

Bedienungsanleitung / User manual

Akaba – New Concept

für Casablanca Avio, Prestige und Kron

for Casablanca Avio, Prestige and Kron

Bedienungsanleitung Akaba – New Concept

für Casablanca Avio, Prestige und Kron

Sicherheitshinweise

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

Wir weisen außerdem darauf hin, dass das Programm **Akaba – New Concept** für den Hobbyanwender konzipiert worden ist.

Wir haben sehr große Sorgfalt 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 **Akaba – New Concept**.

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
1. Allgemeines	7
1.1 Allgemeines.....	7
1.2 Was ist Akaba – New Concept?	7
2. Installation/Programmstart.....	9
3. Die Bedienung	11
3.1 Die Bedienelemente.....	11
3.1.1 Allgemeine Schalter	11
3.1.2 Palette, Stifte & Pinsel	11
3.1.3 Werkzeuge	12
3.1.4 Bearbeitungs-Funktionen.....	13
3.1.5 Allgemeines	16
3.2 Randbereiche.....	17
3.3 Anzeige	17
3.4 Hinweise zur Power Key-Option	17
3.5 Einzelne Schalter / Funktionen.....	17
3.5.1 Palette	17
3.5.2 Stifte & Pinsel.....	18
3.5.3 Fülloptionen	19
3.5.4 Maske.....	20
4. Die drei Betriebsmodi	23
4.1 Malmodus.....	23
4.2 Retusche	23
4.3 Bildkorrektur	24
5. Anwendungsbeispiele	25
5.1 Untergehende Sonne.....	25
5.2 Retusche einer Bildstörung.....	27
5.3 Partielle Helligkeits-Korrektur	28
5.4 Titel mit Transparenzverlauf	30
5.5 Ausschneiden eines Pinsels.....	31

1. Allgemeines

1.1 Allgemeines

Vielen Dank, dass Sie **Akaba – New Concept** bei Ihrem Händler erworben haben!

Wir bedanken uns für Ihr Vertrauen und hoffen, dass dieses Produkt Ihren Erwartungen gerecht wird.

Mit **Akaba – New Concept** haben Sie die Möglichkeit, Ihre Casablanca noch intensiver zu nutzen als bisher.

Für weitergehende Fragen und Verbesserungsvorschläge stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Wenden Sie sich dazu bitte an die im Casablanca-Handbuch aufgeführten Adressen bzw. Telefonnummern.

Wir bitten Sie, bei jeder Kontaktaufnahme die Seriennummer Ihres Gerätes oder Ihre Kundennummer anzugeben.

1.2 Was ist Akaba – New Concept?

Akaba – New Concept ist ein völlig neu erstelltes Programm zur manuellen Bearbeitung einzelner Bilder oder ganzer Videoszenen. Sie können einzelne Bilder vielfältig nachretuschieren, verändern oder durch selbst gemalte Grafiken erweitern.

Drei verschiedene Betriebsmodi erleichtern die Bedienung:

Der „**Malmodus**“ (Zeichen- und Animationsmodus) bietet alle gängigen Möglichkeiten zum Zeichnen. Linien, Kreise, Polygone oder Flächen können mit unterschiedlichsten Stiften und Attributen gezeichnet werden. Erstellen Sie Grafiken oder ausgefallene Titel. Die erstellte Zeichnung kann, wenn gewünscht, über den Verlauf der Szene bewegt werden, wie es auch vergleichbar das Programm **PIP-Studio** anbietet.

Bei der „**Retusche**“ lässt sich jedes einzelne Bild einer Szene auswählen und manuell bearbeiten. Mit den bereitgestellten Werkzeugen lassen sich leicht kleine Dropouts oder andere unliebsame Einblendungen kaschieren. Neben den normalen

Zeichenwerkzeugen gibt es hier zusätzlich spezielle Kopierstempel.

Im Bereich „**Bildkorrektur**“ können Helligkeit, Kontrast, Farbsättigung, RGB usw. korrigiert werden - und das nicht einfach global für das ganze Bild, sondern separat für selbst definierte Bereiche, sogar mit wählbarer unterschiedlicher Intensität. Ist Ihnen z.B. eine Aufnahme im unteren Bereich zu dunkel, der Himmel ist aber gut belichtet - kein Problem mit der Maskenfunktion von **Akaba – New Concept** (s. Anwendungsbeispiel 5.3 „**Partielle Helligkeits-Korrektur**“).

Akaba – New Concept speichert alle gewählten Einstellungen, Stifte und Pinsel für die drei Betriebsarten getrennt.

2. Installation/Programmstart

Um **Akaba – New Concept** zu installieren, benötigen Sie mindestens die SMART EDIT System-Software Version 2.3.

Die System-Version können Sie im Informationsfeld des Menüs „**Systemeinstellungen**“ ablesen (unten links).

Lassen Sie Ihre Casablanca nun eingeschaltet und wählen Sie in den „**Systemeinstellungen**“ den Schalter „**Produkt installieren**“ an, so dass sich das entsprechende Fenster öffnet. Schieben Sie dann die Installations-SmartMedia-Karte ins Laufwerk der Casablanca, wobei sich die goldenen Kontakte auf der Unterseite und die abgeknickte Ecke links vorne (in Richtung Casablanca zeigend) befinden.

Nachdem Sie die Karte hineingeschoben haben, sehen Sie, dass im Fenster die Software **Akaba – New Concept** aufgelistet wird. Wählen Sie sie in der Liste aus und klicken Sie auf „**aktivieren**“. Es erscheint ein Zahlenblock, mit dem Sie den vom Händler erworbenen Freischaltungs-Code eingeben. Anschließend erhalten Sie die Meldung, dass die Installation abgeschlossen ist, so dass Sie die SmartMedia-Karte entfernen können.

Möchten Sie dieses Programm als Demo-Version installieren, klicken Sie, nachdem Sie das Programm ausgewählt und auf „**aktivieren**“ geklickt haben, im Zahlencode-Fenster auf „**Abbruch**“. Sie sehen, dass nun hinter dem Programm-Namen das Wort „**Demo**“ erschienen ist. Schließen Sie das Fenster durch Klick auf „**Ok**“ und entnehmen Sie daraufhin die SmartMedia-Karte.

Akaba – New Concept ist nun als Demo-Version installiert.

Hinweise zu anderen Produkten:

Akaba – New Concept unterstützt die **Power Key-Option**. Eine separate Anleitung für die Tastatursteuerung dieses Programms ist nicht erhältlich - um die möglichen Tastenkürzel zu sehen, drücken Sie bitte die Taste „**F2**“. Lesen Sie dazu auch das Kapitel 3.4 „**Hinweise zur Power Key-Option**“.

Hinweis: Da sich nach der Drucklegung des Handbuchs eventuelle Änderungen in der Software ergeben haben, können die Darstellungen und Beschreibungen der Funktionen in diesem Handbuch von der Software abweichen.

Nachdem Sie **Akaba – New Concept** installiert haben, sehen Sie es im Menü „**Bearbeiten**“ unter „**Spezial**“ alphabetisch aufgeführt. Nach Anwahl von **Akaba – New Concept** erscheinen im rechten Bereich (Effekt-Optionen) die drei möglichen Betriebsarten:



Durch einen Klick auf eine dieser Betriebsarten starten Sie den entsprechenden Modus.

Akaba – New Concept arbeitet immer auf der aktivierten Szene aus der Szenenablage. Solange beim Start des Programms immer dieselbe Szene aktiv ist, speichert **Akaba – New Concept** automatisch alle gemachten Änderungen ab, so dass Sie Ihre unterbrochene Arbeit jederzeit fortsetzen können.

Sollten Sie jedoch beim Start eine andere Szene als beim letzten Start von **Akaba – New Concept** ausgewählt haben, bekommen Sie eine Warnung angezeigt, dass - sofern Sie weiter arbeiten - alle auf der anderen Szene gemachten Änderungen verloren gehen. Mittels „**Abbruch**“ haben Sie die Möglichkeit, dies zu verhindern, um anschließend erneut die zuletzt bearbeitete Szene anzuwählen.

Innerhalb einer Szene können Sie zwischen den drei Modi „**Malmodus**“, „**Retusche**“ und „**Bildkorrektur**“ wechseln.

Akaba – New Concept speichert alle drei Modi unabhängig voneinander. Berechnet wird aber immer nur die zuletzt benutzte Betriebsart, es erfolgt keine Überlagerung der Modi!

Nachdem Sie das Programm aufgerufen und einen Betriebsmodus ausgewählt haben, erscheint eine Bedienleiste. Im Hintergrund sehen Sie das erste Bild Ihrer Videoszene.



3. Die Bedienung

Zunächst werden in diesem Kapitel die allgemeinen, weitestgehend in allen Betriebsmodi verfügbaren Funktionen beschrieben. In den einzelnen Absätzen werden die Schalter der Reihe nach erläutert.

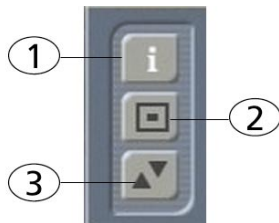
Im Anschluss gehen wir auf die Unterschiede der drei Betriebsmodi ein.

3.1 Die Bedienelemente

Die Bedienleiste des Hauptmenüs ist in fünf Kästchen unterteilt, in denen sich jeweils mehrere Schalter und Funktionen befinden:



3.1.1 Allgemeine Schalter

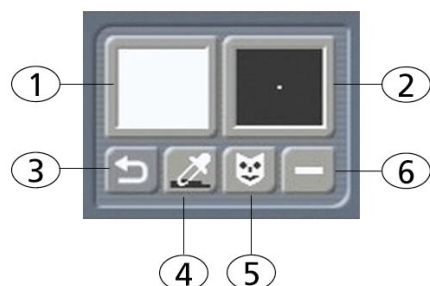


1.) Der „Info“-Schalter öffnet ein Fenster mit Angaben zur Programmversion.

2.) Dieser Schalter reduziert die Menü-Leiste, wie Sie es von Casablanca bereits kennen.

3.) Mit diesem Schalter verschieben Sie die Leiste an den entgegen gesetzten Bildschirmrand.

3.1.2 Palette, Stifte & Pinsel



1.) Palette

Klicken Sie auf diesen Schalter, öffnet sich das Fenster „**Palette**“. **Akaba – New Concept** verfügt über eine erweiterte Palette, die eine Farbauswahl, eine Musterauswahl und Farbverläufe vereint.

Die ausgewählte Farbe bzw. das Muster wird im Paletten-Schalter angezeigt.

Weitere Details werden im Unterkapitel 3.5.1 „**Palette**“ beschrieben.

2.) Stifte & Pinsel

Ein Klick auf diesen Schalter öffnet das Fenster „**Stifte & Pinsel**“. Zum Zeichnen können verschiedene vordefinierte Stifte verwendet (und auch verändert) werden. Der aktuell gewählte Zeichenstift wird in diesem Schalter angezeigt. Mit selbst ausgeschnittenen Pinseln kann nicht gezeichnet werden.

Weitere Informationen erhalten Sie im Unterkapitel 3.5.2 „**Stifte & Pinsel**“.

3.) Undo

Durch Klick auf diesen Schalter kann die zuletzt durchgeführte Mal-Operation rückgängig gemacht werden. I.d.R. können auch mehrere Schritte zurück genommen werden, allerdings lässt sich nicht genau vorhersagen, wie viele Schritte rückgängig gemacht werden können, da es stark von der Flächengröße der zuvor gemachten Änderungen abhängig ist.

4.) Pipette

Durch Anwahl dieses Pipette-Symbols kann eine Farbe aus dem Bild aufgegriffen werden, die anschließend bei den weiteren Zeichenoperationen verwendet wird. Führen Sie die Pipette an die gewünschte Stelle im Videobild und betätigen Sie die linke Trackball-Taste. Sie sehen, dass die ausgewählte Farbe daraufhin im zuletzt aktiven Farbtopf der Palette erscheint.

Hatten Sie zuvor im „**Palette**“-Fenster nicht die Option „**Einfarbig**“ angewählt, wird die Farbe trotzdem übernommen und im „**Palette**“-Schalter dargestellt.

5.) Masken-Modus

Über diesen Schalter wechseln Sie in den Masken-Modus. Mehr zu diesem leistungsfähigen Werkzeug lesen Sie in Kapitel 3.5.4.

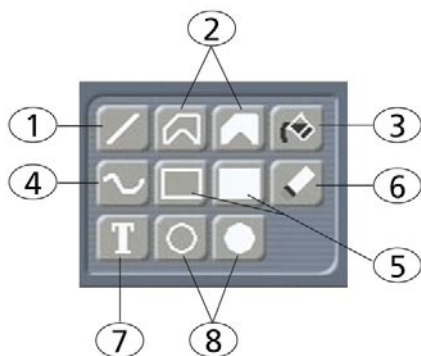
6.) Maske aktivieren

Hier können Sie mit einem Klick wählen, ob die aktuelle Maske beim Zeichnen angewendet

werden soll oder nicht. Ist das Häkchen sichtbar, wird die Maske verwendet - ist der Strich dargestellt, wird sie nicht benutzt.

Für die ersten Schritte mit **Akaba – New Concept** empfiehlt es sich, den Masken-Modus abzuschalten.

3.1.3 Werkzeuge



1.) Linie

Nach einem Klick auf diesen Schalter verschwindet die Menüleiste, und es kann eine Linie ins Videomaterial gezeichnet werden. Zunächst wird ein diagonales Liniensegment (45°) angezeigt, so dass Sie die Linie präzise platzieren können.

Das linke obere Ende ist markiert und kann nun positioniert werden. Ein Klick auf die linke Trackball-Taste fixiert den Startpunkt der Linie.

Nun wechselt die Markierung zum anderen Ende der Linie, und Sie können durch einen zweiten Klick den Endpunkt der Linie setzen.

Klicken Sie die linke Trackball-Taste an, ohne die Trackball-Kugel zuvor bewegt zu haben, wird eine diagonale Linie (45°) gesetzt.

Um eine Linie nach Wahl zu ziehen, ändern Sie mit der Trackball-Kugel ihre Position, bevor Sie mit der linken Taste den Endpunkt bestätigen. Während der ganzen Zeit wird die Linie mit dem aktuellen Stift und in der aktuellen Farbe, also in ihrer endgültigen Form, dargestellt.

Nach Setzen des Endpunktes kann direkt mit der nächsten Linie weiter gezeichnet werden. Über einen Klick auf die rechte Trackball-Taste kehren Sie zurück zur Bedienleiste.

Optisch senkrechte, waagerechte oder diagonale Linien (45°) werden während des Zeichnens durch eine Änderung des Trackball-Zeigers gekennzeichnet (waagerechter Strich neben dem Symbol).

2.) Polygon (ungefüllt, gefüllt)

Es kann wahlweise ein ungefülltes oder gefülltes, geschlossenes Polygon (Vieleck) gezeichnet werden. Verfahren Sie genauso, wie beim Zeichnen einer Linie; mit dem ersten Klick setzen Sie den Startpunkt, mit jedem weiteren Klick wird ein Teilstück angehängt.

Zum Schließen des Polygons und zum Beenden der Zeichenoperation fahren Sie mit dem Trackball-Zeiger über den Startpunkt, der durch eine Änderung der Markierung angezeigt wird. Nach einem Klick hierauf wird das Polygon fertig gestellt.

Je nach Stift werden die Eckpunkte während des Zeichnens nicht ganz korrekt dargestellt, dies wird aber bei der Fertigstellung korrigiert.

Zeichnen Sie das Polygon mit einem Farbverlauf und mit der Auswahl einer Farbe, wird bis zum Schließen des Polygons eine plane Farbe verwendet, nämlich die zuletzt in einem der Farbtöpfe angewählte. Ist das Polygon fertig gestellt, ändert sich die Farbe wieder.

3.) Füllen

Ein durch den Bildinhalt bestimmter Bereich wird gefüllt. Da es sich hierbei um einen komplizierteren Vorgang handelt, müssen zuvor unter „**Fülloptionen**“ einige Einstellungen vorgenommen werden, um das gewünschte Ergebnis zu erhalten. Mehr dazu im Kapitel 3.5.3 „**Fülloptionen**“.

Gestartet wird der Füllvorgang durch einen Klick an eine Stelle innerhalb des gewünschten Bereiches. Das Objekt wird, je nach zuvor in den Fülloptionen getroffenen Einstellungen, mit der Farbe des aktiven „Farbtöpfes“ eingefärbt.

4.) Freihand

Ein Klick auf dieses Symbol startet den Zeichenmodus. Führen Sie den Trackball-Zeiger an die gewünschte Startposition und klicken Sie auf die linke Trackball-Taste.

Halten Sie die Trackball-Taste **nicht** gedrückt! Bewegen Sie nun die Kugel, so dass unter der Markierung gezeichnet wird. Ein zweiter Klick mit der linken Taste beendet den Vorgang. Besonders bei großen Stiften und schnellen Bewegungen wird keine durchgezogene Linie gezeichnet, sondern nur einzelne Punkte. Bewegen Sie daher den Zeichenstift mit dem Trackball nicht zu schnell!

5.) Rechteck (ungefüllt, gefüllt)

Das Zeichnen erfolgt wie bei der „**Linie**“. Es

kann ein ungefülltes oder gefülltes Rechteck gezeichnet werden, indem zuerst die linke obere, dann die rechte untere Ecke gewählt wird. Die Markierung verändert sich, wenn das Rechteck optisch ein Quadrat ist.

