



Effectpakket 9 - MultiColor

Bediening-handleiding

voor Casablanca 3 en 4 evenals Windows PCs

Wettelijke opmerkingen

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

We raden u aan de instructies in deze handleiding zorgvuldig te volgen om een goede werking te garanderen.

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

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

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

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

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

Daarom verzoeken wij u er rekening mee te houden een back-up van uw opnamen te maken voor het gebruik van het apparaat.

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

Inhoudsopgave

1. Wat is MultiColor.....	4
2. Vereisten	4
3. Installatie.....	4
4. Werken met MultiColor.....	5
4.1 Hoofdmenu	6
4.2 Speciaal.....	10
4.3 Instellingen.....	11
5. Laatste woord	12

1 Wat is MultiColor ?

Soms is het eenvoudig zo... men heeft een idee, overweegt in gedachten de "voor" en "tegen" s, maakt zich meer zorgen en ziet meer moeilijkheden dan nodig... en doet desondanks nog steeds verder.

Afgelopen najaar hadden we zo een idee... wat we wilden was een video-effect dat een geheel nieuw onderdeel in de vele bestaande effecten brengt ... kleurrijk en snel, daarbij wat "hoekig" en onregelmatig in de beweging, gelijktijdig echter absoluut spectaculair... zo stelden we ons dat ding voor, dat ons en alle Bogart gebruikers enkele "Hey" s en "Wow" s moest ontlokken.

Bij de eindeloos vele effecten die men zo kent en ziet als men dagelijks met videobewerking bezig is, is dit een ambitieuze onderneming en lukt echt eerder zeldzaam.

Nadat we de ideeën verzameld en begrepen hadden hoe een dergelijk effect zou moeten werken, gingen we een stapje verder: het idee werd aan onze programmeurs gepresenteerd en gevraagd om een evaluatie, of men zoiets zouden kunnen realiseren op onze Bogart- en Bogart voor Windows programma's. Ze dachten, dat het kon.

En in een eerste poging ontstond een mooi kleine pakket, dat wij vervolgens als club-software van het jaar 2016 voor onze Pro Club leden uitgaven.

Tijdens en na de programmering kwamen ons - en vooral onze programmeurs - nog zoveel mogelijkheden in gedachten, hoe men de effecten verbeteren, verfijnen en perfectioneren kon, dat wij besloten hebben om uit dit eerste kleine "wow" idee een mooi rond effectpakket te maken, dat als u deze handleiding leest, u het waarschijnlijk voor u heeft.....

...om het in een demoversie uit te proberen of gelijk toe te passen ... en van uw publiek ook het één of andere "Hey" en "Wow" te krijgen!

Wij beschrijven in het volgende, hoe men dat kan bekomen. Veel plezier daarbij!

2 Vereisten

MultiColor is compatibel met alle Casablanca systemen waarop Bogart SE (vanaf versie 9.1, 8.6 7,9, 6.11, 5.16) als systeemsoftware is geïnstalleerd.

Gelieve ervoor te zorgen dat de nieuwste versie van de Bogart systeemsoftware is geïnstalleerd.

3 Installatie

MultiColor wordt geïnstalleerd zoals ieder ander optioneel extra programma, dit is in de sectie "Instellingen" onder "Instellingen", "Systeem" en vervolgens "Product installeren".

Bogart Linux : Als je in "Product Installeren" bent, leg dan de dvd met de optionele producten in de brander. U moet even wachten totdat het product verschijnt, kies Multicolor en klik op "activeren" om Multicolor op het systeem en op de harde schijf te kopiëren. Eventueel kan het programma via een USB-Stick geïnstalleerd worden.

Bogart Win : MultiColor bevindt zich in een zip-gecomprimeerde map. Als deze map wordt uitgepakt, ziet u het bestand "FX9MultiColorv10_DE.msi". Na dubbel klikken op dit bestand begint de installatie van MultiColor. Onder "Product installeren" kunt u het programma dan "activeren".

