



# Eine kleine Anleitung zum Konvertieren und Schneiden von Kurzvideo aus der Digitalkamera

von Mausepaul (Karl-Heinz)  
erstellt im Mai 2010

## Konvertieren eines Kurzvideos aus der Digitalkamera

### Videos konvertieren

Das mit der Digitalkamera (Fotoapparat) aufgenommene Kurzvideo hat meistens die Dateierdung ...mov.

Diese kleinen Videos können mit dem kostenlosen QuickTime Player auf dem PC angesehen werden.

Der QuickTime Player kann hier

[http://www.chip.de/downloads/Apple-QuickTime\\_12999337.html](http://www.chip.de/downloads/Apple-QuickTime_12999337.html)

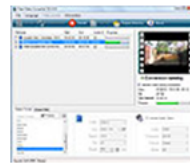
heruntergeladen werden.

Um diese kleinen Videos anschließend bearbeiten zu können, muss das Video erst einmal in ein anderes Format umgewandelt werden.

Hierzu gibt es kostenlose Software.

Dieser Video Converter V 2.7 ist ein kostenloses Programm von Koyote Soft. Hier der Link zum „downloaden“:

### Free Video Converter V2.7



**Free Video Converter** is a freeware designed to convert all your Video files. It supports to convert your favorite video from/to AVI, MP4, iPod, PSP, 3GP (mobile phone format), Zune, iPhone, MKV, WMV, ASF, MOV, QuickTime, MPEG, RM, VCD, AVCHD MTS, M2TS..

**FREEWARE**  
Video Tool

Download

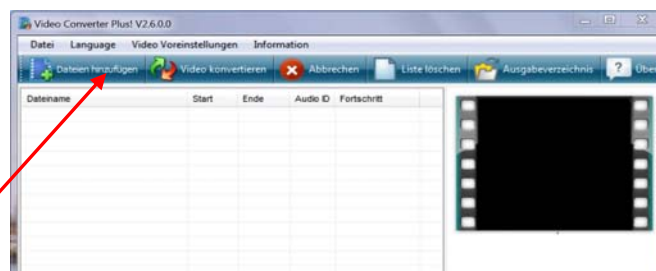
[» Read more](#)

<http://www.computerbild.de/download/Free-Video-Converter-2972597.html>

Beim Installieren bitte beachten, dass die gesetzten Haken hier rausgenommen werden



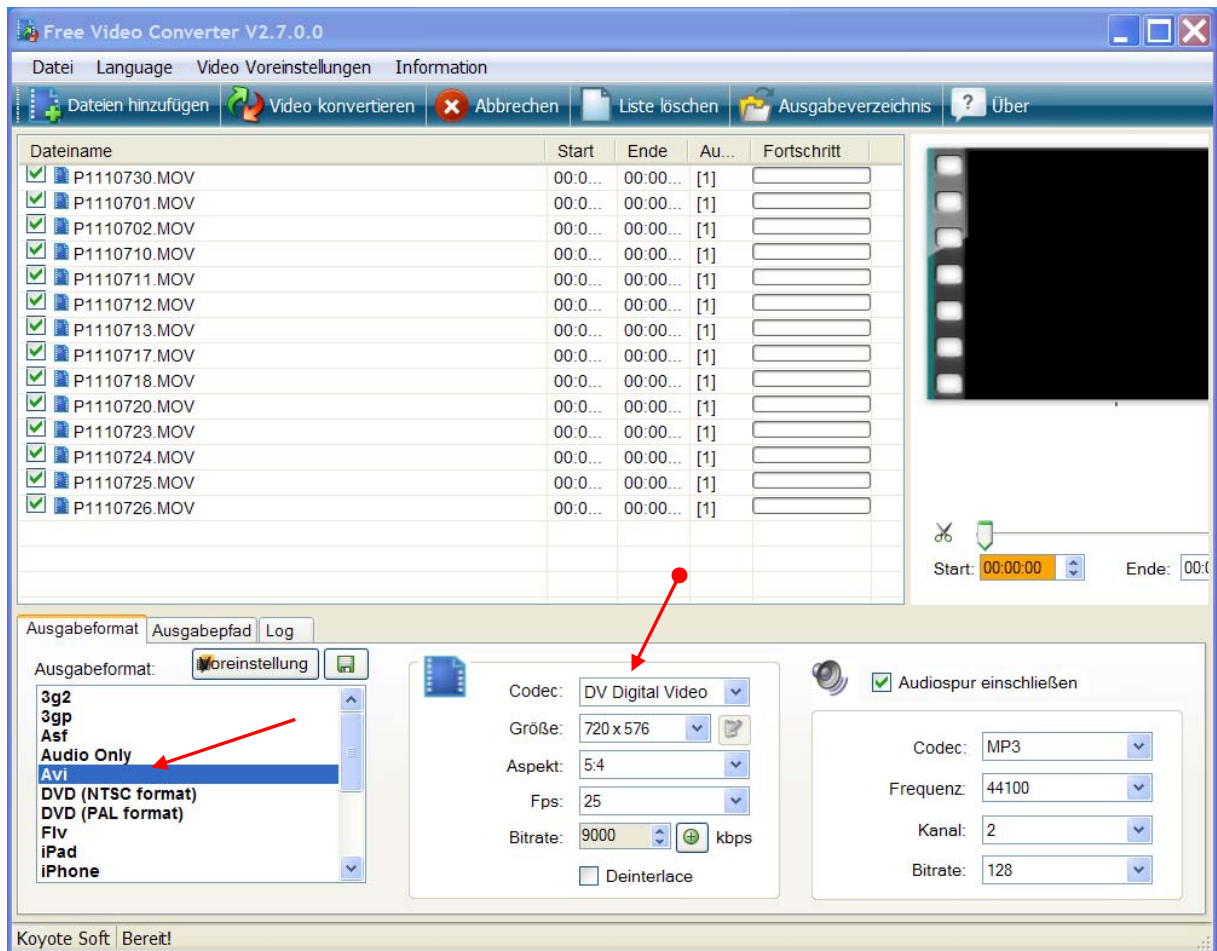
Nach dem Öffnen des Programms erscheint folgende Maske:



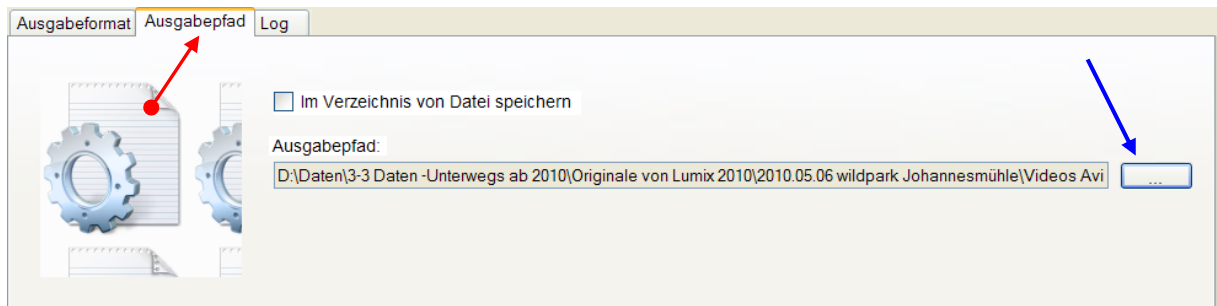
Auf Dateien hinzufügen klicken und die auf dem Rechner gespeicherte Datei oder auch gleich mehrere Dateien öffnen.

