VIDEOSCHNITT MIT
WINDOWS LIVE MOVIE MAKER

INHALT

Installation 1

Programm starten 2

Bildschirmaufbau 3

Projekt planen 5

Videos und Fotos importieren 6

Videos und Fotos hinzufügen 8

Projektdatei 9

Ansicht 10

Videoclip zuschneiden 11

Animationen und Visuelle Effekte 12

- Animationen 12
  - Übergänge 12
  - Schwenken und Zoomen 13
- Visuelle Effekte 14

Originalton bearbeiten 15

Zeitraffer und Zeitlupe 16

Fotodauer 16

Audiodateien hinzufügen 17

Audiodateien bearbeiten 18

Webcam-Video 19

Momentaufnahme 19

Titel und Abspann hinzufügen 20

Titel und Abspann bearbeiten 21

AutoFilm-Designs 24

Gruppe Bearbeiten 24

Anmelden 24

Film speichern 25

Freigeben 26

Helmut Hinterthür

VIDEOSCHNITT MIT
WINDOWS LIVE MOVIE MAKER

INSTALLATION

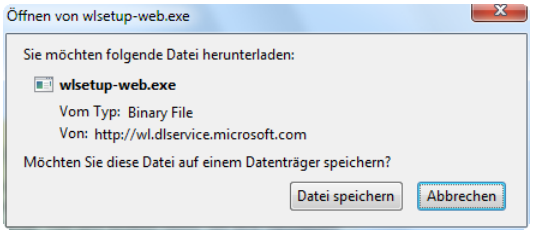
Windows Live Movie Maker ist ein einfaches, aber effektives **Videoschnittprogramm**, das aber seit Windows 7 nicht mehr mit dem Betriebssystems installiert wird. Es ist Bestandteil der Microsoft Live Essentials und kann kostenlos von folgender Webseite heruntergeladen werden:

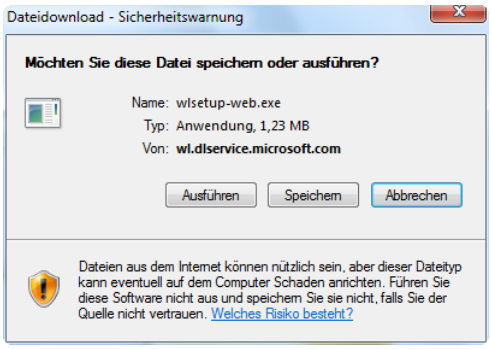
http://explore.live.com/windows-live-movie-maker?os=other



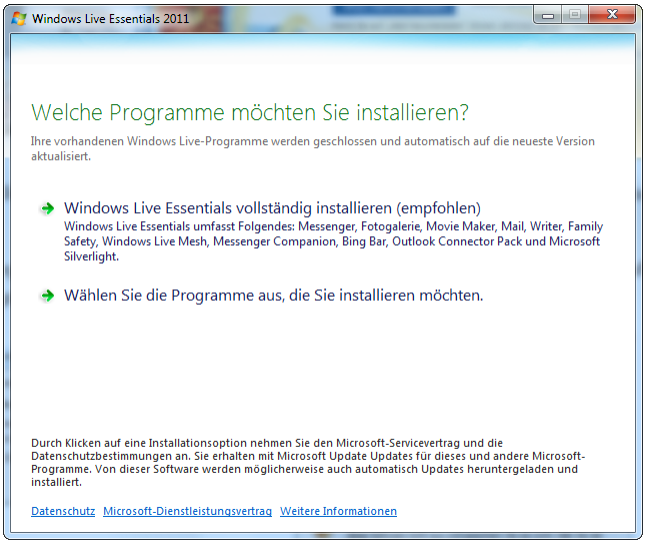
Mit einem Klick auf „Jetzt herunterladen“ wird die Datei „wlsetup-web.exe“ zum Download angeboten.

Die heruntergeladene Datei wird mit einem Doppelklick gestartet (Firefox) bzw. auch direkt ausgeführt (Internet Explorer).

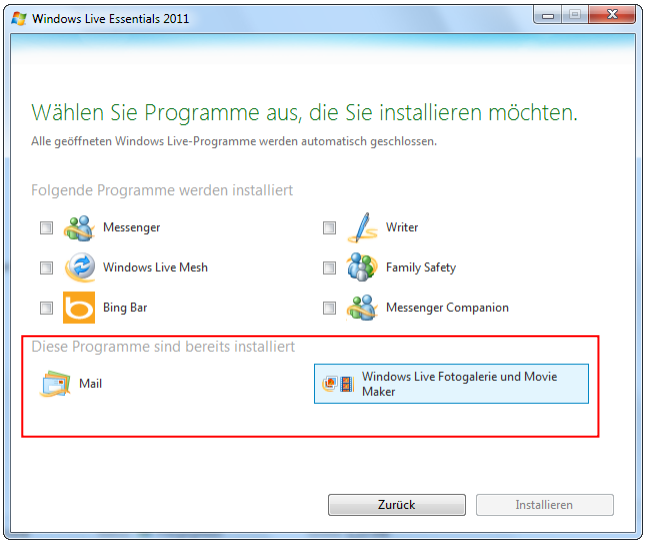




Helmut Hinterthür



Das Dialogfenster „Welche Programme möchten Sie installieren“ wird geöffnet. Man sollte sich unbedingt für die zweite Option entscheiden, um Kontrolle über die Installation zu behalten.



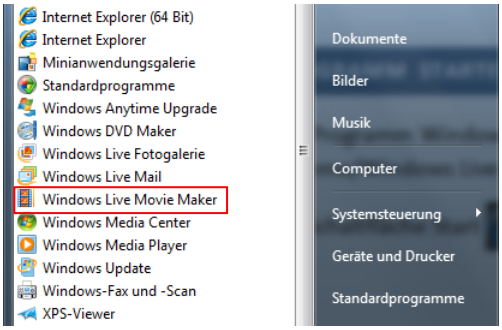
Für den Videoschnitt brauchen nur die Programme „Windows Live Fotogalerie“ und „Movie Maker“ gemeinsam installiert werden.

In diesem Beispiel werden die Programme Fotogalerie, Movie Maker sowie Mail als **bereits installiert** angezeigt!!

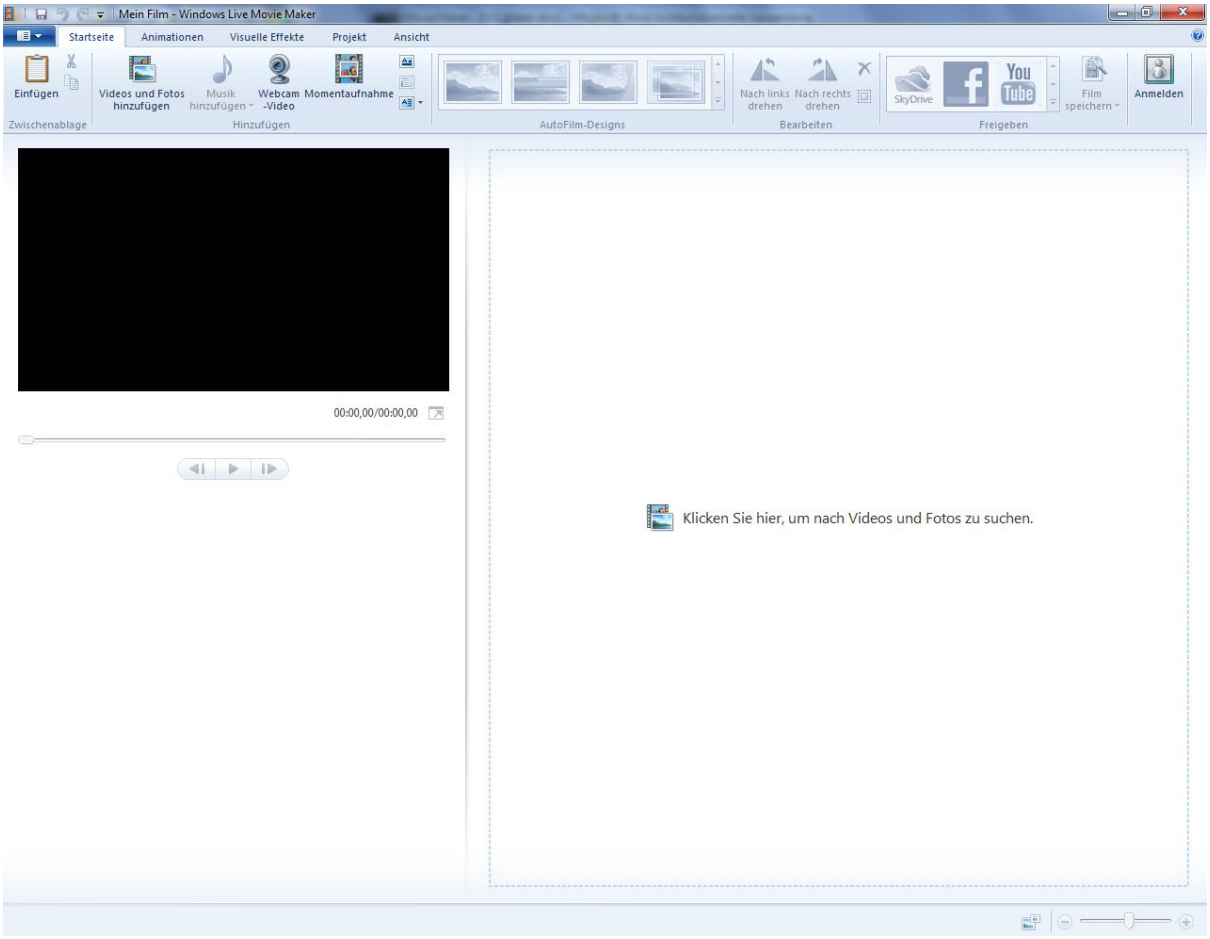
PROGRAMM STARTEN

Das Programm Windows Live Movie Maker startet man durch klicken auf „Start/Alle Programme/ Windows Live Movie Maker“.

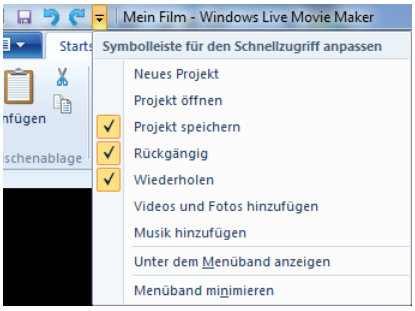
Die Schaltfläche Start befindet sich auf dem Desktop ganz links unten.



BILDSCHIRMAUFBAU



Die Titelleiste befindet sich ganz oben auf dem Bildschirm und zeigt den Namen des aktiven Projektes und die geöffnete Anwendung an.

