PiP-Studio 3
Handleiding

MACROSYSTEM

Kontaktinformationen
Deutschland

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

Wettelijke notities

De inhoud van dit document kan zonder kennisgeving worden gewijzigd en is geen verplichting voor MacroMotion GmbH. Niets van deze gebruiksaanwijzing mag op geen enkele wijze gekopieerd, verzonden of op andere wijze verveelvoudigd worden zonder de uitdrukkelijke schriftelijke toestemming van MacroMotion GmbH. Alle product- en bedrijfsnamen zijn handelsmerken van hun respectievelijke eigenaars.

We raden u aan de instructies in deze handleiding zorgvuldig te volgen om bedieningsfouten te vermijden.
We hebben zeer grote zorg besteed tijdens het programmeren en controleren van deze software. Omdat een volledig foutloze software applicatie met de bestaande kennis niet onder alle omstandigheden en op elk gewenst moment kan worden gewaarborgd, kunnen we jammer genoeg niet volledig uitsluiten dat er nog fouten ingeslopen zijn. MacroMotion GmbH en haar dealers kunnen dus niet het probleemloos gebruik van het product of de volledige correctheid garanderen.

Met betrekking tot de garantie, aansprakelijkheid en / of verzoeken tot schadevergoeding, gelden de algemene voorwaarden van MacroMotion GmbH.

Wij aanvaarden geen enkele aansprakelijkheid voor een eventueel verlies van gegevens of tijd en van de daaruit voortvloeiende schade, want we hebben geen invloed op de juiste software-installatie en bediening door de klant. De MacroMotion GmbH en haar dealers kunnen daarom niet aansprakelijk worden gesteld voor eventuele gebreken of onbedoelde schade in verband met de installatie of het gebruik van de in dit handboek beschreven software.

Compensatie en terugbetalingseisen van de koper, om welke wettelijke reden dan ook, met inbegrip van schending van de rechten die voortvloeien uit de verplichting en onrechtmatige daad, worden daarom uitgesloten. Dit geldt niet als de aansprakelijkheid verplicht is, bijvoorbeeld, volgens de Productaansprakelijkheid wet, in geval van opzet, grove nalatigheid, verwonding van het leven, het lichaam of de gezondheid, als gevolg van de schending van het contract. De vordering tot schadevergoeding wegens schending van fundamentele contractuele verplichtingen is beperkt tot de typische, voorzienbare schade als er geen opzet of grove nalatigheid. Gen is de aansprakelijkheid van de schade aan het leven, lichaam of gezondheid. Een verandering in de bewijslast ten nadele van de klant is niet verbonden met de bovenstaande bepalingen.

Noch de MacroMotion GmbH noch haar dealers zijn voor schade als gevolg van direct of indirect gevolg van het gebruik van de software of de handleiding, verantwoordelijk.. Dit geldt in het bijzonder voor gederfde winst en compensatie van de kosten. Elke impliciete garantie is uitgesloten, met inbegrip van een garantie van geschiktheid van de software of de handleiding voor een bepaald doel.

Daarom verzoeken wij u er rekening mee te houden een back-up van uw opnamen te maken voor het gebruik van het apparaat. Wij adviseren niet om de video te verwijderen, maar eerder om een Back-up (veiligheidskopie) te maken.

Omdat, nadat de handleidingen werden gedrukt, er eventuele wijzigingen in de software kunnen gemaakt zijn, kunnen de afbeeldingen en beschrijvingen van de functies in deze handleiding afwijken van de software.

Inhoud

1. Welkom bij PiP-Studio 3 ..... **3**
2. Vereisten **4**
3. Installatie. **4**
4. Start PiP Studio 3. ..... **5**
5. Menu "Achtergrond". **6**
6. Menu "PiP" **8**
6.1 PiP-tekst. 10
7. Menu "Optica". **12**
8. Menu "Beweging". **15**
8.1 Ankerpunt plaatsen 16
8.2 PiP Verschuiven 17
8.3 PiP-besturing en voorbeeldweergave 17
8.4 PiP-paden, ankerpunten en wegpunten 18
8.5 Start-, eind- en duurtijden 20
8.6 Bewegingen van meerdere PiP's 21
8.7 PiP's plaatsen, duurtijd afstemmen 24
9. **Menu "Verandering".** **28**
10. **Het "Tijd overzicht"** **32**
11. Gereedschap, Instellingen… **39**
12 Eindwoord. **41**

1 Welkom bij PiP Studio 3!

Bedankt voor het kiezen van PiP Studio 3!

PiP Studio 3 was oorspronkelijk bedoeld als opvolger van het al tientallen jaren op bijna alle Casablanca apparaten gebruikte PiP Studio 2, waarvoor nog geen Bogart voor Windows versie is.

In het concept en tijdens de uitvoering van het programma, kwamen zo veel ideeën van de kant van de ontwikkelaars en de wensen van de eindgebruikers in het programma concept, dat PiP Studio 3 nu echt een uitgebreid programma geworden is om video's, foto's, teksten en animaties samen te stellen.
De "normale" functies van het goede oude PiP Studio 2 kan versie 3 natuurlijk ook, maar het is veel meer dan een "PiP vliegt door het beeld, blijft even staan en vliegt er terug uit" programma.

Wij gaan in de handleiding de functies van PiP Studio 3 stap voor stap tonen en daarbij enkele hopelijk nuttige toepassingsvoorbeelden uitleggen, waarmee u uw film een goed stuk kleurrijker, bewegend, levendiger en informatief kunt maken.

***Opmerking**: alle hieronder beschreven functies zijn voor toepassing op Casablanca- en pc-systemen identiek. Voor de eenvoud spreken we in de volgende tekst alleen van Casablanca.*
Een andere standaardterm in deze handleiding is het "PiP". Met PiP kan een foto, een stilstaand beeld, een videoscène, een tekst, een animatie of een kleur bedoeld zijn.
De functionaliteit van PiP Studio 3 is over het algemeen van toepassing op alle soorten media.

Veel plezier, succes en vreugde bij het ontwerpen van innovatieve beeldcomposities met :

PiP-Studio 3 !

Voor verdere vragen en suggesties voor verbetering staan wij graag tot uw beschikking.
Neem daarvoor contact op met het volgende adres. We vragen u om het serienummer van uw apparaat of uw klantnummer op te geven telkens wanneer u contact met ons opneemt.

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

De meest recente informatie over MacroSystem-producten vindt u op het internet onder :
www.macrosystem.de

Voor specifieke technische vragen kunt u contact opnemen met onze technische ondersteuning. We vragen u om het serienummer van uw apparaat of uw klantnummer te vermelden, voor zover u deze kent, wanneer u contact met ons opneemt.

Ondersteuning Hotline Duitsland
Telefoon: 09001-960 112 (EUR 0,99 / min)
Maandag tot vrijdag van 8:30 tot 12:00 uur

Bovendien kunt u ons ondersteuningsforum op internet bezoeken: www.macrosystem.de/forum.
Daar krijgt u hulp, stap voor stap instructies, tips en trucs voor MacroSystem hard- en software producten.

2. Vereisten

PiP-Studio 3 is compatibel met alle Casablanca systemen waarop Bogart SE (vanaf versie 5.21 / 6.17 / 7.15 / 8.12 / 9.7 / 10.1) als systeemsoftware geïnstalleerd is.

Zorg er a.u.b. voor dat de nieuwste versie van de Bogart systeemsoftware is geïnstalleerd.

3. Installatie

PiP-Studio 3 wordt, net als alle andere optionele extra-programma's, geïnstalleerd in het gedeelte "Systeem", onder "Instellingen", "Systeem" en vervolgens "Product installeren".

Bogart Linux: als u zich in het gedeelte "Product installeren" bevindt, plaats dan de CD of DVD met de aanvullende producten, wacht een ogenblik totdat het product verschijnt en selecteer vervolgens "Activeren" om PiP-Studio 3 op de systeemschijf te kopiëren.
Met een USB-Stick : Download het .zip bestand van de Macrosystem.be website op uw pc en pak het uit op een usb stick. Steek de stick in een USB poort van Casa 3, ga naar instellingen, product installeren en klik op PiP-Studio 3 installeren.

Bogart Win: PiP Studio 3 bevindt zich in een met zip gecomprimeerde map. Als deze map wordt uitgepakt, ziet u het bestand "PiPStudio3_V1.0_DE.msi". Na dubbelklikken op dit bestand, start de installatieprocedure van PiP-Studio 3. Daarna kunt u PiP Studio 3 vinden onder "Product installeren" en "activeren".

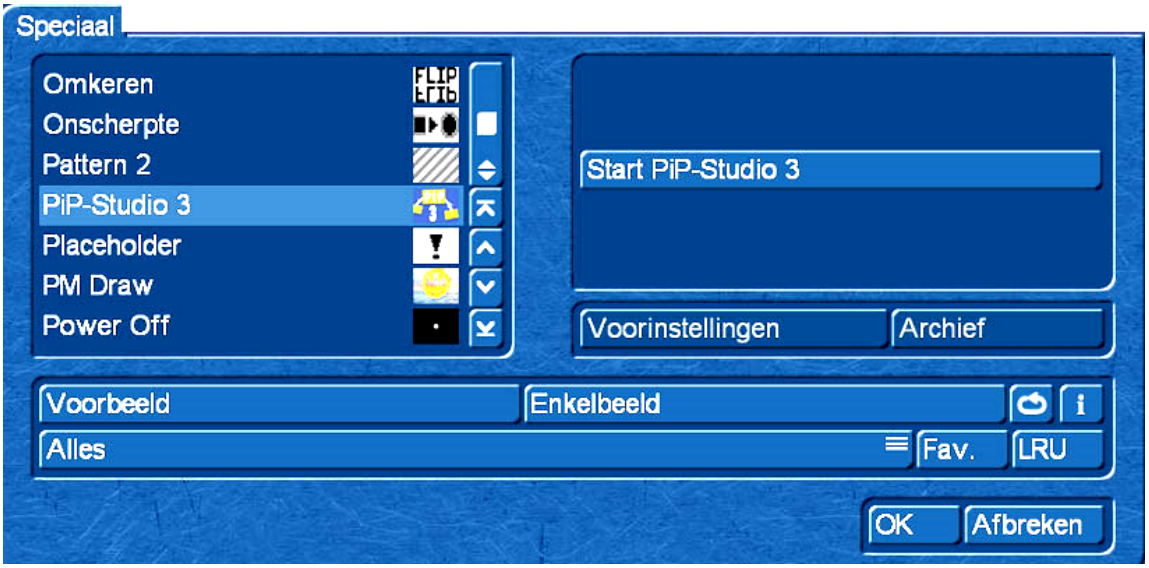
Het systeem vraagt u om de vrijgavecode die u bij uw dealer hebt gekocht.

Voer de 12-cijfer code in en bevestig uw invoer met "Ok".
U herkent een geslaagde activering door de vermelding "(actief)" achter "PiP-Studio 3 V. 1.0".

PiP-Studio 3 kan ook als demoversie worden gebruikt. U kunt een overzicht krijgen van de functies van PiP-Studio 3, maar de berekende composities zijn voorzien van een demo-opschrift.
Een andere beperking van de demoversie is dat items niet als foto naar uw harde schijf kunnen worden geëxporteerd.

4. PiP-Studio 3 starten

PiP Studio 3 wordt gestart via het "Bewerken" menu. Daar wordt onder "Speciaal" het programma PiP-Studio 3 gestart. Als alternatief kan PiP Studio 3 ook in het storyboard als een beeldbewerkings-effect worden gevoegd.



PiP-Studio 3 maakt, kort samengevat, composities op een videoachtergrond. Deze achtergrond is een videoscène uit de shotlist of, wanneer gebruikt als een langtijd effect, een of verschillende scè-nes in het storyboard (gedefinieerd door "Bereik).

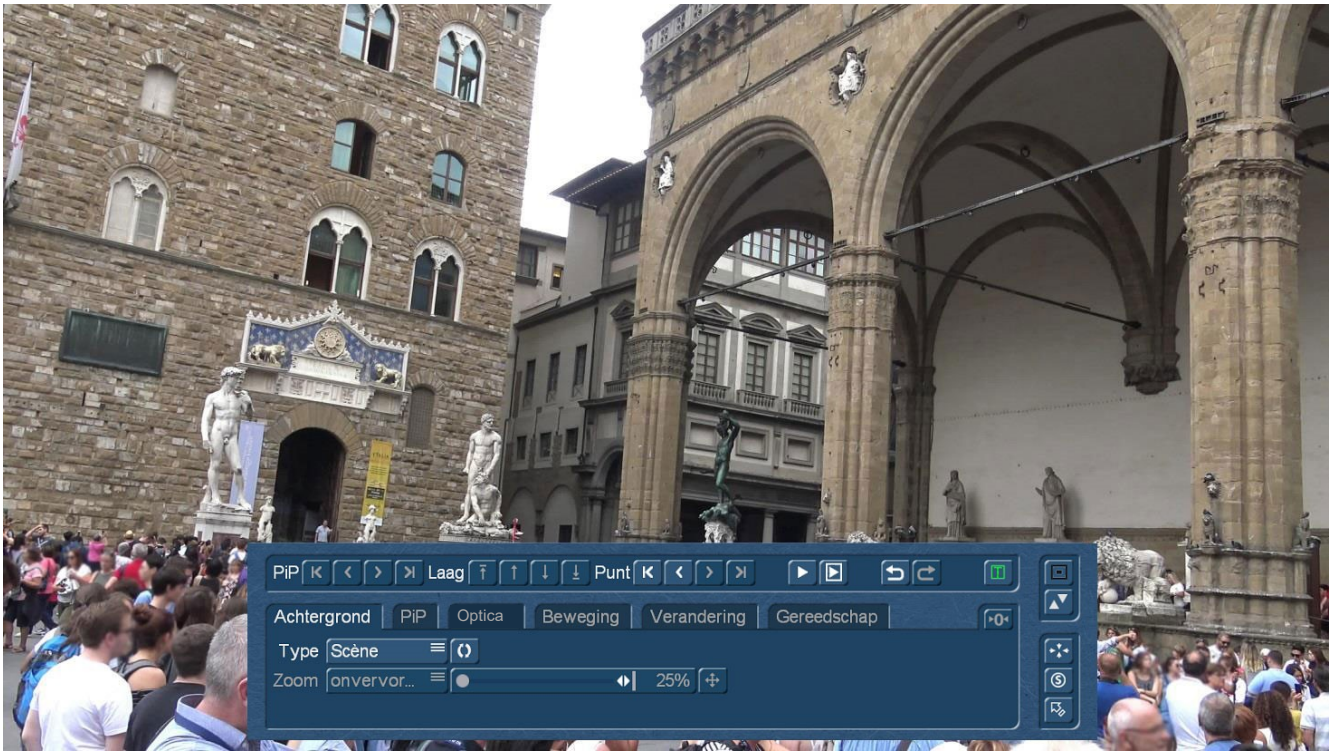
Dus voordat u PiP Studio 3 start, moet u een beetje nadenken over de lengte van de te gebruiken scènes. De totale lengte van de compositie wordt bepaald door de scènelengte of de lengte die met “Bereik” is ingesteld in het "Storyboard".

Als u video PiP's wilt gebruiken die de volledige lengte van de compositie duren, moeten deze scè-nes natuurlijk ten minste de lengte van de achtergrondscène hebben. Kortere videoscènes worden herhaald na de eerste passage, wat resulteert in voornamelijk vervelende sprongen bij gebruik als een PiP. Als u dat wilt voorkomen, maar hebt niet genoeg videoscènes, kan men de looptijd van een PiP in de compositie verkorten. Daarover later meer.

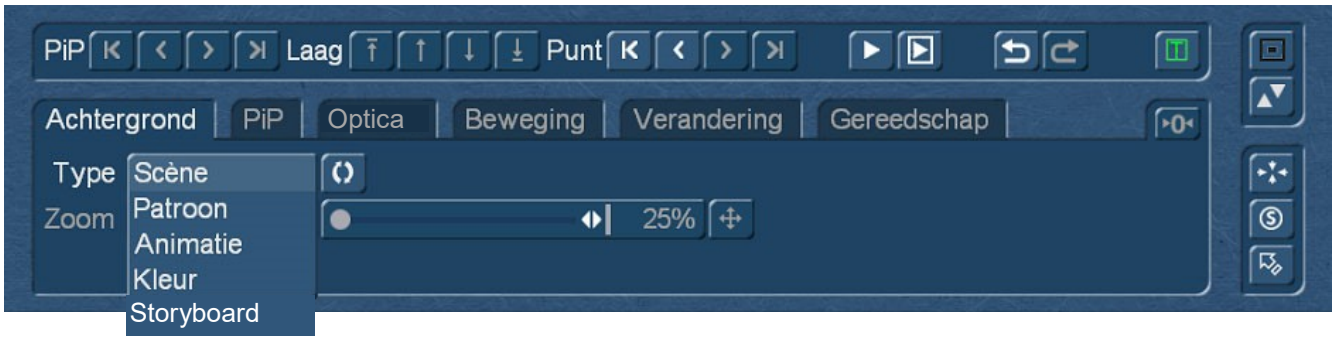
Bij het werken met PiP-Studio 3 kan men talrijke toetsenbord combinaties gebruiken. Getoond wor-den deze “Afkortingen” als men op het toetsenbord de knop “F2” indrukt. Dan ziet men in het betref-fende menu wat met het toetsenbord mogelijk is.