Jetzt muss das **Ausgabe Format**, die Qualität und der Speicherort angegeben werden.

## Konvertieren eines Kurzvideos aus der Digitalkamera

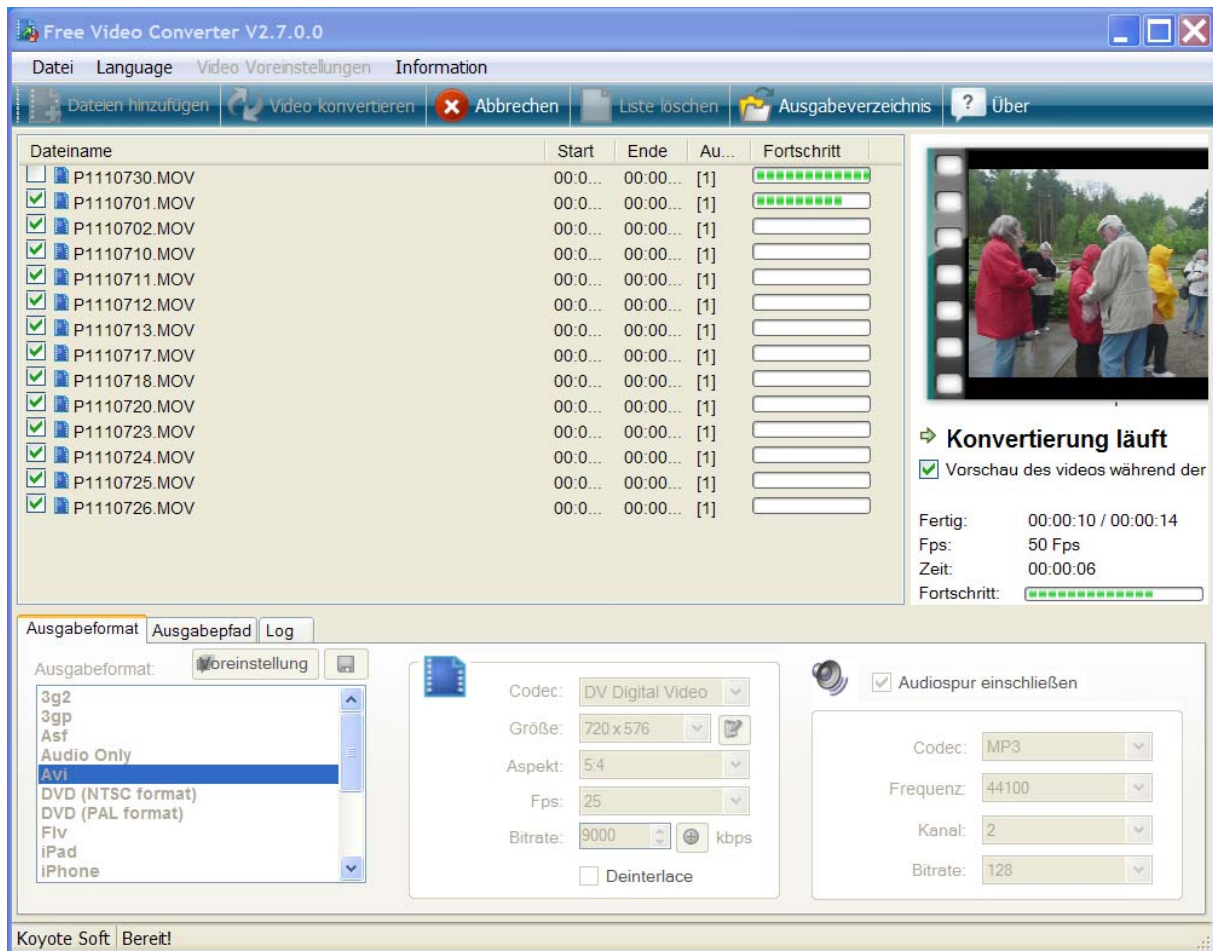


Neben dem Reiter Ausgabeformat klicken wir nun auf den Reiter Ausgabepfad und gehen rechts drauf zum Durchsuchen des Speicherortes.



Ist dieses alles vollzogen, kann die Arbeit beginnen. Klick dazu oben auf „Video konvertieren“ und die Umwandlung beginnt.

## Konvertieren eines Kurzvideos aus der Digitalkamera



Das Video ist jetzt umgewandelt worden und befindet sich im angegebenen Speicherort.

Nun haben wir AVI-Dateien, die wir im Windows Movie Maker weiter bearbeiten können.

### Anleitung Windows Movie Maker 2.6

Der Windows Movie Maker 2.6 (<http://www.chip.de>) ist ein einfaches Schnittprogramm zum Erstellen von Filmen und Features, welches für Windows XP umsonst von der Microsoft Website heruntergeladen werden kann.

Auf den folgenden Seiten erfolgt eine kurze Einführung in die Arbeit mit dem Programm, die nicht erschöpfend alle Funktionen darstellen kann. Vergesse bei Deiner Arbeit nicht die sehr ordentliche Hilfefunktion des Programms, die Du über die Taste [F1] aufrufen können.

#### Inhalt der Anleitung

1. Das Programmfenster
2. Import von Rohmaterial
3. Das Storyboard
4. Schneiden mit dem Storyboard
5. Übergänge und Effekte
6. Titel und Abspann
7. Die Zeitachse
8. Arbeiten mit der Zeitachse
9. Vertonen
10. Rendern - und fertig

#### Links zu anderen Tutorials und Programmen

Einführungsseiten von Microsoft: <http://windowshelp.microsoft.com/> (Grundlagen zum Movie Maker, allerdings schon bezogen auf Windows Vista)

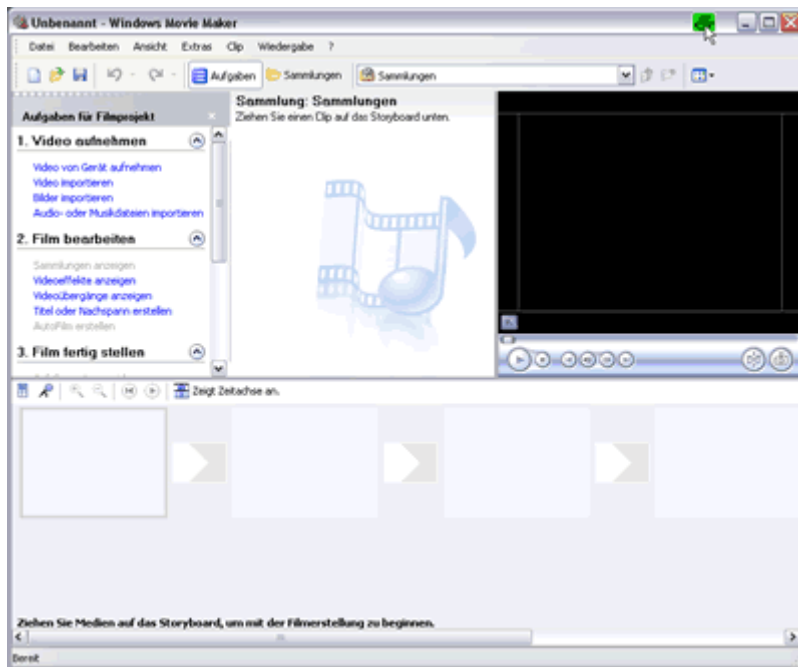
Kurzes Tutorial in kleinen Schritten - erstellt von der Computerzeitschrift Chip  
[http://www.chip.de/artikel/c\\_artikelunterseite\\_9541149.html](http://www.chip.de/artikel/c_artikelunterseite_9541149.html)

Hier der Link für Windows Movie Maker 2.6 für Vista und Windows 7  
[http://www.chip.de/downloads/Windows-Movie-Maker\\_13007023.html](http://www.chip.de/downloads/Windows-Movie-Maker_13007023.html)

und hier für Windows XP SP3  
[http://www.chip.de/downloads/Windows-Movie-Maker\\_37804964.html](http://www.chip.de/downloads/Windows-Movie-Maker_37804964.html)

### Das Programmfenster

Das folgende Bild stellt eine Kurzbeschreibung der Bereiche dar, die im Programmfenster zu sehen sind.

