

Bedienungsanleitung

Elastic Dreams
für Bogart Windows

MACROSYSTEM

Sicherheitshinweise

Wir empfehlen Ihnen, die Hinweise in dieser Bedienungsanleitung genau zu beachten, um Bedienungsfehler auszuschließen.

Wir weisen außerdem darauf hin, dass das Programm **ElasticDreams** für den Hobbyanwender konzipiert worden ist.

Wir haben sehr große Sorgfalt auf die Programmierung und die Prüfung dieses Programms verwendet.

Da eine völlig fehlerfreie Anwendungssoftware nach bisherigen Erkenntnissen nicht unter allen Umständen und jederzeit gewährleistet werden kann, können wir leider nicht völlig ausschließen, dass sich Mängel eingeschlichen haben.

Sollte dies wider Erwarten der Fall sein, werden wir festgestellte Fehler durch Überarbeitung der Programmierung beseitigen lassen und den betroffenen Kunden die neue Software kostenlos zur Verfügung stellen. Wir können allerdings keine Haftung für einen möglichen Daten- oder Zeitverlust und daraus eventuell entstehende Folgeschäden übernehmen, zumal wir keinerlei Einfluss auf die korrekte Programminstallation und -bedienung durch den Kunden haben. **MacroSystem Digital Video AG** und deren Fachhändler sind folglich nicht haftbar für Fehler sowie unbeabsichtigte Beschädigungen in Verbindung mit der Installation oder Anwendung des Programms **ElasticDreams**.

MacroSystem Digital Video AG und deren Fachhändler gewährleisten nicht die störungsfreie Anwendung des Produktes bzw. dessen völlige Fehlerfreiheit.

Jegliche stillschweigende Gewährleistung ist ausgeschlossen, einschließlich der Gewährleistung auf Eignung der Software bzw. der Bedienungsanleitung für einen bestimmten Zweck.

Weder **MacroSystem Digital Video AG** noch deren Fachhändler sind für Schäden aus direkter oder indirekter Folge, die aus dem Gebrauch der Software oder der Bedienungsanleitung entstehen, verantwortlich, z.B. für Gewinnminderung, Kosten, Hardware- oder Softwareprobleme oder andere Unannehmlichkeiten.

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Allgemeines	7
2. Installation	7
3. Was ist ElasticDreams?	7
4. Die Effekte	8
4.1 ElasticDreams Warp.....	8
4.2 ElasticDreams Draw.....	8
4.3 ElasticDreams FX	8
4.4 ElasticDreams Morph	8
4.5 ElasticDreams Op.....	8
5. Die Bedienelemente	9
5.1 Editor-Fenster	9
5.2 Übersicht-Fenster	10
5.3 Modus-Fenster	10
5.4 Spezial-Fenster.....	11
5.5 Projekt-Fenster	11
6. Übungsbeispiele.....	12
6.1 Eine Szene mit dem Warp Effekt verfremden.....	12
6.2 Zwei Szenen mit dem Morph Effekt verbinden	14
6.3 Übergangseffekte mit ElasticDreams FX	16
6.4 Puppenspieler-Effekte mit ElasticDreams Draw	17
6.5 Übergangseffekte mit ElasticDreams Op	19
6.6 Löschen von Stützpunkten	20
6.7 Animation eines Titels mit Hilfe der Szene-Funktion	21

1. Allgemeines

Vielen Dank, dass Sie ElasticDreams bei Ihrem Händler erworben haben!

Wir bedanken uns für Ihr Vertrauen und hoffen, dass dieses Produkt Ihren Erwartungen gerecht wird.

Mit ElasticDreams haben Sie die Möglichkeit, Ihre Casablanca noch intensiver zu nutzen als bisher.

Für weitergehende Fragen und Verbesserungsvorschläge stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Wenden Sie sich dazu bitte an die im Casablanca-Handbuch aufgeführten Adressen bzw. Telefonnummern.

Wir bitten Sie, bei jeder Kontaktaufnahme die Seriennummer Ihres Gerätes oder Ihre Kundennummer anzugeben.

2. Installation

Um ElasticDreams zu installieren, benötigen Sie mindestens die Systemsoftware 1.9 bzw. die SMART EDIT-Software ab Version 2.1.

Die System-Version können Sie im Informationsfeld des Menüs „**Systemeinstellungen**“ ablesen (unten links).

Lassen Sie Ihre Casablanca nun eingeschaltet und wählen Sie in den „**Systemeinstellungen**“ den Schalter „**Produkt installieren**“ an, so dass sich das entsprechende Fenster öffnet. Schieben Sie dann die Installations-SmartMedia-Karte ins Laufwerk der Casablanca, wobei sich die goldenen Kontakte auf der Unterseite und die abgeknickte Ecke links vorne (in Richtung Casablanca zeigend) befinden.

Schieben Sie die Karte so weit hinein, bis sie nur noch ca. einen halben Zentimeter aus dem Gerät herausragt und Sie einen Widerstand spüren.

Nun sehen Sie, dass im Fenster die Software „**ElasticDreams**“ aufgelistet wird. Wählen Sie sie in der Liste aus und klicken Sie auf „**aktivieren**“. Es erscheint ein Zahlenblock, mit dem Sie den vom Händler erworbenen Freischaltungs-Code eingeben. Anschließend erhalten Sie die

Meldung, dass die Installation abgeschlossen ist, so dass Sie die SmartMedia-Karte entfernen können.

Möchten Sie dieses Programm als Demo-Version installieren, klicken Sie, nachdem Sie das Programm ausgewählt und auf „**aktivieren**“ geklickt haben, im Zahlencode-Fenster auf „**Abbruch**“. Sie sehen, dass nun hinter dem Programm-Namen das Wort „**Demo**“ erschienen ist. Schließen Sie das Fenster durch Klick auf „**OK**“ und entnehmen Sie daraufhin die SmartMedia-Karte.

ElasticDreams ist nun als Demo-Version installiert.

Hinweise zu anderen Produkten:

ElasticDreams unterstützt die **Power Key-Option**.

Eine separate Anleitung für die Tastatursteuerung ist nicht erhältlich - um die möglichen Tastenkürzel zu sehen, drücken Sie bitte die Taste „**F2**“.

Auch unter **VGA** kann ElasticDreams eingesetzt werden.

3. Was ist ElasticDreams?

ElasticDreams ist eine Effektsammlung, die aus fünf Effekten besteht, nämlich aus vier Übergangseffekten und einem Langzeiteffekt. Alle Effekte basieren darauf, ein Bild über manuelle und/oder algorithmische Verzerrungen zu verändern (Warp- und Morph-Effekte).

Dieses Programm bietet Ihnen einfache, aber leistungsfähige Werkzeuge, um ein Bild manuell oder über vorgegebene Funktionen zu verändern oder in ein anderes zu verwandeln. ElasticDreams erzeugt dabei stets eine flüssige Bewegung.

Lassen Sie Körperteile riesengroß werden, schließen Sie ein Auge, verlängern Sie Nasen und Haare. Verwandeln Sie eine Person in eine andere, oder lassen Sie ein Objekt elegant in ein anderes übergehen!

Das Ergebnis ist eine weiche und flüssige Transformation, die verblüffend aussieht und den Höhepunkt eines perfekten Videos ausmachen kann.

Lassen Sie Tiere oder Objekte sprechen; Ihre ei-

gene Mundbewegung dient ElasticDreams dabei als Vorlage.

Oder benutzen Sie einfach die mitgelieferten Möglichkeiten, um effektvolle Übergänge zwischen zwei Szenen zu erzeugen.

4. Die Effekte

4.1 ElasticDreams Warp (Langzeiteffekt)

(Zeichnen und Effekte auf einer Szene)

Hier können Sie eine Szene beliebig verfremden. Lassen Sie Körperteile riesengroß werden, schließen Sie ein Auge, verlängern Sie Nasen und Haare!

Dabei definieren Sie beliebig viele Zwischenschritte, ElasticDreams erzeugt stets eine flüssige Bewegung.

Die Verzerrungen sehen Sie dabei in Echtzeit, Korrekturen sind jederzeit möglich.

4.2 ElasticDreams Draw (Übergangseffekt)

(Zeichnen und Effekte auf der linken Szene, die rechte Szene kann halbtransparent als Referenz hinzugeblendet werden)

Lassen Sie z.B. Tiere oder Objekte sprechen! Nehmen Sie sich selbst (oder ggf. eine andere Person) auf, während Sie einen Text sprechen. Ihre Mundbewegung dient dann als Vorlage! Denn jetzt können Sie zum Beispiel ein Bild Ihres Hundes reden lassen.

