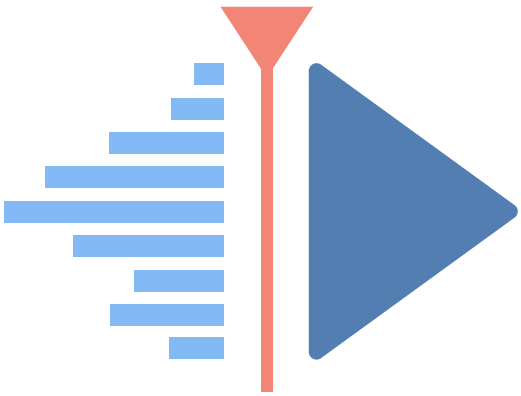
Kurzanleitung zu Kdenlive (veraltet)

Diese Dokumentation ist veraltet, bitte gehen Sie stattdessen zur neuen Kdenlive-Dokumentation. Dieses Handbuch wurde aus der Kdenlive/Manual/QuickStart-Webseite der KDE-Userbase erstellt.
Übersetzung: Burkhard Lück



Kurzanleitung zu Kdenlive (veraltet)

Inhaltsverzeichnis

1 Kurzeinführung **5**

1.1 Erstellen eines neuen Projekts 5

1.2 Hinzufügen von Clips 6

1.3 Zeitleiste 8

1.3.1 Effekte 10

1.3.2 Musik 12

1.4 Rendern 13

1.5 Vollständiges Handbuch 14

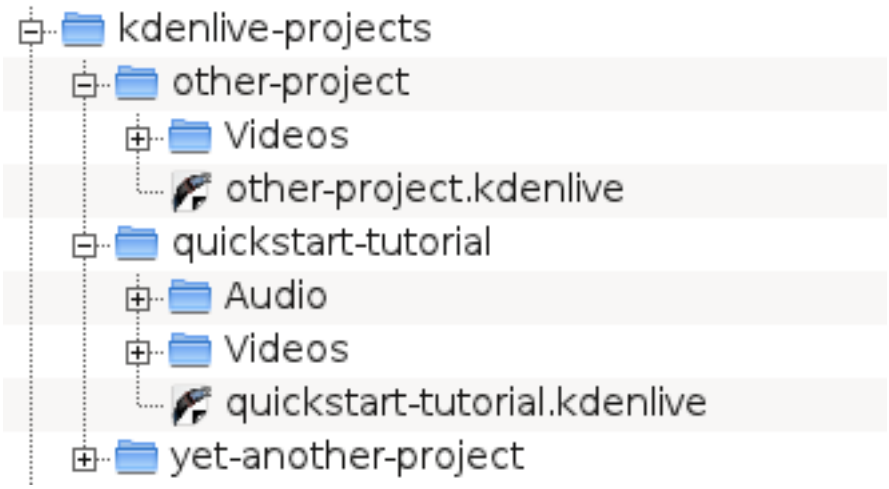
2 Mitwirkende und Lizenz **15**

Zusammenfassung

Kapitel 1

Kurzeinführung

1.1 Erstellen eines neuen Projekts



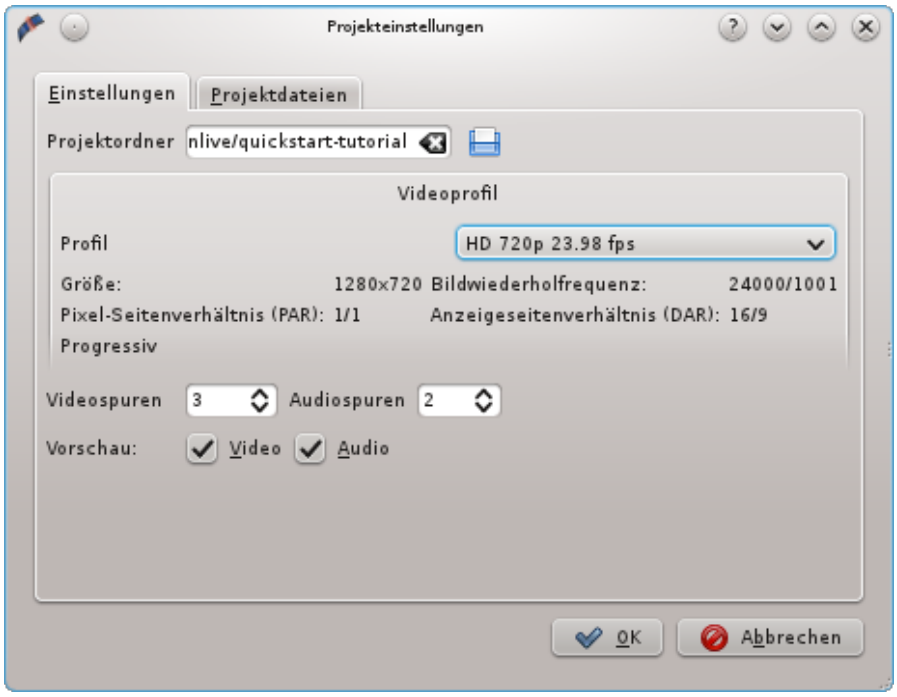
Kdenlive-Ordnerstruktur

Im ersten Schritt wird ein neuer, leerer Ordner für das neue Projekt angelegt. Der neue Ordner heißt in dieser Anleitung `quickstart-tutorial/` . Um Beispielvideos zu erhalten, können Sie unter: kdenlive-tutorial-videos-2011-avi.tar.bz2 (7 MB)[1] diese herunterladen und Beispielsweise unter `quickstart-tutorial/Videos/` innerhalb des Projektordners entpacken.

