PIP-Studio 2

Handbuch

für Bogart SE und Smart Edit

MACRO SYSTEM

Sicherheitshinweise

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

Zudem weisen wir darauf hin, dass das Programm PIP-Studio 2 für den Hobbyanwender konzipiert worden ist.

Sehr große Sorgfalt haben wir auf die Programmierung und die Prüfung dieses Programms verwendet.

Da eine völlig fehlerfreie Anwendungssoftware nach bisherigen Erkenntnissen nicht unter allen Umständen und jederzeit gewährleistet werden kann, können wir leider nicht völlig ausschließen, dass sich Mängel eingeschlichen haben.

Sollte dies wider Erwarten der Fall sein, werden wir festgestellte Fehler durch Überarbeitung der Programmierung beseitigen lassen und den betroffenen Kunden die neue Software kostenlos zur Verfügung stellen. Wir können allerdings keine Haftung für einen möglichen Daten- oder Zeitverlust und daraus eventuell entstehende Folgeschäden übernehmen, zumal wir keinerlei Einfluss auf die korrekte Programminstallation und -bedienung durch den Kunden haben. MacroSystem Digital Video AG und deren Fachhändler sind folglich nicht haftbar für Fehler sowie unbeabsichtigte Beschädigungen in Verbindung mit der Installation oder Anwendung des Programms PIP-Studio 2.

MacroSystem Digital Video AG und deren Fachhändler gewährleisten nicht die störungsfreie Anwendung des Produktes bzw. dessen völlige Fehlerfreiheit.

Jegliche stillschweigende Gewährleistung ist ausgeschlossen, einschließlich der Gewährleistung auf Eignung der Software bzw. der Bedienungsanleitung für einen bestimmten Zweck.

Weder MacroSystem Digital Video AG noch deren Fachhändler sind für Schäden aus direkter oder indirekter Folge, die aus dem Gebrauch der Software oder der Bedienungsanleitung entstehen, verantwortlich, z.B. für Gewinnminderung, Kosten, Hardware oder Softwareprobleme oder andere Unannehmlichkeiten.

Inhaltsverzeichnis

Seite

Kapitel 1: Einführung 5
1.1 Allgemeines. 5
1.2 Installation. 5
1.3 Was ist PIP-Studio 5

Kapitel 2: Anwendungsbeispiele 5
2.1 Persönliches Logo 6
2.2 Persönliches Logo II 8
2.3 Bewegte Szenen vor einem Hintergrund 9
2.4 Bewegte Szene im Videomaterial 10
2.5 Kreisende Szene im Videomaterial 12
2.6 Bewegte Szene in verschiedenen Größen 14

Kapitel 3: Referenzteil 16

Kapitel 1: Einführung

1.1 Allgemeines

Vielen Dank, dass Sie PIP-Studio 2 bei Ihrem Händler erworben haben! Wir bedanken uns für Ihr Vertrauen und hoffen, dass dieses Produkt Ihren Erwartungen gerecht wird. Mit PIP-Studio 2 haben Sie die Möglichkeit, Ihre Schnittsoftware noch intensiver zu nutzen als bisher.
Für weitergehende Fragen und Verbesserungsvorschläge stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung. Wir bitten Sie, bei jeder Kontaktaufnahme die Seriennummer Ihres Gerätes oder Ihre Kundennummer anzugeben.

1.2 Installation

PIP-Studio 2 muss, wie jedes andere Software-Produkt auch, auf Ihrem System installiert werden.
Für diese Produktinstallation schalten Sie bitte Ihr System ein. Wählen Sie in den „Systemeinstellungen“ den Schalter „Produkt installieren“ an, so dass sich das entsprechende Fenster öffnet. Legen Sie das Installationsmedium in das Laufwerk. Die CD/DVD Schublade können Sie auch über den Schalter in dem Menü öffnen. Besitzt Ihr Gerät ein integriertes Smart Media Laufwerk, so können Sie auch darüber die Installation von entsprechender Smart Media Karte durchführen.
Nun sehen Sie, dass im Fenster das Programm „PIP-Studio 2“ aufgelistet wird. Wählen Sie in der Liste der Produkte das PIP-Studio 2 aus. Zu dieser Zeit ist der Status dieses Produktes „(versteckt)“. Haben Sie bereits eine andere PIP-Studio 2 Version installiert, sehen Sie nun beide hier gelistet. Klicken sie nach der Auswahl des Produktes auf „aktivieren“. Das Produkt wird nun installiert. Um es vollständig nutzen zu können, müssen Sie das Produkt aber frei schalten. Daher werden Sie im Anschluss an die Installation um die Eingabe des Freischaltcode gebeten. Geben Sie hier den Code ein, wird Ihr Produkt (aktiv), brechen Sie die Eingabe ab, ist Ihr Produkt als (Demo) installiert. Es kann aber jederzeit nachträglich freigeschaltet werden.

1.3 Was ist PIP-Studio

Das Programm PIP-Studio 2 baut auf dem beliebten „PIP-Studio“ von Casablanca auf, bietet aber weitere Funktionen, die Ihnen mehr Komfort bieten. Mit diesem Programm können Sie eine Szene beliebig auf einer anderen platzieren - in den verschiedensten Formen. Lassen Sie Ihre Szenen ins Bild herein- oder herausfliegen oder blenden Sie diese an beliebigen Stellen ein oder aus!
PIP-Studio 2 beinhaltet im Lieferumfang 20 Masken (wie z.B. Quadrat, Kreis oder Stern mit jeweils 4:3 oder 16:9-Anpassung), in denen Ihre Videoszene erscheinen kann. Sie können aber auch einige Masken aus anderen Produkten als Pip-Form nutzen.
Außerdem können Schatten verändert oder Transparenz und Unschärfe für Bild, Rahmen und Schatten getrennt eingestellt werden. Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf!

Das PIP-Studio 2 finden Sie sowohl in den Übergangseffekten als auch in den Langzeiteffekten und damit auch in Bearbeiten-Spezial.
„PIP-Studio 2“ können Sie in also drei verschiedenen Menüs verwenden.

Übergangseffekt
Den Übergangseffekt „PIP-Studio 2“ nutzen Sie dann, wenn Sie eine Folgeszene mit einem beliebigen 2-dimensionalen Bewegungspfad auf der anderen Szene als Übergang darstellen wollen.

Langzeiteffekt
Wollen Sie auf einer Szene oder einem Zeitraum Ihres Storyboards ein oder zwei beliebig andere Szenen aus Ihrer Szenenablage darstellen, so nutzen Sie den Langzeitoperator.

Bearbeiten-Spezial
Wollen Sie mittels Multilayering mehrere Pips auf einer Szene darstellen, so arbeiten Sie am besten mit dem „PIP-Studio 2“ direkt in Ihrer Szenenablage und dem Spezial Effektmenü. Hiermit können Sie, analog wie im Langzeitoperator einen Pip auf Ihre ausgewählte Szene legen. Oder Sie setzen mit „Doppel1“ und „Doppel2“ zwei Pips mit verschiedenen Szenen ein, die dann vor der dritten Szene , die im Storyboard befindliche, dargestellt werden.

Hinweise *für das generelle Verständnis: Im Verlauf dieses Handbuchs werden Sie öfter den Begriff „Pip“ lesen. Wir verwenden diesen Begriff (also das „Bild im Bild“) für die Videoszene bzw. das Videobild, das Ihr Hintergrundvideo überlagert. Als Pip bezeichnen wir also das Bild, das klein eingeblendet wird. Jedes Pip besteht aus den drei Teilen, der Einblendung (IN), einer Standzeit und der Ausblendung (OUT). Diese drei Zeiten ergeben die Gesamtlänge des Effektes. Die Länge der Einblend- und der Ausblendzeit können Sie frei wählen, daraus und mit der eingestellten Länge des Effektes bzw. der verwendeten Szene aus der Szenenablage, ergibt sich die Länge der Standzeit.*
Das Pip, das während der Bearbeitung gezeigt wird, ist immer das Pip, wie es zu dieser Standzeit dargestellt wird. Das bedeutet, dass Sie keine Bewegung auf der Szene innerhalb des PIP-Studios sehen, wohl aber in der anschließenden Berechnung, sofern es sich um bewegte Szenen handelt.
Sie können wählen, ob Sie ein Pip auf einem Video-Hintergrund darstellen möchten, oder ob Sie zwei Pips auf einem gemusterten oder einfarbigen Hintergrund oder einer Videoszene platzieren. Im ersten Fall ist das Hintergrundvideo fest definiert als Vollbild, im zweiten Fall kann man alle Parameter der beiden

Pips unabhängig voneinander einstellen. Diese Methode eröffnet wesentlich mehr Möglichkeiten, benötigt allerdings mehr Berechnungszeit.

Kapitel 2: Anwendungsbeispiele

Die folgenden Übungsbeispiele dienen dazu, Ihnen das Programm PIP-Studio 2 mit all seinen zahlreichen Schaltern und deren Funktionen zugänglich zu machen.
Die von uns vorgeschlagenen Einstellungen sind natürlich nur einige von vielen. Wir empfehlen Ihnen, sich beim Durcharbeiten der Übungsbeispiele an unseren Vorschlägen und an der angegebenen Reihenfolge zu orientieren, da Sie so die Erklärungen über die Wirkungsweise der verschiedenen Optionen besser nachvollziehen können. Natürlich können Sie später auch unsere Vorschläge durch eigene Einstellungen ersetzen – Sie werden schnell merken, dass wenige kleine Veränderungen zahlreiche Varianten bieten und Ihr Ergebnis stark beeinflussen. Die in den Übungen angegebenen Längen und Positionen der Szenen können Sie natürlich auch variieren.
Im ersten Beispiel „Persönliches Logo“ werden Sie die Programm-Oberfläche kennen lernen und üben, ein paar Einstellungen vorzunehmen.

2.1 Persönliches Logo

Dieses Beispiel bietet Ihnen die Möglichkeit, ein ganz persönliches Logo in Ihr Videomaterial einzublenden, so dass Ihre Filme unverkennbar werden. Dies klingt zunächst kompliziert, ist aber mit PIP-Studio 2 sehr einfach und ein idealer Einstieg ins Programm. Sie werden in ersten Beispiel nur einige Schalter kennen lernen, die späteren Beispiele gehen weiter in die Tiefe.
Nehmen Sie für dieses Beispiel eine Szene von 10 Sekunden, die nun stellvertretend für Ihren gesamten Film steht, und fügen Sie diese ins Storyboard ein.
Wenn Sie das Logo über Ihr gesamtes Storyboard legen wollen, müssen Sie es nach dem fertig stellen zu einer Szene zusammenfügen und dann diese Szene neu ins Storyboard legen. Dann gehen Sie wie in diesem Beispiel vor.
Die zweite Szene sollte die gleiche Länge haben und Material beinhalten, das sie gerne als Logo verwenden möchten. Nehmen Sie z.B. Ihre Initialen auf einem texturierten Hintergrund. (Dazu erzeugen Sie im Neue Szene-Menü eine Szene mit einer Länge von 10 Sekunden, fügen diese ins Storyboard ein, erstellen im Betitelungs-Menü mittels des Titel-Effektes „Seiten“ die gewünschten Buchstaben und lassen den Titeleffekt berechnen. Anschließend erstellen Sie über den „Szene“-Schalter eine separate Szene aus diesem Effekt, die daraufhin in der Szenenablage des Bearbeiten-Menüs erscheint. Diese Logo-Szene legen Sie nun in das Storyboard hinter ihre Videoszene.) Nun sehen Sie im Storyboard also zuerst die Szene mit Ihrem Videomaterial, danach die Szene mit Ihrem Logo, beide mit einer Länge von 10 Sekunden.