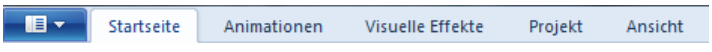


Links von der Titelleiste ist die Symbolleiste für den Schnellzugriff.

Durch anklicken des Listenfeldes auf der rechten Seite dieser Symbolleiste eröffnet sich die Möglichkeit, sie nach den eigenen Vorstellungen einzurichten.

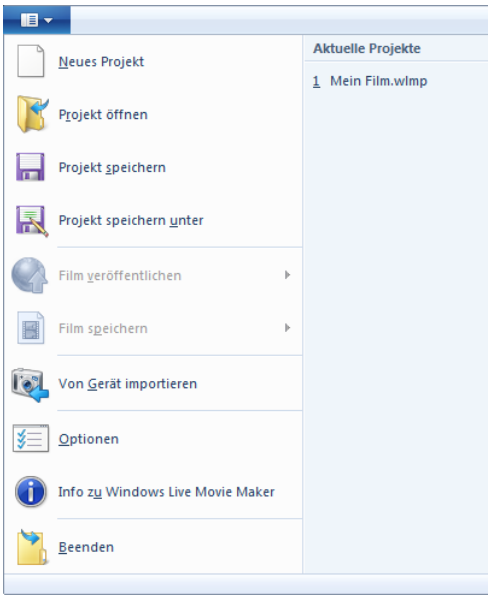
Weitere Optionen stehen zur Verfügung:
Unter dem Menüband anzeigen: Die Symbolleiste wird unterhalb des Menübandes angezeigt.
Menüband minimieren: Das Menüband wird nicht mehr angezeigt.

Statt einer Menüleiste hat jetzt auch der Movie Maker aufgabenorientierte Registerkarten.

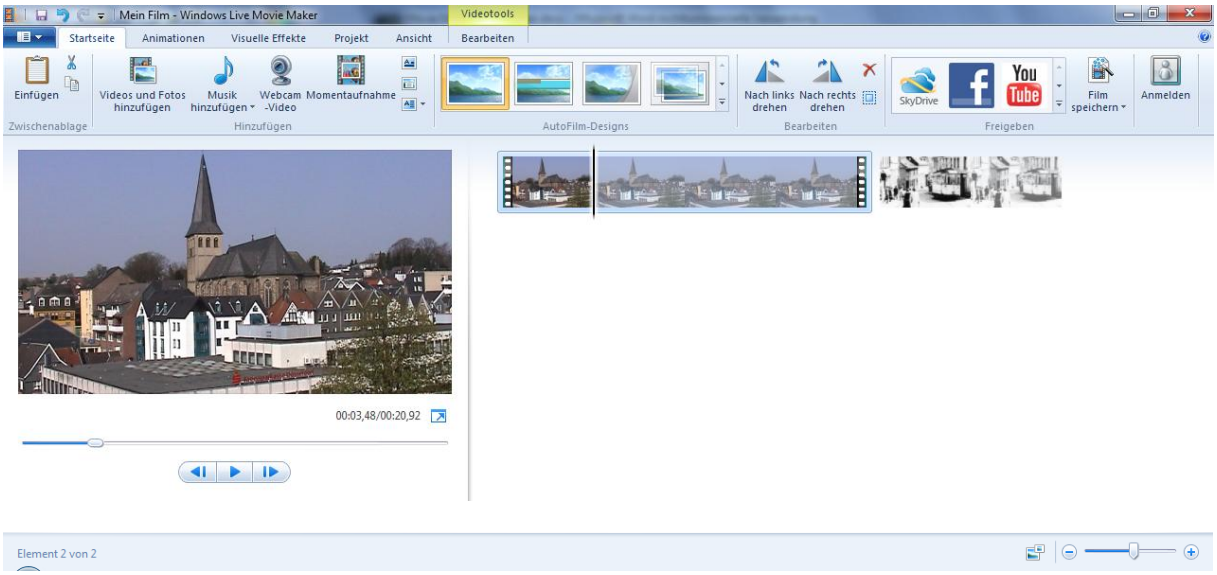


Bei Zugriff auf eine Registerkarte steht entweder ein Befehl zur Verfügung oder es wird ein Menü mit Befehlen angezeigt. Diese Befehle und Menüs findet man auf dem „Menüband“.





Diese Schaltfläche “Movie Maker“ ersetzt das gewohnte Menü „Datei“. Wenn man darauf klickt, werden Basisbefehle angezeigt.



Unterhalb des Menübandes befindet sich das Vorschaufenster. Es zeigt den aktuellen Videoclip, das aktuelle Foto oder auch den aktuellen Titel sowie Animationen und Effekte vor der Übernahme ins Projekt an. Unterhalb des Vorschaufensters ist die Schaltfläche für die Vorschau im Vollbildmodus und die Schaltflächen für Wiedergabe und Einzelbildsteuerung. Die Vorschau kann man auch mit der „Leertaste“ starten und stoppen.

Rechts vom Vorschaufenster finden in der Zeitachse alle zum Projekt gehörenden Videoclips, Fotos und Titel ihren Platz.

Unten im Programmfenster sieht man die Statusleiste. Sie zeigt links die Anzahl der eingefügten Elemente an. Rechts sind die Schaltflächen „Miniaturansichtsgröße ändern“ und „Zoomzeitachse“. Damit bestimmt man die Größe der Miniaturen und die Ansicht der Zeitachse.

PROJEKT PLANEN

Bevor ein Projekt (zum Beispiel „Mettmann“) in Angriff genommen wird, sind einige Vorbereitungen zu treffen:

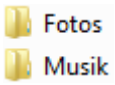
- Große Festplatte (Partition) für die erforderlichen Dateien festlegen
- Projektordner für das Projekt anlegen
- Unterordner im Projektordner für Fotos und Musik anlegen

Alle Dateien, die für das Projekt gebraucht werden, **müssen** der Ordnung halber in diesem Projektordner mit seinen Unterordnern zu finden sein.

Beispiel:



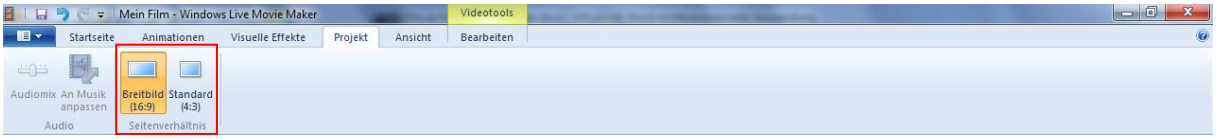
Projektordner für Videos



Unterordner für Fotos und Musik

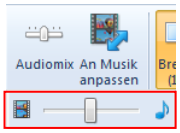
Natürlich kann man für die Videos noch Unterordner im Ordner „Mettmann“ einrichten, wenn es auf Grund der vielen Aufnahmen an verschiedenen Standorten erforderlich sein sollte.

In der Registerkarte „Projekt“ legt man das Seitenverhältnis des Projektes fest.



Sobald man dem Projekt Musik hinzugefügt hat, werden auch die Optionen „Audiomix“ und „An Musik anpassen“ aktiv.





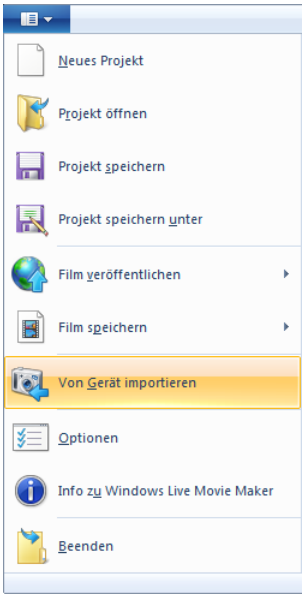
Mit der Option „Audiomix“ lässt sich das Lautstärkenverhältnis zwischen Musik und Originalton der Videos regeln.



Mit der Option „An Musik anpassen“ kann man automatisch die Dauer von **Fotos** an die Musik anpassen.

VIDEOS UND FOTOS IMPORTIEREN

Um Videos und Fotos bearbeiten zu können, müssen sie zuerst von einem digitalen Camcorder bzw. einer digitalen Fotokamera auf die Festplatte überspielt werden. Der Projektordner (Arbeitsordner) dafür wurde bereits angelegt.

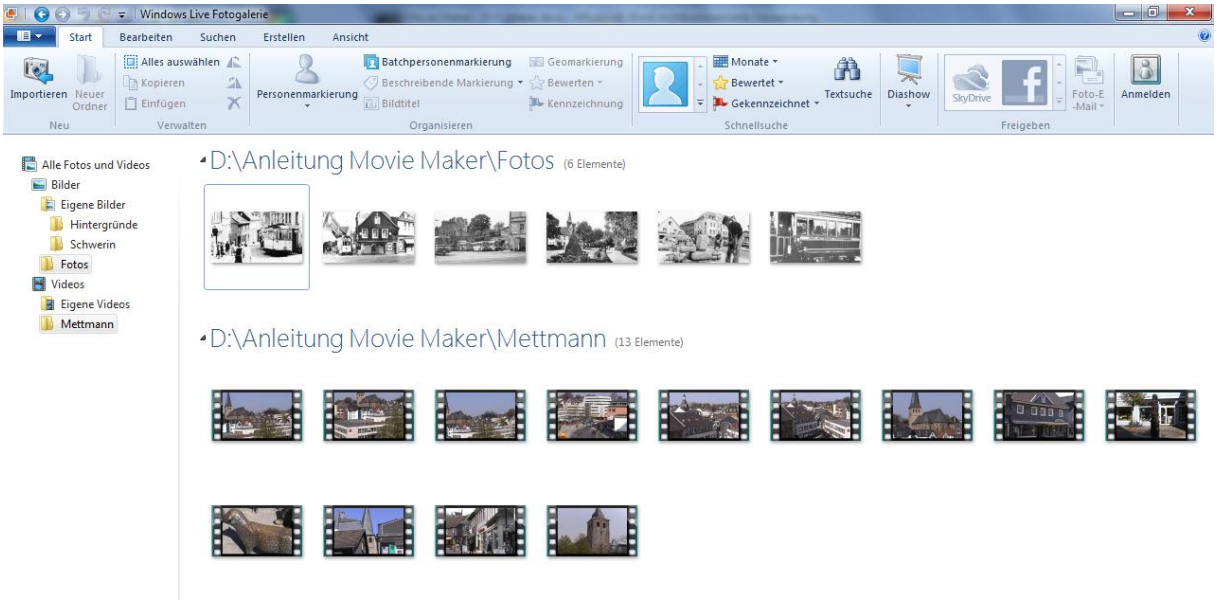


Normalerweise erwartet man, dass der Import im selben Programm erfolgt. Microsoft macht hier eine Ausnahme:

Bei einem Klick auf „Von Gerät importieren“ im Menü „Movie Maker“ wird man darauf hingewiesen, dass Videos und Fotos in Windows Live Fotogalerie importiert werden. Das Programm Fotogalerie wurde deshalb gleichzeitig mit Movie Maker installiert.

