

Particle Magic

für Casablanca Avio
und Casablanca Kron

Bedienungsanleitung

Sicherheitshinweise

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

Wir weisen außerdem darauf hin, dass **Particle Magic** 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 von **Particle Magic**.

MacroSystem Digital Video AG und deren Fachhändler gewährleisten nicht die störungsfreie Anwendung des Programms 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	1
1.1 Allgemeines	1
1.2 Installation	1
1.3 Was ist Particle Magic?	1
2. Einzelne Komponenten	3
2.1 Die Effekte	3
2.2 Das Archiv	3
2.3 Die Vorschau	4
2.4 Die Menüs	4
3. Die einzelnen Effekt-Optionen	5
3.1 Partikel	5
3.2 Quelle/Effekt	5
3.3 Bewegungsablauf	7
4. Übungsbeispiele	9
4.1 Übungsbeispiel „PM Überlagern“	9
4.2 Übungsbeispiel „PM Überblendung“	11
4.3 Übungsbeispiel „PM Statisch“	12
4.4 Übungsbeispiel „PM Auflösen“	14

1. Allgemeines

1.1 Allgemeines

Vielen Dank, dass Sie **Particle Magic** bei Ihrem Händler erworben haben!

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

Mit **Particle Magic** haben Sie die Möglichkeit, Ihre **Casablanca** noch intensiver zu nutzen als bisher.

Particle Magic unterstützt selbstverständlich die Power Key-Option. Drücken Sie auf der Tastatur die Hilfe-Funktion „**F2**“, so dass Ihnen die möglichen Tastenkürzel angezeigt werden.

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.

1.2 Installation

Die Software, die Sie von Ihrem Händler auf einer SmartMedia-Karte erhalten haben, muss nun auf Ihrer **Casablanca** installiert werden.

Dazu benötigen Sie mindestens die Version 1.8 der **Casablanca** System-Software.

Die System-Versionen 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 „**Particle Magic**“ aufgelistet wird. Wählen Sie sie in der Liste aus und klicken Sie auf „**freischalten**“. 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.

1.3 Was ist Particle Magic?

Particle Magic ist eine Effektsammlung, die aus vier Effekten besteht, nämlich aus drei Übergangseffekten und einem Langzeiteffekt.

Alle Effekte basieren auf der Möglichkeit, viele kleine Partikel (Teilchen) über den Bildschirm zu bewegen. Die Bewegung kann über eine große Anzahl von Einstellungsoptionen verändert werden. Bei einigen Effekten trägt auch der Bildinhalt selbst dazu bei. Ein projektübergreifendes Archiv mit vordefinierten Abläufen erleichtert den Einstieg.

Mit dieser anspruchsvollen Videotechnik können Sie unter anderem den Boden, Buchstaben oder Herzen brennen lassen, Nebel oder Schneetreiben simulieren oder Texte aus dem Bild herauswirbeln... Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt!

2. Einzelne Komponenten

2.1 Die Effekte

PM Überlagern

Dieser Langzeiteffekt legt animierte Partikel über die Szene.

Laden Sie vordefinierte Abläufe aus dem Archiv oder erstellen Sie eigene Abwandlungen.

Eine Maske, wie sie auch bei den Programmen „**Video-SpiceRack**“ oder „**Liquid-Images**“ benutzt wird, bestimmt hierbei die Grundform (Schalter „**Quelle**“). Über die Schalter „**Partikel**“ und „**Bewegungsablauf**“ gelangen Sie in weitere Menüs mit vielfältigen Variationsmöglichkeiten, in denen Sie das Aussehen des Effekts beeinflussen können.

PM Überblendung

Mit diesem Übergangseffekt kann eine Überblendung zwischen zwei Szenen gestaltet werden. Auch hier können Sie vordefinierte Abläufe aus dem Archiv laden oder eigene Abwandlungen erstellen.

Der Effekt wird durch eine Maske bestimmt, vergleichbar mit den Programmen „**Video-SpiceRack**“ oder „**Liquid-Images**“ (Schalter „**Effekt**“). Entlang des Helligkeitsverlaufes der Maske wird eine Blende zwischen den beiden Szenen durchgeführt, wobei die Partikel im Übergangsbereich entstehen. Das Aussehen und Verhalten dort wird durch diverse Einstellmöglichkeiten in den Bereichen „**Partikel**“ und „**Bewegungsablauf**“ bestimmt.

PM Statisch

Dieser Übergangseffekt erzeugt keine Überblendung. Er setzt die rechte Szene ein, um sie - mit einem speziellen Effekt versehen - vor der linken Szene darzustellen.

Es ist empfehlenswert, als Objekt für die rechte Szene einen vorberechneten Titel zu verwenden. Aber auch mit aufgenommenem Material lassen sich interessante Effekte erstellen. Das Objekt

sollte möglichst auf schwarzem Hintergrund platziert sein, da schwarz als transparent angenommen wird und dort dann die linke Szene sichtbar wird.

Werden auf der rechten Seite bewegte Objekte eingesetzt, entsteht ein zusätzlicher Effekt. Ein einfacher, bewegter Punkt kann zur brennenden Zündschnur werden.

Laden Sie vordefinierte Abläufe aus dem Archiv oder erstellen Sie eigene Abwandlungen.

Beide Szenen sowie der Effekt sollten die gleiche Länge haben.

PM Auflösen

Bei diesem Übergangseffekt handelt es sich um eine Kombination aus „**PM Überblendung**“ und „**PM Statisch**“. Auch hier wird die rechte Szene als Objekt vor der linken Szene dargestellt. Zusätzlich kann aber über eine wählbare Maske eine Ausblendung des Objektes erzielt werden.

Verwenden Sie für die rechte Szene einen vorberechneten Titel auf schwarzem Hintergrund.

Auch hier haben Sie die Möglichkeit, vordefinierte Abläufe aus dem Archiv zu laden oder eigene Abwandlungen zu erstellen.

