

Effektpaket 8

1. Einleitung

Diese Erweiterung enthält 13 Effekte, 8 Langzeit- und 5 Übergangseffekte. Viele dieser Effekte wurden speziell auf Kundenwünsche hin entwickelt.

Einige Effekte verfügen über eine „2“ hinter ihrem Namen, was lediglich zur Unterscheidung von anderen, bereits serienmäßig oder in Erweiterungen vorhandenen Effekten dient.

Nachfolgend werden die Bedienelemente und deren Funktionen in Kurzform beschrieben.

2. Die Langzeiteffekte

Breitbildkonverter

Das Breitbildformat (oder 16:9) wird immer beliebter. So werden zunehmend Filme komplett in 16:9 aufgenommen und geschnitten, was für Casablanca kein Problem darstellt. Bisher war es aber nicht möglich, Szenen aus einer 4:3- und einer 16:9-Aufnahme in einem Film zu kombinieren, ohne Verzerrungen in Kauf zu nehmen.

Mit dem „Breitbildkonverter“ können Szenen nun passend umgerechnet werden.

Wenn Sie sich in einem 16:9-Projekt befinden und eine 4:3-Szene passend in 16:9 umrechnen möchten, wählen Sie als **Methode** 4:3 -> 16:9. Dadurch wird das Bild vertikal gestreckt, so dass unter 16:9 das Seitenverhältnis wieder stimmt. Bei der Konvertierung gehen oben und unten Bildbereiche verloren. Die berechnete Szene hat vertikal natürlich eine etwas niedrigere Auflösung als eine echte 16:9-Aufnahme.

Soll eine 16:9-Szene in einem 4:3-Projekt eingesetzt werden, so ist sie mit der **Methode** 16:9 -> 4:3 umzurechnen. Die Szene wird vertikal gestaucht, die oben und unten entstehenden Balken werden mit der unter **Randfarbe** ausgewählten Farbe (i.d.R. schwarz) gefüllt.

Der Schalter **Interpolation** sollte generell aktiviert bleiben, da so eine höhere Bildqualität erzielt wird. Durch Deaktivieren dieses Schalters können Sie etwas Rechenzeit sparen, allerdings verringert sich die Qualität dadurch ein wenig. Möchten Sie eine Szene in ein anderes Format und später wieder zurück in das ursprüngliche konvertieren, können Sie ohne Interpolation bessere Ergebnisse erzielen.

Bitte beachten Sie, dass diese Beschreibung nur für das von Casablanca unterstützte „Anamorphic 16:9“ Format gilt. 16:9-Letterbox Szenen hingegen lassen sich ohne Änderung auch in 4:3-Projekten einsetzen.

Drehen 2

Manchmal kommt es vor, dass bei einer Aufnahme die Kamera nicht ganz gerade gehalten oder auf dem Stativ ausgerichtet wurde. Je nach Bildinhalt wirkt dies sehr störend, besonders bei langen horizontalen oder vertikalen Linien (Gebäudekanten, Hori-

zont, ...). Mit diesem Effekt ist es möglich, das Bild zu drehen, um den Fehler auszugleichen.

Der **Winkel** ist im Bereich $\pm 45^\circ$ einstellbar. Negative Werte drehen das Bild links herum (gegen den Uhrzeigersinn), positive rechts herum (im Uhrzeigersinn). Die Auflösung beträgt dabei 1/10 Grad, so dass eine genaue Einstellung möglich ist. Ein angezeigter Zahlenwert von 25 entspricht also einem Drehwinkel von $2,5^\circ$.

Meist reichen kleine Korrekturen von wenigen Grad aus. Es können jedoch schnell Bildbereiche sichtbar werden, die keine sinnvollen Bildinformationen enthalten. Über den Auswahlschalter **Rand** kann man zwischen *Bild* und *Farbe* wählen. Empfehlenswert ist i.d.R. die Einstellung *Bild*. Dies bewirkt, dass die Randbereiche mit einer zum jeweiligen Bildrand passenden Farbe gefüllt werden. Diese Darstellung fällt bei kleinen Drehwinkeln kaum auf. Alternativ kann auch *Farbe* gewählt werden, so dass die ins Bild gedrehten Randbereiche mit der unter **Farbe wählen** selektierten Farbe gefüllt werden.