6.) Radiergummi

Durch einen Klick auf diesen Schalter können Sie Ihre Zeichnungen auf der Videoszene wieder löschen, wobei der aktuell angewählte Stift verwendet wird. Der Videohintergrund wird nicht verändert.

Die Bedienung entspricht der Bedienung des Werkzeugs „**Freihand**“.

Die Stärke der Radierung hängt vom aktuellen Alpha-Wert der Stift-Farbe ab. Ein Alpha-Wert von 100% radiert alles weg, bei kleinen Alpha-Werten wird nur wenig radiert.

7.) Text

Durch einen Klick auf dieses bekannte Symbol rufen Sie das Casablanca Texteingabe-Menü auf. Der mit dem Titler erstellte Text wird anschließend inklusive aller Tafeln und Hintergründe in die **Akaba – New Concept**-Zeichnung eingefügt. Es wird jedoch nur eine Seite unterstützt; Effekte werden gar nicht unterstützt.

Nachdem der Text in **Akaba – New Concept** eingefügt wurde, ist er normaler Bestandteil der Zeichnung. Wird der Titler erneut aufgerufen, enthält er den zuletzt eingegebenen Text, der sich zwar löschen oder verändern lässt, aber nicht den bereits in Akaba eingefügten Text verändert. Eine Änderung ist nur möglich, wenn Sie den Text direkt nach dem Einfügen mit „**Undo**“ löschen und den Titler erneut aufrufen.

8.) Ellipse (ungefüllt, gefüllt)

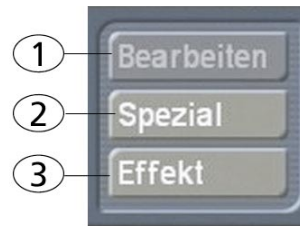
Die Ellipse wird auf dieselbe Weise erzeugt wie das Rechteck.

Hier wird aber zuerst der Mittelpunkt bestimmt, dann die Breite und Höhe der Ellipse. Haben Sie optisch einen Kreis gezogen, bekommen Sie dies über die Markierung angezeigt.

Hinweis: Zeichnen Sie eine Linie, ein Rechteck oder eine Ellipse, wird Ihnen durch Änderung der Markierung angezeigt, wann das Symbol **optisch** eine waagrechte, senkrechte bzw. diagonale Linie, ein Quadrat oder einen Kreis bildet. Je nach Format (4:3, 16:9, PAL/NTSC) ist dies aber unterschiedlich. Das Programm richtet sich dabei nach dem TV-Standard. Je nach Einstellung kann es von TV zu TV Abweichungen geben.

Zum Beispiel ist ein Rechteck mit einer Größe von 100*100 Pixeln kein Quadrat.

3.1.4 Bearbeitungs-Funktionen



1.) Bearbeiten

Die zuletzt gemachte Zeichenoperation kann nachträglich bearbeitet werden. Sie haben also die Möglichkeit, ein Objekt (Linie, Rechteck, ...) zunächst grob zu zeichnen und es anschließend in diesem Untermenü nachzubearbeiten. Sie können das Objekt nachträglich verschieben, verformen, den Stift wechseln und seine Farbe ändern.

Der „**Bearbeiten**“-Schalter wird erst aktiv, nachdem ein Objekt gezeichnet wurde. Nach einer mit dem Freihand-Werkzeug erstellten Zeichnung wird er allerdings nicht aktiv.

Klicken Sie ihn an, nachdem Sie ein gefülltes oder ungefülltes Polygon gezeichnet haben, so sehen Sie zwei Schalter und einen Schieberegler, die zum Verschieben des Polygons dienen. Durch einen Klick auf den Schalter „**Alles verschieben**“ können Sie Ihr Polygon über den kompletten Bildschirm bewegen und anschließend die Position mit der linken Trackball-Taste bestätigen. Der Schalter „**Punkt verschieben**“ bewirkt, dass Sie nur einen Punkt des Polygons an einer anderen Stelle im Videomaterial platzieren. Dies können Sie auch erreichen, indem Sie direkt in der Zeichnung arbeiten - sobald Sie mit der Markierung über eine der Ecken fahren, ändert sich die Darstellung der Markierung. Sie sehen, dass zeitgleich der Schieberegler an die Position des aktuellen Eckpunktes springt. Nun müssen Sie nur noch auf den Schalter „**Punkt verschieben**“ oder auf die geänderte Markierung klicken.

Haben Sie zuvor ein Objekt mit einem anderen Werkzeug gezeichnet und klicken Sie anschließend auf „**Bearbeiten**“, sehen Sie in der Bedienleiste eine Darstellung Ihres Zeichenwerkzeuges (also Linie, Kreis, Rechteck).

In dieser Darstellung sind die aktiven Punkte Ihres Objektes markiert, die Sie anklicken und

daraufhin in der Zeichnung verschieben können. Zum Verschieben einzelner Punkte oder des ganzen Objektes können Sie entweder diese Schalter verwenden oder auch direkt in der Zeichnung den entsprechenden Punkt anklicken. Im zweiten Fall zeigt der Trackball-Zeiger die mögliche Funktion an.

Hinweise: Einige Werkzeug-Funktionen wie „Freihand“, „Füllen“ oder „Radieren“ lassen sich nicht bearbeiten.

Während ein Punkt oder alle Punkte eines Polygons verschoben werden, ist die Darstellung besonders bei sehr dicken, unscharfen Linien nicht ganz exakt. Ein gefülltes Polygon wird während der Bearbeitung auch ungefüllt gezeichnet, wird aber nach der neuen Platzierung wieder korrekt dargestellt.

2.) Spezial

Dieser Menüpunkt bietet einige seltener benötigte Funktionen und Einstellungen.

- Zeichnung löschen

Alle zuvor gemachten Zeichenoperationen werden gelöscht. Im Retusche-Modus ist nur die aktuelle Zeichnung betroffen!

- Zeichnung setzen

Der ganze Bildschirm wird mit der derzeit angewählten Farbe gefüllt. Zuvor gemachte Zeichenoperationen gehen verloren.

- Fülloptionen

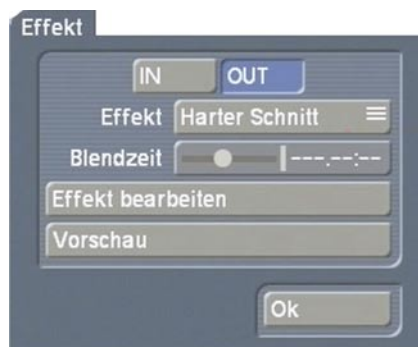
Hier wird ein weiteres Fenster aufgerufen, in dem Sie diverse Optionen für die automatische Füll-Funktion (s. Kapitel 3.5.3 „Fülloptionen“) sehen.

- Raster

Hier kann die Größe des Rasters für die Zeichenfunktionen gewählt werden (s. Kapitel 3.1.5 „Allgemeines“, „Raster“).

3.) Effekt

Akaba – New Concept umschließt die erstellte Zeichnung mit einem (nicht sichtbaren) Rahmen. Dieser Bereich, also alles, was gezeichnet wurde, kann über die aus dem Programm **PIP-Studio** bekannten Funktionen geblendet und animiert werden.



Im „**Effekt**“-Fenster sehen Sie zunächst die beiden Schalter „**IN**“ und „**OUT**“. Der Schalter, den Sie anklicken, wird blau und somit aktiviert. Ein aktiver „**IN**“-Schalter bedeutet, dass sich alle weiteren Einstellungen auf die Einblendung der Zeichnung 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 aus zwölf Effekten zu wählen.

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**“.

Der Schalter „**Blendzeit**“ bietet mittels eines Schiebereglers die Möglichkeit, die Dauer der Ein- bzw. Ausblendung zu bestimmen. Sie können maximal die Länge der Videoszene einstellen. Hat Ihre Szene eine Länge von sechs Sekunden, können Sie z.B. zwei Sekunden für die Einblendung und zwei Sekunden für die Ausblendung wählen. Es bleiben dann zwei weitere Sekunden, die als Standzeit eingerechnet werden. Die Standzeit ist die Dauer, in der die Zeichnung stehen bleibt, bevor sie wieder ausgeblendet wird.

Setzen Sie in Ihrer Bearbeitung Wegpunkte (s.u.), wird die Lage des Bildes während der Standzeit dadurch bestimmt. Beim letzten Wegpunkt der Einblendung handelt es sich zugleich um den ersten Wegpunkt der Ausblendung sowie um die Lage des Bildes während der Standzeit.

Der Schalter „**Effekt bearbeiten**“ ruft eine weitere Bedienleiste auf. In diesem Menü können Sie Wegpunkte einfügen, die für die Bewegung der Zeichnung zuständig sind.



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 zehn Wegpunkten zusammen, wobei der Wegpunkt für die Standzeit immer groß und achteckig dargestellt ist. Die Zeichnung bewegt sich mit gleichmäßiger Geschwindigkeit vom ersten zum letzten Wegpunkt der Kurve. Liegen zwei Wegpunkte nah beieinander, befindet sich die Zeichnung 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 der Zeichnung verändern möchten.) Existieren zwei Wegpunkte, die aber übereinander liegen, bewegt sich die Zeichnung nicht; es können aber trotzdem Parameter der Zeichnung über die gesamte Blendzeit verändert werden, es kann z.B. eine Einblendung auf der Stelle erzeugt werden. Gibt es mehr als zwei Wegpunkte, und liegen zwei aufeinander folgende Punkte auf der gleichen Position, wird der erste keine zeitliche Länge haben, also übersprungen werden.

Mit einem Klick auf den Schalter „**Löschen**“ wird der zurzeit aktive Wegpunkt gelöscht, so dass der vorige Wegpunkt aktiv wird.

Klicken Sie auf den Schalter „**Position**“, wird der aktive Wegpunkt blau und lässt sich mittels des Trackballs verschieben. Am Bildschirmrand sehen Sie während dieses Vorgangs die Koordinaten der Position. Bestätigen können Sie die neue Lage mit der linken Trackball-Taste, die rechte Taste bricht den Vorgang wieder ab. Alternativ zum „**Position**“-Schalter ist es Ihnen auch möglich, einen aktiven Wegpunkt einmal anzuklicken bzw. einen nicht aktiven Punkt zweimal anzuklicken, um ihn zu aktivieren und anschließend verschieben zu können.

Möchten Sie den Punkt außerhalb des Video-

bildes platzieren, erhalten Sie automatisch eine Darstellung des möglichen Bereiches außerhalb der sichtbaren Fläche, wenn Sie den Punkt heraus schieben.

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.

grün: der gerade aktive Punkt - Die Funktionen Position, Bearbeiten und Löschen wirken auf diesen Punkt. Bei Anklicken wird er blau.

blau: Dieser Punkt kann verschoben werden, nach Positionierung und Klick wird er wieder grün.

Hinweis: Mit dem Begriff „Interpolation“ wird die automatische Berechnung der Werte zwischen den von Ihnen gesetzten Stützpunkten bezeichnet.

Wenn Sie auf „**Bearbeiten**“ klicken, erscheint ein Fenster, in dem Sie die Größe und den Alpha-wert des aktiven Wegpunktes bestimmen. Klicken Sie auf „**Größe**“, wird das Fenster ausgeblendet und der Wegpunkt ist aktiv, so dass seine Größe verändert werden kann. Die Größe sehen Sie am Bildschirmrand angegeben. Ein Klick auf „**Alpha**“ aktiviert den nebenstehenden Regler, mit dem Sie den Transparenzwert der Zeichnung zwischen 0 und 100 % einstellen können.

Sollten die Schalter „**Größe**“ und „**Alpha**“ gesperrt (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.

Ist der **Schieberegler** vollständig ausgefüllt, existiert zurzeit nur ein Wegpunkt. Lässt er sich anklicken und bewegen, befinden sich mehrere Wegpunkte auf Ihrem Videomaterial, die Sie aktivieren können. Mit Hilfe der Einzelschalter rechts neben dem Schieberegler ist es Ihnen möglich, Wegpunkt für Wegpunkt exakt anzuwählen.

„**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 blau (also aktiv) wird 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.

Der groß gezeichnete Punkt ist derjenige, an dem die Zeichnung zwischen Ein- und Ausblendung still steht.

Klicken Sie auf den Strich neben dem Schalter „**Bild**“, wird dieser in ein Häkchen umgewandelt, also aktiviert. Das bedeutet, dass Sie nun nicht nur einen grünen Wegpunkt sehen, sondern auch Ihre Zeichnung an der Position des derzeit aktiven Punktes dargestellt bekommen. Haben Sie allerdings eine geringe Größe oder einen geringen Alphawert gewählt, wird weiterhin nur ein grüner Punkt dargestellt.

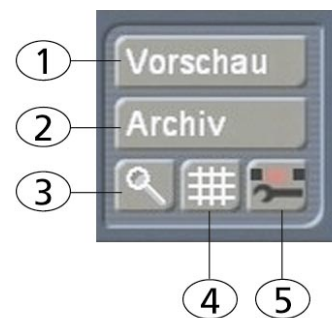
Da die Einblendung der Zeichnung eher störend sein kann, sollten Sie sie nur zeitweise einschalten, um kurze Überprüfungen zu machen.

Auch in diesem Menü ist es Ihnen wieder möglich, eine „**Vorschau**“ angezeigt zu bekommen. Mit dem Schalter „**Ok**“ bestätigen Sie Ihre Einstellungen, verlassen dieses Menü und betreten wieder das Menü „**Effekt**“.

Hier bietet Ihnen der Schalter „**Vorschau**“ wieder die Vorschau im kleinen Fenster. Diese Funktion ermöglicht Ihnen, aus diesem Menü heraus

das vorläufige Ergebnis zu betrachten.

3.1.5 Allgemeines



1.) Vorschau

Hier kann jederzeit eine Vorschau aufgerufen werden, ohne dass Sie das Programm verlassen müssen.

2.) Archiv

Die gemachte Zeichnung (ohne das Videobild) lässt sich archivieren und später - auch auf anderen Szenen - wieder verwenden. Die Größe des Archivs ist auf ca. 10 bis 12 Bilder beschränkt. Versuchen Sie, weitere Bilder zu speichern, erhalten Sie eine Warnmeldung.

3.) Lupe

Um präzises Zeichnen zu erleichtern, kann jederzeit eine Lupe hinzugeschaltet werden. Durch einen erneuten Klick auf diesen Schalter können Sie sie wieder abschalten.

Die Lupe zeigt immer einen Bereich um die aktuelle Zeigerposition herum, wobei Sie unten links den Vergrößerungsgrad wählen können (zwischen 4fach und 32fach). Unten rechts sehen Sie die Angabe der Koordinaten, an denen sich Ihre Markierung zurzeit befindet. Außerdem haben Sie am oberen Fensterrand die Möglichkeit, das Vergrößerungsfenster an den entgegen gesetzten Bildschirmrand zu schieben und die Darstellung des Fadenkreuzes abzuschalten.

4.) Raster

Über diesen Schalter kann ein globales Raster ein- und ausgeschaltet werden. Die Größe der Rasterung können Sie unter „**Spezial**“ (im Kapitel 3.1.4 „**Bearbeitungs-Funktionen**“) einstellen. Ist der Schalter aktiv, orientieren sich alle Malfunktionen an einem unsichtbaren Raster, so dass Sie z.B. Objekte untereinander platzieren können und die Positionen der Kanten genau übereinstimmen. So kann z.B. das Positionieren

von Objekten oder das Erstellen von Tabellen erleichtert werden.

5.) Menü-Symbol

Hier verlassen Sie **Akaba – New Concept** und kehren zum Casablanca „**Bearbeiten**“-Menü zurück. **Akaba – New Concept** speichert alle Einstellungen, so dass Sie später mit Ihrer Bearbeitung fortfahren können.

3.2 Randbereiche

Akaba – New Concept bietet die Funktion, das angezeigte Bild automatisch zur Seite zu schieben, sobald Sie mit dem Zeiger an den Bildschirmrand stoßen. So können Sie auch in den normalerweise nicht sichtbaren Randbereichen des Videobildes arbeiten.

3.3 Anzeige

Das Videobild wird generell als Halbbild dargestellt, d.h. jeweils zwei Zeilen sind identisch. Die gemachten Zeichnungen werden aber in Vollbildauflösung angezeigt, so dass Sie direkt sehen können, wie das Ergebnis aussehen wird (Ausnahme: Retusche).

Durch die Vollbild-Darstellung ist schon bei der Zeichnung sehr gut zu erkennen, ob das bearbeitete Videomaterial (z.B. bei Verwendung von sehr dünnen Linien) nach der Berechnung flackern wird.

Bei der späteren Berechnung wird natürlich auch aus dem Videoteil eine Vollbildversion - es geht keine Auflösung verloren.

3.4 Hinweise zur Power Key-Option

Akaba – New Concept unterstützt die **Power Key-Option**, deren mögliche Tastenkürzel Sie angezeigt bekommen, indem Sie die Taste „**F2**“ drücken.

Besonders interessant ist z.B. die Möglichkeit, mit Hilfe der **Power Key-Option** Positionierungen vorzunehmen. Eine grobe Positionierung des Bildschirmzeigers (bzw. der Markierung) lässt sich vornehmen, indem Sie die Taste „**Navigation**“ (links neben „**Strg**“) gedrückt halten und währenddessen die Cursor-Tasten betätigen. Eine feine, pixelgenaue Positionierung erreichen

Sie, indem Sie die Tasten „**Strg**“ und „**Navigation**“ gedrückt halten und zugleich die Cursor-Tasten bewegen. Eine pixelgenaue Positionierung ist vor allem sinnvoll, um Tabellen zu erstellen, oder exakt senkrechte Linien zu zeichnen.