*!! **Aandacht** !! In tegenstelling tot de mogelijk bekende fotobewerking programma's van de "Photo Studio" of "Quick Photo" -serie op Casablanca, "produceert" PiP-Studio per geselecteerde achtergrondscène of geselecteerd beeldbewerkingseffect in het storyboard, een eigen compositie. De scènes die u voor de compositie wilt gebruiken moeten zich in de shotlist van het geselecteerde Bogart project bevinden.*
Dus als u foto's of videoscènes van verschillende projecten in een PiP Studio 3 compositie wilt ver-werken, moet u de materialen kopiëren via het clipboard of de MediaPool naar de shotlist van het huidig project waar gewerkt wordt met PiP Studio 3.

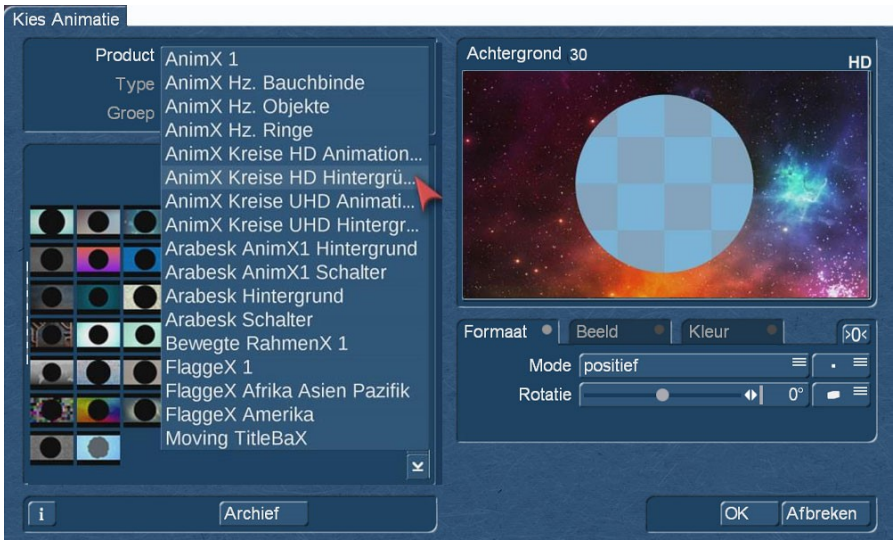
5. Menu „Achtergrond“



Na de start staan we in het hoofdmenu van PiP-Studio 3. Begonnen wordt met het tabblad “Achtergrond”, helemaal links, het "Type" staat op "Scène". Indien men PiP-Studio 3 begint als beeldbewerking in het storybord, start men met het vijfde “Type” “Storyboard”.



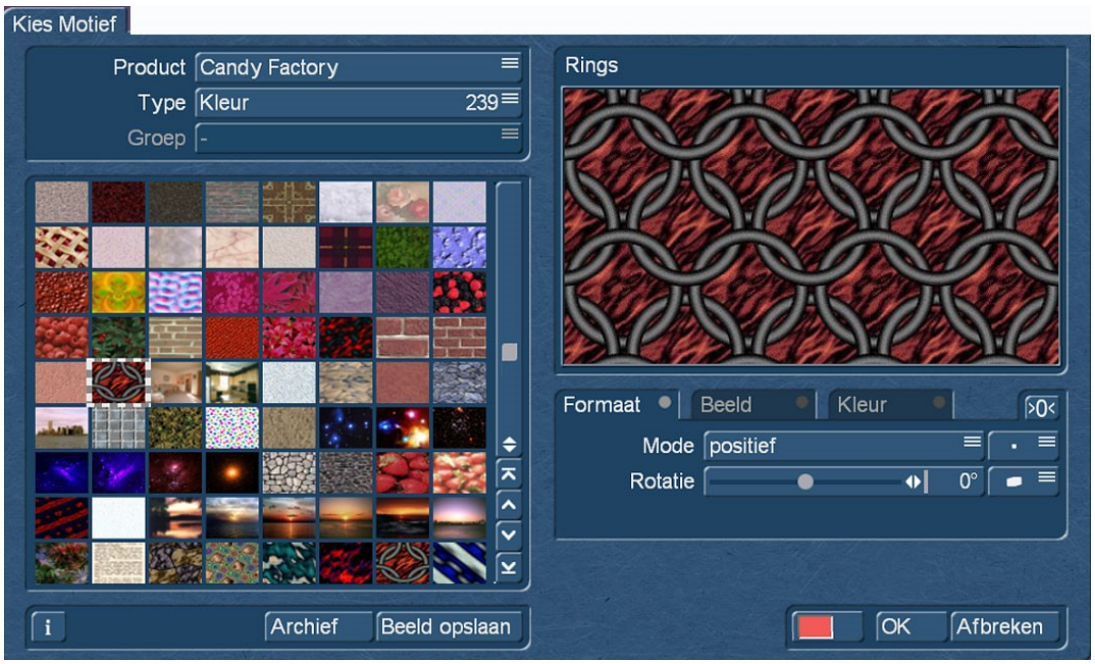
Indien nodig kunt u de geselecteerde scène vervangen door een andere uit het huidige project nadat u de knop hebt geselecteerd.



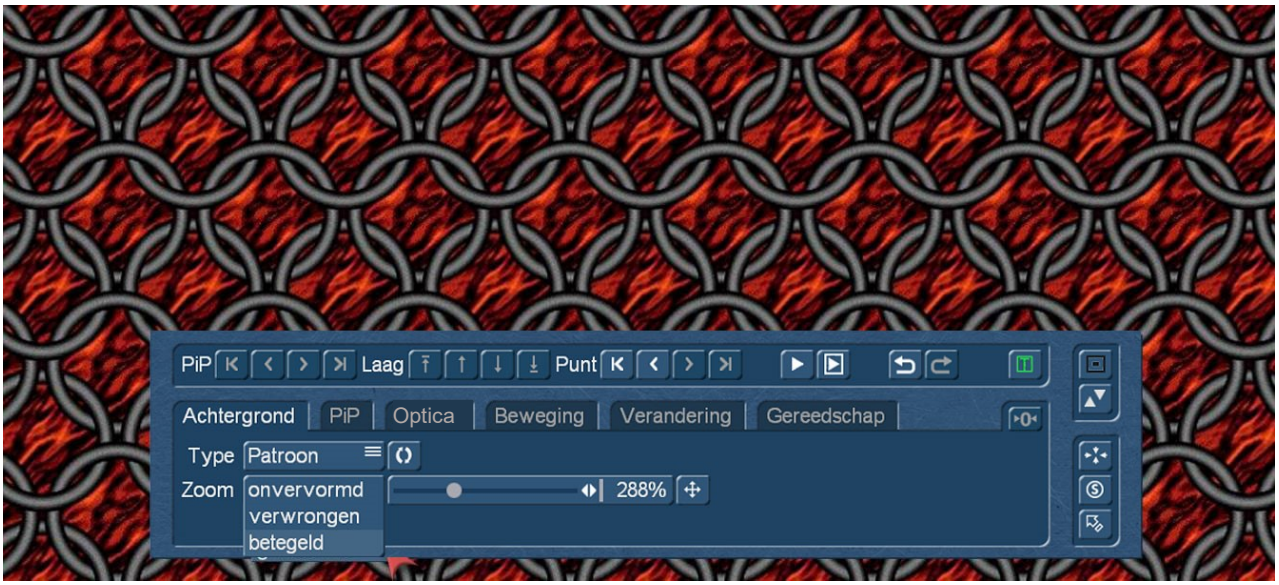
Als alternatief kan men als achtergrond een "patroon" kiezen uit de rijke "beeldpool" van het Bogart apparaat.
Onder "Animatie" zijn er nu 17 extra pakketten die geanimeerde scènes bieden die men als achtergrond kan gebruiken.

"Kleur" maakt het mogelijk voor een monochrome achtergrond te kiezen.

Een speciaal kenmerk is er bij de "Motief" en "Animaties".



Als we een patroon of een animatie als achtergrond hebben geselecteerd, die naast en op elkaar kunnen worden geplaatst, dat wil zeggen "tegel geschikt" zijn, kunnen we onder



"Zoom" bepalen, of het achtergrondpatroon onvervormd of (als het niet overeenkomt met het beeldformaat) vervormd weergegeven wordt. Als u hier de derde optie "betegeld" instelt, kan de % -schuifregelaar worden gebruikt om in of uit te zoomen in dit zich eindeloos herhalend patroon.

Met de knop "Positie" kunt u vervolgens de volledige achtergrond aanpassen.

Als we zeker zijn over onze achtergrond, gaan we verder met de selectie van ons eerste PiP.

6. Menu „PiP“

In menu “PiP” voegen we met een klik op de ster een "Nieuwe PiP" in.

Een PiP kan niet alleen een videoscène of een foto zijn, maar ook een patroon, een animatie, een kleur of een tekst.

Met het kruisje verwijdert u een PiP, de onderste knop aan de linkerkant kopieert een PiP.

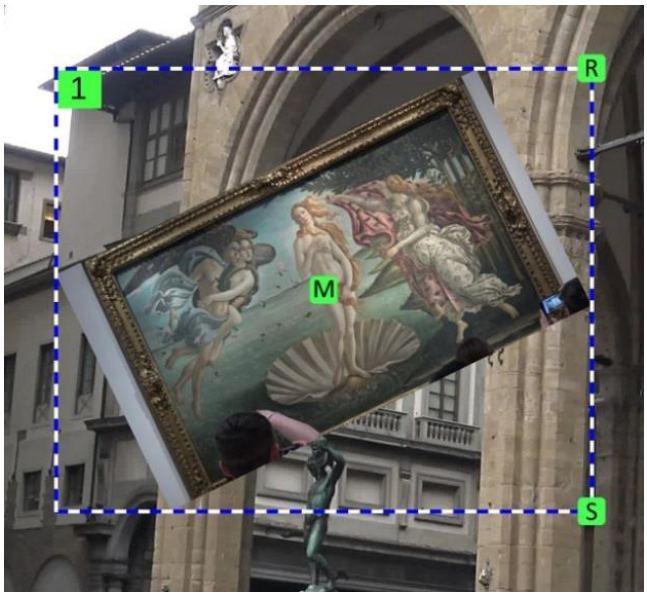
Als u een PiP-type selecteert en bevestigt met OK, wordt de PiP in het midden van de achtergrond-video op het scherm geplaatst.

De nu actieve, blauwwit ingekleurde PiP heeft vier groene markeringen of "handvatten". Linksboven zien we een cijfer (hier de "**1**") dat de "rangnummer" van het PiP aangeeft. Omdat men tot 99 PiP's kan gebruiken in een compositie die dan - op zijn minst tijdelijk - over elkaar kunnen staan en lopen, is het toch belangrijk om te weten wie boven is en wie eronder zit. We zullen verder hieronder nog meer nummers zien en tonen hoe men de volgorde ook kan wijzigen.

De "**M**" in het midden staat voor "M"ove, dus "bewegen". Als u de PiP met de linkermuis- of trackbaltoets vastneemt, hangt deze aan de aanwijzer totdat u deze met nog een klik op de geselecteerde plaats laat vallen. Op welke coördinaten het middelpunt van de PiP zich momenteel bevind wordt weergegeven. We schuiven het PiP een stukje naar boven, om voor de volgende oefeningen een beetje afstand tot het menu te krijgen.

Men kan de PiP's ook van buiten het scherm laten komen en PiP’s kunnen ook uit het videobeeld “wegschuiven”. De weergegeven waarden worden dan negatief.

Links naast de waarden zijn de beide knoppen voor “Box weergave” en “Raster in/uit” De sneltoetsen op het toetsenbord zijn ("**b**" voor "**B**ox in/uit") en “**r**” voor “**R**aster in/uit” (voor de instellingen zie verder). Als u het echt juist wilt, kunt u het PiP met de pijltjestoetsen op het toetsenbord pixel voor pixel bewegen.



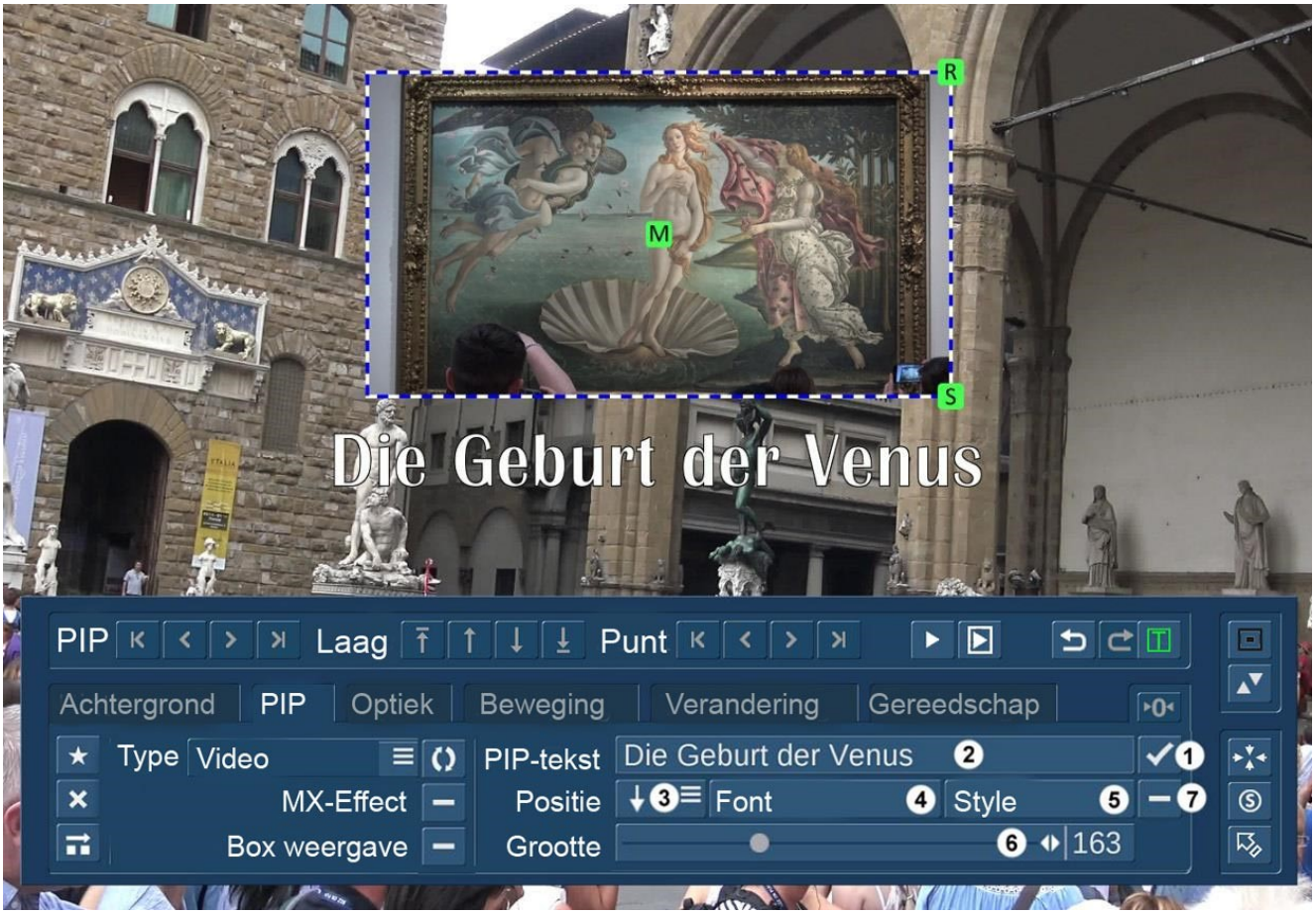
De "**S**" rechtsonder staat voor "**S**" ize, wat "grootte" betekent. Vergelijkbaar met de beweging van de PiP, klik men op de "**S**" en de grootte van de PiP hangt aan de muisaanwijzer.
Ankerpunt is het PiP midden, na de gewenste grootte verandering fixeert u de instelling door nogmaals op de linker muisknop te drukken. Ook hier wordt de waarde weergegeven en een raster of box weergave kan met het toetsenbord worden ingeschakeld. Voor de fijnafstelling van de grootte kunnen we opnieuw de pijltjestoetsen gebruiken, de aanpassing vindt plaats in stappen van 2 pixels.

Rechtsboven kan men met “**R**” het PiP om zijn midden "**R**"oteren, na "klikken" is de rotatie vastgelegd.