Das Bild auf der linken Seite zeigt die vorgeschlagene Ordnerstruktur an: jedes Projekt hat seinen eigenen Ordner mit Unterordnern wie Video-Dateien im Unterordner `Videos`, Audiodateien im Unterordner `Audio` usw. (Weiterlesen)

In dieser Anleitung wird mit dem oben genannten Beispielvideo gearbeitet.

[1] Wenn Sie Theora bevorzugen, weil Ogg-Video Probleme bereitet , können Sie diese alternativ unter kdenlive-tutorial-videos-2011-ogv.tar.bz2 herunterladen.



Dialog Neues Projekt

Öffnen Sie Kdenlive und erstellen Sie mit **Datei** → **Neu** ein neues Projekt.

Wählen Sie den vorher erstellten Projektordner `quickstart-tutorial/` und wählen Sie ein passendes Profil für das Projekt. Die Video-Dateien in der Anleitung haben das Format 720p, 23.98 fps.[2] Verwenden Sie hier Ihre eigenen Dateien und sind unsicher über das zu verwendende Format, dann erhalten Sie von Kdenlive einen Vorschlag, wenn der erste Clip eingelesen ist. [3] Daher können Sie den Wert jetzt unverändert lassen.

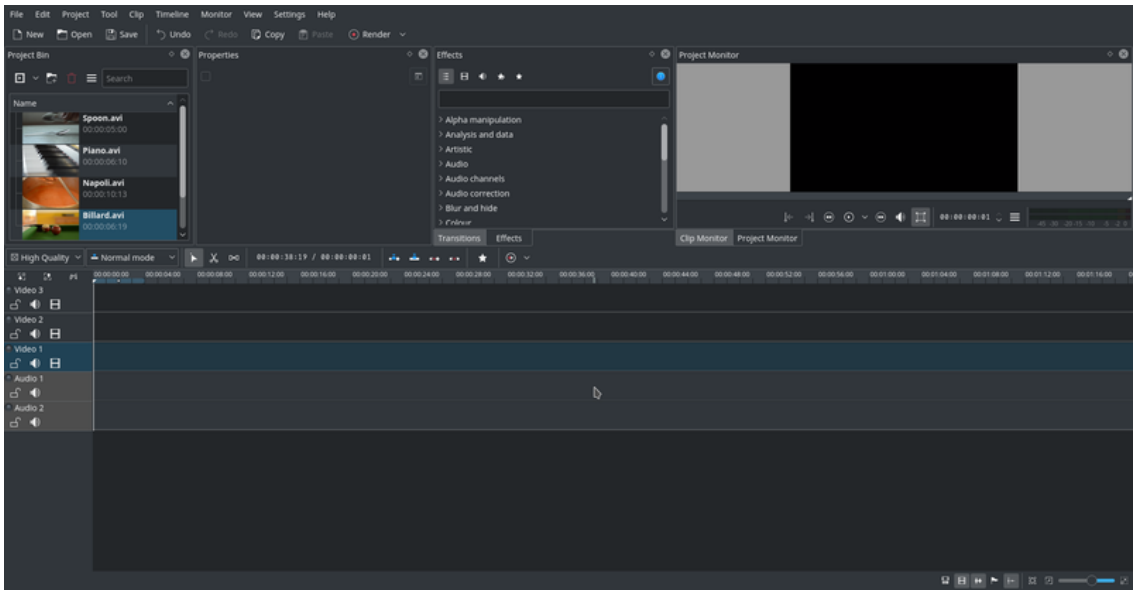
1.2 Hinzufügen von Clips

Projektinhalt: Videodateien hinzufügen

[2] 720 ist die Höhe des Videos, p bezeichnet das Vollbildverfahren (Progressive Scan im Gegensatz zum Zeilensprungverfahren und fps (Bildfrequenz) gibt die Anzahl der vollständigen Bilder je Sekunde an.

