Premiere Pro CC 2018 Schnelle Schnittvariante, Lumetri-Farbe, Maskenerstellung

Im aktuellen Projekt wird eine neue Schnittvariante ausprobiert: Im Projektfenster (Volldarstellung mit "ü") wird getrimmt mittels "i" und "o" - Tastaturkürzel.



Mit Klick ins Miniaturbild entsteht ein Abspielkopf, mit dem relativ exakt durch den Clip navigiert werden kann:



Jetzt kann mit "i" und "o" getrimmt werden, der getrimmte Bereich bleibt blau:



In der Symbolansicht im Projektfenster wird dann die Reihenfolge der Clips geändert:



... das schaut dann so aus:



Zurück in der Ansicht "Zusammenstellung". Der letzte Clip wird auf das Icon "Neues Objekt" unten rechts im Projektfenster gezogen und damit eine neue Sequenz erzeugt (der Clip wird eigentlich gar nicht verwendet, taugt aber immerhin zur Sequenzerzeugung):



.... deswegen lösche ich ihn gleich wieder und benenne das neue Sequenzsymbol im Projektfenster um (bekanntes Problem, seit das Grafiksymbol für Sequenz fehlt....):



Nun werden alle Clips markiert und der Button "In Sequenz einfügen" ist aktiv:



Einige Einstellungen, und mit OK ist das Schnittfenster komplett gefüllt:

Adobe Premiere Pro CC 2018 - D:\videoschnitt\panzer.prproj *		-	o ×
Datei Bearbeiten Clip Sequenz Marken Grafiken Fenster	Hilfe Training Zusammenstellung Bearbeitung = Farbe	e Effekte Audio Grafiken Bibilotheken 🎾	
Quelle: panzer7.mp4 Effekteinstellungen Audioclip-Me		Programm: SEQUENZPANZER =	
00:04:28:11 Empassen 00:04:26:00 00:04:25:00 00:04:26:00 00:04		04 00:00:00:00 000 BOOD 15:00 00003:000 DC:0:45:00 00003:000	00:01:16:01 00:01:5
■ { } {+	< ▶ ▷ →} ♣ ≞ @ →♥ ♥← ₺	·····································	• •
Projekt paner Modio Browser Bibli >> panere projo Image: Comparison of the co	SEQUENZPAIZER ≡ 00:00:00:00 00:00:00:00 00:00	2005-00 00-00-00 00-01-000 00-01-500	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Eine neue Methode, um Clips im Schnittfenster einzukürzen sind die "Q" und die "W"-Taste. "Q" schneidet den vorderen Teil des Clips ohne Lücke weg, "W" den hinteren Teil:

F pan	Dapzer3 n		1 03074	Danze	
		Vi			
in in in iteration	<mark>fx</mark> panzer3.n L		🖍 panze	fx panze	
R	R	R	R	R	R
	File panz Image: state sta	Image: part of the	Image: space	Image: Constraint of the part o	1 1

Jetzt noch mittels "Rollen"-Werkzeug alle Schnittpunkte markieren....

	00:	00	21:	21 ×	Ţ	4		:00:00	00:00:15:00		00:00:	30:00	i a t	00:00:4	15:0
#	∢ > Sc	hnittl	kante v	verschi	ieben	- Ripp	ole (B)		TARE OF THE OTHER DECISION						
	• 🗱 Ro	llen	(N)	e											
	🔸 Ge	eschv	vindig	keit än	dern ((R)									
l⇔l`_				ы	0			7x panzeri.mp4				anzi /x panzo	er3.n	/x pa	nze
ø,	V1	6	٧١	Video											
*													a	14.44	2
T,				81	м		Ŷ	😿 panzeri.mp4	A], Uppleider and Except	Response (1979) (1999) S	😿 panz	🛛 🎊 panzer3.	and and	🕅 panzi	l
	A1	6	A1	Audio					k s. s. sluda dod k	ter same a la sul substantion	L				L
				٥.				n si Ula si dati di sedata dal R	ion ^{an} many many and a second s		R	R	R	R	R
		6	A2	81	м		Ŷ								
		6	A3	8	м		Ŷ								
	0								0						

...und lauter J-Schnitte realisieren (die Überblendungen bleiben erhalten).

