

# Objektverfolger

Diese Sammlung enthält folgende Effekte:

**Übergangseffekt:** Szene platzieren

**Langzeiteffekte:** Bereich abdecken, Bild platzieren, Bildstabilisator 1, Bildstabilisator 2, Scheinwerfer

**Spezial:** Bildstabilisator 1, Bildstabilisator 2

**Titeleffekt:** Text platzieren

Die meisten Effekte haben die gleichen Optionen, die hier kurz erklärt werden sollen.

## Objekt- Veränderung:

- Ein statisches Objekt ist eines, welches sein Aussehen im Verlauf der Szene nicht verändert und identisch vom Anfang bis zum Ende der Szene steht.
- Ein dynamisches Objekt verändert sich im Verlauf der Szene, wie z.B. eine sich bewegend Person.

So wird nach jedem Frame das Objekt im Referenzbereich neu gesucht. "*Mittel*" und "*Schnell*" gibt die Stärke der Veränderung des Objektes an.

Beispiel: Ein Auge steht im Referenzbereich. Blinzelt das Auge während der Szene, so muss „*Mittel*“ oder „*Schnell*“ gewählt werden, bleibt es aber immer geöffnet/geschlossen, dann reicht „*Statisch*“ aus.

## Objekt- Bewegung:

Dieser hängt von der Objektbewegung ab. Wenn sich das Objekt langsam bewegt, sollte „*Langsam*“ eingestellt werden. Dadurch ist die Berechnung auch schneller, da ein kleinerer Bereich analysiert werden muss. Wenn ein Objekt sich schneller bewegt, wird die Bewegung in einem größeren Bereich analysiert.

Hinweis:

Beachten Sie bitte, dass die Echtzeitvorschau dieser Effekte nicht aussagekräftig ist. Aus diesem Grund ist diese gesperrt.

Diese Sperre ist unter älteren Smart Edit Versionen noch aktiviert.

Für eine Vorschau, nutzen Sie bitte das "*Einzelbild*".

**Szene platzieren:**

Es wird eine Szene als ein beliebiges Viereck auf der anderen Szene platziert. Die linke Szene stellt dabei den Hintergrund und die rechte Szene wird verkleinert auf der anderen dargestellt.

**Referenzbereiche:**

Sie bilden die Eckpunkte, zwischen denen die Szene "aufgespannt" wird.

Optionen: Definieren Sie die Bewegung der Basisszene. Positionieren Sie die Bildecken der einzufügenden Szene. Die Eckpunkte sollten nicht zu weit von den zugehörigen Referenzpunkten entfernt sein. Vertauschen Sie die Eckpunkte wird die Szene gespiegelt.

**Bildgröße:**

Soll das aufgespannte Bild genau (100%) im Referenzbereich liegen, größer (101%-300%) oder kleiner(5%-99%) sein?

**Randunschärfe:**

Unschärfe des aufgespannten Bildes im Randbereich.

**Bereich abdecken:**

Es können Bildbereiche abgedeckt oder unkenntlich gemacht werden. Zur Verfügung stehen rechteckige oder elliptische Bereiche mit unterschiedlichen Modi.

**Referenzbereich:**

Bestimmen Sie den Bildinhalt, der als Merkmal für die Bewegung dienen soll.

**Optionen:**

Neben den am Anfang bereits beschriebenen Optionen finden Sie hier noch weitere zur Art der Abdeckung. Je nach Abdeck-Modus ist eine weitere Option aktiviert.

**Abdeckbereich:**

Fläche, die abgedeckt werden soll. Der Bereich wird immer rechteckig ausgewählt.

**Bild platzieren:**

Dieser Operator platziert ein Bild aus dem Imagepool in der Szene.

**Referenzbereich:**

Bestimmen Sie den Bildinhalt, der als Merkmal für die Bewegung dienen soll.

**Bild auswählen:**

Wählen Sie ein beliebiges Bild aus dem Imagepool. Unter Produkt "Objektverfolger" und Typ "Bilder" finden sie besondere Symbole.

**Bild positionieren:**

Positionieren Sie das Bild an beliebiger Stelle und mit wählbarer Größe.