Hier wordt de rotatie in graden weergegeven, kan ook het raster via het toetsenbord worden geactiveerd ("**r**"), of de Box weergave met “**b**” en ook hier kunnen we het PiP aanpassen met de rechter en linker pijltoetsen in stappen van één graad.

6.1 PiP-tekst

Een PiP kan over het algemeen en gemakkelijk als een afbeelding worden gebruikt.
Als u wat informatie over het PiP wilt overbrengen, kan dat met de optie "PiP-tekst".

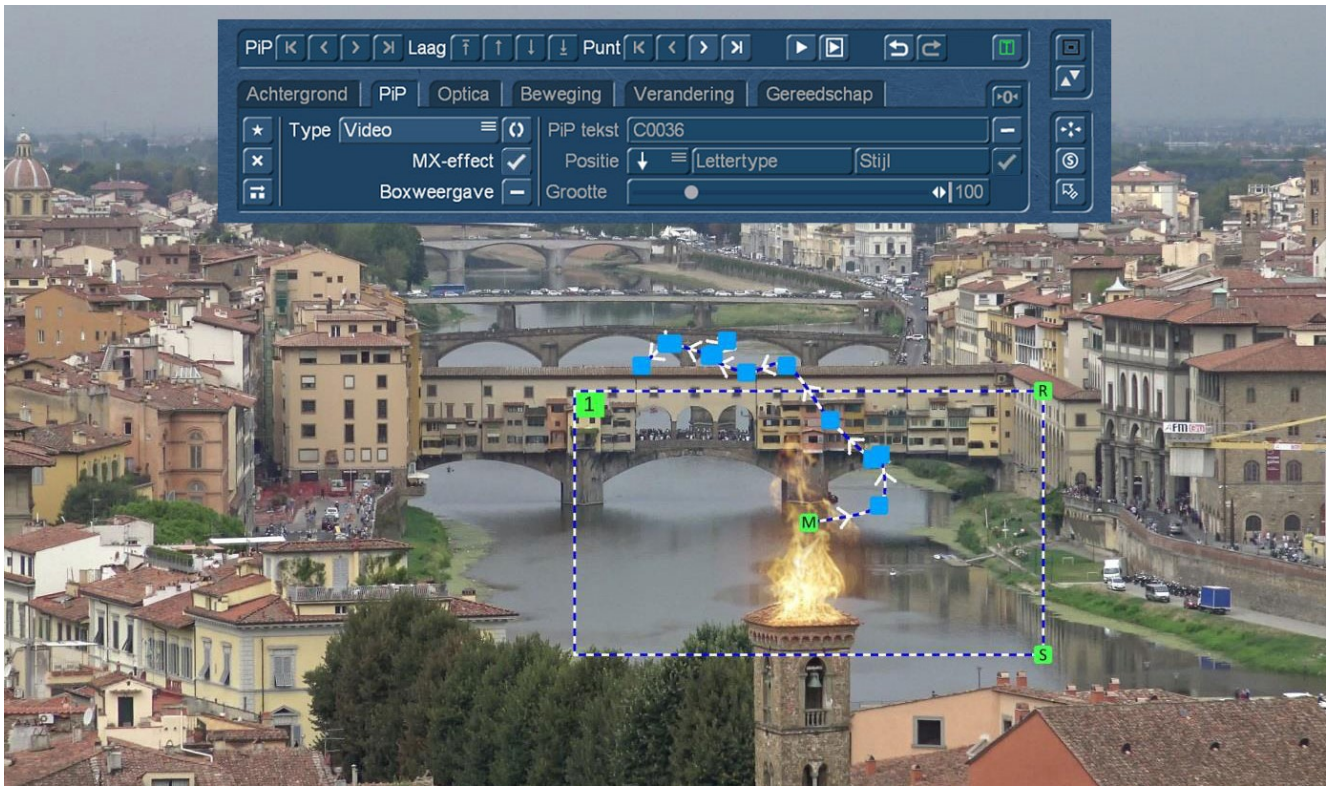


Als u hier een vinkje plaatst (**1**), worden verschillende andere instellingen mogelijk.

In het invoerveld (**2**) kunt u daar de eerst geplaatste scènenaam vervangen door een tekst naar keuze. Hier, tegenover de Uffizi in Florence, hebben we het als PiP gebruikte schilderij van Botticelli vernoemd naar zijn Duitse titel.
Zoals bekend uit verschillende toepassingen is de positie van de tekst (**3**) instelbaar, behalve omhoog, omlaag, links en rechts, is het ook mogelijk om de tekst gecentreerd over het beeld te plaatsen. Hier niet noodzakelijk effectief, kan deze instelling nuttig zijn voor andere PiP's.
Met behulp van “Font” (**4**), roepen we de Bogart-lettertypeselectie op en kunnen onze tekst in elk lettertype ontwerpen dat onder Bogart beschikbaar is.

Met “Style” (**5**) komt men in het Bogart tekenstijl menu en kan voor de PiP tekst een kleur of een patroon, een rand, schaduw, onscherpte, 3D-effecten en alle andere dingen die men ook in Bogart-Titler kan definiëren worden ingesteld.
Als u bij punt (**7**) een vinkje plaatst, wordt de tekst overgeschakeld naar "dynamische tekst". De grootte 100 komt overeen met de dynamische tekst van de PiP-breedte, tot 200 (tweemaal de PiP-breedte), kan de tekst worden vergroot. De naam zegt het: “dynamische tekst” past zich, uitgaande van de gemaakte grootte instelling aan de PiP-grootte aan. Dus, als we de grootte van het PiP veranderen tijdens de compositie (daar komen we later op te-rug), dan gaat het tekstformaat dynamisch mee.

Een andere activeerbare knop in het PiP-menu is het "MX-effect". De MX-Creator is een beeldcompositie-programma dat beschikbaar is voor alle Casablanca's, waarvan één effect ook interessant is voor PiP-Studio 3.
Dit MX-effect stelt de kleur "zwart" in een PiP op transparant.
Op deze manier kunnen filmbeelden van vuur, rook of vuurwerk tegen een zwarte achtergrond, in een achtergrondscène worden gecomponeerd.



Bij wijze van voorbeeld - we weten dat vuur op het dak van een Florentijnse wachttoren een scène is die we liever niet in werkelijkheid zien - hier is alleen dit vuur "op de toren" gemonteerd, dat, zoals we hieronder zullen zien, ook in bewegende scènes van toepassing kan zijn. Op voorwaarde dat het MX-effect is geselecteerd.

Een andere knop is de "Box weergave". Als die niet is geactiveerd (zoals in onze foto's tot nu toe), ziet men het PiP in volle pracht en schoonheid. Dit is prima en werkt vrij soepel, zolang men maar een paar PiP's gebruikt en de projectresolutie niet te hoog is. Met meer PiP's (tot 99 mogelijk) of met grote projectresoluties (op de pc is een compositie natuurlijk mogelijk in 4k), kan de werksnelheid op oudere of kleinere Casablanca’s "door de knieën gaan".

Dan is er de mogelijkheid om de weergave van de PiP's waar u niet aan werkt in een box te veranderen om de huidige PiP's snel te kunnen verwerken. Onder "Gereedschap" zullen we verder hieronder andere instellingen voor de PiP weergave vinden.

7. Menu "Optica"

In het menu "Optica" bepalen we het uiterlijk van onze PiP, welke vorm het krijgt, of en welke randen, of het schaduwen werpt en zo ja, welke enzoverder enzovoort.

Tot nu toe hadden we het PiP geplaatst, de positie, grootte en rotatie veranderd en eventueel voorzien van een onderschrift.

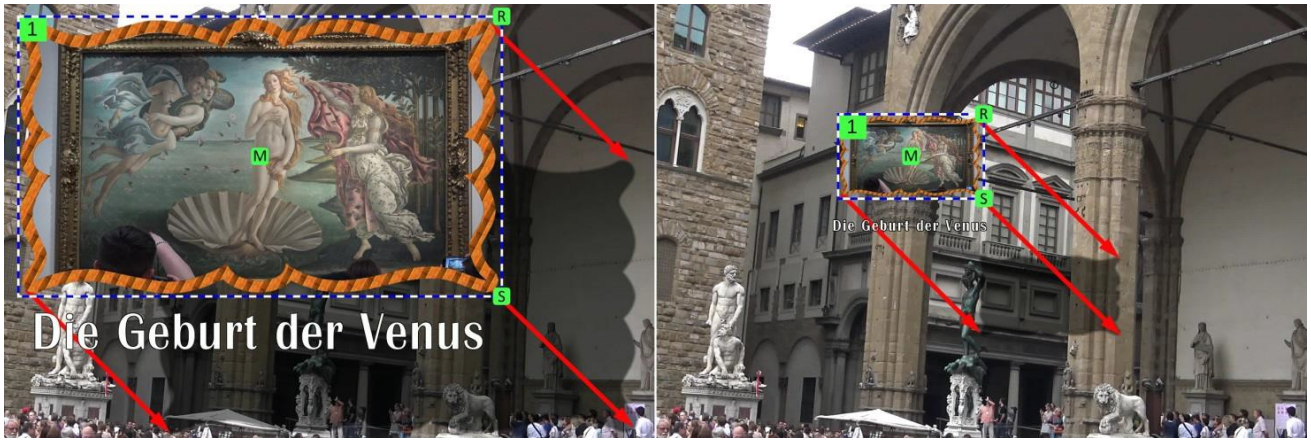
Hier werken we aan de "verfijning" van het PiP.

Onder "Rand" (**1**) kunnen we door een vinkje te zetten het PiP een rand "verpatsen". Dit is natuurlijk geen "moeten", maar kan bij sommige foto's of scènes aantrekkelijk zijn en de PiP -scène een beetje meer uit de achtergrond halen. Als rand kan men in de selectie (**4**) een kleur of een willekeurig patroon uit de ImagePool kiezen. Alle dingen die bij een patroon onder “Formaat” kunnen geregeld worden (transparantie, rotatie, inkleuren, enz.), kan men ook regelen voor de rand. In ons voorbeeld hierboven hebben we gekozen voor een houtstructuur uit de Vertigo Titler beeldpool, deze ingesteld op "betegelen" en een beetje geroteerd.

De dikte van de rand wordt aangepast met de schuifknop (**5**) in stappen van 1 tot 20. Hier in de bovenstaande afbeelding (dikte 1 links, sterkte 10 in het midden en dikte 20 rechts) is het goed om te zien dat de rand aan de buitenkant van het PiP is "gebouwd" en dat de PiP-tekst steeds verder naar beneden schuift, hoe dikker het frame wordt.

De volgende aanpassingsoptie is "schaduw" (**2**). Als we een schaduw wensen en dit door een vinkje instellen, kunnen we direct ernaast, eerst de kleur en, indien nodig, de transparantie van de schaduw uitkiezen.

De richting van de schaduw wordt, zoals elders in het Bogart programma gewend onder (**6**) ingesteld. De afstand van de schaduw tot het PiP wordt geregeld met (**7**), in stappen van 1 tot 100.



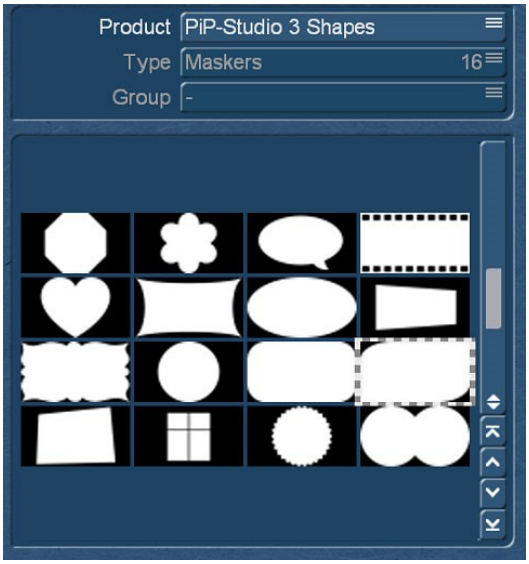
Deze schaduw-lengten hebben absolute waarden, maar de schaduw valt afhankelijk van de grootte van het PiP verschillend ver. Boven aan de linkerkant wordt de schaduw van een relatief grote PiP bij instelling "100" gedeeltelijk bedekt door het PiP. Rechtsboven is de schaduw van een relatief kleine PiP met "100" net zo ver van het PiP verwijderd als aan de linkerkant, maar het PiP zelf is relatief ver "verwijderd" vanwege de PiP-grootte. Het PiP lijkt daarom verder van de achtergrondafbeelding verwijderd.

Bij gebruik van meerdere PiP's, mogelijk met verschillende grootte en met schaduwen, moet u op een uniforme lijn in de schaduwdefinitie letten.

Onder (**8**) kan men een vervaging van de schaduw instellen van "0" (scherp) tot “20" (extreem onscherp). Natuurlijke schaduwen zijn gedeeltelijk transparant (instelling in de tintkleur) en meer of minder scherp afhankelijk van blootstelling aan de zon. Dat moet worden overwogen bij het instellen. In ons voorbeeld-beeld met een nogal bewolkte lucht en licht, lijken "knal-scherpe" schaduwen nogal onnatuurlijk.

Als laatste kan men met het vinkje bij (**9**) nog definiëren of de transparantie van het PiP (meer hierover onder "Verandering") op de schaduw wordt overgebracht of niet. Uiteraard werpt een half zichtbare PiP ook een transparantere schaduw uit. Vooral bij het in– en uit-vloeien van PiP's met schaduwen, is het raadzaam om het vakje "PiP-Alpha op schaduw gebruiken" aan te vinken, anders zal de schaduw bij het eerste beeld "volledig aanwezig" zijn terwijl het PiP nog steeds invloeit. Wanneer een PiP wordt uitgefade zonder "overdracht van PiP Alpha-waarde naar de schaduw" verdwijnt eerst de PiP en dan "plopt" de schaduw weg.

Met "Vorm" (**3**) brengen we onze PiP een uit de presets, en door het project voorgegeven rechthoekige video of fotovorm, tot een individuele vormgeving. Als we dit wensen.



Inbegrepen zijn 16 "PiP-Studio 3-vormen" die alle mogelijke soorten redelijk gebruikelijke vormen voor een PiP bevatten.
Wie op zoek is naar meer ongewone vormen, heeft toegang tot alle maskers in de Casablanca-Image-Pool.
De meeste "zin" maken waarschijnlijk de 67 maskers die in Vertigo Titler meegeleverd zijn. Ook bieden Ultimate Spice Box, Borderx2 HD (meestal in "negatieve" vorm), Candy Factory en RetroX enkele nuttige vormen aan, waarin men een PiP kan "gieten". Daar zou iedereen een geschikte vorm kunnen vinden.

De vervaging van de vorm wordt aangepast via de schuiver (**10**) in een bereik van 0 tot 50.

Iedereen die een geweldige optica-instelling heeft gevonden, kan deze kopiëren door op de groene "**C**" (kopie) (**11**) te klikken en ze opnieuw te plakken door op "**P**" (plakken) te klikken bij de volgende of vele volgende PiP's.

Bij het opnieuw invoegen in PiP Studio 3 wordt gevraagd welke van de opgeslagen “Optica” kenmerken naar een andere PiP moet worden overgebracht.

8. Menu “Beweging”

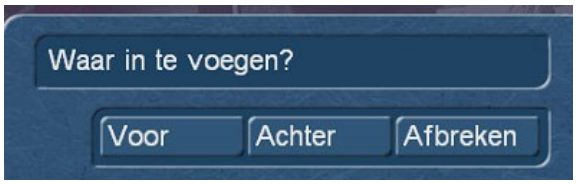
Nadat we het uitzicht van onze PiP's hebben vast gelegd, zullen we eens wat beweging in het ding brengen.

Om het PiP te kunnen verplaatsen moeten we, naast het eerste, nog een 2de "Ankerpunt" plaatsen. Algemeen kunnen we twee soorten punten zetten : ankerpunten en wegpunten.

Voordat we het 'droog' uitleggen, doen we het gewoon een keer.