	÷		•	⊵							+					•	{	}	{+	•	4	►	IÞ	→ }	-	afia	3	ø	•
▲ (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)	× SE 00	EQUE 200 6 6 6	NZPAI 21: V3 V2 V1	NZER 21 2 3 3 3 3 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4	= • • •	٩		-00:00	anzeri mp4		00:00:15:	00	00).00:30: 7. psn	00	panzer3		00:00	45:00			R	00:01:0	00:00		R	00:01:	15:00	
₩, T,				Audii			∳ ⊳	A PA	anzer1.mp4 rappeder/ra	(A), U(p)	and the factor of		 R	panzi R	fit para	zer3.n p-						Γ×			*				
zeitig zuzusc	O	6		8			<u>9</u>			o																-00:00	:01:13 [)auer: I	00:00

Das ist effizient und schnell, allerdings ist der Ton ziemlich problemlos (immer derselbe).

Kommen wir zu den Keyframes: Hier eine Einblende des 1. Clips über die Deckkraftregelung:



Mit Rechtsklick auf den Namen oben im Clip erscheint im Kontextmenü ganz unten die Möglichkeit, Keyframes für "Zeitverzerrung" einzustellen:



Entweder mit Zeichenstiftwerkzeug (oder STRG-Taste) werden 2 Keyframes im Clip im Schnittfenster erzeugt, die Linie dazwischen kann nach unten/ oben verschoben werden:

, <mark>fx</mark> panzer1.	mp4 [V]	4	
	\wedge		
: fx panzer1.r	mp4 [A]		 فأنبذ السائر وهابا وروم
	and a sub-standard stand		

Geht genauso im Effekteinstellungsfenster:



Die Darstellung läuft parallel (man sieht übrigens auch die 2 Keyframes für die Deckkraft weiter oben):

				∢ ∘	•	<u>ค</u>			
Ge	schwind	ligke	it: 100	,00 /Se	₂k	2,0 1 ,0			
						<u>ค</u>			
						_			
						<u>ก</u>		00:00:23:02 Einpasser	n ~
				4.0				:00:00 00:00:15:00 O	00:00:30
						ຄີ)	● {	} {+
	× SEC	13UE 200: 00	23:	NZER 02 ₽	≡	4		:00:00 00:00:05:00 00:00:10:00 00:00:15:00 00:00:20:00	00:00:25:00
		6		8	•				
		6	V2	9	0				10.000
ļ -		6		B Video	• 1			fx panzerl.mp4 [V]	
				•		•		panzer1.m	ip4
	A1	6		B 1 Audio	м 51		Ŷ	Province in the second seco):00:00:00 🕼 pan: 0:27:02 00:27:03
				0.				kan (1) bellem a alle onder den den de selende skrift dikker an de Arkie in bieker beskerbergen er beskerberge R	R
		6	A2	8	м		Ŷ		
		6	A3	8	м		Ŷ		
	0							0	

Wird nun die Linie zwischen den beiden Keyframes nach oben gezogen, wird der Clip in diesem Bereich schneller (der Clip wird kürzer):