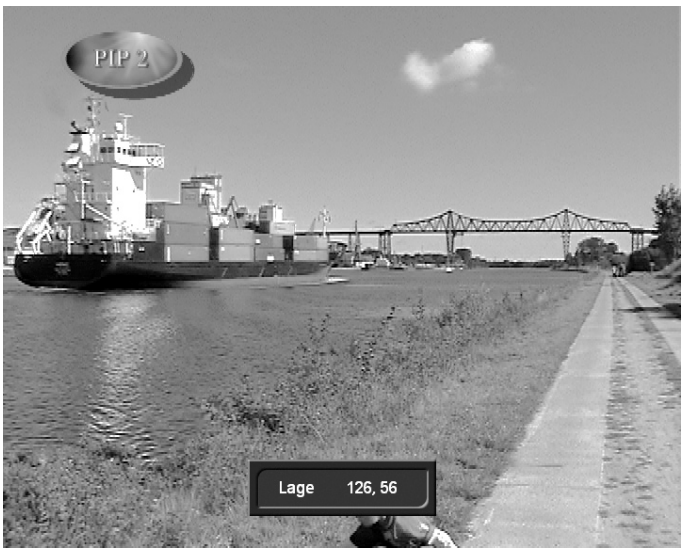
Betreten Sie das Übergangseffekte-Menü und wählen Sie dort „PIP-Studio 2“ aus der Effekte-Liste aus. Fügen Sie den Effekt zwischen den beiden Szenen ein und stellen Sie die Effektdauer auf 10 Sekunden, also über den gesamten Verlauf beider Szenen. Dann starten Sie das Programm mittels des Schalters „PIP-Studio 2 starten“. Sie sehen Ihre erste Szene (also Ihr Videomaterial) als Hintergrundbild, und Ihre zweite Szene (Ihr Logo) in einem kleinen Bild über der Hintergrundszene.

Hinweis: *Beachten Sie bitte, dass die Hintergrundszene immer durch das im Storyboard links platzierte Material dargestellt wird, und die zweite (also rechte) Szene das Pip repräsentiert.*

Am unteren Bildschirmrand sehen Sie die Bedienleiste des Programms. Nun können Sie beginnen, Ihr Logo zu platzieren.

Falls die Bedienleiste die Sicht verdeckt, können Sie diese mittels des Pfeil-Schalters (unten links in der Bedienleiste) an den oberen Bildschirmrand versetzen bzw. mittels des darüber angesiedelten Quadrat-Schalters die Leiste ausblenden (und natürlich anschließend auch wieder einblenden).
Achten Sie darauf, dass der Auswahlschalter neben „PIP“ auf „Einfach“ steht. Den nächsten Schalter („Hintergrund“) können Sie in diesem Fall nicht anwählen, er ist nicht aktiv. Den Schalter „Effekt“ überspringen Sie in diesem Beispiel, daher gehen wir hier auch nicht näher auf seine Funktion ein. Nun kommen Sie zur eigentlichen Gestaltung Ihres Logos. Klicken Sie auf „Form“, so dass sich ein Imagepool öffnet und Ihnen verschiedene Formen zur Auswahl bietet. Entscheiden Sie sich hier für „Ellipse“, so dass Ihr Logo nun ellipsenförmig dargestellt wird. Sie können auch Masken aus anderen Produkten verwenden. Doch es funktionieren nur die Masken die eine Fläche umschließen.
Klicken Sie anschließend auf „Größe“, so dass die Leiste ausgeblendet wird und Sie am unteren Bildschirmrand die Größe in Pixel ablesen können.

Bewegen Sie nun die Trackball-Kugel, und Sie werden sehen, dass sich das Pip mit Ihrem Logo bewegt. Rollen Sie die Kugel nach rechts, vergrößert sich das Pip, rollen Sie die Kugel nach links, verkleinert es sich. Nachdem Sie die gewünschte Größe eingestellt haben, klicken Sie auf die linke Trackball-Taste, so dass die Größe bestätigt wird und Sie wieder zurück zur Bedienleiste gelangen. (Mit der rechten Trackball-Taste gelangen Sie zwar auch wieder zurück zur Leiste, Ihre Größen-Einstellung wird jedoch nicht übernommen.) Das Logo ist nun wieder von der Ellipse umgeben. Da sich Ihr Logo immer noch in der Bildmitte des Videomaterials befindet, klicken Sie nun auf den Schalter „Lage“.



Die Bedienleiste wird ausgeblendet und Sie sehen am unteren Bildschirmrand die Koordinaten,
wobei diese sich an der Bildmitte des Pips orientieren. Platzieren Sie Ihr Logo nun in der linken oberen Ecke, aber achten Sie darauf, dass Sie es nicht zu weit aus dem Bildschirm herausragen lassen! (In diesem Fall springt die Bildschirmdarstellung nämlich um, und Sie sehen eine graue Fläche. Da wir in diesem Beispiel noch nicht auf diese Funktion eingehen, schieben Sie Ihre Ellipse wieder in das dargestellte Hintergrundbild. Näheres zu dieser erwähnten Funktion erfahren Sie in Übung 6.)
Haben Sie die richtige Position für Ihr Logo gefunden, bestätigen Sie das mit der linken Trackball-Taste, so dass die Bedienleiste wieder eingeblendet wird. Nun haben Sie bereits Ihr Logo in Form einer Ellipse in der oberen linken Ecke platziert und zusätzlich die Größeneinstellung vorgenommen.
Der nächste Schalter heißt „Rahmen“. Klicken Sie darauf, so dass die vorhandene Bedienleiste durch eine neue ersetzt wird.

Diese neue Leiste beinhaltet Einstellungen bezüglich des Rahmens, wie in der rechten oberen Ecke der Leiste angezeigt wird. Sie sehen nun den Schalter „Farbe“, auf den Sie klicken

und damit den bekannten Farbkasten aufrufen. Wählen Sie die Farbe Blau mit einem Alphawert von 100% (also nicht transparent) und bestätigen Sie diese Einstellung. Klicken Sie nun auf den nächsten Schalter „Stärke“, so dass der Schieberegler aktiv wird. Sie sehen, dass sie die Stärke des Rahmens von 0 bis 40 einstellen können. Wählen sie hier eine Einstellung von 10. Schließlich sehen Sie den Schalter „Unschärfe“, mit dem Sie die Unschärfe des Randes zwischen 0% und 100% einstellen können. Suchen Sie sich einfach irgendeine Einstellung aus oder lassen Sie die Voreinstellung bestehen. Haben Sie hier alle Einstellungen getroffen, können Sie diese Leiste mit dem Schalter in der rechten unteren Ecke wieder verlassen und zurück zur ursprünglichen Bedienleiste gelangen.
Nun können Sie den Schalter „Schatten“ anwählen, der wiederum eine neue Leiste bezüglich der Schatten-Einstellungen aufruft.

Der erste Schalter in dieser Leiste heißt „Richtung“. Klicken Sie ihn an, öffnet sich eine Auswahl von 8 Richtungen, von denen Sie die fünfte, nämlich nach unten zeigend, wählen. Anschließend können Sie wieder mittels des „Farbe“-Schalters den Farbkasten aufrufen und Schwarz auswählen. Auch hier können Sie wieder die Transparenz bestimmen, entscheiden Sie sich diesmal für einen Alphawert von 50%.
Mit dem nächsten Schalter „Abstand“ können Sie bestimmen, wie lang der Schatten, vom Rand des Logos gesehen, sein soll. Wählen Sie hier einen Wert von 5. Der Schalter „Unschärfe“ gibt die Unschärfe des Schattens (also verwischte Konturen) in Prozent an, wählen Sie hier einen Wert von 10%. Verlassen Sie auch anschließend diese Leiste wieder, indem Sie auf den Schalter in der rechten unteren Ecke klicken.
Nachdem Sie all diese Einstellungen getroffen haben, wählen Sie schließlich noch den Schalter „Vorschau“. Klicken Sie ihn an, sehen Sie, dass das Programm PIP-Studio 2 von einem kleinen Fenster überlagert wird, das Ihnen eine Vorschau über den Szenen-Ablauf mit den von Ihnen getroffenen Einstellungen liefert. Zu guter Letzt sehen Sie in diesem Programm noch den Schalter „Archiv“, mit dem Sie Einstellungen archivieren bzw. laden können. Klicken Sie auf „Archiv“, erscheinen die Ihnen bekannten Schalter „Laden“, „Sichern“, „Löschen“ und „Abbruch“.
Klicken Sie nun auf „Sichern“, so dass Sie das Menü zum „PIP archivieren“ geöffnet haben. Dann klicken Sie auf das untere leere Textfeld, woraufhin Sie die Tastatur sehen. Geben Sie den gewünschten Namen (z.B. „Logo“) ein , bestätigen die Eingabe mit „Ok“ und Sie sehen, dass der Name in der Liste erscheint. Nun bestätigen Sie mit „OK“ und verlassen das Programm, indem Sie auf das Übergangseffekte- Menü-Symbol in der rechten unteren Ecke klicken. (Das Archiv müssen Sie nur benutzen, wenn Sie die getroffenen Einstellungen später bei einem ganz anderen Pip erneut verwenden möchten. Für die Bearbeitung, Berechnung und spätere Änderung dieses Pips werden alle relevanten Darstellungen automatisch gespeichert und beim nächsten Start wieder verwendet, ohne dass Sie auf das Archiv zurückgreifen müssen.)
Im Übergangseffekte-Menü können Sie nun den Effekt berechnen lassen und sich anschließend in aller Ruhe diese Beispiel-Szene anschauen.

2.2 Persönliches Logo II

Da Sie sich mittels des ersten Übungsbeispiels nun einen Überblick über die Programmoberfläche verschaffen konnten, erhalten Sie in diesem zweiten Beispiel weniger detaillierte Anweisungen. Sie werden dieselben Funktionen bedienen, aber diesmal andere Einstellungen wählen. Wenn Sie sich schon sicher im Umgang mit PIP-Studio 2 fühlen, können Sie dieses Beispiel natürlich auch „überspringen“. Nehmen Sie für dieses Beispiel wieder eine Szene von 10 Sekunden, die stellvertretend für Ihren gesamten Film steht, und fügen Sie sie ins Storyboard ein. Die zweite Szene sollte die gleiche Länge haben und Material beinhalten, das Sie gerne als Logo verwenden möchten. Sie können wieder Ihre Initialen verwenden oder ein anderes persönliches Logo erstellen.
Betreten Sie nun das Übergangseffekte-Menü und wählen Sie dort „PIP-Studio 2“ aus der Effekte-Liste aus. Fügen Sie den Effekt zwischen den beiden Szenen ein und stellen Sie die Effektdauer wieder auf 10 Sekunden. Dann starten Sie das Programm über den Schalter „PIP-Studio 2 starten“. Nach einem kurzen Augenblick sehen Sie Ihre erste Szene als Hintergrundbild und Ihre zweite Szene als Pip auf dem Bildschirm. Die Einstellungen (Lage, Größe etc.) Ihres vorherigen Beispiels sind erhalten geblieben. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie die Bedienleiste des Programms.
Beachten Sie bitte wieder, dass der Auswahlschalter neben „PIP“ auf „Einfach“ steht. Klicken Sie nun auf „Form“, so dass sich der Auswahlschalter öffnet und Sie sich diesmal für „Stern 1“ entscheiden. Sie sehen, dass Ihr Pip nach der Bestätigung sternenförmig wird. Klicken Sie anschließend auf „Größe“ und stellen Sie den Wert eine Ihnen zusagende Größe. Die Einstellung funktioniert natürlich nach demselben Prinzip wie im vorausgegangenen Beispiel.
Nachdem Sie die Größe bestätigt haben, können Sie zur Einstellung der „Lage“ übergehen. Klicken Sie den entspre-

chenden Schalter an, so dass Sie das Pip in der rechten oberen Ecke - positionieren können. Anschließend gehen Sie wieder über zum „Rahmen“. Da Sie diesmal die „Stärke“ auf 0 stellen, ist die Farbwahl egal, ein Rahmen erscheint nicht. Die „Unschärfe“ müssen Sie aber dennoch einstellen, da der Rand des Pips von dieser Funktion trotzdem beeinflusst wird. Stellen Sie hier den Wert 15 ein.

Haben Sie hier alle Einstellungen getroffen, verlassen Sie diese Leiste und klicken Sie den Schalter „Schatten“ an. Wählen Sie hier die sechste Richtung, also den nach links unten zeigenden Pfeil. Anschließend können Sie wieder mittels des „Farbe“-Schalters den Farbkasten aufrufen und wiederum Schwarz auswählen. Entscheiden Sie sich diesmal für einen Alphawert von 70%. Mit dem nächsten Schalter „Abstand“ bestimmen Sie die Länge des Schattens, vom Rand des Logos gesehen. Wählen Sie hier den Wert 5. Der Schalter „Unschärfe“ gibt die Unschärfe des Schattens in Prozent an, wählen Sie einen Wert von 50%. Verlassen Sie auch anschließend dieses Menü wieder, indem Sie auf den Schalter in der rechten unteren Ecke bzw. auf die rechte Trackball-Taste klicken.
Auch diesmal können Sie wieder die zuvor getroffenen Einstellungen sichern, indem Sie sie im Archiv abspeichern. Zu guter Letzt können Sie nun den Effekt im Übergangseffekte-Menü berechnen lassen und anschließend den fertigen Effekt betrachten.