Hitzewelle

Dieser Effekt simuliert das Flirren und Flimmern von aufsteigender warmer Luft, wobei die Stärke über die Regler **Horizontal** und **Vertikal** gewählt werden kann. Über **Frequenz** lässt sich das Aussehen verändern, über den Schalter **aktiver Bereich** kommt man in die bekannte Auswahl für einen Bildausschnitt. Hier können Sie einen beliebigen Bereich bis hin zur vollen Bildgröße bestimmen.

Schwarzer Rand

Auf Anhieb werden Sie weder in der Vorschau, noch nach der Berechnung eine Veränderung an der Szene bemerken, denn die Änderungen passieren ausschließlich in den auf einem Fernseher oder Monitor normalerweise nicht sichtbaren Randbereichen. Hier entstehen manchmal schon bei der Aufnahme auf dem Camcorder oder bei der späteren Nachbearbeitung ungewollte Bildinhalte (farbige Streifen o.ä.). Diese werden bei der Wiedergabe über einige Videoprojektoren sichtbar. Auch bei einem Profi-Monitor im „Underscan-Modus“ oder auf einem Computer werden diese ansonsten unsichtbaren Bereiche sichtbar gemacht.

Der Effekt „Schwarzer Rand“ deckt nun die beschriebenen Randbereiche schwarz ab, so dass die „Störungen“ dort nicht mehr vorhanden sind. Für die normale Wiedergabe an einem Fernsehgerät ist dies eher uninteressant, für spezielle Anwendungen kann es aber ein hilfreicher Effekt sein.

Standbild 2

Standbilder verwendet man, wenn von der Szene keine Videoaufnahme existiert, wenn man das Bild über Foto-Transfer oder PC-Link importiert oder einfach eine alte Fotografie abgefilmt hat. Solche Szenen wirken sehr statisch und fallen dem aufmerksamen Betrachter sofort ins Auge.

Dieser Effekt – obwohl er „Standbild“ heißt – bringt nun Bewegung in solche Szenen. So wird eine reale Videoaufnahme vorgetäuscht. Über die Regler **Horizontal** und **Vertikal** lässt sich einstellen, wie stark die Bewegung sein soll. **Frequenz** bestimmt die Geschwindigkeit, langsame Bewegungen werden durch einen niedrigen, schnelle Bewegungen durch einen höheren Wert erreicht.

Rauschen im Bild ist eigentlich ein ungewollter Effekt, doch Rauschen bringt auch Bewegung in ein ansonsten unbewegtes Bild. Daher kann bei der Berechnung zusätzlich ein einstellbares **Rauschen** hinzugefügt werden. In der Vorschau wirkt das Rauschen stärker als in der berechneten Szene, lassen Sie sich dadurch nicht täuschen.

Beachten Sie bitte, dass dieser Effekt selbst kein Standbild erzeugt. Ist also bereits Bewegung in der Szene, bleibt diese bei der Berechnung erhalten.

Bei starken Bewegungen können an den Rändern „Störungen“ sichtbar werden. Hier wird versucht, außerhalb des normalerweise sichtbaren Bildes nicht mehr vorhandenes Bildmaterial zu ersetzen.

Trunkenbold

Dieser Effekt kann eingesetzt werden, um das „gestörte Sehvermögen“ einer betrunkenen Person, eines Boxers knapp vor dem K.o. oder ähnlicher Situationen zu simulieren. Das Videobild wird mehrfach überlagert, und die einzelnen Bilder werden gegeneinander bewegt, so als würde man wild und unkontrolliert schießen. Die **Bildanzahl** sowie deren mittlerer **Abstand**, also die Stärke des Versatzes, sind einstellbar.

An den Bildrändern können bei starken Bewegungen (hoher Wert für Abstand) u.U. leichte Bildbeeinträchtigungen sichtbar werden.

Tunnel

Ein kreisförmiger Bildausschnitt wird unverändert belassen. Der Rand des Kreises wird bis zum Bildschirmrand herausgezogen und ggf. verzerrt, so dass ein Blick in einen verspiegelten Tunnel oder eine Röhre simuliert wird.

Über **Position** und **Radius** können Mittelpunkt und Größe der Kreisfläche eingestellt werden. **Transparenz** macht bei höheren Werten den äußeren Bereich halbtransparent, so dass die ursprüngliche Szene sichtbar wird. Über **Verzerrung** können die nach außen gehenden Strahlen so gebogen werden, dass je nach Bildinhalt eine Art Fish-Eye-Effekt entsteht.