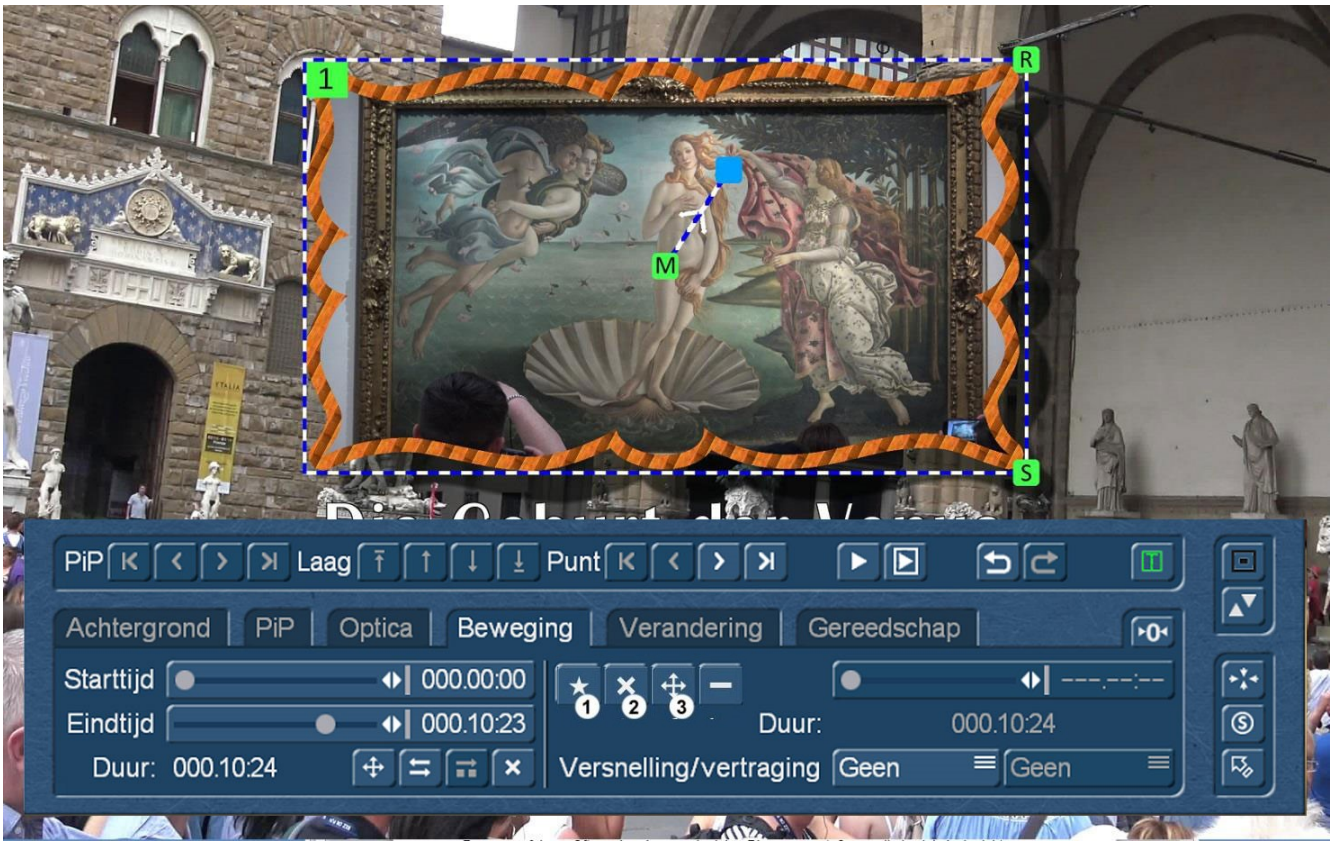
8.1 Ankerpunt zetten

Door op de asterisk (**1**) "Nieuw ankerpunt" te klikken, roepen we eerst een vraag op ....



.... en merken, niet alleen aan "starttijd" - "eindtijd" linksboven, dat we nu rekening moeten houden met de tijden. Over het algemeen begint een PiP aan het begin van de achtergrondscène en eindigt bij het laatste beeld.

Momenteel hebben we echter maar één beslissing te nemen: zou ons juist gemaakte ankerpunt (voorlopig althans) het eerste of het laatste in de rij moeten zijn? Omdat we in dit hoofdstuk willen laten zien hoe een PiP op het scherm komt en weer terug gaat, kiezen we "Voor".



Even later zien we (ook aan de half verdwenen PiP-tekst) dat ons PiP een stuk lager is gesprongen en dat vanuit de "**M**"(ove) middelpunt een korte gestippelde blauwwitte lijn naar rechts boven trekt en daar op een blauwe punt treft.

Deze lijn met een witte pijl die de richting aangeeft, is het pad dat ons PiP van ankerpunt 1 naar ankerpunt 2 aflegt, ons PiP-pad.

*Over het algemeen worden nieuwe ankerpunten altijd in het centrum van het beeldscherm geplaatst. Als men verwonderd is dat “er niets gebeurd” en enkele malen op het “Nieuw Ankerpunt” sterretje **(1)** klikt, “prutst” men, eventueel ongewild, een hele hoop ankerpunten op elkaar. Met het kruis **(2)** kan men ze dan terug verwijderen.*

8.2 PiP verschuiven

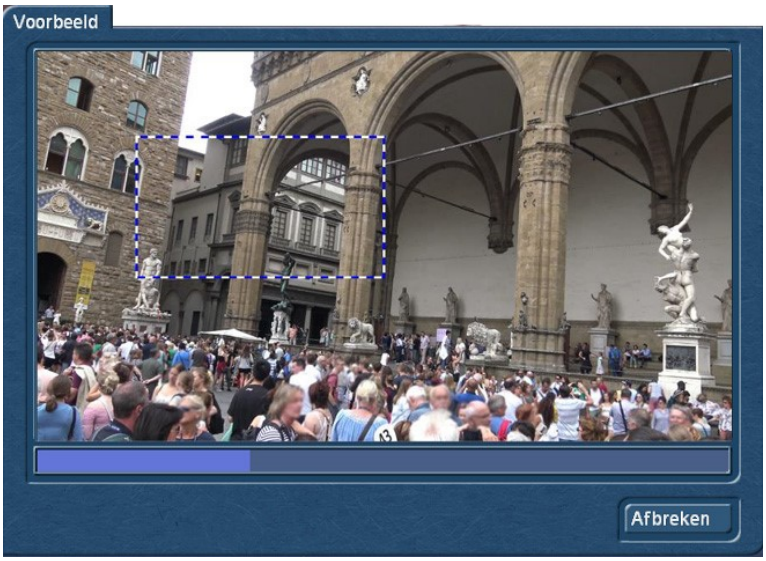
Om het een beetje duidelijker te maken, pakken we nu onze PiP bij het start-ankerpunt en verplaatsen het. Dat kan men ofwel doen door op de "**M**" -knop te klikken met de muis / trackbal, zoals we al geleerd hebben. Of u kunt het pictogram "Positie" (**3**) twee knoppen naast het "Nieuw ankerpunt" sterretje kiezen.

Nu “hangt” onze PiP aan de muiswijzer en we schuiven hem een goed stuk naar links. We zien de stippellijn tussen onze twee blauwe ankerpunten langer worden, de pijl geeft de bewegingsrichting aan.
De huidige coördinaten van ons PiP midden worden onderaan het beeld getoond.

Nadat het PIP door op de linkermuisknop te klikken is “neergezet”, zien we dat we een 'pad' voor ons PiP hebben gemaakt. En kunnen we bekijken hoe onze PiP zich zal bewegen.

8.3 PiP-besturing en voorbeeldweergave

Een verschil met het vorige uitzicht van het "Beweging" menu zijn de nu gedeeltelijk actieve pijlen in de categorie "Punt" (**4**). De tweede pijl van rechts zorgt ervoor dat onze PiP naar de eindpositie springt wanneer erop geklikt wordt (tot nu toe hebben we maar één start- en eindpositie). Als het PiP zich in de eindpositie bevindt, is de tweede pijl van links actief en brengt het PiP terug naar het begin.
Als men meer ankerpunten - of - maken we straks nog - wegpunten op het PiP-pad heeft, springt u met de eenvoudige punt-pijlen door de hele reeks, van voren naar achteren of vice versa. De begin- en eindpijlen laten het PiP met een enkele klik naar het begin of het einde van het pad springen.



Als we willen zien hoe de PiP-beweging werkt, drukken we op een van de voorbeeldknoppen. De "Voorbeeld" knop (**5**) genereert een volledige PiP-afbeelding op de in volbeeld weergegeven achtergrond video. Dit is afhankelijk van de Casablanca en projectresolutie leuk om naar te kijken, maar misschien een beetje "hobbelig".
Alternatief kunnen we ook op de "box preview" (**6**) klikken en zien dan het PiP als een blauw-wit gestippeld vak over de achtergrond zweven (zie afbeelding hiernaast).

Om de beweging te beoordelen, is deze methode waarschijnlijk de betere.

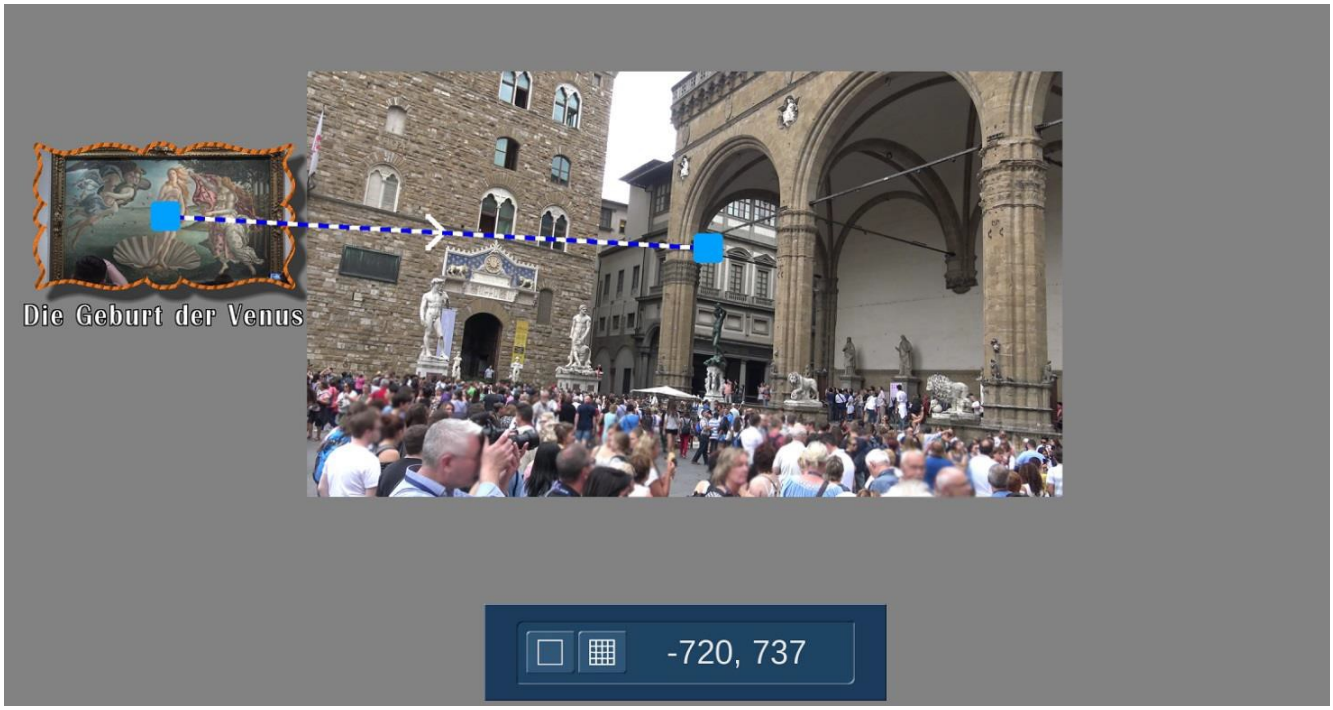
Het voorbeeld is over het algemeen een werkmodus die ervoor geprogrammeerd werd om u zo snel mogelijk een idee te geven van de compositie. De exacte positionering van beeld en teksten wordt verkregen in de bewerkingsafdelingen van PiP-Studio3, waar alleen het eerste beeld van de geselecteerde achtergrondscène wordt getoond.

Het veel geavanceerdere voorbeeld en andere mogelijkheden van het "Tijd-overzicht" (**7**) worden beschreven in hoofdstuk 10.

8.4 PiP-paden, anker- en wegpunten

Maar eerst behandelen we verder de ontwikkeling van ons PiP-pad.

Omdat ons de eenvoudige weg van "iets verder naar links" naar onze eindpositie te saai is, nemen we ons beginpunt en trekken we het PiP verder naar links, eerst naar de rand van het beeld en dan een beetje verder.



Wanneer we de rand bereiken verandert het beeld en zien we dat onze PiP nu buiten de achtergrondafbeelding valt. De positie wordt hieronder getoond, min waarden in de X-coördinaat betekenen een positie van het PiP-centrum buiten het achtergrondbeeld.
Als we nu naar een preview bekijken, beweegt het PiP lineair van buitenaf in ons beeld.
We kunnen deze rechte weg een beetje gevarieerder maken door eenvoudig ergens op de blauwe en witte stippellijn te klikken met de muis.

Er wordt een nieuw, geel "**W**”egpunt gemaakt, dat we kunnen selecteren en verplaatsen. Op deze manier "bouwen" we een gebogen pad waarop het PiP beweegt. De - nu twee - pijlen op het pad geven de looprichting aan.

Als we nu met behulp van de "punt" pijlen (**4**) door ons pad klikken, merken we dat het PiP op een wegpunt (zie afbeelding hierboven) geen blauwwit-gestreepte rand krijgt, dus de grootte en draairichting kan hier niet gewijzigd worden. Gele wegpunten veranderen alleen de vorm van het pad, alleen op de blauwe ankerpunten kan men het PiP bewerken.

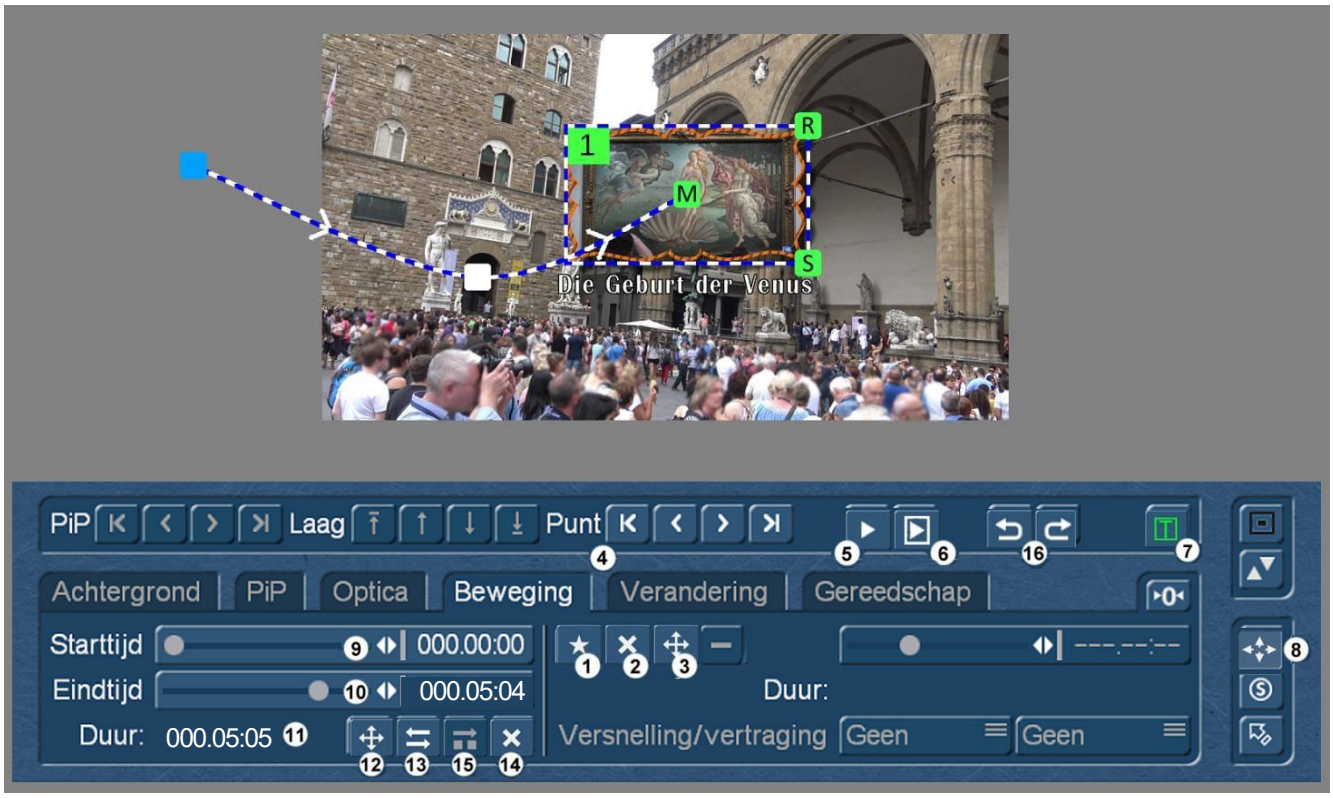
Als men zich "verklikt" heeft of als u om een of andere redenen afscheid wilt nemen van een weg– of ankerpunt, kan men met het kruis **(2)** het geselecteerde punt verwijderen.

Als men terug naar de "normale" instelling wil gaan, klikt u op de knop "Weergave wisselen" (**8**) en is weer beeldvullend op de achtergrondafbeelding.
Deze knop schakelt altijd van normaal- naar overzichtsweergave en terug.

Hoe we het PiP tijdens een beweging kunnen aanpassen, wordt getoond in hoofdstuk 9.