Mit den ElasticDreams Werkzeugen öffnen und schließen Sie einfach das Maul Ihres Hundes analog zu Ihren Mundbewegungen. Das Ergebnis: Völlig lippensynchron redet das Tier mit Ihrer Stimme!

4.3 ElasticDreams FX (Übergangseffekt)

(Zeichnen und Effekte gleichzeitig auf beiden Szenen, die Szenen können halb transparent übereinander dargestellt werden)

In diesem Modus können Sie eigene Effekte

erzeugen. Die vielfältigen Möglichkeiten (manuelles Zeichnen, vorbereitete Effekte, weiche Blende) lassen sich beliebig zu neuen und ausgefallenen Effekten kombinieren.

Mit der Einstellung der Spezialeffekte bestimmen Sie, in welcher Art der Effekt von der ersten Szene zur zweiten übergeht. Wählen Sie im „Spezial“-Menü z.B. „Wirbeln“ und stellen die Stärke ein, so wird die erste Szene mit einer Art Wirbel in die zweite Szene geblendet.

4.4 ElasticDreams Morph (Übergangseffekt)

(Zeichnen und Effekte in der linken Szene, die rechte wird automatisch berechnet. Die Szenen können halb transparent übereinander dargestellt werden)

Verwandeln Sie eine Person in eine andere oder lassen Sie ein Objekt elegant in ein anderes übergehen!

Sie können zwei Szenen mit einstellbarer Transparenz überlagert sehen und mit den starken Werkzeugen von ElasticDreams markante Punkte (Augen, Ohren etc.) einfach direkt übereinander legen.

Das Ergebnis ist eine weiche und flüssige Transformation, die verblüffend aussieht und den Höhepunkt eines perfekten Videos ausmachen kann.

4.5 ElasticDreams Op (Übergangseffekt)

Die auch aus den anderen Effekten bekannten Spezialeffekte lassen sich hier einfach anwenden. Im Gegensatz zu den anderen Effekten kann dieser beliebig oft im Storyboard verwendet werden. Nachfolgend werden die einzelnen Effekt-Optionen erläutert:



(1) Effekt

Hier kann jeweils einer aus einer Liste von Ef-

effekten ausgewählt werden. Es können beliebige Kombinationen aus den Effekten erstellt werden.

(2) Stärke

Hier treffen Sie die Einstellung, wie stark der gerade gewählte Effekt auf das Video wirken soll. Der negative Wertebereich wirkt im Effekt entgegengesetzt dem positiven Bereich (Uhrzeigersinn). Für jeden Effekt wird intern der zuletzt eingestellte Wert gespeichert. Dieser Regler gilt aktuell aber immer nur für den gerade gewählten Effekt. Eine Kombination aus mehreren Effekten innerhalb eines Stützpunktes ist möglich.

(3) Blendzeit

Der eigentliche Effekt wirkt über die gesamte im Storyboard gewählte Laufzeit. Zeitlich in deren Mitte kann zusätzlich noch eine weiche Blende hinzugefügt werden, die den eigentlichen Szenenwechsel in der Mitte der Laufzeit kaschieren kann.

(4) Archiv

Hier finden Sie einige vorgegebene Effektkombinationen. Eigene Kreationen können Sie natürlich auch hier ablegen und später wieder verwenden.

Wichtiger Hinweis zu den Projekten:

Alle ElasticDreams Effekte (außer „ElasticDreams Op“) können in allen Casablanca-Projekten zusammen insgesamt nur 10 Mal gleichzeitig im Storyboard eingesetzt werden.

Zwar können zunächst beliebig viele Effekte eingefügt werden, aber sobald einer der Effekte über „Programm starten“ aufgerufen und wieder verlassen wurde, ist einer der 10 Plätze so lange belegt, bis der Effekt wieder aus dem Storyboard entfernt wird.

Bei intensiver Nutzung empfiehlt es sich daher, nach Fertigstellung eines Effektes eine Szene zu erzeugen (**nicht möglich bei CASABLANCA AVIO ohne Pro-Paket**) und den ElasticDreams Effekt durch die erzeugte Szene zu ersetzen.

5. Die Bedienelemente



5.1 Editor-Fenster

(1) Bild

Hier wird das aktuelle Bild angezeigt, in dem nun „gezeichnet“ werden kann. Dabei wird der im unteren Menü gewählte „Modus“ und das Werkzeug in der aktuell gewählten Größe benutzt. Zum Zeichnen müssen Sie den Zeiger ins Bild bewegen, die linke Trackballtaste gedrückt halten und gleichzeitig mit der Kugel rollen. Die vorgenommenen Änderungen lassen sich durch Benutzung der rechten Trackballtaste statt der linken rückgängig machen: Bewegen Sie den Zeiger an die gewünschte Stelle, halten Sie die rechte Taste gedrückt und rollen Sie mit der Kugel.

Alternativ können Sie auch den Modus „Zurück“ einstellen und mit der linken Taste die Änderungen rückgängig machen.

(2) Lupen-Symbole

In der oberen linken Ecke des Editor-Fensters befinden sich drei Lupen-Symbole. Mit dem linken Symbol sehen Sie den normalerweise an Ihrem Fernseher sichtbaren Bildbereich (verkleinert auf den Ausschnitt des Editor-Fensters).

Durch Anwahl des mittleren Symbols erfolgt eine Vergrößerung, so dass nur noch ein Ausschnitt des Bildes sichtbar ist.

Das rechte Lupen-Symbol vergrößert um eine weitere Stufe. Bei den beiden Vergrößerungsstufen können Sie durch Klicken im Übersicht-Fenster den gewünschten Bildausschnitt wählen.

(3) Undo

Über den rechts oben im Editor-Fenster ange-

ordneten Undo-Schalter (gedrehter Pfeil) werden alle Änderungen rückgängig gemacht, die seit der letzten Anwahl dieses Stützpunktes durchgeführt wurden.

Ein Stützpunkt ist ein festgelegter Punkt im Videomaterial, an dem eine Veränderung eingefügt wurde. Zwischen den einzelnen Stützpunkten werden Änderungen automatisch interpoliert (zwischengerechnet).

(4) Waage-Symbole / Regler

Durch Verändern des Schiebereglers kann jederzeit stufenlos zwischen Anzeige der linken Szene, einem (beliebigen) Mischverhältnis und dem ausschließlichen Anzeigen der rechten Szene gewählt werden. Links und Rechts bezieht sich auf die Lage der beteiligten Szenen im Storyboard. Die Waage-Schalter erleichtern die Wahl zwischen „linker Szene“, „zuletzt gewähltem Mischverhältnis“ und „rechter Szene“.

Hinweis: Veränderungen an der Ansicht wirken sich nicht auf die berechnete Szene aus. Sie helfen lediglich bei der Bearbeitung des Materials.

(5) Papierkorb

Durch Klick auf den Papierkorb werden alle Änderungen an diesem Zeitpunkt rückgängig gemacht, so dass die Originalszene unverändert sichtbar wird. Im Gegensatz zum Klick auf den Löschen-Schalter (Löschen eines Stützpunktes) wird hier bewusst ein Stützpunkt eingefügt, um interpolierte Veränderungen auszuschließen. Durch Löschen eines Stützpunktes werden zunächst die interpolierten Zustände der benachbarten Stütz- bzw. Endpunkte angezeigt.

5.2 Übersicht-Fenster

(6) Bild

Hier wird immer eine verkleinerte Übersicht des aktuellen Bildes aus dem Editor-Fenster angezeigt.

Durch Anklicken kann hier auch der Bildausschnitt der Lupe (Mittelpunkt) gewählt werden.

(7) Mini-Storyboard

Das oberste Feld stellt eine Art Timeline dar, die blauen Markierungen stellen eingefügte Stützpunkte dar. Ganz links und rechts (am Anfang und am Ende der Szene) sind immer zwei nicht löschbare Stützpunkte vorhanden.

Weitere Stützpunkte werden an der aktuellen Position in der Timeline automatisch eingefügt

(Anwender der Casablanca I mussten die Stützpunkte bisher manuell einfügen).

Ein Klick auf eine blaue Markierung (oder in deren Nähe) wählt den zugehörigen Stützpunkt erneut zur Bearbeitung an.

