Sie auf Youku.*

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Youku**.
2. Wählen Sie die gewünschte Qualität des Videos in der Dropdownliste **Profiltyp** aus. Die ausgewählte Qualität führt dazu, dass die entsprechende Qualitätsoption zur Verfügung steht, wenn das Video vollständig auf Youku verarbeitet wurde.



***Hinweis:** Die auf Youku verfügbare Qualitätsoption ist auch abhängig von der Qualität des ursprünglich aufgenommenen Videos und der Bandbreite des Benutzers, der das Video ansieht.*

3. Geben Sie in den hierfür vorgesehenen Feldern einen **Titel** und eine **Beschreibung** für Ihr Video ein. Der von Ihnen eingegebene Text wird mit dem Video zu Youku hochgeladen. Wählen Sie außerdem eine der **Videokategorien** aus und geben Sie einige **Tags** ein, mit denen Benutzer nach Ihrem Video suchen können.
4. Legen Sie fest, ob das Video nach dem Upload auf Dailymotion **Öffentlich** oder **Privat** sein soll.



***Hinweis:** Melden Sie sich bei DirectorZone an und wählen Sie **Video in DirectorZone freigeben** aus, wenn Sie anderen zeigen möchten, wie Sie die Clips in der Videoproduktion angepasst haben. Sofern ausgewählt, wird Ihr hochgeladenes Video auch in DirectorZone angezeigt.*

5. Wählen Sie bei Bedarf **Vorschau während Produktion aktivieren** aus, um Ihr Video während der Produktion in der Vorschau anzuzeigen. Allerdings verlängert sich bei Auswahl dieser Option die Produktion der Datei vor dem Hochladen.
6. Klicken Sie auf **Starten**, um zu beginnen.
7. Klicken Sie auf **Autorisieren** und erteilen Sie ActionDirector die Berechtigung, Videos zu Ihrem Youku-Konto hochzuladen, indem Sie den Schritten in den Youku-Autorisierungsfenstern folgen.
8. ActionDirector produziert die Videodatei und lädt sie hoch. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **Schließen**, um zu dem Programm zurückzukehren.

Hochladen eines 360°-Videos

Auf der Registerkarte **Online** können Sie Ihr 360°-Video zu Facebook oder YouTube hochladen. Nach dem Hochladen können Sie in das Fenster des Facebook-/YouTube-Players klicken und ziehen, oder beliebige verfügbare 360-Bedienelemente verwenden, um das ganze 360°-Video zu drehen und anzuzeigen.



***Hinweis:** In bestimmten Versionen von ActionDirector können Sie Video mit bis zu 4K-Auflösung (Ultra HD) produzieren und auf soziale Websites hochladen. Versichern Sie sich vor der Produktion, dass die gewünschte Videoauflösung im Dropdown-Feld **Profilname/Qualität** eingestellt ist.*

Hochladen von 360°-Video zu Facebook

So laden Sie Ihr 360°-Video zu Facebook® hoch:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Facebook**.
2. Wählen Sie die gewünschte Qualität des Videos in der Dropdownliste **Profiltyp** aus.
3. Geben Sie in den hierfür vorgesehenen Feldern einen **Titel** und eine **Beschreibung** für Ihr Video ein. Der von Ihnen eingegebene Text wird mit dem Video zu Facebook hochgeladen.
4. Wählen Sie bei Bedarf **Vorschau während Produktion aktivieren** aus, um Ihr Video während der Produktion in der Vorschau anzuzeigen. Allerdings verlängert sich bei Auswahl dieser Option die Produktion der Datei vor dem Hochladen.
5. Klicken Sie auf **Starten**, um zu beginnen.
6. Klicken Sie auf **Autorisieren**, und erteilen Sie ActionDirector die Berechtigung, Videos auf das Facebook-Konto hochzuladen, indem Sie den Schritten in den Facebook-Autorisierungsfenstern folgen.
7. ActionDirector produziert die Videodatei und lädt sie hoch. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **Schließen**, um zu dem Programm zurückzukehren.

Hochladen von 360°-Videos zu YouTube

So laden Sie Ihr 360°-Video zu YouTube hoch:



***Hinweis:** Wenn die Größe/Länge Ihres Videos den maximal zulässigen Wert überschreitet, teilt ActionDirector das Video in kleinere/kürzere Videos, lädt diese Videos hoch und erstellt dann eine Wiedergabeliste für Sie auf YouTube.*

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **YouTube- Videos**.
2. Wählen Sie die gewünschte Qualität des Videos in der Dropdownliste **Profiltyp** aus. Die ausgewählte Qualität führt dazu, dass die entsprechende Qualitätsoption zur Verfügung steht, wenn das Video vollständig auf YouTube verarbeitet wurde.



***Hinweis:** Die auf YouTube verfügbare Qualitätsoption ist auch abhängig von der Qualität des ursprünglich aufgenommenen Videos und der Bandbreite des Benutzers, der das Video ansieht.*

3. Geben Sie in den hierfür vorgesehenen Feldern einen **Titel** und eine **Beschreibung** für Ihr Video ein. Der von Ihnen eingegebene Text wird mit dem Video zu YouTube hochgeladen. Wählen Sie außerdem eine der **Videokategorien** aus und geben Sie einige **Tags** ein, mit denen Benutzer nach Ihrem Video suchen können.
4. Legen Sie fest, ob das Video nach dem Upload auf YouTube **Öffentlich** oder **Privat** sein soll.



***Hinweis:** Melden Sie sich bei DirectorZone an und wählen Sie **Video in DirectorZone freigeben** aus, wenn Sie anderen zeigen möchten, wie Sie die Clips in der Videoproduktion angepasst haben. Sofern ausgewählt, wird Ihr hochgeladenes Video auch in DirectorZone angezeigt.*

5. Wählen Sie bei Bedarf **Vorschau während Produktion aktivieren** aus, um Ihr Video während der Produktion in der Vorschau anzuzeigen. Allerdings verlängert sich bei Auswahl dieser Option die Produktion der Datei vor dem Hochladen.
6. Klicken Sie auf **Starten**, um zu beginnen.
7. Klicken Sie auf **Autorisieren**, und erteilen Sie ActionDirector die Berechtigung, Videos auf das YouTube-Konto hochzuladen, in dem Sie den Schritten in den YouTube-Autorisierungsfenstern folgen.
8. ActionDirector produziert die Videodatei und lädt sie hoch. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf **Schließen**, um zu dem Programm zurückzukehren.

Kapitel 15:

Verwendung des Themen-Designers

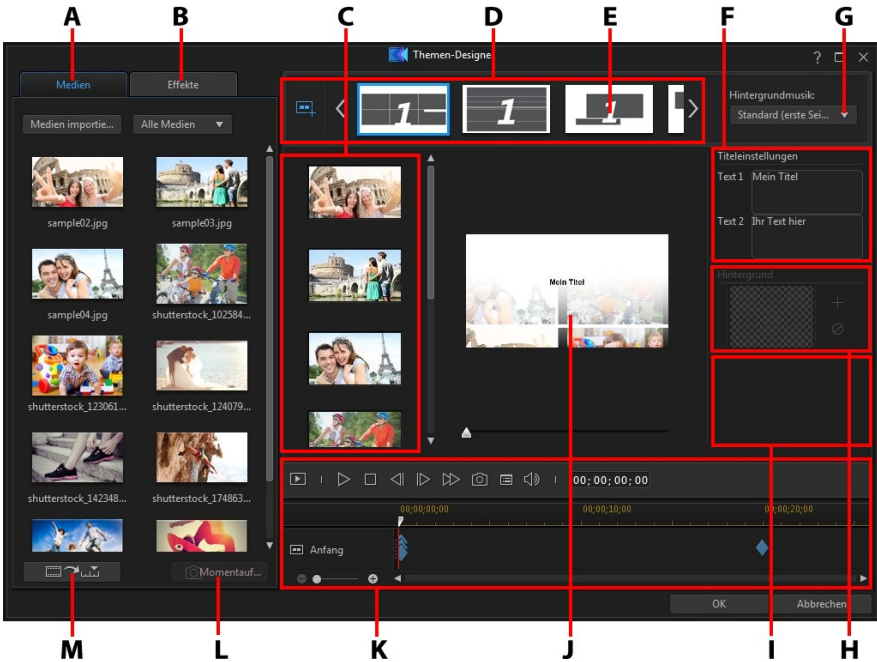
Mit dem Themen-Designer können Sie Ihre Videoproduktion mithilfe frei definierbarer Themenvorlagen Stil und Professionalität verleihen. Ein Thema kann aus einer oder mehreren Themenvorlagen bestehen, oder aus einzelnen Sequenzen verschiedener Themenvorlagen.



Hinweis: Diese Funktion ist beim Bearbeiten eines 360°-Videoprojekts nicht verfügbar.