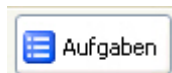


WMM unterscheidet zwischen **Aufgaben** und **Sammlungen**:

Aufgaben sind die Schritte, die zur Erstellung eines Filmes / Features der Reihe nach abgearbeitet werden müssen.

Sammlungen sind Container, die Dateien - z.B. importierte Bilder, Filme, Töne und Musik - enthalten. Sammlungen sind wie Leitzordner im Regal oder Verzeichnisse auf der Festplatte: Ihre alleinige Aufgabe ist es, für Ordnung zu sorgen!

**Aufgaben:** Schritt für Schritt zum Video / Feature



Beim Programmstart wechselt WMM automatisch in das Aufgabenfenster, das Du über die Schaltfläche [Aufgaben] auch jederzeit wieder erreichen kannst. Hier wirst Du Schritt für Schritt durch ein neues Projekt geführt. Einige Schritte können aber auch übersprungen werden - Du mußt das Aufgabenfenster also nicht sklavisch Punkt für Punkt abarbeiten.

**Sammlungen:** Ordnung im System

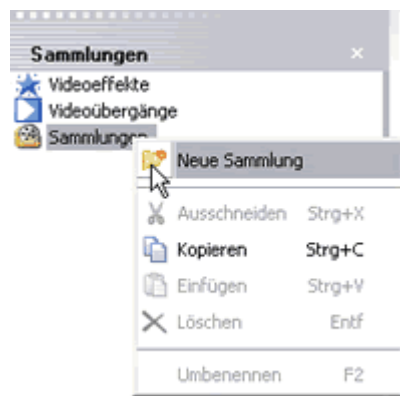


Im Sammlungsordner befinden sich neben Videoeffekten und Blenden ('Videoübergänge') vor allem auch die von Dir verwendeten Projektdateien. Damit diese nicht durcheinander geraten, solltest Du nach Programmstart durch einen Klick den Button[Sammlungen] zuerst in das Sammlungsfenster wechseln und dort eine neue Sammlung für Dein Projekt anlegen:

Klick hierzu mit der rechten Maustaste auf [Sammlungen]. Im sich dann öffnenden Kontextmenü wählst Du [Neue Sammlung] aus.

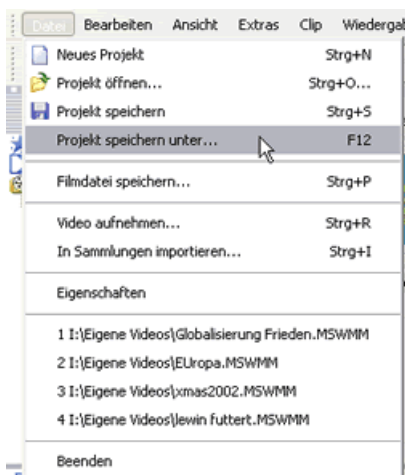


Vergebe dann einen Namen für Deine Sammlung: Dies kann der Name des von Dir bearbeiteten Projektes sein - z.B. 'Frieden', wenn Du einen Film zu diesem Thema erstellen willst.



### Projekt speichern

Speicher dann Dein neues Projekt unter einem eindeutigen Namen.



Klicke hierzu auf [Datei] und dann auf [Projekt speichern unter ...] oder auf [F12].

Projektdateien enden auf \*.MSWMM und enthalten nicht alle von Dir verwendeten Dateien - lediglich die von Dir vorgenommenen Einstellungen und Verweise auf Dateien werden in diesem Dateityp abgelegt. Verschiebst Du also während eines Projektes eine von Deinen in WMM importierte Datei an einen anderen Ort auf der Festplatte, wird WMM eine Fehlermeldung ausgeben.

Drücke Du von nun an nach allen Veränderungen an diesem Projekt zur Sicherheit die Tastenkombination [Strg][S] (entspricht 'Speichern') oder klicke Du mit der Maus auf das Diskettensymbol in der Symbolleiste, damit bei einem Absturz des Programms Deine Arbeit nicht verloren geht.

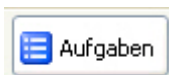


WMM arbeitet nicht-destruktiv: Änderungen (z.B. Schneiden von Filmen) werden also nicht an den Originaldateien selbst vorgenommen, sondern in einer Datenbank gespeichert und dann beim Rendern (also dem endgültigen Erstellen des Filmes) verarbeitet.

### Import von Rohmaterial

Um ein Feature oder einen Film zu erstellen benötigst Du entsprechendes Rohmaterial, das in Form von Filmen [z.B. als \*.avi oder \*.mpg), Bildern (z.B. als \*.jpg oder \*.bmp), Tönen oder Musikstücken (z.B. als \*.mp3 oder \*.wav) vorliegen sollte. Prinzipiell "verdaut" der WMM fast alle gängigen Dateiformate - lediglich bei \*.mov (Apple QuickTime) und \*.rm (RealMedia) stellt er sich quer.

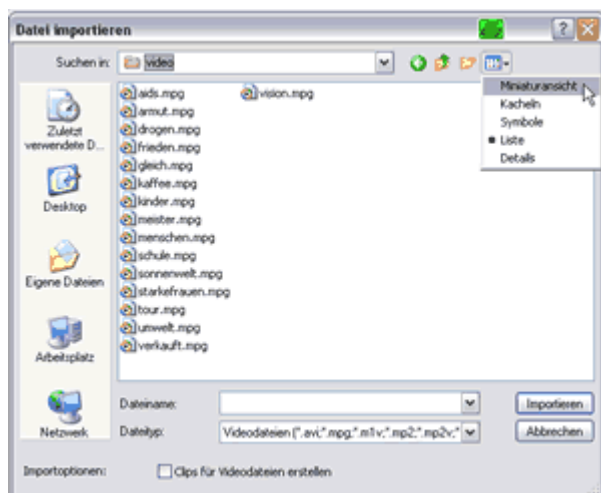
### Import eines Videos



Wechsel zur Aufgabenansicht, sollte diese noch nicht eingeschaltet sein.



Wähle im linken Fenster [Video importieren] und navigiere auf Deiner Festplatte oder Deinem CD-Laufwerk zu der Stelle, an der sich die Videodateien befinden.