Der kleine Pfeil am unteren Rand zeigt an, bei welchem Bild der Szene es sich um das aktuelle handelt. Verschoben wird er durch Betätigen des unter dem Mini-Storyboard liegenden Schiebereglers. Der Pfeil ist blau, wenn er sich exakt unter einem Stützpunkt befindet, ansonsten ist er rot.

Das Mini-Storyboard enthält alle Stützpunkte mit einem kleinen Bildchen. Durch Klick auf das rechte oder linke Bild kann die Liste durchgegangen werden. Die Pfeile links und rechts springen an den Anfang bzw. ans Ende der Szene.

Wie bereits erwähnt, lässt sich über den Schieberegler auswählen, welches Bild aus der Szene angezeigt und ggf. bearbeitet werden soll. Zusätzlich zu dem angezeigten Timecode wird auch der kleine Pfeil oben verschoben. Sie können für eine grobe Auswahl auch eine Position in der Timeline auf Höhe der kleinen Pfeile anklicken. Der Schalter „**Löschen**“ entfernt den aktuellen Stützpunkt, aber nicht alle am Bild getroffenen Einstellungen. Nach dem Löschen wird die für den Zeitpunkt aus den benachbarten Stützpunkten interpolierte Darstellung sichtbar, i.d.R. also nicht die unveränderte Szene.

(8) Blende

Bei den Übergangseffekten FX und Morph kann zusätzlich noch eine Blende definiert werden. So kann, besonders im kritischen mittleren Bereich, zusätzlich zwischen den beiden beteiligten Szenen gemischt werden. Veränderungen an der Blende wirken sich auf die berechnete Szene aus und erzeugen ggf. automatisch neue Stützpunkte.

5.3 Modus-Fenster

(9) Werkzeuggrößen

Hier kann jederzeit zwischen vier verschiedenen Größen gewählt werden. Je größer die Werkzeugspitze, desto größer der Wirkungsradius. Für detailreiche Veränderungen empfiehlt sich eine kleine Werkzeugspitze.

Um mit der ausgewählten Werkzeugspitze zu arbeiten, bewegen Sie einfach den Zeiger auf dem Videobild mit gedrückter linker Trackball-Taste.

(10) Auswahlshalter Zeichenmodi

Mit diesem Schalter lassen sich folgende acht Zeichenmodi auswählen:

Bewegen: In diesem Modus können Sie Bildfragmente Ihres Videomaterials bewegen, ohne diese dabei mit anderen Teilen des Bildes zu vermischen.

Schmieren Weich: Der ausgewählte Bildinhalt wird mit der Werkzeugspitze weich geschmiert. Dabei werden einzelne Bildpunkte verschoben und mit anderen Bildpunkten vermischt.

Schmieren: wie „**Schmieren weich**“, nur etwas grober.

Vergrößern: Das ausgewählte Element des Bildes (z.B. ein Auge) wird langsam vergrößert. Dazu klicken Sie entweder mehrmals auf die linke Trackball-Taste oder ziehen den Pfeil über den gewünschten Bereich, während Sie die Taste gedrückt halten.

Verkleinern: Das ausgewählte Element (z.B. eine Nase) wird langsam verkleinert. Gehen Sie dazu vor, wie bei „**Vergrößern**“ beschrieben.

Wirbeln Links: Der gewählte Bildinhalt wird durch Bearbeitung mit dem Zeiger nach links gedreht. Wenn Sie z.B. ein Auge auswählen und einmalig darauf klicken, können Sie es schrägstellen.

Wirbeln Rechts: Funktion und Anwendung wie bei „**Wirbeln Links**“, nur in die andere Richtung.

Zurück: Dies ist ein spezieller Modus, der alle an der Stelle durchgeführten Änderungen (nicht nur die letzten) langsam reduziert, bis Sie wieder das unveränderte Bild sehen. Dazu halten Sie - nach Auswahl der Funktion „**Zurück**“ - die linke Trackballtaste gedrückt und rollen mit der Kugel. (Dieser Modus ist jederzeit auch durch Druck der rechten Trackballtaste, während Sie zugleich mit der Kugel rollen, im Editor-Fenster nutzbar, ohne dass Sie zuvor „**Zurück**“ auswählen müssen.)

(11) Spiegeln

Wenn diese Funktion aktiviert ist (wenn das Häkchen sichtbar ist), werden alle gezeichneten Operationen auch gespiegelt auf der anderen Bildseite (rechts <-> links) ausgeführt.

5.4 Spezial-Fenster

(12) Auswahlshalter

Neben dem manuellen Zeichnen können auch vordefinierte Effekte benutzt werden. Diese wirken immer auf das ganze Bild und werden i.d.R. zur Erzeugung interessanter Übergangseffekte

benutzt.

Hinweis: Unter Umständen (z.B. bei höheren Prozent-Werten) kann es vorkommen, dass das Ergebnis ein wenig anders aussieht, als Sie es erwarten. Z.B. wird bei einer 100%igen „Drehung“ nicht in die Szene hinein- und wieder heraus gedreht, sondern das Videobild wird direkt eingeblendet! Dies geschieht aufgrund der Tatsache, dass bei solch hohen Werten die einzelnen Pixel diagonal gemorphet werden, also von einer Bildecke in die andere gezogen werden (von Stützpunkt zu Stützpunkt), und keine wirklich Drehung stattfindet. Dabei wird die Szene ein- bzw. ausgezoomt.

Bei hohen Prozent-Werten empfiehlt es sich daher, mehrere Stützpunkte zu verwenden, so dass eine Drehung gewährleistet ist.

Nachdem Sie sich mit der Vorschau das Ergebnis haben anzeigen lassen, oder nachdem Sie den Effekt haben berechnen lassen, springen die Regler zurück auf den Wert „0“.

(13) Schieberegler

Nachdem Sie mit dem Auswahlshalter einen Effekt gewählt haben, können Sie über den Schieberegler die Stärke des Effekts einstellen. Die Änderungen werden immer sofort sichtbar. Es lassen sich mehrere Spezialeffekte miteinander kombinieren.

5.5 Projekt-Fenster

(14) Vorschau

Die Vorschau ist ein gutes Mittel, vor einer Berechnung abzuschätzen, wie der Effekt anschließend aussehen wird. Die gezeigte Vorschau entspricht der aus dem Effektmenü, d.h., es wird vor und nach dem eigentlichen Effekt noch eine Sekunde von den Szenen ohne Effekt gezeigt.

(15) Projekt löschen

Durch Klick auf diesen Schalter wird das komplette Projekt gelöscht. Zunächst erfolgt jedoch eine Sicherheitsabfrage.

6. Übungsbeispiele

Um sich am schnellsten mit den Bedienelementen von ElasticDreams vertraut zu machen, empfehlen wir, die nachfolgenden Übungsbeispiele durchzuarbeiten. Die Beispiele behandeln die vier Hauptanwendungsbereiche von ElasticDreams und sollten der Reihe nach gelesen und durchgeführt werden.

Die Beispiele sind speziell für neue Anwender des Programms gedacht und führen Sie daher langsam an die Bedienelemente heran. Anschließend empfehlen wir, Ihre eigenen Ideen auszuprobieren.

6.1 Übungsbeispiel 1

Eine Szene mit dem Warp Effekt verfremden

Fügen Sie für dieses Beispiel eine ca. 4 Sekunden lange Szene ins Storyboard ein. Die Szene sollte eine Nahaufnahme (ein Porträt) einer Person darstellen. Sie können natürlich auch eine Szene aus dem Fernsehen aufnehmen, z.B. einen Nachrichtensprecher.

Die Szene sollte keine ruckartigen Kopfbewegungen aufweisen.

Betreten Sie nun das Langzeiteffekte-Menü und wählen Sie dort „**ElasticDreams Warp**“ aus der Liste, so dass der Schalter „**Programm starten**“ in den Effekt-Optionen erscheint. Nachdem Sie den Effekt ins Storyboard eingefügt haben, klicken Sie diesen Schalter an.

Es erscheint kurz ein Fortschrittsbalken mit der Mitteilung „**Initialisierung, bitte warten...**“, die aber gleich darauf den Bildschirm freigibt, so dass Sie die ElasticDreams-Oberfläche sehen können.