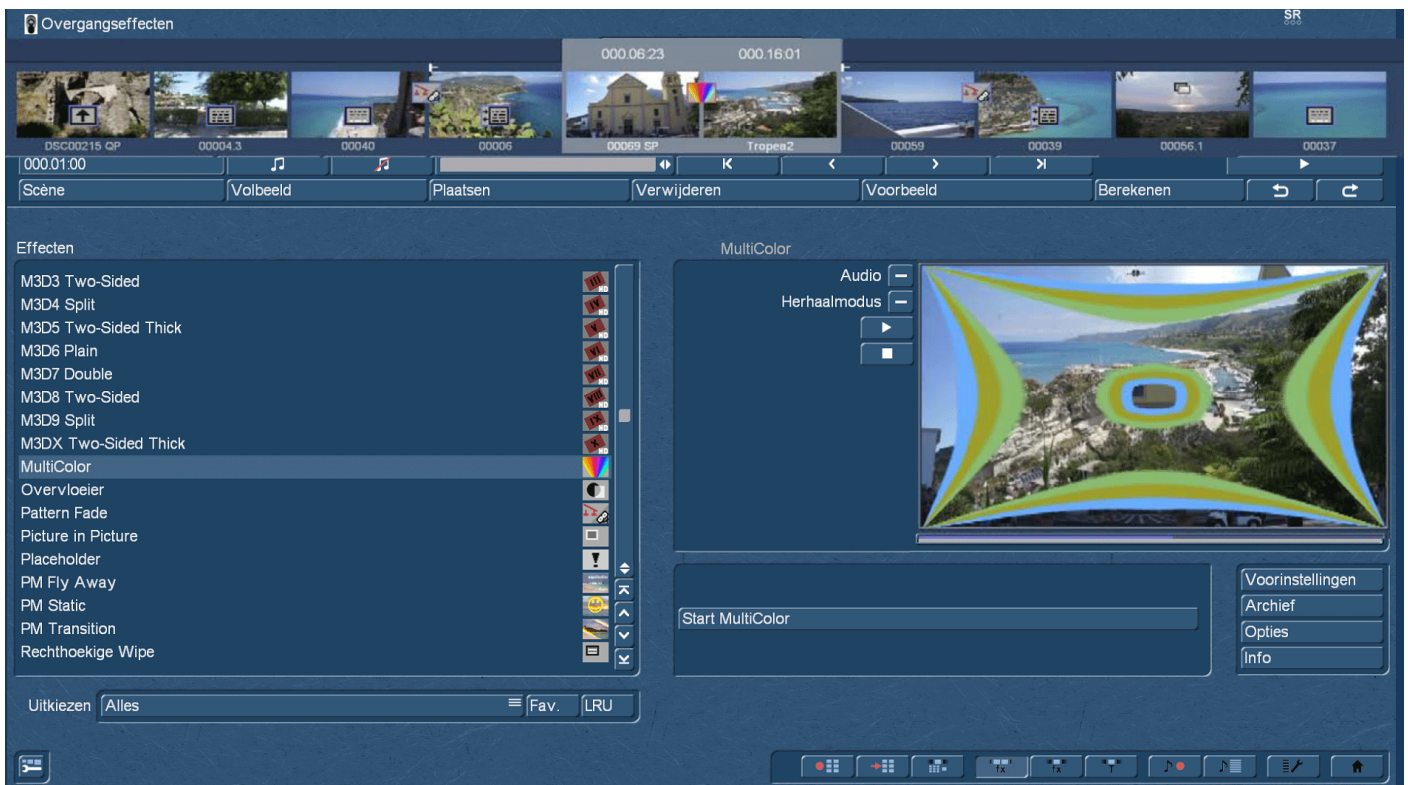
Het systeem vraagt om de activeringscode die u hebt aangekocht bij uw dealer. Geef de 12-cijferige code in en bevestig met "OK".

Een succesvolle activering herkent u aan het feit dat na de vermelding "MultiColor" "(actief)" wordt weergegeven.

MultiColor kan ook gebruikt worden als demoversie, u kunt daarbij alle details zien, welke opties men heeft, maar het programma berekend dan het bekende "demo"-teken in de gegenereerde filmscènes.

4 Werken met MultiColor

Na de Installatie vindt U „MultiColor“ bij de overgangseffecten, kenbaar door het zeer bonte logo.



Als u MultiColor via "Plaatsen" als overgangseffect tussen twee scènes (logo in het storyboard met rode rand) hebt toegevoegd, kunt u rechtsonder "MultiColor" starten en met de selectie en bewerking van het effect beginnen.

Voordat we naar "het ingemaakte", overschakelen een paar woorden over de overgangstijd, die men links, boven de scène knop kan instellen :

De effecten zijn echt "knakig" en spectaculair, als men de effectlengte relatief kort instelt, minder of tot één seconde. Dan "bruist" het effect zo snel over het scherm dat men als toeschouwer een snelle fascinerende kleur-beleving heeft en zo direct niet weet wat daar eigenlijk— en hoe— gebeurde. Dat was ook het "WoW" effect waar we in het begin over schreven