 Veckkraft 	100,0 %	9.		4 V P	- 1		
Überblendmodus	Normal				হ		
✓ fx Zeit-Verzerrungen							
✓ O Geschwindigkeit				4 ○ ►			
		Geschwi	ndigkeit 0,0	0 /Sekund	2		
Audioeffekte					^		
✓ fx Lautstärke	_				* <u>)</u>		
O Bypass				< o >	~		
> O Level					*2		00:00:23:02 Einpassen ~
 <i>f×</i> Lautstärke pro Kanal 					<u>*)</u>		:00:00 00:00:15:00 🧊 0
O Bypass						~	0
→ 1 timber 00-00-23-02					ຄູ	2	••• ••• •• •• •• •• •• •• •• •• •• •• •
00.00.20.02							
Projekt: panzer	Bibli >>	×s	EQUENZPAI	NZER =			
panzer.prproj		P 00	0:00:23:	02			
	12 El	÷. 🔬	0		٩		
~		#	6 va	8 0			The second se
In the second second	22 Mail 200	<u>م</u>					
And particular the second second second			10 V2	8 0			
andred biene binged stated of Free Brong of Statestated and Lakest		l⇔l		8 0			7X panzerimp4 [V]
		N 19					
anananda mad 3:19 ananadahaasta		*					00.00:09:24 Zeit-Verzerrungen:Geschwindigkeit 298.00%
parzereniemipa parzeronnesia	inniha	"					The participation of [A]
		1		80 M		Ŷ	
		Al	D A1				en e
1							R
				89 M			
SEQUENZPANZER CITCHO			6 43	8 M			
			~~~~				

Das Auseinanderziehen der beiden Keyframehälften erzeugt weiches Abbremsen.

Bezierhandles sind hier sehr nützlich:

				<u>*)</u>			
		4	0 1	ฏ	•		
				5			
		4	• •		J		
							00.00
chwind	ligkeit:	298,0	0 /Sek.	. 🕄			.00.00
							00.00
					0		
ENZPA	NZER						
0:05:	12						~
<b>n</b> 8	R	Ţ	4		:00:00 00:00:05:00 (		0 14 14 14 14 14
V3	81	o					
v2	81	0					
1	8	0			<mark>∱x</mark> panzer1.mp4 [V]		
ı vı	Video	51				· · ·	
_	•		•				
	81			<u>.</u>	😥 panzeri.mp4 [A]	ra hay yi Malanda a ya yi da An Ang da ka Malang da kana da ya ka yi ka ka shekara ta ya ka ka yi ka shina ka s	ness (international
I A1	Audio					J Lu, Jin, Jun 1, Lift survive advant M Mineri of Restlore	- priles-straig
	٥.				he mail is the first of a sector of the state of the sector of the secto	undel yn saadd de gereder i de ser i ser	
A2	81			Ŷ			
42	-	M					

Jetzt muss nur Alles präzise angepasst werden bis die Basis stimmt:



In der Arbeitsansicht "Farbe" kann nun dem Clip ein "Look" angepasst werden, die sog. Lumetri-Looks im Reiter "Kreativ" sind eine sehr schnelle Möglichkeit, dies über eine "Einstellungsebene" zu realisieren:

![](_page_9_Picture_0.jpeg)

Über die "Einfache Korrektur" wurden die Clips bereits verwaschener und "toter" eingestellt. Insgesamt sollen die Clips ausgeblichener und rostiger werden. Ein Look wie der folgende ist da zu sehr Schwarzweiß:

![](_page_9_Picture_2.jpeg)

## Schon besser:

![](_page_9_Picture_4.jpeg)

Präziser geht es über das Panel "Kurven", wo nur der Rotanteil bearbeitet wird – leider noch zu schwach:

![](_page_10_Figure_1.jpeg)

Unter HSL-Sekundär kann eine solche "Sekundäre Farbkorrektur" (die alte 3-Wege-Farbkorrektur) – nur bestimmt Teile des Bildes werden umgefärbt - vorgenommen werden. Mit dem Schalter für Rot wird der geplante Farbbereich vor ausgewählt. Mittels Pipette wird im Bild definiert was rot/ roter werden soll. Es wird eine Maske erzeugt, die über den Schalter "Farbe/Grau" angezeigt wird – Weiß/Schwarz stellt hier die klassische Maske dar:

![](_page_10_Figure_3.jpeg)

Wenn nun im "Korrekturrad" nach "Rot" verschoben wird, erhalte ich den rostigen Look:

![](_page_11_Picture_0.jpeg)