2.2 Das Archiv

Im Archiv ist eine Vielzahl vordefinierter Einstellungen abgelegt. Zu Anfang sollten Sie mitgelieferte Beispiele aus dem Archiv laden und ausprobieren.

Die ersten beiden Buchstaben der Namen weisen auf den Effekt hin, für den der jeweilige Eintrag optimiert wurde. Es lassen sich auch Archiveinträge von anderen Effekten verwenden, die Ergebnisse sind dann aber unter Umständen nicht so qualitativ.

AU - PM Auflösen

ST - PM Statisch

ÜB - PM Überblendung

ÜL - PM Überlagern

Das Archiv kann natürlich auch genutzt werden, um eigene Kreationen oder Variationen bestehender Einträge abzulegen und später wieder zu verwenden - auch in anderen Projekten.

2.3 Die Vorschau

Mit der Vorschau haben Sie die Möglichkeit, vor einer Berechnung abzuschätzen, wie der Effekt anschließend aussehen wird. Die Vorschau kann sowohl aus den Effektmenüs als auch aus den Einstellungsfenstern von **Particle Magic** heraus aufgerufen werden.

Die Vorschau hat aber auch einige Einschränkungen, die nachfolgend aufgeführt werden:

- Die Vorschau ist nur dann möglich, wenn der Effekt noch nicht berechnet worden ist (wenn der Rahmen im Storybord noch rot ist).
- Besonders im Randbereich des Bildes kann die kleine Vorschau bei einigen Effekten etwas deutlichere Unterschiede zum Endergebnis zeigen. Effekte, die im fertigen Video außerhalb des sichtbaren Bereiches ablaufen, werden in der kleinen Vorschau ggf. sichtbar.
- Bei einigen Effekten (und auch stark abhängig von den Einstellungen) treten unter Umständen hohe Rechenzeiten auf, so dass die Vorschau nicht mehr flüssig läuft oder gar nicht mehr anzuwenden ist.

Bei **Kron** oder **Avio** inkl. **Pro-Paket** können Sie auch gut mit der Einzelbild-Vorschau arbeiten. Ansonsten können Sie sich auch nach Start der Berechnung die ersten Bilder ansehen und entscheiden, ob abgebrochen oder weiter gerechnet werden soll.

- Bei der Einzelbild-Vorschau (volle Bildgröße) ist zu beachten, dass diese nur aktualisiert wird, wenn alle zusätzlichen Fenster des jeweiligen Effektes geschlossen wurden. Bei **Avio** benötigen Sie für die Einzelbildvorschau das **Pro-Paket**.

2.4 Die Menüs

In den Menüs finden Sie sehr viele mögliche Einstellungen, die zunächst vielleicht ein wenig verwirrend wirken. Gehen Sie jedoch Einstellung für Einstellung durch, werden Sie schnell ihre Bedeutung verstehen und können dann auch komplexe Kombinationen selbst erzeugen. Wir empfehlen Ihnen, für Ihre ersten Schritte Vorgaben aus dem Archiv zu verwenden. Zum Erlernen der einzelnen Optionen sollten möglichst viele andere Optionen auf 0 gestellt werden, um unübersichtliche Überlappungen zu vermeiden. Mit etwas Erfahrung können Sie anschließend komplexe Effekte selbst erzeugen. Diese können dann im Archiv gespeichert und immer wieder verwendet werden. Lesen Sie dazu bitte auch unsere Übungsbeispiele!

3. Die einzelnen Effekt-Optionen

3.1 Partikel



Material

Über diesen Schalter wird das Fenster „**Muster auswählen**“ aufgerufen. Geeignete Partikel finden Sie unter dem Produkt „**Particle Magic**“. Zur Auswahl stehen 81 mehrfarbige und 11 einfarbige Partikel, wobei Sie letzteren selbst noch einen beliebigen Farbton zuweisen können.



Bilder anderer Produkte sind selten geeignet, können aber dem Spezialisten durchaus ausgefallene Ergebnisse liefern.

Wenn sich im Effekt eine große Anzahl Partikel überlagern, werden diese sehr hell, meist fast weiß. Nur an den Rändern oder dort, wo sich die Partikel weniger dicht drängen, bleibt die ursprüngliche Farbgebung weitgehend erhalten.

Anzahl

Hier können Sie die Anzahl der Partikel wählen.

Da die tatsächliche Anzahl sehr stark vom Effekt abhängt, erfolgt die Angabe lediglich in Prozent. Je höher der Wert ist, umso größer wird die Anzahl der Partikel. Viele Partikel benötigen auch eine teilweise deutlich höhere Rechenzeit, so dass Sie selten Werte über 30% auswählen sollten. Die Partikel sind häufig sehr eng beieinander, so dass ihre tatsächliche Zahl gar nicht zu erkennen ist.

Lebensdauer

Die Lebensdauer, also die Zeit, in der die einzelnen Partikel sichtbar bleiben, kann mit diesem Wert beeinflusst werden. Auch hier erfolgt die Einstellung in Prozent. Allerdings sind auch viele andere Einstellungen beteiligt, besonders die Partikelgröße, Intensität und auch der verwendete Effekt (Maske).

Intensität

Hiermit stellen Sie (in Prozent) ein, wie stark die einzelnen Partikel sichtbar sind. Diese Einstellung kann grob mit dem Alpha-Wert verglichen werden, der an anderen Stellen bei **Casablanca** zum Einsatz kommt. Je geringer die Intensität ist, umso durchsichtiger sind die Partikel.

Anfangsgröße

Dieser Wert bestimmt die Größe des Partikels bei seiner Entstehung. Im Laufe seiner Entwicklung verändert sich seine Größe dann zu dem bei „**Endgröße**“ eingestellten Wert.