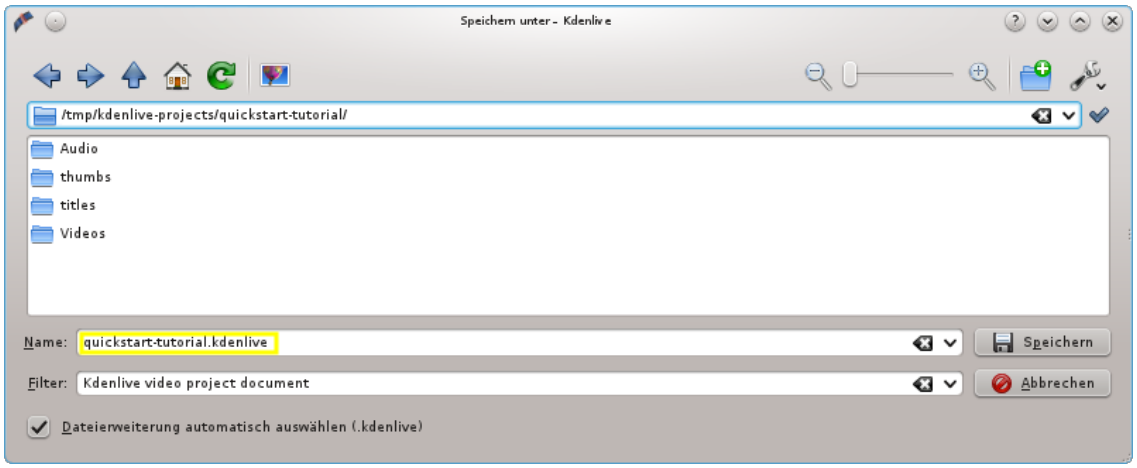
[3] Dazu muss in den Einstellungen zu Kdenlive auf der Seite Verschiedenes *Überprüfen, ob der zuerst hinzugefügte Clip dem Projektprofil entspricht* aktiviert sein

Nun ist das Projekt fertig eingerichtet und es können einige Clips hinzugefügt werden, d. h. die vorher heruntergeladenen Clips. Dies kann im Fenster *Projektinhalt* ausgeführt werden, klicken Sie direkt auf den Knopf **Clip hinzufügen** , dann wird der Dateidialog geöffnet. Klicken Sie auf den kleinen Pfeil neben dem Knopf dann wird eine Liste zusätzlicher Arten von Clips angezeigt, die ebenfalls hinzugefügt werden können. Video-Clips, Audio-Clips, Bilder und andere Kdenlive-Projekte können mit diesem Standarddialog **Clip hinzufügen** geladen werden.



Fenster von Kdenlive mit den Dateien der Anleitung

Nach dem Laden der Clips sieht das Fenster von Kdenlive etwa wie im Bildschirmfoto oben aus. Oben links ist der bereits bekannte Projektbaum. Rechts davon die Monitore, die das Video anzeigen. Der Clipmonitor zeigt die Videos der ursprünglichen Clips, auf dem Projektmonitor wird das Ausgabe-Video mit allen Effekten, Übergängen usw. angezeigt. Das dritte wichtige Element ist die Zeitleiste unten im Hauptfenster. Dies ist der Bereich, in dem die Video-Clips bearbeitet werden. Es gibt zwei verschiedene Arten von Spuren für Video und für Audio. Auf Video-Spuren können jede beliebige Art von Clips abgelegt werden, auf Audio-Spuren ebenfalls, Wenn Sie aber eine Videodatei auf einer Audiospur ablegen, wird nur der Audioteil verwendet.



Speichern eines Kdenlive-Projekts

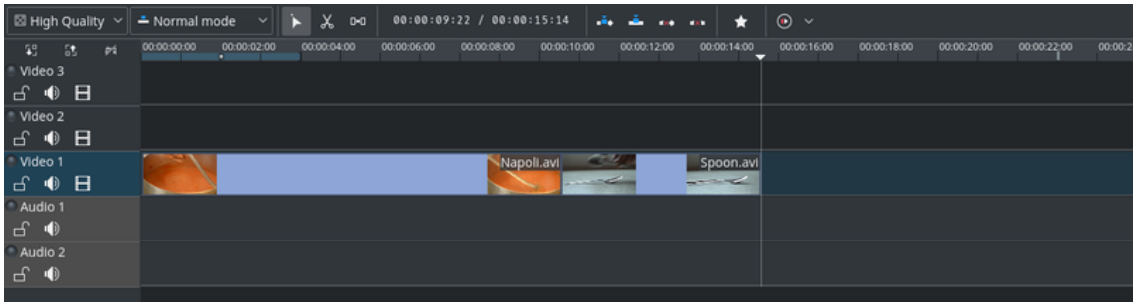
Speichern Sie jetzt das Projekt mit **Datei** → **Speichern** aus dem Menü. Damit wird das Projekt mit allen Informationen d. h. über die Videos in der Zeitleiste, die angewandten Effekte und so

weiter gespeichert. Es wird *nichts* abgespielt. [4] Der Prozess zur Fertigstellung des Videos wird *Rendering* genannt.

1.3 Zeitleiste

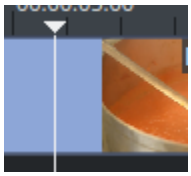
Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Zeitleiste des Handbuchs.

Nun beginnt das tatsächliche Bearbeiten. Projekt-Clips werden zum endgültigen Ergebnis in der Zeitleiste zusammengefügt. Dorthin gelangen die Clips durch Ziehen und Ablegen. Ziehen Sie also den Clip Napoli vom Projektbaum auf die erste Spur in der Zeitleiste.