8.5 Start-, eind- en duurtijden

Algemeen en standaard is de duurtijd van een PiP afhankelijk van de lengte van de scène die we als achtergrond hebben gekozen.



Maar dat hoeft zo niet te blijven. Met de knoppen "Starttijd" **(9)** en "Eindtijd" **(10)** kunnen we een PiP-start binnen de achtergrondscène tot op het beeld juist vastleggen. De "duurtijd" die resulteert uit deze instellingen wordt linksonder weergegeven **(11).**

Wanneer men hier regelt, moet men bedenken dat de start- en eindtijden de zichtbaarheid van het PiP "radicaal" beïnvloeden. Als men niet van buitenaf begint of buiten eindigt, "springt" het PiP bij het beginpunt in en verdwijnt hij abrupt bij het eindpunt.
Hoe men PiP's zacht kan in– en uitvloeien laten we zien in hoofdstuk 9.

Met de knoppen onder de start- en eindtijd instellingen kan men het volledige pad beïnvloeden. Met “Beweging verschuiven” **(12)** hebben we het totale pad met alle anker- en wegpunten aan de muiswijzer hangen en kunnen de totale constructie verplaatsen.

Met "Beweging spiegelen " **(13)** krijgt men eerst een menu op het scherm die, afhankelijk van de richting, het pad horizontaal, verticaal of in beide richtingen omdraait.
Hier kan men ook de “beweging omkeren”. Het PiP loopt dan achterwaarts op het pad.
“Beweging en tijd omkeren” zet ook nog de tijd om. Als het PiP eerst in het eerste deel van een 10 seconden scène van rechts naar links liep, loopt het bij gelijktijdige omkering van de beweging en tijd nu in het tweede deel van de 10 seconden scène van links naar rechts.

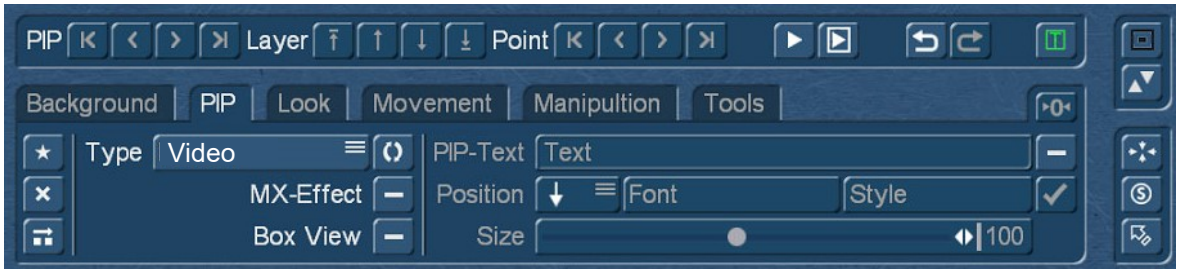
Als u het hele pad vaarwel wilt zeggen zonder het PiP volledig te wissen, kunt u dit met één klik doen met behulp van de knop "Beweging verwijderen" **(14).**

Als men zich hier “Verklikt” heeft, kan men zoals gebruikelijk de actie ongedaan maken of opnieuw uitvoeren met de knoppen "Undo / Redo" **(16).**

De knop ”Beweging kopiëren” **(15)** kopieert een PiP-beweging van het ene PiP naar een ander. Hij is momenteel nog grijs, omdat we tot nu toe slechts één PiP hebben gemaakt. Maar dat zullen we onmiddellijk veranderen.

8.6 Bewegingen van meerdere PiP's

Om nog een PiP te produceren, wisselen we terug naar het "PiP" menu (pagina 8) en gebruiken de "Kopieer PiP" functie linksonder om ons momenteel gemaakte PiP, samen met zijn pad te kopiëren.



Vergeleken met het menu in hoofdstuk 8.5 zijn een aantal dingen veranderd met de komst van een tweede PiP: de daarjuist nog inactieve "Beweging kopiëren" knop **(15)** is nu actief omdat we een PiP hebben waarnaar we een beweging kunnen kopiëren.

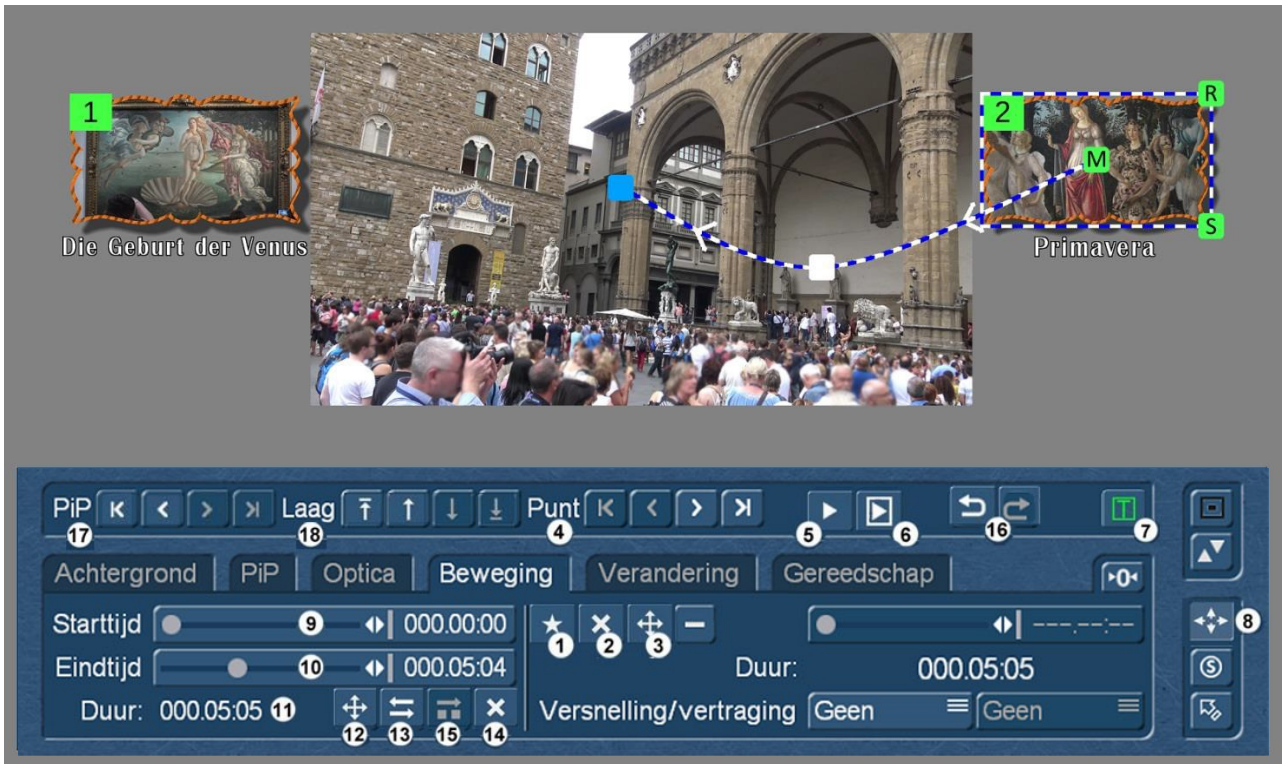
De "PIP" pijltoetsen **(17)** zijn nu ook activeerbaar. Ze werken ongeveer zoals de "Punt" - navigatie **(4).** Men beweegt met behulp van de pijlen door de reeks PiP's (OK, momenteel zijn het er maar twee), om dan vervolgens aan het respectievelijk actieve PiP, in “Optica”, “Beweging” en “Verandering” te werken.

Eveneens actief zijn nu de pijlen "Laag" (**18**). Als men meerdere PiP's tegelijkertijd op de achtergrond heeft, kan, mag en moet het gebeuren dat de ene PiP over de andere beweegt, drijft of ligt. Over het algemeen worden de PiP's "gestapeld" in de volgorde van invoegen en ontvangen corresponderende nummers (1, 2, 3, 4, ...), zoals reeds uitgelegd op pagina 6. Het nummer 1 ligt, wanneer twee PiP's bovenop elkaar staan, boven de 2, de 2 boven de 3, etc. etc. etc.

Met de laagpijlen kunt u deze volgorde wijzigen. De eenvoudige pijl naar beneden verplaatst de actieve PiP een laag naar beneden, dit krijgt ook een nieuw, overeenkomstig nummer of verandert dit met de vorige PiP. De eenvoudige pijl omhoog brengt de PiP één laag hoger.

Als eerste actie met onze twee PiP's, selecteren we het tweede PiP en spiegelen zijn beweging **(13).**

Nu de twee PiP's elkaar niet langer bedekken, wordt het duidelijker dat we echt twee verschillende PiP's hebben die samen op een achtergrondafbeelding bewegen.
Om de twee ook optisch goed te kunnen onderscheiden, activeren we het tweede PiP (zie afbeelding hierboven) en kiezen we in het PiP-menu een andere scène voor deze PiP.
We veranderen ook de naam (zie afbeelding hieronder).

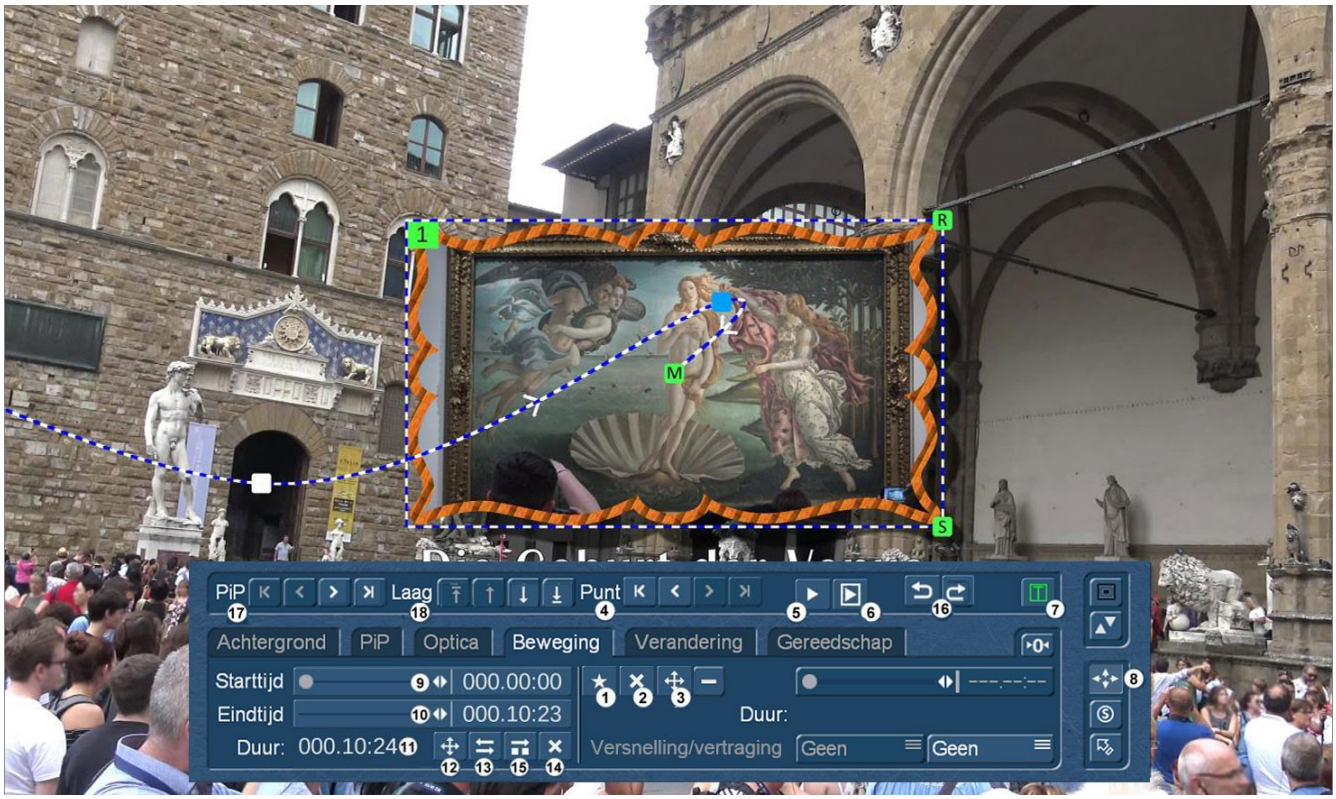


Om kennis te maken met de duurtijden, de verschillen tussen anker- en wegpunten en de versnelling en vertraging, gaan we onze twee PiP's dadelijk organiseren zodat ze van beide

kanten over onze achtergrond schuiven, zich naast elkaar plaatsen, dan kleiner worden en samen uitvloeien. Hiervoor moeten we verschillende menu's bezoeken, die we bij deze gelegenheid zullen leren kennen.

Eerst selecteren we onze PiP1, klikken op "Punt" **(4)** tot het laatste ankerpunt en schakelen onze weergave (**8**) naar de normale "dichtbij" weergave. De "Eindtijd", die we voor testdoeleinden naar 05:04 hadden getrokken, zetten we terug naar de volledige achtergrondscene, omdat we voor onze acties de volledige lengte nodig hebben.

Dan selecteren we in het menu “Beweging” de knop "Nieuw ankerpunt" **(1)** en ....



... krijgen een nieuw ankerpunt, dat tijdelijk aan het einde van ons PiP-pad ligt en eerst in het midden van het scherm geplaatst is.

Aangezien we het PiP laten invliegen, landen en een tijdje op de "landingsplaats" willen laten staan en omdat de landingsplaats van de twee PiP's naast elkaar moeten liggen, staan we nu voor de taak, het voorlaatste en het laatste ankerpunt precies boven elkaar linksboven op de achtergrond video te plaatsen.

Om dit te bereiken springen we twee hoofdstukken verder (p. 39) en schakelen we over naar “Gereedschap”, Instellingen.

8.7 PiP's plaatsen, duur regelen

Terug in het menu “Beweging”, beginnen we met het eindpunt van ons PiP links boven te Plaatsen.

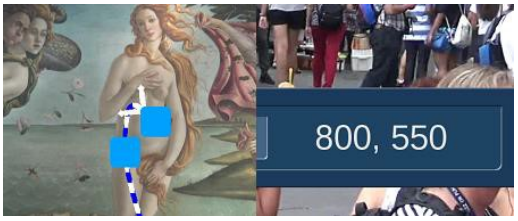
Zoals u hieronder kunt zien, zorgt het instellen van het raster op een 50er-waarde voor "gladde" waarden in het display. We plaatsen het PiP op 850, 500.

Nadat we het eindbeeld geplaatst hebben (linkermuis klik of druk op de "Enter" toets), selecteren we het voorlaatste ankerpunt van het PiP en plaatsen het precies boven op het juist ingestelde laatste punt.

Dit is niet zo eenvoudig als het hele PiP "aan de muis hangt", omdat de acties bij grotere projecten enige vertraging kan hebben. Er zijn 3 dingen die ons kunnen helpen : het eerste is de rasterinstelling die we eerder hebben gemaakt. Daardoor springt het PiP in stappen van 50 op het raster, richting het 850-500 doel.

Ten tweede kunt u de pijltoetsen op het toetsenbord gebruiken om met deze taak te helpen. Elke pijltoets naar rechts of links, omhoog of omlaag laat het PiP 50 pixels verspringen.

Wanneer we zo ver zijn als hier rechts te zien is, hebben we nog een pijl-toets-klik naar rechts en één naar boven nodig en we zijn daar waar we naartoe willen : het laatste en voorlaatste ankerpunt liggen precies op elkaar.



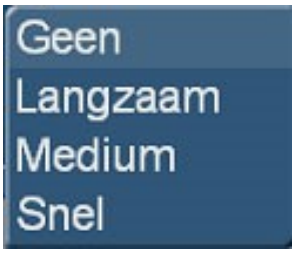
Een andere mogelijkheid is de kopieer- en plakfunctie in het menu "Verandering", die we op pagina 28 beschrijven.

Nadat we de posities van het PiP-pad hebben gedefinieerd, kunnen we nu tot de duurtijden komen. In het algemeen kunnen duurtijden, dwz de tijden die een PiP van het ene "station" naar het volgende loopt, alleen op de ankerpunten worden bepaald.

De wegpunten zijn, zoals boven vermeld, uitsluitend verantwoordelijk voor de weg die het PiP-pad aflegt.

Momenteel staat PiP 1 (afbeelding hieronder) in de startpositie. De duurtijd tot het volgende ankerpunt is 05:12 (**19**). Eigenlijk heel logisch, want we hebben drie ankerpunten ingesteld, één aan het begin, één (midden) op onze bestemming en het eindankerpunt ook op onze bestemming. We plaatsten het tweede en derde ankerpunt op elkaar, omdat we onze PiP op die positie willen verkleinen en uitvloeien nadat het daar is aangekomen. Hoewel er nog steeds een wegpunt is tussen ons startankerpunt en het middelste punt, heeft dit geen invloed op de duurtijd.