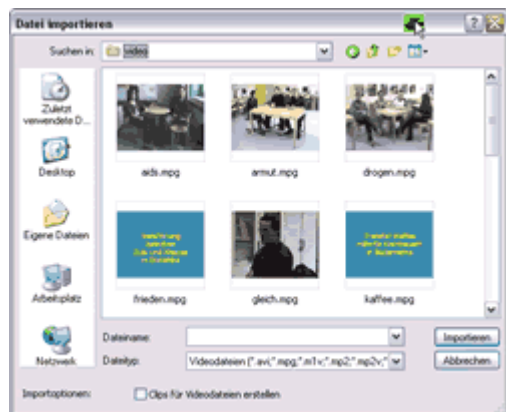


Klicke auf die Datei, die Du importieren möchtest. Achte dabei auf die Checkbox am unteren Rand des Fensters bei [Clips für Videodateien erstellen].

Ist hier ein Häkchen gesetzt, unterteilt WMM die Datei beim Import. Dies ist nicht sinnvoll, wenn der Clip länger als ein paar Sekunden ist, da Du sonst schnell den Überblick verlieren kannst.

Beim Importieren von Videos kannst Du Dir auch Vorschaubilder der Clips anzeigen lassen. Klicke hierzu auf [Miniaturansicht] wie im oberen Bild gezeigt.

Gerade beim Import von Bilddateien ist diese Vorschaufunktion sehr hilfreich.



### Importieren von anderen Dateitypen

Der Import von anderen Dateitypen funktioniert genau so wie der Import von Videodateien und wird deswegen hier nicht gesondert dargestellt.

Im Aufgabenbereich von WMM mußt Du lediglich auf [Bilder importieren] oder auf [Audio- oder Musikdateien importieren] klicken um diese Funktion zu nutzen.



### Hinweise

Selbstverständlich mußt Du nicht zu Beginn des Projektes gleich alle benötigten Dateien importieren - dies kann auch zu jedem anderen Zeitpunkt während der Arbeit geschehen. Achte darauf, dass alle importierten Dateien auch in der richtigen Sammlung gelandet sind. Sollte dies nicht der Fall sein, dann kannst Du die einzelnen Dateien mit der Maus anfassen und bei gedrückter Maustaste in die jeweilige Sammlung verschieben - 'drag and drop' wird von WMM voll unterstützt. Vergesse nicht, Dein Projekt nach dem Import der nötigen Rohmaterialien zu speichern!

### Das Storyboard

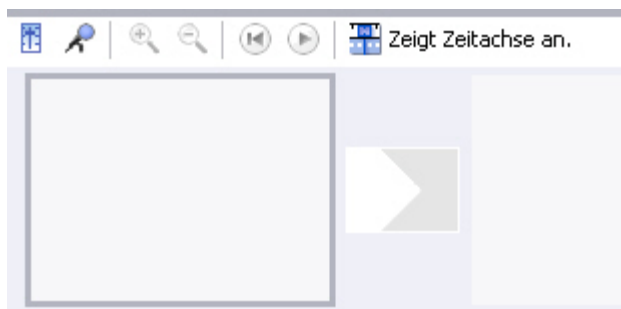
Der WMM hat zwei verschiedene Ansichten für die Zusammenstellung des Features / Films:

In der Storyboard-Ansicht liegen alle Materialien chronologisch geordnet auf einer Spur oder Ebene nebeneinander, was die Orientierung im eigenen Projekt erleichtert. In der Zeitachsen-Ansicht (timeline) sind die einzelnen Clips zwar ebenfalls chronologisch geordnet - hier werden aber Spuren unterschieden. Dies wird spätestens bei der Vertonung Deines Projektes wichtig oder wenn Du z.B. die Dauer für die Anzeige von Bildern verändern willst.

Durch einen Klick auf die folgenden Schaltflächen kannst Du zwischen beiden Ansichten hin und her schalten:

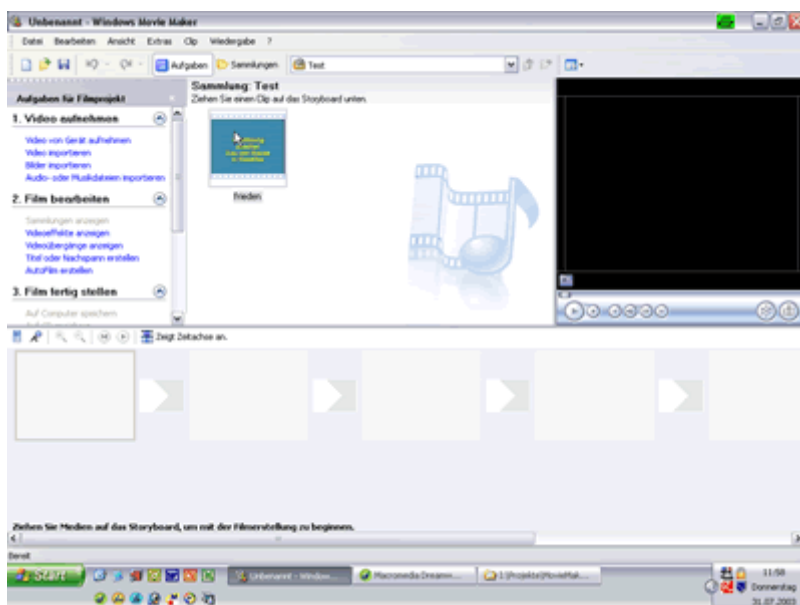


### Arbeiten mit dem Storyboard



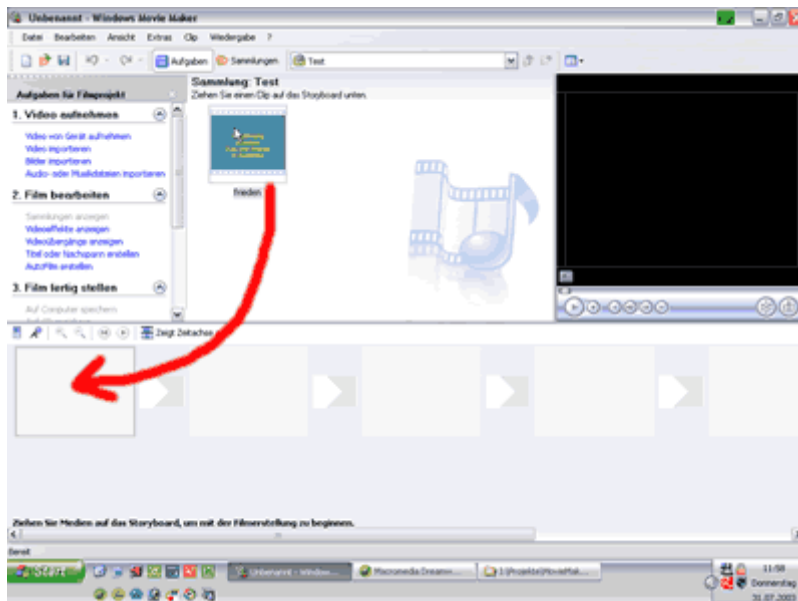
Das Storyboard nimmt den gesamten unteren Bereich des WMM Fensters ein und ist mit den folgenden Schaltflächen belegt, deren Kurzbeschreibung Du Dir anzeigen lassen kannst, indem Du mit der Maus über das Bild fährst.