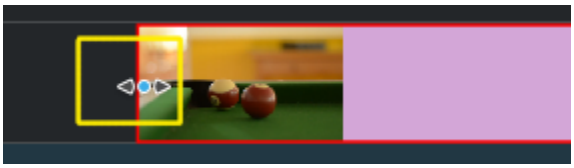
Erste Clips in der Zeitleiste

Zum Essen benötigen Sie Besteck, also ziehen Sie den Clip mit dem Löffel ebenfalls in die erste Spur. Ziehen Sie dann den Clip Napoli an den Anfang der Zeitleiste, damit das fertige Video nicht mit schwarzen Bildern in der ersten Sekunden beginnt. Ziehen Sie dann den Clip Spoon an das Ende des Clips Napoli, sodass es dann wie im Bild oben aussieht, das mit **Strg-Mausrad** vergrößert wurde.



Zeitleisten-Cursor

Für das Ergebnis ist bereits eine Vorschau durch Drücken der **Leertaste** oder dem Knopf **Wiedergabe** im Projektmonitor. Sie sehen den Clip Napoli direkt gefolgt von dem Clip Spoon. Befindet sich der Zeitleisten-Cursor nicht am Anfang, startet die Wiedergabe im Projektmonitor irgendwo in der Mitte. Sie können diesen Anfangspunkt entweder in der Zeitleiste oder im Projektmonitor verschieben. Mit dem Kurzbefehl **Strg-Pos1** können Sie zum Anfang des Projekts im aktivierten Monitor gehen. Wechseln Sie zum **Projektmonitor**, um diesen Kurzbefehl verwenden zu können.

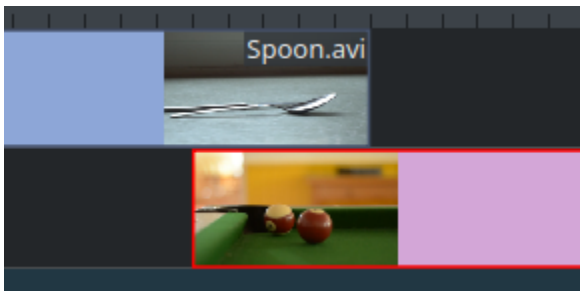


Markierung der Größenanpassung

Nach dem Essen kommt das Spielen, daher gibt es noch einen Billard-Clip. Fügen Sie ihn ebenfalls zur Zeitleiste hinzu. Die ersten 1,5 Sekunden passiert in diesem Clip nichts, daher sollte

[4] Das Projekt *kann* mit `melt yourproject.kdenlive` wiedergegeben werden, aber so werden Sie Ihr Video nicht präsentieren möchten, da es so wahrscheinlich zu langsam abgespielt wird. Außerdem muss dazu das Programm melt installiert sein.

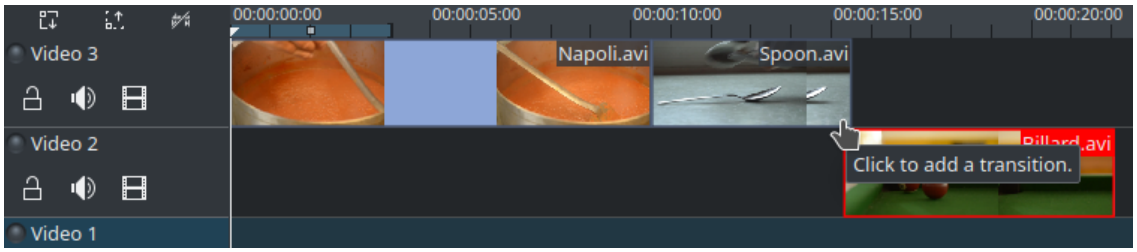
dieser Teil abgeschnitten werden, damit das Video nicht langweilig wird. Am einfachsten ist es, den Zeitleisten-Cursor an die gewünschte Position zu verschieben, d. h. an die Position, an der Sie das Video abschneiden möchten. Ziehen Sie dann den linken Rand des Clips in Richtung des Zeitleisten-Cursors, wenn die Markierung zur Größenänderung angezeigt wird. Sind Sie nahe genug am Zeitleisten-Cursor, rastet der Rand dort ein.



Überlappende Clips

Um einen *Übergang* zwischen dem Essen (dem Spoon) und dem Billard hinzuzufügen, müssen sich die Clips überlappen. Genauer gesagt: der zweite Clip muss sich über oder unter dem ersten Clip befinden und einige Bilder vor den Ende des ersten beginnen. Eine Vergrößerung, bis die Markierungen für einzelne Bilder angezeigt werden, hilft dabei. Dadurch wird es leichter, immer die gleiche Dauer für den Übergang wie in diesem Fall fünf Bilder einzustellen.