Endgröße

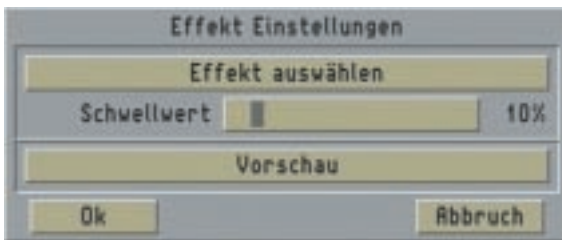
Gegen Ende der Effekt-Lebenszeit nähert sich die Größe der einzelnen Partikel diesem Wert an. Ob sich die Partikel während der Zeit vergrößern, verkleinern oder nicht verändern, hängt von dem Verhältnis „**Anfangsgröße**“ zu „**Endgröße**“ und der gewählten Lebensdauer ab.

3.2 Quelle / Effekt

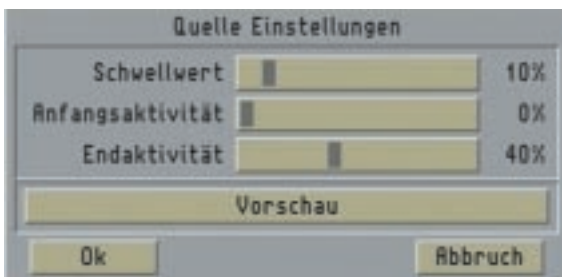
Dieses Menü unterscheidet sich bei allen vier Effekten.

Bei den Effekten „**PM Auflösen**“ und „**PM Über-**

blendung“ sehen Sie den Schalter „**Effekt**“, mit dem Sie das Fenster „**Effekt Einstellungen**“ aufrufen.



Die Effekte „**PM Statisch**“ und „**PM Überlagern**“ weisen an dieser Stelle den Schalter „**Quelle**“ auf, mit dem das Fenster „**Quelle Einstellungen**“ aufgerufen wird.



PM Überlagern

Durch Klick auf den Schalter „**Quelle**“ öffnet sich das Fenster „**Quelle auswählen**“, in dem die Quellposition der Partikel bestimmt wird.

Durch Betätigen des Schalters „**Maske auswählen**“ können Sie über den „**Image-Pool**“ eine Maske auswählen. Neben **Particle Magic** bieten auch andere Produkte Masken an (z.B. **Video-SpiceRack**, **Liquid Images**). Bei den Masken handelt es sich um schwarzweiße Bilder, die unterschiedliche Helligkeitsverläufe zeigen. Beachten Sie auch die Option „**Modus**“ (Unterscheidung zwischen Positiv- und Negativ-Einstellungen) in der Maskenauswahl.

Der Schieberegler „**Startposition**“ bestimmt den Helligkeitswert in der Maske, bei dem die Partikel erscheinen sollen. Bei niedrigen Werten erscheinen die Partikel in dunkleren, bei hohen Werten in helleren Bildbereichen. Beachten Sie bitte, dass in einigen Masken bei Einstellungen nahe 0% oder nahe 100% die Partikel unter Umständen in nicht sichtbaren Bildbereichen ganz am Rand

erzeugt werden.

Über den Schalter „**Toleranz**“ können Sie der Startposition einen Bereich hinzufügen. Bei 0% erscheinen die Partikel nur bei exakt der eingestellten Startposition (Helligkeit). Bei höheren Toleranzen erscheinen die Partikel in einem mit größerem Wert breiter werdenden Bereich der Maske.

Die Funktion „**Anfangsaktivität**“ bestimmt, wie weit der Bewegungsablauf der Partikel am Anfang des Effektes schon fortgeschritten ist.

Bei 0% beginnen die Partikel gerade in ihrem Ursprung zu entstehen, haben sich aber noch nicht über den Bildschirm verteilt. Die Verteilung erfolgt erst nach und nach.

Bei 100% ist der Effekt von Anfang an vollständig entwickelt, als hätten sich die Partikel schon immer bewegt.

Ähnliches gilt für die „**Endaktivität**“. Bei 100% bewegen sich die Partikel bis zum Ende des Effektes pausenlos weiter. Bei 0% stoppt die Partikelerzeugung vor Ende des Effektes, und die verbleibenden Partikel bewegen sich langsam aus dem Bild, bis sie nicht mehr sichtbar sind. Abhängig von den diversen anderen Einstellmöglichkeiten sind besonders bei der Endaktivität oft auch Zwischenwerte zwischen 0% und 100% zu wählen.

PM Überblendung

Hier wird durch einen Klick auf „**Effekt**“ direkt das Auswahlfenster für den Image-Pool („**Effekt auswählen**“) geöffnet. Dort können Sie eine beliebige Maske auswählen. Experimentieren Sie auch mit Masken anderer Programmpakete (falls vorhanden), wie z.B. „**Video SpiceRack**“.

PM Statisch

Wie bei „**PM Überlagern**“ wird hier die „**Quelle**“ der Partikel bestimmt.

Der „**Schwellwert**“ (in Prozent) bestimmt den Helligkeitswert in der rechten Szene, oberhalb dessen die Partikel entstehen.

Die „**Anfangsaktivität**“ und „**Endaktivität**“

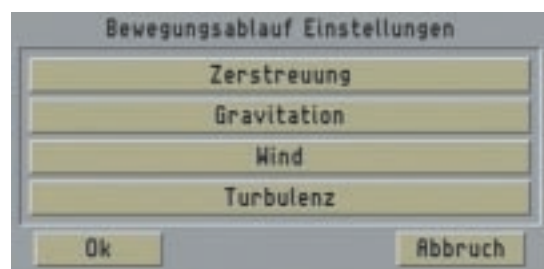
wirken wie beim Effekt „**PM Überlagern**“ beschrieben.