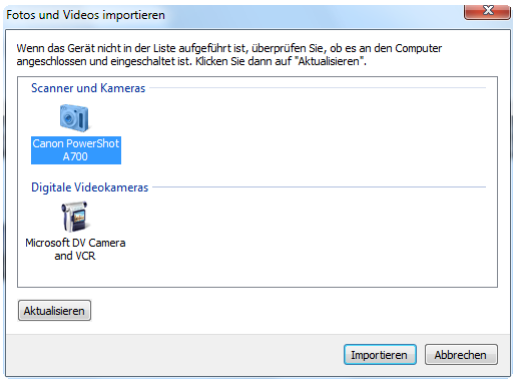


Wurde bereits ein Gerät angeschlossen, wird ohne Umweg bei einem Klick auf OK eines der unten beschriebenen Dialogfelder „Fotos und Videos importieren“ aufgerufen.



In der Fotogalerie werden bereits importierte Fotos und Videos angezeigt. Um weitere Mediendateien zu importieren, muss der Camcorder bzw. die Fotokamera über die Schnittstellen Firewire oder USB mit dem Rechner verbunden und auf Wiedergabe gestellt werden. Dann klickt man in der Registerkarte „Start“ der Fotogalerie auf „Importieren“.

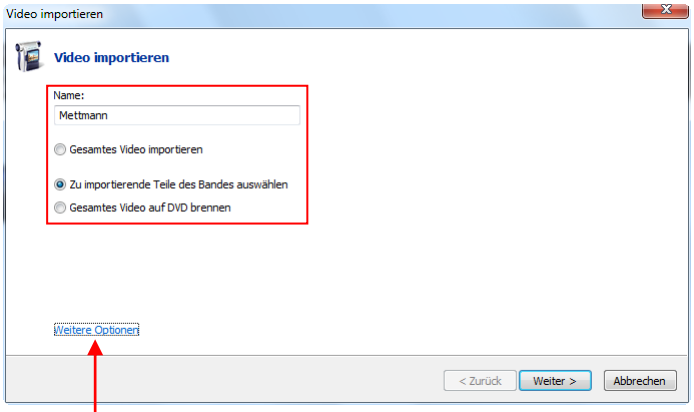


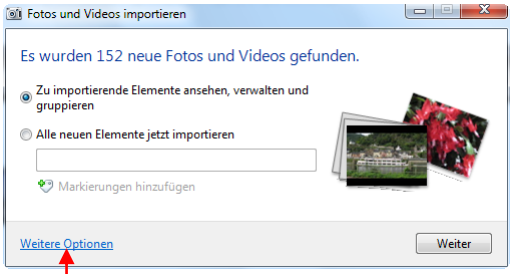


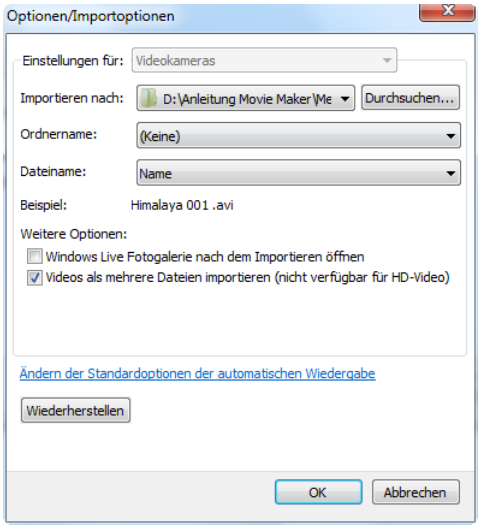
Im Dialogfeld „Fotos und Videos importieren“ werden die angeschlossenen Geräte erkannt, in diesem Beispiel ein Sony-Camcorder und eine Canon Fotokamera. Es können aber auch Fotos und Videos von einem Handy, einer CD bzw. DVD importiert werden.

Weiter geht es mit einem Klick auf „Importieren“.

Je nach Gerät werden die Dialogfelder „Video importieren“ bzw. „Fotos und Videos importieren“ angezeigt. Es kann bestimmt werden, ob alles in einem Rutsch importiert wird oder nur Teile des Bandes bzw. bestimmte Fotos und Videos importiert werden.







Im Dialogfeld „Importoptionen“ sollte man den Ordner bestimmen, der die Videos bzw. Fotos aufnehmen soll. Zusätzlich kann festgelegt werden, ob Unterordner angelegt werden und mit welchen Zusatzinformationen diese Ordner versehen werden sollen bzw. welche Zusatzinformationen der vorher bestimmte Dateiname (hier Mettmann) erhalten soll.

Leider werden mehrere Szenen des **Bandes** als **ein** Video importiert, obwohl die Option „Videos als mehrere Dateien importieren“ aktiviert ist und es sich nicht um ein HD-Video handelt.

Die Hilfe von Movie Maker gibt folgenden Hinweis:

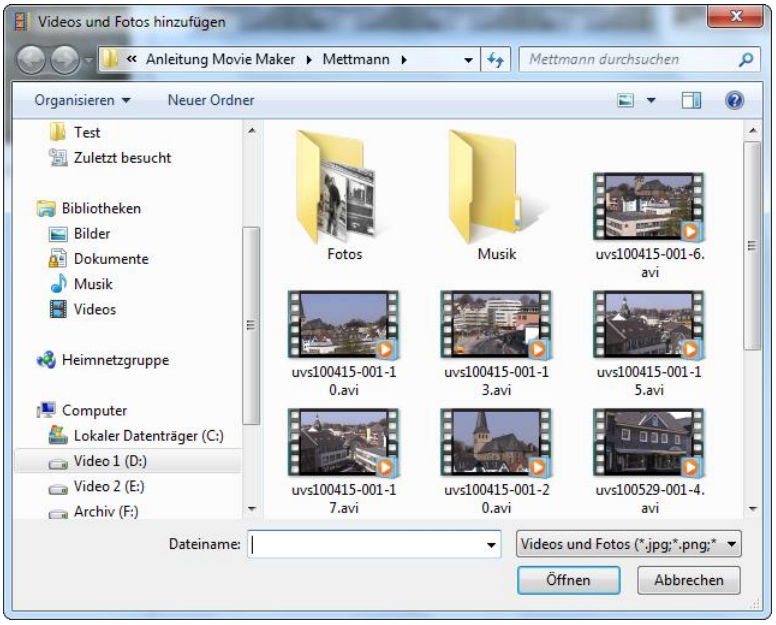
Wenn zwischen dem Ende eines Clips und dem Anfang des nächsten Clips weniger als 30 Sekunden vergangen sind, werden sie als ein einziger Clip importiert.
Wenn Sie Videos von einer HDV-Kamera (High Definition Video) importieren, können Sie ausschließlich das gesamte Videoband importieren. Die Option zum Importieren von Teilen des Videobands ist nicht verfügbar.

Natürlich kann man Fotos und Videos von einer Fotokamera oder Videos von einem Camcorder mit Speicherkarte auch direkt mit Hilfe eines Kartenlesegerätes von der Speicherkarte auf die Festplatte kopieren. Bei einem Camcorder mit DV-Band muss allerdings der oben beschriebene Weg eingehalten werden.

VIDEOS UND FOTOS HINZUFÜGEN

Videos und Fotos werden natürlich wieder im Video-Schnittprogram „Movie Maker“ hinzugefügt.

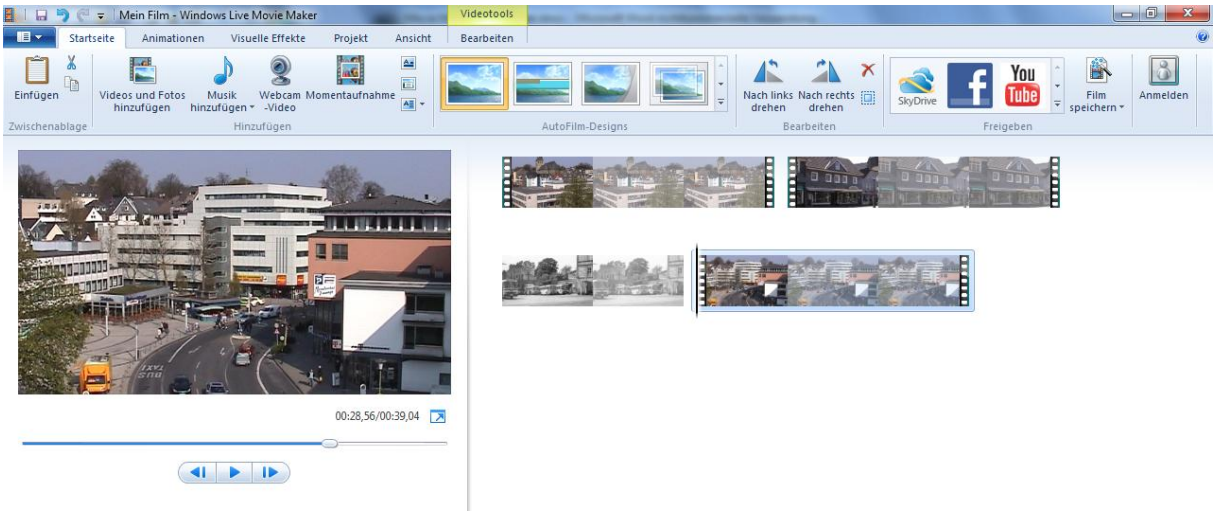




Dafür ist das Symbol „Videos und Fotos hinzufügen“ auf der Registerkarte „Startseite“ zuständig. Mit einem Klick darauf öffnet sich das Dialogfenster „Videos und Fotos hinzufügen“.

Das Video bzw. Foto wird markiert und mit Klick auf „Öffnen“ in die Zeitachse übernommen. Das funktioniert auch mit „Drag & Drop“ (Ziehen und Fallenlassen) direkt aus dem Windows-Explorer heraus. Spätestens jetzt sollte man sich Gedanken darüber, in welcher Reihenfolge Videos bzw. Fotos in die Zeitachse eingefügt werden.

Natürlich kann man jederzeit die Reihenfolge ändern, am besten durch ziehen mit der Maus.



Mit zwei eingefügten Videos und einem Foto ist schon ein kleiner Film entstanden, den man sich mit im Vorschaufenster mit Hilfe der Schaltflächen  für Wiedergabe und Einzelbildsteuerung ansehen kann.

Mit dem Positionsschieberegler kann ich durch das gesamte Projekt navigieren.

