

PiP-Studio 3 Bedienungsanleitung

Kontaktinformationen

Deutschland

MacroMotion GmbH Lindenstraße 3 24790 Schacht-Audorf, Germany www.macrosystem.de

Rechtliche Hinweise

Der Inhalt dieses Dokuments kann sich unangekündigt ändern und stellt keine Verpf lichtung seitens der MacroMotion GmbH dar. Die in diesem Dokument beschriebene Software wird unter einer Lizenzv ereinbarung zur Verfügung gestellt und darf nicht kopiert werden. Ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung der MacroMotion GmbH darf kein Teil dieses Handbuchs in irgendeiner Form kopiert, übertragen oder anderweitig reproduziert werden. Alle Produkt- und Firmennamen sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Eigentümer.

Wir empf ehlen Ihnen, die Hinweise in dieser Bedienungsanleitung genau zu beachten, um Bedienungsf ehler auszuschließ en. Wir haben sehr große Sorgf alt auf die Programmierung und die Prüf ung dieses Programms verwendet. Da eine völlig fehlerfreie Anwendungssof tware nach bisherigen Erkenntnissen nicht unter allen Umständen und jederzeit gewährleistet werden kann, können wir leider nicht völlig ausschließen, dass sich Mängel eingeschlichen haben. Die MacroMotion GmbH und deren Fachhändler gewährleisten daher nicht die störungsfreie Anwendung des Produktes bzw. dessen völlige Fehlerf reiheit.

Hinsichtlich etwaiger Gewährleistungs-, Haftungs- und/oder Schadensersatzansprüche gelten die Regelungen in den Allgemeinen Geschäftsbedingungen der MacroMotion GmbH.

Wir übernehmen keine Haftung für einen möglichen Daten- oder Zeitverlust und daraus eventuell entstehende Folgeschäden, denn wir haben keinerlei Einf luss auf die korrekte Programminstallation und -bedienung durch den Kunden. Die MacroMotion GmbH und deren Fachhändler sind folglich nicht haftbar für Fehler sowie unbeabsichtigte Beschädigungen in Verbindung mit der Installation oder Anwendung der in diesem Handbuch beschriebenen Software. Schadens- und Auf wendungsersatzansprüche des Käuf ers, gleich aus welchem Rechtsgrund, insbesondere wegen Verletzung von Pflichten aus dem Schuldv erhältnis und aus unerlaubter Handlung, sind also ausgeschlossen. Dies gilt nicht, soweit zwingend gehaftet wird, z.B. nach dem Produkthaftungsgesetz, in Fällen des Vorsatzes, der groben Fahrlässigkeit, wegen der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit, wegen der Verletzung wesentlicher Vertragspf lichten. Der Schadensersatzanspruch für die Verletzung wesentlicher Vertragspf lichten ist jedoch auf den vertragstypischen, vorhersehbaren Schaden begrenzt, soweit nicht Vorsatz oder grobe Fahrlässigkeit vorliegt oder wegen der Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit gehaftet wird. Eine Änderung der Beweislast zum Nachteil des Bestellers ist mit den vorstehenden Regelungen nicht verbunden.

Weder die MacroMotion GmbH noch deren Fachhändler sind für Schäden aus direkter oder indirekter Folge, die aus dem Gebrauch der Software oder der Bedienungsanleitung entstehen, verantwortlich. Dies gilt insbesondere für entgangenen Gewinn und Auf wandsersatz. Jegliche stillschweigende Gewährleistung ist ausgeschlossen, einschließlich der Gewährleistung auf Eignung der Software bzw. der Bedienungsanleitung für einen bestimmten Zweck.

Bitte beachten Sie daher, dass Sie Ihr Videomaterial vor Ingebrauchnahme des Gerätes sichern. Wir empfehlen, das Videomaterial nicht zu löschen, bzw. zuv or eine Sicherungskopie zu erstellen.

Inhaltsverzeichnis

1	WILLKOMMEN ZU PIP-STUDIO 3!	3
2	VORAUSSETZUNGEN	4
3	INSTALLATION	4
4	PIP-STUDIO 3 STARTEN	5
5	MENÜ "HINTERGRUND"	6
6	MENÜ "PIP"	8
	6.1 PiP-Text	
7	MENÜ "OPTIK"	12
8	MENÜ "BEWEGUNG"	15
	8.1 Ankerpunkt setzen	171820
9	MENÜ "VERÄNDERUNG"	28
10	DIE "ZEIT"- ANSICHT	32
11	WERKZEUGE, EINSTELLUNGEN	39
12	SCHLUSSWORT	41

1 Willkommen zu PiP-Studio 3!

Vielen Dank, dass Sie sich für PiP-Studio 3 entschieden haben!

PiP-Studio 3 war zunächst als Nachfolger des seit Jahrzehnten auf fast allen Casablanca-Geräten etablierten PiP-Studio 2 gedacht, für das es noch keine Version unter Bogart für Windows gibt.

Bei der Konzeption und während der Umsetzung des Programmes flossen aber so viele Ideen von Seiten der Entwickler und Wünsche der Endkunden in das Programm-Konzept ein, dass PiP-Studio 3 jetzt ein wirklich umfangreiches Programm zur Komposition von Videos, Fotos, Schriften und Animationen geworden ist.

Die "normalen" Funktionen des "guten alten" PiP-Studio 2 beherrscht die Version 3 natürlich auch. Es ist aber weit mehr als ein "flieg-ein-PiP-auf-den-Schirm, lass-es-eine-Weile-stehen-und-flieg eswieder-raus"-Programm.

Wir werden im Handbuch die Funktionen von PiP-Studio 3 Schritt für Schritt zeigen und dabei etliche hoffentlich nützliche Anwendungs-Beispiele erklären, mit denen sie Ihren Film ein gutes Stück bunter, bewegter, anschaulicher und informativer gestalten können.

Hinweis: Alle im folgenden beschriebenen Funktionen sind für Casablanca- und PC-Systeme identisch. Der Einfachheit halber sprechen wir im Folgetext nur von Casablanca. Ein weiterer Standard-Begriff in diesem Handbuch wird das "PiP" sein. Mit "PiP" kann ein Foto, ein Standbild, eine Video-Szene, ein Text, eine Animation oder eine Farbe gemeint sein. In der Regel gelten die Funktionen von PiP-Studio 3 für alle diese Medien-Typen.

Viel Spaß, Erfolg und Freude beim Gestalten innovativer Bildkompositionen mit PiP-Studio 3!

Für weitergehende Fragen und Verbesserungsvorschläge stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung. Wenden Sie sich dazu bitte an die folgende Adresse. Wir bitten Sie, bei jeder Kontaktaufnahme die Seriennummer Ihres Gerätes oder Ihre Kundennummer anzugeben.

MacroMotion GmbH Lindenstraße 3, 24790 Schacht-Audorf, Deutschland E-Mail: info@macromotion.de

Aktuellste Informationen über MacroSystem-Produkte finden Sie im Internet unter: www.macrosystem.de

Bei speziellen technischen Fragen können Sie sich an unseren technischen Support wenden. Wir bitten Sie, bei jeder Kontaktaufnahme die Seriennummer Ihres Gerätes oder Ihre Kundennummer anzugeben, sofern diese Ihnen bekannt sind.

Support Hotline Deutschland Telefon: 09001-960 112 (EUR 0,99/min) Montag bis Freitag von 8:30 bis 12:00 Uhr

Zusätzlich können Sie unser Support Forum im Internet besuchen: www.macrosystem.de/forum. Dort erhalten Sie Hilfestellungen, Schritt-für-Schritt Anleitungen, Tipps u. Tricks für MacroSystem Hard- und Software-Produkte.

2 Voraussetzungen

PiP-Studio 3 ist kompatibel mit allen Casablanca Systemen, auf denen Bogart SE (ab Version 5.21 / 6.17 / 7.15 / 8.12 / 9.7 / 10.1) als Systemsoftware installiert ist.

Bitte achten Sie darauf, dass die jeweils neueste Version der Bogart-Systemsoftware installiert ist.

3 Installation

PiP-Studio 3 wird wie alle anderen optionalen Zusatz-Programme in der Rubrik "Umgebung", dort unter "Einstellungen", "System" und dann "Produkt installieren" installiert.

Bogart Linux: Öffnen Sie bitte in der Rubrik "Umgebung" das Menü "Einstellung", "System", "Produkt installieren". Legen Sie die CD oder DVD mit den Zusatzprodukten ein und warten einen Moment, bis das Produkt erscheint. Markieren Sie "PiP-Studio 3" und wählen dann "aktivieren". PiP-Studio 3 wird nun auf Ihre Festplatte kopiert.

Bogart Win: PiP-Studio 3 findet sich in einem Zip-komprimierten Ordner. Wenn dieser Ordner entpackt ist, sieht man die Datei "PiPStudio3_V1.0_DE.msi". Nach Doppelklick dieser Datei läuft die Installations-Prozedur von PiP-Studio 3 ab. Danach kann man PiP-Studio 3 unter "Produkt installieren" finden und "aktivieren".

Das System wird Sie nach dem Freischaltcode fragen, den Sie bei Ihrem Fachhändler erworben haben.

Geben Sie den 12-stelligen Code ein, und bestätigen Sie Ihre Eingabe mit "Ok". Eine gelungene Freischaltung erkennen Sie daran, dass hinter dem Eintrag "PiP-Studio 3 V. 1.0" der Eintrag "(aktiv)" angezeigt wird.

PiP-Studio 3 kann auch als Demoversion benutzt werden. Dabei können Sie sich einen Überblick über die Funktionen von PiP-Studio 3 verschaffen, die berechneten Elemente werden allerdings mit einem Demo Schriftzug versehen. Eine weitere Einschränkung der Demo Version ist, dass Elemente nicht als Foto auf die eigene Festplatte exportiert werden können.

4 PiP-Studio 3 starten

Der Start von PiP-Studio 3 erfolgt über das "Bearbeiten"-Menü. Dort wird unter "Spezial" das Programm PiP-Studio3 gestartet. Alternativ kann PiP-Studio 3 auch als Langzeit-Effekt ins Storyboard eingefügt und bei den Langzeit-Effekten gestartet werden.



PiP-Studio 3 erlaubt Bildkompositionen auf einem Video-Hintergrund. Dieser Hintergrund ist entweder die angewählte Video-Szene aus der Szenen-Ablage. Oder, bei der Nutzung von PiP-Studio 3 als Langzeit-Effekt, ein beliebig langer Abschnitt des Storyboards, der per "Zeitraum" definiert wird.

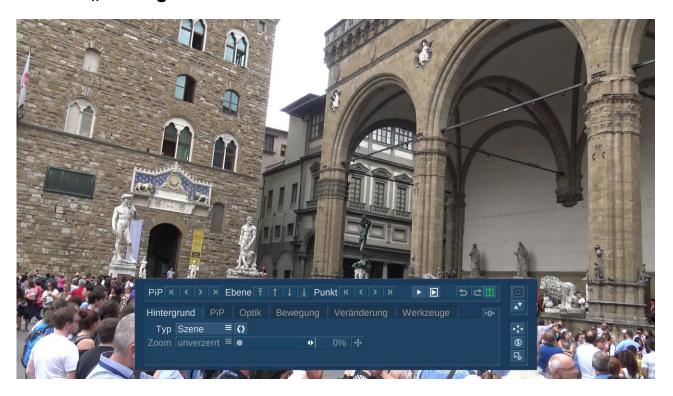
Bevor man PiP-Studio 3 startet, sollte man sich also ein paar generelle Gedanken zu der Länge der verwendeten Szenen machen. Die Gesamt-Länge der Bildkomposition ist durch die Szenen-Länge bzw. die über "Zeitraum" eingestellte Länge im Storyboard definiert.