PM Auflösen

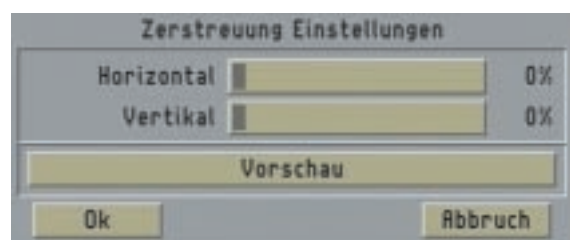
Im Fenster „**Effekt Einstellungen**“ sehen Sie den Schalter „**Effekt auswählen**“, mit dem Sie das gleichnamige Fenster aufrufen. In diesem Fenster können Sie eine Maske auswählen, die den der rechten Szene überlagerten Effekt bestimmt. Der Schalter „**Schwellwert**“ bestimmt den Helligkeitswert in der rechten Szene (in Prozent), oberhalb dessen der Effekt wirkt.

3.3 Bewegungsablauf

Beim Fenster „**Bewegungsablauf Einstellungen**“, das mit dem Schalter „**Bewegungsablauf**“ aufgerufen wird, handelt es sich bei allen vier Effekten um dieselbe Funktion.



Zerstreuung



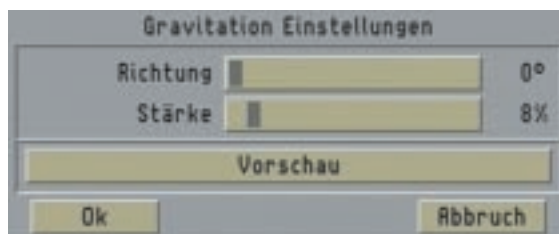
Ist keine „**Zerstreuung**“ gewählt (stehen beide Schieberegler auf 0%), wird die Richtung, in die sich die Partikel nach ihrer Entstehung bewegen, lediglich durch den „**Wind**“ und die „**Gravitation**“ bestimmt.

Die Zerstreuung gibt den Partikeln am Ort ihrer Entstehung (und nur dort) noch eine zusätzliche, für jedes Partikel zufällig ausgewählte Start-richtung mit. Deren Stärke kann „**Horizontal**“

und „**Vertikal**“ unabhängig voneinander eingestellt werden.

Zusammen mit „**Gravitation**“ und/oder „**Wind**“ können so sehr komplexe Bewegungsabläufe entstehen.

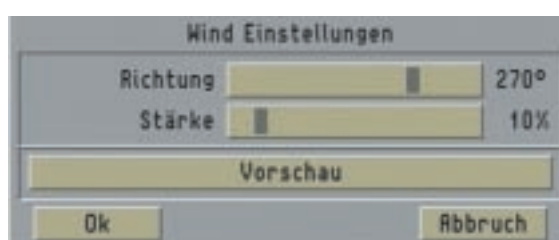
Gravitation



Sie sehen den Schalter „**Richtung**“, bei dem Sie den Winkel bis zu 360° wählen können (0° = oben, 90° = rechts, 180° = unten und 270° = links). Natürlich lassen sich auch beliebige Zwischenwerte einstellen. Der übliche Wert für die Gravitation ist 180° (nach unten), andere Richtungen können aber für spezielle Effekte problemlos eingesetzt werden.

Die Gravitation erzeugt bei den Partikeln generell eine beschleunigte Bewegung, d.h. je länger sie existieren, umso schneller werden sie. Über den Schalter „**Stärke**“ können Sie einstellen, wie stark die durch die Gravitation verursachte Beschleunigung ist.

Wind



Wie bei der „**Gravitation**“ lassen sich hier sowohl die „**Richtung**“ als auch die „**Stärke**“ des Windes einstellen. Ist eine Windstärke von 0% eingestellt, so ist die „**Richtung**“ natürlich belanglos.

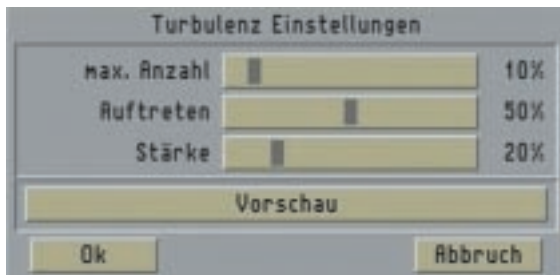
Üblicherweise weht Wind in etwa horizontal, also im Bereich um 90° oder um 270°, aber natürlich lassen sich für spezielle Effekte auch andere Richtungen einsetzen. Bei Flammen ist z.B. eine Richtung um 0° sinnvoll, um den Auftrieb der Partikel durch die Hitze zu simulieren.

Im Gegensatz zur „**Gravitation**“ wird durch den

„**Wind**“ eine gleichmäßige Geschwindigkeit der Partikel erzeugt.

Für lineare Bewegungen sollten Sie entweder bei „**Wind**“ und „**Gravitation**“ die gleichen Richtungen wählen oder die Stärke einer der Bewegungen auf 0% setzen.

Turbulenz



Die Bewegung der Partikel kann zusätzlich durch viele kleine Turbulenzen aufgelockert werden. Über den Schalter „**max. Anzahl**“ kann prozentual eingestellt werden, wie viele Turbulenzen maximal gleichzeitig sichtbar sind (derzeit max. 40).

Da die Turbulenzen zufällig entstehen und vergehen, ist aber oft nur ein Teil sichtbar. Dies ist abhängig vom Wahrscheinlichkeitswert für das „**Auftreten**“ der Turbulenzen. Bei 100% sind alle eingestellten Turbulenzen gleichzeitig aktiv, bei geringeren Werten entsprechend weniger. Bei 0% gibt es gar keine Turbulenzen, die anderen Schieberegler haben dann keinen Einfluss mehr. Mit dem Schieberegler „**Stärke**“ können Sie wählen, wie kräftig die Turbulenzen sein sollen. Sind nur wenige Turbulenzen aktiv, wirkt sich diese Einstellung eher wie einzelne seitliche Windböen aus (die Turbulenzen wirken generell nur in horizontaler Richtung). Erst, wenn der ganze Bildschirm mit Partikeln gefüllt ist, sieht man deutlicher die vielfältigen und komplexen Bewegungen.