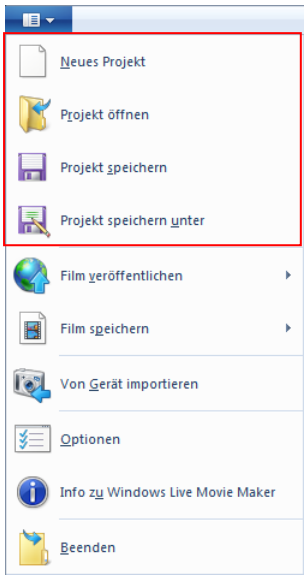
PROJEKTDATEI

Die Erstellung des Film wird in einer Projektdatei zusammengefasst, die zum Beispiel als „mein Film.wlmp“ abgespeichert wird. Die Projektdatei enthält Informationen über den Speicherort der verwendeten Clips (Videos, Fotos, Musik, Titel) und über die Zusammenstellung des Films .

Movie Maker verwendet die Informationen der Projektdatei, um mit allen Elementen des Films zum Schluss einen fertigen Film zu erstellen. Diesen Vorgang nennt man „Rendern“.

Nachdem erste Clips in die Zeitachse eingefügt und sortiert wurden, sollte die bisher geleistete Arbeit gesichert werden. Es besteht immer die Möglichkeit, dass ein Programm oder der Computer abstürzt und alle Einstellungen verloren gehen.

Die Optionen dafür findet man unter dem Menü „Movie Maker“.



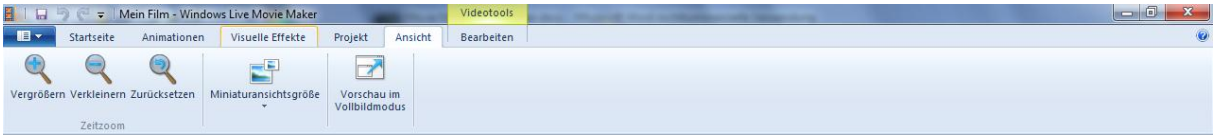
Beim Programmstart wird automatisch ein neues Projekt geöffnet. Die Option „Neues Projekt“ öffnet bei **Bedarf** ein neues Projekt.

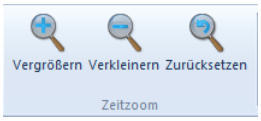
Mit der Option „Projekt öffnen“ wird ein bereits bestehendes Projekt zur Weiterbearbeitung geöffnet.

Die Option „Projekt speichern“ ermöglicht die Erst- bzw. Zwischenspeicherung eines Projektes. Das ist immer ratsam, wenn sich das Projekt weiter entwickelt hat. Die Aufgabe übernimmt auch schneller das Symbol „Projekt speichern“ in der Symbolleiste für den Schnellzugriff. 

Mit „Projekt speichern unter“ wird ein Projekt bei Bedarf zur Sicherheit zusätzlich an einer anderen Stelle gespeichert, zum Beispiel auf einen USB-Stick.

ANSICHT

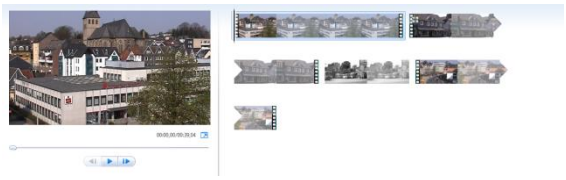




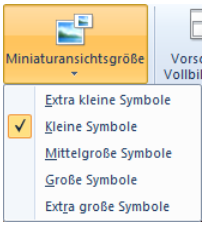
Mit den Optionen in der Gruppe „Zeitzoom“ der Registerkarte „Ansicht“ werden die Elemente in der Zeitachse vergrößert bzw. verkleinert **angezeigt**. Die Einstellungen beeinflussen **nicht** die Länge der Elemente.



Normale Ansicht



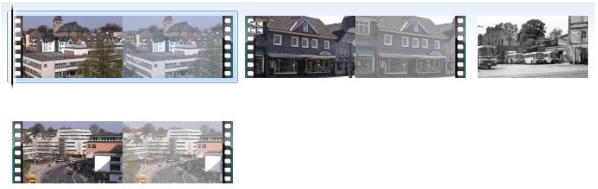
Vergrößerte Ansicht



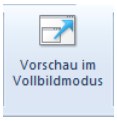
Mit der Option „Miniaturansichtsgröße“ wird die Größe der Miniaturansichten in der Zeitachse geändert.



Kleine Symbole



Mittelgroße Symbole



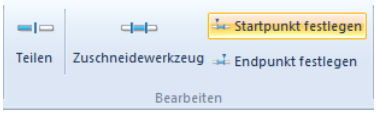


Mit der Option „Vorschau im Vollbildmodus“ kann man sich den Film im Vollbildmodus ansehen.

VIDEOCLIP ZUSCHNEIDEN

Sobald ein Video in die Zeitachse eingefügt worden ist, stehen in der Registerkarte „Bearbeiten“ Optionen zur Verfügung, um den Startpunkt bzw. Endpunkt eines Videos festzulegen oder das Video zu teilen.





Mit „Startpunkt bzw. Endpunkt festlegen“ lassen sich zum Beispiel Wackler entfernen, die beim Ein- bzw. Ausschalten des Camcorders entstanden sind. Man navigiert mit Hilfe der Schaltflächen für die Wiedergabe oder des Positionsschiebereglers zu der entsprechenden Stelle im Clip und schneidet am Anfang (Startpunkt festlegen) oder am Ende (Endpunkt festlegen) das Stück mit dem Wackler ab. Mit der Einzelbildsteuerung  kann die Schnittstelle bildgenau angesteuert werden.

Durch Anklicken eines Videos oder eines Fotos kann man schnell zu jedem einzelnen Clip springen.

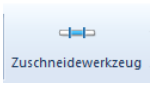
Beim Filmen sollte darauf geachtet werden, dass die einzelnen Szenen nicht zu kurz sind. Teile des Videoclips wegschneiden kann man immer noch. Dabei kann die Option „Teilen“ helfen, mit der man einen Videoclip teilen kann.





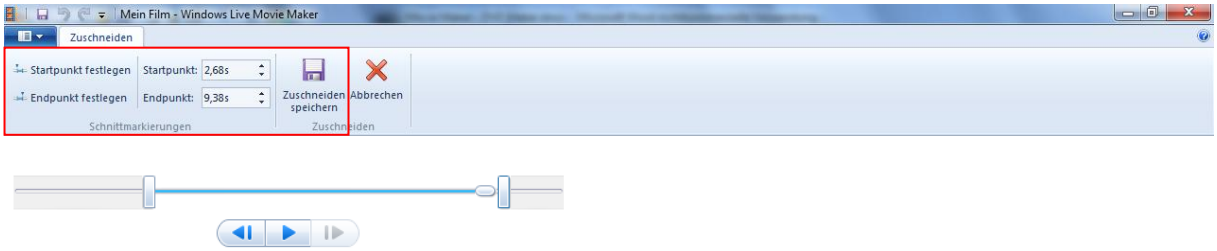


Der Teil des Clips, der entfernt werden soll, wird mit der Maus markiert und im Kontextmenü (rechte Maustaste) mit „Entfernen“ gelöscht. Das funktioniert natürlich schneller mit der Taste „entf“ auf der Tastatur.



Präziseres Zuschneiden bietet die Option „Zuschneidewerkzeug“.

Es öffnet sich eine neue Registerkarte „Zuschneiden“ und der Positionsschieberegler erhält Anfasser, mit denen man grob den Startpunkt bzw. den Endpunkt eine Videoclips bestimmt.



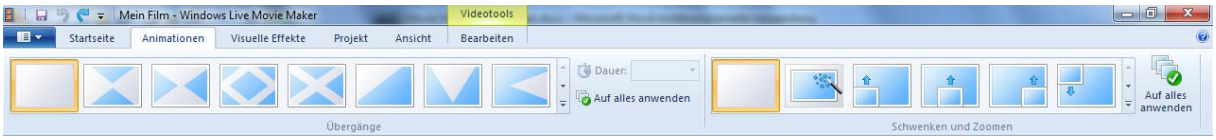
Genaue Einstellungen erfolgen unter „Startpunkt festlegen“ bzw. Endpunkt festlegen“. Anschließend werden die Einstellungen mit „Zuschneiden speichern“ übernommen.

ANIMATIONEN UND VISUELLE EFFEKTE

Natürlich reicht es meistens nicht, Videos und/oder Fotos aneinander zu reihen und zuzuschneiden. Man sollte schon die eine oder andere Möglichkeit des Programms nutzen, um den Film zu optimieren.

Die entsprechenden Optionen stellen die Registerkarten „Animationen“ und „Visuelle Effekte“ zur Verfügung.

ANIMATIONEN



Die Animationen bieten Übergänge an und die Möglichkeit, Videos und Fotos durch Schwenken und Zoomen zu animieren.

Die Fotos sollten möglichst vorher auf die Größe des Projektes, also auf 4:3 oder 16:9 mit einem Grafikprogramm getrimmt werden.

ÜBERGÄNGE

Der am meisten benutzte Übergang beim Videoschnitt ist der harte Schnitt, also einfaches Aneinanderreihen von Videoclips.

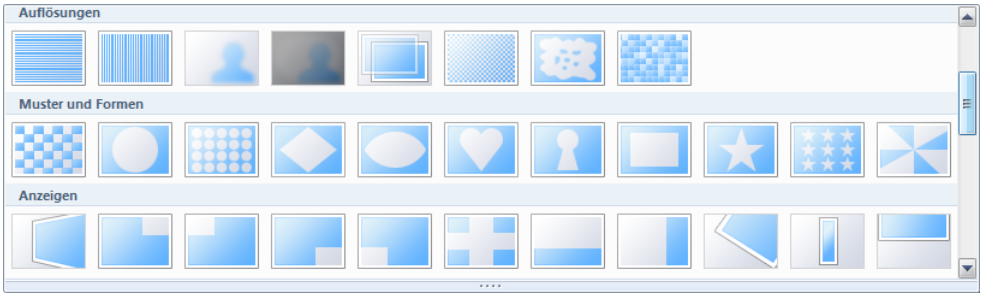
Manchmal möchte man aber zum Beispiel eine Szene weich in eine andere übergehen lassen. Dazu braucht man den Übergang „Überblenden“.

In der Gruppe „Übergänge“ der Registerkarte „Animationen“ werden zahlreiche Übergänge angeboten.