Ihre Szene wird nun im Editor-Fenster dargestellt und soll folgendermaßen verfremdet werden: Mit Hilfe der Werkzeugspitzen (Modus-Fenster) werden Sie der Person im Editor-Fenster die Nase sowie die Ohren in die Länge ziehen. Anschließend werden Sie die Veränderung über den gesamten Zeitraum der Szene (also auch bei etwaigen geringfügigen Bewegungen des Kopfes) festlegen - mit Hilfe der „Timeline“ und der Stützpunkte. Keine Angst, wenn Sie mit einigen Begriffen wie „Werkzeugspitzen“ oder „Timeline“ nichts anfangen können - die in diesem Übungsbeispiel erwähnten Begriffe wer-

den in dem Zusammenhang selbstverständlich erklärt. Sollten Sie nachfolgend eine konkretere Erklärung des jeweiligen Bedienelements oder einer Funktion benötigen, lesen Sie bitte an den betreffenden Stellen in Kapitel 5 des Handbuchs nach.



Zunächst vergrößern Sie den zu bearbeiten den Bildbereich. Im rechten oberen Viertel des Bildschirms sehen Sie das Editor-Fenster, in dem das erste Bild der von Ihnen ausgewählten Szene erscheint.

In der linken oberen Ecke dieses Fensters sehen Sie drei Lupen-Symbole. Wenn Sie das Programm erstmalig in Betrieb nehmen, ist das linke Symbol aktiv. Klicken Sie nun mit dem Zeiger auf das mittlere Lupen-Symbol, so dass das Bild im Editor-Fenster einen vergrößerten Ausschnitt darstellt.

Betrachten Sie nun einmal das Übersicht-Fenster oben links. Sie sehen, dass dort ein Kästchen erschienen ist, das den im Editor-Fenster dargestellten Bereich umrahmt.

Um den vergrößerten Bereich des Bildes im Editor-Fenster zu zentrieren bzw. um einen anderen Ausschnitt darzustellen (falls der Kopf nicht ganz mittig gefilmt wurde, Sie ihn aber nun sehen möchten), klicken Sie einfach im Übersicht-Fenster (oben links) auf den gewünschten Bereich.



Diesen Vorgang können Sie beliebig oft wiederholen, bis Sie den richtigen Bereich im Editor-Fenster sehen. Sie sehen, dass sich das Kästchen im Übersicht-Fenster verschiebt.

Als nächstes wählen Sie eine Werkzeugspitze im Modus-Fenster, das sich mittig am unteren Bildschirmrand befindet.

In der obersten Reihe dieses Fensters sehen Sie eine Auswahl von vier unterschiedlichen Werkzeugspitzen. Hier können Sie eine Werkzeugspitze auswählen, die in etwa der Größe der Nase der „Testperson“ im Videobild entspricht, zum Beispiel die zweite von rechts.

Jetzt können Sie mit dem darunter liegenden Schalter den Modus festlegen, in dem die Verfremdung vorgenommen werden soll. Da Sie ja die Nase der Testperson in die Länge ziehen wollen, wählen Sie den Modus „**Schmieren**“. Bewegen Sie nun den Zeiger im Editor-Fenster auf die Nase, drücken Sie auf die linke Trackball-Taste und halten Sie sie gedrückt, während Sie den Zeiger weiter nach unten oder zur Seite bewegen. Die Nase wird entsprechend in diese Richtung in die Länge gezogen!



Lassen Sie nun die Taste wieder los. Falls die Richtung, Länge oder gar der Effekt nicht stimmt, drücken Sie einfach auf den „**Undo**“-Schalter rechts oben im Editor Fenster, so dass die Verfremdung wieder aufgehoben wird. Sind Sie mit der neuen Nase zufrieden, können Sie sich z.B. den Ohren zuwenden. Versuchen Sie, die oben beschriebene Technik nun auch bei den Ohren Ihres Zielobjekts anzuwenden. Ggf. können Sie dafür auch eine andere Werkzeugspitze auswählen.

Nun haben Sie die Person verfremdet, allerdings bewegt sie sich eventuell, so dass im Laufe der Szene z.B. nicht mehr die Nase, sondern die Wange in die Länge gezogen wird. Um eine kontinuierliche Verfremdung im Laufe der Szene zu erhalten, müssen Sie die „Timeline“ benutzen. Bei der Timeline handelt es sich um die Leiste unter dem Übersicht-Fenster links oben im Bildschirm. Unter der Timeline sehen Sie einen blauen Pfeil, der das momentan aktive Bild in der Timeline angibt. Da Sie sich noch nicht mit der Timeline beschäftigt haben, steht der Pfeil am Anfang und zeigt somit das erste Bild der Szene an.

Die zuvor durchgeführte Verfremdung wurde automatisch eingefügt.

Aktivieren Sie nun den Schieberegler unterhalb der Timeline und schieben Sie diesen weiter nach rechts. Durchlaufen Sie in kleinen Schritten die Szene und lassen Sie sich die einzelnen Positionen im Übersicht-Fenster anzeigen, indem Sie die Auswahl kurz bestätigen. Halten Sie nun an markanten Stellen in der Szene an – sprich: Stellen, an denen der Kopf Ihrer Zielperson sich

bewegt. Hier müssen nämlich neue „Stützpunkte“ erstellt werden, denn die Verfremdungen, die Sie bereits im ersten Bild der Szene eingefügt haben, bleiben sonst im Verlauf der Videoszene fest im Bild stehen – womöglich befindet sich ein paar Bilder später bereits ein Auge an der Stelle der Nase. Nachdem Sie den Schieberegler losgelassen haben, erscheint das gewählte Bild nun auch im Editor-Fenster.

Sie sehen also nun in voller Größe, dass die Nase, bzw. die Ohren sich an einer anderen Stelle im Bild befinden. Die Verfremdungen werden nun auf andere Bildinhalte angewendet. Machen Sie nun Ihre bisher eingefügten Veränderungen an dieser Bildposition rückgängig, indem Sie die rechte Trackball-Taste gedrückt halten und währenddessen mit dem Bildschirmzeiger über die bearbeitete Stelle fahren.

Wiederholen Sie jetzt die Verfremdung mit dem „**Schmieren**“-Modus, um entsprechende Korrekturen an dem Bild vorzunehmen. Ziehen Sie die Nase sowie Ohren also wieder auf die gewünschte Länge. Anschließend wird diese Verfremdung automatisch als Stützpunkt in das kleine Storyboard unterhalb der Timeline eingefügt.

Korrigieren Sie nun jedes markante Videobild in Ihrer Szene. Bei einer Szene mit einer Länge von ca. 4 Sekunden und bei einer relativ statischen Aufnahme werden dies höchstens 2-3 weitere Stützpunkte sein, die Sie nachkorrigieren müssen.

Hinweis: Handelt es sich bei Ihrer Szene um ein Standbild, so müssen Sie trotzdem einen weiteren Stützpunkt setzen. Dieser Punkt sollte sich am Ende der Szene befinden. Setzen Sie diesen Stützpunkt nicht, lässt die Verfremdung im Laufe der Szene nach und die Person erhält wieder ihr normales Äußeres.

Anschließend können Sie sich das Gesamtergebnis mit Hilfe der Vorschau ansehen. Dazu drücken Sie auf den „**Vorschau**“-Schalter im Projekt-Fenster (links unten im Bildschirm). Casablanca spielt nun die gesamte Szene mit den eingefügten Stützpunkten ab.

Falls Sie mit einer bestimmten Bewegung oder einer Phase in der Szene noch nicht zufrieden sind, können Sie natürlich weitere Korrekturen vornehmen. Stoppen Sie die Vorschau und wählen Sie in dem kleinen Storyboard unterhalb der Timeline den unerwünschten oder zu verändern-

den Stützpunkt aus. Dieses Miniatur-Storyboard funktioniert ähnlich dem großen Storyboard im Casablanca-Bearbeiten-Menü. Der Unterschied liegt darin, dass Sie hier lediglich den Anfang, das Ende sowie alle eingefügten „Stützpunkte“ der Szene bzw. des Effekts sehen. Sie können also - wie gewohnt – Stützpunkte einfügen oder entfernen. Erstellen Sie, wie zuvor beschrieben, daher entweder einen neuen Stützpunkt oder verändern Sie einen vorhandenen.

Wenn Sie mit dem vorläufigen Ergebnis zufrieden sind, verlassen Sie die ElasticDreams-Oberfläche, indem Sie auf den Schalter ganz unten rechts im Bildschirm drücken. Mit dieser FX-Taste kehren Sie in das Langzeiteffekte-Menü zurück. Ihre Einstellungen wurden zuvor automatisch gespeichert.

Anschließend müssen Sie dort nur noch auf „**Berechnen**“ klicken, fertig!