3.5 Einzelne Schalter / Funktionen

3.5.1 Palette

Klicken Sie auf den Palette-Schalter, rufen Sie das „**Palette**“-Fenster auf, das die drei Bereiche „**Einfarbig**“, „**Muster**“ und „**Verlauf**“ aufweist.



Über die entsprechend benannten Schalter oben im jeweiligen Bereich können Sie zwischen diesen Funktionen umschalten; der jeweils aktive Schalter wird blau. Die Umschaltung erfolgt automatisch, wenn ein entsprechendes Bedienelement ausgewählt wurde.

Das oben links befindliche Vorschau-Fenster zeigt das aktuell gewählte Ergebnis.

Hinweis: Nachdem Sie **Akaba – New Concept** neu installiert haben, wurde noch nie ein Muster ausgewählt. Klicken Sie also im „**Palette**“-Fenster zum ersten Mal auf den Schalter „**Muster**“, wird direkt der Imagepool aufgerufen, in dem Sie ein Muster auswählen können. Nachdem Sie zum ersten Mal ein Muster ausgewählt haben, bewirkt der Schalter „**Muster**“ eine Umschaltung des Vorschau-Fensters. Den Imagepool rufen Sie nun mit dem Schalter „**Muster auswählen**“ auf.

- Einfarbig

Zunächst können Sie hier einen der sechs „Farbtöpfe“ anwählen, so dass ein schneller Wechsel

zwischen häufig benötigten Farben möglich ist. Über den Schalter „**Farbe ändern**“ rufen Sie den Farbkasten auf und können eine neue Farbe definieren. Klicken Sie im Farbkasten auf „**Ok**“, wird die Farbe des gerade aktuellen Farbtopfs durch die soeben definierte ersetzt.

- **Muster**

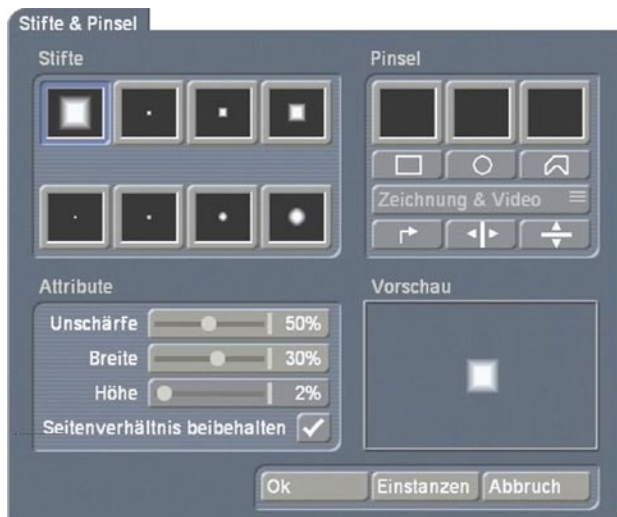
Über den Schalter „**Muster auswählen**“ rufen Sie den bekannten Imagepool auf, in dem Sie ein Muster auswählen können.

- **Verlauf**

Hier können Sie einen Farbverlauf einstellen, wie es ähnlich auch im Imagepool möglich ist. Zusätzlich können Sie hier aber durch Klick auf „**Verlaufrichtung**“ eine Richtung festlegen. Die Richtungswahl erfolgt durch Setzen einer Hilfslinie im Videobild; so kann die Richtung bestimmten Vorgaben angepasst werden. Die Start- und Endfarbe kann inklusive Alpha-Transparenz frei eingestellt werden.

3.5.2 Stifte & Pinsel

In diesem Fenster ist die Auswahl für die Stifte und die Arbeit mit Pinseln zusammengefasst. Es ist in vier Bereiche unterteilt:



- **Stifte**

Stifte werden für die diversen Zeichenfunktionen eingesetzt. Es werden einige vordefinierte Pinsel angeboten (vier quadratische und vier runde), die sich in Bezug auf Größe und Randunschärfe verändern lassen.

Nach Auswahl des gewünschten Stiftes schließen Sie das Fenster mit „**Ok**“.

- **Pinsel**

Akaba – New Concept unterstützt drei Pinsel, die unabhängig voneinander benutzt werden können. Sobald ein Pinsel ausgewählt ist, werden die darunter liegenden Bedienelemente freigeschaltet:

Ausschneiden

In der zweiten Schalterreihe finden Sie drei Möglichkeiten, einen Pinsel aus dem Bild auszuschneiden: als Rechteck, Ellipse oder Polygon. Diese Funktionen werden analog zu den entsprechenden Malfunktionen durchgeführt, verändern aber nicht den Bildinhalt.

Der ausgeschnittene Pinsel wird in größerer Form auch im Vorschau-Bereich (unten rechts) dargestellt. Die Vorschau zeigt den Pinsel nach Möglichkeit in Originalgröße. Passt er nicht in das Vorschau-Feld, wird er verkleinert, was durch ein eingblendetes Lupensymbol verdeutlicht wird.

Dem Pinsel wird unmittelbar nach dem Ausschneiden die eingestellte Unschärfe übergeben, der Wert ist jederzeit änderbar. In realem Video ist es i.d.R. wichtig, dass ein Pinsel mit etwas Unschärfe versehen wird, um einen realistischen Eindruck zu erhalten.

Modus

Hier können Sie wählen, ob der Pinsel beim Ausschneiden nur die Daten aus Ihrer Zeichnung („**nur Zeichnung**“) oder neben der Zeichnung auch das dahinter liegende Videobild („**Zeichnung & Video**“) übernehmen soll. Beachten Sie bitte, dass die vertikale Auflösung des Videobildes (nicht die der Zeichnung) dabei halbiert wird.

Bearbeiten

Der aktuelle Pinsel kann mit Hilfe dieser drei Schalter um 90° nach rechts gedreht (auch mehrfach: 180°, 270°), sowie horizontal und vertikal gespiegelt werden.

- **Attribute**

In diesem Kästchen lassen sich Stifte und Pinsel verändern.

Bei allen Veränderungen, sogar bei den Pinseln, entstehen auch bei wiederholter Anwendung verschiedener Funktionen keine zusätzlichen Qualitätsverluste.

Technischer Hintergrund: Die Pinsel bleiben durchgehend im Hintergrund in der Originalgröße gespeichert und werden bei verschiedenen

Aktionen (z.B. beim Verkleinern) als Basis herangezogen. So ist z.B. nach einer erneuten Vergrößerung die volle Qualität gewährleistet.

Unschärfe

Gerade bei der Videobearbeitung ist es empfehlenswert, immer mit einer kleinen Unschärfe (z.B. 10-20%) zu arbeiten, um etwas weichere Formen zu erhalten, die auch gut auf einem Fernseher wiedergegeben werden können.

Breite

Hier wird bei Stiften die komplette Größe bestimmt. Stifte sind immer rund bzw. quadratisch. Bei Pinseln kann hier die komplette Größe („**Seitenverhältnis beibehalten**“ an) oder nur die Breite („**Seitenverhältnis beibehalten**“ aus) verändert werden.

Höhe

Bei Pinseln kann hier die Höhe unabhängig von der Breite eingestellt werden, wenn der Schalter „**Seitenverhältnis beibehalten**“ deaktiviert ist.

Seitenverhältnis beibehalten

Dieser Modus ist nur bei Pinseln schaltbar. Normalerweise sollte diese Funktion immer eingeschaltet bleiben, damit das Seitenverhältnis ausgeschnittener Objekte in allen Fällen gleich bleibt. Für Spezialfälle kann es allerdings abgeschaltet werden, so dass Breite und Höhe unabhängig voneinander einstellbar sind.

- Vorschau

Hier erhalten Sie eine Vorschau des aktiven Stiftes/Pinsels mit den aktuellen Einstellungen (z.B. Unschärfe, Spiegelung).

Einstanzen

Mit diesem Schalter (am unteren Fensterrand) schließen Sie das Fenster und können den Pinsel (oder Stift) direkt in das Videobild einstanzen (oder Stift) direkt in das Videobild einstanzen - auch mehrfach. Mit einem Klick auf die rechte Trackball-Taste kommen Sie anschließend zurück in das Fenster „**Stifte & Pinsel**“. Ein Malen (Linie, Kreis, ...) mit selbst erstellten Pinseln ist nicht möglich, dafür sind die Stifte einzusetzen.

Ok

Nach Auswahl eines Stiftes verlassen Sie das Fenster i.d.R. über „**Ok**“, so dass Sie den Stift verwenden können. Sie sehen wieder die Bedienleiste, und können ein Werkzeug auswählen.

Abbruch

Die meisten seit dem letzten Öffnen des Fensters „**Stifte & Pinsel**“ gemachten Änderungen (Stift- bzw. Pinselauswahl, Änderung an Attributen, ...) werden wieder verworfen, wenn Sie auf „**Abbruch**“ klicken. Ausgeschnittene Pinsel und die im Video ggf. durchgeführten Einstanzungen bleiben aber erhalten.

3.5.3 Fülloptionen

Das Füllen von Flächen in Videobildern ist sehr schwierig, da es keine festen Abgrenzungen, sondern nur weiche Verläufe gibt. Deshalb müssen für eine akzeptable Funktion diverse Parameter (Schwellwerte) eingestellt werden:



- Farbe

Damit das Füllen von der Startposition aus fortgesetzt wird, muss die Übereinstimmung mit der Startfarbe zu dem hier eingestellten Wert übereinstimmen. Bei 100% muss die Farbe exakt stimmen, bei 90% sind leichte Abweichungen erlaubt. Bei einer Einstellung von 0% wird die Farbe ignoriert.

- Helligkeit

Die Einstellung der Helligkeit funktioniert nach dem gleichen Schema, wie die Einstellung der Farbe.

- Alpha

Hier wird der Alpha-Wert (Transparenz) wichtig. Für diese Funktion muss der Schalter „**Referenz**“ (s.u.) auf „**nur Zeichnung**“ stehen, denn nur die von Ihnen gemachten Zeichnungen können einen Alpha-Wert haben, der von 100% abweicht. Wenn Sie Ihr Objekt füllen, nachdem Sie einen Alpha-Wert ausgewählt haben, wird das Objekt nur zu einem bestimmten Prozentsatz (zu dem des Alpha-Wertes) mit der aktiven Farbe gefüllt. Durch mehrmaliges Klicken erhalten Sie ver-

schiedene Farbtintensitäten.

- Referenz

Hier haben Sie die Wahl zwischen zwei Optionen. Haben Sie „**Nur Zeichnung**“ eingestellt, werden bei der Überprüfung der Ähnlichkeit nur die gemachten Zeichenoperationen berücksichtigt, das Videobild wird ignoriert. Im Modus „**Zeichnung & Video**“ werden hingegen die Zeichnung **und** das Videobild beachtet. Die Referenz kann nur im „**Malmodus**“ umgeschaltet werden. Bei „**Retusche**“ bezieht sie sich immer fest auf die Einheit aus Zeichnung und Video, da kein getrenntes Arbeiten möglich ist.

Hinweis: Teilweise kann es vorkommen, dass sich, während Sie ein schwarzes Objekt in Ihrem Videomaterial füllen, zeitgleich ein anderes schwarzes Objekt automatisch füllt. Das liegt daran, dass das Videobild von einem schwarzen Rahmen umgeben ist, den Sie auch sehen, wenn Sie den Bildschirmzeiger aus dem Videomaterial herausbewegen (s. dazu Kapitel 3.2 „**Randbereiche**“). Dieser schwarze Rahmen verbindet also unsichtbar die am Rand gelegenen Objekte in Ihrem Videomaterial.

3.5.4 Maske

Eine Besonderheit gibt **Akaba – New Concept** zusätzliche Möglichkeiten. Bei praktisch allen Operationen wird eine Maske unterstützt. Dadurch haben Sie die Möglichkeit, Zeichenoperationen auf bestimmte, frei definierbare Bildbereiche zu beschränken. Sie können sogar wählen, wie stark ein Effekt an einer bestimmten Stelle wirksam werden soll.

Die Maske ist feststehend, also nicht mit den Bewegungen im Verlauf der Videoszene verknüpft. Eine Maske kann im Masken-Modus gezeichnet werden.



Sie wird hier in Grau über das Videobild gelegt - je kräftiger das Grau ist, um so stärker wird das Videobild verdeckt (maskiert) und um so schwächer wirken spätere Zeichenoperationen. Dort, wo das Grau das Videobild komplett abdeckt, sind später keine Veränderungen mehr möglich. Je deutlicher das Video sichtbar ist (die graue Maske ist mehr oder weniger transparent), um

so stärker sind auch die später gemachten Zeichnungen sichtbar.

Da die Maske nur beim Zeichnen verwendet wird, können Sie - sogar während Sie zeichnen - mehrere Masken verwenden.

Die folgende Tabelle setzt voraus, dass die Funktion „**Folie**“ (s.u.) deaktiviert ist:

Masken-Modus	Malmodus, Retusche, Bildkorrektur
Das Videobild ist komplett sichtbar.	Alle Operationen sind voll sichtbar.
Das Videobild ist mit einer undurchsichtigen, grauen Maske abgedeckt.	Es können keine Zeichnungen gemacht werden.
Das Videobild scheint durch die halb transparente graue Maske mehr oder weniger durch.	Die Zeichenoperationen wirken abgeschwächt (abhängig von der Masken-Transparenz).

Zeichenwerkzeuge

Die gängigsten Zeichenwerkzeuge lassen sich auch beim Zeichnen der Maske wie gewohnt einsetzen.

Transparenz

In diesem Fenster, das Sie aus den anderen Menüs als „**Palette**“-Fenster kennen, können Sie die Transparenz der Maske bestimmen.



Sie haben die Möglichkeit, die Transparenz der Maske anhand der vorhandenen sechs Graustufen (von Weiß über Grau bis Schwarz) einzustellen. Außerdem können Sie den Grauwert zusätz-

lich über den Schalter „**Transparenz ändern**“ mit Werten von 0 bis 100 beeinflussen.

Die nachfolgende Tabelle erläutert, wie die Graustufen die Transparenz der Maske darstellen:

Palettenfarbe	Maske
weiß	völlig transparent, also nicht vorhanden
grau	halb transparentes Grau, die Maske ist teilweise wirksam
schwarz	grau, das Video wird komplett von der Maske abgedeckt

Folie

Ist dieser Schalter aktiviert, wird die gezeichnete Maske zusätzlich halb transparent. So können Sie das dahinter liegende Videobild auch hinter komplett abgedeckten Bereichen noch sehen und haben eine gute Orientierung, wenn die Maske an die Szene angepasst werden soll.

Archiv

Im Archiv lassen sich erstellte Masken ablegen, um sie später erneut zu benutzen.

4. Die drei Betriebsmodi

4.1 Malmodus



In diesem Modus finden Sie alle Schalter und Funktionen, die im vorausgegangenen Kapitel erläutert wurden.

4.2 Retusche



Dieser Modus dient vor allem dem manuellen Nachbearbeiten einzelner Bilder einer Szene. So können z.B. Dropouts (Bildstörungen) korrigiert werden.

Es können beliebig lange Szenen bearbeitet werden, allerdings können pro Szene insgesamt nur 150 Halbbilder, also 3 Sekunden Videomaterial bearbeitet werden. Diese 150 Halbbilder können sich an beliebigen Stellen im Videomaterial befinden, Sie müssen nicht zusammen hängen.

Im vierten Kästchen befinden sich am unteren Rand drei Schalter:



Mit den beiden äußeren können Sie sich Bild für Bild durch die Szene bewegen, mit dem mittleren gelangen Sie in eine komfortablere Auswahl: Anders als an allen anderen Stellen von Casablanca (Trimmen, Vorschau, ...) kann hier direkt jedes Halbbild einzeln angefahren werden. Welches Halbbild gerade angezeigt wird, sehen Sie an dem kleinen E (even = gerade) bzw. O (odd = ungerade) rechts neben der Bildnummer. Alle gemachten Operationen wirken (anders als im Malmodus) nur auf das gerade dargestellte Bild!

Kopierstempel

Neben den üblichen Zeichenfunktionen gibt es in der Retusche zwei sogenannte Kopierstempel.



Dabei wählen Sie zunächst mit einem Klick eine Position als Quelle aus und legen dann mit einem weiteren Klick den Zielpunkt fest. Danach werden laufend Bilddaten von der Quellposition zur Zielposition kopiert, indem Sie die Trackball-Kugel bewegen. So ist es leicht möglich, z.B. einen Dropout (eine Bildstörung) durch ähnliches Bildmaterial aus seiner direkten Umgebung abzudecken (s. Anwendungsbeispiel 5.2 „Retusche einer Bildstörung“).

Oberer Kopierstempel

Bei der Arbeit mit dem oberen Kopierstempel werden Quelle und Ziel immer im gleichen Abstand zueinander gehalten. Bewegen Sie die Malposition, wird die Quellposition für die verschobenen Daten mitbewegt. So können Sie gut auch etwas größere Bildausschnitte an eine andere Stelle „durchpausen“.

Unterer Kopierstempel

Beim unteren Kopierstempel bleibt die Quellposition fest an der ausgewählten Stelle. Es wird also unabhängig von der Zielposition immer das gleiche Quellmaterial übertragen. Dieser Modus ist besonders interessant, wenn wenig passendes Quellmaterial zur Verfügung steht, um einen defekten Bereich auszubessern. Bei ungleich-

mäßigen Quelldaten ist jedoch schnell ein sich wiederholendes Muster zu sehen.