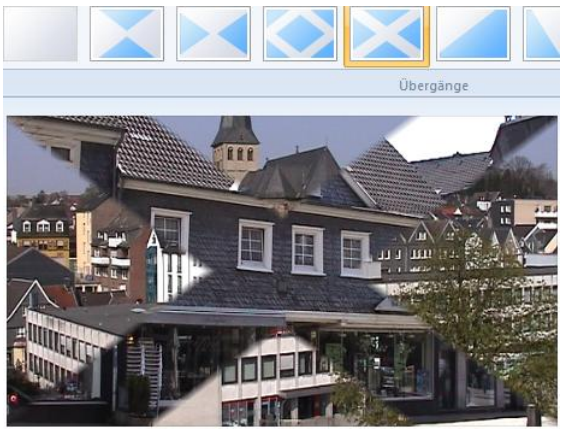
Neben den Symbolen befindet sich ein Rollfeld. Mit Klick auf die Pfeile werden weitere Übergänge angezeigt.



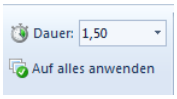
Ein Klick auf das Listenfeld **unter** den Pfeilen öffnet ein Fenster mit allen Übergängen.



Wenn man auf einen Übergang mit dem Mauszeiger zeigt, wird im Vorschaufenster eine entsprechende Animation angezeigt. Mit einem Klick auf den Übergang wird er für den vorher markierten Clip übernommen.







Mit den Optionen, die sich in der Mitte der Registerkarte befinden, legt man die Dauer des Übergangs fest (Listenfeld) bzw. bestimmt, ob der Übergang auf alle Clips im Projekt angewandt werden soll.

Die letztere Option kann zum Beispiel bei einer Diaschau nützlich sein.

Einen Übergang entfernt man vom aktuellen Clip durch anklicken des Symbols „Kein Übergang“.



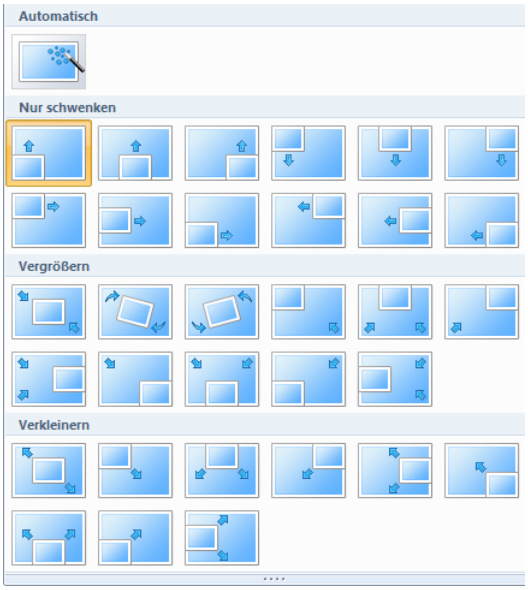
SCHWENKEN UND ZOOMEN

Schwenken und Zoomen kann auf Videos und Fotos angewandt und simuliert das Schwenken und Zoomen einer Videokamera.

In der Gruppe „Schwenken und Zoomen“ der Registerkarte „Animationen“ werden zahlreiche Möglichkeiten angeboten.

Neben den Symbolen befindet sich ein Rollfeld. Mit Klick auf die Pfeile werden weitere Optionen angezeigt.





Ein Klick auf das Listenfeld **unter** den Pfeilen öffnet ein Fenster mit allen Optionen.

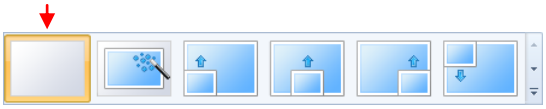
Wenn man auf eine Option mit dem Mauszeiger zeigt, wird im Vorschaufenster eine entsprechende Animation angezeigt. Mit einem Klick auf die Option wird sie für den vorher markierten Clip übernommen.





Mit „Auf alles anwenden“ legt man fest, ob der Schwenk- bzw. Zoomeffekt auf alle Clips im Projekt angewandt werden soll.

Einen Schwenk- bzw. Zoomeffekt entfernt man vom aktuellen Clip durch anklicken des Symbols „Kein Kein Schwenken und Zoomen“.



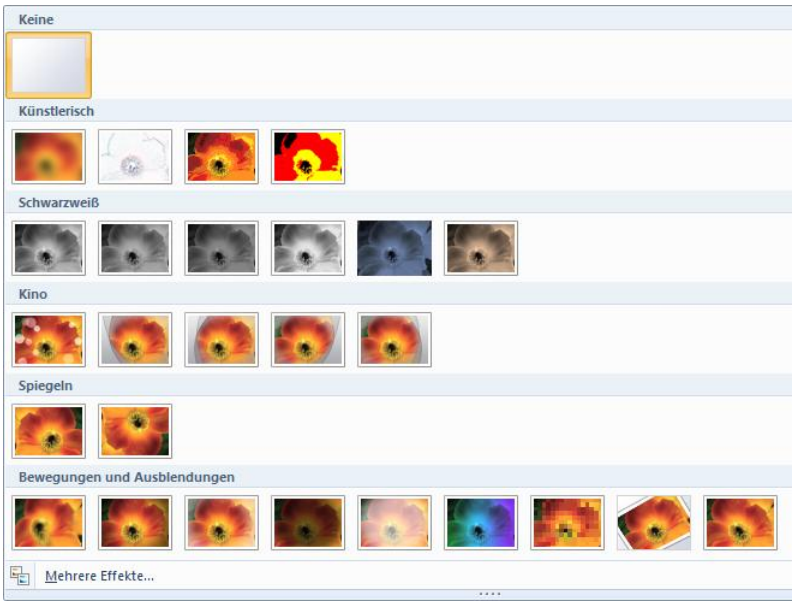
VISUELLE EFFEKTE

Die visuellen Effekte sind Filter, die man auf Videos und Fotos anwenden kann, um ihr Erscheinungsbild zu ändern.

In der Gruppe „Effekte“ der Registerkarte „Visuelle Effekte“ werden zahlreiche Effekte angeboten.

Neben den Symbolen befindet sich ein Rollfeld. Mit Klick auf die Pfeile werden weitere Effekte angezeigt.



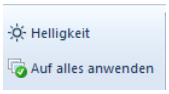


Ein Klick auf das Listenfeld **unter** den Pfeilen öffnet ein Fenster mit allen Effekten.

Wenn man auf einen Effekte mit dem Mauszeiger zeigt, wird im Vorschaufenster eine entsprechende Animation angezeigt. Mit einem Klick auf die Option wird sie für den vorher markierten Clip übernommen.







Mit den Optionen, die sich rechts auf der Registerkarte befinden, erhöht oder verringert man die Helligkeit des Videos oder Fotos bzw. wendet den Effekt auf alle Clips im Projekt an.

Einen Effekt entfernt man vom aktuellen Clip durch anklicken des Symbols „Kein Effekt“.



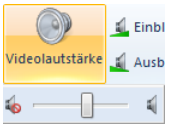
Alle Animationen und Visuelle Effekte können hier nicht beschrieben werden. Da alle Veränderungen im Vorschaufenster angezeigt werden, sobald man mit dem Mauszeiger darauf zeigt, ist Ausprobieren angesagt.

Für alle Animationen und Effekte gilt: Weniger ist oft besser als mehr.

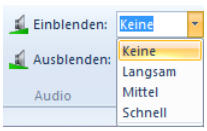
ORIGINALTON BEARBEITEN

Sobald ein Video markiert worden ist, stehen in der Registerkarte „Bearbeiten“ Optionen zur Verfügung, um den Originalton des Videos zu bearbeiten.





Der Originalton eines Videos ist oft zu laut oder auch gar nicht zu gebrauchen. Mit der Option „Videolautstärke“ kann man den OT entsprechend korrigieren bzw. ganz ausschalten.



Mit den Optionen „Einblenden und Ausblenden“ kann der Originalton am Anfang bzw. Ende eine Videoclips eingeblendet bzw. ausgeblendet werden.

ZEITRAFFER UND ZEITLUPE

Sobald ein Video markiert worden ist, steht in der Registerkarte „Bearbeiten“ die Option „Geschwindigkeit“ zur Verfügung.





Je höher der Wert ist, desto kleiner wird der Clip. Das Video wird schneller abgespielt (Zeitraffer).

Je niedriger der Wert ist, desto größer wird der Clip. Das Video wird langsamer abgespielt (Zeitlupe).

Der normale Wert ist „1x“.

FOTODAUER

Sobald ein Foto markiert worden ist, steht in der Registerkarte „Bearbeiten“ die Option „Dauer“ zur Verfügung.



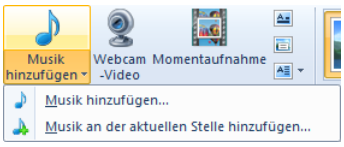


Damit wird die Zeitdauer des ausgewählten Fotos bestimmt (in Sekunden).

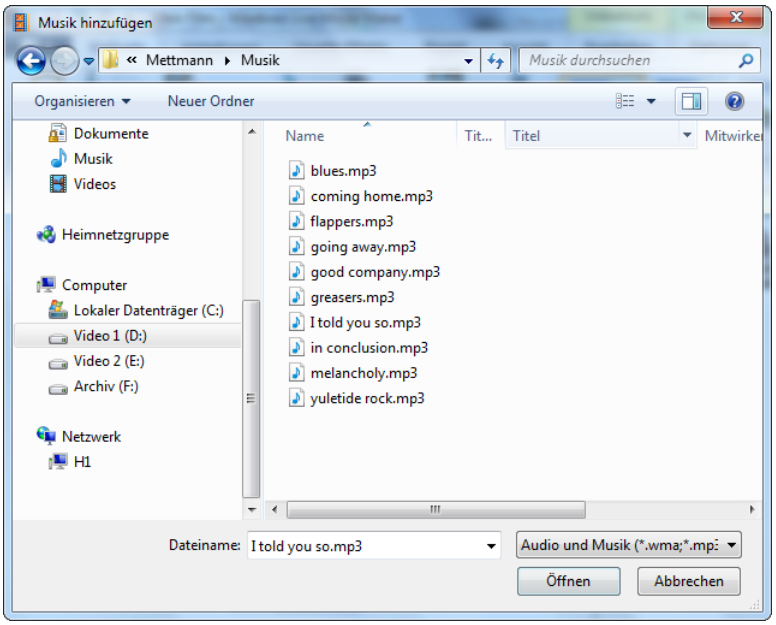
AUDIODATEIEN HINZUFÜGEN

Auf der Registerkarte „Startseite“ gibt es die Option „Musik hinzufügen“. Mit „Musik“ sind natürlich generell auch Kommentare oder Geräusche gemeint. Leider besitzt Movie Maker nur eine Audiospur, deshalb kann man zum Beispiel eine Musik nicht mit einem Kommentar überlagern.