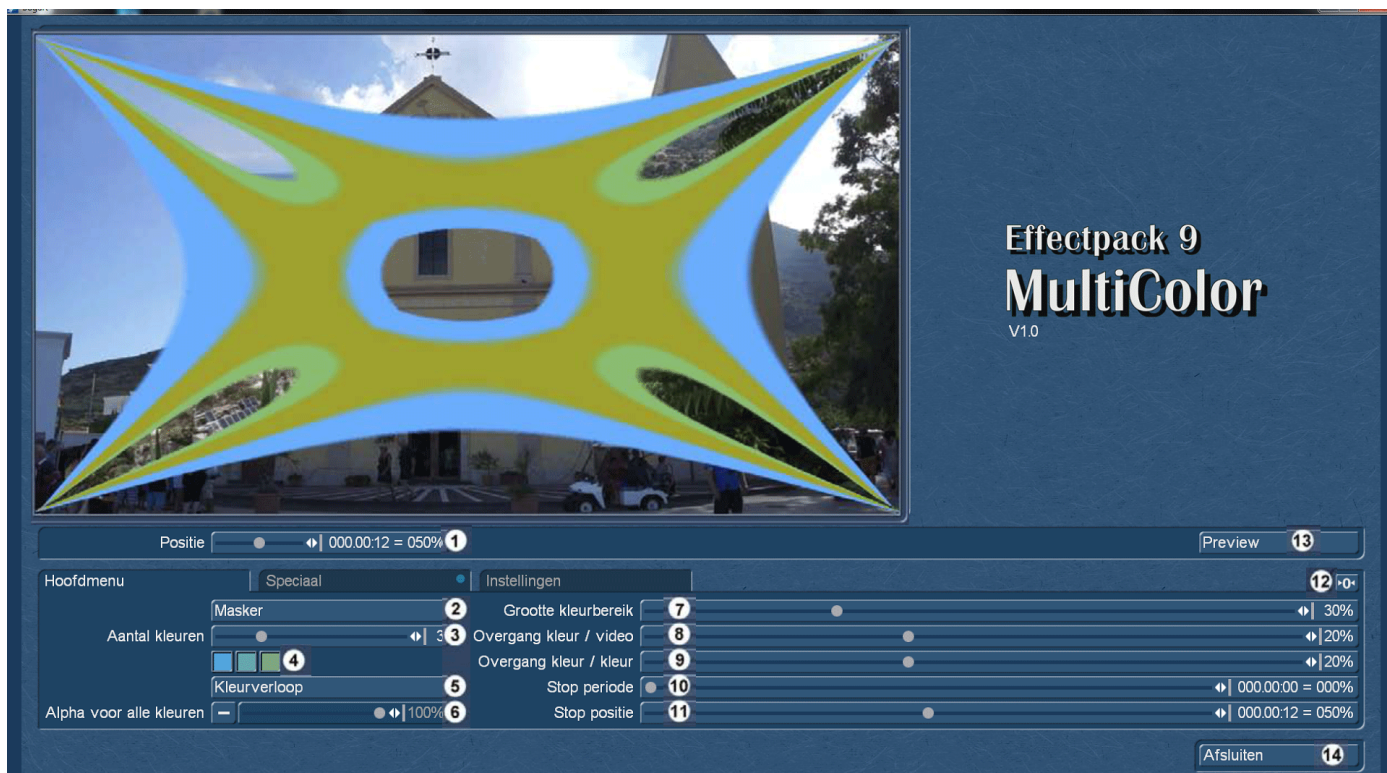
MultiColor heeft zoveel verschillende maskers en instel-opties dat men ook aan langere effecttijden plezier kan beleven. Men heeft dan niet langer het verrassend spektakel, maar kan de effecten tijdens het "Werken" bekijken. Ook fijn.

Het is dus goed om zich over de effectlengte zo een paar gedachten te maken.

Dat moet niet noodzakelijkerwijs aan het begin, we starten allereerst met een effectlengte van één seconde en laten het knallen.

4.1 Hoofdmenu

Na de start van het programma belanden we in het MultiColor-Hoofdmenu.



Linksboven, zien we een grote voorvertoning van het effect, rechts de naam en de geïnstalleerde versie en onderaan een hele reeks regelingen, die we nu zullen uitleggen.

Direct onder de voorvertoning zien we de schuifregeling 'Positie' (1). Dit besturingselement kan beeld per beeld door het effect manoeuvreren en daarbij ziet men hoe het effect werkt.