2.3 Bewegte Szenen vor einem Hintergrund

In diesem Beispiel setzen wir bereits die Funktionsweisen der bisher erwähnten Schalter voraus. Es wird also nicht mehr erklärt, wie z.B. die genaue Größeneinstellung funktioniert. Hier lernen Sie eine weitergehende Funktion von PIP-Studio 2 kennen, die es Ihnen ermöglicht, zwei bewegte Szenen vor einem Hintergrundbild darzustellen.
Legen Sie hierfür zwei Szenen ins Storyboard, die Sie als kleine Pips vor einem Hintergrundbild sehen möchten. Wir haben uns in diesem Beispiel für zwei Hochzeitsszenen entschieden, aber natürlich können Sie jedes beliebige Videomaterial auswählen.

Zunächst haben wir die Brautpaar-Szene ins Storyboard eingefügt, anschließend die Pfarrer-Szene. Nachdem Sie die gewünschten Szenen, die jeweils eine Länge von 5 Sekunden haben sollten, im Storyboard platziert haben, fügen Sie den Effekt „PIP-Studio 2“ ein, stellen die Effektlänge über die gesamte Szenenlänge (also 5 Sekunden) ein und starten das Programm über „PIP-Studio 2 starten“.

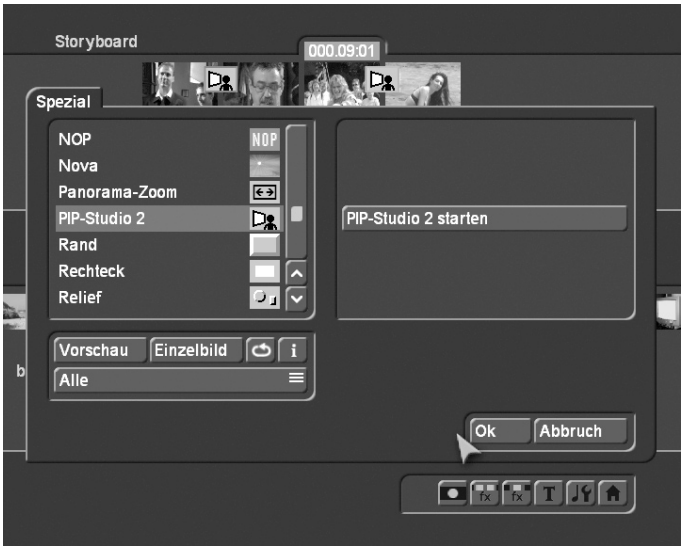
Achten Sie zunächst darauf, den Auswahlschalter „PIP“ diesmal auf „Doppel 1“ einzustellen. „Doppel“ bedeutet, dass Sie in diesem Falle zwei Szenen als Pips vor einem separaten Hintergrundbild haben, die „1“ steht für die erste Szene, also in diesem Fall für das Brautpaar. Lassen Sie sich nicht irritieren, wenn nach der Umschaltung auf „Doppel 1“ nur eine Szene als Pip zu sehen ist, die andere befindet sich hinter diesem Pip. Wählen Sie nun den Schalter „Hintergrund“ an, so dass sich das Fenster „Muster auswählen“ öffnet, in dem Sie ein beliebiges Hintergrundbild auswählen können. Das Hintergrundbild „Marmor 1“, für das wir uns entschieden haben, finden Sie, indem Sie sich unter „Produkt“ für „Bogart SE“ (bzw. „Smart Edit“) und unter „Typ“ für „Einfarbig“ entscheiden und anschließend das Bild aus Liste auswählen. Nachdem Sie das Hintergrundbild bestimmt haben, verlassen Sie das Fenster „Muster auswählen“ durch Klick auf „OK“.

Befinden Sie sich ein einem HD Projekt, wählen Sie sich für eine bessere Hintergrunddarstellung ein Bild aus einem HD Zusatzprodukt aus.
Sie sehen, dass der Hintergrund nun Ihrer Auswahl entspricht. Jetzt können wir zu den weiteren Einstellungen kommen. Den Schalter „Effekt“ überspringen Sie auch in diesem Beispiel wieder. Die Form der ersten Szene wählen Sie aus, indem Sie auf „Form“ klicken und sich für den „Kreis“ entscheiden. Klicken Sie anschließend auf den Schalter „Größe“ und wählen Sie eine sehr große Darstellung. Anschließend können Sie auf den Schalter „Lage“ klicken, um die Position der Brautpaar-Szene in dem rechten unteren Bildbereich festzusetzen. Sie sehen inzwischen auch wieder Ihr zweites Pip in der rechten oberen Ecke. Nun kommen Sie zur Einstellung des „Rahmens“. Da Sie die Videoszene nicht umranden wollen, müssen Sie die „Stärke“ auf 0 setzen. Dementsprechend ist natürlich auch die „Farbe“ irrelevant. Allerdings können Sie mittels des Schalters „Unschärfe“ die Kontur des Szenenrandes bestimmen, also stellen Sie die „Unschärfe“ in diesem Beispiel auf 40%.
Da Sie in diesem Fall keinen Schatten verwenden, wählen Sie im „Schatten“-Menü den Abstand 0. Die restlichen Einstellungsmöglichkeiten (Richtung, Farbe, Unschärfe) in diesem Menü sind irrelevant, Sie können also die zurzeit existierenden Einstellungen bestehen lassen. Verlassen Sie das Schatten-Menü anschließend wieder.
Nachdem Sie die Einstellungen für die erste Szene vorgenommen haben, die sich nun in der rechten unteren Ecke befindet, können Sie zur zweiten Szene übergehen. Dazu klicken Sie auf den „PIP“-Schalter und wählen „Doppel 2“ aus. Sie sehen nach einem kurzen Augenblick, dass nun die Pfarrer-Szene in den Vordergrund gerückt ist und bearbeitet werden kann. Klicken Sie auch bei dieser Szene zunächst auf „Form“ und wählen Sie die „Fernseher“.
Anschließend stellen Sie die „Größe“ für diese Szene auf einen mittleren Wert ein. Platzieren sollten Sie den Pfarrer in der linken oberen Ecke. Beim „Rahmen“ benötigen Sie auch hier nur die Einstellung der „Unschärfe“, die Sie in diesem Fall auf 30% setzen.

Auch bei dieser zweiten Szene benötigen Sie keinen „Schatten“, so dass Sie auch hier wieder den „Abstand“ - genau wie bei der ersten Szene - auf 0 setzen und die anderen Einstellungen in diesem Menü außer Acht lassen können. Haben Sie diese Einstellungen vorgenommen, können Sie diese Übung wieder, auch im Archiv sichern. Aber hier ist zu beachten das immer nur die Einstellungen für ein Pip (Doppel 1 oder Doppel 2) gespeichert werden. Sie müssen in diesem Fall also zwei Archive anlegen. Eines für das erste Pip und ein Archiv für das zweite Pip.
Beenden Sie nun das PIP-Studio 2 damit sie wieder das Übergangseffekte-Menü erhalten und lassen den PIP-Studio 2-Effekt berechnen. Nun können Sie sich Ihre Hochzeitsszene ansehen!

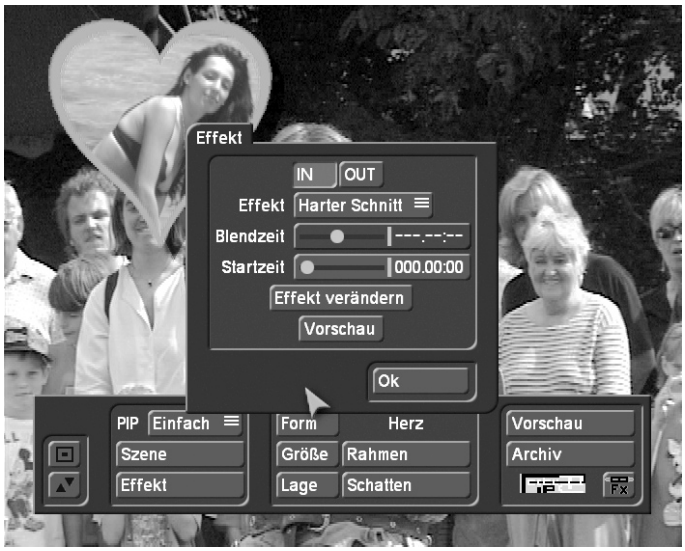
2.4 Bewegte Szene im Videomaterial

Sie werden hier eine Videoszene als kleines Bild (Pip) in eine andere Videoszene ein- und wieder ausblenden. Wählen Sie für dieses Beispiel zwei Szenen mit einer Länge von jeweils 6 Sekunden, die erste Szene sollte einen Mann darstellen, die zweite eine Frau. In diesem Fall verwenden wir PIP-Studio 2 als Langzeiteffekt aus Bearbeiten-Spezial. Sie brauchen dazu die Szenen nicht in das Storyboard einfügen, sondern müssen diese lediglich in Ihrer Szenenablage vorliegen haben. Sie bleiben also im Bearbeiten Menü.

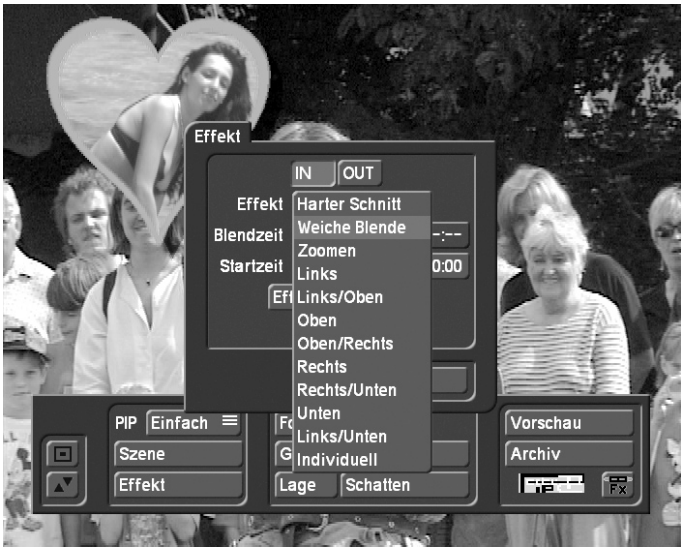


Wählen Sie nun die Szene mit dem Mann in Ihrer Szenenablage an. Gehen Sie dann in das Menü Spezial und starten dort das „PIP-Studio 2“.
Sie sehen als großes Hintergrundbild den Mann und als Pip die gleiche Szene noch einmal. Diese Pip-Szene soll aber die Frau sein. Also klicken Sie bitte auf den Schalter „Szene“, links im Menü. Sie bekommen daraufhin die Szenenablage Ihres aktuellen Projektes angezeigt, aus der Sie die gewünschte Pip-Szene auswählen. Bestätigen Sie die Auswahl mit „Ok“ und Sie haben diese nun als Pip-Szene vor dem Hintergrund liegen.

Dann wenden Sie sich zunächst den Einstellungen dieses Pips zu. Wählen Sie aus dem Imagepool die Form „Herz“ und gehen anschließend über zur „Größe“. Je nachdem, wie groß die Frau auf dem Videomaterial dargestellt ist, sollten Sie die Größe bestimmen. Anschließend ändern Sie die „Lage“ des Pip. Dort wählen Sie für die Frau die obere linke Ecke aus. Achten Sie darauf, dass der im Hintergrundvideo dargestellte Mann nicht verdeckt wird. Dann betreten Sie das „Rahmen“-Menü und wählen als „Farbe“ ein schönes Rot, wobei Sie den Alphawert bei 100% belassen. Für die „Stärke“ des Rahmens können Sie eine Einstellung von 15 wählen, die „Unschärfe“ stellen Sie auf 50%. Nun verlassen Sie das „Rahmen“-Menü über die rechte Maustaste bzw. über den Schalter in der rechten unteren Ecke und betreten das „Schatten“-Menü. Dort wählen Sie die „Farbe“ Schwarz, die einen Alphawert von 50% aufweisen sollte, so dass der Schatten leicht transparent ist. Wählen Sie anschließend einen „Abstand“ mit dem Wert 3 und eine „Unschärfe“ von 10%. Als „Richtung“ sollten Sie „nach rechts unten fallend“ wählen. Nachdem Sie diese Einstellungen getroffen und das „Schatten“-Menü verlassen haben, können Sie nun auf den links angeordneten Schalter „Effekt“ klicken, wodurch sich das gleichnamige Fenster öffnet.