Achtung: Das Häkchen im Maskenschalter entfernen! Ist diese Einstellung klar, kann sie als Vorgabe gespeichert werden:

![](_page_11_Picture_2.jpeg)

Diese Vorgabe wird auf eine Einstellungsebene gelegt:

![](_page_12_Picture_0.jpeg)

Fast fertig. Zuletzt wird der blaue Hintergrund im Schlussclip ebenfalls nach Rot verändert. Der blaue Bereich wird über eine Maske separiert:

![](_page_12_Figure_2.jpeg)

Über die Korrektur wird das Blau zu Rot. Die übrigen Einstellungen sind hier wichtig: Sättigung, Dynamik – vorher bereits Manipulationen bei der Maskenerstellung.

![](_page_13_Figure_0.jpeg)

Über Übung kommt hier die Erfahrung was Sinn macht. Und das Handling wird leichter.

Im nächsten Clip eine Wiederholung der HSL-Sekundärkorrektur.

![](_page_13_Picture_3.jpeg)

Als erstes wird nur der rote Pullover verstärkt:

![](_page_14_Picture_0.jpeg)

Funktioniert direkt ohne eine Maske:

![](_page_14_Picture_2.jpeg)

Als nächstes soll das Wasser und der Himmel blauer eingetönt werden. Über die Farbtonsättigungskurve funktioniert es nicht:

![](_page_15_Picture_0.jpeg)

Ich erzeuge wie oben beschrieben eine Maske:

![](_page_15_Figure_2.jpeg)

Mit der Maskentechnik läßt sich also ein Clip nur in bestimmten Teilen verbessern:

![](_page_16_Picture_0.jpeg)

Tatsächlich besteht also die Funktion einer Maske darin, nur einen bestimmten Teil des Bildes zu verändern oder durch ein anderes Bild zu ersetzen.

Eine praktische Anwendung ist die sog. Anonymisierung von Gesichtern. Hier hat Premiere Pro seit CC ein eigenes Maskenwerkzeug, das für fast alle Effekte in den Effekteinstellungen zur Verfügung steht. Bis dahin wurde die Anonymisierung mittels einer Spurmaske erzeugt.

Zur Wahl stehen Ellipsenmaske erstellen, 4-Punkt-Polygonmaske erstellen, Freizeichnen-Bezier.

bater bearbeiten enp bequeit	L Markett Oranka	en render rine						
Effekteinstellungen				Programm: SEQUENZS	EIFENBLASEN =			Effekte
Inclusion of the local division of the local								
Master * amwasser1.mp4 Y SEC	QUENZSEIFENBLASEI	N*amwa 🕨 00000 💭						) 🖬 Verseler
Videoeffekte		amwasserl.mp4			Sin			
		<u>+1</u>				0 A		
O Position		<u>+1</u>			and a			
> O Skalleren		1 <u>1</u>			1			- Nideneffekte
> 🔿 Skalierungsbreite		শ্র				VI		
	🗹 Gleichmäßige Ska	elieru <b>D</b>				$\wedge$		> Bildstauseupg
> Ö Drehung		হ					Ť	
Ö Ankerpunkt		ন						> Earbharraktur
> Ö Anti-Filmmer-Filter		ย						
~ f× Deckkraft		บ						> Immersives Video
$\bigcirc \square $						IY 🔨		> Kanal
> 🙋 Deckkraft						· · · ·		> Keving
Überblendmodus	Normal				THE REAL PROPERTY AND A DECIMAL OF A DECIMALO OF A DECIMALO OF A DECIMALO OF A DECIMAL OF A DECIMAL OF A DECI	1		> Dosolete
✓ fix Zeit-Verzerrungen						N.C.		> Derspektive
> 🙆 Geschwindigkeit 1		401		00:00:01:07	Einpassen 🗸	Voli ~ 4	00:00:45:06	- Stilisieren
				:000	00:00:15:00	00:00:30:00	00:00:4	Alpha-Glühen
				0			0	G Farbrelief
00.00.01.07					♥ { } {← ◀	▶ ⊫ →} ana ana 🥲	i © "+	Kanten aufrauen
00.00.01.01								📫 Konturen finden
Projekt: amwasserhd   Medi		× SEQUENZSEIFENBLASEN ≡						🗀 Mosaik
💷 amwasserhd.prproj			00.00 00.00.0	100 00.00.000	00000200 00000000	0000.05.00 0000.05.00 00	u	Pinselstriche
0		* • * • *			00.00.03.00 00.00.04.00			C Relief
~	₩.		The amwassed mod []	1		halbtotale1 [V]	O -12	Schwellenwert
		8 0	7		5			Solarisation