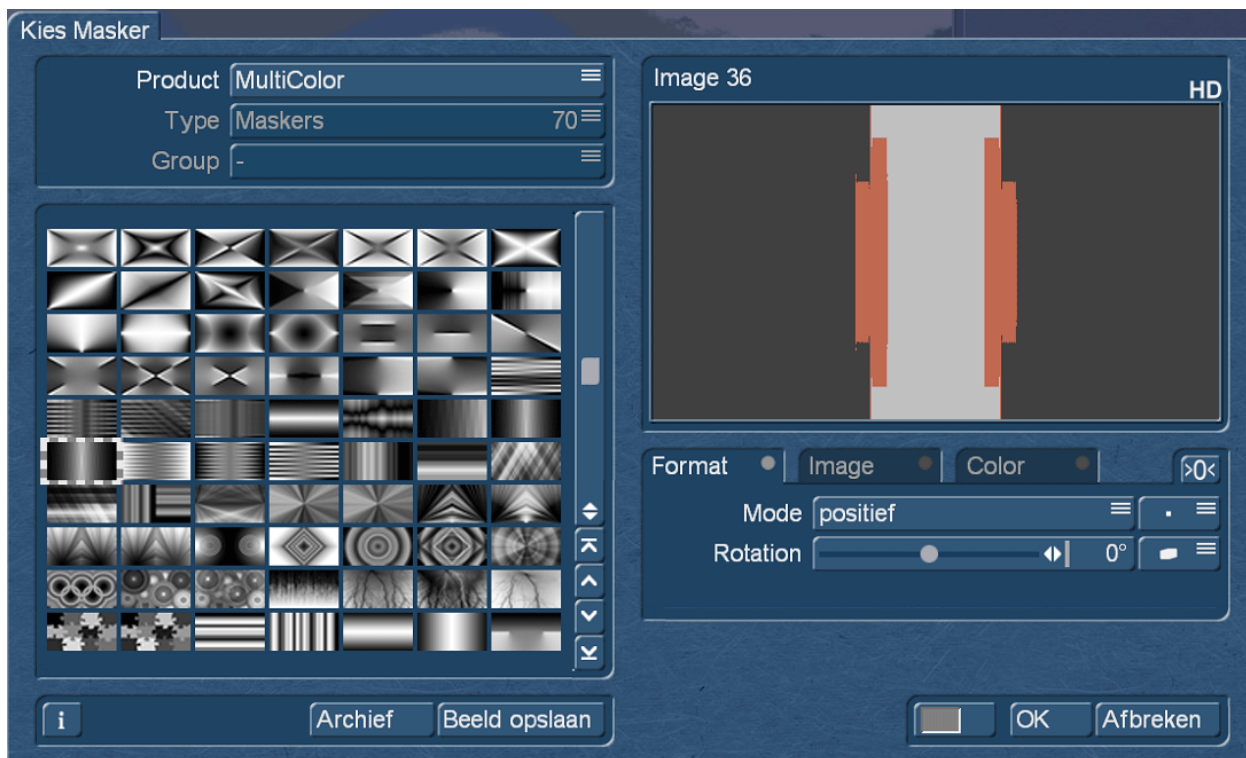
Wie het graag vloeiender wenst, klik rechts boven op "Preview" (13). Vervolgens opent, gecentreerd, het bekende preview-venster en het effect wordt, in halve schermgrootte vloeiend afgespeeld.

(2) **Masker**: onder punt 2 in het hoofdmenu selecteren we het masker, dat het effect "maakt". Er worden 70 maskers mee geleverd (zie afbeelding volgende pagina). U kunt met MultiColor echter ook alle andere maskers die in het Bogart-systeem geïnstalleerd zijn gebruiken, naast de in vele programma's bevatte, ook die met "Spice-Creator" zelf ontworpen.

Bij "Masker", komen we tot een van de "geheimen" waardoor dit effect zo bijzonder is. Het gebruik van een zwart-wit masker voor een overgang is op zichzelf niet bijzonder nieuw. Kennen we al lang uit de patroon overgang met een verstelbare "Randkleur" en nog iets verfijnder door "Video-Spice-Rack" of de "Ultimate-Spice-Box"-pakketten.

Deze vermengen de ene video scène naar de andere, waarbij het ene videobeeld over het zwarte deel van de maskers ligt en de andere afbeelding in het witte gedeelte van de maskers. Het grijze gebied tussen zwart en wit is het werkelijk interessante deel van het hele verhaal.

Bij vele maskers is dit percentage van grijstinten lineair aangelegd, loopt dus gelijkmatig van zwart naar wit. Dienovereenkomstig verlopen de effecten ook met een bepaalde uniformiteit. Dat is zacht en aangenaam, maar niet zo spectaculair.



In de MultiColor maskers zijn de overgangen opzettelijk niet-lineaire gemaakt, een effect begint langzaam en versnelt plotseling snel. Een ander effect is snel aan het begin, dan langzaam en zeer snel aan het einde. Dit is een van de redenen voor de fascinatie van MultiColor.

Test eens de verschillende effecten. Het effect van niet-lineaire versnelling of afrem manoeuvres komen zoals hierboven beschreven, het best bij korte effect duur tot hen recht.

Nieuw sinds de Bogart 9 versie : we kunnen de maskers niet alleen gebruiken zoals ze zijn, maar ook draaien en vervolgens de beeldgrootte aanpassen. Dat opent tot nu toe ongekennde mogelijkheden voor het effectontwerp. Deze mogelijkheden worden beschreven in de handleiding van Bogart 9 voor Casablanca 4 (Windows) op pagina 17 en in de handleiding van Bogart 9 voor Casablanca 3 (Linux) op bladzijde 18.