Wenn Sie die Themenvorlage anpassen, können Sie jetzt auch vollständig anpassen, wie Ihr Medium angezeigt wird. Das verleiht Ihnen mehr kreative Kontrolle über Ihr fertiges Video.

Zum Öffnen des Themen-Designers klicken Sie im Startfenster von ActionDirector auf **Themen-Designer** oder im Dialogfeld "Produzieren" auf **Zum Themen-Designer**.



A - Registerkarte Medien, B - Registerkarte Effekte, C - Sequenz-Inhaltebereich, D - Bereich Hinzugefügte Sequenzen, E - Ausgewählte Sequenz, F - Titleinstellungen, G - Themen-Hintergrundmusik, H - Sequenz-Hintergrundbild, I - Übergangseinstellungen, J - Vorschaufenster, K - Vorschau-Steuerungen, L - Momentaufnahme von Video machen, M - Mediaplätze automatisch füllen

Übersicht

Themen, die Sie im Themen-Designer bearbeiten, bestehen aus Themenvorlagen und Ihren Mediendateien. Ihre Mediendateien können aus Folgendem bestehen:

- Bilder und Videoclips, die Sie in den Themen-Designer importieren
- Render-Vorschau der im Storyboard-Fenster erstellten Videoproduktion
- Alle im Medienraum im Storyboard-Fenster vorhandenen Bilder und Videoclips

- Im Themen-Designer aus Momentaufnahmen erstellte Bilder Weitere Informationen finden Sie unter Momentaufnahmen von Videos machen.

Was sind Themenvorlagen?

Themenvorlagen werden verwendet, um eine Videoproduktion mit einem speziellen Thementyp oder Stil zu erstellen. Sie können von der DirectorZone heruntergeladen werden. Themenvorlagen bestehen aus einer Reihe von Sequenzen. Jede dieser Sequenzen enthält Elemente, von denen einige angepasst werden können, andere jedoch nicht.

Zu den anpassbaren Elementen gehören Text und Medien (Bilder, Videos und Hintergrundmusik), die Sie jeder Sequenz hinzufügen. Sie können Effekte für diese Medien hinzufügen und festlegen, wie und wann diese angezeigt werden. Sie können jedoch das Hintergrundbild für einige Sequenzen auswählen und den Übergang zwischen den einzelnen Sequenzen in den Vorlagen mit dem Namen „mit Übergängen“ festlegen. Nicht anpassbare Elemente beinhalten alle Animationen, die in den Sequenzen enthalten sind.

Wenn Sie eine Themenvorlage wählen, die im Themen-Designer verwendet werden soll, können Sie auf Wunsch eine oder mehrere Themenvorlagen hinzufügen und so eine originellere Produktion erstellen. Sie können sogar nur einige der Sequenzen in einer Themenvorlage auswählen oder die verwendeten Sequenzen mischen und anpassen.

Es gibt drei Sequenztypen: Eröffnungs-, Mittel- und Schließsequenzen. Eröffnungs- und Schließsequenzen enthalten üblicherweise Test, während die Elemente in den Mittelsequenzen eher zufällig sind.

Importieren von Mediendateien in den Themen-Designer

Da es zwei Möglichkeiten gibt, den Themen-Designer in CyberLink ActionDirector zu öffnen, ist das erste Importieren von Mediendateien von dem von Ihnen gewählten Weg abhängig. Wenn Sie den Themen-Designer vom Storyboard-Fenster aus geöffnet haben, führt CyberLink ActionDirector folgende Schritte durch:

- Erstellung einer Render-Vorschau der Videoproduktion und Importieren der Produktion in den Themen-Designer
- Importieren aller Videodateien und Bilder im Medienraum - unabhängig davon, ob sie bei der Produktion verwendet wurden - in den Themen-Designer



Hinweis: Nachdem die Render-Vorschau und die Mediendateien in den Themen-Designer importiert wurden, wird das Fenster "Themenvorlagen/Sequenzen hinzufügen" geöffnet. Weitere Informationen zu den nächsten Schritten finden Sie unter Themenvorlagen/Sequenzen hinzufügen.

Wenn Sie den Themen-Designer vom Startfenster aus öffnen, wird ein Importfenster zum Importieren Ihrer Mediendateien angezeigt.

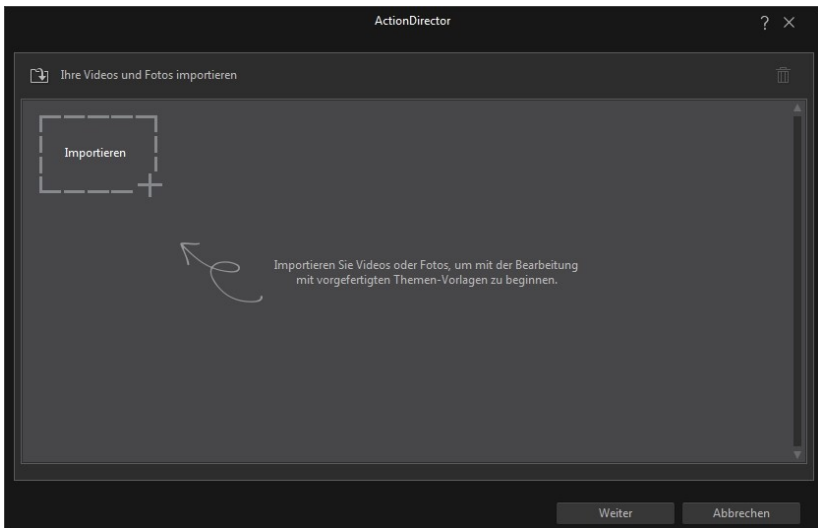


Hinweis: Wie Sie weitere Mediendateien in den Themen-Designer importieren, nachdem Sie ihn geöffnet haben, können Sie unter Importieren weiterer Mediendateien nachlesen.

Importieren von Mediendateien

Wenn Sie im Startfenster von ActionDirector **Themen-Designer** auswählen, importieren Sie Ihre Mediendateien wie nachstehend beschrieben.

1. Nachdem Sie **Themen-Designer** ausgewählt haben, wird das Fenster zum Importieren von Medien angezeigt.



2. Klicken Sie auf and wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:



*Hinweis: Sie können auch auf das Symbol **Importieren** klicken, wenn Sie Mediendateien einzeln importieren möchten.*

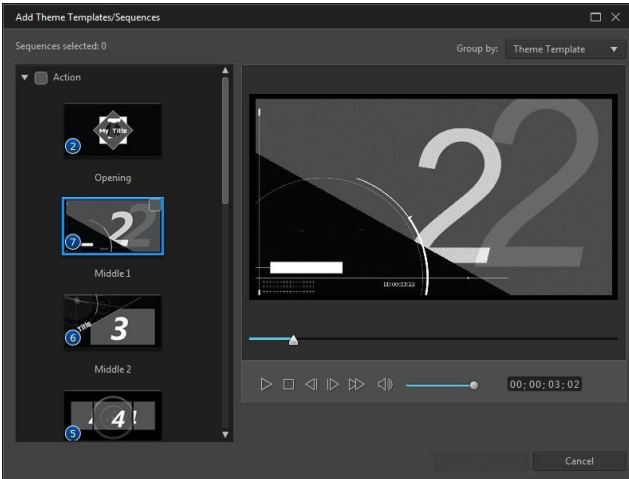
- **Mediendateien importieren:** Importieren einzelner Mediendateien.
 - **Medienordner importieren:** Importieren Sie den kompletten Inhalt eines Ordners mit den Mediendateien, die Sie verwenden möchten.
3. Gehen Sie zu den zu importierenden Mediendateien, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf **Öffnen**.
 4. Klicken Sie auf **Weiter**, um die Mediendateien in den Themen-Designer zu importieren und das Fenster „Themenvorlagen/Sequenzen hinzufügen“ zu öffnen. Weitere Informationen zu den nächsten Schritten finden Sie unter Themenvorlagen/Sequenzen hinzufügen.

Hinzufügen von Themenvorlagen/Sequenzen

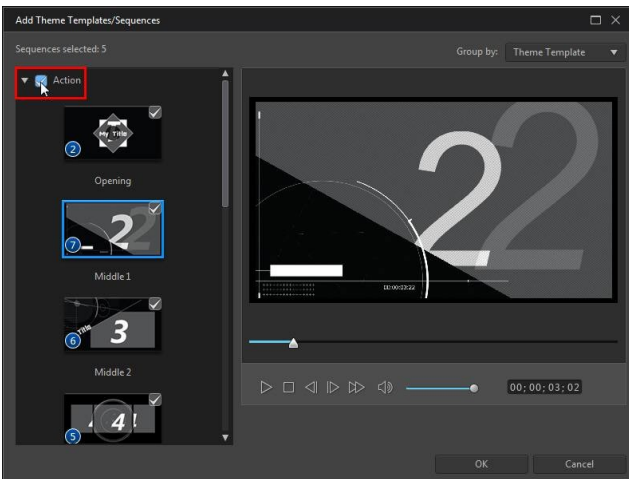
Im Themen-Designer können Sie eine oder mehrere Vorlagen oder auch nur bestimmte ausgewählte Sequenzen verwenden, um Ihr Video zu erstellen.