Wenn man "Video-PiP"s einsetzen möchte, die über die gesamte Länge der Komposition laufen sollen, müssen diese Szenen natürlich mindestens die Länge der Hintergrundszene haben. Kürzere Video-Szenen werden nach dem ersten Durchlauf wiederholt, was bei der Verwendung als PiP zumeist störende Sprünge zur Folge hat. Wenn man das vermeiden möchte, aber keine ausreichend langen Video-Szenen zur Verfügung stehen, kann man die Laufzeit eines PiPs innerhalb der Komposition natürlich auch verkürzen. Dazu später mehr.

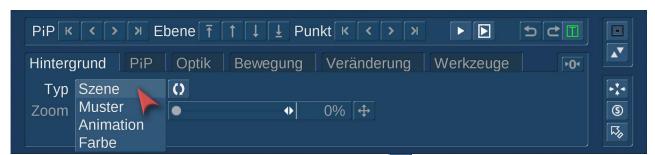
Bei der Arbeit mit PiP-Studio 3 kann man zahlreiche Tastatur-Kürzel nutzen. Angezeigt werden diese möglichen "Abkürzungen", wenn man auf der Tastatur die "F2"-Taste drückt. Dann sieht man im jeweiligen Menü, was mit der Tastatur möglich ist.

!! Achtung !! Im Unterschied zu den eventuell bekannten Foto-Bearbeitungs-Programmen der "Photo-Studio"- oder "Quick-Photo"-Serie auf dem Casablanca "produziert" PiP-Studio 3 pro gewählter Hintergrund-Szene bzw. gewähltem Langzeit-Effekt im Storyboard eine eigene Komposition. Die Szenen, die man für die Komposition verwenden möchte, müssen sich in der Szenen-Ablage des angewählten Bogart-Projektes befinden. Wer also Fotos oder Video-Szenen aus verschiedenen Projekten in einer PiP-Studio 3-Komposition verarbeiten möchte, muss die Materialien über die Zwischenablage oder den MediaPool in die Szenen-Ablage seines aktuellen, mit PiP-Studio 3 bearbeiteten Projektes kopieren.

5 Menü "Hintergrund"



Nach dem Start befinden wir uns im Haupt-Menü von PiP-Studio 3. Gestartet wird mit dem gesetzten Reiter "Hintergrund", der "Typ" steht auf "Szene". Sollte man PiP-Studio 3 als Langzeit-Effekt im Storyboard gestartet haben, startet es mit dem fünften Typ "Storyboard".



Bei Bedarf kann man die gewählte Szene nach Wahl des O-Schalters durch eine andere aus dem aktuellen Projekt ersetzen.

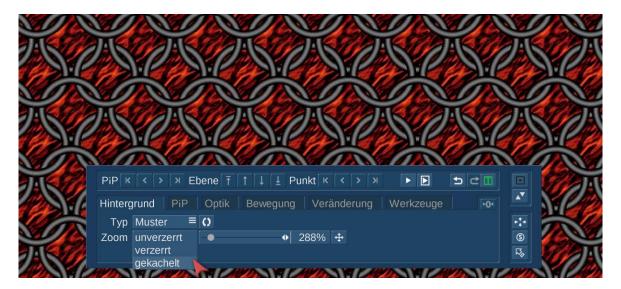


Alternativ lässt sich als Hintergrund ein "Muster" aus dem reichhaltigen "Image-Pool" des Bogart-Gerätes wählen. Unter "Animation" gibt es inzwischen 17 Zusatz-Pakete, die animierte Szenen anbieten, die man als Hintergründe verwenden kann.

"Farbe" erlaubt die Wahl eines einfarbigen Hintergrundes. Eine Besonderheit gibt es bei den "Mustern" und "Animationen".



Wenn wir uns ein Muster oder eine Animation als Hintergrund ausgesucht haben, das sich beliebig neben- und übereinander legen lässt, also "kachel-fähig" ist, können wir unter "Zoom" definieren,



ob das Hintergrund-Muster unverzerrt oder (wenn es nicht dem Bildformat entspricht) verzerrt dargestellt wird. Stellt man hier die dritte Option "gekachelt" ein, kann mit dem %-Schieber in dieses sich endlos wiederholende Muster hinein- bzw. herausgezoomt werden. Mit dem "verschieben"-Schalter kann man sich den gesamten Hintergrund dann noch zurecht-rücken.

Wenn wir uns über unseren Hintergrund klar sind, geht es weiter mit der Auswahl unseres ersten "PiP"s.

6 Menü "PiP"





Im Menü "PiP" fügen wir mit dem Stern ein "Neues PiP" ein.

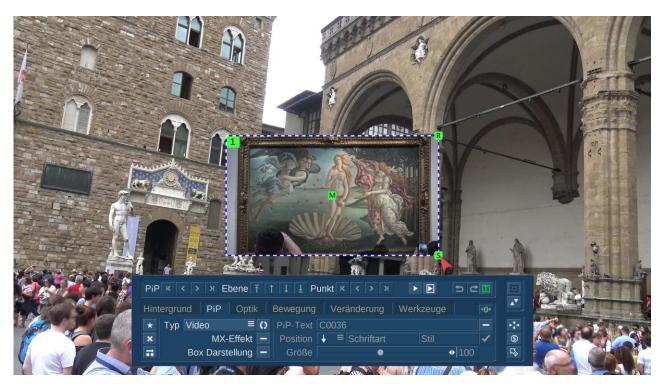
Ein PiP kann nicht nur eine Video-Szene bzw. ein Foto, sondern auch ein Muster, eine Animation, eine Farbe oder ein Text sein.

Mit dem Kreuz löscht man ein PiP wieder, der unterste Knopf auf der linken Seite kopiert ein PiP.



Die Auswahl eines PiP-Typs und Bestätigung mit OK bringt das PiP im Zentrum des Hintergrund-Videos auf den Schirm.





Das jetzt aktive, blau-weiß umrahmte PiP hat vier grüne Markierungen bzw. "Anfasser". Oben links sehen wir eine Ziffer (hier die "1"), die die "Position" des PiP anzeigt. Da man bis zu 99 PiPs in einer Komposition verwenden kann, die dann auch – zumindest zeitweise – über- und untereinander stehen und laufen können, ist es schon wichtig zu wissen, wer oben und wer darunter liegt. Wir werden weiter unten noch weitere Nummern sehen und zeigen, wie man die Reihenfolge auch verändern kann.

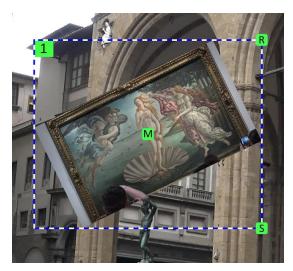
Das "M" in der Mitte steht für "M"ove, also "bewegen". Fasst man das PiP mit der linken Mausbzw. Trackball-Taste an, hängt es am Zeiger, bis man es mit einem weiteren Klick am gewählten Platz wieder ablegt. Bei welchen Koordinaten der Mittelpunkt des PiP gerade liegt, wird angezeigt. Wir schieben unser PiP ein Stückchen nach oben, um für die nächsten Übungen etwas Abstand zum Menü zu gewinnen.

Man kann die PiPs auch von außen auf den Schirm fahren lassen, PiPs können auch aus dem Videobild "hinausfahren". Die angezeigten Werte werden dann negativ. Links neben den Werten



sind die beiden Schalter für "Box-Darstellung" und "Raster ein/aus", die Tastatur-Kürzel sind "b" für Box ein/aus und "r" für Raster ein/aus (zu den Einstellungen weiter unten). Wer es ganz genau braucht, kann das PiP

mit den Pfeil-Tasten der Tastatur pixelweise bewegen.



Das "S" rechts unten steht für "S"ize, also "Größe". Ähnlich wie bei der Bewegung des PiPs klickt man das "S" an und die Größe des PiPs hängt am Mauszeiger. Ankerpunkt ist das Pip-Zentrum, nach der gewünschten Größen-Änderung fixiert man die Einstellung, indem man erneut die linke Maustaste betätigt. Auch hier wird der Wert angezeigt und die Box-Darstellung oder ein Raster lässt sich per Tastatur dazuschalten. Für die Fein-Abstimmung können wir die Größe auch wieder mit den Pfeil-Tasten definieren, die Anpassung erfolgt in Zwei-Pixel-Schritten.

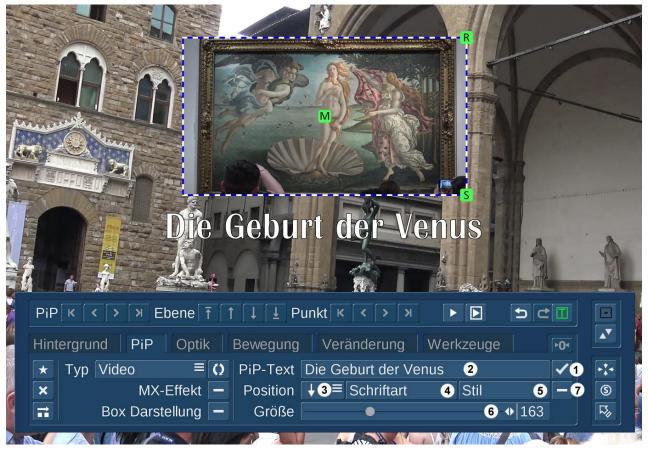
Oben rechts kann man mit "R" das PiP um sein Zentrum "R"otieren, nach "abklicken" ist die Rotation festgelegt.

Auch hier wird die Drehung in Grad angezeigt, auch hier ist das Zuschalten des Rasters per Tastatur "r" oder der Box-Darstellung "b" möglich, und auch hier können wir das PiP per rechter und linker Pfeiltaste in Ein-Grad-Schritten justieren.



6.1 PiP-Text

Ein PiP kann generell und einfach als Bild genutzt werden. Wenn man gerne ein paar Informationen zum PiP vermitteln möchte, kann man das mit der Option "PiP-Text" machen.



Setzt man hier einen Haken (1), werden diverse weitere Einstellungen möglich.

Im Eingabe-Feld (2) kann man den zunächst dort stehenden Szenen-Namen durch einen Text seiner Wahl ersetzen. Wir haben hier, vor den Uffizien in Florenz, das als PiP genutzte Gemälde von Botticelli mit seinem deutschen Titel benannt.

Wie aus diversen Anwendungen bekannt, kann die Position des Textes (3) definiert werden, neben unten, oben, rechts und links ist es auch möglich, den Text mittig über dem Bild zu plazieren. Hier nicht unbedingt zielführend, kann diese Einstellung bei anderen PiPs sinnvoll sein.

Über Schriftart (4) rufen wir die Bogart-Schriften-Auswahl auf und können unseren Text in jeder unter Bogart zur Verfügung stehenden Schriftart gestalten.