4. Übungsbeispiele

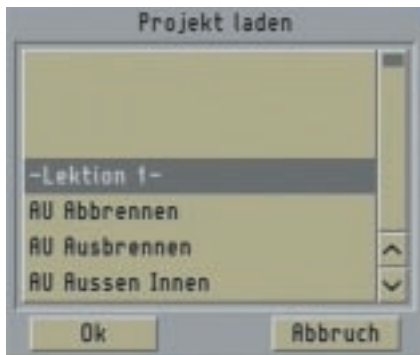
In diesem Kapitel werden Beispiele zu allen vier Effekten aufgeführt. Die Beispiele sind in einzelne Lektionen unterteilt, da Sie so besser Schritt für Schritt nachvollziehen können, welche Auswirkungen die einzelnen Einstellungen haben.

4.1 Übungsbeispiel „PM Überlagern“

Lektion 1

Für dieses Beispiel benötigen Sie eine Szene mit einer Länge von 5 Sekunden. Fügen Sie sie ins Storyboard ein und betreten Sie das Langzeiteffekte-Menü.

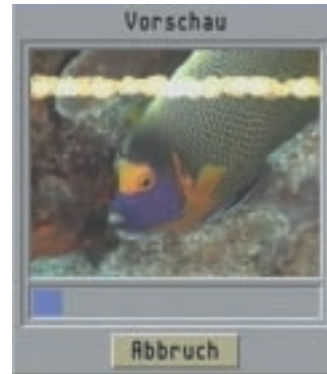
Wählen Sie dort den Effekt „**PM Überlagern**“ aus und fügen Sie ihn ein. Wählen Sie anschließend in den Effekt-Optionen das „**Archiv**“ an, klicken Sie auf „**Laden**“ und wählen Sie den Eintrag „- **Lektion 1** -“ an (erster Eintrag in der Liste), den Sie dann mit „**Ok**“ bestätigen.



Nun können Sie sich den Effekt über den „**Vorschau**“-Schalter des Langzeiteffekte-Menüs ansehen: In der Bildmitte ist ein orangeweißer Fleck, der sich leicht bewegt. Dies ist die Quelle der Partikel.

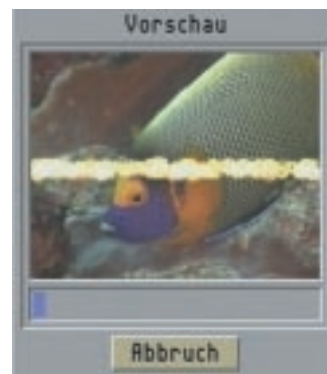
Nun können Sie einmal eine andere Maske auswählen. Klicken Sie dazu auf die Effekt-Option „**Quelle**“ und im daraufhin erscheinenden Fenster auf den oberen Schalter „**Maske auswählen**“. Ausgewählt ist zunächst die Maske „**Kreis**“. Wählen Sie nun die Maske „**Vertikal**“ (zwei Masken weiter links in der Liste) und schließen Sie das Fenster mit „**Ok**“, so dass Sie sich wieder im

Fenster „**Quelle Einstellungen**“ befinden. Regeln Sie dort den Schieberegler „**Startposition**“ auf 85% und schauen Sie sich die Vorschau mit dem unteren Schalter in diesem Fenster an. Sie werden merken, dass die Partikel nicht mehr in einem Punkt in der Bildmitte entstehen, sondern in einem Querstreifen im oberen Bildbereich.



Wie schon im Kapitel 3.2 „**Quelle / Effekt**“ beschrieben, wird die Quelle der Partikel durch die Maske sowie durch die „**Startposition**“ bestimmt. Die „**Startposition**“ bestimmt den Helligkeitswert in der Maske, bei dem die Partikel entstehen sollen - je höher der Prozentwert, umso größer die Helligkeit (0% = schwarz, 100% = weiß).

Welche weiße Farbnuance für den Ursprung ausschlaggebend ist, können Sie über den Schalter „**Startposition**“ variieren. Stellen Sie hier nun den Wert 50% ein und schauen Sie sich die Vorschau an. Sie sehen, dass die Partikel nicht mehr am oberen Bildrand entstehen, sondern etwa auf der halben Bildhöhe.



Denn die eingestellte Maske („**Vertikal**“) hat einen Farbverlauf von unten nach oben, von schwarz nach weiß. Darauf bezogen ist eine „**Startposition**“ von 0% ganz unten, und eine von

100% ganz oben. Eingestellte Werte zwischen diesen Einstellungen liegen demnach entsprechend innerhalb des Bildes.

Wenn Sie die Linie des Ursprungs in ihrer Breite variieren wollen, so müssen Sie mit dem Schieberegler „**Toleranz**“ arbeiten. Hiermit stellen Sie die Startposition plus/minus einer Toleranz ein. Stellen Sie den Schieberegler von den eingestellten 0% auf 20% ein. Die Vorschau zeigt die Partikel nun nicht mehr in einer Linie, sondern in einem breiteren Bereich.