Sie können selbstverständlich vorher auch im Bearbeiten-Menü den üblichen Vorschau-Schalter oder die Einzelbild-Funktion (**nicht enthalten bei Casablanca Avio ohne Pro-Paket**) verwenden – doch die Vorschau-Funktion in ElasticDreams selbst dürfte ausreichend sein, um das Ergebnis einschätzen zu können. Nach erfolgter Berechnung können Sie das fertige ElasticDreams-Projekt direkt im Langzeiteffekte-Menü abspielen. Es empfiehlt sich, von gelungenen Effekten eine Szene zu bilden. Da ElasticDreams gleichzeitig maximal 10 Projekte verwalten kann, können so weitere fertige Projekte auf diese Art gesichert werden.

Um ein wenig Übung zu bekommen, versuchen Sie ruhig auch, andere Szenen auf dieselbe Art und Weise zu verfremden. Sie können natürlich auch Objekte als Vorlage nehmen – filmen Sie z.B. ein Auto mit Ihrer Kamera und versuchen Sie anschließend, Teile des Auto zu verzerren oder zu biegen. Der Warp-Effekt kann vielfältig verwendet werden – nutzen Sie ihre Phantasie!

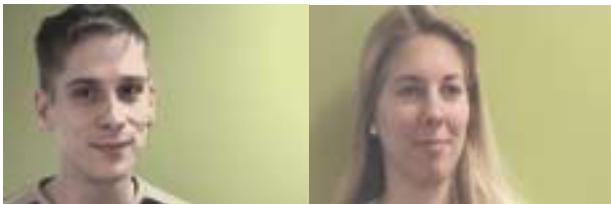
6.2 Übungsbeispiel 2

Zwei Szenen mit dem Morph Effekt verbinden

Mit dem Wissen, das Sie sich durch die erste Übung (Warp Effekt) erarbeitet haben, können Sie sich nun einer weiteren ElasticDreams-Möglichkeit widmen: dem Morph Effekt.

Der Morph Effekt dient der flüssigen Verwandlung von Personen oder Objekten ineinander. Der Hauptunterschied zum Warp Effekt besteht in der Tatsache, dass Sie jetzt mit zwei Szenen (anstelle von einer) arbeiten, da von einer Szene in die andere „gemorph“ werden soll. Demzufolge ist der Morph Effekt im Übergangseffekte-Menü zu finden.

Zur Vorbereitung suchen sie sich zwei geeignete Szenen heraus, z.B. zwei Gesichter. Um den Effekt möglichst interessant und verblüffend wirken zu lassen, sollten Ihre Aufnahmen zwei unterschiedliche Gesichter in ähnlicher Größe und Haltung vorweisen. Die Szenen sollten ca. 4 Sekunden lang sein. Filmen Sie (mit Hilfe eines Stativs) für dieses Beispiel doch einfach Ihr eigenes Gesicht sowie das Ihres Partners oder Bekannten. Ein statischer, einfarbiger Hintergrund ist hierfür ideal (beispielsweise eine Wand oder Tür).



Fügen Sie die Szenen ins Storyboard ein, betreten Sie das Übergangseffekte-Menü, wählen Sie den Effekt **„ElasticDreams Morph“** aus und fügen Sie ihn ein.

Bestimmen Sie nun zunächst die Effektlänge; wählen Sie dazu am besten 2 Sekunden. Das macht den Effekt nicht allzu kurz, dafür aber flüssig in der Bewegung.

Nun drücken Sie auf den **„Programm starten“**-Schalter, so dass sich nach einer kurzen Initialisierung wieder das bekannte ElasticDreams-Fenster öffnet.

Dort sehen Sie zunächst im Editor-Fenster die ersten Bilder beider Szenen, die sich überlagern. Das Übersicht-Fenster stellt das erste Bild Ihrer ersten Szene dar.



Bewegen Sie zunächst den Schieberegler unterhalb der Timeline (Übersicht-Fenster) nach ganz rechts. Sie werden erkennen, dass die Timeline diesmal den 2 Sekunden (000.01:24) entspricht, die Sie zuvor als Zeitraum für den Übergangseffekt ausgewählt haben.

Das letzte Bild dieser 2 Sekunden Übergangsphase wird erreicht, und der kleine blaue Pfeil unterhalb der Timeline zeigt nun auf das Ende der Timeline. Im Übersicht-Fenster sehen Sie das letzte Videobild Ihrer ersten Szene. (Im Editor-Fenster sehen Sie die letzten Bilder beider Videoszenen übereinander gelagert.)

Bewegen Sie jetzt den Schieberegler neben dem neu hinzugekommenen Schalter **„Blende“** ganz nach rechts, so dass Sie im Übersicht-Fenster das letzte Bild Ihrer zweiten Videoszene sehen. In diese Szene werden Sie hinein morphen. Genau so soll auch das letzte Bild des Übergangs aussehen: Es soll nur noch das neue Gesicht im Videobild zu sehen sein.

Um jetzt die markanten Stellen in beiden Gesichtern miteinander zu verknüpfen, müssen Sie beide Bilder gleichzeitig sehen.

Schieben Sie also den Blende-Schieber wieder zurück bis zur Mitte, d.h. halb transparent. Nachdem Sie den Schieber wieder losgelassen haben, erscheinen beide Videobilder im Übersicht-Fenster gleichzeitig – in Form einer Doppelbelichtung.

Wählen Sie im Modus-Fenster nun eine passende Werkzeugspitze, den geeigneten Modus (z.B. **„Schmierer Weich“**) und benutzen Sie gegebenenfalls auch die Lupenfunktion (wie im ersten

Übungsbeispiel bereits beschrieben), um wichtige Bildbereiche miteinander zu verknüpfen. Klicken Sie zum Beispiel ein Auge des ersten Gesichtes an und bewegen oder verwischen Sie dieses mit der Werkzeugspitze zum entsprechenden Auge im zweiten Gesicht.

Wiederholen Sie dies für das andere Auge, sowie für Nase, Mund, Ohren, Kinn und Stirn. Sollten Sie bei einer Zeichenfunktion einen Fehler machen, benutzen Sie einfach die „Undo“ Funktion oben rechts im Editor-Fenster, um das Bild wieder herzustellen.



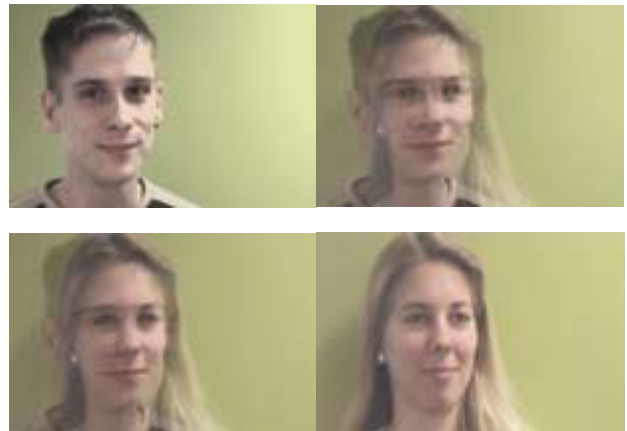
Schieben Sie nun den Blende-Schieber zurück nach ganz rechts, um erneut lediglich das zweite Gesicht zu sehen. Sie haben jetzt die markanten Stellen der beiden Gesichter miteinander verbunden und dafür gesorgt, dass das letzte Bild des Übergangs nur noch das zweite Gesicht darstellt.

Anschließend können Sie sich im Projekt-Fenster einen Überblick über die Transformation verschaffen. Drücken Sie auf den „Vorschau“-Schalter, um die Animation abzuspielen. Nun werden die gesamten 2 Sekunden abgespielt: Vom ersten Gesicht über die Verwandlung mittels der von Ihnen markierten Punkte bis hin zum zweiten Gesicht. Dabei „morph“ ElasticDreams die beiden Gesichter und blendet gleichzeitig die zweite Szene langsam ein. Das Resultat ist ein weicher Übergang in das zweite Gesicht. Diesen Vorgang nennt man auch „Interpolation“. Das bedeutet, dass ElasticDreams trotz nur zwei von Ihnen definierter Stützpunkte, nämlich dem ersten Bild des ersten Gesichtes und dem letzten Bild des zweiten Gesichtes, einen Übergang (mit Hilfe der von Ihnen eingezeichneten Verbindungen) selbst berechnet. Bei

komplexeren Bewegungen der Gesichter wäre sicherlich auch der eine oder andere zusätzliche Stützpunkt nützlich gewesen.