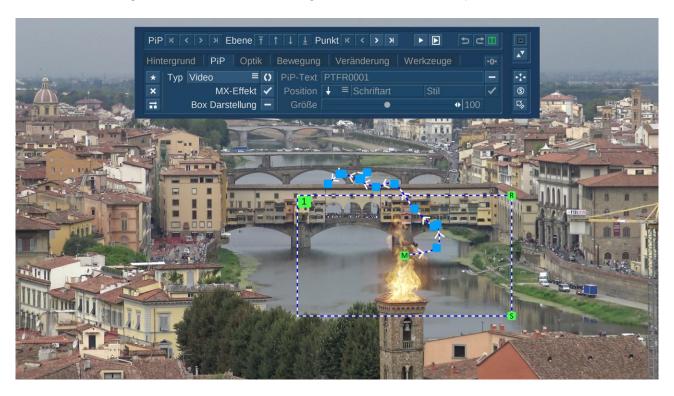
Mit Stil (5) gelangen wir in den Bogart-Schrift-Stil-Requester und können für den PiP-Text eine Farbe oder ein Muster, einen Rand, Schatten, Unschärfen, 3D-Effekte und all die Dinge festlegen, die wir auch im Bogart-Titler definieren können.

Mit dem Schiebe-Regler **(6)** lässt sich die Schriftgröße verstellen. Die Regel-Größen reichen von 10 bis 500, bei der Maximal-Einstellung wird der PiP-Text so breit wie die Hintergrund-Szene. Für PiPs wahrscheinlich nicht wirklich sinnvoll.

Setzt man bei Punkt (7) ein Häkchen, wird die Schrift auf "Dynamischer Text" umgeschaltet. Die Größe 100 entspricht beim dynamischen Text der PiP-Breite, bis 200 (doppelte PiP-Breite) lässt sich der Text vergrößern. Der Name sagt es: Der dynamische Text passt sich, von der getroffenen Größen-Einstellung ausgehend, der PiP-Größe an. Wenn wir also (wir kommen weiter unten dazu) die Größe des PiP im Laufe der Komposition ändern, geht die Text-Größe dabei dynamisch mit.

ie Geburt der

Ein weiterer aktivierbarer Schalter im PiP-Menü ist der "MX-Effekt". Der MX-Creator ist ein für alle Casablancas erhältliches Bild-Kompositions-Programm, von dem ein Effekt auch für PiP-Studio 3 interessant ist. Dieser MX-Effekt setzt die Farbe "schwarz" in einem PiP auf transparent. Auf diese Weise können Film-Aufnahmen von Feuer, Rauch oder Feuerwerken, die vor einem schwarzen Hintergrund stehen, in eine Hintergrund-Szene hineinkomponiert werden.



Beispielhaft – wir wissen, Feuer auf dem Dach eines Florentiner Wachturmes ist eine Szene, die wir in der Realität lieber nicht sehen wollen – steht hier oben eben dieses auf den Turm "montierte" Feuer, das, wir werden es weiter unten zeigen, auch in bewegten Szenen Anwendung finden kann. Die Anwahl des MX-Effektes vorausgesetzt.

Ein weiterer Schalter ist die "Box-Darstellung". Ist er deaktiviert (wie in unseren Abbildungen bisher), sieht man das PiP in voller Pracht und Schönheit. Das ist in Ordnung und klappt auch recht flüssig, solange man nur wenige PiPs eingesetzt hat und die Projekt-Auflösung nicht allzu hoch ist. Bei mehr PiPs (bis zu 99 sind möglich) oder großen Projekt-Auflösungen (auf dem PC ist die Komposition natürlich in 4k möglich) kann das Arbeitstempo auf älteren oder kleineren Casablancas schon einmal "in die Knie" gehen. Dann besteht die Möglichkeit, die Darstellung der PiPs, an denen man gerade nicht arbeitet, auf eine Box zu reduzieren, um dann schnell die aktuellen PiPs bearbeiten zu können. Unter "Werkzeuge" werden wir weiter unten weitere Einstellungen zur PiP-Darstellung finden.

7 Menü "Optik"

Im Menü "Optik" definieren wir das Aussehen unseres PiP, welche Form es hat, ob und welche Ränder es hat, ob es Schatten wirft und wenn denn, welchen und so weiter und so fort.



Bisher hatten wir das PiP aufgerufen, in der Lage, Größe und Drehung verändert und eventuell mit einer Beschriftung versehen.



Hier gehen wir an den "Feinschliff" des PiPs.

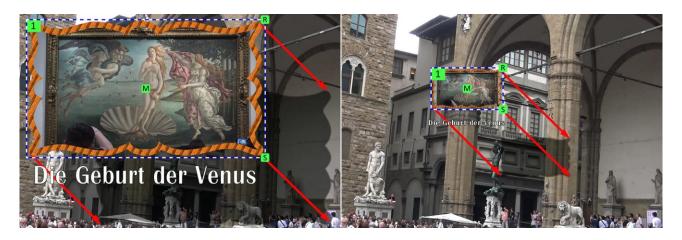
Unter "Rahmen" (1) können wir dem PiP mit Setzen eines Häkchens einen Rahmen "verpassen". Das ist natürlich kein "muss", kann aber bei manchen Bildern oder Szenen reizvoll sein und die Szene noch etwas mehr aus dem Hintergrund herausheben. Als Rahmen kann man in der Auswahl (4) eine Farbe oder ein beliebiges Muster aus dem Image-Pool auswählen. Alle Dinge, die man bei einem Muster unter "Format" regeln kann (Transparenz, Drehung, Einfärben etc.), lassen sich auch für den Rahmen regeln. Wir haben in unserem Beispiel hier oben eine Holz-Textur aus dem Vertigo-Titler-Bild-Pool gewählt, sie auf die "kacheln"-Einstellung gestellt und ein wenig gedreht.



Die Stärke des Rahmens wird über den Schieberegler (5) in Stufen zwischen 1 und 20 eingestellt. Hier oben im Bild (links Stärke 1, in der Mitte Stärke 10 und rechts Stärke 20) sieht man gut, dass der Rahmen außen an das PiP "gebaut" wird und dass die PiP-Beschriftung weiter nach unten rutscht, je dicker der Rahmen wird.

Die nächste Optik-Einstell-Möglichkeit ist der "Schatten" (2). Wenn wir gerne einen Schatten hätten und das durch Setzen eines Hakens veranlassen, dürfen wir zunächst direkt daneben die Farbe und ggfs. die Transparenz des Schattens auswählen.

Die Richtung des Schatten-Wurfes wird, wie in Bogart an anderen Stellen des Programmes gewohnt, unter (6) definiert. Die Entfernung des Schattens vom PiP stellen wir unter (7) in Stufen von 1 bis 100 ein.



Diese Schattenwurf-Weiten haben absolute Werte, der Schatten fällt je Größe des PiPs aber gefühlt unterschiedlich weit. Oben auf der linken Seite wird der Schatten des relativ großen PiPs bei der Einstellung "100" noch teilweise vom PiP bedeckt. Rechts oben ist der Schatten des relativ kleinen PiPs mit "100" zwar genau so weit vom PiP entfernt wie links, dem PiP aber wegen der PiP-Größe selbst relativ weit "entrückt". Das PiP wirkt deshalb weiter vom Hintergrund-Bild entfernt.

Bei der Verwendung von mehreren, eventuell verschieden großen PiPs mit Schatten sollte man auf eine einheitliche Linie bei der Schatten-Definition achten.

Unter **(8)** stellt man eine Unschärfe des Schattens von "**0**" (scharf) bis "**20**" (extrem unscharf) ein. Natürliche Schatten sind teilweise transparent (Einstellung bei der Schatten-Farbe) und je nach Sonnen-Einstrahlung mehr oder weniger scharf. Das sollte man bei der Einstellung beachten. In unserem Beispiel-Bild mit eher trübem Himmel und Licht wirken "knackscharfe" Schatten eher unnatürlich.

Zu guter Letzt kann man mit dem Häkchen bei **(9)** noch definieren, ob die Transparenz des PiPs (dazu mehr unter "Veränderung") auf den Schatten übertragen wird oder nicht. Ein nur halb sichtbares PiP wirft natürlich auch einen transparenteren Schatten. Insbesondere beim Ein-und Ausblenden von PiPs mit Schatten ist es ratsam, den Haken bei "PiP-Alpha auf Schatten anwenden" zu setzen, da sonst der Schatten gleich beim ersten Bild "voll da" ist, während das PiP noch einblendet. Beim Ausblenden eines PiPs ohne gesetzte "Übertragung des PiP-Alpha-Wertes auf den Schatten" verschwindet erst das PiP und dann "ploppt" der Schatten weg.



Mit "Form" (3) bringen wir unser PiP von der voreingestellten, durch das Projekt vorgegebenen rechteckigen Video- oder Foto-Form zu einer individuellen Gestalt. Wenn wir das wollen.



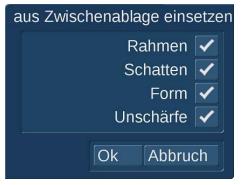
Mitgeliefert werden 16 "PiP-Studio 3 Formen" die alle möglichen, einigermaßen gängigen Formen für ein PiP abdecken.

Wer ungewöhnlichere Formen sucht, kann auf sämtliche Masken im Casablanca-Image-Pool zugreifen.

Am meisten "Sinn" machen wahrscheinlich die 67 Masken, die der Vertigo-Titler mitliefert. Auch die Ultimate Spice Box, Borderx2 HD (zumeist in "negativer" Form), Candy Factory und RetroX bieten einige brauchbare Formen an, in die man ein PiP "gießen" kann. Da sollte jede/r eine passende Form finden.

Die Unschärfe der Form wird über den Regler (10) in einem Bereich von 0 bis 50 eingestellt.

Wer eine tolle Optik-Einstellung gefunden hat, kann sie mit Klick auf das grüne "C" (copy) (11) kopieren und mit einem Klick auf "P" (paste) beim nächsten oder vielen nächsten PiPs wieder einfügen.



Beim wieder-Einfügen stellt PiP-Studio 3 dann die Frage, welche der gespeicherten "Optik" Attribute auf ein anderes PiP übertragen werden sollen.

8 Menü "Bewegung"

Nachdem wir die Optik unseres PiPs definiert haben, werden wir jetzt einmal Bewegung in die Sache bringen.



Um unser PiP zu bewegen, müssen wir zunächst neben dem ersten einen weiteren "Ankerpunkt" setzen. Generell können wir zwei Arten von Punkten setzen: Ankerpunkte und Wegpunkte.

Bevor wir es "trocken" erklären, machen wir es einfach einmal.



8.1 Ankerpunkt setzen

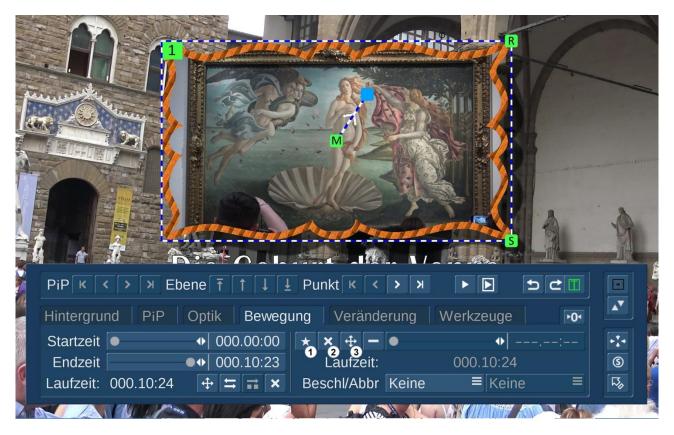
Mit Klick auf das Sternchen (1) "Neuer Ankerpunkt" rufen wir zunächst eine Abfrage auf



.... und merken, nicht nur an der "Startzeit"-"Endzeit" oben links, dass wir uns nun auch mit den Zeiten beschäftigen müssen.