Wenn Sie den Themen-Designer zum ersten Mal aufrufen, werden Sie aufgefordert, eine Themenvorlage auszuwählen.

Verwendung des Themen-Designers

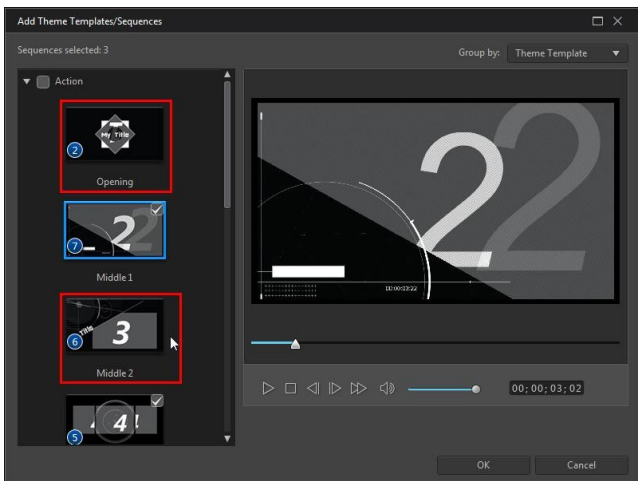


Um eine Themenvorlage hinzuzufügen, wählen Sie diese einfach in dem Fenster aus, und alle zugehörigen Sequenzen werden hinzugefügt.

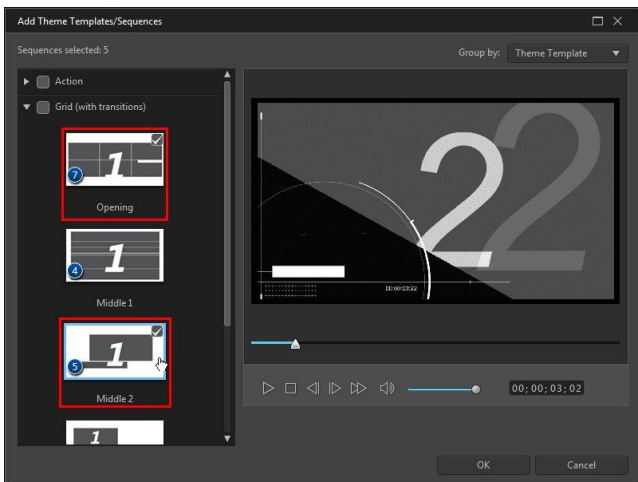


Hinweis: Sie können eine Vorschau der Themenvorlage im Vorschaufenster anzeigen, indem Sie die Themenvorlage auswählen und dann die verfügbaren Wiedergabesteuerungen verwenden.

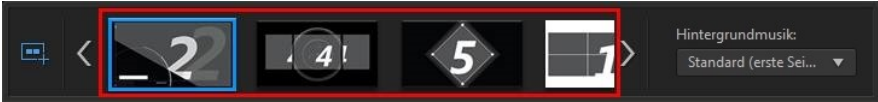
Wenn Sie nicht alle Sequenzen der Themenvorlage verwenden möchten, deaktivieren Sie einfach die Sequenzen, die Sie nicht verwenden möchten.



Sie können auch Sequenzen aus einer anderen Themenvorlage wählen und sie in Ihr Video einfügen. Der Themen-Designer speichert die Reihenfolge Ihrer Auswahl.



Klicken Sie auf **OK**, wenn Sie alle Sequenzen ausgewählt haben. Sie werden dann in den Bereich hinzugefügte Sequenzen im Themen-Designer geladen.



Wenn Sie weitere Sequenzen hinzufügen möchten, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche. Sie können die Sequenzen ziehen und ablegen, um sie neu anzuordnen, oder darauf rechtsklicken, um die ausgewählten Sequenzen zu entfernen.



Hinzufügen von Medienclips

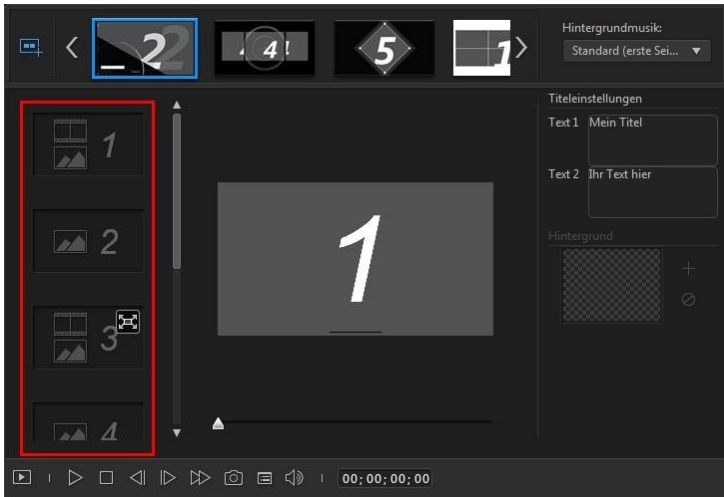
Sobald Sie die Themenvorlagen (und ihre Sequenzen) ausgewählt haben, die Sie verwenden möchten, können Sie Ihre Bilder und Videodateien hinzufügen.



Hinweis: Die Anzahl der Mediendateien, die Sie einer Sequenz hinzufügen können, ist abhängig vom Design.

Um Medien in ausgewählte Sequenzen hinzuzufügen, gehen Sie wie folgt vor:

1. Im Bereich hinzugefügte Sequenzen wählen Sie die einzelnen Sequenzen, denen Sie Medien hinzufügen möchten. Beachten Sie die Anzahl an Medienplätzen, die im Inhaltsbereich der Sequenz verfügbar sind. Die Anzahl an verfügbaren Plätzen variiert von Sequenz zu Sequenz.



Hinweis: Bei einigen der Medienplätze in Sequenzen können Sie sowohl Bilder als auch Videos hinzufügen, bei anderen nur einen Medientyp.

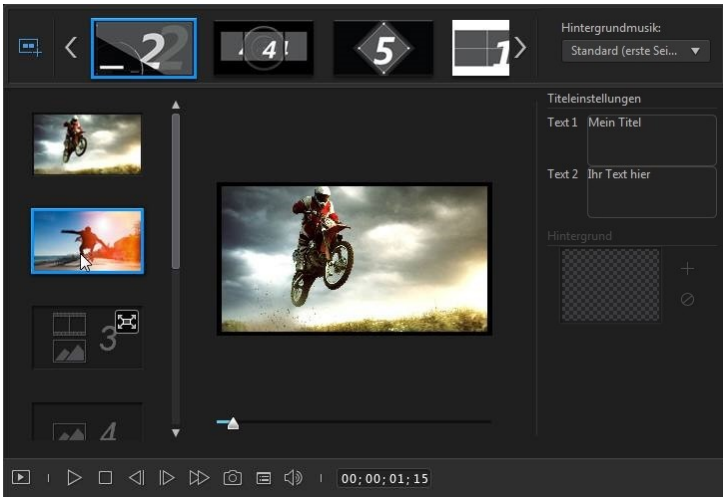
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **Medien** und ziehen Sie die Medien, die Sie in der Sequenz haben möchten, auf den gewünschten Platz.



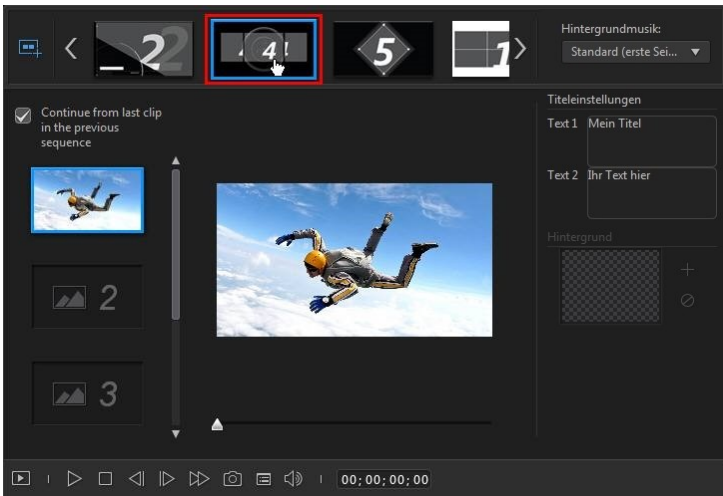
*Hinweis: Die Medien, die auf der Registerkarte Medien verfügbar sind, sind die Videos und Bilder, die Sie in die Medienraumbibliothek importiert haben. Klicken Sie auf **Medien importieren**, um Medien von der Festplatte Ihres Computers zu importieren.*

3. Setzen Sie diesen Vorgang fort, bis alle Medienplätze verwendet wurden.

Verwendung des Themen-Designers



4. Wählen Sie die nächste Sequenz aus und wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, bis alle Medienplätze gefüllt sind.