## **Bildstabilisator 1:**

Hiermit ist eine Stabilisierung verwackelter Aufnahmen möglich. Das Prinzip beruht darauf, einen ausgewählten Bereich - den Referenzbereich - möglichst ruhig zu halten. Beachten Sie bitte, dass bei Kameraschwenks keine Nachführung erfolgt - sinnvoll ist der Einsatz also nur bei weitgehend unbewegten Aufnahmen.

Hinweis:

Die Berechnung des Effektes zeigt bei aktiver "Autom. Skalierung" die erste Zeit lang nur ein schwarzes Bild. In dieser Zeit wird die Skalierung berechnet. Erst danach beginnt die Effektberechnung.

### **Referenzbereich:**

Bestimmen Sie den Bildinhalt, der als Haltepunkt der Szene benutzt werden soll.

### **Optionen:**

Neben den am Anfang bereits beschriebenen Optionen finden Sie noch Einstellungen für die Berechnungsqualität und für eine mögliche Aufschärfung des Bildes.

### **Autom. Skalierung:**

Wenn beim Stabilisieren der nicht sichtbare Bildrand in die Szene kommt, kann das Auto-Scaling eingeschaltet werden und die Szene würde dann vergrößert ohne Rand dargestellt werden. Diese Einstellung sollte nur bei geringer Bildbewegung verwendet werden, da die Szene sonst zu stark skaliert wird.

## **Bildstabilisator 2:**

Dieser funktioniert ähnlich wie der "Bildstabilisator 1", arbeitet aber mit zwei Referenzbereichen. Dadurch wird auch eine Drehbewegung (Verkanten) der Kamera kompensiert. Die Kompensation der Drehung arbeitet am besten, wenn die zwei Referenzbereiche weiter auseinander liegen. Als zusätzliche Option kann man das Bild dann noch passend rotieren, so dass man z.B. einen Horizont gerade rücken kann.

Hinweis:

Die Berechnung des Effektes zeigt bei aktiver "Autom. Skalierung" die erste Zeit lang nur ein schwarzes Bild. In dieser Zeit wird die Skalierung berechnet. Erst danach beginnt die Effektberechnung.

### **Referenzbereich 1+2:**

Bestimmen Sie die Bildinhalte, die als Haltepunkte der Szene verwendet werden.

### **Optionen:**

Neben den am Anfang bereits beschriebenen Optionen finden Sie noch Einstellungen für die Berechnungsqualität und für eine mögliche Aufschärfung des Bildes.

### **Autom. Skalierung:**

Wenn beim Stabilisieren der nicht sichtbare Bildrand in die Szene gelangt, kann die Skalierung eingeschaltet werden und die Szene würde dann vergrößert ohne Rand dargestellt werden. Dies sollte nur bei geringer Bildbewegung verwendet werden, da die Szene sonst zu stark skaliert wird.

**Scheinwerfer:**

Es wird eine Art Lichtkegel erzeugt, wie z.B. von einem Bühnenscheinwerfer, der bei passender Wahl des Referenzbereiches dem Objekt folgt.

**Referenzbereich:**

Bestimmen Sie den Bildinhalt, der als Bewegungsmerkmal der Szene benutzt werden soll.

**Optionen:**

Neben den am Anfang bereits beschriebenen Optionen finden Sie noch eine Einstellung für die Eigenschaften des Spots.

**Scheinwerferbereich:**

Geben Sie die Position und die Größe des Scheinwerfers an. Die Auswahl ist immer rechteckig.

**Text platzieren:**

Mit diesem Titel-Effekt ist es möglich, einen beliebigen Text einzugeben und nachzuführen. Der Text kann auch komplexer sein und aus mehreren Texttafeln mit Grafiken und sogar aus mehreren Seiten bestehen. Die Seiten werden entsprechend der Optionen ein- und ausgeblendet. Während der Berechnung wird der gesamte Text passend zum gewählten Referenzbereich nachgeführt.

**Referenzbereich:**

Bestimmen Sie den Bildinhalt, der als Bewegungsmerkmal der Szene benutzt werden soll.

**Blende:**

Soll der Text ein- und/oder ausgeblendet werden

**Blendzeit:**

Dauer der Blende. Eine Blende von 0:00 zeigt den Text auf der ganzen Szene.