Das Storyboard zeigt nur eine Ebene oder Spur an, auf der alle Dateien in chronologischer Reihenfolge liegen. Die Dateien (Filme, Bilder ...) ziehst Du mit der Maus aus der Sammlung auf die großen hellen Felder im Storyboard, wie die folgenden Bilder zeigen:



Die importierte Datei in der Sammlung mit der Maus anklicken, die Maustaste gedrückt halten und...

## Umgang mit Windows Movie Maker 2.6



... auf das erste Feld im Storyboard ziehen. Dort die Maustaste wieder loslassen - die Datei fällt in den richtigen Platz.



In der unteren linken Ecke wird jetzt ein helles Feld mit einem Stern angezeigt. Auf dieses Feld kannst Du Videoeffekte einfügen - doch dazu später mehr.

### Schneiden auf dem Storyboard



Markiere den Clip, den Du schneiden möchtest im Storyboard. Navigiere dann in der Leiste unter dem Vorschaufenster (siehe Bild oben) bis zu der Stelle, an der Du den Clip schneiden willst. Nutze den Schieberegler für eine grobe Navigation in die Nähe des von Dir geplanten Schnittpunktes und arbeite von dort mit der Feinnavigation weiter.



Mit den im Bild rot markierten Schaltern kannst Du relativ genau im Film hin und her spulen.

## Umgang mit Windows Movie Maker 2.6



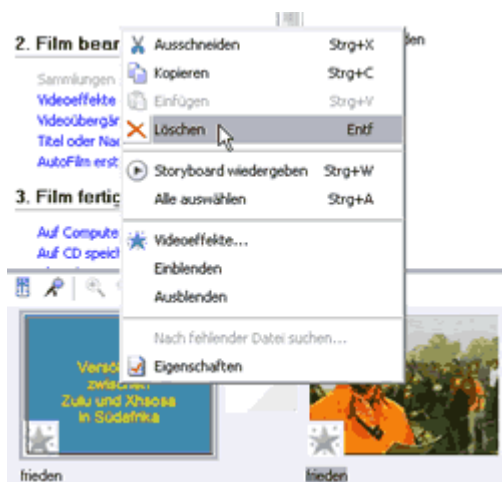
Wie der Bilderserie entnommen werden kann ist eine framegenaue Navigation kaum möglich. Achte bei der Festlegung des Schnittpunktes auch auf die Tonspur: Entweder schneidest Du an der Stelle, an der der Ton einsetzt oder lege den Ton auf eine andere Spur (das geht in der Zeitachsen-Ansicht).



Wenn Du die richtige Stelle erwischst hast, klicke zum Schneiden auf den rot markierten Schalter.



Nach dem Schneiden findest Du im Storyboard zwei Filme vor: Der erste (links) enthält den Film bis zu Deinem Schnittpunkt, der zweite (rechts) den Film ab Deinem Schnittpunkt. In das helle Feld zwischen den beiden Filmschnipseln kannst Du eine Blende einfügen.



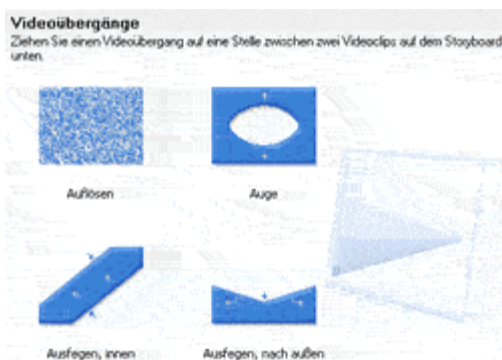
Solltest Du einen Teil des Filmes nicht benötigen, so lösche diesen aus dem Storyboard. Dazu klicke mit der rechten Maustaste auf den zu löschenden Clip im Storyboard und wähle im Kontextmenü [Löschen].

### Übergänge und Effekte

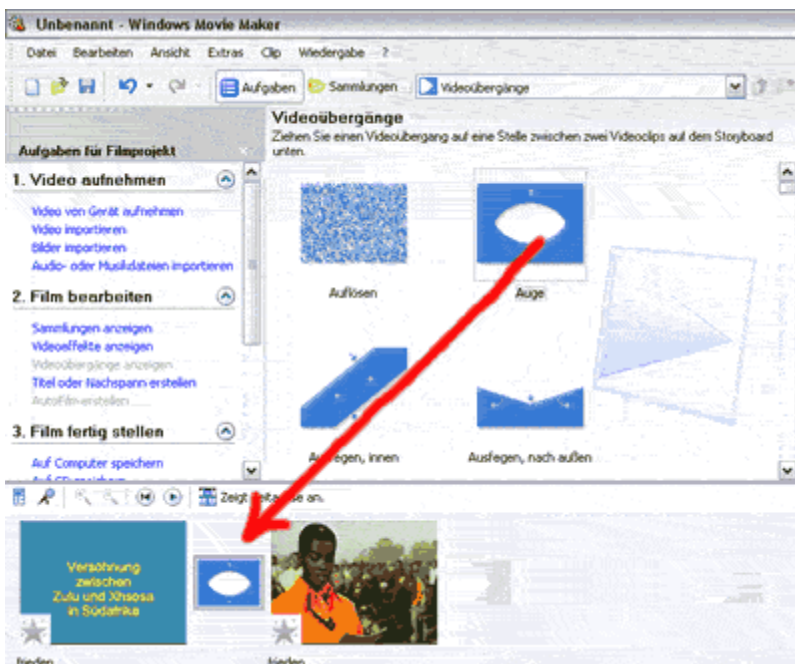


Im Drop-Down-Menü in der Symbolleiste des WMM kannst Du zwischen der Anzeige von Effekten, Übergängen (Blenden) und Deinen Sammlungen wählen.

### Blenden / Videoubergänge einfügen




Beim Einfügen von Videoubergängen / Blenden zwischen zwei Clips gehst Du vor, wie beim Einfügen einer importierten Datei auf das Storyboard:



Markiere den von Dir gewünschten Videoubergang und ziehe diesen mit der Maus auf das Feld zwischen zwei Clips. Beachte jedoch: WMM bietet eine Unzahl von Übergängen an - wovon die meisten im Alltag schlicht unbrauchbar sind. Die meisten Übergänge oder

Schnitte werden hart - d.h. ohne Effekt - oder höchstens mit einer weichen Blende ausgeführt. Achte darauf, wenn Du das nächste Mal vor dem Fernseher sitzt!



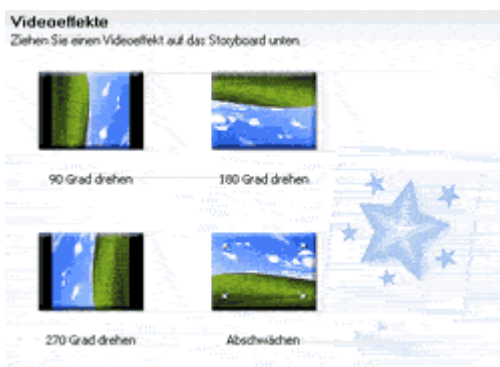
Im Vorschaufenster kannst Du die Wirkung des Übergangs / der Blende sofort ansehen. Alternativ kannst Du auch den Film ablaufen lassen und die Wirkung im Gesamtzusammenhang beurteilen. Klicke hierzu auf den Clip im Storyboard vor dem Übergang (oder auf den Übergang selbst), den Du näher betrachten willst, und klicke dann auf die Taste .