Hinweis: Sollte die Überblendung der Szenen-inhalte nicht in der gewünschten Geschwindigkeit stattfinden, so können Sie diese variieren. Dazu wählen Sie einen Stützpunkt innerhalb der Übergangszeit und verändern Sie hier nur die Blendeneinstellung. Diese wirkt sich dann auf das Blendverhalten während der Effektzeit aus. Möchten Sie in unserem Beispiel die Person der ersten Szene über zwei Drittel des Effekts 100%ig sehen, so dass man die Veränderung der Person mitbekommt, dann positionieren Sie einen Stützpunkt zu dieser Zeit und setzen an dieser Stelle die Blende ganz nach links. Somit wird von Beginn des Effektes bis zu dieser Stelle nur die erste Szene mit dem Morph Effekt gezeigt, anschließend findet die Überblendung (in die zweite Szene) von der ersten Szene zur Endposition statt.

Verlassen Sie die ElasticDreams-Oberfläche, berechnen sie den Effekt im Übergangseffekte-Menü und betrachten Sie das Ergebnis.



6.3 Übungsbeispiel 3 Übergangseffekte mit ElasticDreams FX

Als dritte Übung dient der Übergangseffekt „ElasticDreams FX“. Dabei steht die Abkürzung „FX“ natürlich für Effekte.

Für dieses Übungsbeispiel benötigen Sie zwei Szenen von ca. 3-4 Sekunden Länge mit einem Inhalt Ihrer Wahl.

Platzieren Sie die beiden Szenen hintereinander im Storyboard. Betreten Sie das Übergangsef-

efekte-Menü und wählen Sie anschließend den Effekt „**ElasticDreams FX**“ aus. Definieren Sie eine Übergangszeit von 2 Sekunden für den Effekt, fügen Sie ihn ein und klicken Sie auf „**Programm starten**“.

Nach der Initialisierung können Sie sich zunächst der Timeline zuwenden. Im Übersicht-Fenster sehen Sie die erste der beiden Szenen angezeigt. Bewegen Sie den Schieberegler unter der Timeline nun genau zur Mitte der zwei Sekunden Ihres Effekts, also auf 000.00:24. Automatisch wird auch der „**Blende**“-Schieberegler auf halb transparent gesetzt.



Anschließend können Sie im Spezial-Fenster (unten rechts), das in den letzten Übungen nicht berücksichtigt wurde, Einstellungen vornehmen. Klicken Sie auf den Auswahlsschalter (der zunächst auf „**Aus**“ steht), so dass sich ein Fenster öffnet, das Ihnen verschiedene Effekt-Möglichkeiten bietet.

Entscheiden Sie sich für einen Effekt Ihrer Wahl, z.B. „**Spiralwellen**“.

Nach Auswahl und Bestätigung dieses Effektes ist zunächst keine Veränderung in den Fenstern zu sehen. Nun können Sie die Effekt-Stärke definieren, indem Sie den Regler im Spezial-Fenster verschieben. Die Veränderung wird sofort im Editor-Fenster angezeigt.



Haben Sie sich entschieden und die Auswahl bestätigt, ist der Stützpunkt gesetzt.

Anschließend können Sie das Ergebnis wieder mit Klick auf „**Vorschau**“ prüfen.

Sind Sie zufrieden, verlassen Sie das ElasticDreams-Fenster und lassen Sie den Effekt im Übergangseffekte-Menü berechnen.

Der Effekt ElasticDreams FX kann auf unterschiedlichste Art und Weise benutzt werden. Versuchen Sie z.B., einen Übergang mit mehreren Stützpunkten zu basteln. Setzen Sie ruhig auch die üblichen ElasticDreams-Werkzeuge und Modi ein. Ihrer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt ...

6.4 Übungsbeispiel 4

Puppenspieler-Effekte mit ElasticDreams Draw

Als letztes Übungsbeispiel dient der schon in der Einleitung angesprochene „sprechende“ Hund. Der Effekt „**ElasticDreams Draw**“ unterscheidet sich in zwei ganz speziellen Bereichen von den anderen ElasticDreams-Übergangseffekten: Der Transparenz-Schieber bzw. die Waage-Symbole haben keinen direkten Einfluss auf den Effekt selbst, und die zweite Szene des Übergangs dient lediglich der Kontrolle. Das bedeutet, dass die erste, im Storyboard befindliche Szene bearbeitet wird, während die zweite als Bewegungsvorlage dient.

Stellen Sie sich den im Handbuch bereits erwähnten, sprechenden Hund nochmals vor. Um den Hund möglichst realistisch sprechen zu lassen, wird zunächst eine Videoszene mit einer

Mundbewegung aufgenommen. Am besten eignet sich dafür eine Nahaufnahme Ihres eigenen Mundes, denn so können Sie nicht nur genau die Phrase aussprechen, die Ihr Hund letztendlich auch sprechen soll, sondern Sie können so auch die einzelnen Stufen der Mundbewegung genau studieren. Die einzelnen Mundbewegungen dienen nun der Vorlage für Ihre Arbeit am Maul des Hundes. Öffnet sich Ihr Mund, so benutzen Sie die Werkzeugspitzen des ElasticDreams-Programms, um dem Hund ebenfalls das Maul zu öffnen. Schließt sich Ihr Mund, so wechseln Sie zum Videobild des Hundes und schließen ihm mit Hilfe der Werkzeugspitzen das Maul. Abschließend wird der Originalton der „Mund“-Szene in die „Hunde“-Szene übernommen – der Hund spricht!

Für dieses Beispiel benötigen Sie zwei Szenen. Die erste Szene sollte eine Nahaufnahme eines Hundes sein (wahlweise können Sie natürlich jedes beliebige Tier bzw. Puppen oder Stofftiere verwenden) und eine Länge von 4 Sekunden haben.

Als zweite Szene wählen Sie eine Camcorder-Nahaufnahme Ihres Mundes: Sprechen Sie z.B. das folgende Wort in die Kamera: „Ca-sa-blanca“.

Die Mundbewegung sollte dabei möglichst deutlich und nicht zu schnell sein. Stellen Sie sich einfach vor, die Bewegungen Ihres Mundes müssen „nachgezeichnet“ werden. Die Aufnahme sollte ebenfalls 4 Sekunden lang sein. Natürlich können Sie auch eine Aufnahme eines TV-Programms (Nachrichtensprecher) verwenden; wichtig ist die deutliche (sichtbare) Aussprache eines kurzen Wortes oder Satzes.

Fügen Sie nun beide Szenen ins Storyboard ein, zuerst den Hund, dann die „Mundszene“. Wählen Sie einen Effekt-Zeitraum von 4 Sekunden, so dass der Zeitraum mit der Länge des Effektes übereinstimmt und die Synchronisation gewährleistet ist.

Betreten Sie anschließend das Übergangseffekte-Menü, wählen Sie „**ElasticDreams Draw**“, fügen Sie den Effekt ein und klicken Sie auf „**Programm starten**“.

Nach einer kurzen Initialisierung sehen Sie die ElasticDreams-Oberfläche.

Sie sehen, dass der Zeiger in der Timeline zunächst auf das erste Videobild der ersten Szene zeigt.

Um das Videobild der zweiten Szene im Hinter-

grund (im Editor-Fenster) zu sehen, sollten Sie den Transparenz-Schieber im Editor-Fenster in der Mitte positionieren, um beide Szenen mit gleicher Transparenz zu sehen.

Schauen Sie sich nun genau die aktuelle Mundbewegung an. Unter Umständen haben Sie zu diesem Zeitpunkt in der Videoszene noch nichts gesagt: Benutzen Sie daher den Zeitraum-Schieber, um den Zeiger in der Timeline auf das Bild zu bewegen, in dem Sie die erste Mundbewegung, also das „Ca-“ in „Casablanca“ aussprechen.

Sie werden feststellen, dass Sie zuerst den Mund öffnen, dieser dann in einer offenen Position erscheint, und sich daraufhin wieder schließt. Dieser Bewegungsablauf findet beim Wort „Casablanca“ natürlich 4 mal statt. Sie müssen den Mund des Hundes also ebenfalls – und zwar zeitgleich mit Ihrer Mundbewegung – mittels der Werkzeugspitzen öffnen und schließen.

Benutzen Sie nun die Lupenfunktion mit der größten Vergrößerung (rechtes Lupen-Symbol links oben im Editor-Fenster) und bewegen Sie das Vergrößerungs-Kästchen im Übersicht-Fenster, um das Maul des Hundes einzurahmen. Wählen Sie nun eine Werkzeugspitze aus, mit der Sie das Maul am besten in die Stellung bringen können, die den sich öffnenden Mund anzeigt. Hierfür eignet sich der Modus „**Schmierer**“ sehr gut, da das Maul so einfacher vergrößert werden kann. Orientieren Sie sich anhand des transparenten Videobildes der Mundbewegung im Editor-Fenster! Die gewünschte Position wird automatisch in die Timeline eingefügt.