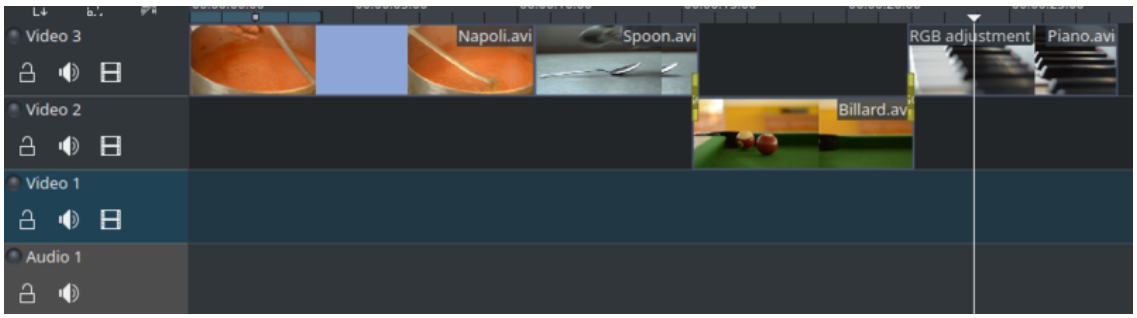
Eine Größenänderung ist entweder mit dem Schieberegler unten im Hauptfenster von Kdenlive oder mit **Strg**-**Mausrad** möglich. Der Mittelpunkt der Größenänderung ist der Zeitleisten-Cursor. daher setzen Sie den Cursor zuerst auf die gewünschte Position und ändern Sie dann die Größe.



Übergang-Markierung

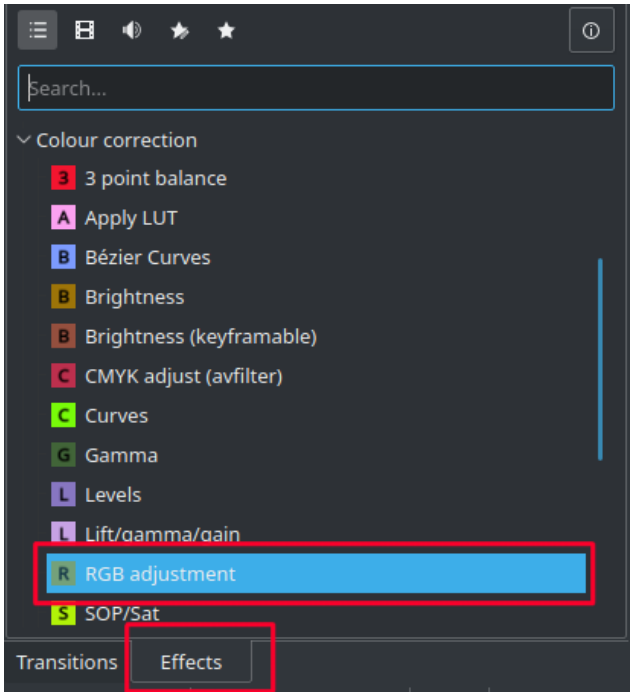
Da sich jetzt die Clips überlappen, kann ein Übergang hinzugefügt werden. Dazu klicken Sie entweder mit der rechten Maustaste auf den oberen Clip und wählen Sie **Übergang hinzufügen** aus dem Kontextmenü oder führen Sie den Mauszeiger zur unteren rechten Ecke des Spoon-Clips. Dann ändert sich das Zeigersymbol zur zeigenden Hand und der Text „Klicken, um einen Übergang hinzuzufügen" wird angezeigt. Die letzte Methode fügt als Voreinstellung einen Auflösungsübergang ein, was in diesem Fall die beste Idee ist, da der Löffel zur Wiedergabe nicht erforderlich ist.

Der Auflösungsübergang blendet den ersten Clip in den zweiten ein. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Übergänge des Handbuchs.



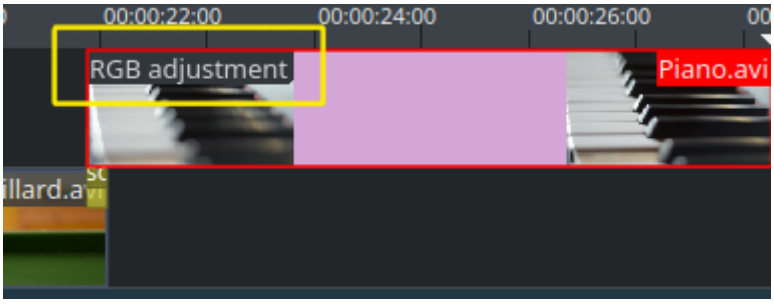
Fügen Sie jetzt den letzten Clip mit dem Piano hinzu und verwenden wieder einen Auflösungsübergang. Fügen Sie ihn auf der ersten Spur der Zeitleiste ein, müssen Sie auf die linke untere Ecke des neuen Clips klicken, um den Übergang zum vorherigen Clip hinzuzufügen.