4.3 Bildkorrektur



In dieser Betriebsart können Helligkeits- und Farbkorrekturen am Bild vorgenommen werden. Besonders in Verbindung mit der Maske ergeben sich hier interessante Möglichkeiten. Die gemachten Änderungen werden bei der späteren Berechnung auf alle Einzelbilder der Szene übertragen.

Die aus den anderen Betriebsarten noch nicht bekannten Schalter werden nachfolgend erläutert:

1.) Durch einen Klick auf diesen Schalter rufen Sie die drei Schieberegler zur Einstellung von „**Helligkeit**“, „**Kontrast**“ und „**Farbsättigung**“ auf.

2.) Dieser Schalter ruft den Regler zur Einstellung des „**Gamma**“-Wertes auf.

3.) Hier haben Sie die Möglichkeit, die drei Grundfarben „**Rot**“, „**Grün**“ und „**Blau**“ zu verändern.

Alle Änderungen, die mit diesen Einstellungsmöglichkeiten getätigt wurden, werden bei der Berechnung kombiniert.

Es können für Ihre Szene also sowohl Helligkeits-Veränderungen, als auch Gammawert-Korrekturen und Grundfarben-Einstellungen vorgenommen werden.

5. Anwendungsbeispiele

Um sich am besten in die Funktionsweise von **Akaba – New Concept** einzuarbeiten, empfehlen wir, die nachfolgenden Anwendungsbeispiele durchzuarbeiten.

Die Übungsbeispiele und Tipps beziehen sich natürlich nicht auf alle im Programm enthaltenen Funktionen, aber sie geben gute Anreize, so dass Sie mit ein wenig Übung auch die anderen Funktionen mühelos anwenden können.

Die Beispiele sind speziell für neue Anwender des Programms gedacht und führen Sie daher langsam an die Bedienelemente heran. Anschließend empfehlen wir Ihnen, Ihre eigenen Ideen auszuprobieren.

5.1 Untergehende Sonne

Diese Übung erklärt Ihnen, wie Sie ein Objekt in Ihr Videomaterial einzeichnen, und anschließend weiter bearbeiten können. Als Beispiel nehmen wir hier eine Sonne, die Sie zuerst in Ihr Videomaterial einzeichnen, und anschließend untergehen lassen.

Nehmen Sie eine geeignete, 5 Sekunden lange Szene, z.B. Videomaterial, auf dem der Himmel zu sehen ist.

Aktivieren Sie die Szene in der Szenenablage, starten Sie **Akaba – New Concept** im „**Spezial**“-Menü und betreten Sie den „**Malmodus**“.

Im unteren Bildschirm Drittel sehen Sie die Bedienleiste, im Hintergrund wird das erste Bild Ihrer Videoszene dargestellt.



Rufen Sie das „**Palette**“-Fenster auf, klicken Sie auf den Schalter „**Farbe ändern**“ und wählen Sie im daraufhin erscheinenden Farbkasten ein leuchtendes Gelb. Bestätigen Sie die Farbauswahl mit „**Ok**“, und schließen Sie das „**Palette**“-Fenster durch einen weiteren Klick auf „**Ok**“. Anschließend klicken Sie das Werkzeug „**Kreis**“ (gefüllt) an und positionieren die Markierung an einer Stelle im Himmel, z.B. mittig am oberen Bildrand.



Bestätigen Sie diese Position mit der linken Trackball-Taste und ziehen Sie den Kreis auf die gewünschte Größe, wobei der Kreis eine ovale Form annimmt. Die Veränderung der Markierung zeigt Ihnen an, wann aus der Form wieder ein Kreis wird. Sind Sie mit der Größe und Form zufrieden, klicken Sie zur Bestätigung auf die linke Trackball-Taste, und anschließend auf die rechte, so dass die Bedienleiste wieder erscheint. Klicken Sie nun auf den Schalter „**Bearbeiten**“, so dass eine neue Bedienleiste erscheint, in der Sie nun das „**Palette**“-Fenster anwählen. Aktivieren Sie dort die Option „**Verlauf**“, und klicken Sie auf das erste Farbfeld. Stellen Sie im Farbkasten das zuvor ausgewählte helle Gelb ein, bestätigen Sie es, und klicken Sie auf das zweite Farbfeld. Hier entscheiden Sie sich für ein kräftiges Orange. Anschließend klicken Sie auf den Schalter „**Verlaufrichtung**“, so dass Sie eine Markierungslinie im Videomaterial sehen, die Sie frei bewegen und positionieren können. (Klicken Sie auf die linke Taste, um das linke Ende der Linie zu positionieren. Anschließend ziehen Sie die Linie in eine beliebige Richtung, z.B. nach unten rechts, und bestätigen diese mit einem erneuten Klick auf die linke Trackball-Taste, so dass das Palette-Fenster wieder erscheint. Bestätigen Sie dort Ihre Auswahl mit „**Ok**“, und

Sie sehen, dass Ihre Sonne einen Farbverlauf angenommen hat.

Rufen Sie nun das Fenster „**Stifte & Pinsel**“ auf und stellen Sie im linken Bereich des Fensters eine Unschärfe ein, so dass sich die Sonne nicht so stark vom Hintergrund abzeichnet, sondern natürlicher wirkt. Eine höhere Wirkung der Unschärfe erzielen Sie, wenn Sie die Breite des Stiftes vergrößern. Probieren Sie einfach verschiedene Einstellungsmöglichkeiten aus und schließen Sie das Fenster „**Stifte & Pinsel**“ anschließend durch einen Klick auf „**Ok**“.



Nachdem Sie nun eine Sonne gestaltet und platziert haben, können Sie mit der weiteren Bearbeitung beginnen. Dazu verlassen Sie das Untermenü und kehren durch Klick auf die rechte Trackball-Taste (bzw. auf das rechte Symbol der Bedienleiste) zurück in die Bedienleiste des Malmodus. Klicken Sie hier auf den Schalter „**Effekt**“, um das entsprechende Fenster aufzurufen.

Nachfolgend sind Einstellungen aufgeführt, die für dieses Anwendungsbeispiel geeignet sind. Um die komplette Funktionalität aller Optionen kennenzulernen, lesen Sie bitte im Kapitel 3 „**Die Bedienung**“ nach.

Klicken Sie im „**Effekt**“-Fenster auf „**IN**“, um zunächst die Einblendung der Sonne zu beeinflussen. Wählen Sie als Effekt die Einstellung „**Harter Schnitt**“, so dass die Blendzeit nicht mehr einzustellen ist.



Anschließend klicken Sie auf „**OUT**“ und stellen den Effekt „**Individuell**“ ein. Als Blendzeit wählen Sie 3 Sekunden, so dass die Ausblendung über 3 Sekunden abläuft, und der Effekt eine Standzeit von 2 Sekunden hat. Klicken Sie anschließend auf den Schalter „**Effekt bearbeiten**“, so dass Sie in ein weiteres Menü gelangen. Hier können Sie Wegpunkte einfügen, die zur Bewegung der Sonne dienen. Sie sehen bereits einen grünen Punkt, nämlich den Anfang der Bewegung.

Klicken Sie nun mehrfach hintereinander auf „**Einfügen**“, so dass einige Wegpunkte erscheinen. Anschließend können Sie den gewünschten Wegpunkt anklicken, so dass er aktiv wird, und über den Schalter „**Position**“ seine Lage verändern, bis Sie eine Route für den Sonnenuntergang erstellt haben. Durch Aktivierung des Schalters „**Bild**“ können Sie sich die Sonne an der Position des jeweils aktiven Wegpunktes anzeigen lassen.



Nachdem Sie die Punkte gesetzt haben, klicken Sie in dieser Bedienleiste auf „Ok“, so dass Sie wieder ins „Effekt“-Fenster gelangen. Bestätigen Sie auch hier mit „Ok“ und verlassen Sie den Malmodus anschließend. Klicken Sie im „Spezial“-Fenster auf „Ok“, und die Berechnung des Effektes wird automatisch gestartet.

Ihre fertige Szene ist sicherlich noch kein Meisterwerk, da bei einer untergehenden Sonne natürlich auch der Himmel allmählich dunkler werden müsste. Aber mit diesem Beispiel konnten Sie eins von vielen Anwendungsgebieten des Programms **Akaba – New Concept** kennenlernen und sich sicherlich einen Überblick über die Möglichkeiten verschaffen.



5.2 Retusche einer Bildstörung

Falls Ihr Videomaterial Dropouts, also Bildstörungen (z.B. Klötzchenbildung) aufweist, haben Sie nun mit **Akaba – New Concept** die Möglichkeit, diese Störungen zu beseitigen, ohne die Bilder komplett aus dem Videomaterial herauszuschneiden.

Nehmen Sie für dieses Anwendungsbeispiel eine kurze Szene mit Bildstörungen und aktivieren Sie diese in der Szenenablage. Haben Sie kein „defektes“ Material zur Hand, simulieren Sie die Bildstörung einfach wie folgt:

Wählen Sie eine Szene in der Szenenablage an, starten Sie **Akaba – New Concept** und betreten Sie den „Retusche“-Modus. Nun wählen Sie das Symbol des gefüllten Rechtecks an und positionieren es in der Nähe der rechten oberen Bildecke (dazu klicken Sie auf die linke Trackball-Taste).



Währenddessen sehen Sie die Bedienleiste nicht mehr.

Anschließend ziehen Sie das Kästchen ungefähr einen Quadratzentimeter groß und klicken erneut auf die linke Trackball-Taste, um die Größe zu bestätigen. Nach einem weiteren Klick, diesmal auf die rechte Trackball-Taste, erscheint die Bedienleiste wieder.

Klicken Sie anschließend auf den Rechtspfeil unter dem „Spezial“-Schalter:



Sie gelangen in das nächste Bild der Szene und können auch dort das Rechteck im rechten oberen Bildbereich platzieren. Es muss sich nicht an exakt derselben Stelle befinden. Verfahren Sie für das nächste Bild genauso, so dass anschließend die ersten drei Bilder Ihrer Videoszene Bildstörungen aufweisen.

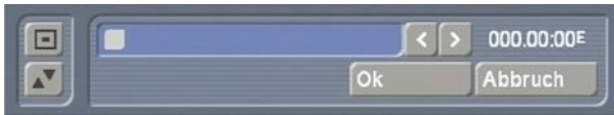
Verlassen Sie nun zuerst den „Retusche“-Modus, und klicken Sie anschließend im „Spezial“-Fenster auf „Ok“, so dass der Effekt berechnet wird und Sie wieder das Bearbeiten-Menü sehen.

Die soeben berechnete Szene ist in der Szenenablage aktiviert - Sie können sie nun abspielen, um die simulierte Bildstörung zu betrachten.

Haben Sie nun einen Dropout simuliert bzw. gestörtes Bildmaterial heraus gesucht, können Sie mit der Retusche beginnen. Rufen Sie dazu **Akaba – New Concept** und den „Retusche“-Modus auf. Sie sehen das erste Bild Ihrer „defekten“ Videoszene.

Haben Sie Ihre Bildstörung zuvor mit

Akaba – New Concept simuliert, sehen Sie nun das kleine Klötzchen am oberen Bildrand. Haben Sie auf eine defekte Szene zurückgegriffen und befindet sich Ihr Dropout an einem anderen Bild der Szene, klicken Sie auf den mittleren Pfeil-Schalter unter dem „**Spezial**“-Schalter, so dass ein Schieberegler erscheint, mit dem Sie bis zum ersten defekten Bild der Szene rollen:



Rufen Sie nun das Fenster „**Stempel & Pinsel**“ auf, und wählen Sie den Pinsel in der oberen, linken Ecke aus.



Anschließend stellen Sie die „**Breite**“ und „**Unschärfe**“ auf 50%, und verlassen das Fenster durch einen Klick auf „**Ok**“. Wählen Sie nun in der Bedienleiste den oberen Kopierpustempel (ungefülltes Stempel-Symbol) aus, platzieren Sie den grünen Markierungs-Rahmen an einer Stelle nahe des Klötzchens, und bestätigen Sie diese Position durch einen Klick auf die linke Trackball-Taste, so dass Sie das Stempel-Symbol innerhalb des Rahmens nicht mehr sehen. Dadurch haben Sie die Quelle bestimmt, aus der das Videomaterial kopiert werden soll, um die Bildstörung zu retuschieren.

Nun können Sie den grünen Rahmen auf Ihrer Bildstörung positionieren, wobei das Klötzchen nicht genau abgedeckt werden muss. Klicken Sie anschließend erneut auf die linke Trackball-Taste, um das Zeichnen zu aktivieren, und bewegen Sie den (nun roten) Rahmen vorsichtig über die Bildstörung, bis diese komplett

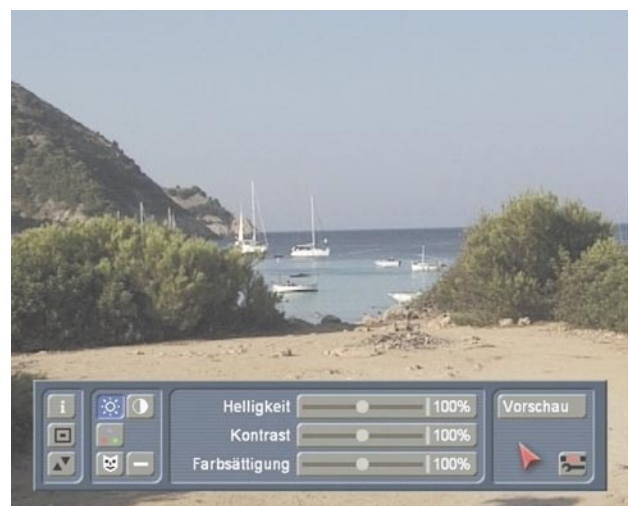
mit dem Videomaterial des zuvor ausgewählten Bereiches abgedeckt ist. Bestätigen Sie anschließend durch Klick auf die linke Trackball-Taste und kehren Sie durch Klick auf die rechte Taste wieder in die Bedienleiste des „**Retusche**“-Modus zurück.

Da Quelle und Ziel (Bildstörung) immer im gleichen Abstand zueinander gehalten werden, wird die Quellposition für die verschobenen Daten mitbewegt, sobald Sie die Malposition bewegen. Nachdem Sie das erste Bild erfolgreich bearbeitet haben, können Sie bei den nächsten beiden Bildern genauso verfahren, bis die Störung komplett retuschiert ist. Lassen Sie Ihre Szene anschließend berechnen, um das Ergebnis in voller Größe zu betrachten.

Natürlich kann sich ein Dropout auch mitten in einer Szene bzw. an mehreren Stellen der Szene befinden - die Vorgehensweise beim Retuschieren ist dieselbe.

5.3 Partielle Helligkeits-Korrektur

Eine weitere Möglichkeit, Ihr Videomaterial mit **Akaba – New Concept** zu korrigieren, ist die Anwendung der „**Bildkorrektur**“. Haben Sie z.B. eine Szene, in der der untere Bereich zu dunkel und nur der Himmel gut beleuchtet ist, können Sie die dunklen Stellen ganz nach Ihrem Geschmack aufhellen. Aktivieren Sie die entsprechende Szene in der Szenenablage, starten Sie **Akaba – New Concept** und wählen Sie den Modus „**Bildkorrektur**“ an. In dieser Betriebsart können Helligkeits- und Farbkorrekturen am Videomaterial vorgenommen werden.



Sie sehen eine Bedienleiste, im Hintergrund wird das erste Bild Ihrer Videoszene dargestellt. Klicken Sie den Maske-Schalter an, so dass Sie in das Masken-Menü gelangen. Dort klicken Sie zunächst auf den „**Transparenz**“-Schalter (aus den anderen Menüs als „**Palette**“-Schalter bekannt), um das entsprechende-Fenster aufzurufen. Stellen Sie dort sicher, dass Sie unter „**Transparent**“ den oberen linken Farbtopf, also Schwarz, angewählt haben. Die Farbe wird auch im darüber liegenden Vorschau-Fenster angezeigt.



Nach der Bestätigung durch Klick auf „**Ok**“ wählen Sie das gefüllte Polygon an, so dass Sie nur noch Ihr Videobild sehen.

Nun muss der Bereich, der **nicht** nachbearbeitet werden soll, markiert, also mit einer Maske belegt werden.

Platzieren Sie also die Markierung z.B. in der oberen linken Ecke und bestätigen die Lage. Nun können Sie Linien ziehen, um den gewünschten Bereich einzurahmen bzw. zu maskieren. Markieren Sie alle Bereiche des Videobildes, die den Himmel darstellen.

Die letzte Linie darf erst bestätigt werden, wenn sich die Markierung verändert hat und Ihnen somit anzeigt, dass Sie sich nun wieder am Anfang des Polygons befinden. Nur so ist gewährleistet, dass Sie ein geschlossenes Polygon gezeichnet haben.

Durch Schließen des Polygons sind Sie zurück zur Masken-Bedienleiste gelangt und sehen, dass das Polygon gefüllt wurde.



Klicken Sie nun auf die rechte Trackball-Taste oder auf das Symbol in der rechten unteren Ecke der Bedienleiste, um wieder in die Bedienleiste der „**Bildkorrektur**“ zu gelangen. Dort ist die Maske nicht sichtbar, sie wirkt nur im Hintergrund.