De instelling die we op het eerste ankerpunt nog steeds kunnen maken is versnelling of vertraging (**20**). Aan het begin van een pad kunnen we alleen versnellen en we hebben de keuze tussen geen, een langzame, gemiddelde en snelle acceleratie. "Geen" versnelling produceert een lineaire snelheid, langzaam, medium en snel, komen vertraagd, gemiddeld en zeer snel aan.

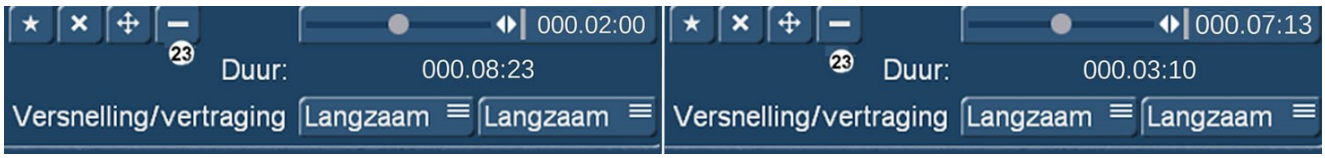


We stellen hier "langzaam" in om het PiP een gematigde start van de beweging mee te geven.

Bij het tweede ankerpunt hebben we nog een paar opties.

Allereerst kunnen we ook een versnelling of vertraging voor dit punt definiëren. Zoals zojuist gedaan, kiezen we links (**20**) de vertraging (nu vanaf het tweede ankerpunt) weg.

Daarnaast (**21**) de vertraging naar dit ankerpunt. We hebben ze allebei op "Langzaam" gezet.
Hier, bij het middelste ankerpunt, is de tijdscontrole actief (**22**) en dus kan de timing van dit ankerpunt indien nodig opnieuw worden ingesteld.
Bij een totale lengte van 10:23 is de looptijd standaard van het eerste naar het tweede en van het tweede naar het derde ankerpunt "evenredig" met 05:11 en 05:12 verdeeld.



Met behulp van de schuifregelaar voor tijd kunnen we de duurtijd aanpassen van en naar het middelste ankerpunt. Met de instelling linksboven zou het PiP van de eerste naar het tweede in 2 seconden lopen en van het tweede naar het derde ankerpunt in 8 seconden en 23 frames.

Als we een langere tijd van ankerpunt 1 naar 2 willen hebben en een kortere tijd vanaf ankerpunt 2 naar 3, kunnen we de tijdregeling gebruiken,. bvb ingesteld zoals rechtsboven. Met deze instelling beweegt de PiP zeer gemoedelijk in zeven seconden 13 frames van 1 naar 2, vervolgens aanzienlijk sneller in drie seconden en 10 frames van het tweede naar het derde ankerpunt.

Op deze manier kunnen we op elk ankerpunt (behalve de start- en eindpunten) de duurtijd definiëren van <u>het vorige</u> tot <u>het volgende</u> ankerpunt en bovendien ook bepalen of het pad met constante snelheid of met versnellingen of vertragingen zal "bereist" worden.

PiP-Studio 3 probeert over het algemeen de beweging van PiP's zacht en gebogen te maken, wie zonder "tralala" en kronkels van de ene PiP-positie naar de andere wil gaan, kan het "Direct" vinkje (**23**) plaatsen en rijdt dan een rechte weg naar het volgende ankerpunt.

Als men wil kan men de gemaakte instellingen, bij voorkeur met de "Box PiP" (**6**), een keer doorlopen in de preview.

Want ons plan met het huidige PiP is een verdeling in dezelfde tijd-secties echter volledig OK, dus we duwen de schuifregelaar terug naar 5:11, waar hij was.

Ook hier helpen, wanneer u de muis gebruikt om grote sprongen te maken, de rechts en linkse pijltoetsen die de tijd beeld-juist instellen.

Nu we de timing van ons PiP naar wens hebben ingesteld, bekijken we de mogelijkheden om het PiP op zijn weg te veranderen.

9 Menu Verandering

In het menu “Verandering” wordt de status van een PiP op het actuele ankerpunt bepaalt. Gedeeltelijk hebben we deze instellingen al onder "Beweging" en direct op het oppervlak gedaan, hier gaat het nu nog eens heel precies.
Met "Positie" (**1**) definiëren we de PiP-positie in dit ankerpunt, met "Grootte" (**3**) het PiP-formaat. Dat kennen we al.

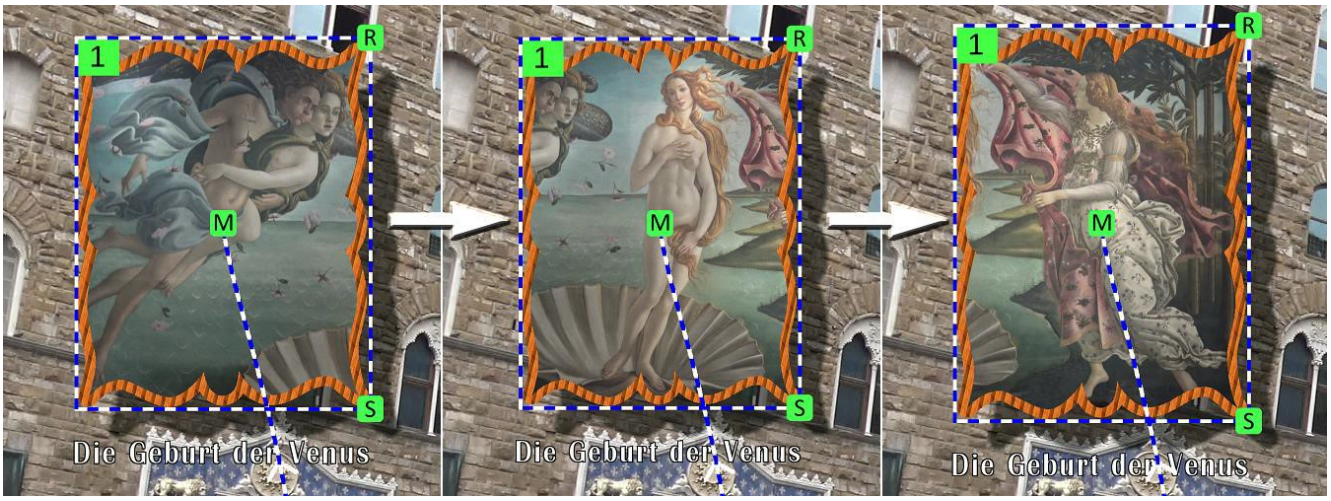
Als het vinkje voor “Let op Pixelaspect” (**4**) niet is ingesteld (standaard is dit ingesteld), kan de grootte van een PiP ook worden gewijzigd, waarbij de normale beeldverhoudingen worden genegeerd, zoals u rechts kunt zien.

Met de optie "Bijsnijden" (**2**) kunt u delen van het PiP verwijderen of specifieke delen van een PiP selecteren, zoals hier rechts aan de "halve" geboorte van Venus wordt getoond. Door definitie van een "Positie" punt en de "Grootte", kunnen willekeurige delen van het PiP worden geselecteerd.

Deze optie hebben we niet met de PiP-typen "Kleur" en "Tekst".

Aangezien dit bijsnijden natuurlijk ook in een lopende video-PiP kan plaatsvinden, kunnen we, zoals hieronder bij wijze van voorbeeld wordt getoond, van ankerpunt naar ankerpunt het videofragment veranderen en op deze manier in een vast staand PiP-kader een digitale pan over de video-scène maken.

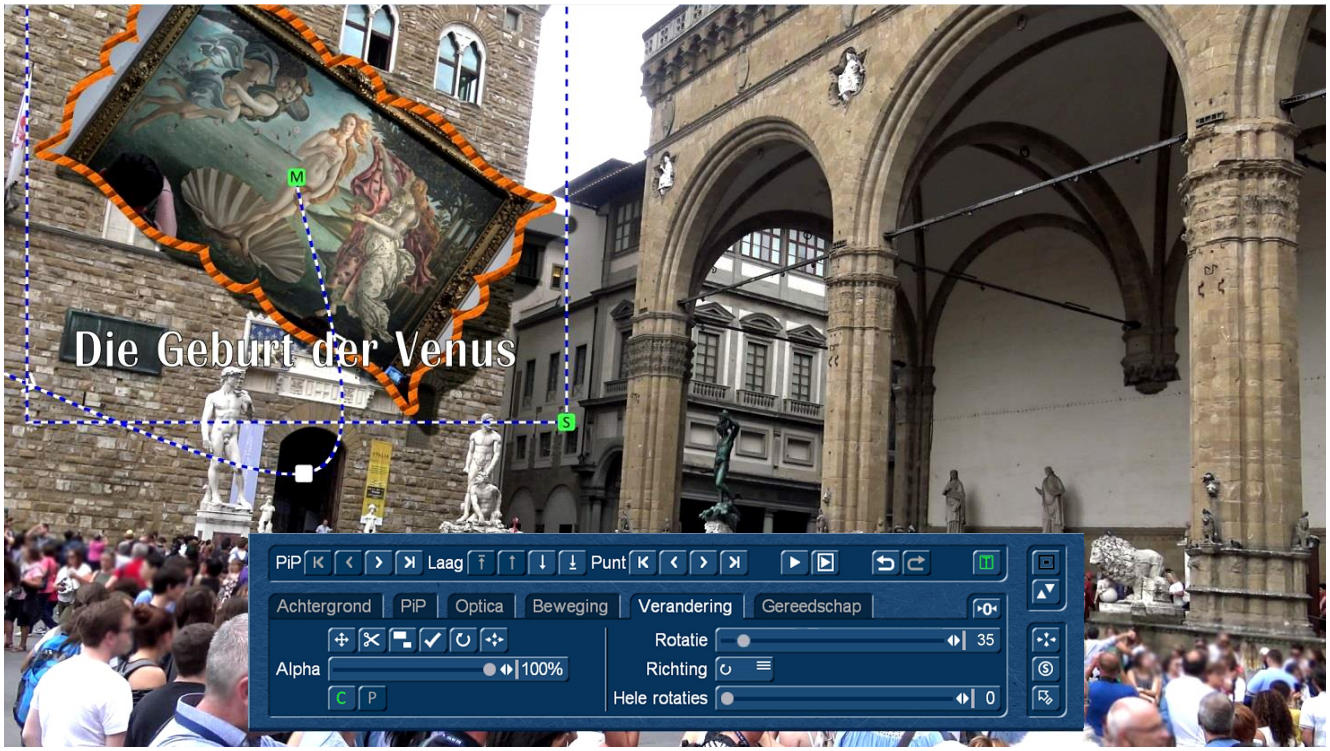
Dit opent volledig nieuwe ontwerpmogelijkheden.



Met de optie "Rotatie" (**5**) kunnen we, zoals we al wisten, het PiP direct en zichtbaar op het actuele ankerpunt draaien.

Dit kan nog een beetje duidelijker worden gemaakt met de "Rotatie" knop (**8**), waarbij de waarden in graden worden getoond.

De "Richting" knop (**9**) geeft niet de huidige rotatie aan, maar bepaalt in welke richting moet worden gedraaid op weg naar het volgende ankerpunt.

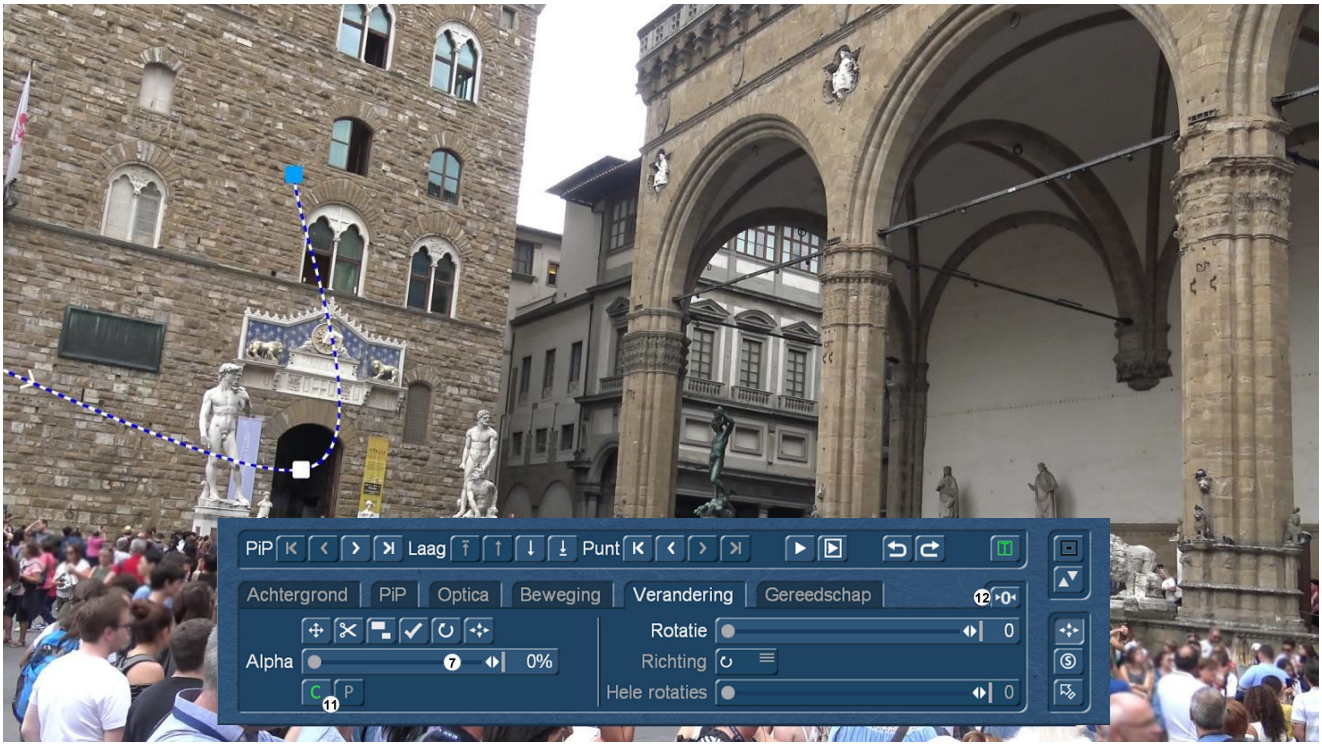


De ingestelde rotatierichting "tegen de klok in" zou hier dus het PiP dat op het voorlaatste ankerpunt staat tot het laatste ankerpunt (dat op 0 graden staat) zachtjes terug recht zetten. Als we de draairichting zouden keren, zou onze Venus een salto maken.

Wie het artistieker wenst, kan onder "Hele rotaties" (**10**), maximaal 10 volledige rotaties instellen, altijd gerekend tot het volgende ankerpunt.
In ons geval zouden dat 10 draaiingen zijn op ongeveer 5 seconden, dat zou meer op een propeller lijken dan beschouwend en zacht.

Maar we hadden ons eigenlijk iets anders voorgenomen, zetten dus de rotatie terug op "0", selecteren het laatste ankerpunt van onze PiP en kiezen vervolgens de knop voor grootte (**3**). Nu verkleinen we onze PiP niet volledig tot 10x4 (dat is de kleinste maat), maar tot 400 x 224 pixelgrootte of vergelijkbaar. Dat is best klein.

En we schuiven de alpha-knop (**7**) op 0%.



Nu zien we in de preview (zie afbeelding hierboven) niets meer. Hoewel we nog steeds een ankerpunt hebben, maar het PiP is inclusief bijschrift, kader en schaduw volledig doorzichtig. En dat was ook het doel van onze oefening, we wilden het PiP in een boog naar linksboven schuiven, uitzoomen en tegelijkertijd uitvloeien.

Zoals u kunt zien, kunt u alle mogelijke waarden voor elke PiP instellen en natuurlijk hoeft u niet in volledige transparantie te eindigen zoals wij.

Als u een kopie van het PiP maakt, zoals beschreven op pagina 8, kan men met behoud van kader en schaduw mogelijk ook een crossfade tussen twee PiP's maken of een PiP uitvloeien, maar het kader in beeld laten.

De fantasie zijn daar van het programma weinig grenzen gezet.

De eenmaal ingestelde waarden voor een PiP kunnen zoals in het menu "Optiek" (Pagina 12) worden gekopieerd naar het klembord "**C**"opieren (**11**) en dan opnieuw worden ingevoegd op een ander ankerpunt met "**P**"aste.

Op deze manier kan men heel specifieke waarden eenvoudig van het ene ankerpunt naar het andere overbrengen.

Bij het opnieuw invoegen vraagt PiP-Studio 3 welke van de geselecteerde opties moeten overgebracht worden van het klembord naar het gekozen ankerpunt (zie rechts boven).

Als men zich bij de draairichting of rotaties volledig "verdraait" heeft, zet de knop "Voorkeurs -instellingen" (**12**) alle draai- en rotatie-instellingen terug.