1.3.1 Effekte

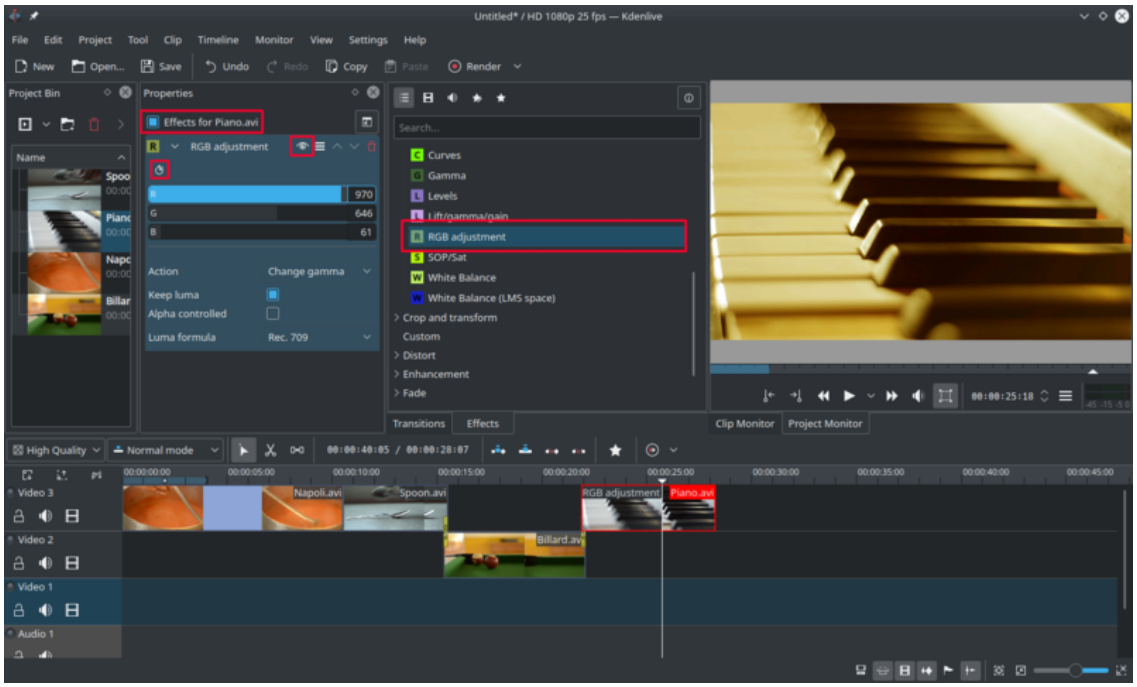


Effektliste

Das Piano kann eingefärbt werden, indem Sie einen *Effekt* hinzufügen. Wählen Sie den Piano-Clip und doppelklicken Sie auf den Effekt **RGB-Anpassung** in der Liste der **Effekte**. Wird die Liste der Effekte nicht angezeigt, blenden Sie sie mit dem Menüeintrag **Ansicht** → **Effekte** ein.



Sobald der Effekt hinzugefügt wurde, wird dessen Name auch zum Zeitleisten-Clip hinzugefügt. Der Effekt wird auch den **Eigenschaften** angezeigt.



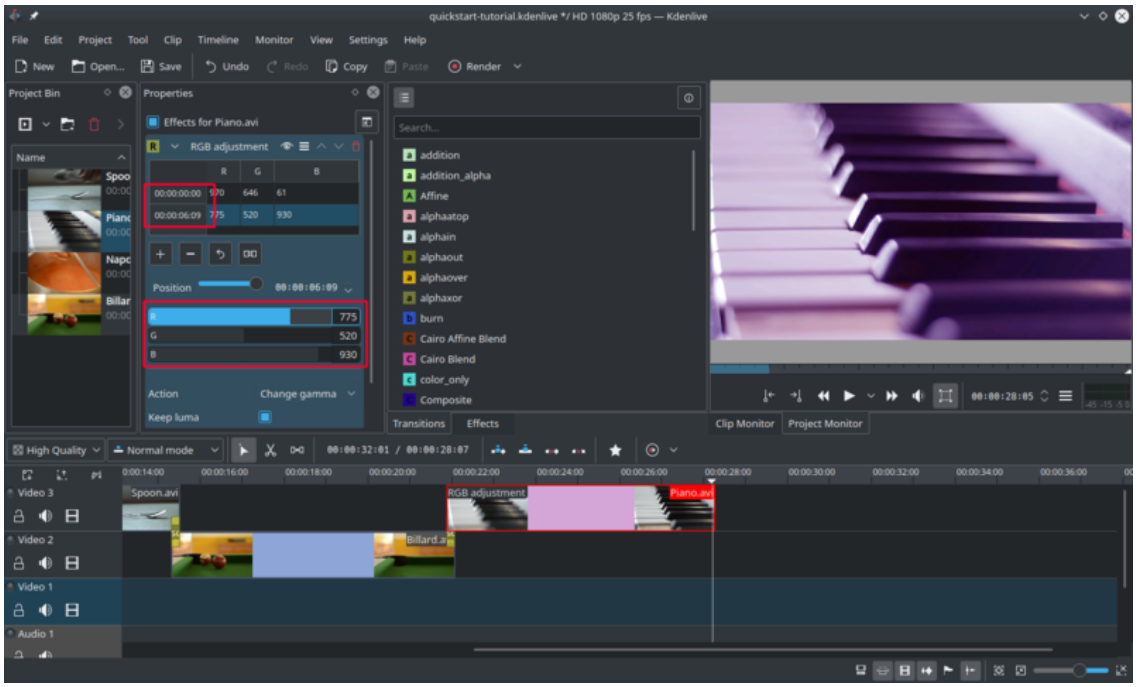
Effektmagazin mit RGB-Einstellung

Um einen warmen gelb-orangefarbenen Ton, passend zum gemütlichen Abend, auf das Bild zu bekommen, muss blau reduziert und rot und grün verbessert werden.