*Hinweis: Wenn Sie möchten, dass eine Mediendatei von einer Sequenz in der nächsten fortgesetzt wird, achten Sie bitte darauf, dass die Option **Mit dem letzten Clip der vorherigen Sequenz fortfahren** ausgewählt ist. Der erste Medienplatz wird automatisch mit dem Inhalt des letzten Medienplatzes der vorigen Sequenz gefüllt. Heben Sie die Markierung für diese Option auf, wenn Sie möchten, dass in der nächsten Sequenz ein neues Medium angezeigt wird.*

5. Wählen Sie weiter alle Sequenzen in Ihrem Video aus, bis alle Medienplätze und Sequenzen Medien enthalten.



*Hinweis: Wenn Sie Medien hinzufügen, können Sie auch auf die Schaltfläche  klicken, um alle leeren Medienplätze in den Sequenzen automatisch zu füllen. Wählen Sie **Automatisches Füllen durch Bibliothekauftrag**, um nach dem Erstellungsdatum zu füllen, wie es in der Medienraumbibliothek erscheint. Wählen Sie **Automatisches Einfüllen durch Videos**, wenn Sie erst die Videoclips hinzufügen möchten.*

Importieren weiterer Mediendateien

Nachdem Sie den Themen-Designer geöffnet haben, haben Sie zwei Möglichkeiten, weitere Mediendateien in das Fenster zu importieren.




- Klicken Sie zum Importieren weiterer Videodateien und Bilder auf Ihrer Festplatte auf die Schaltfläche **Medien importieren**.
- Um Momentaufnahmen von Videos im Themen-Designer zu machen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Momentaufnahme**. Weitere Informationen finden Sie unter Aufzeichnen von Momentaufnahmen von Videos.

Aufzeichnen von Momentaufnahmen von Videos

Sie können eine Momentaufnahme von einem angehaltenen Video machen und das Bild zur Verwendung in Ihrer Videoproduktion in den Themen-Designer importieren.

So machen Sie eine Momentaufnahme:

1. Wählen Sie im Hauptfenster des Themen-Designers die zu verwendende Videodatei aus und klicken Sie auf die Schaltfläche **Momentaufnahme**.

- Suchen Sie im Fenster „Momentaufnahme“ mithilfe der Wiedergabeschaltflächen das Videobild, von dem Sie eine Momentaufnahme machen möchten. Halten Sie das Video an und suchen Sie mit den Schaltflächen  und  das Bild, das Sie erfassen möchten.
- Klicken Sie auf . Das Bild der Momentaufnahme wird erfasst.
- Wiederholen Sie die Schritte, um so viele Momentaufnahmen vom Video zu machen, wie sie möchten.
- Klicken Sie auf **OK**, um das Fenster „Momentaufnahme“ zu schließen und die erfassten Bilder in den Themen-Designer zu importieren.

Bearbeiten von Medienclips


Es stehen für die Medienclips, die Sie verwenden möchten, im Themen-Designer mehrere Optionen zur Verfügung.



***Hinweis:** Die Bearbeitungsoptionen im Themen-Designer sind beschränkt auf das Kürzen von Videos, die Bilddauer und das Hinzufügen von Effekten. Wenn Sie komplexere Bearbeitungen an Ihren Medienclips durchführen müssen, ist es ratsam, diese vor dem Importieren der Clips in den Themen-Designer vorzunehmen. Unter Bearbeitung von Medien finden Sie erweiterte Bearbeitungsoptionen.*


Zuschneiden von Videoclips

Sie können Videoclips im Themen-Designer kürzen. Um einen Videoclip zu kürzen, rechtsklicken Sie im Themen-Designer darauf und wählen dann **Zuschneiden**.

Oder Sie fahren mit der Maus über den Videoclip und klicken auf  auf seiner Miniaturansicht. Unter Zuschneiden von Videoclips finden Sie detaillierte Informationen zum Zuschneiden von Videoclips.


Stummschaltung von Medienclips

Einige Themenvorlagen und Sequenzen enthalten Hintergrundmusik, die in Ihrem Video verwendet wird. Deshalb möchten Sie möglicherweise das Audio in importierten Videoclips stummschalten¹, damit es die Hintergrundmusik nicht stört.


Um das Audio in einem Videoclip stummzuschalten, fahren Sie mit Ihrer Maus über den Videoclip und klicken dann bei seiner Miniaturansicht auf .



Bilddauer modifizieren

Um die Dauer zu verändern, die ein Bildclip in Ihrem fertigen Video angezeigt wird, gehen Sie wie folgt vor:

1. Rechtsklicken Sie im Themen-Designer darauf und wählen Sie **Dauer einstellen**. Oder Sie fahren mit der Maus über den Bildclip und klicken bei seiner Miniaturansicht auf .
2. Im Fenster Dauereinstellungen geben Sie die Dauer ein, für die der Clip in Ihrem Projekt angezeigt werden soll. Sie können die Dauer auf die Anzahl der Bilder beschränken.
3. Klicken Sie auf **OK**.

Anwenden des Zooms auf Ihre Medienclips

Bei einigen Medienplätzen in Sequenzen können Sie für einen hinzugefügten Medienclip den Zoom verwenden. Wenn ein Zoom verfügbar ist, wird das Symbol  in der oberen rechten Ecke angezeigt.

Um einen Zoom auf einen Medienclip anzuwenden, klicken Sie auf das Symbol . Klicken Sie auf , um ihn bei Bedarf zu entfernen.

Hinzufügen von Videoeffekten zu Clips

Im Themen-Designer können Sie Ihren Bildern und Videoclips spezielle Effekte hinzufügen. Jeder Spezialeffekt verfügt über besondere Attribute, die Sie selbst definieren können, um den gewünschten Eindruck in Ihrer Videoproduktion zu erzeugen.

So fügen Sie einem Clip einen Videoeffekt hinzu:

1. Klicken Sie auf die Registerkarte **Effekte**.

2. Wählen Sie einen Effekt aus und ziehen Sie ihn auf den Clip.
3. Rechtsklicken Sie bei Bedarf auf den Clip und wählen Sie **Effekteinstellungen modifizieren**. Verwenden Sie die verfügbaren Schieberegler und Optionen, um die Videoeffekte nach Wunsch anzupassen. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern.

Unter Hinzufügen von Videoeffekten finden Sie weitere Informationen zu Videoeffekten.

Bearbeiten von Hintergrundmusik

Sie können die Musik, die in Ihrem Video verwendet wird, anpassen. Um die Hintergrundmusik zu bearbeiten, wählen Sie eine der folgenden Optionen im Dropdown-Menü **Hintergrundmusik**:

- **Standard (erste Seite)**: Wählen Sie diese Option, um die Hintergrundmusik zu verwenden, die standardmäßig in Themenvorlagen enthalten ist.



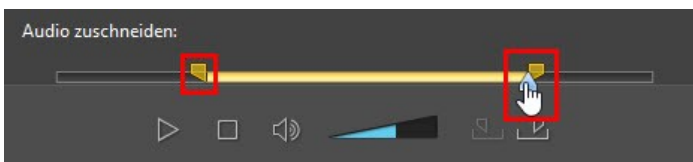
Hinweis: Wenn Sie Sequenzen aus mehr als einer Themenvorlage wählen, verwendet der Themen-Designer die Hintergrundmusik, die für die erste Sequenz im Video benutzt wurde.

- **Importiert**: Wählen Sie diese Option, wenn Sie Ihre eigene Hintergrundmusik von der Festplatte Ihres Computers importieren 'möchten Wählen Sie die Musik aus, die Sie verwenden möchten, und klicken Sie dann auf **OK**, um sie als verwendete Musik einzustellen.
- **Keine Musik**: Wählen Sie diese Option', wenn Sie keine Hintergrundmusik in Ihrem Video haben möchten.

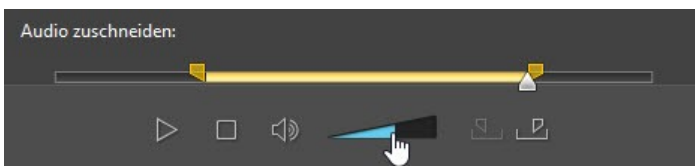
Hintergrundmusik-Voreinstellungen

Sie können die Musik, die Sie in Ihrem Video verwenden, kürzen oder Ein- und Ausblendungen hinzufügen. Dazu wählen Sie im Dropdown-Menü **Hintergrundmusik** die Option **Voreinstellungen**. Ändern Sie die Musikvoreinstellungen wie folgt:

- Kürzen Sie die Hintergrundmusik bei Bedarf mit den Player-Bedienelementen und den Anfangs-/Endmarkierungsanzeigen.