Generell startet ein PiP zu Beginn der Hintergrund-Szene und endet an deren letztem Bild.

Aktuell haben wir allerdings nur eine Entscheidung zu treffen: Soll unser eben konstruiertes PiP (vorerst einmal) das erste oder das letzte in der Reihe sein. Da wir in diesem Kapitel zeigen wollen, wie ein PiP auf den Bildschirm und wieder herunter kommt, wählen wir "Davor".



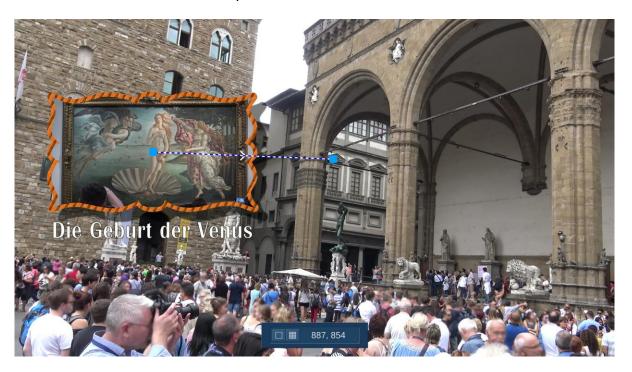
Einen Augenblick später sehen wir (auch am halb verschwundenen PiP-Text), dass unser PiP ein Stück tiefer gesprungen ist und dass vom "M"(ove)-Mittelpunkt eine kurze gestrichelte blau-weiße Linie nach oben rechts zieht und dort auf einen blauen Punkt trifft.

Diese Linie mit einem weißen Pfeil zur Kennzeichnung der Richtung ist der Laufweg von Ankerpunkt 1 zum Ankerpunkt 2 unseres PiPs, unser PiP-"Pfad".

Generell werden neue Ankerpunkte immer im Zentrum unseres Bildschirmes erzeugt. Wer sich wundert, dass "irgendwie nichts passiert" und ein paar Mal auf das "Neuer Ankerpunkt"-Sternchen (1) klickt, "bastelt" sich eventuell ungewollt einen ganzen Haufen Ankerpunkte übereinander. Mit dem Kreuz (2) wird man sie wieder los.

8.2 PiP verschieben

Um es etwas klarer zu machen, werden wir unser PiP jetzt am Start-Ankerpunkt packen und verschieben. Das kann man entweder tun, indem man, wie wir es schon gelernt hatten, mit der Maus/Trackball auf den "M"ove-Schalter klickt. Oder man wählt das "Bewegen"-Symbol (3) zwei Schalter neben dem "Neuer Ankerpunkt"-Sternchen.



Jetzt "hängt" unser PiP am Mauszeiger und wir schieben es erst einmal ein gutes Stück nach links. Wir sehen dabei die gestrichelte Linie zwischen unseren beiden blauen Ankerpunkten länger werden, der Pfeil zeigt die Bewegungs-Richtung an. Die aktuellen Koordinaten unseres PiP-Mittelpunktes werden unten eingeblendet.

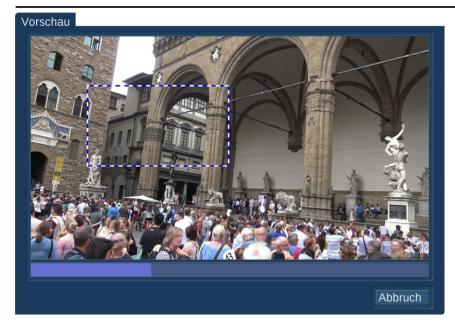
Nachdem wir das PiP durch Links-Klick "abgesetzt" haben, sehen wir, dass wir für unser PiP einen jetzt längeren "Pfad" erzeugt haben. Und wir sehen uns an, wie sich unser PiP bewegen lässt.

8.3 PiP-Steuerung und Vorschau



Ein Unterschied zum bisherigen Aussehen unseres "Bewegung"-Menüs sind die jetzt teilweise aktiven Pfeile in der Rubrik "Punkt" (4). Der zweite Pfeil von rechts lässt unser PiP bei Betätigung an die End-Position springen (wir haben ja bisher nur eine Anfangs- und End-Position). Steht das PiP auf der End-Position, ist der zweite Pfeil von links aktiv und bringt das PiP wieder zum Anfang. Wenn man mehr Anker- oder - erzeugen wir gleich noch - Weg-Punkte auf dem PiP-Pfad hat, springt man mit den einfachen Punkt-Pfeilen durch die ganze Reihe von vorne nach hinten oder umgekehrt. Die Anfangs- und End-Pfeile lassen das PiP mit einem Klick an den Beginn bzw. das Ende des Pfades springen.

Menü "Bewegung"



Wenn wir sehen möchten, wie die PiP-Bewegung wirkt, betätigen wir einen der Vorschau-Schalter, Der "Vorschau"-Schalter (5) erzeugt ein volles PiP-Bild auf dem in Vollbild dargestellten Hintergrund-Video. Das ist je nach Casablanca und Projekt-Auflösung zwar hübsch anzusehen, aber eventuell etwas "holperig". Alternativ können wir auch die "Box-Vorschau" (6) betätigen und sehen dann das PiP als blau-weiß gestrichelte Box über den Hintergrund fließen (siehe Bild nebenan).

Um die Bewegung zu beurteilen, ist diese Methode wahrscheinlich die bessere.

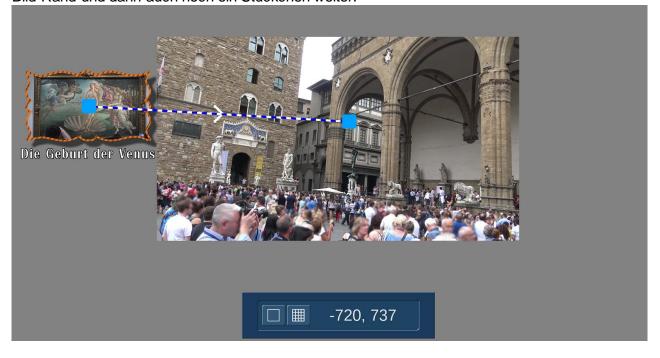
Die Vorschau ist generell ein Arbeits-Modus, der dafür programmiert wurde, möglichst schnell einen Eindruck der Bildkomposition zu verschaffen. Die exakte Positionierung von Bildern und Texten erhält man in den Bearbeitungs-Abteilungen von PiP-Studio3, wobei dort nur das erste Bild der gewählten Hintergrund-Szene gezeigt wird.

Die um einiges weiter gehenden Vorschau- und sonstigen Möglichkeiten der "Zeit Ansicht" (7) schildern wir in Kapitel 10.

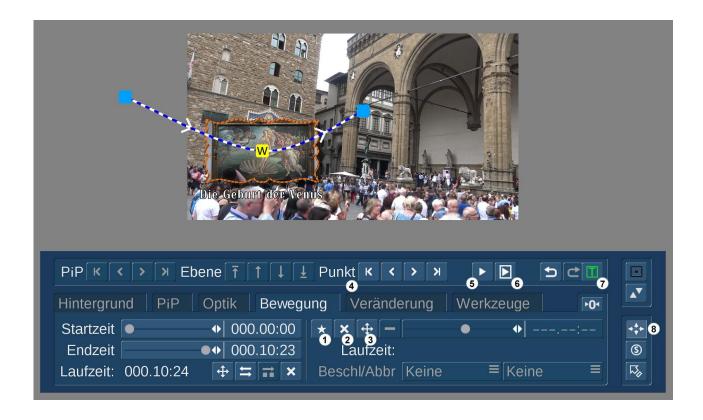
8.4 PiP-Pfade, Anker- und Weg-Punkte

Zunächst sollten wir uns aber mit dem Ausbau unseres PiP-Pfades beschäftigen.

Da uns die einfache Fahrt von "ein bischen weiter links" auf unsere End-Position zu fade ist, fassen wir unseren Start-Ankerpunkt an und ziehen das PiP weiter nach links, zunächst an den Bild-Rand und dann auch noch ein Stückchen weiter.



Wenn wir den Rand erreichen, wechselt die Ansicht und wir sehen, dass sich unser PiP jetzt außerhalb des Hintergrund-Bildes befindet. Die Position wird unten angezeigt, Minus-Werte in der X-Koordinate bedeuten eine Position des PiP-Mittelpunktes außerhalb des Hintergrund-Bildes. Wenn wir uns jetzt eine Vorschau ansehen, fährt das PiP linear von außen in unser Bild hinein. Diese lineare Fahrt können wir etwas abwechslungsreicher gestalten, indem wir einfach mit der Maus irgendwo auf den blau-weiß gestrichelten Pfad klicken.



Es entsteht ein neuer, gelber "**W**"egpunkt, den wir anwählen und verschieben können. Auf diese Weise "bauen" wir uns einen geschwungenen Pfad, auf dem sich unser PiP bewegt. Die - jetzt zwei - Pfeile auf dem Pfad zeigen die Lauf-Richtung.

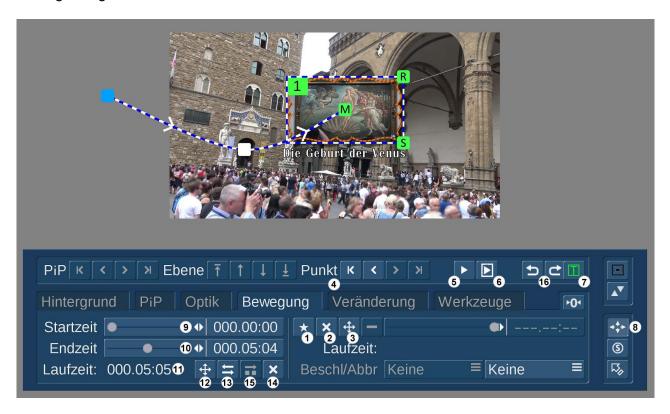
Wenn wir uns jetzt mit Hilfe der "Punkt"-Pfeile (4) durch unseren Pfad klicken, fällt auf, dass unser PiP auf einem Weg-Punkt (siehe Bild oben) keine blau-weiß-gestrichelte Umrandung bekommt, die Größe und die Drehrichtung also nicht geändert werden können. Gelbe Weg-Punkte ändern also nur die Form des Pfades, beeinflussen können wir das PiP nur an den blauen Anker-Punkten. Wenn man sich "verklickt" hat oder sich aus anderen Gründen von einem Weg- oder Anker-Punkt verabschieden möchte, kann man mit dem Kreuz (2) den gerade angewählten Punkt löschen.

Wer zurück möchte in die "normale", nahe Einstellung, klickt auf den "Darstellung umschalten"-Schalter **(8)** und ist wieder bildfüllend auf dem Hintergrund-Bild. Dieser Schalter schaltet generell von der normalen in die Übersichts-Ansicht und wieder zurück.

Wie wir unser PiP während seiner Fahrt noch weiter verändern können, zeigen wir in Kapitel 9.

8.5 Start-, End- und Laufzeiten

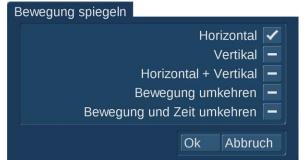
Generell und voreingestellt richtet sich die Laufzeit eines PiPs nach der Zeit der Szene, die wir als Hintergrund gewählt hatten.



Das muss aber nicht so bleiben. Mit den Reglern "Startzeit" (9) und "Endzeit" (10) können wir einen PiP-Start innerhalb der Hintergrundszene bildgenau festlegen. Die aus den Regler-Einstellungen resultierende "Laufzeit" wird unten links angezeigt (11).