Die Werte im Eigenschaftsfenster können mit dem Schieberegler oder durch Eingabe einer Zahl eingeben, indem Sie auf das Feld rechts neben dem Schieberegler doppelklicken. Ein Klick mit dem mittlere Maustaste setzt Einstellung auf die Voreinstellung zurück.

Der Eigenschaftsdialog bezieht sich immer auf den aktuell ausgewählten Zeitleistenclip. Jeder Effekt kann temporär durch Klicken auf das Augen-Symbol deaktiviert werden. Um alle Effekte für einen Clip abzuschalten, verwenden Sie das Ankreuzfeld oben im Eigenschaftsdialog. Diese Einstellung wird jedoch gespeichert. Dies ist z. B. sinnvoll für Effekte, die viel Rechenleistung benötigen, sodass sie bei der Bearbeitung deaktiviert und für das endgültige Rendern wieder aktiviert werden können.

Für einige Effekte, wie den hier verwendeten, können Keyframes hinzugefügt werden. Das eingerahmte Uhrensymbol zeigt dies an. Keyframes werden verwendet, um die Parameter von Effekten zeitabhängig zu verändern. In diesem Clip ermöglichen es Keyframes, die Farbe des Pianos von einer warmen Farbe (wie an einem Abend) zu einer kalten Farbe (wie in der Nacht) zu ändern.



Keyframes für Effekte

Nachdem Sie auf das Symbol **Keyframe**, das eingerahmte Uhrensymbol im vorherigen Bild, geklickt haben, werden die Einträge im Eigenschaftsfenster neu angeordnet. In der Voreinstellung gibt es zwei Keyframes, einen am Anfange des Clips in der Zeitleiste und einen am Ende. Verschieben Sie den Zeitleisten-Cursor zum Ende des Clips in der Zeitleiste, sodass im Projektmonitor wirklich die neuen Farben angezeigt werden, wenn die Parameter des Keyframe am Ende geändert werden.

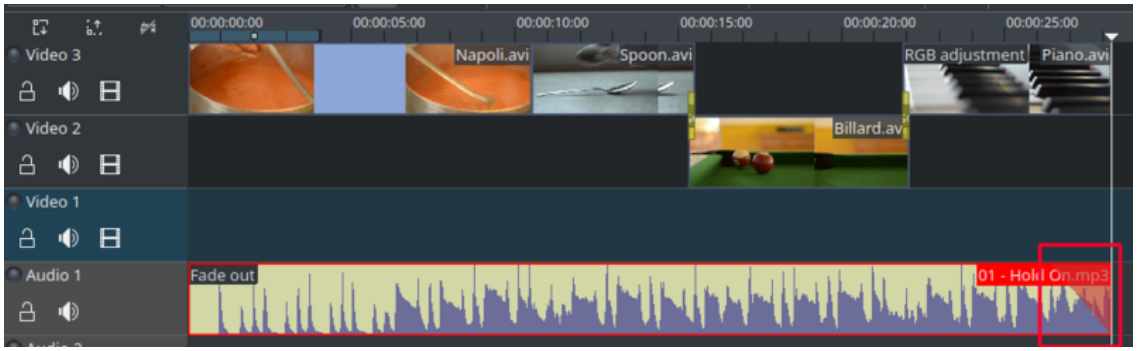
Überprüfen Sie , dass der letzte Keyframe in der Liste der Eigenschaften ausgewählt ist. Dann können Sie das Piano in tiefblauer Farbe erscheinen lassen.

Wenn Sie den Zeitleisten-Cursor an den Anfang des Projekts schieben und dann das Video mit der **Leertaste** oder dem Knopf **Wiedergabe** im **Projektmonitor** abspielen, sollte sich dann die Farbe des Pianos wie gewünscht ändern.

Der Umgang mit Keyframe war der schwierigste Teil in dieser Anleitung. Wenn Sie das bewältigt haben, können Sie problemlos mit Kdenlive Videos bearbeiten.

Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt Effekte des Handbuchs.