Dort können Sie zunächst entscheiden, ob Sie „IN“ oder „OUT“, also die Ein- oder die Ausblendung bearbeiten. Beginnen Sie hier mit der Einblendung, klicken Sie also „IN“ an, so dass der Schalter aktiv (eingedrückt) wird, falls er es noch nicht ist. Alle weiteren Einstellungen dieses Fensters beziehen sich zurzeit also auf die Einblendung. Klicken Sie nun auf den Auswahl-Schalter „Effekt“, so dass sich eine Liste von 12 verschiedenen Einblendmöglichkeiten öffnet.



Hier entscheiden Sie sich für die „Weiche Blende“. Anschließend stellen Sie die Blendzeit auf 000.02:00, also auf 2 Sekunden. Die gesamte Blendzeit setzt sich zusammen aus der Einblendzeit, der Zeit, in der der Effekt stehen bleibt und aus der Ausblendzeit. Die Einstellung von 2 Sekunden bedeutet in dem Fall, dass die weiche Einblendung des Pips genau 2 Sekunden dauert. Da Sie keine nachträglichen Veränderungen über den Schalter „Effekt verändern“ vornehmen möchten, gehen Sie zu den Einstellungen der Ausblendung über. Aktivieren Sie jetzt also den Schalter „OUT“. Dann treffen Sie bei diesem Beispiel dieselben Einstellungen wie für die Einblendung, nämlich die „Weiche Blende“ und eine Blendzeit von 2 Sekunden. Sie merken, dass Sie hier auch nur noch 4 anstatt 6 Sekunden zur Verfügung haben, da 2 Sekunden bereits für die Einblendung beansprucht werden. Da Sie auch hier den Effekt nachträglich nicht mehr verändern möchten, klicken Sie im „Effekt“-Fenster auf „OK“ und verlassen das Programm PIP-Studio 2 nach einer eventuellen Sicherung Ihrer Einstellungen.
Sie befinden sich nach dem Verlassen des PIP-Studio 2 wieder in dem Spezialmenü. Der Effekt wird nun automatisch berechnet sobald Sie auf „Ok“ drücken. „Abbruch“ geht in das Menü „Bearbeiten“ zurück, ohne den PIP-Studio 2 Effekt zu berechnen.

Die berechnete Szene wird nun direkt in Ihrer Szenenablage hinter der zuletzt aktiven Szene eingefügt. Sie können diese nun weiter bearbeiten oder direkt an eine beliebige Stelle im Storyboard einfügen.

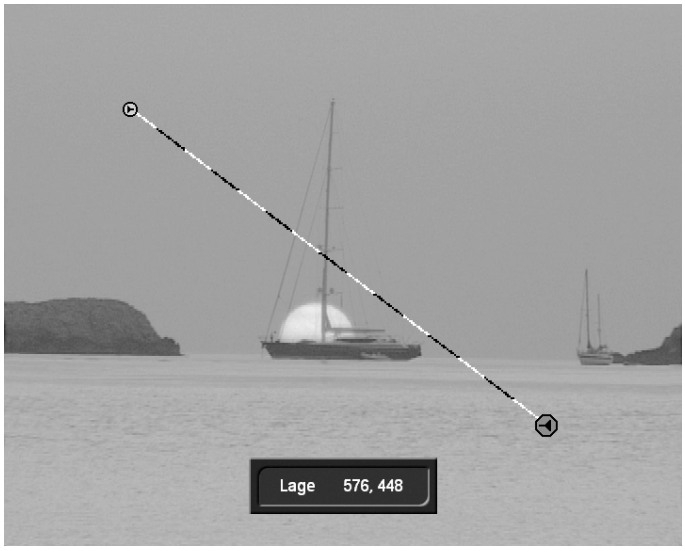
2.5 Kreisende Szene im Videomaterial

Für dieses Beispiel wählen Sie zwei Szenen aus, die jeweils eine Länge von 6 Sekunden haben sollten. Da Ihnen dieses Beispiel die Anwendung eines kleinen bewegten Bildes (eines Pips) vor einem Hintergrund näher bringen soll, eignet es sich z.B. ideal für eine Straßenroute.
Wir haben uns in diesem Beispiel allerdings für zwei beliebige Szenen entschieden und empfehlen Ihnen, dieses zunächst auch zu tun. So können Sie in diesem Beispiel die von uns vorgeschlagenen Einstellungen übernehmen.
Fügen Sie also wieder Ihre beiden Szenen ins Storyboard ein, wechseln Sie in das Übergangseffekte-Menü, platzieren Sie den Effekt zwischen den beiden Szenen und stellen Sie die Effektlänge über die gesamte Zeit, in diesem Falle also auf 6 Sekunden ein. Nachdem Sie das Programm gestartet haben, sollten Sie wieder darauf achten, in der Bedienleiste als „PIP“ die Funktion „Einfach“ auszuwählen.
Gehen Sie zunächst wieder zu den schon bekannten Einstellungen über. Wählen Sie als „Form“ einen „Kreis“ aus, stellen Sie die Größe auf etwa 200 und platzieren Sie die Szene in der linken oberen Ecke. Die „Unschärfe“ des „Rahmens“ stellen Sie auf 20%, die „Stärke“ setzen Sie auf 0, dementsprechend ist die Farbwahl natürlich irrelevant. Die Prozenteinstellung bewirkt nun das der Rand der Pip-Szene unscharf erscheint. Gehen Sie anschließend zu den Einstellungen des „Schattens“ über und setzen Sie den „Abstand“ auf 0, so dass die anderen Einstellungen im „Schatten“-Menü keinen Einfluss mehr haben. Setzen Sie mittels „Lage“ das Pip in die rechte obere Ecke. Nachdem Sie diese Einstellungen getroffen und das Schatten-Menü verlassen haben, klicken Sie auf den Schalter „Effekt“, um das entsprechende Menü sehen.

Dort aktivieren Sie zunächst den „IN“-Schalter, stellen den Effekt um, so dass nicht „Harter Schnitt“ ausgewählt ist, stellen die „Blendzeit“ auf 2 Sekunden und klicken anschließend auf den Schalter „Effekt verändern“. Nun sehen Sie am unteren Bildschirmrand eine neue Bedienleiste, das „Effekt“-Fenster ist außerdem nicht mehr zu sehen.

Sie sehen Ihr Hintergrundbild, das nun nicht mehr von dem Pip (also z.B. von Ihrem Pferd) überlagert ist - es sei denn, der Schalter „PIP“ ist eingeschaltet. Anstelle des Pips sehen Sie nun entweder einen oder zwei kleine Punkte. Je nachdem, welchen Effekt (Weiche Blende, Zoom etc.) Sie in einer vorausgegangenen Übung angewählt hatten, fällt nun die Darstellung in diesem Menü aus. Sehen Sie nur einen Punkt, ist dieser grün und befindet sich an der Stelle, an der Sie zuvor Ihr Pip platziert hatten. Befinden sich zwei Punkte nebeneinander, ist der aktive Punkt grün, der andere gelb. Haben Sie bisher unsere Übungsbeispiele der Reihe nach durchgearbeitet, werden nun zwei übereinander liegende Punkte dargestellt. Das erkennen Sie am rechts angeordneten Schieberegler, der nun nicht komplett grau, sondern zu bewegen ist. Mit diesem Regler bzw. mit den rechts daneben befindlichen Einzelschaltern können Sie entscheiden, welchen der beiden Punkte Sie aktivieren möchten.

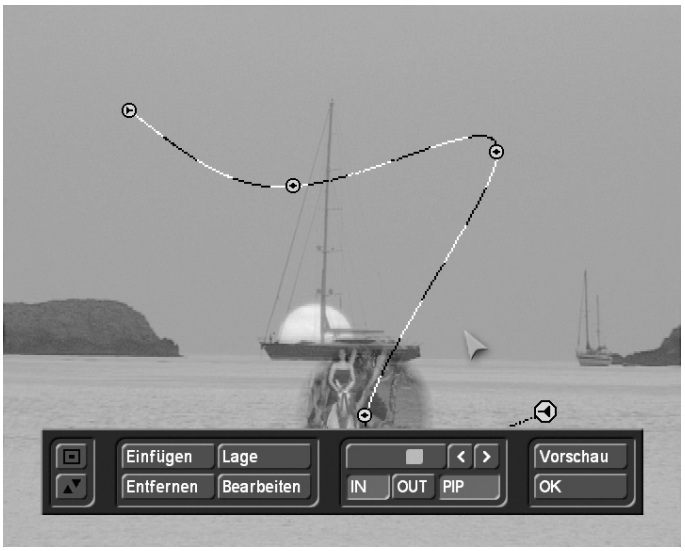
Wählen Sie zunächst den Schalter „PIP“ an, so wird um den aktiven (grünen) Punkt herum auch Ihr Pip eingeblendet. (Abschalten können Sie diese Funktion natürlich durch nochmaliges Klicken auf „PIP“.) Sie sehen Ihre Videoszene noch an derselben Stelle, an der Sie sie zuvor platziert haben, nämlich oben links. Mittels des Schalters „Lage“ können Sie aber nachträglich die Position korrigieren bzw. einen der beiden Punkte an eine andere Stelle versetzen. Da sich der erste Punkt in der oberen linken Ecke befindet, aktivieren Sie den zweiten Punkt und platzieren Sie ihn mittels „Lage“ in der unteren rechten Ecke.



Während der Punkt bewegt werden kann, ist er blau dargestellt, und seine Koordinaten werden am Bildschirmrand angezeigt.
Hinweis: *Zur Auswahl des gewünschten Punktes und das verschieben desselben, haben Sie zwei mögliche Vorgehensweisen.*
Über die vorliegenden Schalter, indem Sie erst mit dem Schieberegler oder den daneben liegenden Einzelschaltern den Punkt auswählen. Drücken Sie danach auf die Taste „Lage“ und verschieben Sie den Punkt.
Oder sie arbeiten mit der direkten Anwahl des Punktes mittels des Trackballzeigers. Klicken Sie auf den gewünschten Punkt. Damit haben Sie ihn aktiviert und wird grün. Klicken Sie dann ein weiteres mal auf den Schalter und er wird blau und kann verschoben werden. Ein erneuter Klick auf die linke Trackballtaste positioniert den Punkt an der aktuellen Stelle.
Anhand der Linie sehen Sie weiterhin den Weg, den das Video später zurücklegen wird. Nachdem Sie den gewünschten Punkt anders positioniert haben, bestätigen Sie diese Einstellung mit der linken Trackball-Taste. Während des Verschiebens eines Punktes wird das Pip nicht angezeigt, sondern Sie sehen nur den dargestellten Punkt, der die Mitte des Pip symbolisiert.
Nachdem Sie nun diese Einstellungen vorgenommen haben, können Sie beginnen, Ihre Wegpunkte für die Strecke festzulegen, die Ihre zweite Videoszene (also das Pip) später innerhalb der ersten Videoszene zurücklegen soll. Dazu klicken Sie auf „Einfügen“. Sie sehen, dass ein weiterer Wegpunkt erscheint, nämlich in der Mitte der Strecke zwischen den beiden bisher vorhandenen Punkten. Nun haben Sie also den Start- und den Zielpunkt der Strecke in der Bildschirmdiagonale festgelegt und einen mittigen Wegpunkt platziert. Möchten Sie die Größe oder den Alphawert (also die Transparenz) eines dieser Punkte einstellen, klicken Sie auf „Bearbeiten“, und das Fenster „Wegpunkt-Einstellungen“ erscheint, in dem Sie den zurzeit aktiven (also grünen) Punkt bearbeiten können.