Achten Sie darauf, dass der neben dem Maske-Symbol befindliche Schalter ein Häkchen darstellt - ggf. müssen Sie den Schalter anklicken, so dass aus dem Strich ein Häkchen wird. Nur so ist gewährleistet, dass die Maske wirksam wird. Anschließend klicken Sie auf das folgende Symbol:



Nachdem die Schieberegler erschienen sind, die (sofern Sie noch keine anderen Einstellungen in diesem Menü vorgenommen haben) alle einen Wert von 100 % anzeigen müssten, aktivieren Sie den Regler für Helligkeit und schieben ihn nach rechts, zum Beispiel auf den Wert 130 %. Sie sehen, dass das Videobild heller wird, nur der zuvor umrahmte Himmel bleibt unverändert.

Haben Sie noch Änderungswünsche, möchten Sie den Himmel z.B. etwas präziser umranden, so können Sie natürlich nachträgliche Korrekturen vornehmen.

Falls noch nicht alle Bereiche des Himmels mit der Maske belegt sind, sollten Sie die Maske vergrößern.

Dazu betreten Sie wieder den Masken-Modus, wählen über den „**Stifte & Pinsel**“-Schalter einen kleinen Stift mit einer leichten Unschärfe an und bestätigen diese Wahl durch Klick auf „**Ok**“. Nun können Sie das Linien-Werkzeug anwählen, so dass Sie die Markierung daraufhin durch Klick

auf die linke Trackball-Taste an der gewünschten Stelle platzieren und die Maske vergrößern können. Rollen Sie solange mit der Kugel, bis der entsprechende Bereich abgedeckt ist und bestätigen Sie mit einem erneuten Klick auf die linke Trackball-Taste. Anschließend klicken Sie in der Masken-Bedienleiste auf die rechte Trackball-Taste, um in den Modus „**Bildkorrektur**“ zu gelangen, in dem Sie nun Ihr neues Ergebnis betrachten können.

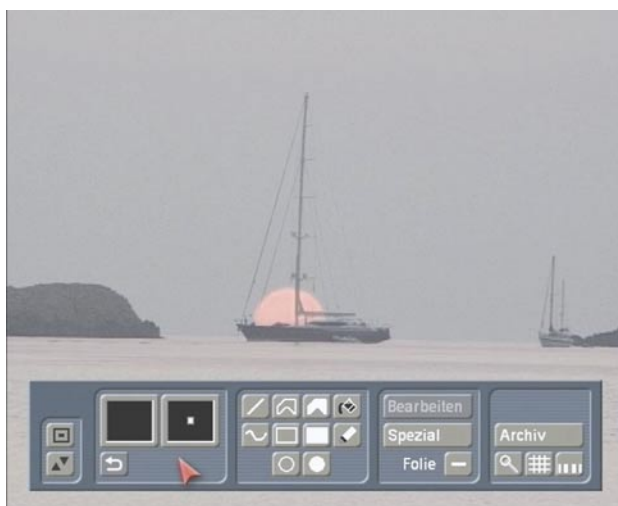
Sollte ein zu großer Bereich des Himmels mit der Maske bedeckt sein (ragt z.B. ein Baum in den Himmel), können Sie dies natürlich auch nachträglich korrigieren. Dazu klicken Sie auf den Masken-Schalter, wählen den entsprechenden Stift aus, und klicken anschließend das Radiergummi-Werkzeug an. Platzieren Sie die Markierung und radieren Sie den übeflüssigen Bereich der Maske einfach weg!

Die gemachten Änderungen werden bei der Berechnung auf alle Einzelbilder der Szene übertragen.

Hinweis: Achten Sie bitte darauf, dass die Maske feststehend ist, und nicht mit Ihrem Videomaterial verknüpft ist!

5.4 Titel mit Transparenzverlauf

In diesem Beispiel lernen Sie, wie Sie einen Titel mit einem Transparenzverlauf erstellen. Nehmen Sie eine kurze Szene nach Wahl, die Sie gerne betiteln möchten. Starten Sie anschließend **Akaba – New Concept**, betreten Sie den „**Malmodus**“ und wählen Sie den Masken-Schalter an.



Im Masken-Modus klicken Sie auf den „**Transparenz**“-Schalter (über dem Undo-Schalter), anschließend auf „**Verlauf**“ und dann auf „**Verlaufrichtung**“.

Nun platzieren Sie den Bildschirmzeiger an einer beliebigen Position, klicken auf die linke Trackball-Taste, ziehen eine waagerechte Linie von links nach rechts und bestätigen diese Handlung durch einen weiteren Klick auf die linke Trackball-Taste.

Nachdem Sie im „**Transparenz**“-Fenster auf „**Ok**“ geklickt haben, sehen Sie wieder die Bedienleiste des Masken-Modus, in der Sie nun das gefüllte Rechteck auswählen.

Ziehen Sie nun eine Maske im oberen Bilddrittel vom linken zum rechten Bildschirmrand auf. Sie sehen, dass Ihre rechteckige Maske einen Farbverlauf von Schwarz nach Weiß aufweist.

Nachdem Sie die Maske platziert haben, kehren Sie durch Klick auf die rechte Trackball-Taste zurück in den Masken-Modus und von dort in den Malmodus.

Hier sehen Sie Ihre Maske nicht, sie wirkt nur im Hintergrund. Achten Sie aber darauf, den neben dem Masken-Symbol befindlichen Schalter zu aktivieren, so dass das Häkchen zu sehen ist. Dadurch wird die Maske wirksam.

Wählen Sie anschließend das Textwerkzeug „**T**“ an, um ins Betitelungs-Menü zu gelangen.

Schreiben Sie nun einen kurzen Text, oder z.B. Ihren Vornamen (Schriftart, -Farbe und -Größe können Sie frei wählen).

Klicken Sie anschließend auf den Schalter „**Tafel-Optionen**“ und im daraufhin erscheinenden Fenster auf „**Tafelhintergrund**“, um das entsprechende Fenster aufzurufen. Hier aktivieren Sie die Funktion „**Transparent**“ und bestätigen die Einstellung mit „**Ok**“.



Anschließend rufen Sie nochmals die „**Tafel-Optionen**“ auf und ändern die Tafelgröße und -position, so dass sie sich an derselben Stelle befindet, wie Ihre zuvor gezeichnete Maske. Nachdem Sie den Titler durch Klick auf „**Ok**“ verlassen haben, wählen Sie erneut den Masken-Modus an, aktivieren im „**Transparenz**“-Fenster den Schalter „**Verlaufrichtung**“ und ziehen diesmal eine Linie von rechts nach links. Anschließend zeichnen Sie eine Maske im unteren Bilddrittel und betreten daraufhin wieder das Betitelungs-Menü. Dort geben Sie z.B. Ihren Nachnamen ein und führen dieselben Schritte wie zuvor aus.

Nach der Berechnung sehen Sie Ihren kompletten Namen auf der Videoszene - in Leserichtung wird Ihr Vorname immer deutlicher, Ihr Nachname nimmt an Transparenz zu.



5.5 Ausschneiden eines Pinsels

In diesem Beispiel lernen Sie, wie Sie einen Pinsel ausschneiden, um diesen daraufhin an einer anderen Position der Szene einzusetzen.

Zum Beispiel können Sie eine Wolke aus dem Himmel ausschneiden, um daraufhin mehrere Wolken in denselben Himmel einzufügen. Nehmen Sie für dieses Beispiel eine Szene, die ein Stück blauen Himmel aufweist, an dem nur eine einzige Wolke zu sehen ist. Die Szene sollte nicht sehr bewegt sein, und der Himmel sollte sich durchgehend an derselben Position befinden.

Tipp: Alternativ können Sie auch eine Szene mit klarem, blauem Himmel bearbeiten, die Wolke können Sie, wie nachfolgend erläutert wird,

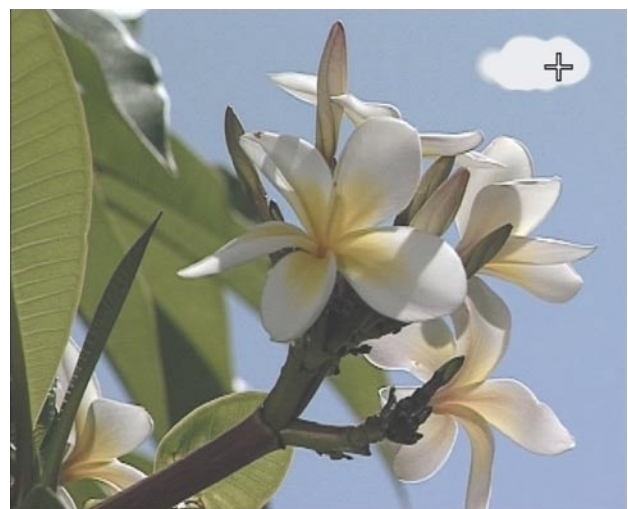
selbst zeichnen:

Aktivieren Sie die Szene in der Szenenablage, so dass sie in den mittleren Rahmen springt. Starten Sie **Akaba – New Concept** und wählen Sie den „**Malmodus**“ aus.

Rufen Sie das „**Palette**“-Fenster auf und entscheiden sich unter „**Einfarbig**“ für den weißen Farbtopf.

Anschließend aktivieren Sie das Fenster „**Stifte & Pinsel**“, wählen einen runden, großen Stift aus und stellen dessen Unschärfe auf 100% und dessen Breite auf 40%.

Nach Bestätigung mit „**Ok**“ wählen Sie das Freihand-Werkzeug aus, und zeichnen eine Wolke nach Ihrem Geschmack. Fertig!



Um die Wolke auszuschneiden, rufen Sie das Fenster „**Stifte & Pinsel**“ auf, und klicken im rechten oberen Bereich eins der drei Quadrate an, so dass die darunter liegenden Schalter aktiviert werden.



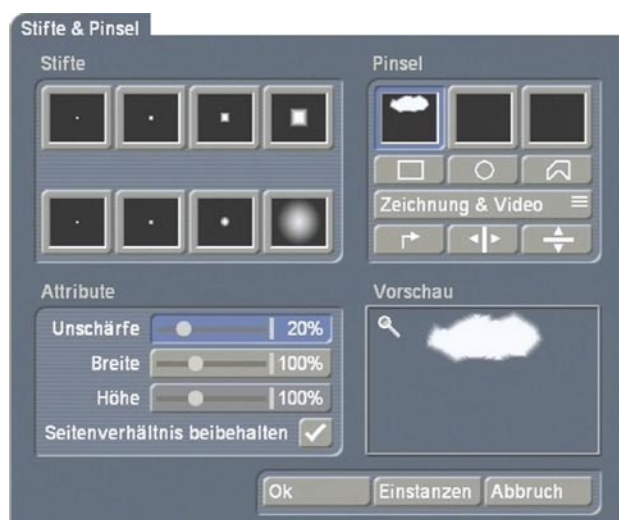
In der zweiten Schalterreihe finden Sie nun die Möglichkeiten, einen Pinsel aus dem Bild auszuschneiden: Rechteck, Kreis oder Polygon.

Da es sich bei der Wolke um eine komplexe Form handelt, wählen Sie in diesem Fall das Polygon an, so dass Sie die Umrisse der Wolke genau nachzeichnen können.

Nachdem Sie das Polygon angewählt haben, sehen Sie nur noch Ihr Videobild, in dem Sie nun mit Hilfe der Markierung die Wolke „ausschneiden“ können. Natürlich verändert diese Aktion nicht Ihren Bildinhalt!

Durch die Rundungen der Wolke werden Sie viele kurze Linien ziehen müssen. Klicken Sie für jeden Stützpunkt auf die linke Trackball-Taste. Die letzte Linie muss das Polygon schließen, Sie erkennen diesen Vorgang an der Änderung der Markierung.

Der ausgeschnittene Pinsel wird in größerer Form auch im Vorschau-Fenster (unten rechts im „**Stifte & Pinsel**“-Fenster) dargestellt. Die Vorschau zeigt den Pinsel nach Möglichkeit in Originalgröße. Passt er nicht in das Vorschau-Feld, wird er verkleinert, was durch ein eingblendetes Lupensymbol verdeutlicht wird.



Dem Pinsel wird unmittelbar nach dem Ausschneiden die eingestellte Unschärfe übergeben, der Wert ist jederzeit änderbar. Im realen Video ist es i.d.R. wichtig, dass ein Pinsel mit etwas Unschärfe versehen wird, um einen realistischen Eindruck zu erzielen. Für die Wolke, die Sie gleich einfügen werden, sollten Sie also eine Unschärfe von 20% einstellen.

Achten Sie darauf, unter der Objekt-Schalterreihe den Modus „**nur Zeichnung**“ anzuwählen! Klicken Sie anschließend auf „**Einstanzen**“, so dass Sie die Wolke als Pinsel über Ihrem Video-

material sehen.

Suchen Sie nun eine geeignete Position für die Wolke aus, und klicken Sie auf die linke Trackball-Taste. Anschließend klicken Sie auf die rechte Taste, um wieder zum Fenster „**Stifte & Pinsel**“ zurück zu gelangen. Dort bestätigen Sie mit „**Ok**“, so dass die Bedienleiste wieder erscheint.

Gefällt Ihnen Ihr Ergebnis, können Sie erneut das „**Stifte & Pinsel**“-Fenster aufrufen und den selbst erstellten Wolken-Pinsel aktivieren. Durch erneuten Klick auf „**Einstanzen**“ haben Sie die Möglichkeit, die Wolke so oft Sie wünschen ins Videomaterial zu kopieren.



Tipp: Um ein bisschen Abwechslung in Ihre Videoszene zu bringen und die Wolken realistischer wirken zu lassen, können Sie die Wolke, bevor Sie sie einstanzen, auch in ihrer Größe ändern, indem Sie die Schieberegler für „**Breite**“ und „**Höhe**“ betätigen. Oder Sie spiegeln den Wolken-Pinsel einfach horizontal oder vertikal.

User manual

Akaba – New Concept

for Casablanca Avio, Prestige and Kron

Safety notices

To avoid making mistakes during operation, we recommend that you carefully follow the instructions provided in this manual.

We would also like to point out that **Akaba – New Concept** has been designed with the hobby enthusiast in mind.

We have taken a great deal of care while programming and checking this software.

Nevertheless, since it is not possible to guarantee totally error-free software applications in all environments and at any time, we unfortunately cannot rule out the possibility that some errors may have crept in. If, contrary to all expectations, this is indeed the case, we shall remedy any errors in the program and supply the affected customers with the new software free of charge. We cannot, however, accept any liability for loss of data/time or any consequential damages that may occur as a result, particularly since we have no influence over correct software installation and operation by the customer. **MacroSystem Digital Video AG** and its dealers therefore cannot be held liable for any defects or unintentional damage in connection with the installation or use of **Akaba – New Concept**. **MacroSystem Digital Video AG** and its dealers do not guarantee error-free use of the software or complete flawlessness of the program.

Any implied guarantee is null and void, including guarantee of suitability of the software or operating instructions for a particular purpose.

Neither **MacroSystem Digital Video AG** nor its dealers are responsible for any damages resulting either directly or indirectly through the use of the software or the operating instructions, e.g. for profit loss, costs, hardware or software problems or other issues.

Contents

	Page
1. General.....	5
1.1 General.....	5
1.2 What is Akaba – New Concept?	5
2. Installation and Starting the Program	7
3. Operation	9
3.1 Operation controls	9
3.1.1 General buttons	9
3.1.2 Palette, pencils & brushes.....	9
3.1.3 Tools.....	10
3.1.4 Editing functions.....	11
3.1.5 General	14
3.2 Margin areas.....	15
3.3 Display	15
3.4 Notes on the Power Key Option	15
3.5 Individual buttons / functions	15
3.5.1 Palette	15
3.5.2 Pencils & brushes	16
3.5.3 Fill options.....	17
3.5.4 Mask.....	18
4. The Three Operating Modes	19
4.1 Draw mode	19
4.2 Retouch	19
4.3 Gamma	20
5. Application Examples	21
5.1 Setting sun.....	21
5.2 Retouching a distorted image	23
5.3 Partial brightness correction.....	25
5.4 Title with transparency gradient.....	27
5.5 Cutting out a brush.....	29

1. General

1.1 General

Thank you for buying **Akaba – New Concept**!

We thank you for your trust and hope that this product will meet your expectations.

Akaba – New Concept will let you get more use out of your Casablanca than ever before.

We are at your disposal for any questions or suggestions you may have.

You will find addresses and telephone numbers in the Casablanca manual.

Please have your device's serial number or your customer number ready when contacting us.

1.2 What is Akaba – New Concept?

Akaba – New Concept is a completely new program for manually editing single frames or video scenes. You can retouch, modify or extend your own individual frames in many ways.

Three different operating modes give Akaba a wide range of possibilities that are easy to use and implement.

Draw mode (drawing and animation mode) features all the usual possibilities for drawing. Lines, circles, polygons and surfaces can be drawn with widely varying pencils and attributes. You can create graphic images or extravagant titles. The drawing you create can be moved during the course of the scene, (as is done in the program **PIP Studio**).

Retouch lets you select and manually edit each individual scene frame. The supplied tools let you easily conceal small dropouts or other

undesired elements. You will find special copy stamps in addition to the normal drawing tools.

Gamma lets you correct brightness, contrast, saturation, RGB, etc. - and not just for the entire frame, but also separately for self-defined areas, even with variable intensity.

For example, say the image in the lower area is too dark, but the sky is appropriately exposed. Normally the video would be unusable, but correcting it is no problem for the mask function of **Akaba – New Concept** (see application example 5.3 **Partial brightness correction.**).