		VI D VI Video 1				Variation and a state of the st	24	C Stroboskop
	l⇔l		A State				0	C Struktur
	×.	8	T amwasser1mp4 [/	N1	n	halbtotale1 [A]	0	C Tontrennung
		6 11	Contraction of the local division of the loc	and the second s	La suma de la companya de la la	متداره بخارة فالغادة ومحاد معتقاة وجادره ألب	-48	Wiederholen
Liller All	· ·		A DESCRIPTION OF TAXABLE PARTY.					Störung und Körnung
naibtotale) o.i.			R matte		a de ser a de la desta de la	all my diverse of the second descent descent in the second second second second second second second second se	<b>a</b> ia	7 Transformieren
🍐 🗄 💻 o								Verzerrung
~								Video

Als erstes werden wir einen Mosaik-Effekt auf unseren Clip ziehen...

....den wir ziemlich pixelig einstellen werden:

Datai Baadasitan (lin Conuces Markon Grafikan Constar Hilf

![](_page_17_Picture_0.jpeg)

Die Ellipsenmaske wird aktiviert:

Effekteinstellungen ≡ Lumetri-So	icopes Quelle: SEQUENZ	SEIFENBLASEN: b2017v (202).MP4: 00:00:20:18 >>	Programm: SEQUENZSEIFENBLASEN =
Master * amwasser1.mp4 v SEQUI Ö Ankerpunkt 96 V Ö Anti-Flimmer-Filter 0,0 Ý Ď Deckkraft O D Ø	ENZSEIFENBLASEN * amwa 50,0 540,0 : 00 :		
<ul> <li>Oeckkraft</li> <li>Überblendmodus</li> <li>N</li> </ul>	10,0 % ( ♥ ► : Normal ~ :	<u>n</u>	
<ul> <li>Zeit-Verzerrungen</li> <li>Ö Geschwindigkeit</li> <li>100</li> </ul>	0,00% 🔹 🔶 🕨		
Y fx Mosaik ○□ 🔊		<u>0</u>	
∼ Maske (1) Ö Maskenpfad ◀	( <b>4</b> ▶  ▶ <b>3</b> ,		
> Ö Weiche Maskenkante 10, > Ö Maskendeckkraft 10		<u>ค</u>	00:00:01:07
> Ŏ Maskenausweitung 0,0	0 ] Umgekehrt	<u>0</u>	10000 Einpassen
× ħ		0	U

... und angepasst und sodann der Maskenpfad automatisch erstellt:

![](_page_17_Picture_4.jpeg)

## Automatisch werden die Keyframes erzeugt:

ekteinstellungen ≡ Lume	tri-Scopes Quelle: Sf	QUENZSEIFENBLASEN: b2017	v (202).MP4: 00:00:20:18 >> F	Programm: SEQUENZSEIFENBLASEN $\equiv$	
ster * amwasser1.mp4 🛛 🖌 SE	QUENZSEIFENBLASEN * an	nwa :00:00	🚽 a se la se		
Ö Ankerpunkt				940.	
👌 💍 Anti-Flimmer-Filter					P-F"
🕅 Deckkraft					1
0 🗆 🔌					* 7
🖉 Deckkraft					1
Überblendmodus					
f× Zeit-Verzerrungen					
🖉 Geschwindigkeit					
f× Mosaik			and the second se		
_ <u>0                                    </u>			Tracking		×
Maske (1)				Sw.	
Maskenpfad	I►		Fortschritt		
💛 💛 Weiche Maskenkante					1
> O Maskendeckkraft				Stoppen	
💛 🔿 Maskenausweitung				Suppen	
🗹 🔿 Anzahl horizontal					{⊷ ⊲I ┣►
00:01:19					
ojekt: arnwasserhd $\equiv$ Me					
amwasserhd.prproj		0:00:01:20 :	:00:00 00:00:01:00	00:00:02:00 00:00:03:00	00:00:04:00 00:0
			😥 amwasser1.mp4 [V]		fx halbte
	N V				

Premiere Pro CC ist ziemlich gut in der Gesichtsverfolgung. Trotzdem sollte der zu trackende Bildteil deutlich vom restlichen Bildinhalt unterschieden sein!

![](_page_18_Figure_3.jpeg)

Die klassische Methode mittels Spurmaske ist in einigen älteren Tutorials beschrieben. Ist natürlich variabler und präziser und mit weitaus mehr kreativen Möglichkeiten. Dauert aber. Und die Keyframes müssen manuell erzeugt werden. Noch einige interessante Aktionen:

Doppelte Clips im Schnittfenster sind durch einen blauen Streifen an der Clipbasis zu identifizieren:

![](_page_19_Picture_2.jpeg)

Wird ein 4K-Clip in ein HD-Schnittfenster gelegt gibt es eine einfache Größenanpassung im Kontextmenü:

![](_page_19_Picture_4.jpeg)

Wird fortgesetzt