Während der Einstellungen ist nur der zu bearbeitende Punkt sichtbar. Diese Größen- bzw. Alphawert-Einstellungen haben den Vorteil, dass Sie beeinflussen können, welchen Größen- und Transparenzverlauf die einzelnen Stationen aufweisen sollen. Rechts neben den Einstellungen sehen Sie zwei Kästchen mit Strichen. Dies bedeutet, dass hier die Einstellungen durch die benachbarten Punkte berechnet wurden. Klicken sie diese Schalter an, erscheinen anstelle der Striche Häkchen und der Größen- bzw. Alpha-Schalter wird aktiv, so dass Sie Ihre Einstellungen treffen können. Die Häkchen des ersten und des letzten Punktes lassen sich nicht abschalten, da dort ein Wert angegeben sein muss, weil keine Interpolation möglich ist. Setzen Sie bitte hier den „Alpha“-Wert auf 70%. Dann bestätigen Sie mit „OK“. Anschließend wählen Sie den letzten Wegpunkt, also den Zielpunkt an , belassen es wieder bei der Größe und stellen den Alphawert 100 % ein. Diese Einstellungen bewirken, dass die Szene (das Pip), die langsam vor der anderen entlang fährt, einen kontinuierlichen Größen- und Transparenzverlauf aufweist. Alle eingefügten Wegpunkte werden bezüglich Größe und Alphawert automatisch berechnet. Beachten Sie, dass währenddessen die ganze Zeit der Schalter „IN“ aktiv ist, da es sich immer noch um die Einblendung handelt.
Nachdem Sie die Punkte nun verändert haben, können Sie weitere Wegpunkte einfügen. Dazu klicken Sie auf „Einfügen“, so dass der nächste Punkt auf der Wegstrecke erscheint. Sie können insgesamt (für den Einblendvorgang) bis zu 25 Wegpunkte einfügen. Die Punkte werden immer nach dem aktiven Punkt eingefügt, in Richtung Zielpunkt. Sie sehen auch an der Darstellung des Schiebereglers, dass dieser immer kürzer wird, so dass Sie ihn anwählen und hin und her schieben können. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, die verschiedenen Punkte mittels des Schiebereglers zu aktivieren.
Natürlich können Sie nicht nur die Größe und den Alphawert bestimmen, sondern auch wieder die Lage der Punkte verändern. Dazu gehen Sie wie oben beschrieben vor. Nachdem Sie nun weitere Punkte eingefügt haben, können Sie eine Wegstrecke daraus formen. Dazu klicken Sie verschiedene Punkte an und verschieben diese, so dass Sie eine Kurve erhalten, die

von der linken oberen Ecke über die rechte obere bis hin zur rechten unteren führt.



Eventuell müssen Sie am Anfang ein bisschen üben, bis Sie die richtigen Punkte erwischen und tatsächlich einen reibungslosen Ablauf zusammenstellen können. Zwischenzeitlich können Sie schon einmal – falls gewünscht – über den Schalter „Vorschau“ in einem kleinen Fenster den Verlauf der Kurve betrachten.
Anschließend verlassen Sie diese Bedienleiste durch Klick auf „OK“, so dass Sie wieder das Fenster „Effekt“ vor sich sehen. Dort klicken Sie den Schalter „OUT“ an, so dass er niedergedrückt wirkt und somit aktiv wird. Achten Sie darauf, dass unter „Effekt“ wieder „Individuell“ angezeigt wird und stellen Sie für die „Blendzeit“ 2 Sekunden ein. Nun können Sie wieder „Effekt verändern“ anwählen und betreten damit erneut die Bedienleiste, in der nun auch der Schalter „OUT“ aktiv ist.
Sie sehen zwei Punkte auf dem Bildschirm, die Sie – falls noch nicht geschehen – in der unteren rechten und in der oberen linken Ecke platzieren können. Die Anordnung Ihrer Punkte ist abhängig von dem in „Effekt“ eingestelltem Effekt. Haben Sie „Harten Schnitt“ oder „Individuell“ ausgewählt, so sehen Sie nur einen Wegpunkt in Ihrem Menü. Um einen zweiten Punkt einzufügen klicken Sie bitte auf „Einfügen“ und Sie bekommen eine neuen Punkt in der Bildmitte und damit auch gleich einen Bewegungspfad. Der Punkt unten rechts ⊕ ist zugleich der Startpunkt der Ausblendung und der Zielpunkt der vorausgehenden Einblendung. (Wenn Sie den Startpunkt der Ausblendung nun verändern, verschiebt sich dadurch auch der Zielpunkt der Einblendung, da der Startpunkt identisch mit dem Endpunkt der Einblendung zu sehen ist.) Überprüfen Sie nun unter „Bearbeiten“, ob der Alphawert des Startpunktes (unten rechts) immer noch bei 100% liegt, und stellen Sie anschließend den Alphawert des Zielpunktes (oben links) auf 10% ein.

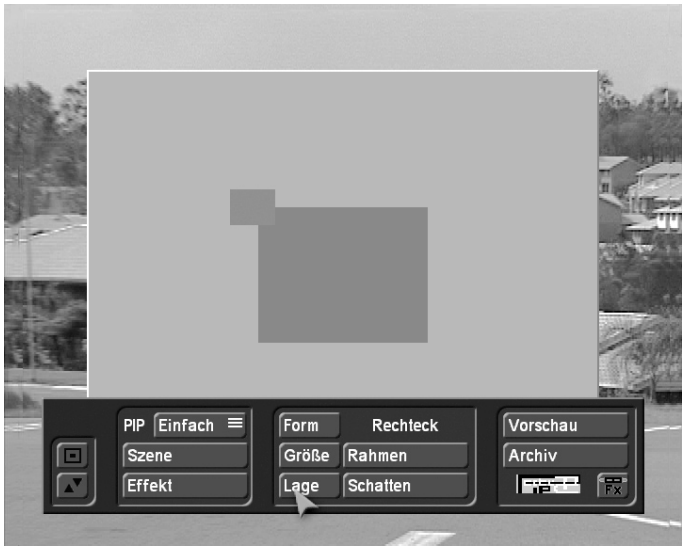
Nun gehen Sie genauso vor wie bei der Einblendung. Fügen Sie wieder einige Wegpunkte in die Strecke ein und verändern Sie deren Lage. Anschließend können Sie mittels des „Vorschau“-Schalters den gesamten Verlauf des Pips betrachten, der sich aus zweisekündiger Einblendung, aus zweisekündiger Standzeit (in der unteren rechten Ecke) und aus zwei Sekunden Ausblendung zusammensetzt.
Verlassen Sie anschließend diese Bedienleiste durch Klick auf „OK“, so dass Sie zunächst das Fenster „Effekt“ sehen, das Sie aber durch Klick auf „OK“ schließen können. Nun sehen Sie nur noch Ihre ursprüngliche Bedienleiste, in der Sie Ihre Einstellungen - falls gewünscht – archivieren können. Verlassen Sie anschließend das Programm PIP-Studio 2 und lassen Sie den Effekt im Übergangseffekte-Menü berechnen. Fertig!
Natürlich ist es Ihnen auch möglich, diese Wegpunkte zu setzen, wenn Sie sich für ein Doppel-PIP entschieden haben. In diesem Fall können Sie für beide Pips separat eine Wegstrecke angeben. Probieren Sie es einfach einmal aus!

2.6 Bewegte Szene in verschiedenen Größen

Jetzt werden Sie eine bewegte Szene vor einem Hintergrund kreisen lassen, damit werden Ihnen aber noch weitergehende Möglichkeiten näher gebracht.
Dieses Beispiel führen wir anhand des Langzeiteffektes PIP-Studio 2 durch. Wählen Sie im Storyboard des Langzeiteffektmenü Ihre Hintergrundszene aus. Platzieren Sie den Effekt PIP-Studio 2 auf dieser Szene. Nachdem Sie das Programm gestartet haben, wählen Sie in der Bedienleiste als „PIP“ die Funktion „Einfach“ aus.
Sie sehen jetzt Ihre Storyboardszene als Hintergrund und darauf ein Pip, welches wahrscheinlich den gleichen oder zumindest nicht den gewünschten Szeneninhalt hat. Um den Inhalt zu ändern, klicken Sie bitte auf den Schalter „Szene“, links im Menü. Sie bekommen daraufhin die Szenenablage Ihres aktuellen Projektes angezeigt, aus der Sie die gewünschte Pip-Szene auswählen. Bestätigen Sie die Auswahl mit „Ok“. Sie haben diese nun als Pip-Szene vor dem Hintergrund liegen.

Sollte die ausgewählte Pip-Szene länger sein als die Storyboardszene, passen beide nun nicht längengenau zusammen. Das wird Ihnen durch einen Texthinweis bekannt gegeben und die Pip-Szene auf die maximal mögliche Lange beschnitten. Das bedeutet die letzten Szeneninhalte fallen weg.

Gehen Sie jetzt wieder zu den schon bekannten Einstellungen über und wählen Sie als „Form“ ein „Rechteck“ aus. Die Einstellung der Größe „überspringen“ Sie in diesem Beispiel, mit der Platzierung können Sie sich noch ein wenig Zeit lassen. Stellen Sie zunächst die Parameter des Rahmens und des Schattens ein. Inzwischen haben Sie genug Übung mit dem Programm, so dass Sie in diesem Beispiel selbständig Ihre Einstellungen treffen können. Versuchen Sie es einfach! Nachdem Sie diese Einstellungen getroffen haben, klicken Sie auf den Schalter „Lage“. Nun können Sie Ihr rechteckiges Pip platzieren. Bewegen Sie es in die linke obere Ecke und ziehen Sie es aus dem Bildschirm heraus. Sie sehen, dass die Bildschirmdarstellung umspringt, sobald eine der Koordinaten auf oder unter 0 gesunken ist, bzw. an sonstiger Stelle aus dem sichtbaren Bereich (visible area) hinaus geht.



Nun sehen Sie am äußeren Bildschirmrand noch Ihr Hintergrundvideo, das nun allerdings von einer grauen Fläche überlagert ist. Der äußere Bereich dieser Fläche ist hellgrau und stellt den nicht sichtbaren Bildbereich dar. Das innere Rechteck ist dunkelgrau und repräsentiert den sichtbaren Bildschirmbereich, also Ihr Hintergrundvideo. Bei dem blau dargestellten Rechteck handelt es sich um Ihr Pip, das übrigens in dieser Darstellung immer als Rechteck zu sehen ist, unabhängig von der gewählten Form. Sie können also anhand dieser Darstellung sehen, an welcher Stelle des Videomaterials Sie das Pip platziert haben. Für dieses Übungsbeispiel können Sie es bei den Koordinaten 0, 0 platzieren und diese Einstellung bestätigen. (Da die Koordinaten sich immer auf die Bildmitte des Pips beziehen, bewirkt diese Einstellung, dass das untere rechte Viertel des Pips noch vor dem Hintergrundvideo zu sehen ist.) Anschließend klicken sie auf „Effekt“, aktivieren den „IN“-Schalter, entscheiden sich unter „Effekt“ für „Individuell“, stellen die „Blendzeit“ auf 2 Sekunden und klicken anschließend auf den Schalter „Effekt verändern“. Nun sehen Sie am unteren Bildschirmrand wieder die entsprechende Bedienleiste. Abhängig von den zuvor getroffenen Einstellungen kann es sein, dass Sie nun mehrere Wegpunkte sehen. Löschen Sie diese aber nun durch Anwahl und anschließenden Klick auf „Entfernen“. Wiederholen Sie diesen Vorgang solange, bis Sie alle Wegpunkte entfernt haben, so dass nur noch der in der linken oberen Ecke platzierte übrigbleibt.
Da Sie die Lage schon festgelegt haben, klicken Sie nun auf „Bearbeiten“. Es erscheint das Fenster „Wegpunkt-Einstellungen“, in dem Sie zunächst auf „Größe“ klicken. Stellen Sie daraufhin die Größe auf 0x0 und klicken Sie anschließend auf „Alphawert“. Diesen stellen Sie auf 50%. Nachdem Sie den Startpunkt bearbeitet haben, schließen Sie das Fenster mit „OK“ und klicken auf „Einfügen“, so dass ein weiterer Wegpunkt eingefügt wird. Da dieser Wegpunkt in der Bildmitte des Hintergrundvideos platziert wird, springt die Darstellung nun wieder um, und Sie sehen den Punkt, der das rechteckige Pip repräsentiert, vor dem Hintergrundvideo. Verschieben sie nun die „Lage“ dieses Endpunktes, so dass er in der unteren rechten Ecke platziert wird. Rufen Sie anschließend durch einen Klick auf „Bearbeiten“ wieder das Fenster „Wegpunkt-Einstellungen“ auf und klicken Sie auf „Größe“. Stellen Sie die Größe auf eine größere Einstellung und den Alphawert auf 100% ein. Somit haben Sie die Werte für den Zielpunkt festgelegt. Mit diesen Einstellungen würde Ihr Pip nun im Verlauf der Bewegung von oben links nach unten rechts immer größer und weniger transparent. Schließen Sie das Fenster „Wegpunkt-Einstellungen“ durch Klick auf „OK“, und Sie sehen nun in der unteren rechten Ecke nicht nur den Zielpunkt, sondern auch Ihr rechteckiges Pip. Klicken Sie anschließend auf „Einfügen“, so dass ein weiteres Pip in der Mitte der Wegstrecke eingefügt wird. Sie sehen, dass es eine leichte Transparenz hat und eine mittlere Größe aufweist. Das System berechnet hier also automatisch den Verlauf zwischen dem Start- und dem Zielpunkt. Fügen Sie nun noch einige weitere Wegpunkte ein und verändern Sie deren Lage, wie im vorausgegangenen Beispiel geübt. Zusätzlich können Sie nun durch Klick auf „Bearbeiten“