Akaba – New Concept saves all settings, pencils and brushes for each of the three operating modes.

2. Installation and Starting the Program

In order to install **Akaba – New Concept** you will need the SMART EDIT system software (at least version 2.3).

The system version is displayed in the information field of the **System Settings** menu (lower left).

Leave your Casablanca turned on and select the **Install Product** button in **System Settings**. After the corresponding window has appeared, insert the installation SmartMedia card into the Casablanca SmartMedia reader so that the gold contacts are facing down and the folded corner is pointing forward to the left (in the direction of the Casablanca).

After you have inserted the card, you will see the software **Akaba – New Concept** displayed in the window. Select it in the list and click on **Activate**. A number block is displayed for entering the enable code you have obtained from your dealer. After that, a message is displayed indicating that installation is finished. You can then remove the SmartMedia card.

If you want to install the program as a demo version, click **Activate**, and then click **Cancel** in the number code window. The word **demo** now appears after the program name. Click on **OK** to close the window and then remove the SmartMedia card. **Akaba – New Concept** is now installed as a demo version.

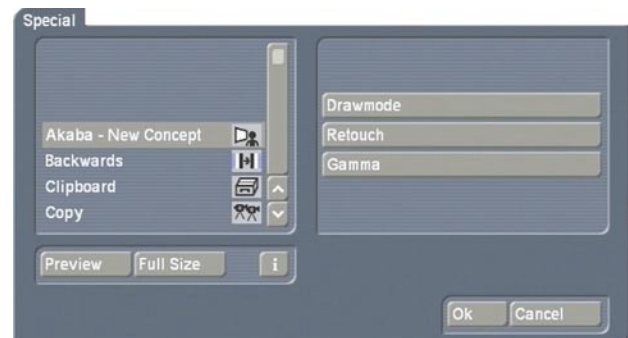
Notes on other products:

Akaba – New Concept supports the **Power Key option**. Separate instructions for keyboard control of this program are not available - press the **F2** key to see the possible key abbreviations. Read also section **3.4 Notes on the Power Key option**.

Note: Because of possible software modification after this manual has gone to print, some of the

function representations and descriptions in this manual may differ slightly from the actual software.

After you have installed **Akaba – New Concept**, you will see it listed alphabetically in the **Edit** menu under **Special**. After selecting **Akaba – New Concept** you will see the three possible operation modes displayed to the right (effect options):



You initiate a mode by clicking on the corresponding button.

Akaba – New Concept always operates on the activated scene in the scene bin. As long as the same scene is always active when the program starts, **Akaba – New Concept** automatically saves all modifications so that you can always continue your interrupted work.

If you select a scene other than the scene that was active during your previous session with **Akaba – New Concept**, then the system warns you that if you continue, all changes made to the previous scene will be lost. With **Cancel** you can prevent this and then select the previous scene.

Within a scene you can switch among the three modes **Draw mode**, **Retouch** and **Gamma**.

Akaba – New Concept saves all three modes independently of each other. The most recently used mode is always used for calculation. Modes are never superimposed!

The operation panel is displayed after you have started the program and selected an operation mode. You will then see the first frame of your video scene in the background.



3. Operation

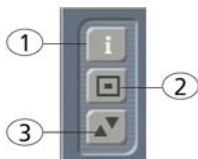
This chapter first discusses the functions generally available in all three operating modes. The individual buttons are described in sequence, and then the differences of the three operating modes are explained.

3.1 Operation controls

The operation panel of the main menu is divided into five subpanels, each of which contains several buttons and functions.



3.1.1 General buttons

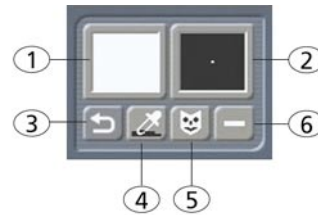


1.) The **Info** button opens a window displaying data on the program version.

2.) This button minimizes the menu panel, as you already know from Casablanca.

3.) This button is used to move the panel to the opposite screen edge.

3.1.2 Palette, pencils and brushes



1.) Palette

Clicking on this button activates the **Palette** window. **Akaba – New Concept** lets you use an extended palette allowing a choice of color, pattern and color gradient. The selected color and pattern are then displayed within the palette button. Further details are explained in section 3.5.1 **Palette**.

2.) Pencils and brushes

Clicking on this button activates the **Pencils and Brushes** window. Various predefined pencils can be used (and changed). The currently selected drawing pencil is displayed in the button. Brushes you cut out yourself cannot be used for drawing.

You can find more information in section 3.5.2 **Pencils and brushes**.

3.) Undo

Clicking on this button causes the previous drawing operation to be discarded. It is usually possible to undo several operations, but the specific number of undoable operations cannot be known ahead of time because it is determined by the surface size of previously made changes.

4.) Eyedropper

An eyedropper is used to select a color present in the frame that can then be used for further drawing operations. Position the eyedropper at the desired spot in the video frame and press the left trackball key. You will see that the selected color is then displayed in the most recently active color field of the palette.

Assuming you have not previously set the option **Solid** in the **Palette** window, the color is nevertheless used and appears in the **Palette** button.

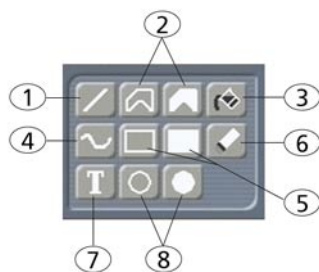
5.) Mask mode

This button is used to switch to mask mode. You can read more about this powerful tool in section 3.5.4.

6.) Activate mask

Here you choose whether the current mask should be used when drawing. If the checkmark is visible, then the mask is used. If a dash is visible then it is not used. We recommended that you use the mask mode after you have become acquainted with **Akaba – New Concept**.

3.1.3 Tools



1.) Line

Clicking on this button causes the menu panel to disappear, allowing you to draw a line in the video material. A diagonal line segment (45°) is displayed so that you can precisely position the line.

The cursor is positioned to the upper-left end and the point can now be positioned. A click on the left trackball key sets the start point of the line.

Now the cursor changes to the other end of the line and you can set the end point of the line with a second click.

Clicking on the left trackball key without having moved the trackball itself causes a diagonal line (45°) to be set.

In order to freely draw the line simply change the position of the trackball before you confirm the end point by clicking on the left key.

During the entire time, the line is displayed as it will appear using the current pencil and color. The next line can be drawn immediately after setting the end point. Clicking on the right trackball key returns you to the operating panel.

Optically vertical, horizontal or diagonal lines (45°) are indicated during drawing by a change in the trackball cursor (dash next to the symbol).

2.) Polygon (unfilled, filled)

Either a filled or unfilled closed polygon can be drawn. Do the same as when drawing a line; with the first click you set the start point and with every additional click you add a line segment.

To close the polygon and terminate the drawing operation move the trackball cursor over the start point. The start point is indicated by a change in the cursor and you can click to finish the polygon.

Depending on the pencil, the corner points may show minor discrepancies during drawing but will appear correctly after the polygon is finished.

If you are drawing the polygon with a color gradient and a selected color, then the polygon is shown as a single color until it is closed, at which time the color changes again.

3.) Fill

A certain region of the frame is filled with a color (like from a paint bucket). This is a complicated operation that requires you to make several settings under **Fill options** in order to obtain the desired result. More on this in section 3.5.3 **Fill options**.

The fill operation is started by clicking within the desired region. The object is filled with the color defined in the active "color field" according to the fill options you have set.

4.) Freehand

Clicking on this symbol starts the drawing mode. Move the trackball cursor to the desired start position and click on the left trackball key.

Do **not** hold down the trackball key!

Move the trackball to draw under the cursor.

A second click with the left key terminates the operation.

Large pencils and fast movement might result in drawing individual points and not continuous lines.

So don't move the drawing pencil with the trackball too quickly!

5.) Rectangle (unfilled, filled)

Drawing is done as with **Line**. A filled or unfilled rectangle can be drawn by selecting first the upper-left and then the lower-right corner. The cursor changes if the rectangle is optically a square.

6.) Eraser

By clicking on this button you can delete your drawings in the video frame. The currently selected pencil is used. The video background is not affected.

Operation is the same as described for the **Freehand** tool.

The thickness of the eraser depends on the current alpha value for the pencil color. An alpha value of 100% causes everything under the eraser to be removed. Smaller alpha values result in only a partial erasure.

7.) Text

Clicking on this well-known symbol calls up the Casablanca text-entry menu. The text created with the titler is inserted into the **Akaba – New Concept** drawing with all panels and backgrounds. Only one page is supported. Effects are not supported.

After the text has been inserted into **Akaba – New Concept**, it is a normal part of the drawing. If the titler is activated again, it contains the most recently entered text, which can be deleted or modified, but does not change the text already inserted into Akaba. Modification is possible only if you delete the text with **Undo** immediately after inserting the text, and then activate the titler again.

8.) Ellipsis

The ellipsis is created in the same way as a rectangle, but the center point is specified first, then the width and height of the ellipsis. If you have optically drawn a circle, then this is indicated by the cursor.

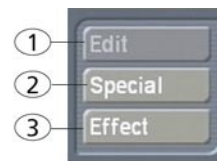
Note: If you draw a line, rectangle, or an ellipsis, the cursor changes form to indicate when any of

the following special cases occur:

- horizontal, vertical or diagonal line (45°)
- a square
- a circle.

But this is different according to screen format (4:3, 16:9, PAL/NTSC). The program uses the TV standard. But depending on the setting, there may be deviations from one TV to another. For example, a rectangle with equal sides of 100 * 100 pixels is not a square.

3.1.4 Editing functions



1.) Edit

The most recent draw operation can be edited after having been made. You can roughly draw an object (line, rectangle, etc ...) and then edit it in this submenu. You can move the object, deform it, and/or change the pencil and color. The **Edit** button is active if an object has been drawn, but only if the object is not a freehand object.

If you click the button after having drawn a filled or unfilled polygon, then you will see two buttons and a slider bar serving to move the polygon. By clicking on the **Move Polygon** button, you can move the entire polygon anywhere on the screen and set the final position with the left trackball key. The **Move Point** button allows you to move just one point of the polygon on the screen. You can achieve this also directly in the drawing by moving the cursor over one of the points. The cursor changes its form when it is moved over the a point. The slider bar jumps to the position of the actual point. Now you only have to press the **Move Point** button or click where the cursor has changed form.

If you have just used another tool to draw an object and you then click on **Edit**, you will see a representation of your drawing tool in the operating panel (line, circle, rectangle). In this representation the active points of your

object are marked and you can click on them to move them in the drawing. To move individual points or the entire object you can either use these buttons or click the corresponding point directly in the drawing.

In the second case the trackball pointer displays the possible functions.

Note: Some tool functions cannot be edited, such as **Freehand**, **Fill** and **Erase**.

While a point or all points of a polygon are being moved, the display will not be exactly correct, especially if thick, blurred lines are involved. But after the operation is finished, the display will once again be correct.

2.) Special

This menu item offers some rarely required functions and settings.

- Clear image

All drawing operations performed are deleted. In retouch mode this affects only the current drawing!

- Set image

The entire screen is filled with the currently selected color. Any drawing operations already made are lost.

- Fill options

An additional window is called up in which you have diverse options for the automatic fill function (see section 3.5.3 **Fill options**).

- Grid

You can choose the size of the grid for the drawing functions (see section 3.1.5 **General, Grid**).

3.) Effect

Akaba – New Concept encloses the drawing with an (invisible) frame. This region, i.e. everything that was drawn, can be faded and animated with the functions from the program **PIP Studio**.



In the **Effect** window you first see the buttons **IN** and **OUT**. The button you click is activated and is displayed in blue. An active **IN** button means that all further settings relate to fading-in the drawing. An active **OUT** button means the that following settings refer to the fade-out. Under **Effect** you have the possibility of choosing fade-in or fade-out from twelve different effects.

The first eleven settings work as the name implies - the setting **Custom** means that you can set your own values. If you have chosen another fade and are doing effect editing, then the setting is automatically set to **Custom**.

The button **Fade time** uses a slider bar to let you specify the duration of the fade-in or fade-out. The highest value you can set is the length of the entire video scene.

For example, if your scene is six seconds long, then you can choose two seconds for fade-in and two seconds for fade-out. The remaining two seconds are calculated as full display time, i.e. the time the drawing appears in the scene without a fade effect. After the full display time elapses the drawing is faded out.

If you set path points during editing (see below), then the picture position is affected during the full display time. The last path point of the fade-in is also the first path point of the fade-out, and determines the position of the picture during the full display time.

The **Edit effect** button opens a new operating panel. In this menu you can insert path points that determine the movement of the drawing.



An additional path point is positioned when you click on **Insert**. The newly inserted path point is the active path point, displayed in green. Inactive points are yellow. The new point is always inserted in back of the currently active path point. If the active path point is not the last one, then it is inserted exactly between the current and the next path point on the curve (of course, two path points define a line segment, not a curve).

Note: A path-point segment consists of two to ten path points together, whereby the path point for the full display time is always displayed as a large octagon. The drawing moves at steady velocity from the first to the last path point of the curve. If two path points are near to each other, then the drawing is on the corresponding curve segment for a shorter time than when the two points are further apart from each other. (You should remember this note when you want to change certain values of the drawing between path points.)

If two path points exist and one path point lies exactly on top of the other, then the drawing does not move. But parameters of the drawing can still be modified and take effect for the entire fade time. For example, a fade can be created at that point. If there are more than two path points, and one point lies exactly on top of its neighboring path point, then the first point has no duration and is skipped.

Clicking on the **Delete** button removes the currently active path point so that the previous path point becomes the currently active path point.

Clicking on the **Position** button causes the active path point to turn blue. It can now be moved with the trackball. During this process you can view the position coordinates at the screen edges. You confirm the new position with the left trackball button, or cancel with the right button.

The **Position** button does not necessarily have to be used. You can click directly on an active path point once or on a non-active path point twice (to make it active) and then drag the path point. If you would like to put the point outside of the video frame, then simply by dragging the point out of the frame causes a representation of the relevant region beyond the visible surface to become visible.

The meaning of the path-point colors is summarized below:

Note: "Interpolation" means the automatic calculation of values between given control points.

yellow: a non-active control point without particular characteristics. Clicking on the point causes it to turn green (active).

red: a non-active control point for which settings have been made manually under **Edit**. This means that at least one checkmark was set manually (no interpolation). Clicking on the point causes it to turn green.

green: the currently active point. The operations **Position**, **Edit** and **Delete** refer to this point. Clicking on the point causes it to turn blue.

blue: This point can be dragged to a new position. After being clicked again the point turns green.

When you click on **Edit**, a window appears in which you can specify the size and the alpha value of the active path point.

If you click on **Size**, the window disappears and the path point becomes active so that its size can be changed. The size is displayed at the screen edge. A click on **Alpha** activates the slider bar to the side, with which you can set the transparency value of the drawing between 0 and 100%.

You can disable the buttons **Size** and **Alpha** by clicking on the corresponding check boxes so

that a checkmark appears instead of a dash. Disabled buttons occur when you have set intermediate points whose sizes and alpha values have been calculated automatically using the start and destination points. The checkmarks for the first and last points cannot be reset. In this case a value must be given because interpolation is not possible.

If a checkmark is visible, then the value specified to the left is used at this path point. If a dash appears, then the corresponding value is interpolated using the neighboring path points. The interpolated value is displayed. You can change the desired state at any time.

If the **slider bar** is completely filled, then there currently exists just one path point. If it is possible to click and move the slider bar, then there are several path points in your video material that you may activate. You can use the individual buttons to the right of the slider bar to exactly pick one path point after another.

IN/OUT: With these two buttons you can choose whether your settings refer to fade-in or fade-out.

Simply click on the desired button so that it turns blue (active) and is selected.

If you would like to switch from fade-in to fade-out and make further settings (such as e.g. changing the fade time or the effect), then you must go to the **Effect** window.

Each fade has its own curve and of course its own parameters. It is important to know that changing the parameters of the large path point (last point for fade-in, first for fade-out) always affects the large path point of the other effect. The point displayed in large is the one at which the drawing stands still during fade-in and fade-out.

If you click on the dash next to the **Image** button, then it is changed to a checkmark (activated). This means that you now see displayed not only a green path point, but also your drawing at the position of the currently active point.

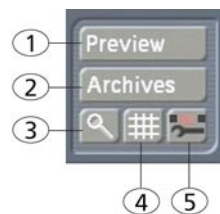
However, if you have chosen a small size or a small alpha value, then only a green point is displayed.

The fully displayed drawing may be distracting, so you should make it visible only to check that everything is OK.

In this menu it is also possible to see a **Preview**. With the **Ok** button you confirm your settings, exit the menu and return to the **Effect** menu.

Here the **Preview** button lets you see the preview in a small window. This function lets you view the preliminary result in this menu.

3.1.5 General



1.) Preview

Here you can let a preview be displayed without having to exit the program.

2.) Archive

The finished drawing (without video frame) can be archived and later reused (even in other scenes). The size of the archive is limited to about 10 to 12 frames. An attempt to archive more frames results in a warning message.

3.) Magnifying glass

A magnifying glass can be used whenever you need to draw precisely. Clicking again on this button turns off the magnifying glass.

The magnifying glass always shows an area around the cursor position. You can specify the magnification (factor 4 to 32) at the lower left. To the right below you see the cursor coordinates displayed.

It is also possible to move the magnifying window to the opposite side of the screen and to turn off the cross hairs.