Wenn man hier regelt, sollte man bedenken, dass die Start- und End-Zeiten die Sichtbarkeit des PiPs "radikal" beeinflussen. Wenn man nicht von außerhalb startet oder außerhalb endet, "poppt" das PiP bei seinem Startpunkt auf und verschwindet bei seinem Endpunkt wieder genau so abrupt. Wie wir PiPs sanft ein- und ausblenden, zeigen wir in Kapitel 9.

Mit den Schaltern unterhalb der Start- und Endzeit-Einstellungen können wir den kompletten Pfad



beeinflussen: Mit "Bewegung verschieben" (12) haben wir den gesamten Pfad mit allen Anker- und Wegpunkten auf dem Mauszeiger und können die Gesamt-Konstruktion verschieben.

Mit "Bewegung spiegeln" (13) rufen wir zunächst eine Abfrage auf den Schirm, die, nach Anwahl der Richtung, den Pfad horizontal, vertikal oder in beiden Richtungen umdreht. Hier kann man auch die "Bewegung umkehren". Das PiP läuft dann im eingestellten Zeitraum anders herum auf dem Pfad.

"Bewegung und Zeit umkehren" verstellt dazu auch noch den zeitlichen Ablauf. Wenn das PiP vorher im ersten Teil einer 10-Sekunden-Szene von rechts nach links gelaufen war, läuft es bei gleichzeitig umgekehrter Bewegung und Zeit nun im zweiten Teil der 10-Sekunden–Szene von links nach rechts.

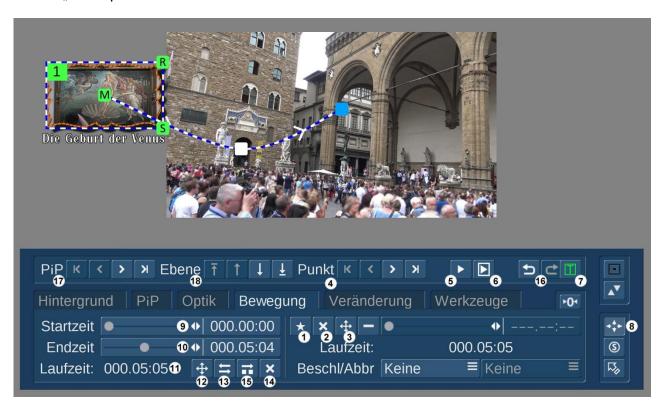
Wenn man sich gerne vom kompletten Pfad verabschieden möchte, ohne das PiP ganz zu löschen, kann man das mit Hilfe des "Bewegung entfernen"-Schalters (14) mit einem Klick erledigen.

Wer sich hier verklickt hat, kann, wie gewohnt, die Aktion mit den "Undo/Redo"-Schaltern (16) rückgängig machen oder wiederherstellen.

Der Schalter "Bewegung kopieren" (15) kopiert eine PiP-Bewegung von einem PiP auf ein anders. Er ist bei uns aktuell noch grau, weil wir bisher nur ein PiP erstellt haben. Das ändern wir aber sofort.

8.6 Bewegungen von mehreren PiPs

Um ein weiteres PiP zu produzieren, wechseln wir zurück ins "PiP"-Menü (Seite 8) und kopieren mit der "PiP kopieren"-Funktion unten links unser aktuell konstruiertes PiP samt seinem Pfad.



Gegenüber dem Menü im Kapitel 8.5 haben sich mit der Existenz eines zweiten PiPs ein paar Dinge verändert: Der eben noch nicht aktive "Bewegung kopieren"-Schalter **(15)** ist jetzt aktiv, weil wir ein PiP haben, auf das wir eine Bewegung kopieren könnten.

Die "PIP"-Pfeil-Tasten (17) sind jetzt auch aktivierbar. Sie funktionieren ähnlich wie die "Punkt"-Navigation (4). Man bewegt sich mit Hilfe der Pfeile durch die Reihe der PiPs (OK, momentan sind es nur zwei), um dann das jeweils aktive PiP in Optik, Bewegung und Veränderung zu bearbeiten.

Ebenso aktiv sind jetzt die "Ebene"-Pfeile (18). Wenn wir mehrere PiPs gleichzeitig auf dem Hintergrund haben, kann, darf und soll es vielleicht passieren, dass ein PiP über einem anderen fährt, schwebt oder liegt. Generell werden die PiPs in der Reihenfolge ihrer Erzeugung "gestapelt" und bekommen dementsprechende Nummern (1, 2, 3, 4, ...), wie wir auf Seite 6 unten schon erläutert hatten. Die Nummer 1 liegt, wenn zwei PiPs übereinander liegen, über der 2, die 2 über der 3 usw. usf..

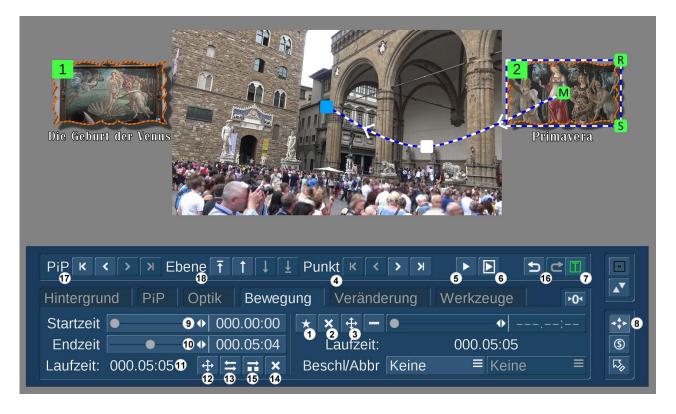
Mit den Ebenen-Pfeilen kann man diese Reihenfolge ändern. Der einfache Pfeil nach unten bewegt das aktive PiP eine Ebene nach unten, es erhält dann auch eine neue, entsprechende Nummer bzw. wechselt sie mit dem bisher darunter liegenden PiP. Der einfache Pfeil nach oben bringt das PiP eine Ebene höher. Die Pfeile ganz links und ganz rechts befördern das PiP nach ganz oben auf den bzw. nach ganz unten unter den "PiP-Stapel".

Menü "Bewegung"

Als erste Aktion mit unseren beiden PiPs wählen wir das zweite PiP an und spiegeln seine Bewegung (13).



Jetzt, da die beiden PiPs nicht mehr deckungsgleich übereinander liegen, wird klarer, dass wir wirklich zwei verschiedene PiPs haben, die gemeinsam auf einem Hintergrund-Bild (inter)agieren. Um die beiden auch optisch sauber trennen zu können, aktivieren wir das zweite PiP (siehe Bild oben) und wählen im PiP-Menü eine andere Szene für dieses PiP. Auch den Namen ändern wir.



Um uns mit den Laufzeiten, den Unterschieden zwischen Anker- und Wegpunkten und den Beschleunigungen und Abbremsungen vertraut zu machen, werden wir unsere beiden PiPs gleich so organisieren, dass sie von beiden Seiten auf unseren Hintergrund fahren, sich nebeneinander plazieren und dann kleiner werden und zusammen ausblenden. Dafür müssen wir verschiedene Menüs besuchen, die wir bei dieser Gelegenheit gleich kennenlernen werden.

Zunächst wählen wir unser PiP1 an, klicken uns über "Punkt" (4) zum letzten Ankerpunkt durch und schalten unsere Darstellung (8) auf die normale "Nah"-Ansicht. Die "Endzeit", die wir testhalber auf 05:04 heruntergezogen hatten, stellen wir wieder auf die volle Länge der Hintergrund-Szene, da wir für unsere Aktionen die ganze Länge brauchen werden.

Dann wählen wir im Bewegungs-Menü den Schalter "Neuer Ankerpunkt" (1) an und



... bekommen einen neuen Ankerpunkt, der zeitlich ganz am Ende unseres PiP-Pfades und örtlich zunächst in der Mitte unseres Bildschirmes liegt.

Da wir unser PiP einfliegen, landen und am "Landeplatz" eine Weile stehen lassen wollten und da der Landeplatz der beiden PiPs nebeneinander liegen soll, stehen wir jetzt vor der Aufgabe, den vorletzten und den letzten Ankerpunkt exakt übereinander im linken oberen Bereich des Hintergrund-Videos zu plazieren.

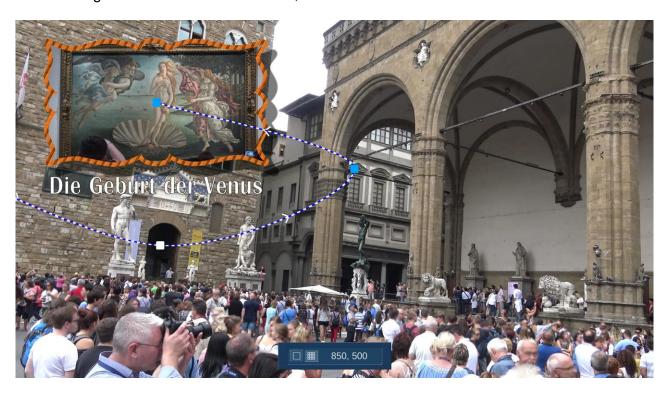
Um das zu bewerkstelligen, springen wir zwei Kapitel weiter (S. 39) und wechseln in die Werkzeuge, Einstellungen.

23

8.7 PiPs plazieren, Laufzeit abstimmen

Zurück im Bewegungs-Menü, machen wir uns jetzt daran, den End-Punkt unseres PiPs oben links zu plazieren.

Wie man unten sehen kann, bewirkt die Festlegung des Rasters auf einen 50er-Wert "glatte" Werte in der Anzeige. Wir landen das PiP bei 850, 500.



Nachdem wir das End-Bild abgesetzt haben (linker Mausklick oder Druck auf die "Enter"-Taste), wählen wir den vorletzten Ankerpunkt unseres PiPs an und plazieren ihn genau über dem eben gesetzten letzten Punkt.

Das ist, wenn das gesamte PiP an der Maus "hängt", gar nicht so einfach, da die Aktionen bei größeren Projekten doch eine gewisse Verzögerung haben. Es gibt drei Dinge, die uns helfen können: Das erste ist die Raster-Einstellung, die wir ja vorhin getroffen hatten. Das PiP hüpft in 50er-Schritten auf dem Raster seinem 850-500er-Ziel entgegen.

Zweitens kann man bei dieser Aufgabe die Pfeil-Tasten der Tastatur zur Hilfe nehmen. Jeder Pfeil-Tasten-Druck nach rechts oder links bzw. oben oder unten lässt das PiP um 50 Pixel springen.

Wenn wir so weit sind wie hier rechts zu sehen, braucht es noch einen Pfeil-Tasten-Klick nach rechts und einen nach oben, und wir sind da, wo wir hinwollen: Der letzte und vorletzte Ankerpunkt liegen exakt übereinander.

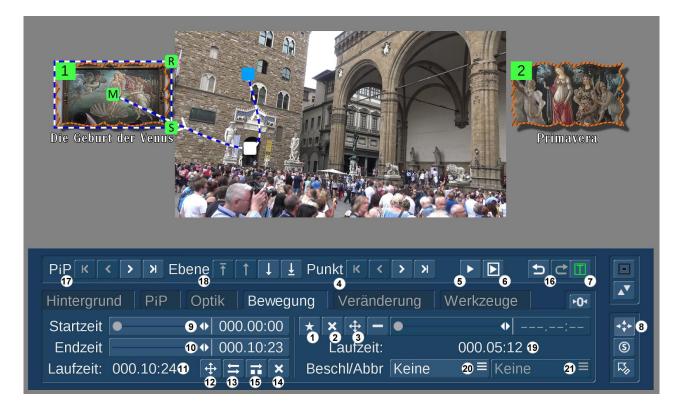
Eine weitere Möglichkeit ist die Copy- und Paste-Funktion im Menü "Veränderung", die wir auf Seite 28 beschreiben.