für jeden Wegpunkt die Größe und den Alphawert festlegen. (Möchten Sie nachträglich noch einige Wegpunkte bezüglich Größe oder Alphawert verändern, müssen Sie im Fenster „Wegpunkt-Einstellungen“ zunächst die Schalter aktivieren, indem Sie den rechts angeordneten Strich wegklicken, so dass dieser zum Häkchen wird. Die Schalter in diesem Fenster sind zunächst gesperrt, da es sich um automatisch berechnete Werte handelt, die zunächst unveränderlich sind.) Wollen Sie zwischen zwei bestimmten Punkten noch einen Wegpunkt einfügen, so aktivieren Sie im Bewegungsablauf gesehen den Wegpunkt vorher und drücken dann auf Einfügen. Somit wird zwischen dem aktiven und folgenden Punkt, ein neuer Punkt mittig eingefügt.
Lassen Sie Ihrer Phantasie einfach freien Lauf und geben Sie die gewünschten Werte ein.

Natürlich können Sie einige Wegpunkte auch wieder außerhalb der Bildschirmdarstellung platzieren, probieren Sie es einfach aus! Anschließend verlassen Sie dieses Menü durch Klick auf „OK“ und aktivieren im „Effekt“-Fenster den Schalter „OUT“. Stellen sie auch hier den Effekt „Individuell“ ein, und entscheiden Sie sich für eine Blendzeit von 2 Sekunden. Das bedeutet nun, das Ihre Szene 2 sec auf Ihrem Pfad eingeblendet wird, eine Standzeit hat, und dann 2 sec auch wieder ausgeblendet wird. Klicken Sie nun also wieder „Effekt verändern“ an und entfernen Sie im daraufhin erscheinenden Menü ggf. die Wegpunkte. Ihr Startpunkt befindet sich in der rechten unteren Ecke, da es sich hierbei um den Endpunkt der Einblendung handelt.
Fügen Sie nun wieder mehrere Wegpunkte mit der gewünschten Lage, Größe und dem Alphawert ein, so dass sich eine schöne Strecke für die Ausblendung ergibt. Anschließend verlassen Sie das Programm und lassen den Effekt berechnen. Lassen Sie sich vom Ergebnis überraschen!

Kapitel 3: Referenzteil

Dieses Kapitel gibt Ihnen kleine Hilfestellungen bei Problemen und Fragen und erläutert Ihnen die Funktionen aller Menüpunkte und Unterpunkte. Wir empfehlen Ihnen jedoch, zunächst die vorausgehenden Übungsbeispiele durchzuarbeiten, um das Programm kennen zulernen, und erst anschließend bei speziellen Fragen in diesem Referenzteil nach zu schlagen.

„PIP-Studio 2“ können Sie in drei verschiedenen Menüs verwenden.

Übergangseffekt
Den Übergangseffekt „PIP-Studio 2“ nutzen Sie dann, wenn Sie eine Folgeszene mit einem beliebigen 2-dimensionalen Bewegungspfad auf der anderen Szene als Übergang darstellen wollen.
Haben Sie „PIP-Studio 2“ aus den Übergangseffekten ausgewählt, den Effekt zwischen zwei Szenen eingefügt und über den Schalter „PIP-Studio 2 starten“ das Programm aufgerufen, sehen Sie die erste Ihrer beiden Szenen im Storyboard als Vollbild im Hintergrund. Die zweite Szene wird mit den ausgewählten Parametern darauf projiziert, also als Pip dargestellt. (Wenn PIP „Einfach“ gewählt ist). „Doppel 1“ und „Doppel 2“ bedeuten, dass Ein- und Ausgangsszene mit separat einstellbaren Parametern auf einen mit einem Muster belegten Hintergrund projiziert werden. Ein Klick auf „Doppel 1“ bewirkt, dass die erste der beiden Storyboard-Szenen aktiv ist, dass sich also alle folgenden Einstellungen auf diese Szene beziehen. Die Wahl der Funktion „Doppel 2“ lässt die zweite Storyboard-Szene aktiv werden, d.h. dass sich alle nachfolgend getroffenen Einstellungen auf diese Szene beziehen.

Langzeiteffekt
Wollen Sie auf einer Szene oder über einen bestimmten Zeitraum Ihres Storyboards, ein oder zwei beliebig andere Szenen aus Ihrer Szenenablage darstellen, so nutzen Sie den Langzeitoperator.
Haben Sie „PIP-Studio 2“ als Langzeiteffekt auf eine Szene eingefügt und über den Schalter „PIP-Studio 2 starten“ das Programm aufgerufen, sehen Sie die Storyboardszene als Vollbild im Hintergrund und zusätzlich die gleiche Szene in dem definierten Pip. Die Szene, die Sie als Pip darstellen wollen, müssen Sie mittels „Szene auswählen“ aus Ihrem Projekt frei wählen.
Das Pip können Sie über die Dauer der eingestellten Effektlänge auf Ihrem Storyboard animieren. Der Einsatz des Langzeiteffektes ermöglicht Ihnen auch das Pip über mehrere Szenen hinweg einzusetzen, wenn Sie die Effektlänge in dem Effektmenü dementsprechend einstellen.
Außerdem können Sie hier mit „Doppel1“ und „Doppel2“ zwei Pips mit verschiedenen Szenen einsetzen, die dann vor der dritten, im Storyboard befindlichen Szene, dargestellt werden.

Bearbeiten-Spezial
Wollen Sie mittels Multilayering mehrere Pips auf einer Szene darstellen, so arbeiten Sie am besten mit „PIP-Studio 2“ direkt in Ihrer Szenenablage und dem Spezial Effektmenü. Hiermit können Sie analog zum Langzeiteffekt einen Pip auf Ihre ausgewählte Szene legen. Oder Sie setzen mit „Doppel1“ und „Doppel2“ zwei Pips mit verschiedenen Szenen ein, die dann vor der dritten Szene , die im Storyboard befindliche, dargestellt werden.
Dabei wird die komplette Szenenlänge als Zeitraum für die Pip Animation genommen. Nach der Berechnung liegt die neu gestaltete Szene gleich als solche in Ihrer Szenenablage vor und kann erneut für eine weitere Bearbeitung herangezogen werden oder an beliebiger Stelle im Storyboard direkt platziert werden.

Die Menüstruktur des PIP Studio 2 ist in allen Fällen gleich, bis auf einen Schalter „Szene“. Dieser wird etwas später erklärt. Haben Sie „PIP-Studio 2“ aus den Übergangseffekten ausgewählt, den Effekt zwischen zwei Szenen eingefügt und über den Schalter „PIP-Studio 2 starten“ das Programm aufgerufen, sehen Sie das Hauptmenü bzw. die Haupt-Bedienleiste. Jede Bedienleiste bzw. jedes Untermenü bietet zwei Schalter am linken Rand zur Auswahl.

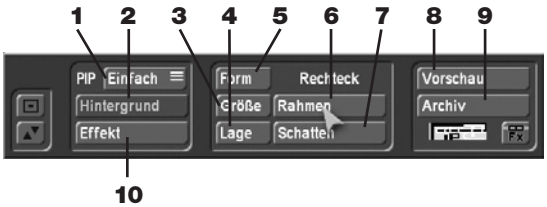
Mit dem Quadrat-Schalter können Sie die Leiste auf zwei Schalter reduzieren, so dass Sie einen größeren Bereich Ihrer Szene einsehen können.

Der Pfeil-Schalter verschiebt die Menüleiste an den entgegengesetzten Bildschirmrand.

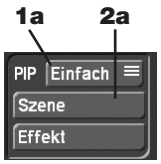
Der Schalter in der rechten unteren Ecke aller Bedienleisten führt Sie jeweils wieder ins vorherige Menü zurück.

PIP-Studio 2 Hauptmenü
Dieses Menü unterscheidet sich in einem Punkt, je nachdem ob Sie den Übergangseffekt oder den Langzeiteffekt verwenden.

Übergang



Der Bereich der sich in Langzeiteffekt / Bearbeiten-Spezial unterscheidet.



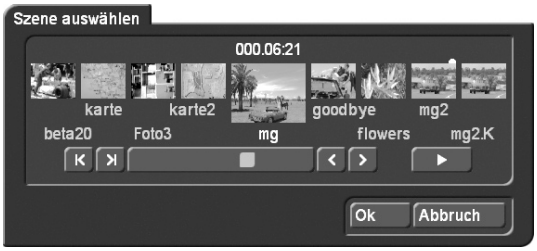
1.) „PIP“: Der Auswahl-Schalter „PIP“ bietet die drei Einstellmöglichkeiten „Einfach“, „Doppel 1“ und „Doppel 2“. Mit der Einstellung „Einfach“ bestimmen Sie, dass die erste der beiden Szenen im Storyboard als Vollbild im Hintergrund abläuft und die zweite Szene mit den ausgewählten Parametern darauf projiziert wird, also als Pip abgespielt wird. „Doppel 1“ und „Doppel 2“ bedeuten, dass Ein und Ausgangsszene mit separat einstellbaren Parametern auf einen, mit einem Muster belegten Hintergrund projiziert werden. „Doppel 1“ bewirkt, dass die erste der beiden Storyboard-Szenen aktiv ist, dass sich also alle folgenden Einstellungen auf diese Szene beziehen. Die Wahl der Funktion „Doppel 2“ lässt die zweite Storyboard-Szene aktiv werden, d.h. dass sich alle nachfolgend getroffenen Einstellungen auf diese Szene beziehen.

1a.) Diese Funktion in den Langzeiteffekten verhält sich analog, allerdings werden die zwei Pips nicht auf einem Musterhintergrund dargestellt, sondern der Hintergrund ist die gewählte Szene auf der dieser Effekt angewendet wird. Sie können hiermit also direkt zwei verschiedene Pips auf einer dritten Szene darstellen.

Achtung: *Während des Bearbeitens eines Pips wird aus technischen Gründen immer das zu bearbeitende Pip im Vordergrund dargestellt. Beim Berechnen des fertiggestellten Pips wird bei Überschneidungen, immer das Pip der Ausgangsszene „Doppel 1“ vor dem Pip „Doppel 2“ erscheinen.*

2.) „Hintergrund“: Haben Sie zuvor den Modus „Doppel 1“ bzw. „Doppel 2“ gewählt, wird der Schalter „Hintergrund“ aktiv. Hiermit gelangen Sie in das Menü „Muster auswählen“, um einen Hintergrund für die beiden Pips auszuwählen. Dieses „Muster auswählen“-Fenster kennen Sie auch schon aus dem Betitelungs- bzw. aus dem „Neue Szene (Muster)“-Menü. Es wird hier im Punkt 5 (Form) kurz eingegangen.

2.a) „Szene“: Diesen Schalter finden Sie in dem PIP-Studio 2 der Langzeiteffekte und von Bearbeiten-Spezial. Damit wählen Sie die Szene aus, die als Pip dargestellt werden soll.