4.) Grid

This button is used to toggle a global grid on and off. You can set the raster size under **Special** (in section 3.1.4 **Edit functions**). When the button is active, then all drawing functions operate on an invisible raster so that you can position objects at exact distances to each other. This makes it easier, for example, to position objects or to create tables.

5.) Menu symbol

Here you exit **Akaba – New Concept** and return to the Casablanca **Edit** menu. **Akaba – New Concept** saves all settings so that you may continue editing later.

3.2 Margin areas

Akaba – New Concept allows you to move the displayed frame automatically to the side whenever you hit the screen edge with the cursor. This lets you work in the otherwise inaccessible margin areas of the video frame.

3.3 Display

The video frame is generally displayed as a half-frame, i.e. line pairs are identical. Drawings however are displayed in full resolution so that you can immediately see how the result will appear (exception: Retouch).

The full-frame display lets you see when drawing whether the edited video material (e.g. when using very thin lines) will flicker after calculation.

Of course, after calculation a full-frame version of the video portion is also made. No resolution is lost.

3.4 Notes on the Power Key option

Akaba – New Concept supports the **Power Key Option**. Pressing **F2** displays the available key shortcuts.

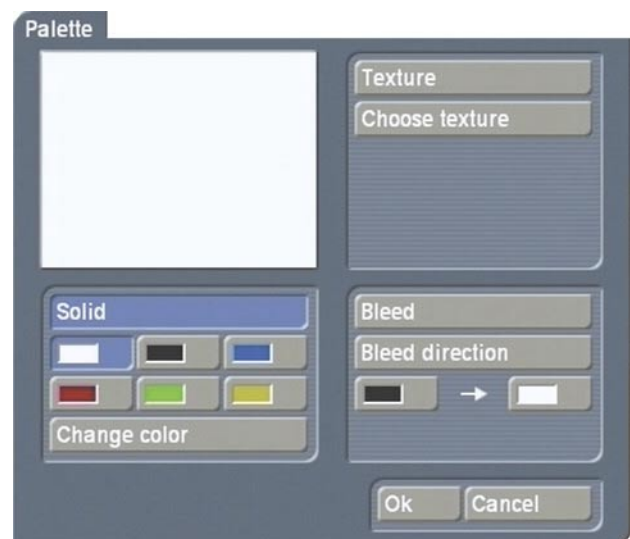
The possibility to position with the help of the **Power Key** is particularly useful. You can

roughly position the cursor by pressing and holding down the **Navigation** key (to the left of **Ctrl**) while you use the arrow keys. You achieve a fine, pixel-wise movement by simultaneously holding down the **Ctrl** and **Navigation** keys while you use the arrow keys. This fine positioning is especially useful when creating tables or exact vertical lines.

3.5 Individual buttons / functions

3.5.1 Palette

If you click on the palette button the **Palette** window appears. It is divided into the three areas **Solid**, **Texture** and **Bleed**.



You can toggle between these operations by using the correspondingly named buttons above in the appropriate area. The currently active button is displayed in blue. Toggling occurs automatically when a corresponding control is selected.

The preview window at the upper left displays the currently selected result.

Note: After initial installation of **Akaba – New Concept**, no texture has yet been selected. When you click for the first time on the **Texture** button in the **Palette** window, an image pool is called up from which you can select a texture. After you have selected a texture for the very first time, the **Texture** button toggles the preview

window. You now access the image pool with the **Choose texture** button.

- Solid

At first you can select one of the six color fields so that it is easy to switch frequently between the colors used most often. The button **Change color** is used to define a new color. Clicking on **Ok** in the **color box** causes the color in the current color field to be replaced with the color you have just defined.

- Texture

You use the **Choose texture** button to call up the image pool from which you can select a texture.

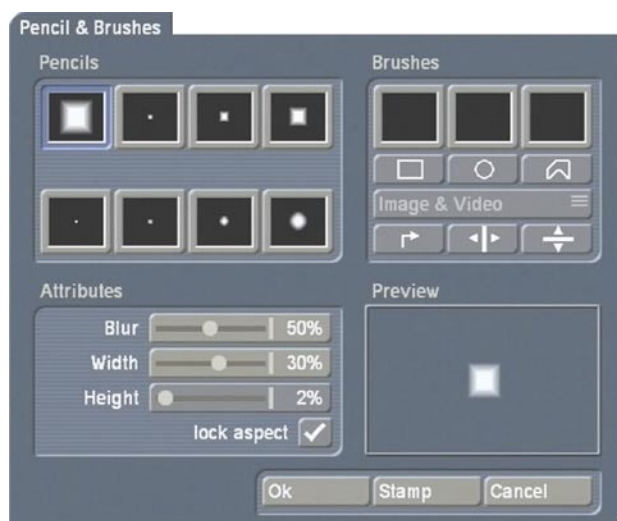
- Bleed

Here you can set a color gradient, such as is also possible in the image pool. In addition, you can specify a direction by clicking on **Bleed direction**. You specify the direction by setting a helping line in the video image. This enables the direction to be adapted to certain parameters.

Any color and alpha transparency can be used for the beginning and end color.

3.5.2 Pencils and brushes

This window brings together pencil selection and work with brushes. It is divided into four areas:



- Pencils

Pencils are used for the various drawing operations. Some predefined pencils are offered (four square and four round) whose size and sharpness can be set.

After selecting the desired pencil, you close the window by clicking on **Ok**.

- Brushes

Akaba – New Concept supports three brushes that can be used independently of each other. As soon as a brush has been selected, the operating controls and enabled:

Cut

In the second button row you will find three possibilities to cut a brush out of the frame: rectangle, ellipse or polygon. These functions are carried out analogously to the corresponding draw functions, but do not change the image content.

The cut-out brush is displayed in magnified form in the preview area (below right). The preview shows the brush in original size, if possible. If the brush does not fit into the preview area, then it is reduced in size, and this is indicated by an inserted magnifying-glass symbol.

Immediately after being cut out the brush is given the blur that has been set. This value can be changed at any time. For real video it is usually important that the brush has some blur in order to create a realistic impression without a sharply defined edge.

Mode

Here you choose whether the brush is cut out only from the data of your drawing (**Image**) or from the drawing and the background video image (**Image & Video**). Please note that the vertical resolution of the video frame (not the resolution of the drawing) is halved.

Edit

With the help of these three buttons the current brush can be rotated 90° to the right (more than once: 180°, 270°), and mirrored either horizontally or vertically.

- Attribute

Pencils and brushes can be changed in this subpanel. For all changes, even concerning the brushes, there is no additional quality loss when different functions are used repeatedly.

Technical note: The brushes remain stored in the background in their original size and are used as a basis for different actions (e.g. when reducing in size). In this way full quality is guaranteed (e.g. after a renewed magnification).

Blur

It is recommended to always work with a little blur (e.g. 10-20%) in order to attain softer forms that can be displayed well on a television set, especially for video editing.

Width

Here the complete size of pencils is determined. Pencils are always round or square.

The complete brush size can be changed (**Lock aspect** on) or only the width can be changed (**Lock aspect** off).

Height

For brushes the height can be set independently of the width when the **Lock aspect** button is deactivated.

Lock aspect

This mode can be set only for brushes. Normally this function should always be on so that the aspect ratio of cut-out objects remains the same in all cases. In special cases it can be shut off so that width and height can be set independently of each other.

- Preview

Here you obtain a preview of the active pencil/brush with the current settings (e.g. blur, mirror).

Stamp

With this button (at the lower window edge) you close the window and stamp the brush (or pencil) one or more times directly into the video frame. By clicking the right trackball key you come back to the window **Pencils & Brushes**. Painting (line, circle) with self-made brushes

is not possible. In this case you should use the pencils.

Ok

After selecting a pencil you usually exit the window with **Ok** so that you can use the pencil. You again see the operating panel, and you can select a tool.

Cancel

Most of the changes (pencil or brush selection, attributes, ...) made since the **Pencils & Brushes** window was opened are undone when you click on **Cancel**. Cut-out brushes and any stamps in the video, though, remain as they are.

3.5.3 Fill options

Filling surfaces in video frames is very difficult because there are only fluid transitions and no explicit borders. Because of this, it is necessary to set a number of different parameters (threshold values) to obtain acceptable results.



- Color

In order that filling continues from the start position, the color replaced with the fill color must agree with the start color to the degree given by this parameter. For 100% the colors must be identical, for 90% there can be minor differences between the colors. For a setting of 0% the color is ignored.

- Hue

Setting the hue is done in the same way as with setting color.

- Alpha

Here the alpha value (transparency) is important.

For this function the button **Reference** (see below) must be set to **Image**, because only those drawings you have made yourself can have an alpha value that deviates from 100%. If you fill your object after you have selected an alpha value, the object is only filled to a certain percentage (the alpha value) with the active color. For every click you obtain a different color intensity.

- Reference

Here you have the choice between two options. If you have set **Image**, only the drawing operations made are considered, i.e. the video picture is ignored. In contrast, the mode **Image & Video** takes account of both the drawing and the video.

The reference can only be switched in **Draw mode**. For **Retouch** it affects the unity of drawing and video, because separate work is not possible.

Note: It may happen that, while a black object in your video material is being filled, another black object is also filled. The reason for this is that the video frame is surrounded by a black frame that you can see if you move the screen cursor outside of the video material (see section 3.2 **Margin areas**). The black frame connects the objects contiguous with it in your video material.

3.5.4 Mask

One thing gives **Akaba – New Concept** additional possibilities. A mask is supported for practically all operations. This gives you the possibility to restrict drawing operations to certain, freely definable picture regions. You can even specify how strong an effect should be at a given position.

The mask is fixed, i.e. not connected with movement in the course of the video scene. A mask can be drawn in mask mode.

The mask appears in gray on top of the video picture. The greater the amount of gray, the more the video picture is overlaid (masked) and the weaker the drawing operations will be. No changes will be possible where gray completely hides the video picture. The clearer the video is (the gray mask is more or less transparent), the more visible the drawings will be. You can use several masks, even while you are drawing, because the mask is used only for drawing.

The following table presumes that the **Show BG** function (see below) is deactivated.

Mask mode	Draw mode, Retouch, Gamma
The video picture is completely visible.	All operations are completely visible.
The video picture is covered with an opaque, gray mask.	No further drawings can be made.
The video picture can be seen through the half-transparent gray mask more or less clearly.	Drawing operations are weakened (depending on the level of mask transparency).

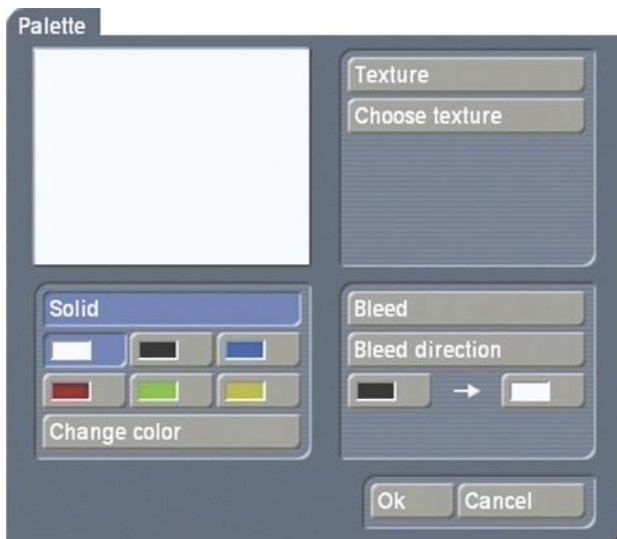
Drawing tools

The most frequently used drawing tools can be used as usual when drawing the mask.

Transparency

In this window, which you recognize as the **Palette** window from the other menus, you can specify the mask transparency.





You can set the transparency of the mask with one of the predefined six gray levels. In addition, you can modify the gray value with values of 0 to 100 using the **Change Transparency** button.

The following table describes how the mask transparency is displayed according to the gray levels.

Palette color	Mask
white	completely transparent, not present
gray	half-transparent gray, the mask has some effect
black	gray, the video is completely covered by the mask

Show BG

This button causes the drawn mask itself to become half-transparent. This enables you to see the video picture even behind completely opaque regions, thus giving you the necessary orientation when you adapt the mask to a scene.

Archive

Masks that have been created can be saved in the archive for later use.

4. The Three Operating Modes

4.1 Draw mode



In this mode you will find all buttons and functions that were explained in the previous chapter.

4.2 Retouch



This mode serves mostly for manual editing of the individual frames of a scene. For example, dropouts (image distortion) can be corrected. A scene can be of any length, but you are limited to editing a maximum of 150 half-frames (3 seconds) from the video material. These half-frames may be at any position within the scene, i.e. they don't have to be contiguous.

In the fourth subpanel there are three buttons at the lower edge:



You can move through the scene with the two outer buttons. With the middle button you can make a user-friendly selection: Here, in contrast to all other places in Casablanca (trim, preview, etc ...), you can select any half-frame. You can determine which half-frame is displayed by the small E (even) or O (odd) to the right of the frame number.

All operations made affect only the frame displayed, (in contrast to draw mode).

Copy stamp

In addition to the usual drawing functions, retouch supplies two copy stamps.



At first you click on a position in the frame as source. Then you click on the destination point. Frame data are then continuously copied from the source position to the destination position when you move the trackball. This makes it easy, for example, to cover a dropout (garbled image data) with similar image material from another position (see application example 5.2 **Retouching a distorted image**).

Upper copy stamp

When working with the upper copy stamp, source and destination always remain at the same distance to each other. If you move the drawing position, then the source position for the copied data is moved correspondingly. In this way you can exactly copy a source region to a destination region.

Lower copy stamp

When using the lower copy stamp, the source position always remains at the selected position. The same source data is copied independently of the destination position. This mode is particularly relevant when there is only limited

source material available for filling in garbled regions. However, differing source data can quickly lead to a repeated pattern.

4.3 Gamma



In this mode you can make corrections to color and brightness. There are interesting possibilities when used in combination with a mask. The changes made are applied later during calculation to all individual scene frames.

The functions not already explained for other modes are described below:

1.) Clicking on this button displays three slider bars for setting **Brightness**, **Contrast** and **Saturation**.

2.) This button displays the control for setting the **Gamma** value.

3.) Here you can change the three basic colors **Red**, **Green** and **Blue**.

All changes that you make with these functions are combined during the calculation.

This means that for your scene you can change brightness, gamma value and the basic colors.

5. Application Examples

We recommend that you work through the following application examples in order to familiarize yourself with the way **Akaba – New Concept** works.

The exercise examples and tips do not cover all the functions available in the program, but they do provide insight so that with a little practice you will be able to easily use the other functions.

The examples are designed for the new user of the program and introduce the control elements one after another. After you have worked through the examples, we suggest that you experiment with your own ideas.

5.1 Setting sun

This exercise will show you how to draw an object in your video material and edit it afterward. You will create a sun and add it to your video, and then let it set, as it does at dusk.

At first, take a suitable video scene of about 5 seconds duration in which the sky is visible. Activate the scene in the scene bin, start **Akaba – New Concept** in the **Special** menu and go to **Draw mode**.

In the lower third of the screen you see the operating panel. The first frame of your videoscene is displayed in the background.



Call up the **Palette** window, click on the **Change color** button and select a bright yellow color in the **color box** that appears. Confirm the color selection with **Ok** and close the **Palette** window by clicking again on **Ok**.

Then click on the tool **Circle** (filled) and place the cursor at a spot in the sky, e.g. in the middle at the upper scene edge.



Confirm this position with the left trackball key and drag the circle to the desired size for your sun. The circle initially takes on an oval form. A change in cursor display lets you know when the form becomes a circle (not an ellipse).

When you are satisfied with the form and size, click on the left trackball key and then on the right key so that the operating panel again appears.

Now click on the **Edit** button so that a new operating panel appears in which you now select the **Palette** window.

Activate the **Bleed** option and click on the first color field. Set the previously selected bright yellow in the **color box** and confirm it by clicking on the second color field. Here you decide to use a strong orange. Then click on the **Bleed direction** so that a positioning line can be seen in the video material that you can freely move and position.

Click on the left key in order to position the left end of the line. Then drag the line in any

direction, e.g. to the lower right, and confirm this by clicking again on the left trackball key so that the palette window reappears.

Confirm your selection there with **Ok**. You now see that your sun has taken on a color gradient. Now call up the **Pencils & Brushes** window and in the lower window area set some blur so that the sun is not so strongly delineated against the background. This produces a more natural impression of the sun.

You can emphasize the blur even more by increasing the width of the pencil. Try out a few settings on your own and then close the **Pencils & Brushes** window with a click on **Ok**.



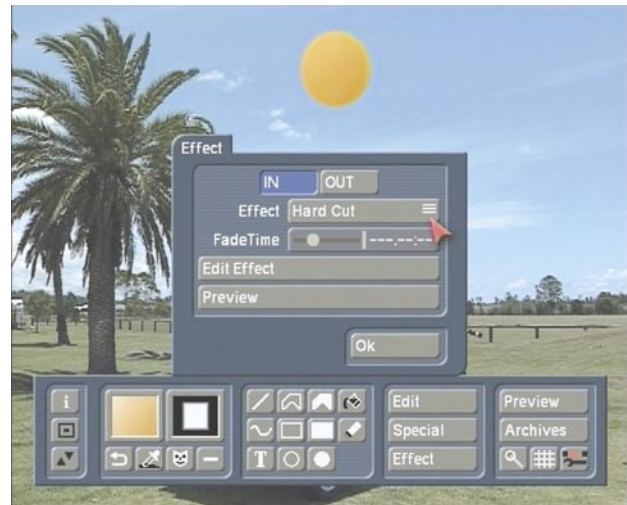
After you have created and positioned the sun, you can begin adding further effects.