Nachdem wir die Positionen unseres PiP-Fluges definiert haben, können wir jetzt zu den Laufzeiten kommen. Generell kann man Laufzeiten, also die Zeiten, die ein PiP von einer "Station" zur nächsten läuft, nur an den Ankerpunkten bestimmen.

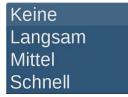
Die Wegpunkte sind, wie oben ausgeführt, einzig und allein für die Definition des Pfad-Verlaufes zuständig.

Aktuell steht unser PiP 1 (Bild unten) an seiner Anfangs-Position. Die Laufzeit bis zum nächsten Ankerpunkt beträgt 05:12 (19). Eigentlich ganz logisch, denn wir haben drei Ankerpunkte gesetzt, einen zu Beginn, einen (mittleren) an unserem Ziel und den End-Ankerpunkt ebenfalls an unserem Ziel. Wir hatten den zweiten und den dritten Ankerpunkt ja übereinandergesetzt, weil wir unser PiP an der Position verkleinern und ausblenden wollen, nachdem es dort angekommen ist. Zwischen unserem Start-Ankerpunkt und dem Mittleren liegt zwar noch ein Wegpunkt, aber der beeinflusst die Laufzeit ja nicht.



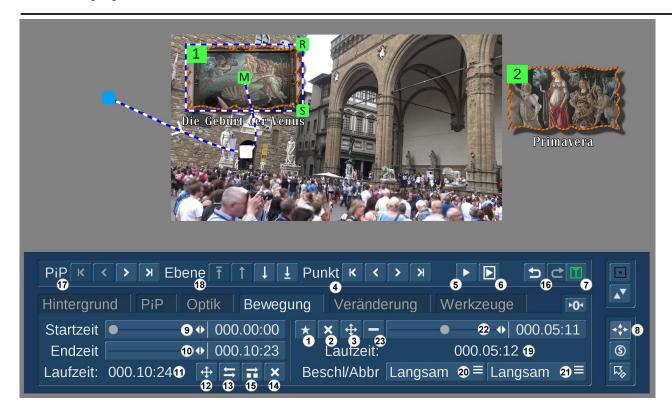
Die Einstellung, die wir im ersten Ankerpunkt noch treffen können, ist die Beschleunigung bzw. Abbremsung (20). Zu Beginn eines Pfades können wir nur beschleunigen, und wir haben die Auswahl zwischen keiner, einer langsamen, mittleren und schnellen Beschleunigung.

"Keine" Beschleunigung erzeugt eine lineare Geschwindigkeit, langsam, mittel und schnell fahren verzögert, mittel und sehr flott an.



Wir stellen hier einmal "langsam" ein, um dem PiP einen gemächlichen Start mit auf die Reise zu geben.

25



Am zweiten Ankerpunkt angelangt, haben wir einige Möglichkeiten mehr.

Zunächst können wir auch für diesen Punkt eine Beschleunigung bzw. Abbremsung definieren. Wie eben gehabt, definieren wir links (20) die Beschleunigung (jetzt vom zweiten Ankerpunkt) weg. Daneben (21) die Abbremsung zu diesem Ankerpunkt hin. Wir haben beide auf "langsam" gesetzt. Hier, beim mittleren Ankerpunkt, ist der Zeitpunkt-Regler aktiv (22) und somit lässt sich der Zeitpunkt dieses Ankerpunktes bei Bedarf neu definieren. Bei einer Gesamt-Länge von 10:23 wird die Laufzeit per Voreinstellung vom ersten zum zweiten und vom zweiten zum dritten Ankerpunkt "gerecht" mit 05:11 und 05:12 aufgeteilt.



Über den Zeitpunkt-Regler können wir die Laufzeit bis zum und vom mittleren Ankerpunkt verstellen. Mit der Einstellung oben links würde das PiP in 2 Sekunden vom ersten zum zweiten und in 8 Sekunden 23 Frames vom zweiten zum dritten Ankerpunkt laufen.

Wenn wir gerne eine längere Laufzeit von Ankerpunkt 1 zu 2 und eine kürzere von Ankerpunkt 2 zu 3 hätten, können wir den Zeitpunkt-Regler z. B. wie oben rechts einstellen. Mit dieser Einstellung bewegt sich das PiP sehr gemächlich in sieben Sekunden 13 Frames von 1 nach 2, dann erheblich schneller in drei Sekunden und 10 Frames vom zweiten zum dritten Ankerpunkt. Auf diese Weise können wir in jedem Ankerpunkt (außer den Anfangs- und End-Punkten) Definitionen zur Laufzeit vom vorigen bis zum nächsten Ankerpunkt setzen und außerdem bestimmen, ob der Weg in gleichmäßiger Geschwindigkeit oder mit Beschleunigungen und Abbremsungen "abgefahren" wird.

Generell versucht PiP-Studio 3 die Bewegungen von PiPs weich und in Kurven zu gestalten, wer ohne "SchnickSchnack" und Kurverei von einer PiP-Position zur nächsten kommen möchte, hakt das "Direkt"-Kästchen (23) an und fährt den geraden Weg zum nächsten Ankerpunkt.

Menü "Bewegung"

Wenn man mag, kann man die getroffenen Einstellungen, am besten mit dem "Box-PiP" **(6)**, in der Vorschau einmal durchlaufen lassen.

Für unseren Plan mit dem aktuellen PiP ist eine Teilung in gleich lange Zeit-Abschnitte aber völlig OK, weshalb wir den Regler wieder auf die 5:11 schieben, wo er sich befand.



Auch hier helfen, wenn man mit der Maus zu große Sprünge veranstaltet, die rechten und linken Pfeil-Tasten, die die Zeit bildgenau einstellen.

Nachdem wir das Timing unseres PiPs jetzt wie gewünscht eingestellt haben, betrachten wir die Möglichkeiten, das PiP auf seinem Weg zu verändern.

9 Menü Veränderung



Im Menü "Veränderung" wird der Zustand eines PiPs am aktuellen Ankerpunkt bestimmt. Zum Teil haben wir diese Einstellungen schon unter "Bewegung" und direkt auf der Oberfläche erledigen können, hier geht es jetzt noch einmal ganz exakt.

Mit "Position" (1) definieren wir die PiP-Position in diesem Ankerpunkt, mit "Größe" (3) die PiP-

Größe. Das kennen wir schon.

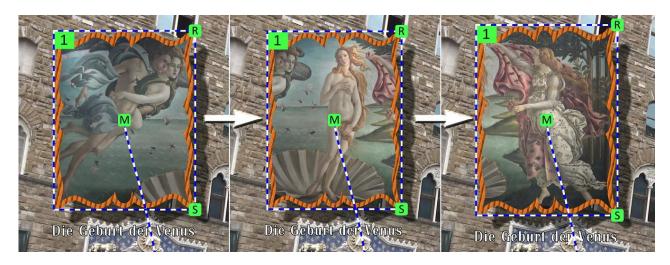
Wenn der "Pixelaspekt beachten"-Haken (4) nicht gesetzt ist (in der Voreinstellung ist er gesetzt), lässt sich ein PiP auch unter Missachtung seiner normalen Proportionen in der Größe verändern, wie man hier rechts sehen kann.

Die Option "Zuschneiden" (2) erlaubt es, durch Zuschnitt auf Teile des PiPs zu verzichten bzw. ganz bestimmte Teile eines PiPs auszusuchen, wie hier rechts an der "halben" Geburt der Venus zu sehen. Durch Definition eines "Lage"-Punktes und der "Größe" können beliebige Bildausschnitte des PiPs ausgewählt werden.

Diese Option haben wir nicht bei den PiP-Typen "Farbe" und "Text".

Da dieser Zuschnitt natürlich auch in einem laufenden Video-PiP erfolgen kann, können wir, wie hier unten beispielhaft zu sehen ist, von Ankerpunkt zu Ankerpunkt den Video-Ausschnitt wechseln und auf diese Weise in einem fest stehenden PiP-Rahmen einen digitalen Schwenk über unsere Video-Szene veranstalten. Das eröffnet komplett neue Gestaltungs-Möglichkeiten.



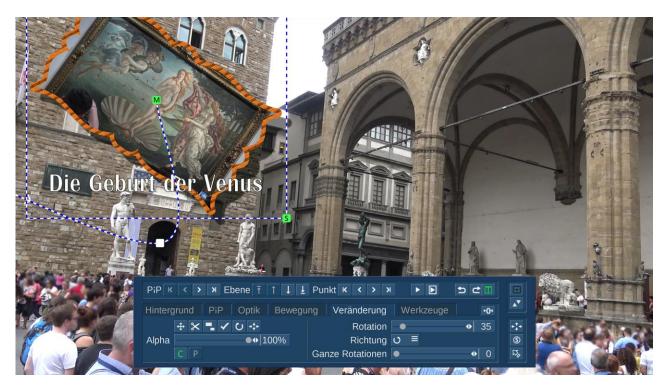


Mit der Option "Drehen" (5) können wir, das kannten wir schon, das PiP direkt unter Sicht im aktuellen Ankerpunkt drehen.



Das lässt sich mit dem "Rotation"s-Regler (8) unter Sicht auf die Werte in Grad noch etwas übersichtlicher gestalten.

Der "Richtung"s-Schalter **(9)** gibt nicht die aktuelle Rotation an, sondern bestimmt, in welche Richtung <u>auf dem Weg zum nächsten Ankerpunkt</u> gedreht wird.

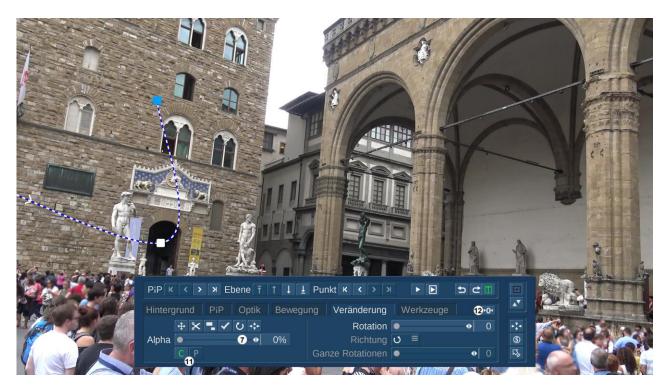


Die eingestellte Dreh-Richtung "gegen den Uhrzeigersinn" hier oben würde also das hier auf dem vorletzten Ankerpunkt stehende PiP bis zum letzten Ankerpunkt (der auf 0 Grad steht) sanft wieder gerade rücken. Würden wir die Dreh-Richtung umdrehen, schlüge unsere Venus einen Salto. Wer es artistischer braucht, kann unter "Ganze Rotationen" (10) bis zu 10 Komplett-Rotationen einstellen, immer gerechnet bis zum nächsten Ankerpunkt. In unserem Fall hier wären das 10 Drehungen auf rund 5 Sekunden, das hätte mehr mit einem Propeller zu tun als mit beschaulich und sanft.

