

Lower Third (v4)

Anleitung

1. Erste Schritte

Nach dem Entpacken der ZIP-Datei finden Sie einen Ordner vor, welcher ein Premiere-Template (PRTEMP) und eine After Effects-Datei (RESOURCE) enthält. Das Package sollte in einem zentralen Verzeichnis gespeichert werden, damit auch später darauf zugegriffen werden kann. Dies ist vor allem bei der Verwendung der After Effects-Datei sinnvoll. Das Premiere-Template hingegen bezieht sich nach der Installation nicht mehr auf diesen Ordner und wird in der Premiere-Bibliothek automatisch abgespeichert.

Vor der Verwendung sollten Sie sicherstellen, dass die Schriftart *Source Sans Pro* mit den Schnitten *Regular* und *Semibold* installiert ist.

2. Allgemeine Informationen

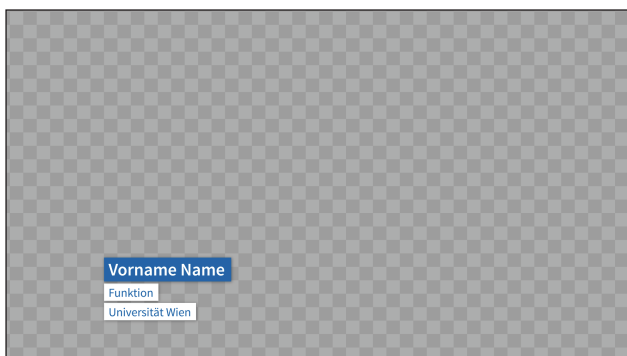
Mit dieser Vorlage kann ein Insert generiert werden, das zur Benennung und Beschreibung einer sprechenden Person dient. Es wird im unteren Bereich des Bildes eingeblendet (Lower Third) und wird auf Deutsch manchmal als “Bauchbinde” bezeichnet.

Es stehen zwei Varianten zur Auswahl, eine zweizeilige sowie eine dreizeilige, die je nach Anforderung frei verwendet werden können. Standardmäßig wird die erste Zeile für den Vor- und Nachnamen (ohne akademische Titel), die zweite Zeile für die Personenbeschreibung und die dritte Zeile für die Institution verwendet.

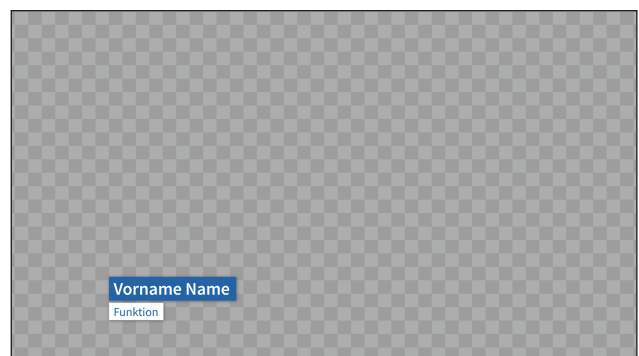
Die Bauchbinde sollte nicht für zusätzliche Informationen verwendet werden, denn hierfür ist die *UNI Infobox* vorgesehen.

Unterhalb sehen Sie die Darstellung der zwei Varianten. Das Schachbrettmuster markiert die transparenten Stellen und steht symbolisch für einen beliebigen Hintergrund.

Variante 1: dreizeilig



Variante 2: zweizeilig



3. Verwendung in Premiere

Die Vorlage basiert auf Essential Graphics und kann direkt in Premiere bearbeitet werden. Die Texteingabe erfolgt in einer praktischen Maske. Beide Varianten sind innerhalb des gleichen Templates enthalten und können mittels Checkbox aktiviert werden.



Um die Vorlage installieren zu können, wird zumindest Premiere Pro CC 2018 (12.0.0) vorausgesetzt. Sollte der Import nicht funktionieren, benötigen Sie ein Update!