(3) Aantal kleuren : voor het overgangsbereik kunnen we, en dat was de tweede oorzaak van het hierboven beschreven verrassingseffect, meer dan één kleur kiezen. Het bijmengen van een kleur kennen we al lang. Ook weer een functie die tot nu toe eerder werd gebruikt om een effect harmonisch te vormen.

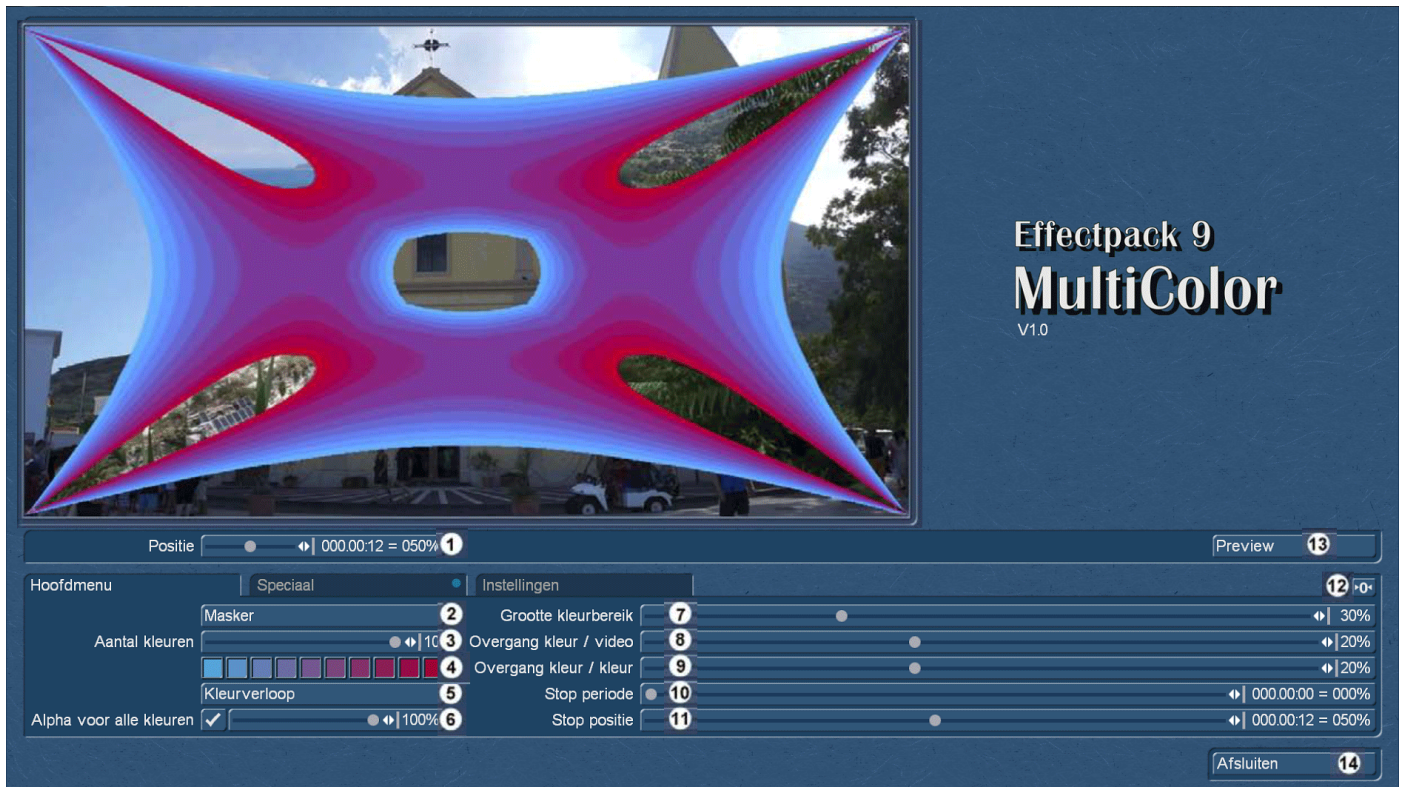
Met de club software 2016 was er de eerste keer de mogelijkheid drie kleuren tussen de scènes te mixen. Zelfs in combinaties die bewust niet met de video kleuren en ook niet met elkaar moeten harmoniseren. Deze "herrieschoppers" waren de tweede oorzaak voor onze - positieve - verrassing en onze verbazing toen we spontaan behagen aan deze effecten vonden. Kleurrijk, merkwaardig onharmonisch, beverig, maar desondanks dertel, fascinerend en ongewoon...