- Passen Sie bei Bedarf die Lautstärke der verwendeten Musik mit der verfügbaren Lautstärkeregelung an.

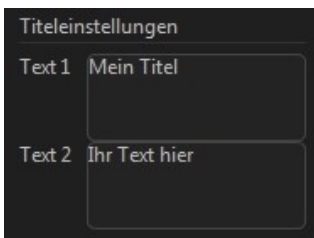


- Verwenden Sie bei Bedarf den Schieberegler, um den Audiopegel zu mischen und die Hintergrundmusik oder den Videoton in Ihrer Produktion in den Vordergrund zu bringen.

Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern.

Bearbeiten von Titeltext

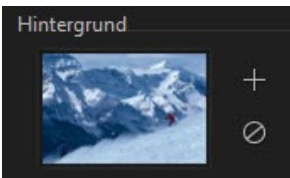
Einige Sequenzen enthalten Titeltext, den Sie bearbeiten können. Wenn Sie bei einer Sequenz den Titeltext bearbeiten können, sind die Textfelder unter **Titelinstellungen** aktiviert, wenn die Sequenz ausgewählt wurde.





Um den Titeltext zu bearbeiten, geben Sie einfach den Text, den Sie verwenden möchten, im entsprechenden Feld ein. Wenn Sie den 'ausgewählten Sequenzen kein Text angezeigt werden soll, lassen Sie die Textfelder einfach leer.

Ersetzen von Hintergrundbildern

Bei einigen Sequenzen können Sie das Hintergrundbild ersetzen. Im Bereich **Hintergrund** wird eine Miniaturansicht des Hintergrundbildes angezeigt, wenn die Sequenz einen austauschbaren Hintergrund besitzt.



Klicken Sie auf,  um das Hintergrundbild durch ein Bild von der Festplatte Ihres Computers zu ersetzen. Klicken Sie auf , wenn Sie das Hintergrundbild aus der Sequenz entfernen möchten.

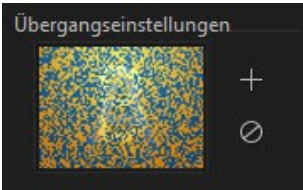
Hinzufügen von Übergängen zwischen Sequenzen



Wenn Sie ein Video ansehen, das mit dem Themen-Designer erstellt wurde, werden Sie feststellen, dass es Übergänge zwischen den Sequenzen in einer Themenvorlage gibt. Diese Übergänge sind editierbar in Themenvorlagen mit dem Namen „mit Übergängen“. Die Übergänge können auch zwischen Sequenzen hinzugefügt werden, wenn Sie Sequenzen aus unterschiedlichen Themenvorlagen verwenden.



***Hinweis:** In Themenvorlagen, die nicht den Namen „mit Übergängen“ tragen, sind die Übergänge zwischen den Sequenzen nicht editierbar. Diese Themenvorlagen verwenden Ihre Medien, um Übergänge zwischen den Sequenzen zu erstellen.*

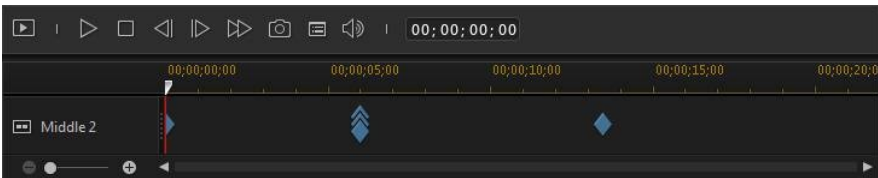
Wenn das Hinzufügen eines Übergangs bei einer Sequenz verfügbar ist, wird der Bereich **Übergangseinstellungen** angezeigt, wenn die Sequenz ausgewählt wurde.







Klicken Sie auf , um einen Übergang vor der ausgewählten Sequenz einzufügen. Klicken Sie auf , wenn Sie einen ausgewählten Übergang aus der Sequenz entfernen möchten. Unter Verwenden von Übergängen finden Sie weitere Informationen zu Übergängen.

Anzeigen der Vorschau und Speichern

Wenn Sie Ihr Video im Themen-Designer erstellen, können Sie eine Vorschau Ihrer Kreation ansehen, indem Sie die verfügbaren Vorschau-Steuerungen verwenden.



Klicken Sie auf , um eine Vorschau des gesamten Videos anzuzeigen, oder auf , um nur eine Vorschau der ausgewählten Sequenz anzuzeigen. Klicken Sie auf , um die Auflösung der Vorschau zu ändern, oder auf , um einen Schnappschuss Ihres Videos zu erstellen.


Die Keyframe-Anzeigen auf der Vorschau-Zeitachse zeigen an, wo sich die Mediendateien in der Sequenz befinden. Fahren Sie mit Ihrer Maus über einen Keyframe, um die Clip-Informationen anzuzeigen.

Klicken Sie, wenn Sie sich Ihren Film in der Vorschau angesehen haben und mit den Ergebnissen zufrieden sind, auf **OK**. Der Themen-Designer wird geschlossen und das Fenster „Produzieren“ wird geöffnet, in dem Sie folgende Schritte durchführen können:

- Auf der Registerkarte **Datei** können Sie Ihre Produktion rendern und eine Videodatei auf der Festplatte Ihres Computers erstellen. Ausführliche Informationen finden Sie unter Produzieren und Speichern in einer Videodatei.
- Auf der Registerkarte **Online** können Sie Ihre Videoproduktion rendern und dann zur Website sozialer Medien wie Facebook, YouTube oder Vimeo hochladen. Ausführliche Informationen finden Sie unter Produzieren und Freigeben auf Websites von Online-Medien.

Kapitel 16:

ActionDirector-Voreinstellungen

Um die Voreinstellungen in CyberLink ActionDirector festzulegen, klicken Sie einfach auf die Schaltfläche .

Allgemeine Voreinstellungen

Im Fenster Voreinstellungen wählen Sie die Registerkarte **Allgemein**. Zur Auswahl stehen die folgenden Optionen:

Anwendung:

- **Maximale Korrekturschritte, die rückgängig gemacht werden können:** Geben Sie eine Anzahl (zwischen 0 und 100) von Korrekturschritten (STRG+Z) ein, die Sie bei Ihrer Arbeit an der Videoproduktion verfügbar machen möchten. Wenn Sie eine größere Anzahl einstellen, werden höhere Anforderungen an Ihren Prozessor gestellt.
- **Konflikte mit Seitenverhältnissen immer melden:** Wählen Sie diese Option aus, um eine Warnmeldung zu aktivieren, wenn Sie einen Videoclip zum Storyboard hinzuzufügen, dessen Seitenverhältnis mit dem des Projektes in Konflikt steht.
- **Schattendateien (Proxydateien) bei hochauflösenden Videos aktivieren:** Wählen Sie diese Option aus, um die Bearbeitung von hochauflösendem und 4K-Video zu beschleunigen, indem Sie zulassen, dass CyberLink ActionDirector kleinere Proxydateien mit niedrigerer Auflösung erstellt, die während des Bearbeitungsprozesses verwendet werden. Nach der Aktivierung wählen Sie die Auflösung der Schattendatei im Dropdownmenü **Auflösung der Schattendatei** aus.



***Hinweis:** Die Aktivierung von Schattendateien wird beim Bearbeiten großer, hochauflösender Videos auf einigen Computern empfohlen. Beachten Sie, dass die Aktivierung von Schattendateien keine Auswirkung auf die Auflösung Ihres fertigen, produzierten Videos hat, aber einige Computerressourcen während der Erstellung der Datei verbraucht.*

Internet:

- **Automatisch nach Software-Updates suchen:** Wählen Sie diese Option aus, damit das Programm regelmäßig automatisch nach Aktualisierungen oder neuen Versionen von ActionDirector sucht.

Sprache:

- **Standard-Systemsprache verwenden (wenn unterstützt):** Wählen Sie diese Option, damit als Sprache die gleiche Sprache wie für das Betriebssystem verwendet wird. Diese Funktion ist nur verfügbar, wenn die Sprache Ihres Betriebssystems eine der unterstützten benutzerdefinierten Sprachen ist.
- **Benutzerdefiniert:** Wählen Sie diese Option und danach die Sprache, die Sie verwenden möchten, in der Dropdown-Liste aus.

DirectorZone-Voreinstellungen

Wählen Sie im Fenster "Voreinstellungen" die Registerkarte **DirectorZone** aus. Zur Auswahl stehen die folgenden Optionen:

Automatische Anmeldung:

- **Automatisch bei DirectorZone anmelden:** Wählen Sie diese Option aus und geben Sie Ihre E-Mail-Adresse und Ihr Kennwort ein, damit Sie beim Öffnen des Programms automatisch bei DirectorZone angemeldet werden. Falls Sie kein DirectorZone-Konto besitzen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Konto eröffnen**.