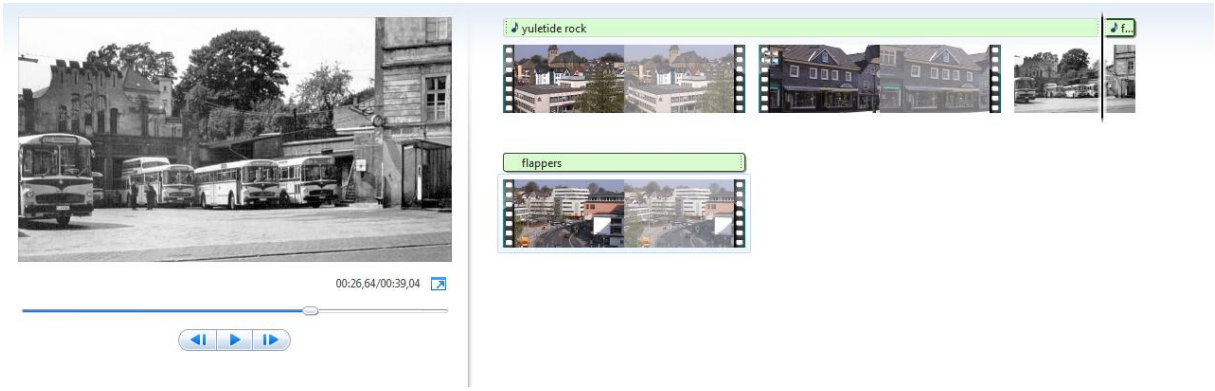


Mit einem Klick auf „Musik hinzufügen“ bzw. „Musik an der aktuellen Stelle hinzufügen“ öffnet sich das Dialogfenster „Musik hinzufügen“.



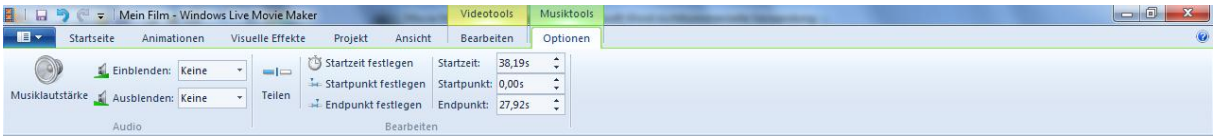
Die Audiodatei wird markiert und mit Klick auf „Öffnen“ in die Zeitachse übernommen. Das funktioniert auch mit „Drag & Drop“ (Ziehen und Fallenlassen) direkt aus dem Windows-Explorer heraus.

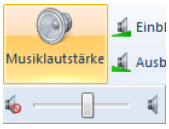
Musik, Kommentar und Geräusche können hintereinander bzw. an der aktuellen Stelle eingefügt werden. Die Reihenfolge kann man jederzeit ändern, am besten durch ziehen mit der Maus.



AUDIODATEIEN BEARBEITEN

Sobald eine Audiodatei in die Zeitachse eingefügt worden ist, steht die Registerkarte „Optionen“ zur Verfügung.

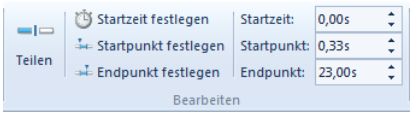




Mit der Option „Musiklautstärke“ kann man die Laustärke der Audiodatei entsprechend korrigieren bzw. ganz ausschalten.



Mit den Optionen „Einblenden und Ausblenden“ kann am Anfang oder am Ende die Musik bzw. das Geräusch eingeblendet oder ausgeblendet werden.



Teilen	Die Audiodatei wird an der aktuellen Stelle geteilt.
Startzeit festlegen	Die Wiedergabe der Audiodatei beginnt im Projekt an der festgelegten Startzeit
Startpunkt festlegen	Die Wiedergabe der Audiodatei beginnt im Projekt an der festgelegten Startzeit, aber die Audiodatei wird um die festgelegte Zeit unter Startpunkt am Anfang beschnitten. Damit kann zum Beispiel Leerlauf am Anfang entfernt werden.
Endpunkt festlegen	Die Audiodatei wird an der aktuellen Stelle am Ende beschnitten bzw. endet an der unter Endpunkt festgelegten Zeit.

WEBCAM-VIDEO

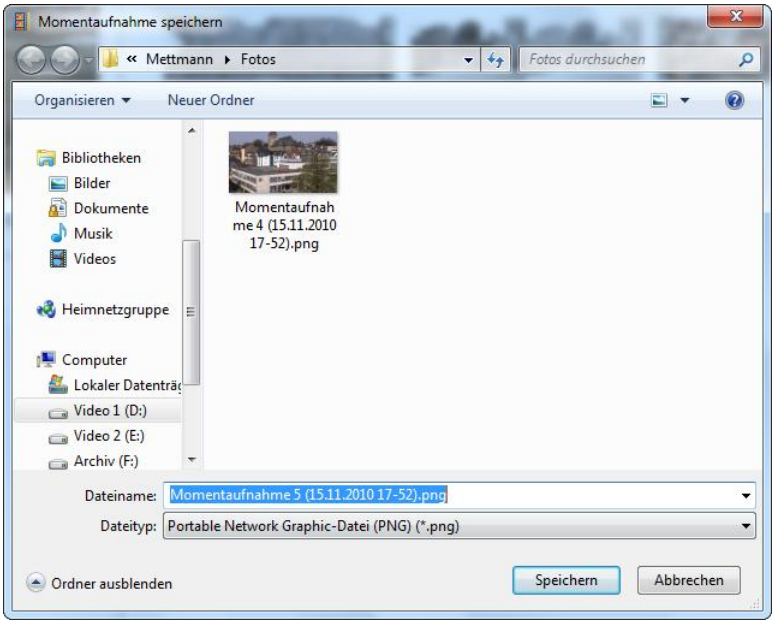


Mit der Option „Webcam-Video“ in der Registerkarte „Startseite“ kann man ein Video mit einer Webcam aufnehmen und es im Film verwenden.

MOMENTAUFNAHME



Mit der Option „Momentaufnahme“ in der Registerkarte „Startseite“ wird eine Grafikdatei mit dem Format PNG erstellt. Mit einem Klick auf die Option öffnet sich das Dialogfeld „Momentaufnahme“.



Mit einem Klick auf „Speichern“ wird die Aufnahme im gewählten Ordner gespeichert. Der Dateiname ist vorgegeben, kann aber vorher geändert werden.

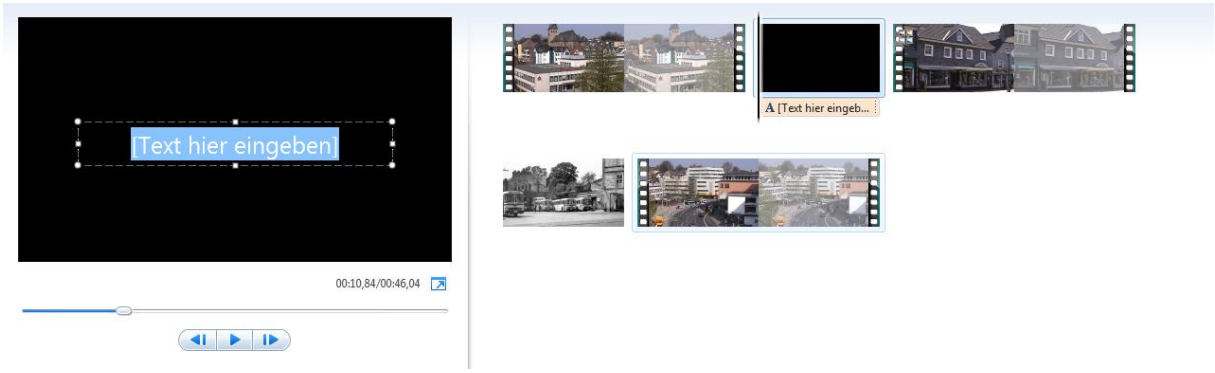
Die Aufnahme wird nach dem Speichern an der aktuellen Position ins Projekt eingefügt.

TITEL UND ABSPANN HINZUFÜGEN

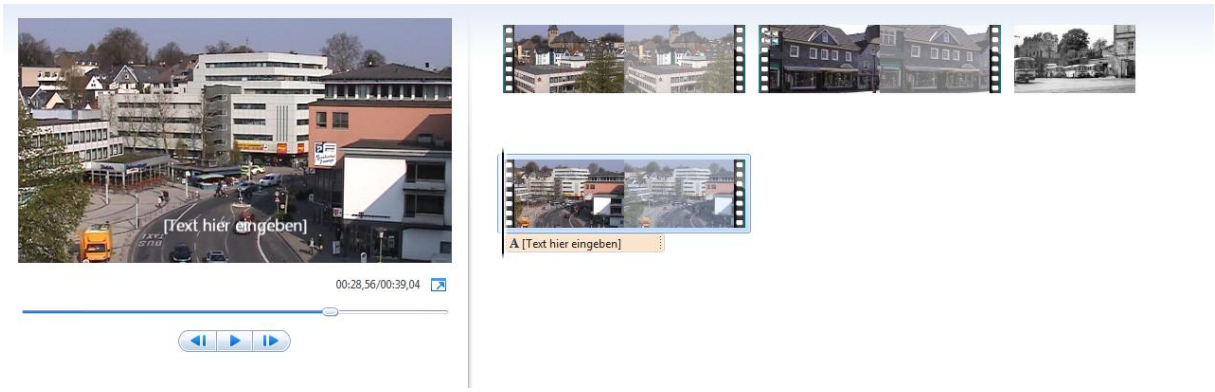
Movie Maker bietet drei Optionen an, um Titel ins Projekt einzufügen. Die Symbole dafür sind auf der Registerkarte „Startseite“.

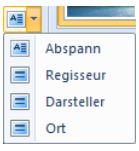


Titel hinzufügen - Der Titel wird **vor** dem ausgewählten Element hinzugefügt.



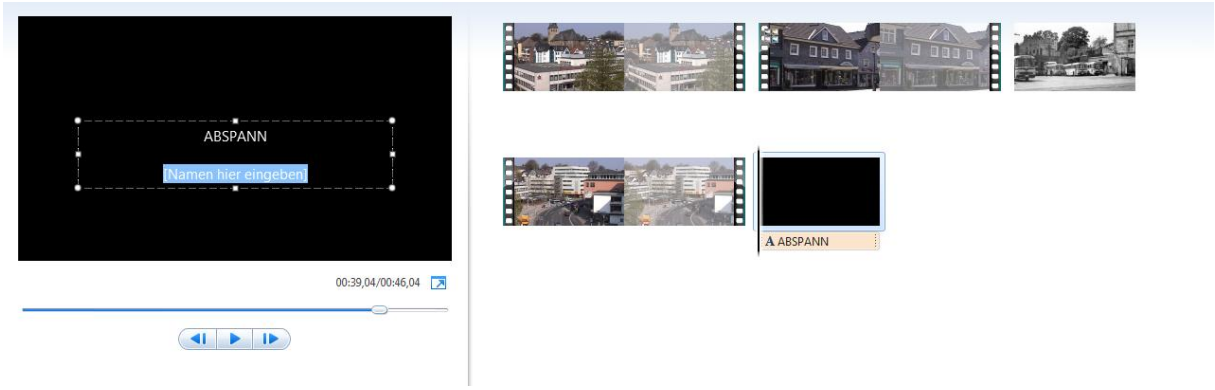
Bildtitel hinzufügen - Der Titel wird **unter** dem ausgewählten Video oder Foto hinzugefügt.