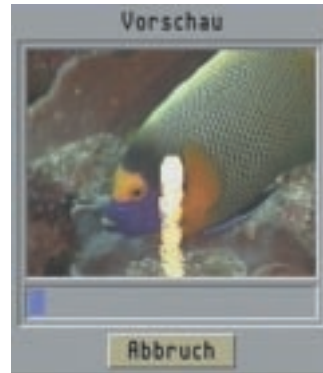


Probieren Sie ruhig noch ein paar Einstellungen und Masken der Optionen „**Startposition**“ und „**Toleranz**“ aus, um einen Eindruck von den Möglichkeiten mit **Particle Magic** zu bekommen. Nun dürfte Ihnen auch klar sein, warum bei unserer vordefinierten Einstellung die Partikel nur in einem Punkt in der Bildmitte erscheinen: Die Maske ist ein Kreis, der in der Mitte weiß ist. Da die „**Startposition**“ auf 100% steht, erscheinen die Partikel nur in dem weißen Kreismittelpunkt. Laden Sie zum Schluss wieder das Archiv „-**Lektion 1**-“ und gehen Sie dann zur nächsten Lektion über.

Lektion 2

Ausgehend von „-**Lektion 1**-“ wählen Sie nun die Effekt-Option „**Bewegungsablauf**“ und im daraufhin erscheinenden Fenster den Schalter „**Gravitation**“. Die Richtung wird als Winkel von 0-359° angegeben, wobei 0° nach oben zeigt und steigende Werte im Uhrzeigersinn weitergehen. Wählen Sie als Richtung 180°, das entspricht „unten“, also dem normalen Wert für die Schwer-

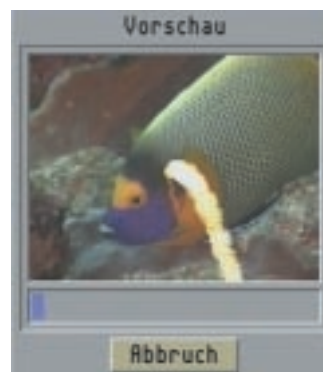
kraft, wie wir sie kennen. Stellen Sie dann die „**Stärke**“ auf 5%. Betätigen Sie daraufhin die „**Vorschau**“, und Sie sehen, dass die Partikel in der Mitte entstehen und langsam nach unten sinken - der Effekt der Schwerkraft.



Spielen Sie anschließend etwas mit den Werten für „**Richtung**“ und „**Stärke**“ herum. Speichern Sie Ihr Projekt nun unter dem Namen „-**Lektion 2**-“ ab. Klicken Sie dazu unter „**Archiv**“ auf „**Sichern**“ und geben Sie dort den neuen Namen ein. Bestätigen Sie abschließend mit „**Ok**“.

Lektion 3

Wählen Sie wieder das Menü „**Bewegungsablauf**“, klicken Sie aber diesmal den Schalter „**Wind**“ an. Stellen Sie die „**Richtung**“ auf 90° und die „**Stärke**“ auf 10%. In der Vorschau sehen Sie nun, dass die fallenden Partikel zusätzlich nach rechts gelenkt werden und einen leichten Bogen beschreiben.



Lektion 4

Da ein so gleichmäßig wehender Wind recht unrealistisch ist, können Sie ihn nun etwas bele-

ben.

Dazu klicken Sie im Fenster „**Bewegungsablauf**“, in dem Sie sich ja noch befinden, auf die Einstellung „**Turbulenz**“, so dass das Fenster „**Turbulenz Einstellungen**“ erscheint. Fangen Sie mit kleinen Einstellungs-Variationen an, um das Verhalten der Einstellungen zu erkennen. Stellen Sie die „**max. Anzahl**“ auf 10%, das „**Auftreten**“ auf 5 % und die „**Stärke**“ auf 20%.

Der bisherige gleichmäßige bogenförmige Verlauf der Partikel wird nun durch eine Richtungsänderung belebt. Wenn Sie nun die Einstellung für „**max. Anzahl**“ oder „**Stärke**“ erhöhen, wird die Bewegung der Partikel verstärkt.

Der sonst gleichförmige Partikelflug wird durch diese Einstellungen wie durch seitliche Windböen gestört.

Lektion 5

Ausgehend von der Einstellung aus Lektion 4 bildet die Bewegung der Partikel die Form einer Reihe. Diese Form können Sie im Fenster „**Bewegungsablauf Einstellungen**“ über die Funktion „**Zerstreuung**“ beeinflussen. Die allgemeine Funktion ist bereits in Kapitel 3.3 beschrieben worden. Stellen Sie nun „**Horizontal**“ auf 12 % und belassen Sie „**Vertikal**“ bei 0%. Die Vorschau zeigt Ihnen nun den bekannten Bewegungsablauf, allerdings ist die Bewegung der Partikel nicht mehr in einer Reihe, sondern verteilt sich nun etwas.



Eine vertikale Einstellung der „**Zerstreuung**“ würde in diesem Fall wenig Änderung im Effekt bringen, da der Verlauf der Bewegung durch die Einstellung der „**Gravitation**“ bereits vertikal vorgegeben ist.

Lektion 6

Der Effekt, den Sie nun erzeugt haben, ist derzeit von Beginn an in vollem Umfang sichtbar. Dies können Sie ändern, indem Sie auf die Effektoption „**Quelle**“ klicken. Stellen Sie anschließend die „**Anfangsaktivität**“ von derzeit 100% auf 0%. Nun wird sich der Effekt zu Beginn erst entwickeln. Durch die Tatsache, dass sich der Effekt erst aufbauen muss, kann es bei kurzen Effektzeiten vorkommen, dass Sie die bisherigen Einstellungen anpassen müssen, um den gewohnten Bewegungsablauf des Effektes zu sehen. Denn eine kurze Effektzeit, in der sich der Effekt zudem noch entfalten muss, wird sich anders darstellen, als ein direkt zu Beginn komplett aktiver Effekt.

4.2 Übungsbeispiel „PM Überblendung“

Mit diesem Effekt können Sie einen Übergangseffekt zwischen zwei Szenen gestalten. Fügen Sie zwei Szenen mit einer Länge von jeweils 10 Sekunden ins Storybord ein, betreten Sie das Übergangseffekte-Menü und fügen Sie den Effekt „**PM Überblendung**“ ein. Stellen Sie nun noch über den Schalter „**xs**“ eine Überblenddauer von 3 Sekunden ein.