Abrufen von Vorlagen aus der DirectorZone:

- **Von DirectorZone heruntergeladene Vorlagen:** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie sich bei Ihrem DirectorZone-Konto angemeldet haben, um alle Vorlagen herunterzuladen und zu importieren, die Sie zuvor von DirectorZone heruntergeladen haben.

Datenschutzbestimmungen:

- **DirectorZone erlauben, Bearbeitungsinformationen zu sammeln:** Wählen Sie diese Option, damit DirectorZone alle Namen der Vorlagen sammelt, die für ein fertig gestelltes Projekt genutzt werden, das zu YouTube hochgeladen wird.

Bearbeiten von Voreinstellungen

Im Fenster Voreinstellungen wählen Sie die Registerkarte **Bearbeitung**. Zur Auswahl stehen die folgenden Optionen:

Dauer:

- Legt die Standarddauer (in Sekunden) für Bilddateien, Übergänge und Titel fest, wenn Sie auf dem Storyboard abgelegt werden.

Dateivoreinstellungen

Im Fenster Voreinstellungen wählen Sie die Registerkarte **Datei**. Zur Auswahl stehen die folgenden Optionen:

Standardspeicherorte:

- **Importordner:** Zeigt den letzten Ordner an, von dem aus Medien importiert wurden. Wenn Sie diesen Ordner wechseln möchten, klicken Sie auf **Durchsuchen** und wählen Sie einen anderen Ordner aus.
- **Exportordner:** Legen Sie den Ordner fest, in dem aufgezeichnete Medien gespeichert werden sollen. Wenn Sie diesen Ordner wechseln möchten, klicken Sie auf **Durchsuchen** und wählen Sie einen anderen Ordner aus.

Voreinstellungen Hardware-Beschleunigung

Im Voreinstellungen-Fenster wählen Sie die Registerkarte **Hardware-Beschleunigung**. Zur Auswahl stehen die folgenden Optionen:

Hardware-Beschleunigung:



Hinweis: Achten Sie darauf, dass Sie die neusten Treiber sowie eventuell zugehörige Hardware-Beschleunigungssoftware herunterladen und installieren, damit die Hardware-Beschleunigung in CyberLink ActionDirector aktiviert werden kann.

- **Aktivieren Sie OpenCL-Technologie zum Beschleunigen von Videoeffektvorschau/-rendering:** Wählen Sie diese Option, wenn Ihr Computer GPU-Hardware-Beschleunigung unterstützt, um das Rendern von

einigen Videoeffekten zu beschleunigen, wobei die parallele Multi-Core-Leistung Ihres Computers genutzt wird.

- **Hardware-Entschlüsselung aktivieren:** Wählen Sie, wenn Ihr Computer die Technologie der NVIDIA CUDA/AMD Accelerated Parallel Processing/Intel Core-Prozessorfamilie unterstützt, diese Option aus, um die Hardware-Beschleunigung zu nutzen und das Video während der Bearbeitung und der Produktion zu entschlüsseln.
- **Hardware-Verschlüsselung aktivieren:** Wählen Sie, wenn Ihr Computer die Technologie der NVIDIA CUDA/AMD Accelerated Parallel Processing/Intel Core-Prozessorfamilie unterstützt, diese Option aus, um die Hardware-Beschleunigung zu nutzen und das Video während der Videoproduktion zu verschlüsseln.

Projektvoreinstellungen

Wählen Sie im Fenster „Voreinstellungen“ die Registerkarte **Projekt** aus. Zur Auswahl stehen die folgenden Optionen:

Projekt:

- **Anzahl von kürzlich verwendeten Projekten:** Geben Sie die Anzahl (zwischen 0 und 20) der zuletzt benutzten Projekte ein, die im Menü "Datei" aufgelistet werden sollen, wenn Sie CyberLink ActionDirector öffnen.
- **Letztes Projekt automatisch laden, wenn ActionDirector geöffnet wird:** Wählen Sie diese Option aus, um automatisch das Projekt zu laden, an dem Sie zuletzt gearbeitet haben.
- **Automatisch Beispielclips laden, wenn ActionDirector geöffnet wird:** Wählen Sie diese Option aus, um bei jedem Öffnen des Programms die Beispielbild- und -videoclips automatisch in die Medienbibliothek zu laden.
- **Projekt automatisch speichern alle:** Wählen Sie diese Option aus, um Ihr Projekt nach Ablauf einer bestimmten Anzahl von Minuten automatisch zu speichern, damit Änderungen nicht aus Versehen verloren gehen. Wenn Sie einen speziellen Speicherort zum automatischen Speichern von Dateien festlegen möchten, klicken Sie auf **Durchsuchen** und wählen einen Ordner auf Ihrem Computer aus.

Voreinstellungen für die Produktion

Im Fenster Voreinstellungen wählen Sie die Registerkarte **Produzieren**. Zur Auswahl stehen die folgenden Optionen:

Produzieren:

- **Blockige Videobildfehler reduzieren (Intel SSE4-optimiert):** Wählen Sie diese Option aus, um die allgemeine Qualität des produzierten Videos bei der Produktion zu verbessern, wenn der Computer die Intel SSE4-Optimierung unterstützt.
- **Videorauschen reduzieren, wenn H.264-Softwarekodierer verwendet werden:** Wählen Sie diese Option aus, damit CyberLink ActionDirector beim Kodieren von H.264-Videos während Ihrer Produktion automatisch die Video-Störgeräuschentfernung verwendet.

H.264 AVC:

- **SVRT bei einfachem IDR H.264 Video erlauben:** Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie möchten, dass CyberLink ActionDirector SVRT nutzt, um ein Filmprojekt zu rendern, wenn sich nur ein H.264-AVC-Clip auf dem Storyboard befindet. Weitere Informationen siehe Verwendung von Intelligentem SVRT.

WMV:

- **WMV-Video mit Speed-Modus erstellen:** Wählen Sie diese Option aus, wenn CyberLink ActionDirector mithilfe des Speed-Modus WMV-Videos schneller rendern soll.

Verbesserungsprogrammvoreinstellungen

Wählen Sie im Fenster „Voreinstellungen“ die Registerkarte „Verbesserungsprogramm“ aus. Zur Auswahl stehen die folgenden Optionen:

CyberLink-Produktverbesserungsprogramm

- **Ich möchte teilnehmen:** Wählen Sie diese Option aus, wenn Sie am CyberLink-Produktverbesserungsprogramm für ActionDirector teilnehmen möchten. Nach der Aktivierung erfasst CyberLink ActionDirector Informationen über die Hardware- und Softwarekonfiguration Ihres

Computersystems sowie Ihr Nutzungsverhalten und Statistiken im Zusammenhang mit der Software. Klicken Sie auf den Link **Weitere Informationen über das Verbesserungsprogramm online lesen**, um detaillierte Informationen zum erfassten Inhalt zu erhalten.



***Hinweis:** Im CyberLink-Produktverbesserungsprogramm für ActionDirector werden keine persönlichen Daten erfasst, die Rückschlüsse auf Sie zulassen würden.*

Kapitel 17:

ActionDirector-Tastenkürzel

CyberLink ActionDirector bietet eine Reihe von Tastenkürzeln, mit deren Hilfe Sie den Videobearbeitungsprozess kürzer und reibungsloser gestalten können.

Tastenkürzel	Befehl
Datei	
Strg + N	Neues Projekt erstellen
Strg + Umsch + W	Neue Arbeitsfläche
Strg + O	Bestehendes Projekt öffnen
Strg + S	Projekt speichern
Strg + Umsch + S	Projekt speichern unter
Strg + Q	Mediendateien importieren
Strg + W	Medienordner importieren
Alt + P	Projekteigenschaften anzeigen
Alt + F4	CyberLink ActionDirector beenden
Alt + C	Fenster Benutzervoreinstellungen öffnen
Bearbeiten	
Strg + Z	Rückgängig
Strg + Y	Wiederholen
Strg + X	Ausschneiden
Strg + C	Kopieren
Strg + V	Einfügen
F2	Ändern (ausgewählter Titeffekt im Titeldesigner)
Strg + Alt + T	Fenster Zuschneiden öffnen

Tastenkürzel	Befehl
ENTF	Ausgewählte Elemente löschen/entfernen
Strg + A	Alle Medien im Medienraum auswählen
Strg + T	Clip an der aktuellen Position des Storyboard-Schiebereglers aufteilen
Strg + P	Erstellt Momentaufnahmen des Inhalts im Vorschaufenster
[Anfangsmarkierung Fenster "Zuschneiden"
]	Endmarkierung Fenster "Zuschneiden"
Titeldesigner	
Strg + B	Text fett markieren
Strg + I	Text kursiv markieren
Strg + L	Text linksbündig setzen
Strg + R	Text rechtsbündig setzen
Strg + E	Text zentrieren
Nach-oben-Taste	Objekt nach oben verschieben
Nach-unten-Taste	Objekt nach unten verschieben
Nach-links-Taste	Objekt nach links verschieben
Nach-rechts-Taste	Objekt nach rechts verschieben
Ansicht	
F3	Zu Medienraum wechseln
F7	Zu Titelraum wechseln
F8	Zu Übergangsraum wechseln
Wiedergabe	
Leertaste	Wiedergabe/Pause