Am **Ende** des Projektes wird ein Abspann eingefügt.

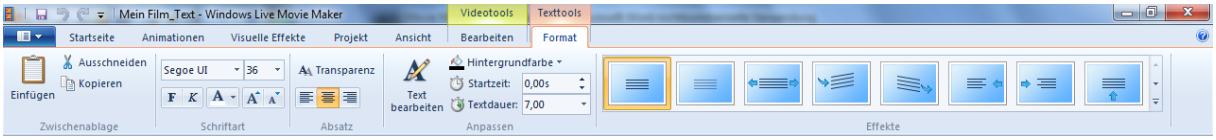
Die nebenstehenden Optionen des Listenfeldes bieten nur Beispieltexte an, die man nutzen kann (oder auch nicht).

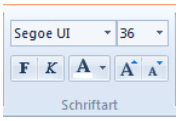


TITEL UND ABSPANN BEARBEITEN

Titel und Abspann lassen sich auf vielfältige Art bearbeiten. Der Text kann geändert und formatiert, die Position und Dauer des Textes bestimmt werden. Alle Texte kann man mit Effekten animieren.

Die Optionen dafür findet man auf der Registerkarte „Format“, sobald ein Text ausgewählt wurde.

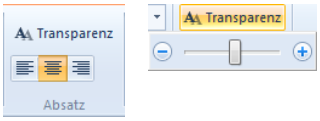




Mit den Optionen der Gruppe „Schriftart“ kann die Schriftart, der Schriftschnitt, die Schriftgröße und die Schriftfarbe geändert werden.



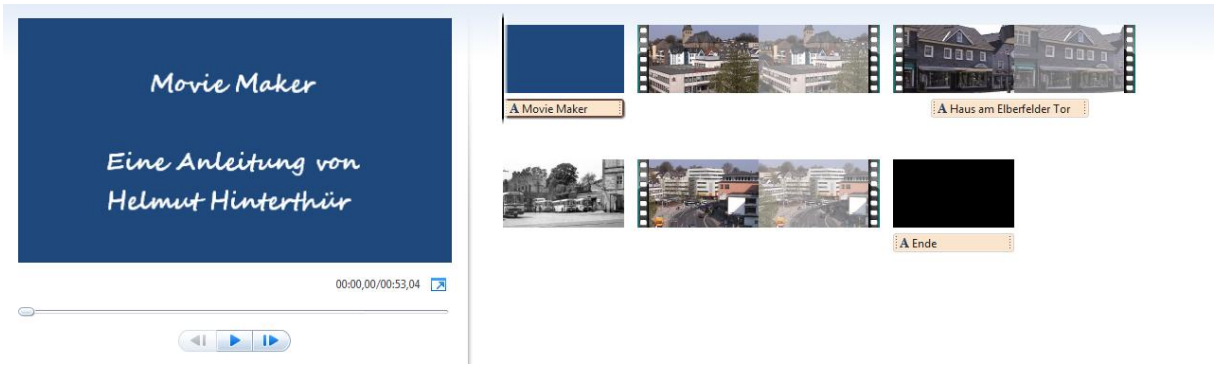


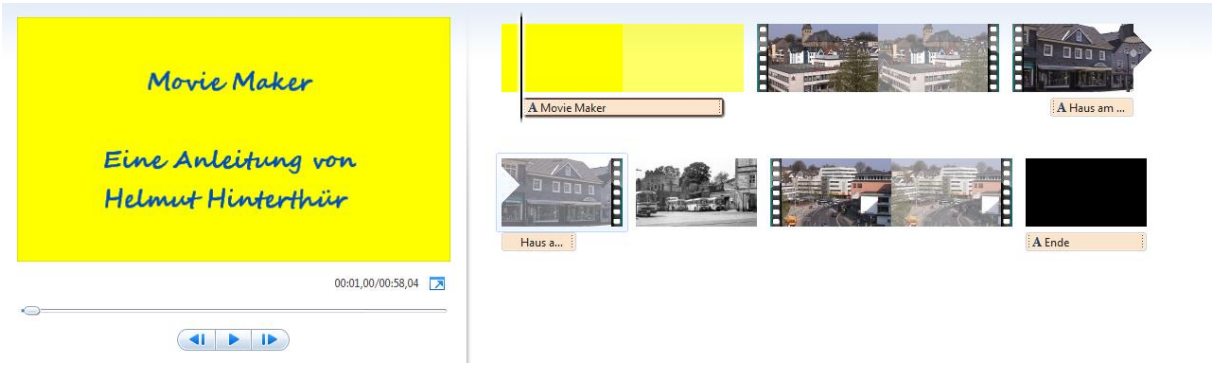


Mit den Optionen der Gruppe „Absatz“ wird die Ausrichtung des Textes bestimmt und der Text bei Bedarf transparent gemacht.



Mit den Optionen der Gruppe „Anpassen“ werden die Hintergrundfarbe, die Startzeit und die Dauer des Textes festgelegt. Mit der Option „Text bearbeiten“ kommt man immer wieder in den Textbearbeitungsmodus zurück.





Im Textbearbeitungsmodus wird der Text von einem Rahmen mit Anfassern umgeben.



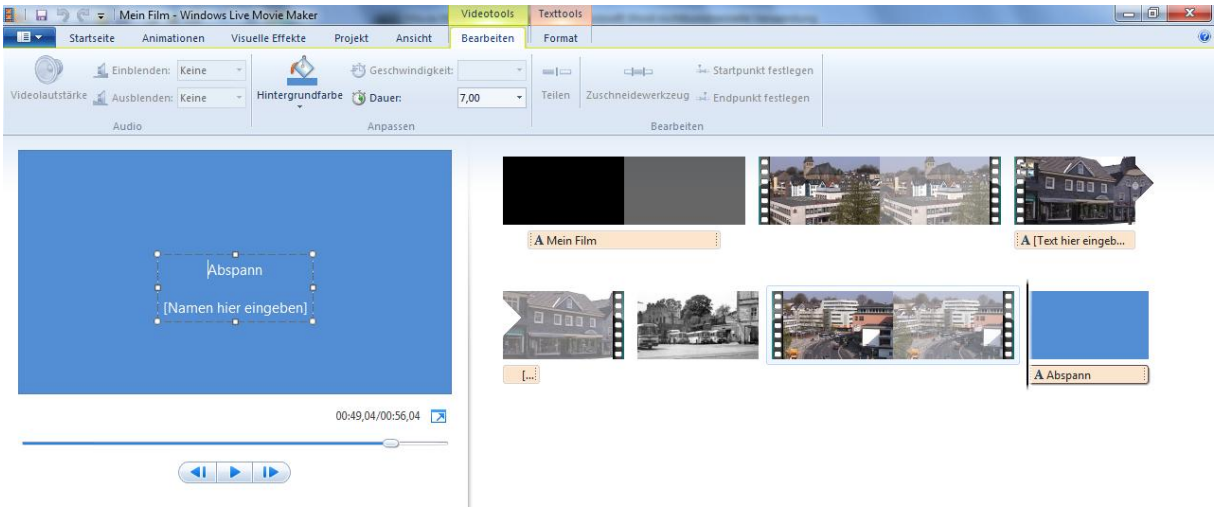
Durch Ziehen der Anfasser kann die Größe des Textfeldes verändert werden.



Sobald der Mauszeiger auf den Rand des Textfeldes zeigt, nimmt er die Form eines Kreuzes an. Durch Festhalten mit der linken Maustaste kann dann das Textfeld verschoben werden. Eine Alternative dazu ist das Verschieben mit den Pfeiltasten der Tastatur. Leider gibt es keine Option, das Textfeld automatisch mittig im Vorschaufenster anzuordnen.

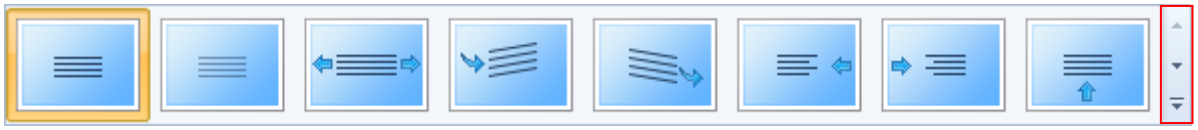
Ein Titel vor dem ausgewählten Element oder ein Abspann am Ende des Projektes wird immer gleichzeitig mit einem Farbclip eingefügt.

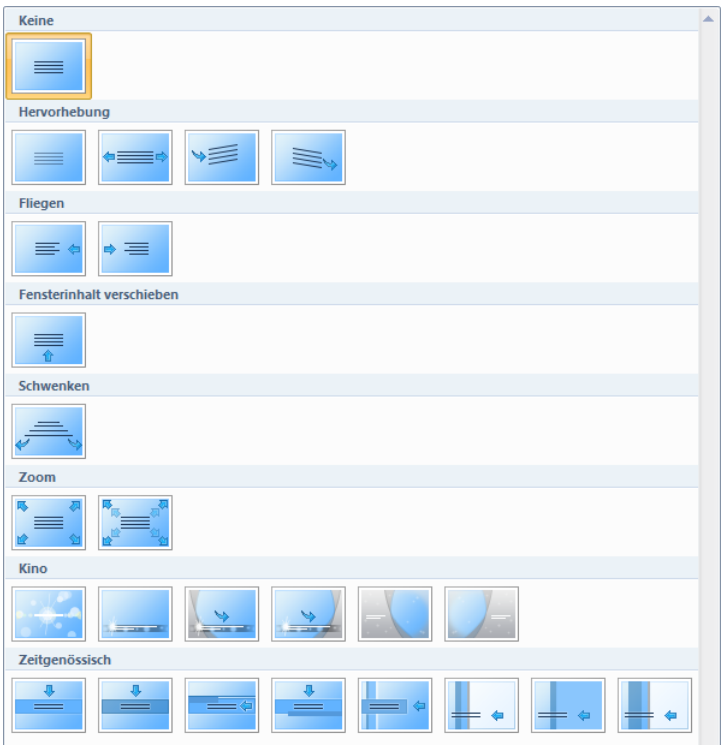
Der markierte Farbclip kann in der Registerkarte „Bearbeiten“ betreffs Farbe und Länge verändert werden.