Als we nu onze tweede PiP gelijk of gespiegeld van dezelfde instellingen voorzien, zou de gewenste synchrone beweging en uitvloeien van onze twee kunstwerken kunnen slagen.

10. De “Tijd” weergave

Een ander, voor de nauwkeurige preview en het exacte plaatsen van ankerpunten uitermate belangrijk menu is de "Tijdweergave".

Tot dusver hebben we, toen we onze ankerpunten verschoven hebben, altijd op het eerste beeld van onze achtergrondscène "geopereerd". Pas na het selecteren van de preview of de definitieve berekening werd het PiP op de juiste achtergrond, bijvoorbeeld een video-pan getoond.

Dit is voor de plaatsing van PiP's op een willekeurige achtergrond, van ingevloeide sprekers voor een evenement, of bij de "verzameling" verschillende ingrediënten op een achtergrond in orde en goed uitvoerbaar.

Maar als het erop aankomt PiP en achtergrond samen te voegen tot een enkele eenheid, of wanneer we een PiP op een specifiek punt van de achtergrond moeten plaatsen .... en dan die achtergrond zich tijdens de opname ook nog beweegt of verandert . ... dan wordt het ingewikkeld.

Natuurlijk kunt u altijd nieuwe ankerpunten zetten, ze verplaatsen, een preview bekijken, een beetje verschuiven, teruggaan naar de preview, enz. enz. enz.

Of u gebruikt de tijdweergave. ;-))

We zullen de tijdweergave leren kennen door te kijken naar de op pagina 11 opgemerkte, wat dramatische, maar gesimuleerde brand.

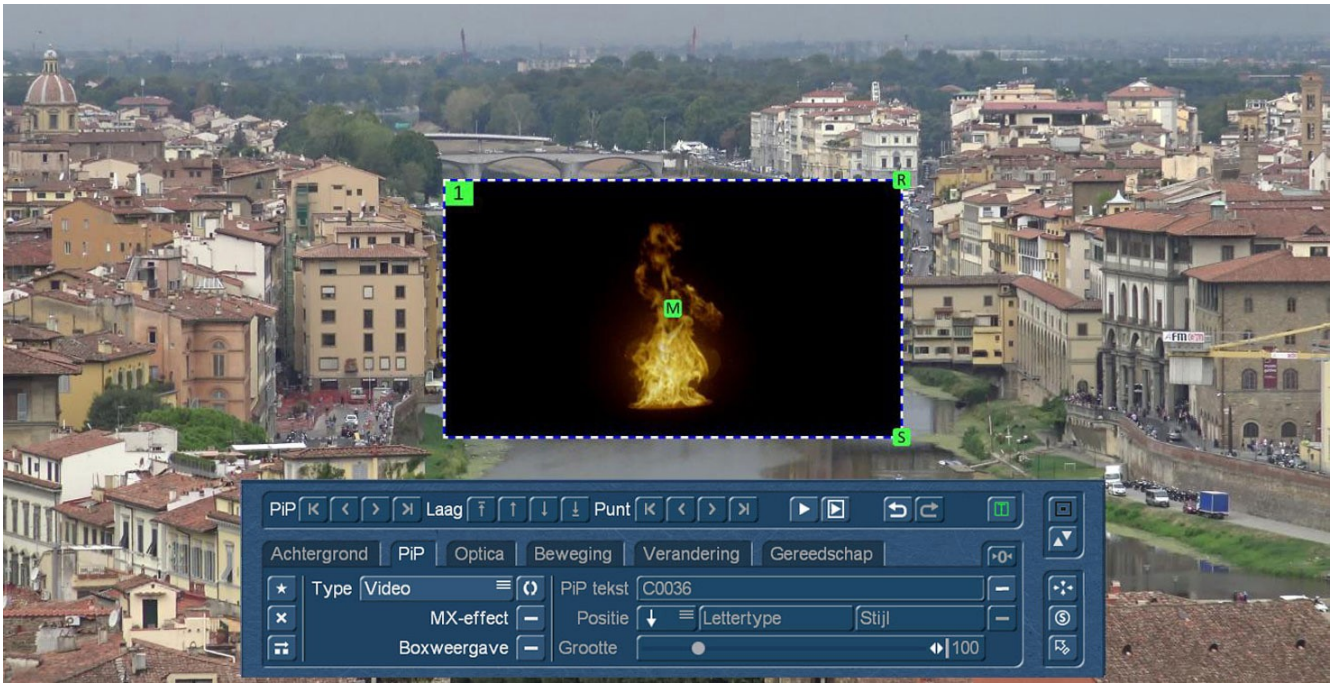
De ingrediënten : een achtergrondvideo, 23 seconden en 10 frames lang, die op een brug ingezoomd, teruggaat naar een panorama van een stad ....

.... helaas uit de hand opgenomen en daarom rijkelijk wankel ;-))

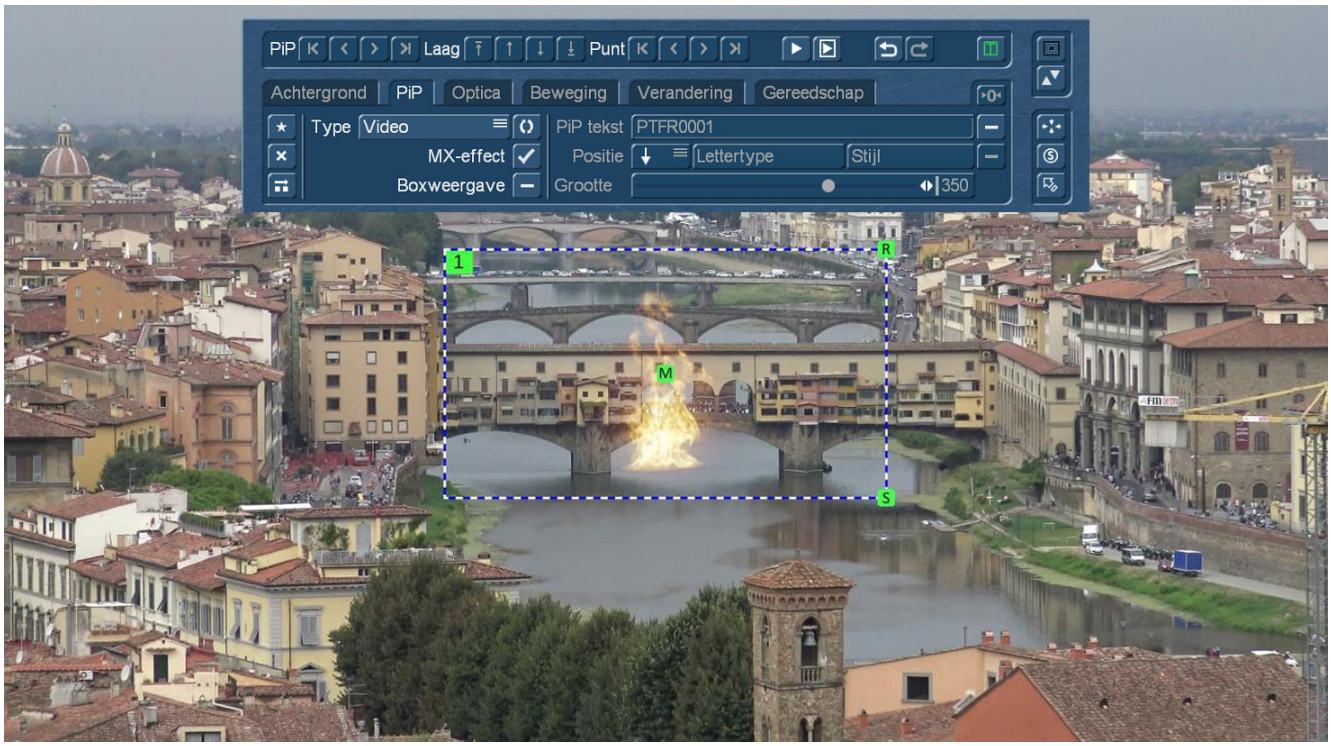
En een lustig flikkerend vuur bij nacht, dat we zo naadloos mogelijk willen integreren in de videosequentie.

Dus selecteren we onze achtergrondscène en activeren PiP-Studio 3 via "Speciaal".

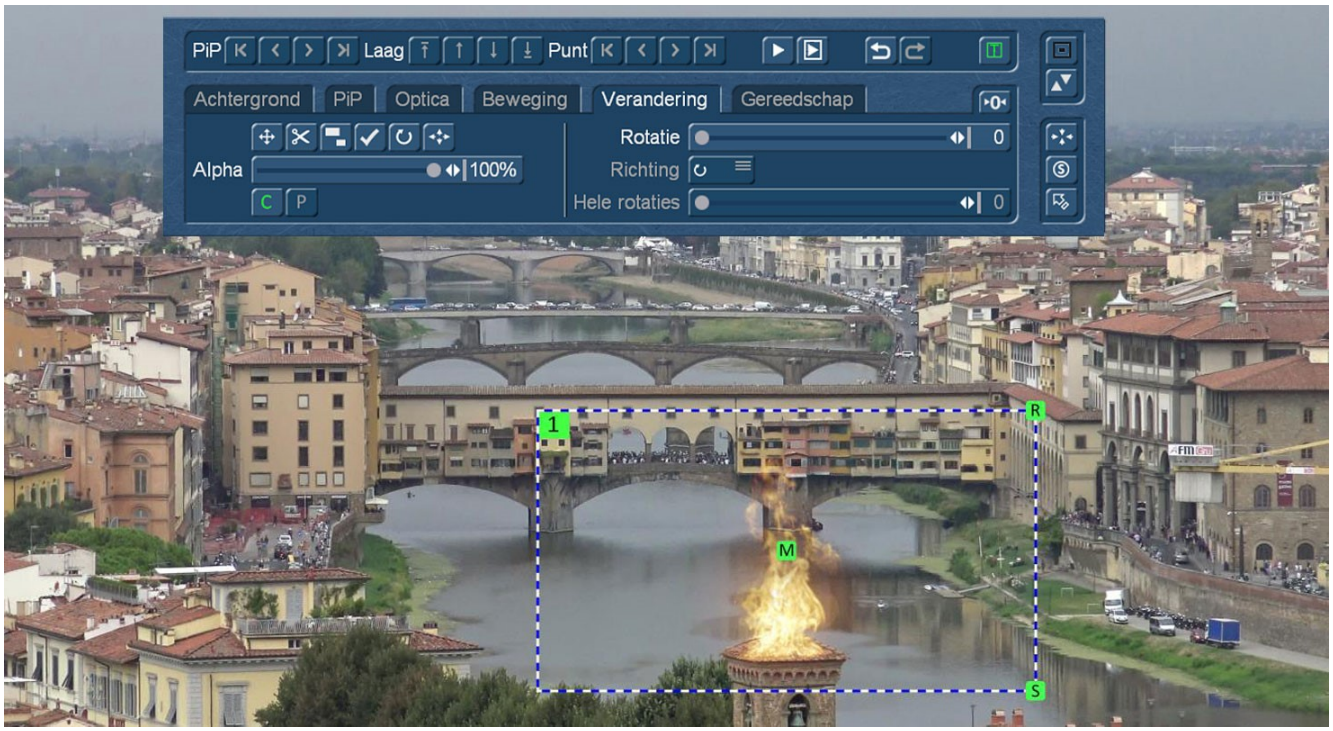
Vervolgens selecteren we als eerste en enige PiP onze vuur-video.



Daarna we hadden het op pagina 10 al behandeld, plaatsen we een vinkje bij het MX-effect en plaatsen vanwege het betere zicht ons menu naar de bovenkant van de afbeelding.



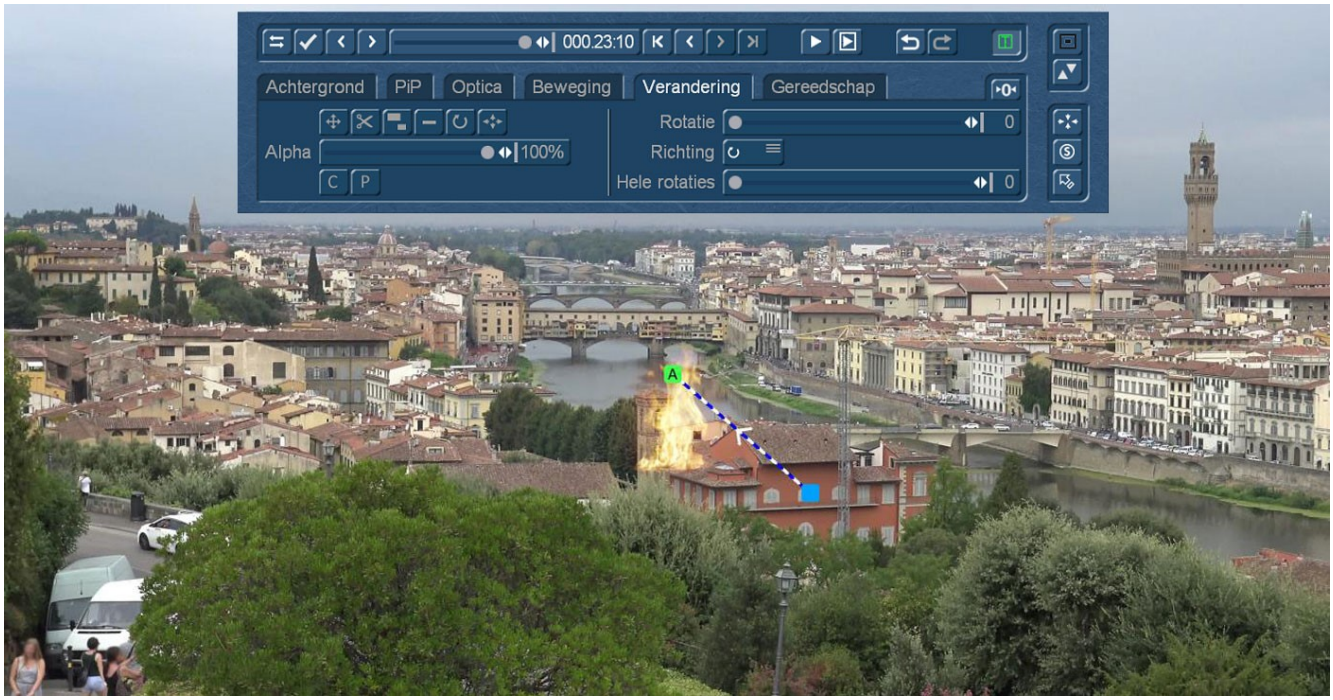
Nu komen we ons doel al een stukje nader, indien we ons vuur-PiP, het beste in het menu “Verandering”, op de toren plaatsen.



We hoeven in ons geval verder niets anders te doen, het vuur past - meer door toeval - perfect op de wachttoren. Hier kan men indien nodig of gewenst, de grootte, het bijsnijden, de rotatie of de transparantie van het PiP wijzigen.

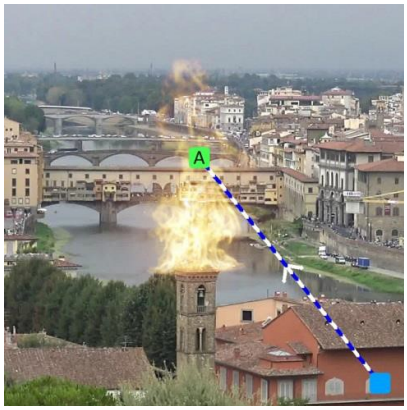
Wanneer het vuur "zit", gaan we naar het menu "Beweging" en plaatsen via het sterretje een nieuw ankerpunt, dat we "Na" invoegen.

Nu dat het eind-PiP gedefinieerd is, we echter nog steeds het eerste beeld van onze brug-camera beweging als achtergrondafbeelding zien, slaat het uur van de "Tijdweergave" (de groene "T").