Tastenkürzel	Befehl
Strg + /	Stoppen
,	Vorherige Einheit (Suche nach Bild, Sekunde usw.)
.	Nächste Einheit (Suche nach Bild, Sekunde usw.)
POS1	Zum Anfang eines Clips/Projekts gehen
ENDE	Zum Ende eines Clips/Projekts gehen
Strg + Nach-links-Taste	Zum vorherigen Clip auf dem Storyboard gehen
Strg + Nach-rechts-Taste	Zum nächsten Clip auf dem Storyboard gehen
Alt + Nach-oben-Taste	Nächste Sekunde
Alt + Nach-unten-Taste	Vorherige Sekunde
Strg + G	Zum Zeitcode gehen
Strg + F	Schneller Vorlauf
Strg + U	Systemlautstärke anpassen
Strg + Rücktaste	Ton aus/Ton ein
F	Vollbild
Programm-Tastenkürzel	
F1	Hilfedatei öffnen
ENTF	Ausgewählte Elemente löschen/entfernen
Umsch + F12	Tastenkürzelliste anzeigen

Kapitel 18:

Anhang

Dieses Kapitel enthält Informationen, die Ihre Fragen zur Produktion von digitalen Filmen oder zur Nutzung von CyberLink ActionDirector beantworten.

Intelligentes SVRT: Wann wird es verwendet?

Intelligentes SVRT kann auf Videoclips im H.264-Format angewendet werden. In folgenden Fällen müssen Clips (oder Teile von Clips) nicht während der Produktion gerendert werden und SVRT kann benutzt werden:

- Bildrate, Bildgröße und Dateiformat sind wie beim Zielproduktionsprofil.
- Die Bitrate ist mit der des Zielprofils für die Produktion identisch.
- Das TV-Format ist mit dem des Zielprofils für die Produktion identisch.

Wenn alle oben aufgeführten Bedingungen erfüllt sind, kann SVRT benutzt werden. Wenn einige der Clips diese Kriterien nicht erfüllen, werden sie ohne SVRT gerendert.

In folgenden Fällen müssen Clips (oder Teile von Clips) während der Produktion gerendert werden und SVRT kann somit **nicht** benutzt werden:

- Hinzufügen eines Titels oder Übergangseffekts
- Ändern der Farbe eines Videoclips
- Zusammenführen von zwei Videoclips (Clips innerhalb von 2 Sekunden vor oder nach den zusammengeführten Clips werden gerendert)
- Teilen eines Videoclips (Clips innerhalb von 2 Sekunden vor oder nach dem geteilten Clip werden gerendert)
- Zuschneiden eines Videoclips (Clips innerhalb von zwei Sekunden vor und nach der Zuschneidung werden gerendert)
- Wenn die Gesamtdauer der Produktion weniger als eine Minute beträgt und irgendein Teil des Videos gerendert werden muss, wird die gesamte Produktion gerendert, dies geschieht aus Gründen der Effizienz.

Lizenz- und Copyright-Informationen

Dieses Dokument enthält ActionDirector Lizenz- und Copyright-Informationen, einschließlich einer Kopie der Intel Lizenzvereinbarung für die Open Source Computer Library und die GNU Lesser General Public-Lizenz. Es gibt auch eine Liste von Komponenten Dritter, die in ActionDirector verwendet werden.

Lizenz-Haftungsausschluss

Dieses Produkt enthält gewisse, durch Copyright geschützte Software-Komponenten Dritter, die den Bestimmungen der GNU Lesser General Public Lizenz und anderen ähnlichen Lizenzvereinbarungen unterliegen, die den freien Vertrieb dieser Software-Komponenten durch andere Organisationen erlauben (sofern zutreffend). Kopien dieser Vereinbarungen können durch Anklicken des jeweiligen Links in der folgenden Tabelle aufgerufen werden. Eine Kopie der Lesser General Public GNU-Lizenzvereinbarung kann auf der Webseite <http://www.gnu.org/copyleft/lesser.html> eingesehen werden.

LGPL-Komponenten und andere weiter unten aufgeführte Komponenten sind ohne jegliche Garantien, weder ausdrückliche noch stillschweigende, einschließlich jener hinsichtlich der Handelsüblichkeit bzw. Eignung für einen bestimmten Zweck lizenziert. Das gesamte Risiko bzgl. der Qualität und Leistung dieser Komponenten liegt somit bei Ihnen. Bitte sehen Sie die entsprechende Lizenzvereinbarung bzgl. weiterer Einzelheiten ein.

Copyright-Inhaber gemäß LGPL und/oder anderen hier angeführten Lizenzvereinbarungen sind nicht für spezielle, Neben-, indirekte oder Folgeschäden beliebiger Art verantwortlich, die aus der Verwendung oder der Unfähigkeit der Verwendung dieser Komponenten/Software entstehen. Bitte sehen Sie die entsprechende Lizenzvereinbarung bzgl. weiterer Einzelheiten ein.

Eine Liste derartiger Komponenten und deren vollständigen Quellcode, einschließlich der jeweiligen Scripts zur Regelung der Zusammenstellung und Installation des Objektcodes finden Sie in der unten angeführten Komponentenliste.

Quellcode herunterladen

Sie können den maschinenlesbaren Quellcode der entsprechenden lizenzierten Komponente hier herunterladen: <http://www.cyberlink.com/>. Bitte lesen Sie die Copyright-Vereinbarung, den Haftungsausschluss und die Lizenzvereinbarung, die diesen Quellcodes beiliegen.

Komponentenliste

Komponente	Lizenzinformationen
cv.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
cvaux.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
highgui.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
OptCVa6.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
OptCVm6.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
OptCVw7.dll	Intel License Agreement for Open Source Computer Library
PThreadVC2.dll	GNU Lesser General Public License

Lizenzen und Copyrights

Im Folgenden sind die zutreffenden Lizenz- und Copyright-Informationen aufgeführt, die die in der Komponentenliste angeführten Komponenten betreffen.

MPEG-2 Packaged Media Notice

ANY USE OF THIS PRODUCT IN ANY MANNER OTHER THAN PERSONAL USE THAT COMPLIES WITH THE MPEG-2 STANDARD FOR ENCODING VIDEO INFORMATION FOR PACKAGED MEDIA IS EXPRESSLY PROHIBITED WITHOUT A LICENSE UNDER APPLICABLE PATENTS IN THE MPEG-2 PATENT PORTFOLOP, WHICH LICENSE IS AVAILABLE FROM MPEG LA, LLC, 6312 S. Fiddlers Green Circle, Suite 400E, Greenwood Village, Colorado 80111 U.S.A.

Intel License Agreement For Open Source Computer Vision Library

Copyright © 2000, Intel Corporation, all rights reserved. Third party copyrights are property of their respective owners.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistribution's of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistribution's in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

The name of Intel Corporation may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall Intel or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

GNU Lesser General Public License

Version 2.1, February 1999

Copyright (C) 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc.

51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL. It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages--typically libraries--of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think

carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the "Lesser" General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a "work based on the library" and a "work that uses the library". The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it

may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called "this License"). Each licensee is addressed as "you".

A "library" means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The "Library", below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A "work based on the Library" means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

"Source code" for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

2. You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

a) The modified work must itself be a software library.

b) You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

c) You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.

d) If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table, the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the

terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License.

Also, you must do one of these things:

a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)

b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.

c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.

d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.

e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the

major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:

a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.

b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.

8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.

10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not

specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

CLAPACK Copyright Notice

Anderson, E. and Bai, Z. and Bischof, C. and Blackford, S. and Demmel, J. and Dongarra, J. and Du Croz, J. and Greenbaum, A. and Hammarling, S. and McKenney, A. and Sorensen, D. LAPACK User's Guide. Third Edition. Philadelphia, PA: Society for Industrial and Applied Mathematics, 1999. ISBN: 0-89871-447-8 (paperback)

Kapitel 19:

Technischer Support

Wenn Sie technischen Support benötigen, kann Ihnen dieses Kapitel weiterhelfen. Es enthält alle Informationen und Antworten, die Sie zur Problemlösung benötigen. Möglicherweise erhalten Sie ebenfalls schnell eine Antwort auf eine Frage, wenn Sie Ihren Händler/Vertriebsansprechpartner vor Ort kontaktieren.