Schritt 1: Installation

Klicken Sie in einem geöffneten Premiere-Projekt auf *Fenster/ Graphics Essentials*. Anschließend klicken Sie im Graphics Essentials-Fenster oben rechts auf das Ordnersymbol (bzw unten rechts auf das “+”-Symbol)* und suchen im entsprechenden Ordner die Datei mit der Endung **PRTEMP.mogrt*. Das Template ist nun dauerhaft installiert und steht im “Durchsuchen/Browse”-Tab auch für weitere Projekte jederzeit zur Verfügung. Es muss nicht mehr neu installiert werden. Außerdem arbeitet das Template ab jetzt unabhängig vom Quellordner.

Damit Sie Ihre Templates später im Graphics Essentials-Fenster später besser finden, können Sie in die Suchmaske “uni” eingeben – so werden die vorinstallierten Templates ausgefiltert. Es gibt auch die Möglichkeit Ihre verwendeten Templates zu einer eigenen Bibliothek hinzufügen, die Sie später einfach wieder abrufen können.

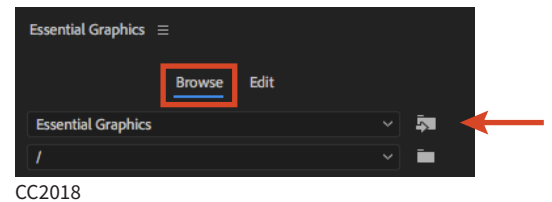
Schritt 2: Zur Sequenz hinzufügen

Anschließend wählen Sie das entsprechende Template aus und ziehen es in eine Sequenz. Legen Sie den Clip einfach in eine Spur über die Aufnahme der sprechenden Person. Achten Sie beim Schnitt darauf, dass die Bauchbinde zeitlich genug Platz bekommt. Während das Insert noch läuft, sollte ein Schnitt vermieden werden. Gegebenenfalls können Sie den Clip verlängern oder auch geringfügig verkürzen in dem Sie den Out-Point verschieben.*

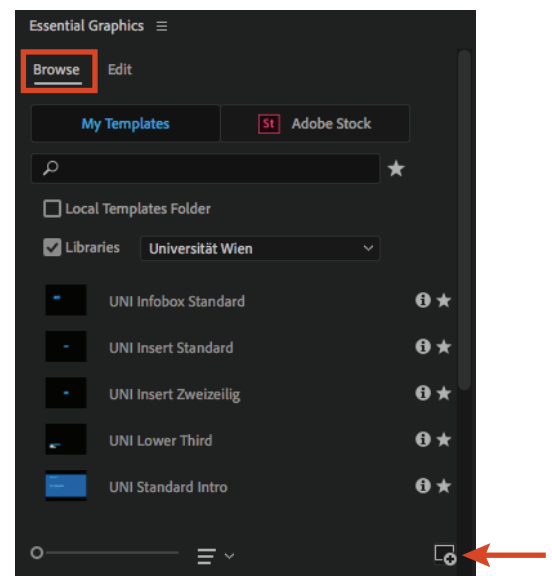
Sie können jederzeit weitere Templates in die Sequenz ziehen. Premiere erstellt automatisch eine neue Instanz, die unabhängig von den anderen bearbeitet werden kann.

Schritt 3: Bearbeitung

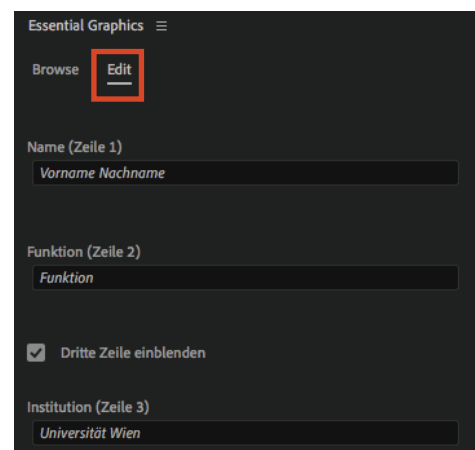
Für die Bearbeitung des Textes muss der entsprechende Clip in der Sequenz aktiviert bzw. markiert sein. Der *Bearbeiten/Edit*-Tab wird im Graphic Essentials-Fenster automatisch aktiviert. Hier finden sie eine Eingabemaske für die jeweiligen Zeilen der Bauchbinde. Mit dem Häkchen im unterem Bereich des Fensters kann die dritte Zeile aktiviert oder deaktiviert werden. Nach drücken der Enter-Taste wird die Grafik aktualisiert.