Einen Textclip kann man mit der Maus an jede beliebige Stelle verschieben und neu positionieren.

In der Gruppe „Effekte“ der Registerkarte „Format“ werden zahlreiche Möglichkeiten angeboten, Texteffekte einzusetzen. Neben den Symbolen befindet sich ein Rollfeld. Mit Klick auf die Pfeile werden weitere Optionen angezeigt.





Ein Klick auf das Listenfeld **unter** den Pfeilen öffnet ein Fenster mit allen Optionen.

Alle Effekte können hier nicht beschrieben werden. Da alle Veränderungen im Vorschaufenster angezeigt werden, sobald man mit dem Mauszeiger darauf zeigt, ist Ausprobieren angesagt.



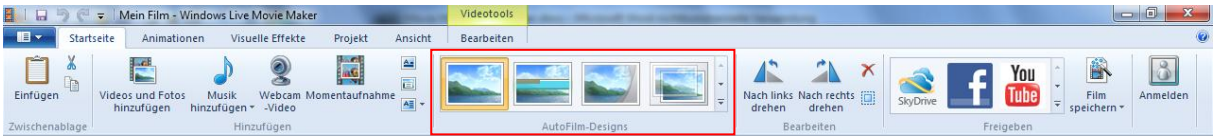






AUTOFILM-DESIGNS

Auf der Registerkarte „Startseite“ werden sogenannte AutoFilm-Designs angeboten. Die Gestaltung des Films soll damit automatisiert werden.

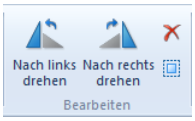


Sobald man mit dem Mauszeiger auf ein Design zeigt, läuft im Vorschaufenster eine entsprechende Animation ab. Titel und Überblendungen wurden bereits eingefügt.

Wer diese Anleitung bis hier durchgearbeitet hat, sollte in der Lage sein, seinen Film selbst zu gestalten!

GRUPPE BEARBEITEN

Die Registerkarte „Startseite“ bietet in der Gruppe „Bearbeiten“ noch einige Zusatzoptionen an:



Videos oder Fotos lassen sich nach links bzw. rechts um 90° drehen. Das ist sicher nur in wenigen Fällen notwendig.

Mit dem roten Symbol werden markierte Elemente gelöscht (alternativ Taste „entf“).

Mit dem Symbol darunter kann man alle Elemente auswählen (alternativ Taste „STRG“ und „A“).

ANMELDEN

Auf der Registerkarte „Startseite“ befindet sich rechts das Symbol „Anmelden“.



Windows Live ist der Markenname einer Sammlung von verschiedenen Onlinediensten und Programmen. Betreiber ist der Software-Konzern Microsoft.

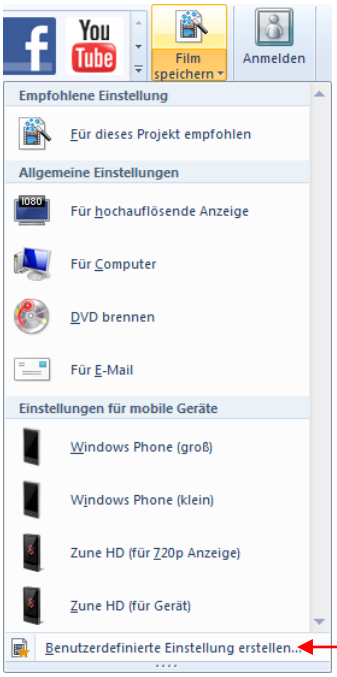
Um diese Dienste nutzen oder zum Beispiel Testversionen von Microsoft herunterladen zu können, braucht man eine sogenannte Live ID. Die kann man unter
https://signup.live.com/signup.aspx?id=259374&ru=http://mail.live.com/?rru=dinbox&rollrs=12&lic=1
beantragen.
Sobald man diese Live ID besitzt, kann man sich bei Windows Live anmelden. Bei einem Klick auf das Symbol „Anmelden“ erscheint das Dialogfeld „Bei Windows Live anmelden“

FILM SPEICHERN

Um zum Schluss mit allen Elementen des Projektes einen fertigen Film zu erstellen, muss der Film gerendert werden. Beim Rendern werden die Elemente des Projektes wie Videos, Fotos, Musik, Kommentare, Geräusche, Titel zu einem Film zusammengefügt.

Auf der Registerkarte „Startseite“ befindet sich das Symbol „Film speichern“.





Mit einem Klick auf „Film speichern“ öffnet sich ein Auswahlmenü mit Filmvorlagen.

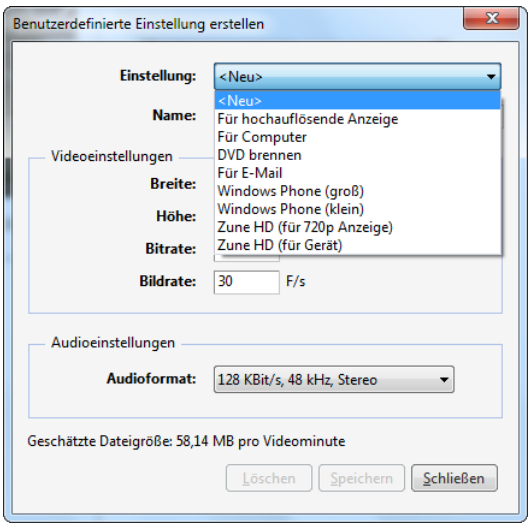
Filmvorlagen enthalten Einstellungen, die definieren, wie die endgültige Filmdatei betreffs Qualität und Größe erstellt wird.

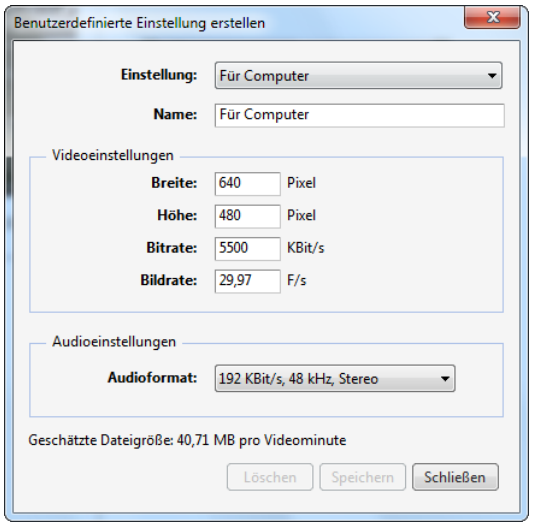
Man kann zum Beispiel eine Filmvorlage verwenden, die eine Ausgabe in guter Qualität für die Aufnahme auf DVD bietet.

Man kann aber auch Filmvorlagen verwenden oder **einrichten**, die eine Ausgabe in nicht ganz so guter aber akzeptabler Qualität bieten und sich für verschiedene Zwecke wie zum Beispiel zum Abspielen auf Mobilgeräten eignen.

Bei Filmvorlagen für HD (High Definition Video) ist die Qualität der Ausgabe, aber auch die Dateigröße sehr hoch.

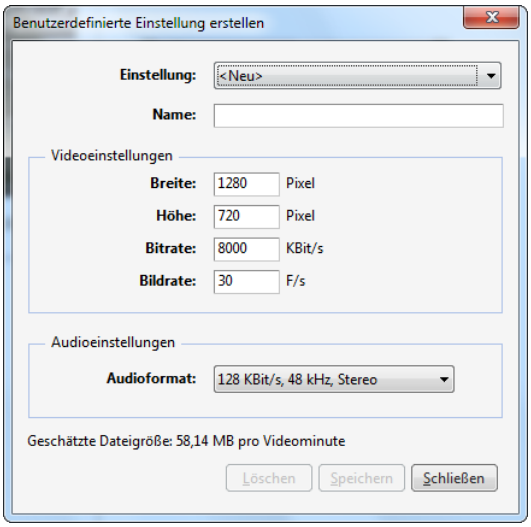
Mit einem Klick auf „Benutzerdefinierte Einstellung erstellen“ öffnet sich das entsprechende Dialogfeld.

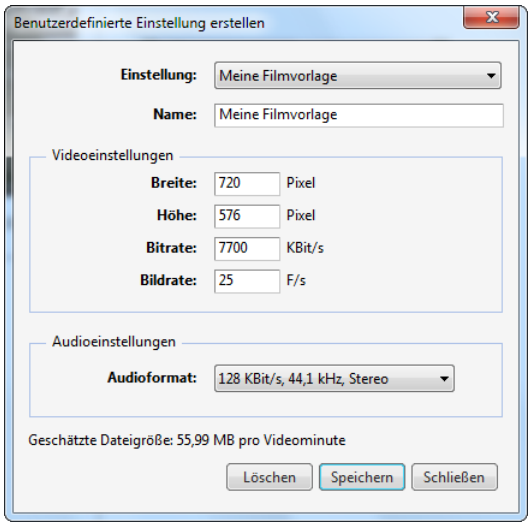


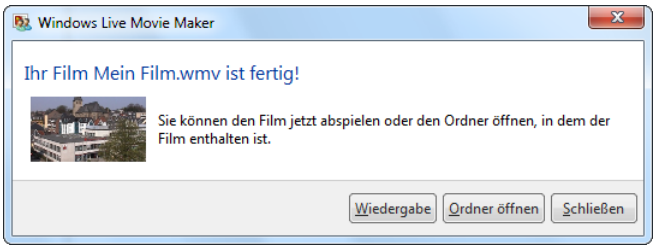


Sobald eine der Einstellungen angeklickt wird, können die Videoeinstellungen eingesehen und ggf. geändert werden. Die Ausgabe erfolgt immer im Windows eigenen Format WMV (Windows Media Video).

Über die Einstellung „Neu“ legt man eine eigene Filmvorlage an. Die vorgegebenen Videoeinstellungen werden geändert. Mit „Speichern“ wird die eigene Filmvorlage abgespeichert und steht ab sofort zur Verfügung.







Sobald der Film fertig gerendert ist, öffnet sich das nebenstehende Dialogfeld. Der Film kann wiedergegeben bzw. der Speicherordner geöffnet werden.

FREIGEBEN

Auf der Registerkarte „Startseite“ befindet sich auch die Gruppe „Freigeben“





Mit Hilfe dieser Optionen sollen Filme über das Internet in sozialen Netzwerken veröffentlich oder auf einer Online-Festplatte gespeichert werden. Bei Movie Maker führt der Weg dahin nur über eine Anmeldung bei Windows Live.

Wenn ich aber zum Beispiel bei YouTube bereits ein Konto besitze, kann ich mich auch direkt anmelden und meinen Film hochladen.