Vor Kontaktaufnahme zum technischen Support

Bevor Sie sich an den Technischen Support von CyberLink wenden, nutzen Sie eine oder mehrere der folgenden kostenlosen Supportoptionen:

- Lesen Sie im Benutzerhandbuch oder in der Online-Hilfe nach, die mit Ihrem Programm installiert wird.
- Lesen Sie in der Infodatenbank unter folgendem Link auf der CyberLink-Website nach: <http://www.cyberlink.com/support/search-product-result.do>
- Lesen Sie die Informationen auf der Seite Hilferessourcen in diesem Dokument.

Wenn Sie den Technischen Support per E-Mail oder telefonisch kontaktieren, halten Sie die folgenden Informationen bereit:

- registrierter **Produktschlüssel** (Ihren Produktschlüssel finden Sie auf der CD-Hülle, auf der Verpackung oder in der E-Mail, die Sie nach dem Kauf eines CyberLink-Produktes im CyberLink Shop erhalten haben).
- den Produktnamen, die Version und die Build-Nummer, die üblicherweise durch Klicken auf das Produktsymbol innerhalb der Benutzeroberfläche zu finden sind.
- die auf Ihrem System installierte Windows-Version.
- Liste der Hardwarekomponenten in Ihrem System (Digitalisierungskarte, Soundkarte, VGA-Karte) und deren Spezifikationen. Schnellstmögliche Ergebnisse erhalten Sie, wenn Sie Ihre Systeminfo mithilfe von DxDiag.txt generieren und beifügen.



Hinweis: So generieren Sie die Systeminfodatei DxDiag.txt: Klicken Sie auf die Windows- (Start-)Schaltfläche, und suchen Sie „dxdiag“. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Alle Informationen speichern**, um die Datei DxDiag.txt zu speichern.

- den genauen Wortlaut der Warnmeldungen, die Ihnen angezeigt wurden (schreiben Sie diese vielleicht auf oder machen Sie einen Schnappschuss von der Bildschirmanzeige).
- eine genaue Beschreibung des Problems und unter welchen Umständen es aufgetreten ist.

Websupport

Lösungen für Ihre Probleme finden Sie 24 Stunden am Tag gratis auf unserer CyberLink-Website:



Hinweis: Sie müssen sich erst als Mitglied registrieren, ehe Sie den CyberLink-Websupport nutzen können.

CyberLink bietet Ihnen zahlreiche Supportoptionen im Web, wie etwa die häufig gestellten Fragen (FAQ) in folgenden Sprachen:

Sprache	URL für den Web-Support
Englisch	http://www.cyberlink.com/cs-help
Traditionelles Chinesisch	http://tw.cyberlink.com/cs-help
Japanisch	http://jp.cyberlink.com/cs-help
Spanisch	http://es.cyberlink.com/cs-help
Koreanisch	http://kr.cyberlink.com/cs-help
Vereinfachtes Chinesisch	http://cn.cyberlink.com/cs-help
Deutsch	http://de.cyberlink.com/cs-help
Französisch	http://fr.cyberlink.com/cs-help
Italienisch	http://it.cyberlink.com/cs-help

Hilferessourcen

Die folgende Liste enthält eine Aufstellung der Hilferessourcen, die Ihnen bei der Verwendung der CyberLink-Produkte helfen können.

- Rufen Sie die **Infodatenbank** und die **FAQ** (Häufig gestellte Fragen) von CyberLink auf: <http://de.cyberlink.com/cs-resource>
- Zeigen Sie die **Videoanleitungen** für Ihre Software an:
<http://directorzone.cyberlink.com/tutorial/>
- Stellen Sie in unserem **CyberLink-Benutzerforum** Fragen, die von anderen Benutzern beantwortet werden:
<http://forum.cyberlink.com/forum/forums/list/ENU.page>



Hinweis: Das Benutzerforum von CyberLink ist nur in englischer und deutscher Sprache verfügbar.

Index

2

- 2K-Auflösung 78
- hochladen 80

3

- 360°-Video
 - Bearbeiten 41
 - Freigeben 86
 - Hochladen 86
 - Importieren 21
 - Produzieren 79
 - Rendern 79
 - Stabilisator 36
 - Wiedergeben 15

4

- 4-Farbenverlauf
 - Titeltext 69
- 4K-Auflösung 78
- hochladen 80

A

- ActionDirector
 - Versionen 2
- An Bezugslinie ausrichten 17

- Anzeigerichtung 53
- Äquirektanguläre Projektion 21
- Arbeitsfläche
 - Neu erstellen 5
- Audio
 - entauschen 34
 - hinzufügen 75

B

- Bearbeiten
 - Medien 29
- Bewegung stoppen 45
- Bibliothek
 - durchsuchen 10
 - vergrößern 18
- Bibliothek-
 - Fenster 9
- Bilder
 - drehen 33
 - Effekte 64
 - formen 38
 - hinzufügen 23
 - importieren 20
 - Korrigieren 33
 - Übergänge 72
 - Verbessern 33
- Bilder zuschneiden 32
- Bildschirm-Momentaufnahmen 16
- Blendenflecke 64
- Blickrichtungs-Designer 52

C

CyberLink-Produktverbesserungsprogramm 110

D

Dailymotion 80

Dauer 38

DirectorZone

beliebte Vorlagen 2

Bulletin 2

Herunterladen von 22

Linsenprofile herunterladen 36

Übersicht 2

DirectorZone-Voreinstellungen

Voreinstellungen 107

Dolby

copyright 117

Drehen 33

Dynamik 33

E

Effekte

Action 43

Geschwindigkeit 43

Herunterladen 22

hinzufügen 64

Titel 66

Video 64

Exportieren

Projekte 7

F

Facebook 80

360°-Video 86

Farbanpassung 34

Farbverbesserung 35

Farbvoreinstellungen 35

Fischauge 35

Form 38

Formate

unterstützte, Import 20

Fotos

bearbeiten 29

drehen 33

Effekte 64

formen 38

hinzufügen 23

importieren 20

Korrigieren 33

Übergänge 72

Verbessern 33

zuschneiden 32

Freiform

Medien 38

G

Geschwindigkeit

Effekte 43

H

- H.264 AVC 78
- Hardware-Beschleunigung
 - Voreinstellungen 108
- Hilfe 130
- Hintergründe
 - Titeffekte 68
- Hintergrundmusik
 - Themen 101
 - Video 75

I

- Import
 - Medien 20
 - Projekte 22
- Intelligentes SVRT
 - Übersicht 115
 - verwenden 77

K

- Kugelpanorama 58

L

- Letzte Projekte 6
- Linsenprofile 35
 - herunterladen 36
- Lösen 18
- Lupe 64

M

- Medien
 - bearbeiten 29
 - durchsuchen nach 10
 - filtern 11
 - formen 38
 - importieren 20
- Musik
 - zu Themen hinzufügen 101
 - zu Video hinzufügen 75

O

- OpenCL 108

P

- PowerPoint 20
- Produzieren
 - Video 77
 - Voreinstellungen 110
- Projekte
 - einfügen 22
 - exportieren 7
 - öffnen 6
 - produzieren 77
 - Seitenverhältnis 5
 - Speichern 5
 - Übersicht 5
 - Voreinstellungen 109
- Projektmaterial verpacken 7

R

- Rasterlinien 17
- Räume 8
- Rendern 77

S

- Schattendateien 106
- Seitenverhältnis
 - Projekt einrichten 5
- Sprache 106
- Stabilisator 36
- Standardsprache 106
- Storyboard 8
- Suche
 - Bibliothek 10
- SVRT
 - Übersicht 115
 - verwenden 77
- Systemvoraussetzungen 3

T

- Tastenkürzel 112
- Technischer Support 128
- Teilen 29
- Themen-Designer 88
- Tilt-Shift 64
- Titeldesigner 66
- Titeleffekte 66
 - Animation 71

- Eigenschaften 69
- Hinzufügen von Text 68
- Position 69

TV

- sicherer Bereich 17

U

- Übergänge 72
 - entfernen 73
 - hinzufügen 72, 73
- Ultra HD 78
- Umkehren 43
- Unterstützte Formate 20

V

- Verbesserte Stabilisator 36
- Videos
 - bearbeiten 29
 - drehen 33
 - Effekte 64
 - entrauschen 33
 - formen 38
 - Hintergrundmusik 75
 - hinzufügen 23
 - importieren 20
 - Importieren von 360 21
 - korrigieren 33, 35
 - produzieren 77
 - rendern 77
 - Seitenverhältnis 5
 - Stabilisator 36
 - Übergänge 72

Videos

Verbessern 33

Virtual Reality 21

zuschneiden 30

Vignettierung 35

Vimeo 80

Virtual Reality

Importieren von Video 21

Voreinstellungen 106

Vorschau

Fenster 14

Fenster lösen 18

Qualität 17

vergrößern 18

Bilder 32

W

Wasserreflexion 64

Web-Support 129

Weißabgleich 35

Wiederholung 43

Y

Youku 84

YouTube 80

360°-Video 86

Z

Zeitverschiebung 43

Zoom 17

Zuschneiden 30