Exit the submenu and return to the drawing-mode operating panel by clicking on the right trackball key (or on the rightmost symbol in the operating panel). Then click on the **Effect** button in order to call up the corresponding window.

In the following steps, settings are introduced that are appropriate for this exercise example. Please use them for this example, but remember: in the future, the settings will be determined by you for the particular need of your project.

In order to learn about the complete functionality of all options, please see chapter 3 **Operation**.

Click on **IN** in the **Effect** window in order to specify the fade-in of the sun. Set the effect to the setting **Hard cut** so that there is no fade-in time.



Then click on **OUT** and set the effect to **Custom**. Select 3 seconds for the fade time so that fade-out occurs during 3 seconds and the effect has a full display time of 2 seconds.

Next, click on the **Edit effect** button so that an additional menu is called up. Here you can insert path points to specify the movement of the sun. You already see a green point, the start position of the movement.

Click several times on **Insert** so that a number of path points appear. Now you can click on a desired path point so that it becomes active. Using the **Position** button place the path point until you have a route for the setting of the sun. By activating the **Image** button you can display the sun at the position of the currently active path point.



After you have set the points, click on **Ok** in the operating panel so that you are again in the **Effect** window. Confirm here with **Ok** and exit drawing mode. Click on **Ok** in the **Special** window and the calculation of the effect is automatically started.

Your finished scene is certainly no work of genius, because a setting sun implies that the sky gradually becomes darker. But with this example, we hope you have learned one of the many application areas of the program **Akaba – New Concept**, and obtained an overview of the possibilities it gives you.



5.2 Retouching a distorted image

In case your video material has dropouts, you can use **Akaba – New Concept** to repair bad frame regions without having to remove the entire frame from your video material.

For this application example take a short scene with defective frame areas and activate it in the scene bin. If you don't have any "defective" material, then you can simulate a distortion as follows:

Select a scene in the scene bin and start **Akaba – New Concept**. Go to **Retouch** mode. Select the symbol for the filled rectangle and place it near the upper-right image corner with a click on the left trackball key.



Now you don't see the operating panel anymore. Drag to increase the box size until it is about one square centimeter in size and click again on the left trackball key to confirm the size. After clicking again, this time on the right trackball key, the operating panel reappears. Now click on the right arrow under the **Special** button.



You now see the next frame in the scene and can put the rectangle in the upper right image

area. It doesn't have to be at exactly the same position.

Do the same for the next frame so that the first three frames of your video scene have garbled data.

Exit **Retouch** mode and then click on **Ok** in the **Special** window so that the effect is calculated. Now you are in the edit menu.

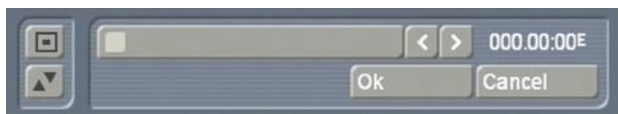
The scene just calculated is now activated in the scene bin. You can play it in order to see the simulated defects.

Now that you have simulated a dropout, (or you are using pre-existing defective frames), you can begin retouching work.

Call up **Akaba – New Concept** and **Retouch** mode. You see the first frame of your “defective” video scene.

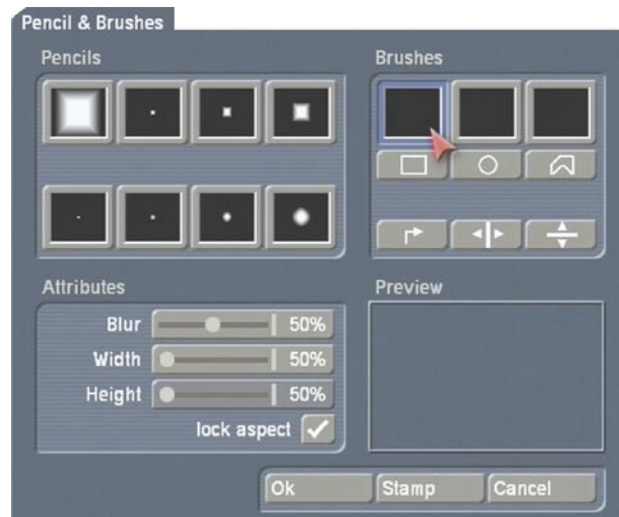
If you have simulated the distortion with **Akaba – New Concept**, you see the small block in the upper image area.

If you are using a pre-existing defective scene and the dropout occurs in another scene frame, click of the middle arrow button under the **Special** button so that a slider bar appears with which you can scroll to the first defective frame:



Now call up the **Pencils & Brushes** window and select the brush in the upper left corner.

Then set the **Width** and **Blur** to 50% and exit the window by clicking on **Ok**.



Select the upper copy stamp in the operating panel (unfilled stamp symbol) and put the green cursor frame at a position near the defective block and confirm the position by clicking on the left trackball key so that you don't see the stamp symbol within the frame anymore.

In this way you have specified the source from which the video material will be copied in order to retouch the defective area.

Now position the green frame onto the defective area. The defective block must not necessarily be exactly covered.

Click again on the left trackball key to initiate drawing, and move the (now red) frame carefully over the defective area until this area has been completely covered with video material from the previously selected source area. Confirm by clicking the left trackball key and then click the right key to return to the **Retouch** mode operating panel.

Because source and destination (defective area) are always held together at a fixed distance, the source position for the copied data is also moved whenever you move the drawing position.

After you have successfully edited the first frame, you can continue retouching the next two frames until the defect has been completely retouched.

Finally, calculate the scene so that you can observe the result in full size.

Of course, a dropout can also appear in the middle of a scene or at several places within a scene. But the procedure for retouching is the same.

5.3 Partial brightness correction

An additional way to correct your video material with **Akaba – New Concept** is to use **Gamma**.

If, for example, you have a scene in which the lower area is too dark and only the sky is correctly exposed, you can increase the brightness of the dark spots according to your taste.

Activate the scene to be altered in the scene bin, start **Akaba – New Concept** and select **Gamma** mode.

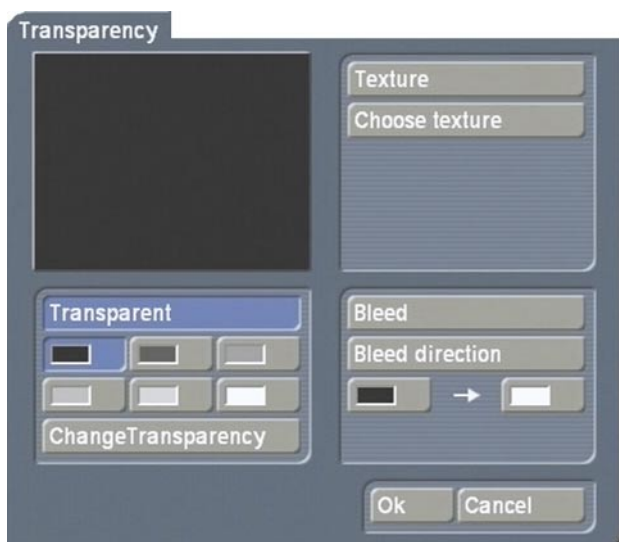
This mode allows you to make brightness and color corrections to your video material.



You see an operating panel and in the background the first frame of your video scene is displayed.

Click on the mask button to get to the mask menu. In the mask menu click first on the **Transparency** button (the same as the **Palette** button in other menus) to call up the corresponding window.

Make sure that under **Transparent** you have selected the upper-left color field (black). The color is displayed in the preview window above it.



After confirming by clicking on **Ok**, select the filled polygon so that you only see your video frame. The region that is **not** to be edited must be covered with a mask.

Move the cursor, for example, to the upper-left corner and confirm the position. Now you can draw lines to close in the desired area to be masked. Enclose in this way the portion of the video frame that corresponds to the sky.

You should confirm the last line only when the cursor form has changed indicating that you are at the start point of the polygon. This guarantees that you have drawn a closed polygon.

Closing the polygon brings you back to the mask operating panel and you see that the polygon has been filled



Next, click on the right trackball key or on the symbol in the lower-right corner of the operating panel to get to the operating panel for **Gamma**.

There the mask is not visible. It operates only in the background.

Make sure that the button next to the mask symbol displays a checkmark. If not, then you must click the button to turn the dash into a checkmark. Only in this way is it certain that the mask will take effect. Finally, click on the following symbol:



After the slider bars have appeared, that (assuming you have not already made any other settings in this menu) all display a value of 100%, move the slider bar for brightness to the right, for example to the value 130%. You will see that the video image becomes brighter and that only the previously enclosed sky remains unchanged.

If you still want to make changes, you can still make corrections. For example, you can enclose the sky more precisely.

If there are still portions of the sky not enclosed by the mask, then you should increase the size of the mask.

Enter mask mode again and with the **Pencils & Brushes** button select a small pencil with a light smudge and confirm your selection by clicking on **Ok**. Now you can select the line tool so that you can put the cursor at the desired position to enlarge the mask by clicking on the left trackball key. Roll the trackball until the corresponding area is covered and confirm by clicking again on the left trackball key. Finally, click on the right trackball key in the mask operating panel to change to mode **Gamma** where you can observe the new result.

If too much sky area is covered by the mask (a tree, for example), then you can correct this later. Simply click on the mask button, select

the corresponding pencil and click on the eraser tool. Position the cursor and simply erase the superfluous area!

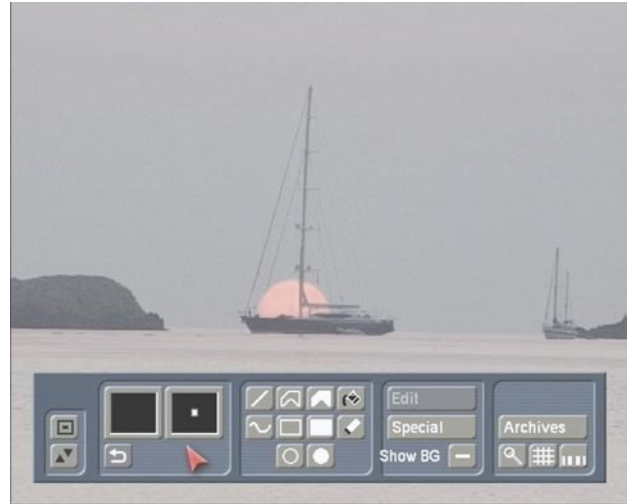
The changes you have made will be extended to all individual frames of the scene during calculation.

Note: Please remember that the mask is fixed and does not move with your video material!

5.4 Title with transparency gradient

In this example you will learn how to create a title with a transparency gradient.

Take any short scene that you would like to add a title to. Start **Akaba – New Concept**, enter **Draw mode** and select the mask button.



In mask mode click on the **Transparency** button (above the Undo button), then click on **Bleed** and afterward on **Bleed direction**.

Now position the screen cursor to any position, click on the left trackball key, drag a horizontal line from left to right and confirm this with a further click on the left trackball key.

After you have clicked on **Ok** in the **Transparency** window, you will again see the mask mode operating panel, in which you now choose the filled rectangle.

Now extend the mask to cover the upper third of the picture by dragging from the left to the right screen edge. You see that your rectangular mask has a color gradient from black to white.

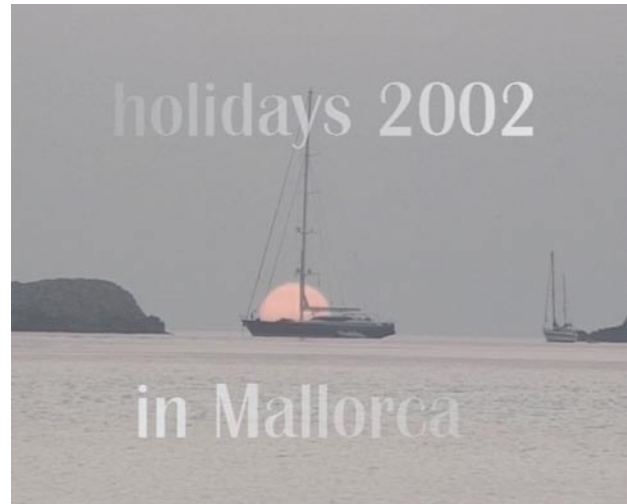
After you have positioned the mask, return to mask mode by clicking on the right trackball key. From there you return to drawing mode. Here you don't see your mask because it operates in the background.

Note that for the mask to take effect you must activate the button next to the mask symbol so that a checkmark is visible.

Finally, select the text tool **T** in order to get to the titling menu. Write a short text, or your first name (you can freely choose font, color and font size).

Then click on the **Box Options** button and then on **Box-Background** in the window displayed in order to call up the corresponding window.

Here you activate the **Transparency** function and confirm the setting with **Ok**.



Then call up the **Box Options** again and change the panel size and position so that you are at the same place as your previously drawn mask.

After you have exited titling by clicking on **Ok**, select mask mode again, activate the **Bleed direction** button in the **Transparency** window, and draw a line from right to left.

Draw a mask in the lower third of the picture and then enter the titling menu. Enter your surname (for example) and follow the same steps as before.

After calculation you will see your complete name in the video scene. Your first name becomes steadily clearer while your surname becomes more and more transparent.

7.5 Cutting out a brush

In this example you will learn how to cut out a brush in order to use it at another position in the scene.

For example, you can cut out a cloud from the sky in order to insert several clouds in the same sky.

For this example take a scene that has some blue sky and a single cloud. The scene should not have much movement and the sky should always be at the same position.

Tip: Alternatively, you can take a scene with a clear, blue sky without clouds. You can draw the cloud, as explained below.

Activate the scene in the scene bin so it is the active scene. Start **Akaba – New Concept** and select **Draw mode**.

Call up the **Palette** window and choose the white color field under **Solid**.

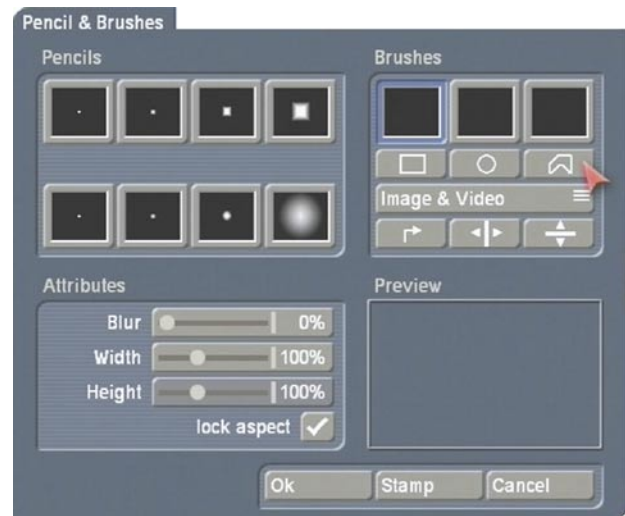
Activate the **Pencils & Brushes** window, select a large, round pencil and set its blur to 100% and its width to 40%.

After confirming with **Ok**, select the freehand tool and draw a cloud according to your taste. Finished!



In order to cut out the cloud, call up the **Pencils**

& Brushes window and click on one of the three squares in the upper-right area so that the buttons below are activated.



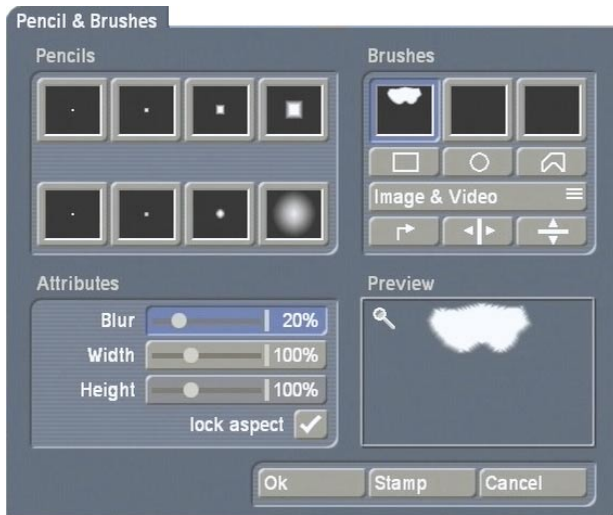
In the second button row you will find the means to cut a brush out of a picture: rectangle, circle or polygon.

The cloud is a complex form so pick the polygon so that you can draw the cloud's perimeter.

After you have selected the polygon your video frame appears in full and you can "cut out" the cloud with the help of the cursor. This action does not change your image content!

You will have to draw many short line segments to trace the curves of the cloud. Click on the left trackball key for every control point. The last line must close the polygon. When the polygon is closed the cursor changes its shape.

The cut-out brush is displayed in larger form in the preview window (below right in the **Pencils & Brushes** window). The preview shows the brush in original size, if possible. If the brush does not fit into the preview window, then it is reduced in size, which is indicated by an inserted magnifying glass.



Immediately after being cut out, the brush is given the blur factor that has been previously set. This value can be changed at any time. In real video it is usually important to give the brush some blur in order to achieve a realistic effect, and to avoid sharp edges.

For the cloud you wish to insert you should set a blur factor of 20%. Be sure to select the mode **Image** under the object button row!

Now click on **Stamp** so that you see the cloud as a brush on top of your video material.



Tip: You can bring some variety to your video scene and let the clouds appear more realistically by varying the size of the cloud. To do this use the slider bars for **width** and **height**. You can also mirror the cloud brush horizontally or vertically.



075-03/03