In MultiColor hebben we nu de mogelijkheid om tot 10 kleuren te definiëren, die in de grijswaarden overgang plaats vinden.



Als we de knop van de vooraf ingestelde waarde "3" optrekken, verschijnen onder (4) meer kleurvakken die aanvankelijk wit zijn (zie hierboven).

Na het selecteren van een dergelijke kleurvakje, wordt het bekende kleurkastje geopend en kunnen we een kleur kiezen.



(5) **Kleurverloop:** na het selecteren van een kleur (wij kozen voor kleur 10 een "knallig" rood) kunnen we met de schakeloptie "Kleurverloop" (5) automatisch een gradatie van de eerste tot de laatste kleur genereren. U ziet het resultaat hier boven (4), mooi en kleurrijk. In het algemeen wordt altijd een verloop tussen de eerste en de laatste bestaande kleur gegenereerd. U kunt natuurlijk achteraf en "met de hand" elke kleur veranderen.



Zo kan (zie hier boven) een gradiënt van kleur 1 tot en met 6 worden gemaakt, opnieuw van blauw naar rood. Daarna kan men het kleuraantal hoger zetten naar "10" en met de hand de laatste vier kleuren definiëren.



Opmerking: Na weer een klik op "Kleurverloop" (5) wordt een nieuw verloop gemaakt, ditmaal van blauw naar geel.

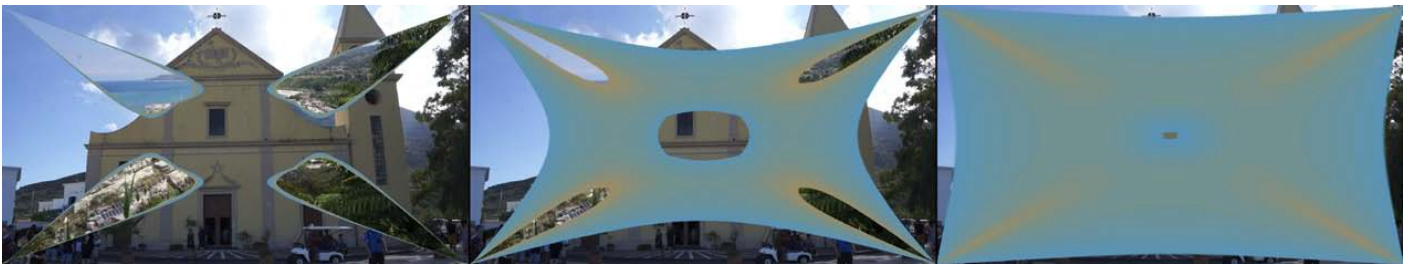
(6) **Alpha voor alle kleuren:** met deze knop (links) die met het vinkje aan- of uitgeschakeld kan worden, kunt u de transparantie instellen van het hele ingekleurde grijswaarden bereik.

We hebben, linksonder in de afbeelding, de schuifregelaar ingesteld op 50%. Men ziet goed, dat in het kleurbereik de haven scène doorschijnt. Deze instelling gaat dan eerder terug in de richting van "Harmony" en zachte overgang, in welke wij ons met de keuze uit vele kleuren over het algemeen bewegen .

We kunnen nog een beetje meer in de harmonieuze hoek gaan, wanneer we de "kleur opnemen"-functie van het kleurkastje gebruiken, om kleuren uit de twee video scènes te grijpen en daarvan vervolgens een gradatie te maken, zie beeld rechts onder.



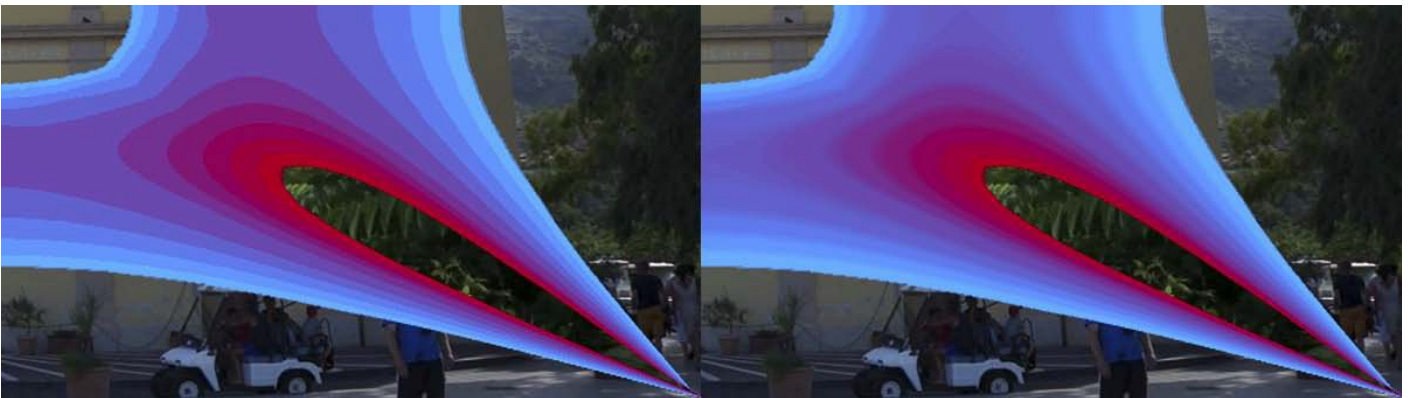
(7) Grootte kleurbereik : met deze knop kan de grootte van het kleurbereik en het bereik van grijswaarden van het masker worden ingesteld. Afhankelijk van de instelling is het bereik waarin de overgangskleuren ravotten, erg smal (1% afbeelding links), normaal breed (30% de afbeelding midden, de standaardinstelling) of zeer breed (100% afbeelding rechts).