Durch Änderung des Transparenzwertes können Sie im Editor-Fenster die Szenen unterschiedlich

stark transparent gestalten, so dass auch ein schnelles Umschalten zwischen zwei Ansichten möglich ist. Somit können Sie die Mundbewegungen besser kontrollieren.

Bewegen Sie den Zeitraum-Schieber anschließend langsam weiter nach rechts – bis Sie den Punkt erreicht haben, an dem das Maul geöffnet ist. Benutzen Sie nun wieder entsprechende Werkzeugspitzen (bei detaillierten Veränderungen kleine, bei größeren Änderungen größere Werkzeugspitzen), um das Maul nun in die volle geöffnete Position zu bringen.



Führen Sie den gleichen Prozess für alle nachfolgenden Mundpositionen durch.



Als Resultat sollten nun 16 Stützpunkte (je vier für jede Silbe) definiert sein. Spielen Sie das vorläufige Ergebnis mit dem „Vorschau“-Schalter ab und nehmen Sie gegebenenfalls Korrekturen vor.

Gehen Sie nun zurück in das Übergangseffekte-

Menü und berechnen Sie den Effekt.

Anschließend werden Sie feststellen, dass der Hund zwar synchron mit dem im Hintergrund abgespielten Wort „Casablanca“ spricht, der Ton aber am Anfang der Szene eingeblendet wird und zunehmend lauter wird. Da der „Draw“-Effekt als Übergangseffekt gilt, wird der Ton der stummen Hunde-Szene in den Ton der „Mund“-Szene weich überblendet.

Benutzen Sie die „Szene->Tonstück“-Funktion (Bearbeiten-Menü, Spezial) um ein Tonstück aus der „Mund“-Szene zu erzeugen (eine genaue Beschreibung der Funktion finden Sie im Casablanca-Handbuch). Das neue Tonstück kann nun im Menü „Nachvertonung“ verwendet werden, um den Originalton des Effekts (also den Ton mit Einblendung) zu ersetzen. Schalten Sie den Originalton auf „Stumm“ und fügen Sie das neue Sample in eine freie Tonspur an dieser Stelle ein. Fertig!



Wir empfehlen Ihnen, einfach mit ElasticDreams zu experimentieren. Versuchen Sie, die einzelnen Übungsbeispiele zu variieren und auch mit anderem Bildinhalt zu arbeiten. Außerdem können die ElasticDreams-Effekte miteinander kombiniert werden: Sie können beispielsweise mit Hilfe der „Szene“-Funktion (**nicht bei CASABLANCA AVIO ohne Pro-Paket enthalten**) einen „Morph“-Effekt mit den „ElasticDreams FX“-Effekten verbinden...

6.5 Übungsbeispiel 5

Übergangseffekte mit ElasticDreams Op

Da sich dieser Effekt nahezu selbst erklärt, geben wir an dieser Stelle nur eine kleine Anregung, wie er am besten zum Einsatz kommt.

Fügen Sie zwei Szenen mit einem Inhalt Ihrer Wahl ins Storyboard ein. Stellen Sie die Effektzeit wieder auf eine Länge, die nicht den gesamten Verlauf der Szenen einnimmt.

Wählen Sie den Effekt „ElasticDreams Op“ aus und fügen Sie ihn ein. Bei diesem Effekt sehen

Sie nicht den Schalter „**Programm starten**“, sondern es befinden sich vier Schalter im Fenster der Effekt-Optionen.

Mit dem Schalter „**Effekt**“ können Sie – ähnlich wie im Spezial-Fenster des FX-Effektes – eine Form des Übergangs wählen, z.B. „**Strudel**“.

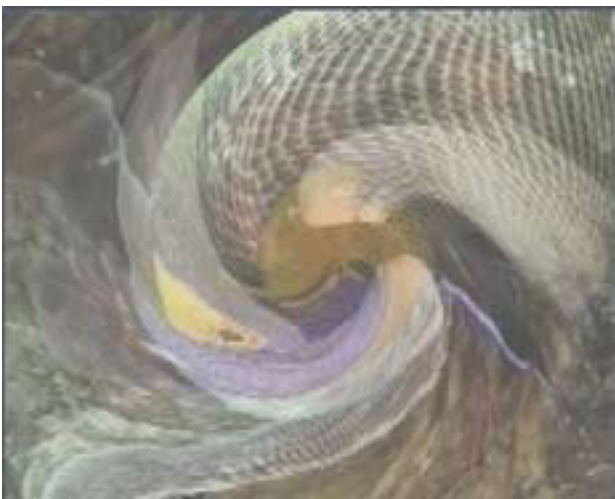
Mit dem Schalter „**Stärke**“ können Sie (genau wie beim Effekt FX) die Stärke des Überganges bestimmen.

Mit Hilfe des Schalters „**Blendzeit**“ können Sie in der Mitte der Effekt-Laufzeit zusätzlich eine weiche Blende hinzufügen, die den eigentlichen Szenenwechsel in der Mitte der Laufzeit kaschieren kann.

Haben Sie z.B. eine Effektlänge von vier Sekunden und eine Blendzeit von 50% eingestellt, wirkt der eigentliche Effekt über die kompletten vier Sekunden, aber die Überblendung von der ersten zur zweiten Szene erfolgt erst nach einer Sekunde und dauert zwei Sekunden an.

In der restlichen Sekunde wird dann nur noch die zweite Szene gezeigt.

Zuletzt sehen Sie noch den Schalter „**Archiv**“, der Ihnen die Möglichkeit bietet, Ihre soeben vorgenommenen Einstellungen zu sichern und bei Bedarf wieder zu laden.



6.6 Übungsbeispiel 6

Löschen von Stützpunkten

Im folgenden Beispiel werden die drei Möglichkeiten, Stützpunkte zu löschen, erklärt.

Erzeugen Sie ein Standbild mit einer Länge von acht Sekunden. Der Inhalt des Bildes sollte aus klaren Formen oder aus Text bestehen und nicht einfarbig sein.

Fügen Sie das Standbild ins Storybord ein, betreten Sie das Langzeiteffekte-Menü, fügen Sie den Effekt „**ElasticDreams Warp**“ ein und starten Sie das Programm.

In der Übersicht sehen Sie eine Timeline, die in vier Teile geteilt ist. Da Sie eine Effektzeit von acht Sekunden gewählt haben, entspricht hier ein Segment zwei Sekunden.

Die Zeitleiste enthält zurzeit noch keinen Stützpunkt und keinen Effekt.

Bewegen Sie den Pfeil der Zeitleiste nun auf die erste Unterteilung, um an dieser Stelle den ersten Effekt einzufügen. Dafür wählen Sie als Modus „**Schmierer Weich**“ und aktivieren die größte Werkzeugspitze. Die Option „**Spiegeln**“ sollte nicht aktiviert sein.

Nun platzieren Sie den Zeiger in der linken Ecke des oberen Drittels im Editor-Fenster und ziehen den Zeiger, während Sie die linke Trackball-Taste gedrückt halten, zum rechten Bildrand.

Nachdem Sie die Trackball-Taste losgelassen haben, bewegen Sie den Pfeil der Zeitleiste auf die mittlere Unterteilung und ziehen nun eine Linie im unteren Drittel des Bildes von rechts nach links.

Dann fügen Sie einen weiteren Stützpunkt an der dritten Teilung der Zeitleiste ein und ziehen anschließend eine Diagonale durch das Bild. In der „**Vorschau**“ sehen Sie Ihre gesetzten Stützpunkte ablaufen.

Bewegen Sie nun den Pfeil der Zeitleiste zurück auf den mittleren Stützpunkt, so dass er wieder blau wird. An dieser Position hatten Sie im unteren Drittel ein Schmierer von rechts nach links durchgeführt.

Wenn Sie nun auf die Funktion „**Undo**“ klicken, wird keine Handlung ausgeführt. „**Undo**“ löscht nur die Bildänderungen, die unmittelbar nach Auswahl des Stützpunktes getätigt wurden. Wenn Sie z.B. nun noch eine Änderung im Editor-Fenster vornehmen und anschließend auf „**Undo**“ klicken, wird Ihre zuletzt gemachte Veränderung rückgängig gemacht - unabhängig davon, wie viele unterschiedliche Aktionen Sie ausgeführt haben.