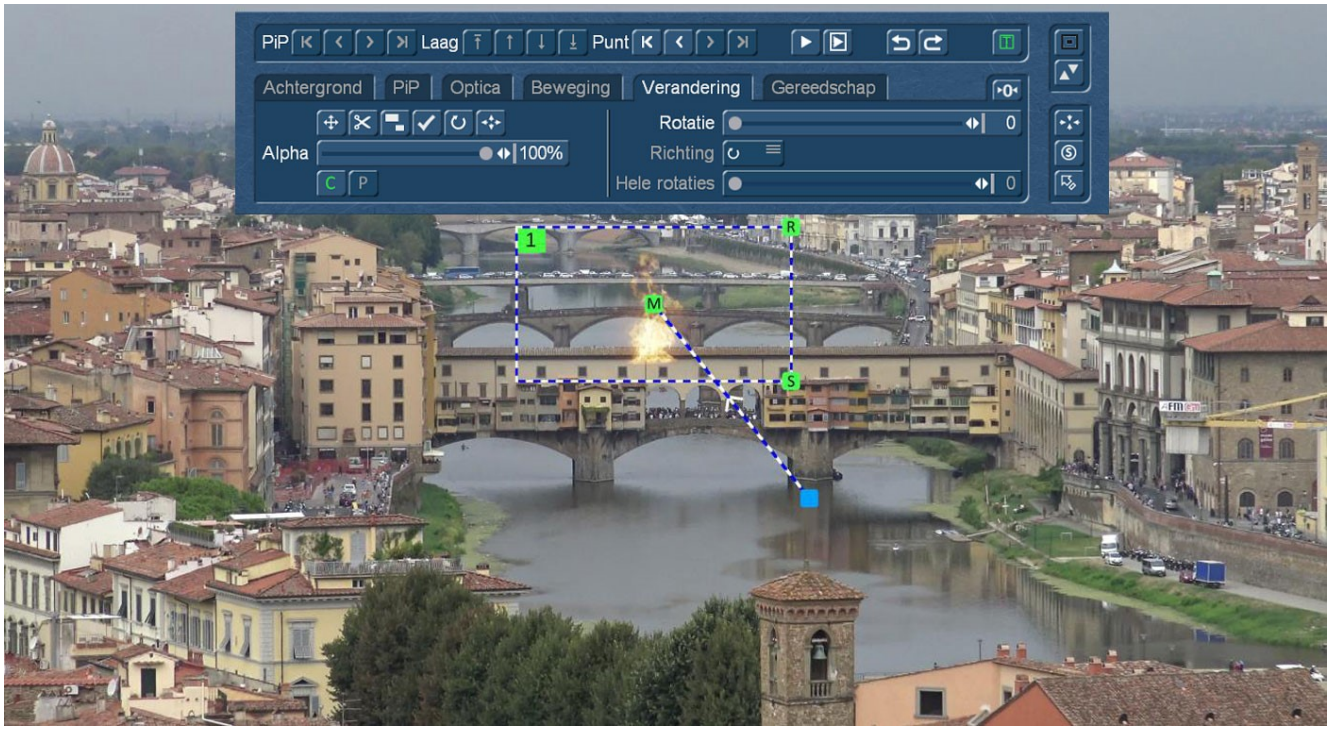


Als we nu overschakelen naar de tijdweergave, blijft het vuur zoals het was, maar we zien het echte, reële en werkelijke achtergrondbeeld bij 23:10 seconden.

We nemen nu het vuur bij punt "A" (van Anker) vast, plaatsen het terug "op zijn plaats" op onze toren en merken nu op dat we echt een heel stuk met de camera hebben uitgezoomd. Het vuur past niet meer, het is, catastrofe of niet, te groot voor de wachttoren.



De grootte kunnen we helaas in de tijdweergave niet veranderen, dus blijft alleen een korte terugkeer naar het normale PiP Studio 3-menu over.



Daar, in het menu "Verandering", verkleinen we ons vuur in het laatste ankerpunt op - daar moet je schatten - een goede helft en gaan dan terug naar de tijdweergave.

Het vuur zit nu als gevolg van de formaat verandering een beetje te hoog, we nemen het bij de "A" en schuiven het op zijn plaats.

Nu ziet het verhaal, althans aan het begin- en eind-ankerpunt er goed uit.

Om een indruk te krijgen van de beweging, kunnen we een bewegende preview op volledig scherm bekijken (**2**), de box-preview (**3**) brengt ons in dit geval niets.

Tijdens de preview wordt het ons, althans in dit voorbeeld hier, duidelijk dat het zo nog niet goed loopt.

Het vuur danst soms over, soms naast en onder het dak van de toren, de camerabediening was gewoon te waggelend.

Maar om dat te corrigeren, zijn we in de tijdweergave.

We schuiven de tijdregelaar (**5**) eerst maal ongeveer tot in het midden van onze scène. Het vuur is nu, zoals te zien in de middelste preview-beeld, net onder het dak van de toren.

In het menu "Beweging", van waaruit we in de Tijd-weergave begonnen zijn, hebben we een enkele knop die we in de Tijd-weergave kunnen indrukken, een nieuw Ankerpunt (**6**). Een klik creëert een nieuw ankerpunt op de geselecteerde tijd, die in eerste instantie ongeveer in het midden van het PiP-pad ligt.

Nu kunnen we dit punt opnieuw bij de "**A**" pakken en het vuur met zicht op het echte achtergrondvideobeeld op de toren plaatsen.

Op de ankerpunten, waar we met de "Punt" pijlen (**4**) naartoe kunnen springen, kan men natuurlijk geen nieuwe ankerpunten maken.

Op elke andere positie van de achtergrondvideo die we via de tijd schuifregeling (**5**) of de kleine pijltoetsen (**7**) bereiken, echter wel.

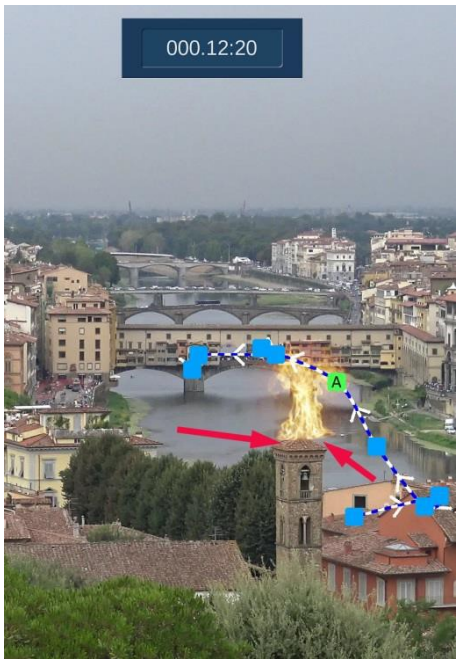
Dus we bouwen altijd nieuwe "tussenliggende ankerpunten" en krijgen een pad zoals aan de rechterkant te zien is.

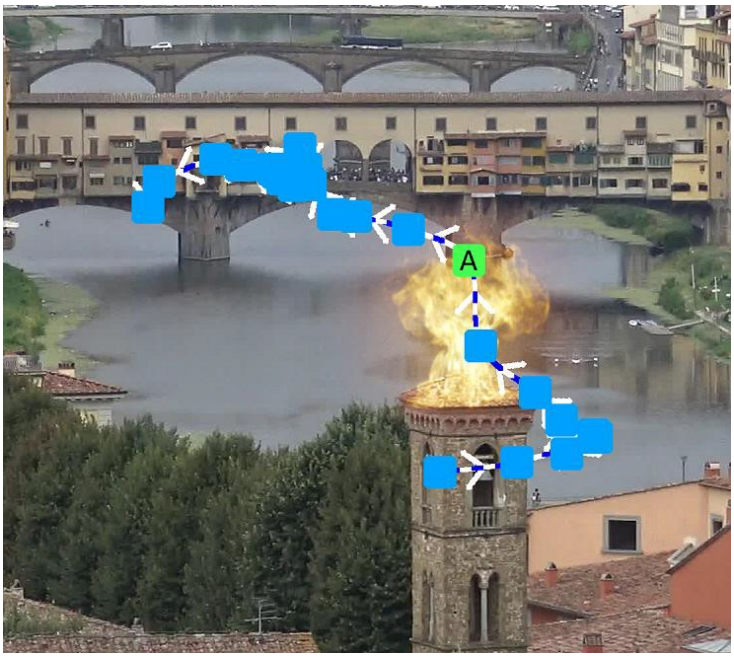
Als men wil, kan men nogmaals naar het voorbeeld kijken en zien of er voldoende ankerpunten op het pad zijn om het vuur op het dak te houden.

Alternatief kan men ook "door het tijdbereik scrollen" (**9**). Daarbij ziet men het volledige beeld terwijl men met de muis, de trackbal of de pijltjestoetsen door de compositie beweegt.

De optie "PiP's als vakjes bij tijdsverandering" (**10**) wordt uitgeschakeld als u de details van de PiP's wilt zien, wat bij ons vuur raadzaam is.

Als men merkt dat bijvoorbeeld bij 12:20 het vuur weer van het dak wordt getild, zet men nog een of meer ankerpunten in dit bereik.

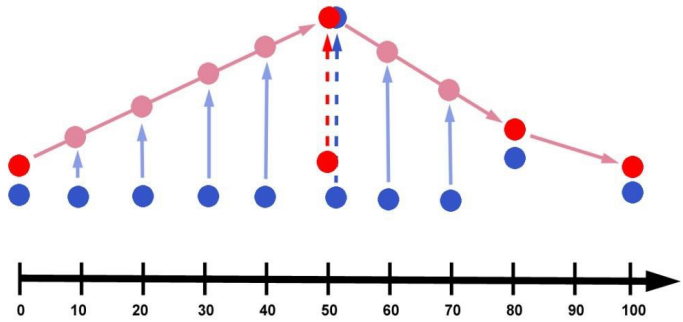




Om onze brandscène in de greep te krijgen, moesten we 27 ankerpunten plaatsen, zoals men hier rechts kan zien. Dit kwam vooral door de ellendige camerabewegingen.
Gefilmd op een statief zou het minder zijn geweest. ;-)) ... zou….. indien .... als…..

Maar het plaatsen van deze ankerpunten "op zicht" is in de tijdweergave relatief eenvoudig. Indien nodig kunt u, wanneer u terugkeert naar het normale menu "Veranderen", ook nog de grootte, transparantie en rotatie op elk ankerpunt wijzigen.

!! Maar let op: als men dergelijke veranderingen ergens in de compositie nodig heeft, moet men ze doen voordat men zoveel ankerpunten plaatst zoals wij hierboven.
PiP-Studio 3 interpoleert in principe de waarden tussen de ankerpunten, of het nu gaat om grootte, transparantie, rotatie of uitsnede.



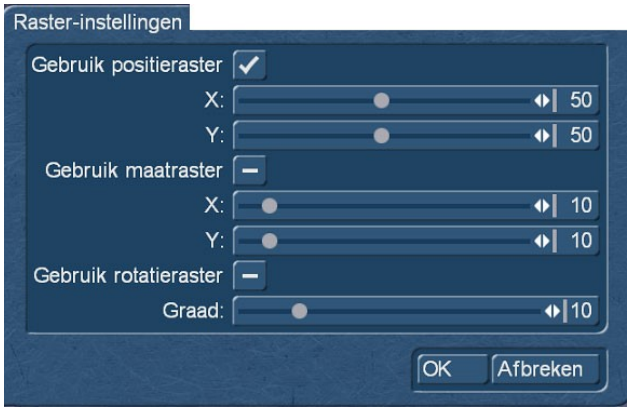
Om te verduidelijken hoe interpolatie werkt, als we vier rode ankerpunten op de tijdstippen **0**, **50**, **80** en **100** instellen, en we nu eerst denken aan het veranderen van de grootte van het ankerpunt op **50**, worden alle punten tussen **0** en **40** en tussen **60** en **80** (roze stippen) automatisch aangepast, zodat de grootte lineair toeneemt en dan weer daalt.

Als we eerder overal ankerpunten hadden ingesteld (blauwe stippen) en er vervolgens aan gedacht hadden om de waarde bij **50** op te trekken, wordt niets automatisch geïnterpoleerd op punten **10** tot **40** en **60** en **70**, maar we moeten elk punt afzonderlijk met de hand aan-passen (lichtblauwe pijlen).
In die zin raden we aan eerst de wijzigingen in grootte, transparantie, rotatie of uitsnijden te maken en vervolgens, indien nodig, de positie ankerpunten te zetten.

11 Gereedschap, instellingen

De gereedschappen zijn, naast de altijd aanwezige knoppen in het menu (rechts van boven naar beneden) voor het “Verkleinen” van het volledige menu, "Springen" van het menu omhoog of omlaag, "Weergave wisselen" in normaal of overzicht, "Project tussen-opslag" en "Terug naar “Bewerken”, voor de instellingen van het programma verantwoordelijk.

De knop "Raster" (**1**) roept de raster-instellingen op.
Er zijn rasters voor de positie (van 2 tot 100), de PiP-grootte (van 2 tot 100 in stappen van 2) en voor de PiP-rotatie (van 2 tot 45 graden).



Deze rasters kunnen afzonderlijk in X- en Y-waarden worden ingesteld.

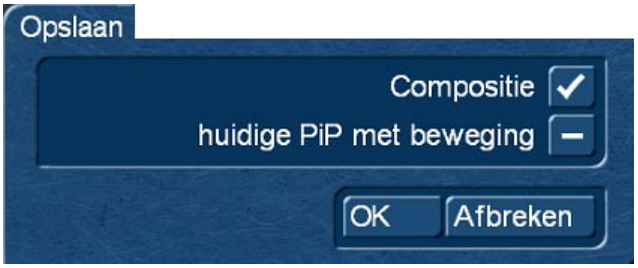
Of en welk raster wordt gebruikt beslist u met de "Gebruik" markeringen.
We willen momenteel met beide PiP's een bepaalde, zelfde positie bereiken en zetten daarom de X- en Y-waarden op "50".

Met de knop "Laagnummer in- en uitschakelen" (**2**) doen we precies dat. Als u de bovengenoemde nummering van de PiP's nodig hebt, schakel deze dan in, als u ze niet nodig hebt, kunt u de cijfers in de linkerbovenhoek van elke PiP uitschakelen.

De knoppen (**3**) en (**4**) hebben een soortgelijke functie als de op pagina 9 beschreven knop "Box weergave". Om de bewerking bij een hoge resolutie vloeiender te maken, kan met de knop (**4**) de box-weergave voor alle PiP's geactiveerd worden, de knop (**3**) schakelt alle PiP's naar volbeeld weergave.

De vijfde schakelaar (**5**) leidt naar het archief.

Hier kan men na de selectie van "Laden" of "Opslaan" kiezen of men de hele "compositie" of alleen de "huidig PiP met beweging" wil opslaan of opnieuw laden.



!! Let op !! *Het archief slaat PiP's, bewegingen en composities op, maar niet de bijbehorende videoscènes. Als u uw composities niet met een willekeurige of helemaal andere achtergrond- en PiP-video's opnieuw wilt inladen, moet men ook de bijbehorende videoscènes opslaan.*

Bij het herladen vervangt PiP Studio 3, als het de originele video's niet vindt, de scènes met de eerste scène van het shotlist.
Als er daar helemaal geen scène staat, wordt het PiP-type ingesteld op "Kleur" en is het PiP een kleurvlak.

In het archief vindt u talrijke **standaardbewegingen**, die voor een snelle, in het voorwoord genoemde "vliegt een PiP-op-het-scherm, laat het even staan -en-vliegt-er weer-uit" -PiP-gebruik voldoende zijn.

Een paar **composities** met meerdere PiP's zijn ook opgeslagen en kunnen voor gebruik in uw films geladen en met eigen scènes ingevuld worden.

De meegeleverde PiP-bewegingen en -composities hebben een bepaalde "timing" die men indien nodig nog moet aanpassen. Wanneer met een meegeleverde beweging een PiP op het scherm vliegt, een tijdje blijft staan en uiteindelijk verdwijnt, worden de tijden en/of de ankerpunten aangepast aan de geselecteerde achtergrondscène. Of dat nu goed is, of dat de beweging later zal eindigen, de stilstand langer duurt of de fade-out sneller gebeurd ligt natuurlijk in uw handen.

Omdat achtergrond- en scènelengten altijd verschillend en individueel ontworpen worden, vormen de meegeleverde bewegingen en composities een 'raamwerk' dat met enkele modificaties aan de eigen behoeften kan of moet worden aangepast.

Het kan tijdens de automatische verlenging van ingeladen bewegingen vanwege afrondingsfouten gebeuren, dat aan het einde van een berekende PiP Studio 3-scène een of twee beelden ontbreken of te veel zijn. Als men niet wil controleren, of uzelf informeren over de definitieve positie van de ankerpunten en indien nodig ze te corrigeren, moet u deze een tot twee lege beelden na de berekening wegsnijden of inkorten.

Wie meer wil als het meegeleverde, heeft met PiP-Studio 3 het gereedschap in handen of op Casablanca om ook vliegende teksten, snelle ritten door videocomposities of geavanceerde menu's voor uw volgende Blu-ray te maken.

12 Slotwoord

We hopen met deze handleiding u de nodige basiskennis voor het werken met PiP-Studio 3 gegeven te hebben.

Welke mogelijkheden zich nog in het programma verbergen, gaat u er uitvinden, als men er eenvoudig veel mee experimenteert, op onze digitale platforms (www.macrosystem.de of http://www.macrosystem.de/forum) rond kijkt of op de binnenkort verschijnende oefen- of Workshop-dvd's wacht.

... en als er nog andere wensen zijn, we aan uw echte verwachtingen hebben voorbij geprogrammeerd of -geschreven, laat het ons a.u.b. weten .... zodat we met de volgende versie het een stuk beter kunnen doen.

Maar nu, veel plezier en geniet van het bewerken van uw eenvoudige, elegante, uitgebreide en eenvoudig indrukwekkende PiP-composities !!!

MacroMotion GmbH

www.macrosystem.de

PiP-Studio 3 - 07/2018

Vertaling :

Andre Van Bastelaer