### Effekte einfügen

Das Vorgehen beim Einfügen von Videoeffekten entspricht dem bisherigen Vorgehen beim Einfügen von Clips auf das Storyboard oder beim Einfügen von Übergängen / Blenden zwischen zwei Clips:



Schalte im Drop-Down-Menü auf Videoeffekte um.



Wähle den von Dir gewünschten Effekt aus und ziehe diesen auf den Clip, der den Effekt erhalten soll.

Im rot markierten Feld taucht dann ein blauer Stern auf. Der Effekt gilt für den ganzen Clip. Solltest Du nur Teile eines Clips mit einem Effekt versehen wollen, dann mußt Du



den Clip in Teile zerlegen (schneiden) und dann nur dem gewünschten Teil den speziellen Effekt zuweisen.

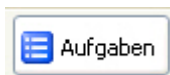
Gehe sparsam mit Effekten um! Auch hier lohnt sich ein Blick auf die Arbeit der Profis im Fernsehen. Meistens findest Du hier keine Effekte, sondern die gewünschte Wirkung wird über die Auswahl der Musik und eine gute Kameraführung und Schnitttechnik erzielt.

### Übergänge / Blenden oder Effekte entfernen

Markiere den Übergang / die Blende oder den zu löschenden Effekt mit der Maus und drücke die Taste [Entfernen]. Alternativ kannst Du den Übergang / die Blende oder den zu löschenden Effekt auch mit der rechten Maustaste anklicken und im Kontextmenü [Löschen] auswählen.

### Titel und Abspann

Wähle zuerst eine Stelle aus, an der der Titel eingefügt werden soll. Markiere hierzu im Storyboard den relevanten Clip mit der Maus.



Wechsele dann in die Aufgaben-Ansicht und...



#### An welcher Stelle möchten Sie einen Titel hinzufügen?

- [Titel am Anfang](#) des Filmes hinzufügen.
- [Titel vor dem gewählten Clip](#) auf dem Storyboard hinzufügen.
- [Titel auf dem gewählten Clip](#) auf dem Storyboard hinzufügen.
- [Titel nach dem gewählten Clip](#) auf dem Storyboard hinzufügen.
- [Nachspann am Ende](#) des Filmes hinzufügen.
- [Abbrechen](#)

... wählen unter [Film bearbeiten] die Rubrik [Titel oder Nachspann erstellen] aus.

Im oberen mittleren Fenster erscheint ein Auswahlmennü, bei dem Du angeben musst, wo der Titel eingefügt werden soll: Ganz am **Anfang des Films**, am **Ende des Films** oder **vor**, **nach** oder **auf** dem markierten Clip.

Da die meisten Auswahlmöglichkeiten selbsterklärend sind, wird im Folgenden nur die Funktion [Titel auf dem gewählten Clip] näher ausgeführt. Diese leitet dann auch zur Arbeit mit der Zeitachsen-Ansicht über.

### Titel auf einem Clip einfügen

Wählen Du also [Titel auf dem gewählten Clip] und geben Du im folgenden Fenster den von Ihnen gewünschten Text ein. Dieser wird über den Videoclip gelegt - ähnlich wie bei der Untertitelung, die Du von fremdsprachlichen Filmen her kennst.


Weitere Optionen:

[Titelanimation ändern](#)

[Schriftart und -farbe des Textes ändern](#)

Probieren Du auch unter [Weitere Optionen] aus, wie sich die Titelanimation oder eine Veränderung der Formatierung des Tilteltextes auf Ihren Film / ihr Feature auswirkt. Spielen Du hier ein wenig herum, bis Du das optimale Ergebnis gefunden haben. Im Vorschaufenster können Du das Ergebnis Deiner Versuche betrachten. Sobald Du auf [Fertig, Titel zum Film hinzufügen] geklickt haben, wechselt WMM automatisch in die Zeitachsen-Ansicht.

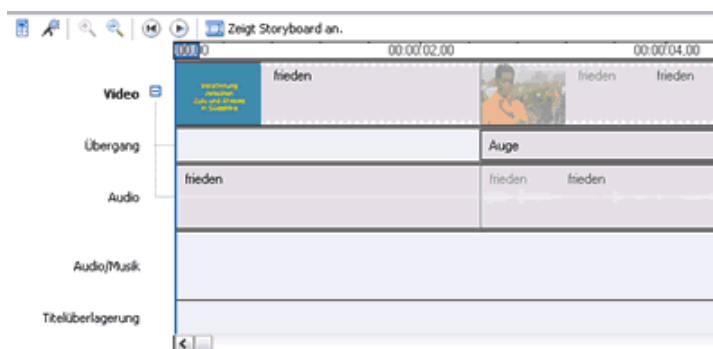
### Die Zeitachse


 Zeigt Zeitachse an.

Wechseln Du zur Arbeit mit der Zeitachse durch einen Klick auf [Zeigt die Zeitachse an.] in die Zeitachsen-Ansicht.




Die Ansicht, die Du vom Storyboard her kennst, ist nun die obere Spur in der Zeitachse - allerdings sind die Übergänge und Effekte nicht zu sehen.



Neben [Video] ist ein kleines  zu sehen. Klicke hier, um die Ansicht und die Tonspur des Clips in der obersten Spur zu erweitern. Nebenbei erhältst Du hierdurch auch eine weitere Spur, in der die Übergänge angezeigt werden.

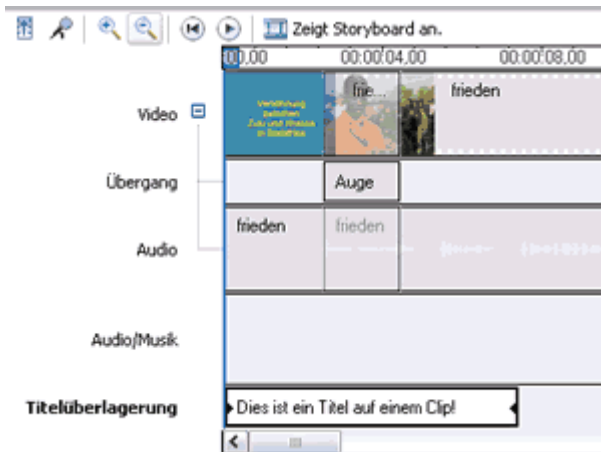
## Umgang mit Windows Movie Maker 2.6

Durch einen Klick auf  neben [Video] wirst Du diese beiden Spuren wieder los.

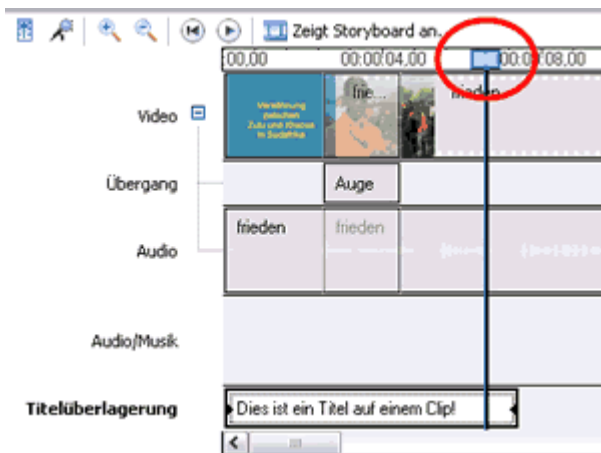


Die Wirkung eines Klicks auf die Lupensymbole probierst Du am besten einfach aus. Bei umfangreicheren Projekten ist eine Arbeit ohne dieses Hilfsmittel schlicht eine Qual.