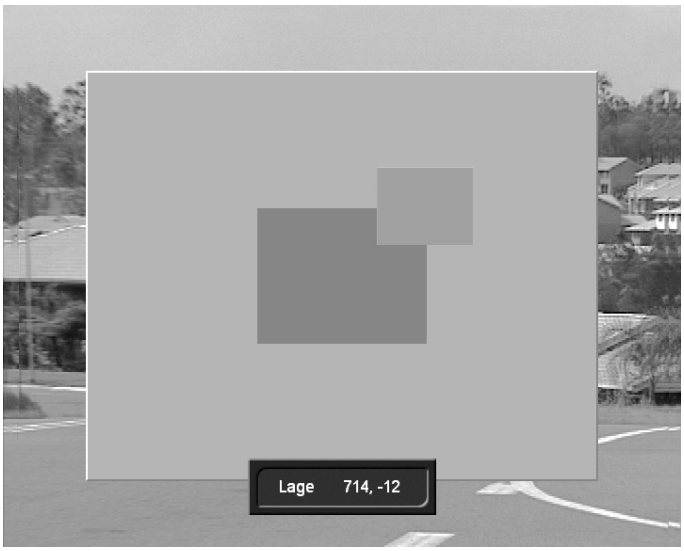


Klicken Sie auf diesen Schalter, bekommen Sie eine Szenenauswahl angezeigt, die aus Ihrer Szenenablage des aktuellen Projektes generiert wurde. Sie können sich in dieser Liste genauso bewegen wie in dem Storyboard im Bearbeiten Menü. Ebenso können Sie die Szene abspielen, um sich zu vergewissern, dass Sie auch die richtige ausgewählt haben. Wenn Sie die Auswahl mit „Ok“ beenden, wird die aktive Szene als Inhalt für Ihr Pip (das jeweils aktive) genommen. Mit „Abbruch“

nehmen Sie keine Auswahl vor und behalten Ihr bisheriges Pip. Bei der Szenenauswahl kann es nun vorkommen, dass die ausgewählte Szene länger ist als die Szene, auf die „PIP-Studio 2“ angewendet wird. In diesem Fall kann nicht die ganze Länge für das Pip verwendet werden. Der Überhang, also der Rest der Szene wird für das Pip abgeschnitten. In diesem Fall erhalten Sie zusätzlich eine Textmeldung.
Ist die verwendete Pip-Szene kürzer als die Hauptszene, so wird das Pip nur für diese Dauer auf der Szene angezeigt. Das Pip wird dabei vom Start der Hauptszene an berechnet und ist dann bereits vor dem Ende der Szene fertig. Sie wird nicht automatisch verlängert.

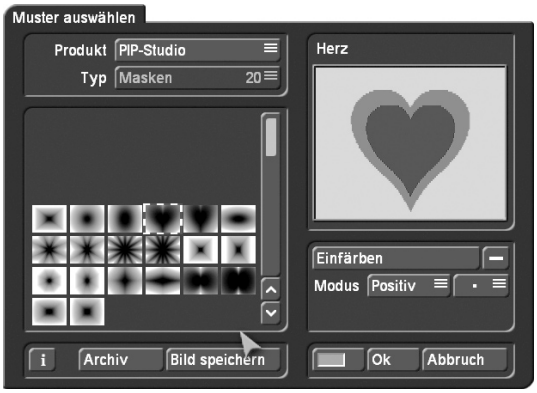
3.) „Größe“: Klicken Sie auf den Schalter „Größe“, wird das Pip aktiv und Sie können durch Bewegen des Trackballs die Größe verändern. Rollen Sie die Kugel nach links, wird das Pip kleiner, bewegen Sie die Trackballkugel nach rechts, vergrößern Sie es. Durch einen Klick auf die linke Trackball-Taste übernehmen Sie die neu eingestellte Größe, mit der rechten Trackball-Taste setzen Sie das Pip auf die zuvor eingestellte Größe zurück. Die aktuelle Größe wird in einem Feld am unteren Bildschirmrand angegeben.

4.) „Lage“: Mit dem Schalter „Lage“ können Sie die Position verändern, die das Pip während der Standzeit bzw. an verschiedenen Wegpunkten aufweisen soll. Diese Funktion ermöglicht Ihnen außerdem, das Pip außerhalb des sichtbaren Bereiches zu platzieren. Dazu wird, sobald Sie es aus dem Bild heraus schieben (sobald eine der Koordinaten über den Bildschirmbereich (visible area) hinaus gehen), eine neue Darstellung aufgerufen, die Ihnen einen Überblick über die aktuelle Position des Pips außerhalb des Bildschirms gibt.

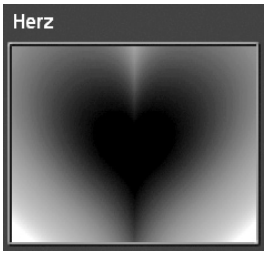


Hierbei handelt es sich um eine graue Fläche. Der äußere Bereich, der den nicht sichtbaren Teil darstellt, ist hellgrau, der innere Bereich, der das Hintergrundvideo oder Muster repräsentiert, ist dunkelgrau. Das Pip wird (unabhängig von der gewählten Form) als blaues Rechteck dargestellt, auch nach der Bestätigung. Die Größe des blauen Pip wird entsprechend der eingestellten Größe dargestellt. Bewegen Sie das Pip in den Bereich der dunkelgrauen Fläche, sehen Sie es wieder im ursprünglichen Menü im sichtbaren Bereich, also vor dem Hintergrundvideo.

5.) „Form“: Mit der Formauswahl gelangen Sie zum Imagepool, aus dem Sie eine Form für Ihr Pip auswählen können. „PIP-Studio 2“ liefert Ihnen bereits die wichtigsten Formen im Seitenverhältnis 4:3 und 16:9.



Wählen Sie in diesem Menü das Produkt „PIP-Studio 2“ aus, bekommen Sie alle mitgelieferten Formen angezeigt. Der Typ steht hier immer auf „Masken“ und kann nicht geändert werden. Sie können auch Masken anderer Produkte verwenden. Achten Sie in dem Fall darauf, dass die Form der Maske die Definition eines Innen-, Aussen- und Rahmenbereichs zulässt. So können Sie z.B. Masken aus BorderX, SplitX oder Ultimate Spice Box verwenden, von denen aber nicht alle einen Rahmen bekommen können. Eine Maske muss einen abgeschlossenen inneren Bereich haben, der dann als Pip verwendet werden kann.
Sie sehen in diesem Menü „Muster auswählen“ in der linken Hälfte die Auswahl des eingestellten Produktes. Rechts oben finden Sie eine Vorschau Ihrer ausgewählten Maske. Der dunkelgraue Bereich stellt dabei Ihr Pip dar, der blaue Bereich einen möglichen Rahmen und der hellgraue Bereich den Hintergrund. Sie können so schnell erkennen, ob die aktuell gewählte Maske für Ihr Pip in Frage kommt.
Hinweis: *Diese Art der Vorschau ist abhängig von der verwendeten Hauptversion. Unter Smart Edit wird die Vorschau folgendermaßen gezeigt.*



Bei dieser Vorschau erkennen Sie nicht auf der ersten Blick, ob sich die Maske für eine Pip-Form eignet. Sie werden aber schnell ein Gespür dafür bekommen.

6.) „Rahmen“: Unter „Rahmen“ rufen Sie eine neue Bedienleiste hervor, die mehrere Optionen bietet:

Durch einen Klick auf „Farbe“ öffnet sich der Ihnen bekannte Farbkasten (inkl. Alphawert und Archiv). Mit einem Klick auf den „Stärke“-Schieberegler können Sie den Wert für die Breite des Rahmens von 0 bis 40 einstellen, und die „Unschärfe“ kann im Bereich von 0 bis 100 % liegen. Sie gelangen zurück zur vorherigen Bedienleiste, indem Sie entweder auf die rechte Trackball-Taste oder auf den Schalter unten rechts im Menü klicken. Die Stärke des Rahmens ist proportional zur Größe des Pips. Wird das Pip verkleinert, wird der Rahmen automatisch auch schmaler. Der Rahmen wird immer innerhalb des Pip gezogen so dass bei einem Rahmen Inhalte des Pips überdeckt werden. Wird eine Rahmenstärke von 0 angegeben, also der Rahmen ausgeschaltet, bewirkt das Einstellen einer Unschärfe, dass das Pip selbst eine unscharfe Abgrenzung erhält. Dass dadurch der Randbereich des Pip herangezogen wird ist selbsterklärend.

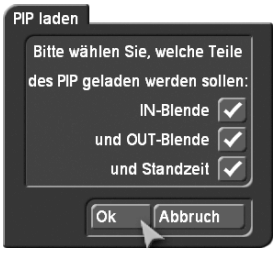
7.) „Schatten“: Auch durch Klick auf diesen Schalter wird eine neue Bedienleiste hervorgerufen.

Hier wird die Möglichkeit geboten, eine „Richtung“ (Auswahl aus acht verschiedenen) einzustellen. Außerdem können Sie mittels des Farbkastens eine „Farbe“ auswählen. Zusätzlich können Sie in dieser Leiste den „Abstand“ des Schattens zum Pip mit dem Schieberegler (zwischen 0 und 20) einstellen.
Die „Unschärfe“ kann von 0 bis 100 % gewählt werden. Die Unschärfe des Schattens orientiert sich somit nicht an der dargestellten Unschärfe des Pip-Rahmens, sondern ist getrennt einstellbar.

8.) „Vorschau“: Klicken Sie auf diesen Schalter, erhalten Sie eine Vorschau, die sich auf Ihre bisherigen Einstellungen bezieht. Diese Vorschau können Sie auch im Übergangseffekte-Menü erhalten, allerdings müssen Sie dazu erst das Programm PIP-Studio 2 verlassen.

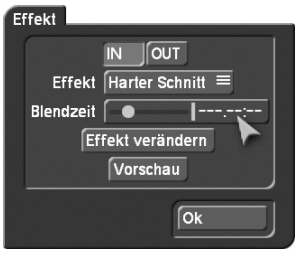
9.) „Archiv“: Klicken Sie auf diesen Schalter, haben Sie die Auswahl der vier bekannten Funktionen „Laden“, „Sichern“, „Löschen“ und „Abbruch“. Klicken Sie auf „Laden“, erscheint das Ihnen bisher unbekannte Fenster „PIP laden“.

Dort haben Sie die Möglichkeit, zu entscheiden, welche Bestandteile des Pips (IN-Blende, OUT-Blende oder Standzeit) geladen werden sollen. Natürlich ist es Ihnen auch möglich, alle drei Felder zu aktivieren. Klicken Sie einfach auf das Feld hinter der gewünschten Funktion, so dass entweder ein Strich (wird nicht geladen) oder ein Häkchen (wird geladen) erscheint. Geladen werden bei der Ein- und Ausblendung jeweils Parameter wie z.B. Größe oder Alphawert.



Die Standzeit bezieht sich auf Parameter wie Rahmendicke oder Form.
Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit „OK“, erscheint ein weiteres Fenster, in dem Sie die gespeicherten Einstellungen sehen und auswählen können. Mit Klick auf „OK“ bestätigen Sie Ihre Auswahl.
Klicken Sie auf den Schalter „Sichern“, erscheint das Fenster „PIP archivieren“. Im oberen Bereich sehen Sie die schon gesicherten Pips, im unteren Bereich befindet sich eine leeres Textfeld, das Sie anwählen können. Durch einen Klick hierauf erscheint die Tastatur, und Sie können Ihr Pip-Archiv betiteln. Nach einem Klick auf „OK“ erscheint der Name im oberen Bereich des Fensters. Beachten Sie bitte, dass beim Sichern eines Doppel-Pips nur jeweils die Einstellungen des aktiven (also im Vordergrund stehenden und angewählten) Pips gespeichert werden. Beim Speichern werden die Pfade gespeichert, nicht die Zeiten, denn diese werden sich bei anderen Szenen ändern.
Klicken Sie auf „Löschen“, erscheint das Fenster „PIP löschen“, in dessen oberem Bereich Sie eine Liste der gespeicherten Pips sehen. Zunächst ist der „OK“-Schalter gesperrt (also abgedunkelt, nicht anwählbar), auch wenn ein gespeichertes Pip angewählt ist. Hierbei handelt es sich um eine Sicherheitsmaßnahme, so dass Sie nicht versehentlich ein Pip löschen. Wählen Sie das zu löschende Pip an (auch, wenn es bereits mit dem Balken hervorgehoben wird) und klicken Sie daraufhin auf den nun aktiven „OK“-Schalter. Der Schalter „Abbruch“ bewirkt, dass Sie das „Archiv“-Fenster verlassen, ohne etwas ausgeführt zu haben.