Lektion 1

Laden Sie aus dem Archiv den Eintrag „**-Lektion 1-**“ und sehen Sie sich mit Hilfe der Vorschau aus dem Übergangseffekte-Menü das Ergebnis an. Ändern Sie nun einfach den Effekt, indem Sie auf die Option „**Effekt**“ klicken und im daraufhin erscheinenden Fenster z.B. das „**Herz**“ (erste Zeile, fünfter Effekt von links) im Modus „**Negativ**“ wählen.



Passend zu Ihrem gewählten Effekt können Sie nun auch die Partikel ändern. Klicken Sie auf die Effekt-Option „**Partikel**“ und anschließend auf „**Material**“, und wählen Sie hier z.B. das rote „**Herz**“ aus (vierte Zeile v.u., ganz links).



Nun können Sie das neue Ergebnis bzw. die Vorschau betrachten. Probieren Sie ruhig noch die eine oder andere Einstellung aus und beobachten Sie die Veränderungen.

Lektion 2

Um den Effekt weiter zu beeinflussen, rufen Sie die „**Partikel Einstellungen**“ auf. Klicken Sie dazu in den Effekt-Optionen auf „**Partikel**“.

Die „**Anzahl**“ der Partikel sollten Sie möglichst klein halten, so dass der Effekt nicht zu überladen wirkt. Entscheiden Sie sich z.B. für die Einstellung 5% Prozent.

Die „**Lebensdauer**“ der Partikel steht - je nachdem, ob Sie zuvor noch weitere Einstellungen vorgenommen haben - wahrscheinlich noch auf 100%. Dadurch bleiben die letzten Partikel bis zum letzten Bild des Übergangs erhalten.

Bei einigen Effekten wirkt sich eine „**Lebensdauer**“ von 100% ein wenig anders aus. Eine Einstellung von 100% bedeutet nicht, dass die Partikel bis zum Effekttende „überleben“.

Um die letzten Partikel sanft verschwinden zu lassen, können Sie die „**Lebensdauer**“ auf 95% stellen.

Wenn Sie die „**Anfangsgröße**“ der Partikel verkleinern und z.B. auf 10% stellen und die „**Endgröße**“ hingegen auf 100% vergrößern, so sind die von Ihnen gewählten Partikel in der Entstehung klein und wachsen zum Ende der Lebensdauer hin an.



Lektion 3

Auch bei diesem Effekt können Sie die Lektionen 2 bis 4 aus dem Übungsbeispiel „**PM Überlagern**“ analog übernehmen und Ihren Effekt weiter beeinflussen.

4.3 Übungsbeispiel „PM Statisch“

Für dieses Beispiel benötigen Sie eine geeignete Szene, die Sie zunächst erstellen sollten. Erstellen Sie z.B. eine schwarze Leerszene von 10 Sekunden Länge. Legen Sie diese Szene ins Storyboard und fügen Sie im Betitelungsmenü den Effekt „**Seiten**“ ein.

Schreiben Sie einen kurzen Text in großen, weißen Buchstaben ohne Schatten oder Rahmen auf eine Seite und setzen Sie ihn in die Mitte des Bildes. Berechnen Sie diesen Titel und erstellen Sie daraus eine Szene.

(Sind Sie im Besitz einer **Casablanca Avio** ohne

das **Avio Pro-Paket**, erstellen Sie sich eine solche Szene einfach durch Aus- und wieder Einspielen über Ihren Videorekorder. Statt eines Textes können Sie auch eine normale Videoszene oder eine Leerszene mit einer Maske benutzen. Entscheidend ist, dass die Szene einen hellen Bereich auf einem dunklen Hintergrund beinhaltet.)

Lektion 1

In diesem Beispiel legen Sie den Titel über eine Szene und animieren ihn in seinem Aussehen. Legen Sie eine Szene mit einer Länge von mindestens 10 Sekunden ins Storyboard, gefolgt von der erzeugten Textszene.

Betreten Sie nun das Übergangseffekte-Menü, fügen Sie den Effekt „**PM Statisch**“ ein und stellen Sie die maximale Effektlänge ein.

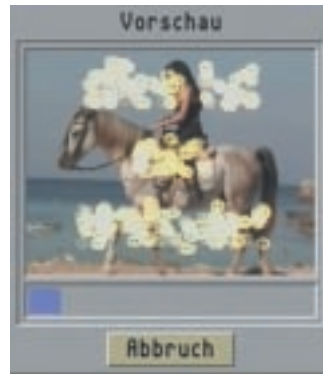


Laden Sie anschließend aus dem Archiv die „-**Lektion 1**-“. In der Vorschau sehen Sie noch keinen Effekt, Sie müssen erst noch eine Einstellung vornehmen. Stellen Sie dazu unter der Effekt-Option „**Quelle**“ den „**Schwellwert**“ auf 10% ein.

Die Vorschau zeigt nun bereits über der Videoszene Ihren geschriebenen Text, der durch sich bewegende Partikel dargestellt wird.

Lektion 2

Das Aussehen der Schrift ist noch nicht ganz zufriedenstellend. Die verwendeten Partikel sind zu groß und der Text ist nicht gut lesbar.



Um eine bessere Lesbarkeit zu erreichen, können Sie die Größe der verwendeten Partikel verkleinern und die Anzahl erhöhen. Dazu klicken Sie auf die Effekt-Option „**Partikel**“, so dass sich das Fenster „**Partikel Einstellungen**“ öffnet. Dort stellen Sie die „**Anfangsgröße**“ auf 10% und die „**Endgröße**“ auf 30%. Der Text ist nun schon besser lesbar, kann aber durch ein Erhöhen der „**Anzahl**“ der Partikel (z.B. auf 35%) optimiert werden.