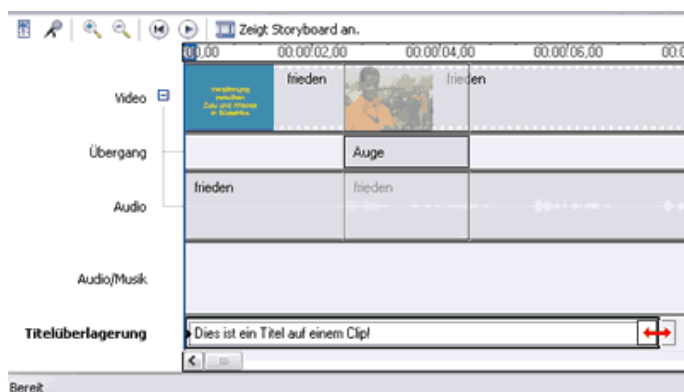
### Arbeiten mit der Zeitachse



Der Zeitachsenansicht kannst Du die Länge der jeweiligen Übergänge, Titelüberlagerungen oder der einzelnen Clips sehen und bearbeiten.



Navigieren lässt es sich hier am einfachsten, indem Du das blaue Rechteck - hier mit einem roten Kreis markiert - mit der Maus anfäßt und an die Stelle ziehst, von der aus Du den Film betrachten willst.

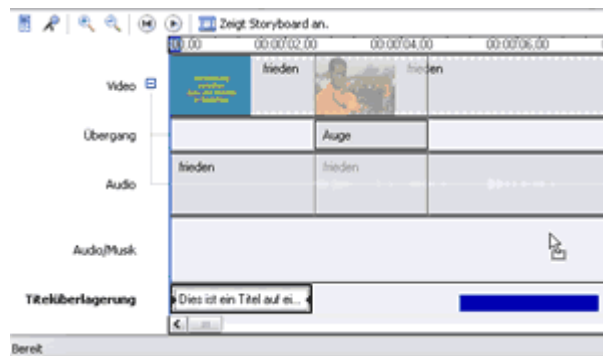


Die Länge von Clips oder Titelüberlagerungen etc. lässt sich in der Zeitachsen-Ansicht einfach bestimmen: Bewege die Maus an das Ende eines Clips bis sich der Mauszeiger in zwei rote Pfeile verändert (siehe Bild links).

## Umgang mit Windows Movie Maker 2.6

---

Klicke dann, halte die Maustaste gedrückt und bewege die Maus nach rechts oder links - und verschiebe den Anfang oder das Ende des Clips bis an die gewünschte Stelle. Der Rest vom Clip wird dann von WMM abgeschnitten.



Du kannst einzelne Elemente in der Zeitachsenansicht auch Verschieben: Packe das zu verschiebende Element mit der Maus an - es verfärbt sich dunkel blau - und lege es da wieder ab, wo Du es haben willst.

Nach ein paar Versuchen kannst Du mit 'drag and drop' im WMM umgehen.

### Vertonen

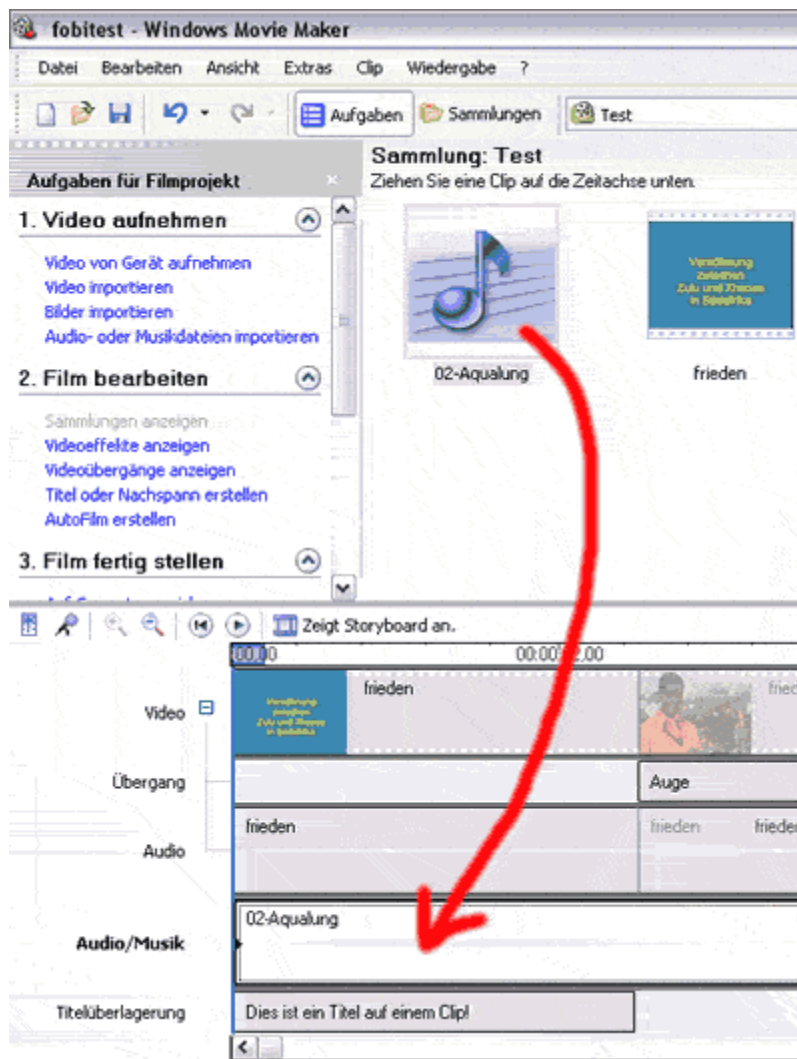
Der Import von Musikdateien oder Tonsamples ist so einfach wie der Import anderer Dateitypen:

#### Wechseln in die Aufgaben-Ansicht

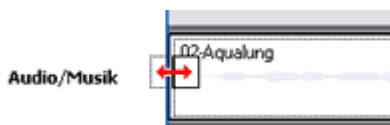
[Audio oder Musikdateien importieren] anklicken. Die Datei auswählen und auf importieren klicken. Die importierte Tondatei wandert in die Sammlung und wird dort als blaue Note vor hellblauem Hintergrund dargestellt.



### Vertonen des Films / Features



Ziehe dann die importierte Datei mit der Maus auf die [Audio/Musik]-Spur in der Zeitachse. Schon vor dem Loslassen der Maustaste blendet WMM einen blauen Balken ein mit dessen Hilfe Du den Einfügepunkt genauer - und in Abstimmung mit den anderen Spuren - bestimmen kannst.



Du kannst das eingefügte Musikstück nun entweder mit der Maus per 'drag and drop' an die richtige Stelle schieben oder das Stück beschneiden.

Zum Beschneiden nähere Dich wieder dem Anfang (Bild) oder dem Ende des Musikclips mit dem Mauszeiger, bis sich dieser zu einem roten Doppelpfeil verändert. Schiebe dann den Schnittpunkt an die Stelle, an der das Musikstück einsetzen soll.

