

Filterpaket

Diese Sammlung enthält folgende Effekte:

Langzeiteffekte:

Detailglättung, Farbfilter, Farbkleckse, Kreisunschärfe, Richtungsunschärfe 2, Strahlenunschärfe, Überstrahlen, Unschärfe 2, Unscharfe Flecken, Zeitungsbild

Detailglättung



Glättet den Bereich an dem ein Farbkontrast besteht. Dieser Effekt glättet / bereinigt 'unsaubere' Flächen, ohne eine Unschärfe zu produzieren. Die entstehende Szene erhält einen künstlerischen Eindruck.

Stärke: Stärke des Farbkontrastes der geglättet werden soll.

1 = wenig Farbkontrast bis 15 = viel Kontrast

Modus: Richtung in die der Effekt blenden soll

Blendzeit: Zeitdauer der Blende

Eine Blendzeit 000.00:00 berechnet den Effekt über die ganze Effektzeit.

Farbfilter



Dieser Effekt fügt der Szene Farbfilter oder Glüheffekte hinzu. Der Effekt kann durch ein Unschärfe-Glühen im Besonderen auch als „romantischer“ Weichzeichner eingesetzt werden. Wählen Sie aus einer Vielzahl von Voreinstellungen.

Typ: Art des verwendeten Filters

Modus: Richtung in die der Effekt blenden soll

Blendzeit: Zeitdauer der Blende

Eine Blendzeit 000.00:00 berechnet den Effekt über die ganze Effektzeit.

Farbkleckse



Die unterschiedlichen Farbwerte der Szene werden in Farbflächen gewandelt. Lässt die Szene wie ein Bild des „Impressionismus“ erscheinen - besonders gut wirksam auf Standbildern.

Stärke: Gibt an wie groß der Farbklecks ausgeprägt sein soll
Szene: Soll die komplette Szene oder nur das erste Frame (für die Dauer des Effektes), durch den Effekt berechnet werden ?

Modus: Richtung in die der Effekt blenden soll

Blendzeit: Zeitdauer der Blende.

Eine Blendzeit 000.00:00 berechnet den Effekt ohne Blende.

Kreisunschärfe



Um einen frei definierbaren kreisförmigen Bildbereich, wird eine kreisförmige Unschärfe berechnet. Dient besonders gut zur Steigerung der Dynamik eines Bildes oder zur Fokussierung auf einen speziellen Bildbereich.

Position: Bestimmen von Lage und Größe des unveränderten Bildbereiches

Stärke: Stärke der Kreisdrehung je größer die Stärke, desto unschärfer der Bereich

Modus: Richtung in die der Effekt blenden soll

Blendzeit: Zeitdauer der Blende

Eine Blendzeit 000.00:00 berechnet den Effekt über die ganze Effektzeit.

Richtungsunschärfe 2



Die Szene kann in einem beliebigen Winkel verzerrt werden.
Die Intensität der Unschärfe ist ebenso wählbar.

Richtung: Gradeinheit in die das Bild verzerrt werden soll. 0° = senkrecht, 90° = waagrecht

Stärke: Gibt die Stärke der Richtungsunschärfe an.

Modus: Richtung in die der Effekt blenden soll

Blendzeit: Zeitdauer der Blende

Eine Blendzeit 000.00:00 berechnet den Effekt über die ganze Effektzeit.

Strahlenunschärfe



Um einen frei definierbaren kreisförmigen Bildbereich, wird eine strahlenförmige Unschärfe berechnet.

Position: Bestimmen von Lage und Größe des unveränderten Bildbereiches

Stärke: Stärke der strahlenförmigen Unschärfe je größer die Stärke, desto unschärfer der Bereich

Modus: Richtung in die der Effekt blenden soll

Blendzeit: Zeitdauer der Blende

Eine Blendzeit 000.00:00 berechnet den Effekt über die ganze Effektzeit.

Überstrahlen



Dieser Effekt bietet die Möglichkeit, entweder die hellen oder die dunklen Bereiche des Bildes zu überstrahlen/zu verstärken. Dadurch bekommt das Bild einen speziellen leuchtenden Ausdruck. Der Effekt kann eingesetzt werden, um einen künstlerischen Eindruck zu erhalten.

Stärke: Stärke der Überzeichnung

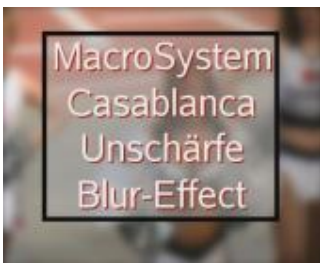
Typ: Farbwert der berücksichtigt wird

Modus: Richtung in die der Effekt blenden soll

Blendzeit: Zeitdauer der Blende

Eine Blendzeit 000.00:00 berechnet den Effekt über die ganze Effektzeit.

Unschärfe 2



Die Szene kann horizontal und vertikal eine beliebige Unschärfe bekommen.

Hor. Stärke: Gibt die horizontale Unschärfe an.

Vert. Stärke: Gibt die vertikale Unschärfe an.

Modus: Richtung in die der Effekt blenden soll

Blendzeit: Zeitdauer der Blende

Eine Blendzeit 000.00:00 berechnet den Effekt über die ganze Effektzeit.

Unscharfe Flecken



Die hellen oder dunklen Bildbereiche werden zu Farbflecken, die an ihrem Rand eine Unschärfe aufweisen und sich somit harmonisch ins Gesamtbild integrieren. Der Effekt kann eingesetzt werden, um einen künstlerischen Eindruck zu erhalten.

Stärke: Die Größe des unscharfen Randbereichs der Farbflecken

Typ: Farbwert der berücksichtigt wird

Modus: Richtung in die der Effekt blenden soll

Blendzeit: Zeitdauer der Blende

Eine Blendzeit 000.00:00 berechnet den Effekt über die ganze Effektzeit.

Zeitungsbild



Die Szene wird in ein Punktmuster aufgelöst, das im Aussehen einem vergrößerten Zeitungsbild ähnlich ist.

Modus: Die Szene kann die Farbwerte behalten oder in ein schwarz/weiss Bild gewandelt werden.

Stärke: Stärke des Punktmusters

www.macrosystem.de

Mindestanforderungen:
SMART EDIT 2.5, 3.0, 4.0