CC2018



* CC2019



4. Verwendung in After Effects

Falls Sie statt Premiere ein anderes Schnittprogramm verwenden möchten, kann in After Effects eine vorgefertigte Videodatei erstellt werden, die mit jedem Schnittprogramm funktioniert. Die folgende Anleitung macht es selbst mit wenigen After Effects-Kenntnissen einfach, eine solche Videodatei aus der Vorlage zu erstellen.



Um die Datei importieren zu können, wird zumindest After Effects CC 2018 (15.0.0) vorausgesetzt. Sollte sich die Datei nicht importieren lassen, benötigen Sie ein Update!

Schritt 1: Projekt anlegen und importieren

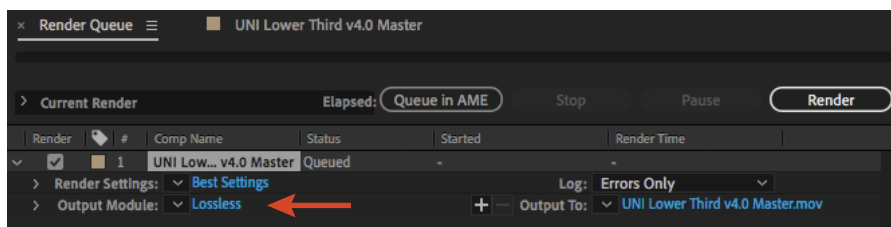
Vermeiden Sie es, die After Effects-Datei direkt zu öffnen und legen Sie stattdessen ein neues AE-Projekt an. Im neuen Projekt importieren Sie die Datei mit der Endung **RESOURCE.aep*. Im Projektfenster erscheint ein Ordner, welcher das Outro beinhaltet.

Schritt 2: Texteingabe

Es empfiehlt sich die Originalkomposition nicht zu überschreiben, sondern sie stattdessen zu duplizieren (Strg+D/Cmd+D). Erstellen Sie einfach so viele neue Kompositionen, wie Sie benötigen. Doppelklicken Sie auf die neue Komposition, um sie zu öffnen. Sie können nun mit dem *Text-Tool* (Strg+T/Cmd+T) die einzelnen Zeilen direkt in der Vorlage ändern. Wahlweise können Sie auch die einzelnen Zeilen in der Timeline doppelklicken, so aktivieren sich die Textfelder im Kompositionsfenster von selbst.

Schritt 3: Exportieren

Wählen Sie alle Kompositionen aus, die Sie exportieren möchten und gehen Sie auf *Datei/Ablage > Exportieren > An die Renderliste anfügen*



Zuerst verändern Sie das Ausgabemodul von *Verlustfrei* indem Sie auf das Blaue klicken. Anschließend öffnet sich ein Fenster. Hier müssen folgende Werte richtig eingestellt werden:

Format: QuickTime

Kanäle: RGB + Alphakanal

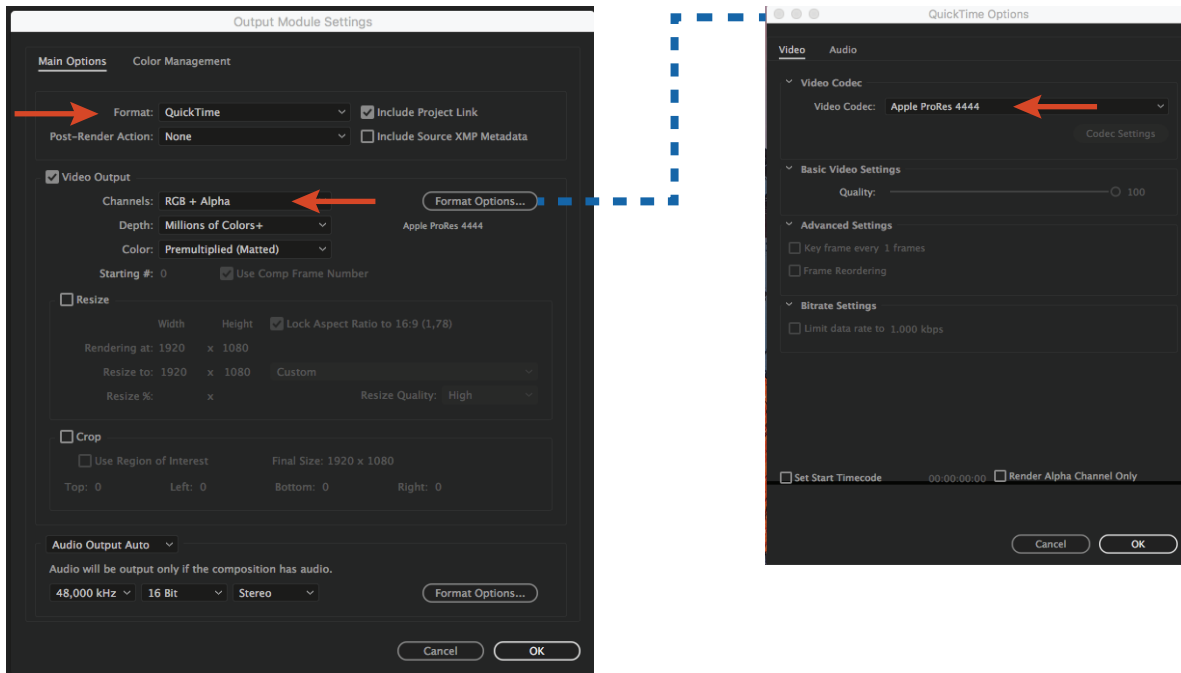
Tiefe: Über 16,7 Mill. Farben

Farbe: Integriert (mit Schwarz maskiert)

Außerdem müssen die Formatoptionen geändert werden: Es öffnet sich wieder ein Fenster. Hier muss der Video-Codec auf *ProRes4444* oder *GoPro Cineform* gestellt werden. Bestätigen Sie beide Fenster mit *OK* (siehe nächste Seite).

Sollten die Optionen teilweise oder überhaupt nicht zur Verfügung stehen (zum Beispiel auf Windows-Computern), dann gibt es die Möglichkeit, bei *Format PNG Sequenz* zu aktivieren (erstellen Sie beim Speicherort einen Unterordner).

Abschließend bestimmen Sie den Speicherort unter *Sichern unter* und klicken auf *Rendern*.



Schritt 6: Importieren im Schnittprogramm

Sie sollten nun eine Videodatei mit der Endung .mov oder eine PNG-Bildsequenz erhalten haben, die Sie in jedes Schnittprogramm importieren können, das entweder Quick Time-Dateien akzeptiert oder mit PNG-Sequenzen umgehen kann.

Eine PNG-Sequenz besteht aus durchnummerierten PNG-Einzelbilddateien. Beim Importieren wird bei den meisten Schnittprogrammen lediglich das erste Bild ausgewählt, das Schnittprogramm erkennt dann automatisch den Zusammenhang und behandelt die Sequenz wie ein Video. Falls es eine Option mit der Bezeichnung "Als Bildsequenz importieren" oder ähnliches gibt, aktivieren Sie diese.

Beim Einfügen in die Projekt-Sequenz (Timeline) legen Sie den Vorlagenclip mindestens ein Spur über der sprechenden Person ab.

5. Problemsuche

Hintergrundvideo nicht sichtbar bzw. schwarzer Hintergrund

Sollte das Video einen schwarzen Hintergrund aufweisen, dann wurde der Alphakanal nicht aktiviert oder ein Videocodec verwendet, der keinen Alphakanal aufweist. Verwenden Sie entweder *ProRes4444* oder *GoPro Cineform (RGB+Alphakanal, Integriert)* oder – wenn das nicht möglich ist – *PNG Sequenz*. *RGB+Alphakanal* muss stets aktiviert sein, da der Alphakanal die transparenten Stellen des Videos definiert. Bei Codecs, die keinen Alphakanal unterstützen, kann *RGB+Alphakanal* nicht aktiviert werden.

Ruckeln

Je nach Rechenleistung des Schnittcomputers kann es zu sogenannten Drop Frames beim Abspielen im Programmmonitor kommen. Das passiert vor allem dann, wenn die Rechenleistung des Computers nicht ausreicht um die Vorlage in Echtzeit zu berechnen. Das braucht Sie nicht zu beunruhigen, beim endgültigen Rendern sollte alles flüssig abgespielt werden.