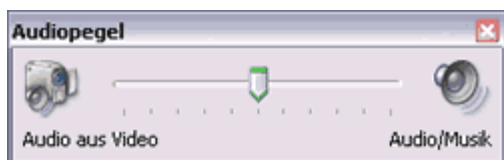


Die Pegelanzeige in der [Audio/Musik]-Spur hilft Dir - vor allem bei Jazz, Rock- und Pop-Stücken - beim Finden des richtigen Schnittpunktes.

### Abmischen



Über die Schaltfläche [Audiopegel festlegen]...

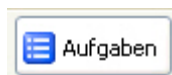


... öffnest Du ein Menü, in dem Du...



... das Verhältnis der Lautstärken der beiden Tonspuren festlegen kannst. Die obere Tonspur - in der Zeichachsen-Ansicht als [Audio] gekennzeichnet - wird im [Audiopegel]-Menü als [Audio aus Video] bezeichnet. Das von Dir importierte Musikstück wird im [Audiopegel]-Menü [Audio/Musik] genannt, was auch der Bezeichnung der Spur in der Zeitachsen-Ansicht entspricht.

### Rendern - und fertig

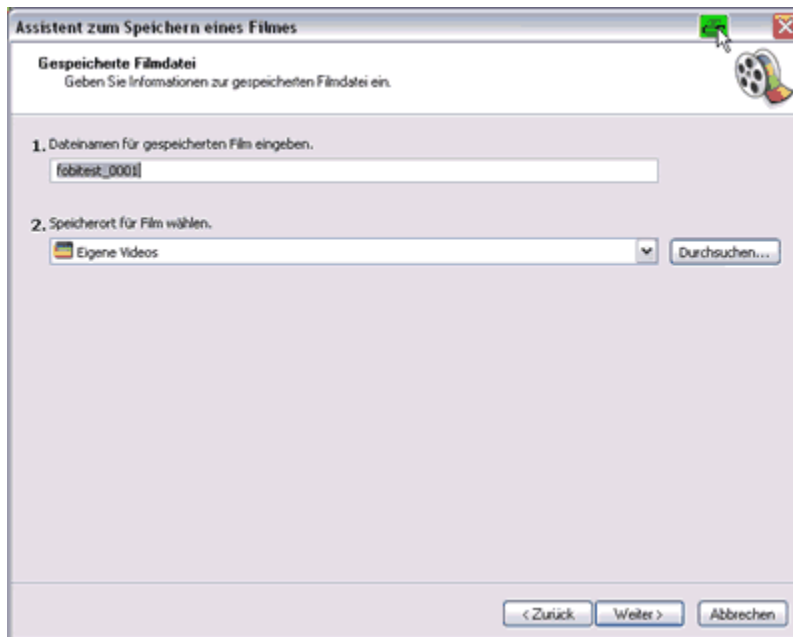


Wechsele wieder in die Aufgaben-Ansicht des WMM.

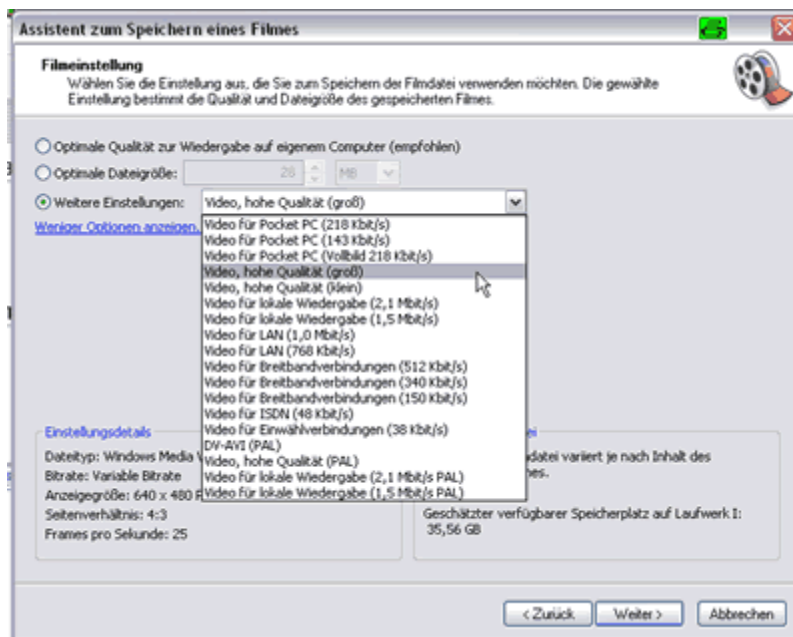


Klicke auf [Auf Computer speichern] - die anderen Optionen kannst Du Dir nach dem Durcharbeiten der folgenden Punkte über die Hilfefunktion leicht selbst beibringen.

## Umgang mit Windows Movie Maker 2.6



Vergebe im folgenden Menü-Assistenten einen Namen für Deinem Film / Dein Feature und wähle einen Speicherort aus.



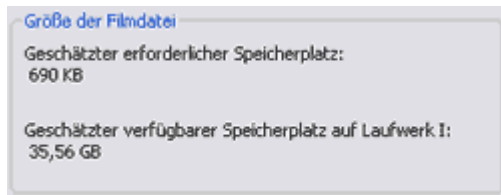
Das nächste Fenster des Assistenten fordert Dich zur Festlegung der Qualität des Filmes auf. Dazu mußt Du wissen, dass eine hohe Qualität auch viel Speicherplatz belegen wird. Planst Du eine Veröffentlichung des Filmes im Internet, dann wähle unter [Weitere Einstellungen] z.B. [Video für ISDN] aus. Willst Du den Film über einen Beamer von Deinem Laptop aus zeigen, dann kannst Du sicherlich eine höhere Qualitätsstufe nehmen - z.B. [Video, hohe Qualität (groß)].



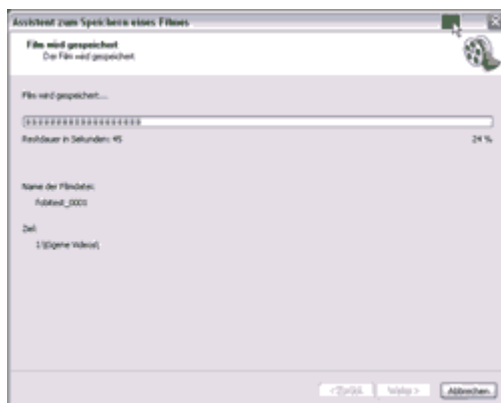
## Umgang mit Windows Movie Maker 2.6

---

Im unteren linken Eck dieses Export-Fensters kannst Du die Details Deiner jeweiligen Einstellungen ablesen und...



... in der unteren rechten Ecke des Export-Fensters wird geschätzt, wie viel Platz der Film mit dieser Exportmethode auf der Festplatte einnehmen wird.



Nach einem Klick auf [Weiter] wird der Film gerendert und auf der Festplatte abgelegt.



Ein letzter Klick auf den Button **Fertig stellen** und Du kannst den Film im MediaPlayer betrachten, wenn Du die Checkbox [Film wiedergeben, wenn auf "Fertig stellen" geklickt wird.] angekreuzt hast.

*Viel Spaß beim Arbeiten mit Windows Movie Maker 2.6  
wünscht Euch Mausepaul (Karl-Heinz)*