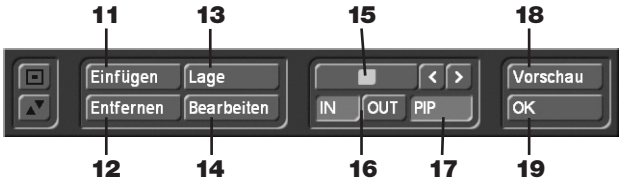
10.) „Effekt“: Klicken Sie auf den Schalter „Effekt“, erscheint das „Effekt“-Fenster. Abhängig vom Effekt bekommen Sie ein in einem Punkt unterschiedliches Menü.



Menü im Übergangsoperator

Menü im Langzeitoperator

Hier sehen Sie zunächst die beiden Schalter „IN“ und „OUT“. Der Schalter, den Sie anklicken, wird eingedrückt dargestellt und ist somit aktiviert. Ein aktiver „IN“-Schalter bedeutet, dass sich alle weiteren Einstellungen auf die Einblendung des Pips beziehen, ein aktiver „OUT“-Schalter bewirkt, dass die folgenden Einstellungen für die Ausblendung bestimmt sind. Unter „Effekt“ haben Sie die Möglichkeit, die Art der Ein- bzw. Ausblendung zu wählen. Es gibt folgende zwölf Effekte zur Auswahl: Harter Schnitt, Weiche Blende, Zoomen, Links, Links/Oben, Oben, Oben/Rechts, Rechts, Rechts/Unten, Unten, Links/Unten, Individuell. Die ersten elf Einstellungsmöglichkeiten wirken sich so aus, wie schon der Name verrät - die Einstellung „Individuell“ bedeutet, dass Sie Ihre eigenen Werte einstellen können. Haben Sie eine der anderen Blenden gewählt und nehmen Sie nachträglich eine Effekt-Bearbeitung vor, ändert sich die Einstellung dadurch automatisch in „Individuell“. Die Einstellung der „Blendzeit“ bietet mittels eines Schiebereglers die Möglichkeit, die Dauer der Ein- bzw. Ausblendung zu bestimmen. Sie können maximal die Länge der im Effekt-Menü gewählten Effektdauer einstellen. Haben Sie z.B. sechs Sekunden zur Verfügung, können Sie zwei Sekunden für die Einblendung und zwei Sekunden für die Ausblendung wählen. Es bleiben zwei weitere Sekunden, die dann als Standzeit eingerechnet werden. Die Standzeit ist die Dauer, in der das Pip stehen bleibt, bevor es wieder ausgeblendet wird. Setzen Sie in Ihrer Pip-Bearbeitung Wegpunkte, wird die Lage der Standzeit dadurch bestimmt. Beim letzten Wegpunkt der Einblendung handelt es sich zugleich um den ersten Wegpunkt der Ausblendung sowie um die Lage der Standzeit. Sie können aber auch die gesamt Effektzeit zwischen IN und OUT verwenden, so dass keine Standzeit vorhanden ist. Wählen Sie für die Einblendung 4 sec und haben für die Ausblendung 2 sec, so haben Sie keine Standzeit des Pip.
Die Einstellung „Startzeit“ ist nur im Langzeiteffekt vorhanden. Er wird nur dann aktiv und ist damit einstellbar, wenn Sie das „PIP-Studio2“ im Menü „Bearbeiten-Spezial“ starten. Mit dieser Einstellung können sie festlegen zu welchem Zeitpunkt die Pipdarstellung in Ihrer Szene starten soll. Diese Zeiteinstellung wird auch direkt für den Stoppzeitpunkt im OUT-Pfad genommen. Beide Einstellungen beeinflussen sich gegenseitig und sind nicht getrennt voneinander einstellbar.
Der Schalter „Vorschau“ bietet Ihnen wieder die Vorschau im kleinen Fenster. Diese Funktion ermöglicht Ihnen, aus diesem Menü heraus die Wirkung Ihrer Einstellungen zu betrachten.
Der Schalter „Effekt verändern“ ruft eine weitere Bedienleiste auf. In diesem Menü können Sie Wegpunkte einfügen, die für die Bewegung des Pips zuständig sind.



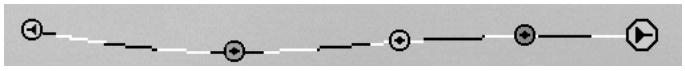
11.) „Einfügen“: Klicken Sie auf „Einfügen“, wird ein weiterer Wegpunkt platziert. Der jeweils neu eingefügte, also aktive Wegpunkt, ist grün, inaktive Punkte sind gelb. Der neue Punkt wird immer hinter dem zurzeit aktiven Wegpunkt eingefügt. Ist der aktive Wegpunkt nicht der letzte, wird der neue genau in der Mitte zwischen dem aktuellen und dem nächsten Wegpunkt auf der Kurve eingefügt (bei zwei Wegpunkten handelt es sich natürlich nicht um eine Kurve, sondern um eine Gerade).

Hinweis: *Eine Wegpunkt-Strecke setzt sich aus zwei bis max. 25 Wegpunkten zusammen, wobei der Wegpunkt für die Standzeit immer groß und achteckig dargestellt ist. Das Pip bewegt sich mit gleichmäßiger Geschwindigkeit vom ersten zum letzten Wegpunkt der Kurve. Liegen zwei Wegpunkte nah beieinander, befindet sich das Pip also für einen kürzeren Zeitraum in diesem Kurvenabschnitt, als bei zwei weit auseinander liegenden Wegpunkten. (Diesen Hinweis sollten sie beachten, wenn Sie später zwischen den einzelnen Wegpunkten verschiedene Werte des Pips verändern möchten.)*
Die Farben die die Wegpunkte annehmen können wird unter Punkt 13 „Lage“ beschrieben.
Existieren zwei Wegpunkte, die aber übereinander liegen, bewegt sich das Pip nicht, es können aber trotzdem Parameter des Pip über die gesamte Blendzeit verändert werden, es kann z.B. eine Einblendung auf der Stelle erzeugt werden.
Wichtig: *Gibt es mehr als zwei Wegpunkte, und liegen zwei aufeinanderfolgende Punkte auf der gleichen Position, wird der erste keine zeitliche Länge haben, also übersprungen werden.*

12.) „Entfernen“: Mit einem Klick auf den Schalter „Entfernen“ wird der zurzeit aktive Wegpunkt gelöscht, so dass der vorige Wegpunkt aktiv wird.

13.) „Lage“: Klicken Sie auf den Schalter „Lage“, wird der aktive Wegpunkt blau und lässt sich mittels des Trackballs verschieben. Am Bildschirmrand sehen Sie während dieses Vorgangs die Koordinaten der Lage. Bestätigen können Sie die neue Lage mit der linken Trackballtaste, die rechte Taste bricht den Vorgang wieder ab. Alternativ zum „Lage“-Schalter ist es Ihnen auch möglich, einen aktiven Wegpunkt einmal anzuklicken bzw. einen nicht aktiven Punkt zweimal anzuklicken, um ihn verschieben zu können. Diese Vorgehensweise hat dieselbe Funktion wie der Klick auf „Lage“.
Möchten Sie den Punkt außerhalb des Videobildes platzieren, erhalten Sie automatisch eine Darstellung des möglichen Bereiches außerhalb der sichtbaren Fläche, wenn Sie den Punkt heraus schieben. Lesen Sie dazu ggf. unter der „Lage“-Beschreibung des Hauptmenüs nach.

Nachfolgend werden die Bedeutungen der Wegpunkte-Farben noch einmal erläutert:



gelb: ein nicht aktiver Stützpunkt ohne besondere Merkmale, bei Anklicken wird er grün (aktiv)
rot: ein nicht aktiver Stützpunkt, bei dem unter „Bearbeiten“ manuell Einstellungen geändert wurden, bei dem also mindestens ein Häkchen manuell gesetzt wurde (keine Interpolation), bei Anklicken wird er grün (aktiv)
grün: der gerade aktive Punkt, Lage/Bearbeiten/Entfernen wirken auf diesen Punkt. Bei erneutem Anklicken wird er blau
blau: dieser Punkt kann verschoben werden, nach Positionierung und Klick wird er wieder grün.

Folgende Symbole werden in den Punkten verwendet.

Dies ist der Startpunkt der Einblendung

Dies ist der Endpunkt der Einblendung. Die Position ist identisch und Abhängig vom Startpunkt der Ausblendung. An dieser Position wird auch das Pip bei einer verbleibenden Standzeit verweilen.

Dies ist der Startpunkt der Ausblendung. Sie ist direkt abhängig vom Endpunkt der Einblendung

Dies ist der Endpunkt der Ausblendung und damit des gesamten Pip-Pfades

Ein solcher Punkt stellt einen Wegpunkt während des Pfades dar.

14.) „Bearbeiten“: Wenn Sie auf „Bearbeiten“ klicken, erscheint das Fenster „Wegpunkt-Einstellungen“, in dem Sie die Größe und den Alphawert des aktiven Wegpunktes bestimmen. Klicken Sie auf Größe“, wird das Fenster ausgeblendet und das Pip ist aktiv, so dass seine Größe verändert werden kann. Die Größe sehen Sie am Bildschirmrand angegeben. Ein Klick auf den Regler „Alpha“ aktiviert diesen, mit dem Sie den Transparenzwert des Pips zwischen 0% und 100% einstellen können. Sollten die Schalter „Größe“ und „Alpha“ gesperrt (grau, nicht aktiv) sein, können Sie auf die nebenstehenden Kästchen klicken, so dass anstelle des Strichs ein Häkchen erscheint. (Gesperrte Schalter treten auf, wenn Sie Zwischenpunkte gesetzt haben, deren Größen bzw. Alphawerte automatisch anhand des Start- und Zielpunktes berechnet wurden. Die Häkchen des ersten und des letzten Punktes lassen sich nicht abschalten, da dort ein Wert angegeben werden muss, weil keine Interpolation möglich ist.)
Ist ein Häkchen sichtbar, wird an diesem Wegpunkt der links eingestellte Wert benutzt. Ist stattdessen ein Strich gewählt, wird der entsprechende Wert anhand der benachbarten Wegpunkte interpoliert – angezeigt wird der derzeit aus der Interpolation berechnete Wert. Den gewünschten Zustand können Sie jederzeit ändern.

15.) Hier sehen Sie den Schieberegler. Ist er vollständig grau, existiert zurzeit nur ein Wegpunkt.
Lässt er sich anklicken und bewegen, befinden sich mehrere Wegpunkte auf Ihrem Pfad, die Sie aktivieren können. Mit Hilfe der Einzelschalter rechts neben dem Schieberegler ist es Ihnen möglich, Wegpunkt für Wegpunkt exakt anzuwählen.

16.) „IN“/“OUT“: Mit diesen beiden Schaltern können Sie wählen, ob sich Ihre Einstellungen auf die Ein- oder die Ausblendung beziehen. Klicken Sie einfach den entsprechenden Schalter an, so dass er niedergrückt erscheint (also aktiv) und somit angewählt ist.
Möchten Sie von der Ein- zur Ausblendung wechseln und weitere Einstellungen treffen (wie z.B. Veränderung der Blendzeit oder des Effektes), müssen Sie allerdings ins „Effekt“-Fenster wechseln.
Jede Blende hat ihre eigene Kurve und natürlich auch ihre eigenen Parameter. Wichtig ist nur, dass ein Verändern der Parameter des großen Wegpunktes (letzter bei Ein- oder erster bei Ausblendung) immer auch den großen Wegpunkt des anderen Effektes verändert.
Zur Erinnerung: Der groß gezeichnete Punkt ist derjenige, an dem das Pip zwischen Ein- und Ausblendung still steht.

17.) „PIP“: Klicken Sie auf den Schalter „PIP“, wird er eingedrückt dargestellt, also aktiv. Das bedeutet, dass Sie nun nicht nur einen grünen Wegpunkt sehen, sondern auch Ihr Pip an der Position des derzeit aktiven Punktes dargestellt bekommen. Haben Sie eine geringe Größe oder einen geringen Alphawert für ein Pip gewählt, wird an der Position nur ein grüner Punkt sichtbar sein.
Haben Sie das „PIP“ eingeschaltet, können Sie mittels der darüber liegenden Einzelschalter durch den Pfad gehen und sehen an jeder Position das jeweilige Pip. So können Sie schnell einen Eindruck über die Veränderung des PIP bekommen.

18.) „Vorschau“: Auch in diesem Menü ist es Ihnen wieder möglich, eine Vorschau angezeigt zu bekommen.

19.) „OK“: Mit diesem Schalter bestätigen Sie Ihre Einstellungen, verlassen dieses Menü und betreten wieder das Menü „Effekt“.