Menü Veränderung

Wir hatten uns aber eigentlich etwas anderes vorgenommen, stellen die Rotation also wieder auf "0" zurück, wählen den letzten Ankerpunkt unseres PiPs an und wählen dann den Größen-Regler (3) an. Jetzt verkleinern wir unser PiP nicht ganz auf 10x4 (das wäre die kleinste Größe), sondern vielleicht auf 400 x 224 Bildpunkte Größe oder ähnlich. Das ist schon ganz schön klein.

Und wir schieben den Alpha-Regler (7) auf 0%.



Jetzt sehen wir in der Vorschau (siehe Bild oben) gar nichts mehr. Wir haben zwar noch einen Ankerpunkt, aber unser PiP ist samt Beschriftung, Rahmen und Schatten komplett ausgeblendet. Und das war ja auch der Sinn unserer Übung, wir wollten das PiP im Bogen nach links oben fahren, verkleinern und gleichzeitig abblenden.

Man kann für jedes PiP, wie gesehen, alle möglichen Werte einstellen und muss natürlich nicht, wie wir, in der völligen Transparenz enden.

Wenn man, wie auf Seite 8 beschrieben, eine Kopie des PiPs macht, könnte man bei Erhalt des Rahmens und Schattens auch eine Überblendung zwischen zwei PiPs veranstalten oder ein PiP ausblenden, aber den Rahmen im Bild lassen.

Der Fantasie sind da vom Programm wenige Grenzen gesetzt.

Die einmal eingestellten Werte für ein PiP lassen sich wie im "Optik"-Menü (Seite 12) in die Zwischenablage "C"opieren (11) und dann mit "P"aste bei einem anderen Ankerpunkt wieder einfügen.



Auf diese Weise kann man sehr einfach ganz bestimmte Werte von einem Ankerpunkt auf einen anderen übertragen.

Beim Wieder-Einsetzen fragt PiP-Studio 3, welche der eingestellten Optionen aus der Zwischenablage auf den gewählten Ankerpunkt übertragen werden sollen (siehe rechts).

Falls man sich bei den Rotations- Richtungen oder Drehungen komplett "verkurbelt" hat, setzt der Schalter "Voreinstellungen" **(12)** sämtliche Dreh- und Rotations-Einstellungen zurück.

Wenn wir jetzt unser zweites PiP ähnlich bzw. spiegelverkehrt mit den gleichen Einstellungen versehen, sollte uns die synchrone Bewegung und Abblendung unserer beiden Kunstwerke gelingen können.



10 Die "Zeit"- Ansicht

Ein weiteres, für die präzise Vorschau und das exakte Setzen von Ankerpunkten extrem wichtiges Menü ist die "Zeit-Ansicht".

Bisher haben wir, wenn wir unsere Anker-Punkte verschoben haben, immer auf dem ersten Bild unserer Hintergrund-Szene "operiert". Erst nach Anwahl der Vorschau oder der endgültigen Berechnung wurde dann das PiP auf dem richtigen Hintergrund, beispielsweise einem Video-Schwenk, gezeigt.

Das ist für die Plazierung von – wie eben gehabt – PiPs auf einem relativ beliebigen Hintergrund, von eingeblendeten Sprechern vor einem Event oder bei der "Sammlung" verschiedener Zutaten auf einem Hintergrund in Ordnung und gut praktikabel.

Wenn es aber darauf ankommt, PiP und Hintergrund zu einer Einheit zu verschmelzen oder wenn wir darauf angewiesen sind, ein PiP an einer ganz bestimmten Stelle des Hintergrundes zu plazieren und sich dieser Hintergrund dann während der Aufnahme auch noch bewegt oder verändert dann wird es kompliziert.

Man kann natürlich immer neue Ankerpunkte setzen, sie verschieben, sich eine Vorschau ansehen, noch ein wenig schieben, wieder in die Vorschau gehen etc. pp.

Oder man nutzt die Zeit-Ansicht. ;-))

Wir werden die Zeit-Ansicht anhand des schon auf Seite 101 angesprochenen, an sich dramatischen, aber simulierten Brand-Ereignisses kennenlernen.

Die Zutaten: Ein Hintergrund-Video, 23 Sekunden und 10 Frames lang, das von einem Zoom auf eine Brücke auf ein Stadt-Panorama zurückfährt





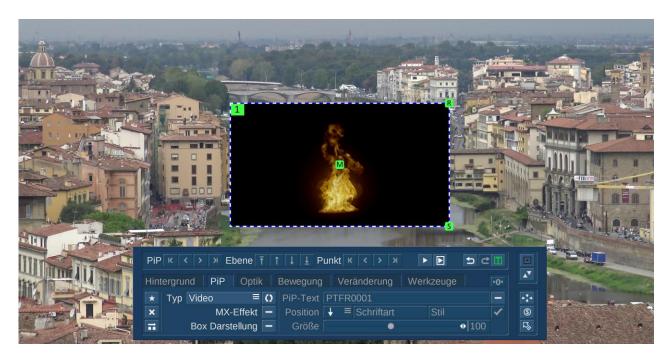
.... leider aus der Hand aufgenommen und deshalb reichlich wackelig ;-))

Und ein lustig flackerndes Feuer bei Nacht, das wir möglichst nahtlos in die Video-Sequenz integrieren wollen.

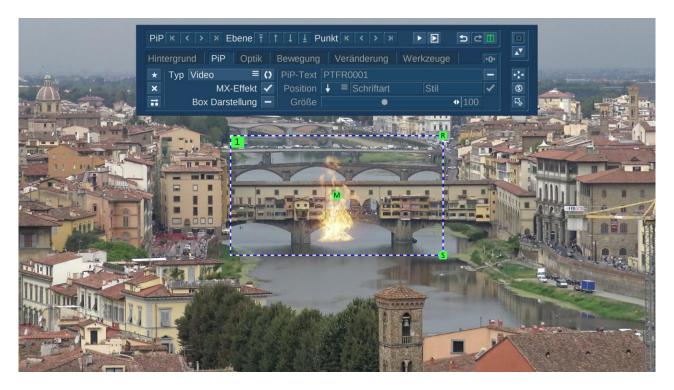
Wir wählen also unsere Hintergrund-Sequenz an und aktivieren PiP-Studio 3 über "Spezial".

Dann definieren wir als erstes und einziges PiP unser Feuer-Video.

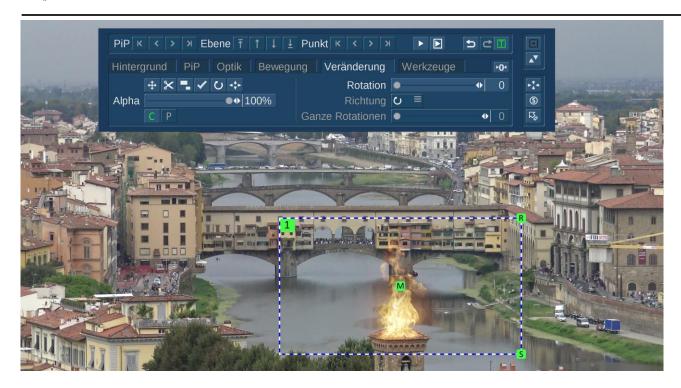




Danach, wir hatten es auf Seite 10 schon angesprochen, haken wir den MX-Effekt an und befördern wegen der besseren Sicht unser Menü an den oberen Bild-Rand.

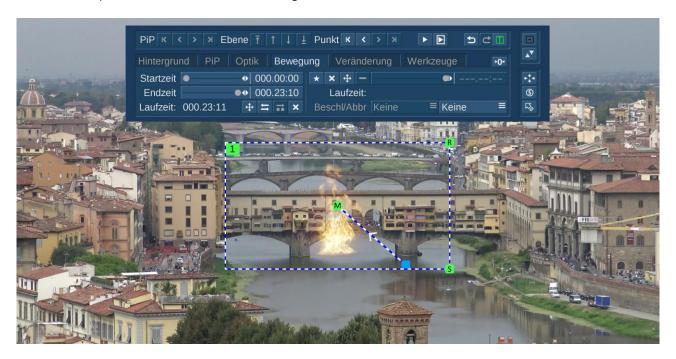


Jetzt kommen wir unserem Ziel noch ein Stückchen näher, indem wir unser Feuer-PiP, am besten in der Abteilung "Veränderung", auf den Turm setzen.

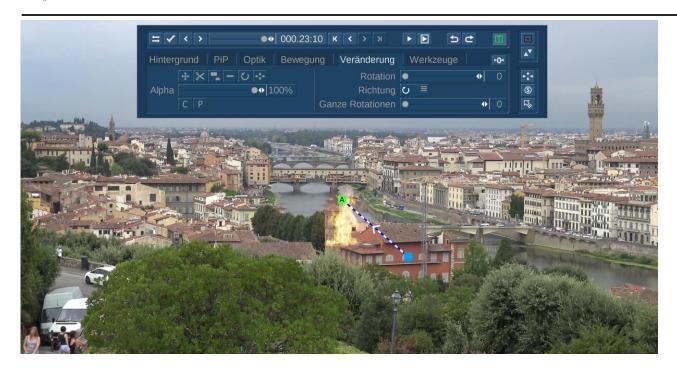


Wir brauchen in unserem Fall nichts weiter machen, das Feuer passt – eher durch Zufall – perfekt auf den Wachturm. Hier könnte man aber bei Bedarf auch die Größe, den Zuschnitt, die Drehung oder die Transparenz des PiPs ändern.

Wenn das Feuer "sitzt", gehen wir ins Menü "Bewegung" und definieren über das Sternchen einen neuen Ankerpunkt, den wir "Danach" einfügen.



Nun, da das End-PiP definiert ist, wir aber als Hintergrund-Bild immer noch das erste Bild unserer Brücken-Kamerafahrt sehen, schlägt die Stunde der "Zeit-Ansicht" (das grüne "T").

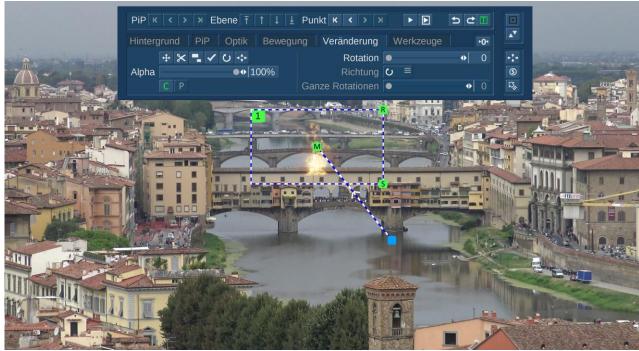


Wenn wir jetzt auf die Zeit-Ansicht umschalten, bleibt das Feuer, wie es eben war, aber wir sehen das echte reale und wirkliche Hintergrund-Bild bei Sekunde 23:10.

Wir fassen nun das Feuer am Punkt "A" (wie Anker)an, setzen es wieder "an seinen Platz" auf unseren Turm und merken jetzt, dass wir mit der Kamera wirklich ein ganzes Stück zurückgezoomt haben. Das Feuer passt nicht mehr, es ist, Katastrophe hin oder her, zu groß für unseren Wachturm.

Die Größe können wir in der Zeit-Ansicht leider nicht ändern, insofern bleibt uns nur die kurzzeitige Rückkehr ins normale PiP-Studio 3-Menü.





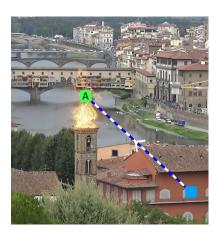
Dort, im Menü "Veränderung", verkleinern wir unser Feuer im letzten Ankerpunkt auf – da muss man schätzen – gut die Hälfte und schalten dann wieder in die Zeit-Ansicht.