Overeenkomend werkt het kleureffect, relatief laag aan de linkerzijde, extreem dominant aan de rechterkant.

(8) Overgang kleur-video : hier wordt de min of meer soepele overgang van het kleurbereik op het videobeeld tussen 0% en 50% (standaard 20%) gedefinieerd. Nogmaals : lage waarden werken verrassend, harder - hoge waarden geven de overgang vlotter en harmonieus weer.

(9) Overgang kleur-kleur : hetzelfde geldt voor dit besturingselement (0 tot en met 50%, standaard 20%), die de overgangen binnen de kleuren in het kleurbereik regelt. Zachte harmonisatie (rechtsonder), hard maakt meer effect (linksonder).




(10) en (11), Stoptijd en stoppositie : net als in andere vergelijkbare effecten kan MultiColor het effect tijdens de looptijd - korter of langer - stoppen en dan daarna, meestal om dramaturgische redenen geplande stop, verder te lopen.

Te dien einde is het nuttig eerst de stop-positie **(11)** in te stellen, de lengte van het effect wordt weergegeven aan de rechterkant van het besturingselement evenals het percentage van de ingestelde positie. De regeling varieert dus van het bereik 000,00: 00 (= 0%) tot de volledige lengte van het effect (= 100%). Ergens tussen 0% en 100%, kunt u de stop instellen, vooraf ingesteld is 50%.

Werkzaam wordt de stoppositie regeling alleen als ook een stop duur **(10)** is ingesteld. 0% is hier de voorinstelling (lengte 000,00: 00), geregeld kan hier ook naar 100%, hetgeen overeenkomt met de volledige duur van het effect.

Een waarde van 100% heeft zeker weinig zin, daarbij springt het effect op de ingestelde stop-positie in beeld, blijft daar voor de volle effectlengte staan en springt van het ene moment op het andere uit het beeld en toont abrupt de tweede scène.

Ergens tussen 0% en 100% vindt u heel redelijke instellingen als u wilt. De standaardinstellingen laten het effect, zoals geschreven, gewoon zonder stoppen of pauze verder lopen.

De reset-schakelaar  zet al uw instellingen terug naar hun standaardwaarden, ook de mooie zelfgemaakte kleurovergangen.

Denk dus na voordat u er op klikt. Hoe men zijn instellingen opslaat, beschrijven wij hieronder in "Instellingen".

Met "Afsluiten" (14) wordt MultiColor beëindigd en we keren terug naar het "overgangenmenu" om het effect te berekenen.



4.2 Speciaal

Het tabblad 'Special' stelt ons in staat om verdere instellingen voor het effect te maken.

Gelijk blijven hier de regeling voor positie (1), de preview (13) en "Afsluiten" (14). Ook hier kunnen alle waarden opnieuw op de voorinstellingen worden ingesteld met de "reset" knop (12).

Kleur animatie (15) : wie nog niet genoeg heeft van de in het hoofdmenu instelbare kleuren en verlopen, kan hier met een vinkje naast "Kleur animatie" nog meer kleur in het spel brengen. De gradatie of de individueel geselecteerde kleuren uit het hoofdmenu worden overgenomen en kunnen indien nodig ook hier worden gewijzigd.

Daarvoor laten zich met ingeschakelde kleuranimatie tot 10 extra kleuren of ook (via de onderste knop (5)) een kleurverloop (17) definiëren, die vervolgens tijdens het effect worden geanimeerd.

Het aantal kleuren is afhankelijk van het in het hoofdmenu ingestelde aantal, we hebben in het voorbeeld hierboven twee keer 10 kleuren gedefinieerd en bovendien gradaties toegepast. Tijdens het effect wisselt elke kleur in de bovenste balk (16) in de recht daaronder staande kleur van de onderste balk (17).