1.3.2 Musik

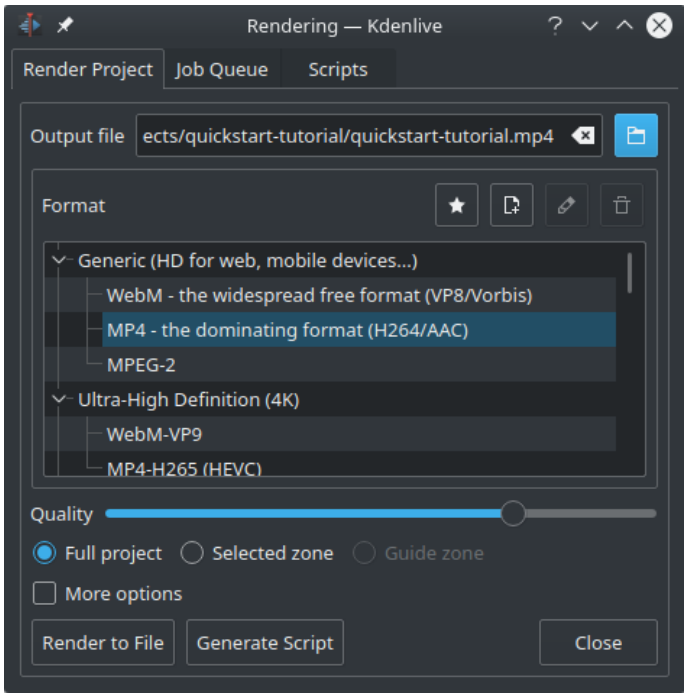


Audio-Ausblendung

Da es im Moment noch keine Audio-Ausgabe im Video gibt, suchen Sie nach Musik in Ihrer lokalen Sammlung oder auf Webseiten wie Jamendo. Den Audio-Clip sollten Sie auf einer Audio-Spur in der Zeitleiste einfügen.

Der Größe des Audio-Clips kann auf der Zeitleiste genauso wie bei Video-Clips verändert werden. Der Cursor rastet am Ende des Projekts automatisch ein. Um einen Ausblenden-Effekt am Ende der Datei einzufügen, führen Sie den Mauszeiger auf die obere rechte oder linke Ecke des Audio-Clips in der Zeitleiste und ziehen die dann das rote Dreieck zur Position, an der das Ausblenden beginnen soll.[5]

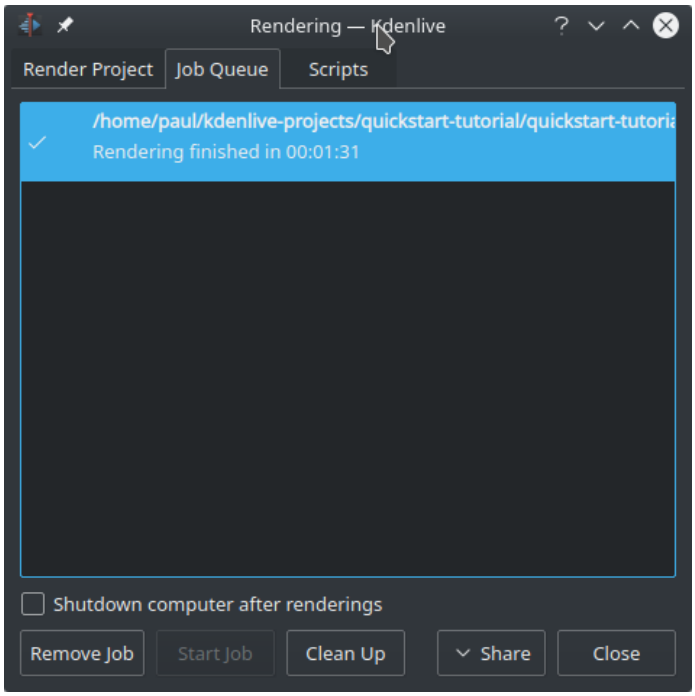
1.4 Rendern



Render-Dialog

Jetzt ist Ihr Projekt bald fertig. Klicken Sie auf den Knopf **Rendern** oder wählen Sie im Menü **Projekt** → **Rendern** mit dem Kurzbefehl **Strg-Eingabe** um den oben angezeigten Dialog zu öffnen. Wählen Sie eine Ausgabedatei für Ihr neues Video mit allen Effekten und Übergängen. Wählen Sie als Format MP4 und den Speicherort der Ausgabedatei.Drücken Sie dann den Knopf **In Datei rendern**.

[5] Das rote Dreieck ist ein direkter Weg um Effekte hinzuzufügen, Sie können in den **Effekten** auch **Blenden** → **Ausblenden** wählen. Beide Wege führen zum gleichen Ergebnis.



Fortschritt des Renderns

Nach einigen Sekunden ist das Rendern abgeschlossen und Ihr erstes Kdenlive-Projekt fertig. Herzlichen Glückwunsch!

1.5 Vollständiges Handbuch

Weitere Dokumentation zur aktuellen version von Kdenlive finden Sie im vollständigen Handbuch.

Kapitel 2

Mitwirkende und Lizenz

Copyright der Dokumentation siehe Versionsgeschichte der Kdenlive/Manual/QuickStart-Seite

Übersetzung Burkhard Lücklueck@hube-lueck.de

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der GNU Free Documentation License veröffentlicht.