Das Feuer sitzt jetzt aufgrund der Größen-Änderung einen Tick zu hoch, wir packen es am "A" und schieben es an seinen Platz.

Jetzt sieht die Geschichte zumindest am Start- und am End-Ankerpunkt gut aus.

Um einen Eindruck von der Bewegung zu bekommen, können wir uns eine bewegte Vollbild-Vorschau (2) ansehen, die Box-Vorschau (3) bringt uns in diesem Fall nichts.

Während der Vorschau wird uns, zumindest in diesem Beispiel hier, schnell klar, dass wir so noch nicht gut laufen.







Das Feuer tanzt mal über, mal neben und auch unter dem Turmdach, die Kameraführung war einfach zu wackelig.

Aber um das zu korrigieren, sind wir ja in der Zeit-Ansicht.

Wir schieben den Zeit-Regler (5) erst einmal in die ungefähre Mitte unserer Szene. Das Feuer befindet sich jetzt, wie auf dem mittleren Vorschau-Bild zu sehen, etwas unterhalb des Turm-Daches.

Im Menü "Bewegung", aus dem wir in die Zeit-Ansicht gestartet sind, haben wir einen einzigen Schalter, den wir in der Zeit-Ansicht betätigen können, den Neuen Ankerpunkt (6). Ein Klick erzeugt zum gewählten Zeitpunkt einen neuen Ankerpunkt, der zunächst ungefähr mittig auf dem PiP-Pfad liegt.





Diesen Punkt können wir jetzt wieder am "A" packen und damit das Feuer unter Sicht auf das reale Hintergrund-Video auf dem Turm plazieren.

In den Ankerpunkten, die wir mit den "Punkt"-Pfeilen (4) anspringen können, kann man natürlich keine neuen Ankerpunkte produzieren.

Auf jeder anderen Position des Hintergrund-Videos, die wir über den Zeit-Regler (5) oder die kleinen Pfeil-Tasten (7) erreichen, aber schon.

Wir bauen uns also nun immer neue "Zwischen-Ankerpunkte" und bekommen in der Folge einen Pfad wie hier rechts zu sehen.

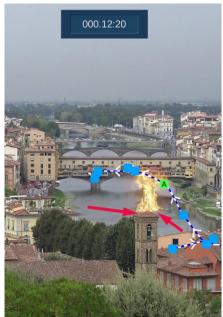
Wenn man möchte, kann man sich wieder einmal die Vorschau ansehen und schauen, ob sich schon genügend Ankerpunkte auf dem Pfad befinden, um das Feuer auf dem Dach zu halten.

Alternativ kann man auch "Durch den Zeitbereich scrollen" **(9)**. Dabei sieht man das Vollbild, während man sich mit der Maus, dem Trackball oder den Pfeil-Tasten durch die Komposition bewegt. Die Option "PiPs als Boxen bei

Komposition bewegt. Die Option "PiPs als Boxen bei Zeitänderung" (10) schaltet man aus, wenn man die Details des PiPs sehen möchte, was bei unserem Feuer anzuraten ist.



Wenn man dabei bemerkt, dass beispielsweise bei 12:20 das Feuer doch wieder vom Dach abhebt, setzt man in diesem Bereich noch einen oder weitere Ankerpunkte.

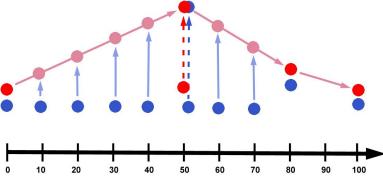




Um unsere Feuer-Szene in den Griff zu bekommen, haben wir schlussendlich 27 Ankerpunkte setzen müssen, wie man hier rechts sehen kann. Das lag in erster Linie an unserer elenden Kamerafahrt. Vom Stativ gefilmt wären es weniger gewesen. ;-)) ... hätte hätte

Aber das Setzen dieser Ankerpunkte "unter Sicht" ist in der Zeit-Ansicht relativ einfach. Bei Bedarf kann man, zurückgekehrt ins normale "Veränderung"-Menü, in jedem Ankerpunkt auch noch Modifikationen bezüglich der Größe, Transparenz und Drehung vornehmen.

!! Aber Achtung: Wenn man solche Änderungen irgendwo in der Komposition braucht, sollte man sie vornehmen, <u>bevor</u> man so immens viele Ankerpunkte setzt wie wir oben. PiP-Studio 3 interpoliert grundsätzlich die Werte zwischen den Ankerpunkten, sei es in Größe, Transparenz, Drehung oder Zuschnitt.



Um die Arbeitsweise bei der Interpolation etwas klarer zu machen: Wenn wir vier rote Ankerpunkte zu den Zeitpunkten **0**, **50**, **80** und **100** gesetzt haben und uns jetzt einfällt, die Größe des Ankerpunktes bei **50** nach oben zu ziehen, werden alle Punkte zwischen **0** und **50** sowie zwischen **50** und **80** (rosa Punkte) automatisch angepasst, so dass die Größe linear ansteigt und danach wieder fällt.

Wenn wir vorher schon überall Ankerpunkte gesetzt hatten (blaue Punkte) und uns danach einfiele, den Wert bei **50** nach oben zu ziehen, wird in den Punkten **10** bis **40** und **60** und **70** gar nichts automatisch interpoliert, sondern wir müssen jeden Punkt einzeln händisch anpassen (hellblaue Pfeile).

Insofern raten wir dazu, zunächst die Änderungen in Größe, Transparenz, Drehung oder Zuschnitt vorzunehmen und dann, wenn nötig, die Positions-Ankerpunkte zu setzen.

11 Werkzeuge, Einstellungen



Die Werkzeuge sind neben den immer vorhandenen Schaltern im Menü (rechts von oben nach unten) für das "Verkleinern" des gesamten Menüs, "Sprung" des Menüs nach oben oder unten, "Darstellung umschalten" in Normal oder Übersicht, "Projekt zwischenspeichern" und "zurück zum Bearbeiten" für die Einstellungen des Programmes zuständig.



Der Schalter "Raster" (1) ruft die Raster-Einstellung auf.

Es gibt Raster für die Position (von 2 bis 100), die PiP-Größe (von 2 bis 100 in 2er-Schritten) und für die PiP-Rotation (von 2 bis 45 Grad).

Diese Raster können in X- und Y-Werten getrennt eingestellt werden.

Ob und welches Raster benutzt wird, entscheidet man mit den "benutzen"-Markierungen. Wir wollen aktuell mit beiden PiPs eine bestimmte, gleiche Position erreichen und stellen deshalb den X- und den Y-Wert auf glatte "50" ein.



Mit dem Schalter "Ebenennummer ein- und ausschalten" (2) machen wir eben dieses. Wer die oben angesprochene Nummerierung der PiPs braucht, schaltet sie ein, wer drauf verzichten kann, kann die Nummern oben links in jedem PiP abschalten.

Die Schalter (3) und (4) haben eine ähnliche Funktion wie der auf Seite 9 beschriebene "Box-Darstellung"-Schalter. Um die Bearbeitung bei hohen Auflösungen flüssiger zu gestalten, kann mit der (4) die Box-Darstellung für alle PiPs aktiviert werden, die (3) schaltet sämtliche PiPs auf Vollbild-Darstellung.

Der fünfte Schalter (5) führt zum Archiv.

Hier kann man nach der Wahl von "Laden" bzw. "Sichern" auswählen, ob man die komplette "Komposition" oder nur das "aktuelle PiP mit Bewegung" speichern oder wieder einladen möchte.



!! Achtung!! Das Archiv speichert PiPs, Bewegungen und Kompositionen ab, nicht jedoch die zugehörigen Video-Szenen. Wenn man seine Kompositionen nicht mit beliebigen oder völlig anderen Hintergrund- und PiP-Videos wieder einladen möchte, sollte man auch die



zugehörigen Video-Szenen sichern. Beim Wieder-Einladen ersetzt PiP-Studio 3, falls es die Original-Videos nicht findet, die Szenen durch die erste Szene der Ablage. Falls sich dort gar keine Szene findet, wird der PiP-Typ auf "Farbe" gesetzt und das PiP ist eine Farb-Fläche.

Im Archiv finden Sie zahlreiche **Standard-Bewegungen**, die für die schnellen, schon im Vorwort zitierten "flieg-ein-PiP-auf-den-Schirm, lass-es-eine-Weile-stehen-und-flieg es-wieder-raus"-PiP-Anwendungen ausreichen dürften.

Ein paar **Kompositionen** mit mehreren PiPs sind auch abgespeichert und können zur Verwendung in Ihren Filmen geladen und mit eigenen Szenen bestückt werden.

Die mitgelieferten PiP-Bewegungen und Kompositionen haben ein gewisses "Timing", dass man ggfs. noch anpassen muss. Wenn eine gelieferte Bewegung ein PiP auf den Schirm fliegen, dann eine Weile stehen lässt und schließlich ausblendet, werden die Zeiten bzw. auch die Ankerpunkte auf die jeweilig gewählte Hintergrund-Szene angepasst. Ob das dann gleich so stimmt oder ob die Fahrt später zu Ende sein, der Stand länger dauern oder die Ausblendung schneller von statten gehen soll, liegt natürlich in Ihrer Hand.

Da die Hintergrund- und Szenen-Längen immer unterschiedlich und individuell gestaltet sind, bilden die mitgelieferten Bewegungen und Kompositionen ein "Gerüst", das mit wenigen Modifikationen an die eigenen Bedürfnisse angepasst werden kann bzw. werden muss.

Es kann bei der automatischen Verlängerung von eingeladenen Bewegungen aufgrund von Rundungsfehlern passieren, dass am Ende einer berechneten PiP-Studio 3–Szene ein bis zwei Bilder fehlen oder übrig sind. Wenn man nicht noch einmal kontrollieren, sich über die endgültige zeitliche Lage der Ankerpunkte informieren und ggfs. korrigieren möchte, muss man diese ein bis zwei leeren Bilder nach der Berechnung wegschneiden oder weg-trimmen.

Wer mehr will als das Mitgelieferte, hat mit PiP-Studio 3 das Werkzeug in der Hand bzw. auf seinem Casablanca, um auch fliegende Schriften, rasante Fahrten durch Video-Kompositionen oder ausgefeilte Menüs für seine nächste Blu-ray zu erstellen.

Schlusswort

12 Schlusswort

Wir hoffen, Ihnen mit diesem Handbuch das nötige Grundwissen für die Arbeit mit PiP-Studio 3 vermittelt zu haben.

Welche Möglichkeiten sich hinter dem Programm verbergen, bekommt man heraus, wenn man einfach drauflosexperimentiert, sich auf unseren digitalen Plattformen (www.macrosystem.de oder http://www.macrosystem.de/forum/ umsieht oder auf die bald erscheinenden Übungs- bzw. Workshop-DVDs wartet.

... und wenn es noch weitere Wünsche geben sollte, wir an Ihren realen Anforderungen vorbeikonzeptioniert, -programmiert oder –geschrieben haben sollten, lassen Sie es uns bitte wissen damit wir es mit der nächsten Version ein gutes Stück besser machen.

Jetzt aber erst einmal viel Spaß und Freude bei der Bearbeitung Ihrer schlichten, eleganten, umfangreichen und einfach beeindruckenden PiP-Kompositionen!!!

MacroMotion GmbH www.macrosystem.de

PiP-Studio 3 -07/2018