Draaien (18) : nog meer effect in de ware zin van het woord krijgt het effect, als men draaien (18) activeert.

Met deze schakeloptie krijgt men tijdens de kleur animatie op het speciaal gemaakte masker, een rotatie van het volledige masker. Na activering van de knop, zult u merken dat het masker er een beetje uit springt m.a.w. er is ingezoomd in het masker. Dit is nodig zodat het masker geen randen toont.

Om geen misverstanden te laten ontstaan, draaien hangt niet met de kleuranimatie samen, maar is ook op zich zelf in te stellen.

Als men een rotatie heeft ingesteld, kan de "Beginhoek" (19) en "Eindhoek" (20) vast gelegd worden, vooringesteld zijn 0 en 360 graden, het masker draait zo tijdens het effect eenmaal rond zichzelf. Deze instellingen moeten natuurlijk niet worden overgenomen, maar men bereikt - afhankelijk van het masker - gedeeltelijk zelfs meer effect, als slechts een halve draai met "Veeg en weg" gekozen wordt.

Bovendien laat zich met de "Startpositie" (21) en "Eindpositie" (22) vastleggen wanneer deze rotatie moet plaatsvinden. Standaardwaarde is 0% voor de "Startpositie" en 100% voor de "Eindpositie", de rotatie duurt dus vanaf het begin tot het einde van het effect.

Dit kan men echter wijzigen en het masker, waarvan de kleuranimatie onafhankelijk van deze instellingen verloopt, eerst midden in het effect te laten draaien of in het begin of op het einde laten uitvoeren.

Draaien is natuurlijk geen "must", maar gewoon een andere optie, om een spannend effect te creëren.

4.3 Instellingen



Het tabblad "Instellingen" maakt enkele systeeminstellingen mogelijk. Gelijk blijven ook hier de positie regeling (1), preview (13) en het "Afsluiten" (14). Ook hier kunnen alle waarden met de "reset"-knop (12) op de standaard waarden worden gezet, waarbij "Waarden" in de instellingen eigenlijk niet aanwezig zijn.

Via "Archief" (23) roepen we, zoals op vele plaatsen in het Bogart-systeem, een archief op, waar we de effectinstellingen samen met alle kleuren, verlopen, rotatie en tijdstellingen kunnen opslaan en eerder opgeslagen instellingen terug kunnen laden.



De instellingen laten zich onafhankelijk van de ingestelde effectlengte opnieuw laden, algemeen blijft elk in het storyboard ingevoegde MultiColor effect al haar instellingen behouden.

Een nieuw ingevoegd Multicolor effect neemt alle instellingen van het laatst bewerkte effect over.



Onder "2.Weergave/Monitor" (24) kunnen we als een twee-monitor-functie voor het systeem is ingesteld, het soort weergave op de 2e monitor instellen. Als geen twee-monitor functie is geselecteerd, is deze knop inactief. De instelling "uit" is waarschijnlijk overbodig echter vooringesteld. Als we twee monitoren instellen, willen we op het tweede scherm ook iets zien.

De opties "vertraagd" en "onmiddellijk" hebben een klein, maar fijn verschil: "vertraagd" toont het resultaat, als we bijvoorbeeld een schuifbalk gebruiken eerst wanneer de controller "losgelaten" wordt. In de preview op het werkscherm draait een masker bijvoorbeeld, de tweede monitor toont het echter nog zoals het voor de rotatie stond. Op het moment waarin we de "Rotatie schuiver" loslaten, wordt de tweede monitor "vernieuwd" en geeft vervolgens fracties van seconden later het nieuwe aangepaste beeld weer.

De instelling "onmiddellijk" verfrist de inhoud van de tweede monitor continue, de weergave van de preview is dus helemaal gelijk met de tweede monitor.

Voor welke van de opties die men kiest, als men dan al met een tweede monitor werkt, is gewoon een kwestie van smaak. Hier kan, als zo vaak in het leven en in de bewerkingstoepassing, iedereen volgens zijn eigen fatsoen zalig worden.

5 Conclusie

Zoals gebruikelijk, ook achter deze gids een "eindwoord". Of het "voorlopig" of "voor goed" is, hangt voornamelijk van U, de gebruikers van deze software af.

Als U ons mooi, kleurrijk, dynamisch en spectaculair effect pakket 9 bevat zoals het is en u volledig tevreden bent met de functies die hier worden beschreven, is dit wel het slotwoord.

Heeft U met dit effect de smaak te pakken en ideeën voor nog meer functies en nieuwe varianten voor onze kleur-effecten, laat het ons weten... dan is dit misschien een voorlopige afsluiting en we zetten er ons nog eens aan ... Aan ons aller veel-kleuren pakket.

Maar eerst en vooral, veel plezier en vreugde met het effect pakket 9 MultiColor!