Der **Papierkorb** hingegen löscht alle jemals gemachten Veränderungen an diesem Stützpunkt. Wenn Sie den Papierkorb anklicken, bekommen Sie das Standbild ohne jeglichen Effekt

angezeigt. Allerdings werden durch Anklicken des Papierkorbes auch die Auswirkungen der anderen Stützpunkte verändert, wie Sie in der „Vorschau“ erkennen können: Sie sehen nun das erste „Schmierer“ (im oberen Bilddrittel) bis zur Mitte der Effektdauer, anschließend wird das diagonale „Schmierer“ gezeigt. Sie sehen also den ersten und dritten Effekt voneinander getrennt ablaufen, da Sie den mittleren Stützpunkt so geändert haben, dass an dieser Stelle die Szene ohne einen Effekt zu sehen sein soll. Die dritte Möglichkeit, nämlich der zum Übersicht-Fenster gehörende Schalter „Löschen“ löscht den gewählten Stützpunkt. Löschen Sie nun den mittleren Stützpunkt, so dass dessen Markierung in der Zeitleiste entfernt wird und der Pfeil wieder rot dargestellt wird. Die Vorschau zeigt nun die noch verbleibenden zwei Effekte, die ineinander übergreifen.

„Undo“ löscht also nur die Änderungen im Bild, die unmittelbar nach Auswahl des Stützpunktes getätigt wurden

Der **Papierkorb** löscht alle an dieser Position auf das Bild einwirkenden Veränderungen.

„Löschen“ löscht den aktuell angewählten Stützpunkt. Ist kein Stützpunkt gewählt, hat dieses Löschen keine Auswirkung.

6.7 Übungsbeispiel 7

Animation eines Titels mit Hilfe der Szene-Funktion (bei AVIO ohne Pro-Paket nicht möglich)

Erzeugen Sie eine schwarze Szene von acht Sekunden und fügen Sie diese ins Storyboard ein. Betreten Sie nun das Betitelungs-Menü, wählen Sie den Effekt „Seiten“ aus, fügen Sie ihn ins Storyboard ein und klicken Sie auf „Text eingeben/ändern“.

Nun können Sie Ihren Text eingeben, z.B. „Urlaub auf Mallorca“, wobei der Stil (Farbe, Größe, Schatten usw.) unerheblich ist. Anschließend lassen Sie den Text berechnen und erzeugen daraus eine „Szene“, die im Bearbeiten-Menü abgelegt wird.

Diese neue Szene beinhaltet einen stehenden Text, den Sie nun animieren werden.

Legen Sie dazu die Szene ins Storyboard, betreten Sie das Langzeiteffekte-Menü und fügen Sie den Effekt „ElasticDreams Warp“ ein. Die Länge des Effektes sollte der Länge der Szene entsprechen, aktivieren Sie also die Funktion „ganze Szene“, nachdem Sie auf die Effektlänge geklickt

haben.

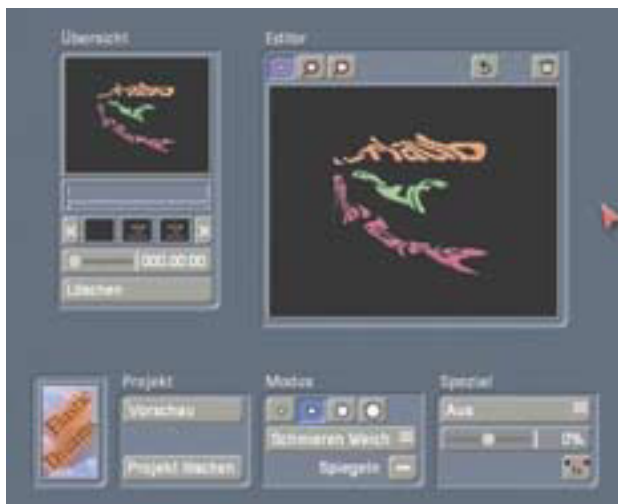
Nachdem Sie das Programm gestartet haben, löschen Sie zunächst die bereits bestehenden Effekteinstellungen. Sie sehen nun in der Übersicht nur die Startszene und die Endszene, keine weiteren Stützpunkte.



Sie werden in diesem Beispiel den Text aus einer Stelle im Bild herausquellen lassen. Wählen Sie dazu einfach eine beliebige Stelle aus.

Da die Szene aber bereits mit einem vollen Text beginnt, müssen Sie zunächst das erste Bild so verändern, dass kein Text mehr darauf zu sehen ist.

Wählen Sie nun also den Beginn des Effektes (die Ausgangsszene) an. Stellen Sie den Modus auf „Schmierer Weich“ und wählen Sie eine Werkzeugspitze aus. Im Editor-Fenster müssen Sie nun den Text auf die Position schieben, aus der dieser Text herauskommen soll. Dazu wischen Sie mit dem Zeiger über den Text, so dass dieser verzerrt und sich allmählich auf die gewünschte Stelle zu bewegt. (Dieses Verfahren ist mit dem Auffegen von Sand vergleichbar. Stellen Sie sich vor, Sie haben mit Sand einen Text geschrieben. Nun fegen Sie den Sand zusammen, so dass er auf einem kleinen Punkt gesammelt wird.)



Dabei wird der Text immer unleserlicher und kleiner. Wischen Sie mehrmals über den Text, bis er sich zu einem kleinen Punkt verändert hat. Die Bewegungen, die Sie dem Text beim „**Schmierern**“ gegeben haben, wird der Text nachher rückwärts ausführen. Nun ist das erste Bild des Effektes fast schwarz. Klicken Sie auf „**Vorschau**“ und lassen Sie sich den Effekt anzeigen. Die Vorschau wird wahrscheinlich den Effekt zu sprunghaft darstellen, aber wenn die Tendenz stimmt, verlassen Sie das Programm und lassen Sie den Effekt berechnen.

Sie haben jetzt einen eigenen Titeffekt erstellt, aus dem Sie wiederum eine „**Szene**“ machen können, die in der Szenenablage des Bearbeiten-Menüs abgelegt wird.

Tipp: Wenn Sie die neue Szene nun noch rückwärts berechnen lassen, erreichen Sie eine Ausblendung des Textes. Lassen Sie dazu die Szene rückwärts rechnen (Spezial-Menü) und fügen Sie anschließend beide Szenen ins Storyboard ein; zuerst die vorwärts laufende, dann die rückwärts laufende. Beim Abspielen sehen Sie einen Text, der aus einem Punkt heraus quillt und sich anschließend wieder zusammen zieht. Soll der Text noch eine Weile als Seite lesbar stehen bleiben, fügen Sie zwischen diesen beiden Szenen einfach die bereits vorhandene Szene mit der Textseite ein. Als Variante können Sie Ihren animierten Titel natürlich auch auf bewegtes Videomaterial oder Standbilder legen. Dazu fügen Sie zunächst die

gewünschte Szene, die mindestens die Länge des animierten Titels haben sollte, ins Storyboard ein, anschließend die Titel-Szene. Dann fügen Sie zwischen diese beiden Szenen den Übergangseffekt „**Bluebox**“, stellen die Effekt-Länge ebenfalls auf acht Sekunden und stellen die Effekt-Optionen ein: Die „**Farbauswahl**“ sollte den schwarzen Hintergrund aufweisen, der aktive Bereich sollte so groß wie die Szene sein, und der inaktive Bereich sollte den Wert „0“ haben.

Stellen Sie anschließend noch die Bandbreite des Bluebox Effektes ein, so dass der Text deutlich ausgeschnitten ist. Lassen Sie nun diese neu erstellte Textanimation berechnen und ggf. eine Szene daraus erstellen.

Als weitere Variante können Sie den Text aus zwei Punkten entstehen lassen oder aus der Bildmitte heraus an den Rand „schmierern“. Lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf!

Wenn Sie z.B. anstelle des Textes eine Person vor einem einfarbigen Hintergrund filmen, so kann auch diese Person (wie zuvor der Text) aus einer beliebigen Stelle heraus entstehen. Sie können auch eine Szene verwenden, die ein Glas oder einen Zauberhut an einer bestimmten Position zeigt. Merken Sie sich diese Position im Bild, verwischen Sie den Text oder die Person in der zweiten Szene genau an diese Position und legen Sie die Szenen mittels des Bluebox-Effektes übereinander. Es entsteht der Eindruck, dass die Animation aus dem Glas oder dem Hut hervorgezaubert wird.