Unschärfer Fleck

Mit diesem Effekt können Sie einen verwaschenen, unscharfen, kreisförmigen Bereich erzeugen.

Über **Position** wählen Sie den Mittelpunkt des Kreises und über **Radius** dessen Größe. Bei einem sehr großen Radius wird der gesamte Bildbereich überstrichen.

Der Regler **Verwischen** beeinflusst den inneren Bereich des Kreises, **Randunschärfe** dagegen den Rand.

3. Die Übergangseffekte

Bildwechsel

Dieser Effekt wechselt einfach zyklisch nach einer einstellbaren Standzeit von der Darstellung der einen auf die andere Szene. So kann man sich für bestimmte Situationen das aufwändige Aufteilen der Szenen ersparen.

Über den Schalter **Startszene** kann gewählt werden, welche der beiden Szenen zum Beginn des Effektzeitraums gezeigt werden soll. Danach wechselt das Bild jeweils nach der eingestellten **Standzeit**. Das Ende (d.h. welche Szene gegen Ende des Effektes wie lange angezeigt wird) hängt von der Länge des Effektes, der gewählten Startszene und natürlich der Standzeit ab.

Kreisblende 2

Gegenüber der serienmäßigen „Kreisblende“ arbeitet dieser Effekt zwar nicht in Echtzeit, bietet dafür aber zwei entscheidende Vorteile:

Über **Position** kann der Mittelpunkt der Blende frei auf dem Bildschirm gewählt werden. So kann man die Blende an einem bestimmten Gegenstand im Bild positionieren. Zusätzlich kann dem Rand der Kreisfläche eine **Unschärfe** gegeben werden. Selbst, wenn man keine deutlich sichtbare Randunschärfe wünscht, empfiehlt sich ein Wert von 1% oder 2% für eine leichte Glättung des Randes. In Verbindung mit einer Schwarzszene (als zweite Szene) können Sie mit diesem Effekt auch den besonders aus alten Trickfilmen bekannten Ausblendeffekt erzeugen.

Schiebeblende

Dieser Effekt erzeugt einen recht komplexen, schwer zu beschreibenden Eindruck. Mehrere Effekte überlagern sich hier.

1. Wie bei der „Musterblende“ oder „Video SpiceRack“ kann man zunächst über **Effekt auswählen** eine Maske auswählen, die den Haupteffekt bestimmt.
2. Abhängig von dieser Maske wird nun über den gesamten Effektzeitraum eine weiche Blende durchgeführt.
3. Während die Blende läuft, wird (ebenfalls an der Maske orientiert) eine Verschiebung des Bildmaterials durchgeführt.

Über den Regler **Unschärfe** kann eingestellt werden, wie hart oder weich die unter 2. beschriebene Blende durchgeführt werden soll. Bei 0% sind die Übergänge hart, bei höheren Werten werden die Übergänge immer weicher.

Der Regler **Bewegung** bestimmt, wie stark die Bildteile während der Blende bewegt werden. Achtung, die Bewegung ist nur dann sichtbar, wenn ein nicht zu kleiner Wert für die Unschärfe eingestellt wurde.

Die **Richtung** der durchgeführten Bewegung des Bildinhaltes kann über den letzten Schalter ausgewählt werden.

Verwenden Sie möglichst nicht zu fein strukturierte Masken, da dann eher ein wildes Chaos als eine ruhige Blende entsteht – machbar ist aber alles.

Tunnel 2

Vergleichbar mit dem Langzeiteffekt „Tunnel“ kann hier ein Übergang erzeugt werden. Es wird kreisförmig von innen nach außen oder von außen nach innen übergeblendet. Dabei entstehen vom Rand der Kreisfläche aus Strahlen bis zum Bildrand.

Über den Schalter **Richtung** kann die Ablafrichtung des Effektes von *Rein* (in die nächste Szene) auf *Raus* (aus der aktuellen Szene) umgeschaltet werden.

Verzerrung verbiegt und krümmt die Strahlen bei höheren Werten.

Zoom-Blende

Dieser Effekt arbeitet ähnlich wie die „Schiebeblende“, allerdings wird statt einer Verschiebung hier mit einer Vergrößerung des Bildmaterials gearbeitet. Eine Richtungseinstellung entfällt somit.

Bitte lesen Sie die Informationen zum Effekt „Schiebeblende“!



071-03/03