Lektion 3

Klicken Sie auf die Effekt-Option „**Quelle**“ und betrachten Sie aus diesem Menü heraus die Vorschau. Der Text ist abrupt vorhanden und verschwindet ebenso schnell. Um dies zu verhindern, stellen Sie nun die „**Anfangsaktivität**“ in diesem Fenster auf 0% und die „**Endaktivität**“ auf 40%, so dass die Vorschau nun ein langsames Starten und ein sanftes Ausblenden des Textes zeigt.

Lektion 4

Abschließend können Sie noch etwas Bewegung in den Text bringen. Dazu klicken Sie auf die

Effekt-Option „**Bewegungsablauf**“. Die hier möglichen Einstellungen kennen Sie bereits aus den vorherigen Übungsbeispielen. Stellen Sie nun in der „**Gravitation**“ die „**Stärke**“ auf 8%, und belassen Sie die „**Richtung**“ bei 0°, wodurch die Gravitation nach oben wirken wird, wie Sie in der Vorschau betrachten können.

Die nach oben steigenden Sonnen sollen sich nun zusätzlich im Wind bewegen. Dazu öffnen Sie in den „**Bewegungsablauf Einstellungen**“ das Menü „**Wind**“ und stellen hier den Wert der „**Richtung**“ auf 270° (Wind weht von rechts nach links) und die „**Stärke**“ auf 10%.

Anschließend können Sie die „**Turbulenz**“ einstellen. Stellen Sie doch zum ersten Austesten die „**max. Anzahl**“ auf 10%, das „**Auftreten**“ auf 50% und die „**Stärke**“ auf 20%. Aus der Vorschau wird ersichtlich, dass das Aufsteigen der Partikel weiter animiert wurde.

Wenn Sie die für Ihre Vorstellungen geeigneten Werte gefunden haben, können Sie zur letzten Einstellung in diesem Beispiel übergehen. Klicken Sie dazu auf die Effekt-Option „**Partikel**“ und wählen Sie anschließend den Schalter „**Material**“ an, so dass sich das Auswahlfenster öffnet. Wählen Sie dort einen Luftballon aus, z.B. den roten (zweite Zeile von unten, ganz links). Zusätzlich muss nun die „**Endgröße**“ der Partikel noch auf 60% gestellt werden, so dass die Luftballons deutlicher dargestellt werden.

4.4 Übungsbeispiel „PM Auflösen“

Auch für dieses Beispiel müssen Sie zuvor eine Szene erzeugen. Erstellen Sie eine schwarze Leerszene von 10 Sekunden Länge und legen Sie diese ins Storyboard. Fügen Sie im Betitelungsmenü den Effekt „**Seiten**“ ein. Schreiben Sie wieder einen kurzen Text in großen, weißen Buchstaben ohne Schatten oder Rahmen auf eine Seite und setzen Sie ihn in die Mitte des Bildes. Berechnen Sie diesen Titel und erstellen Sie daraus eine Szene.

(Sind Sie im Besitz einer **Casablanca Avio** ohne das **Avio Pro-Paket**, erstellen Sie eine solche Szene

einfach durch Aus- und wieder Einspielen über Ihren Videorekorder.)

Lektion 1

In dieser Übung legen Sie den Titel über eine Szene und lassen ihn ausblenden.

Fügen Sie eine Szene mit einer Länge von mindestens 10 Sekunden ins Storyboard, gefolgt von der über „**Szene**“ erzeugten Textszene. Dann betreten Sie das Übergangseffekte-Menü und setzen den Effekt „**PM Auflösen**“ mit der maximalen Effektlänge ein.

Laden Sie aus dem Archiv die „**-Lektion 1-**“. In der Vorschau sehen Sie noch keine Veränderung, Sie müssen zunächst noch eine Einstellung vornehmen. Stellen Sie dazu unter „**Effekt**“ den „**Schwellwert**“ auf 10% ein. Es kann sein, dass Sie mit dieser Einstellung am Buchstabenrand noch schwarze Bereiche erkennen können (Dies sehen Sie am besten in der Einzelbildvorschau). Erhöhen Sie in diesem Fall den Schwellwert, bis Sie eine optimale Schriftdarstellung erreichen. Nun sehen Sie in der Vorschau, wie sich Ihr Titel kreisförmig von außen nach innen auflöst. Im Randbereich des Textes sehen Sie, dass die Partikel wieder als Sonne dargestellt werden.



Aufgrund der eingestellten Lebensdauer bleiben die Partikel bis zum letzten Bild der Überblendung erhalten. Um dies zu ändern, klicken Sie die Effekt-Option „**Partikel**“ an und stellen die „**Lebensdauer**“ z.B. auf 80%.

In der Vorschau sehen Sie nun, dass die Partikel sich zum Ende des Effektes hin aufgelöst haben, so dass ein weicher Übergang erreicht ist.

Um sich besser mit **Particle Magic** vertraut zu machen, können Sie sich nun für andere Partikel

entscheiden. Klicken Sie dazu auf die Effekt-Option „**Partikel**“ und anschließend auf „**Material**“, um dort andere Partikel auszuwählen.

Ebenso können Sie auch verschiedene Maskeneffekte auswählen. Klicken Sie dazu auf „**Effekt**“ und im daraufhin erscheinenden Fenster auf „**Effekt auswählen**“, so dass Sie eine neue Maske anwählen können.

Sie haben natürlich auch die Möglichkeit, die Masken im „**Modus**“ „**Negativ**“ oder gespiegelt ablaufen zu lassen. Dadurch wird der Effektverlauf umgedreht und/oder gespiegelt.

Lektion 2

Nachdem Sie nun die Partikel und den Effekt ausgewählt haben, können Sie die Bewegung der Partikel weiter beeinflussen. Dazu gehen Sie einfach vor, wie im ersten „**Übungsbeispiel PM Überlagern**“ in den Lektionen 2 bis 4 beschrieben.

