

---

# Kapitel 8: Einstellungen der Übergangseffekte

In diesem Kapitel machen wir Sie mit den wichtigsten Einstellungen der Canopus-Echtzeit-Übergangseffekte vertraut, die Sie in RexEdit und Adobe Premiere einsetzen können.

## Grundsätzliche Einstellungen

Folgende Einstellungen gelten für alle Übergangseffekte:

### **Videobilder zeigen (Use Video Frames)**

Zeigt in der Effektivorschau statt der Platzhalter A und B die Videosequenz.

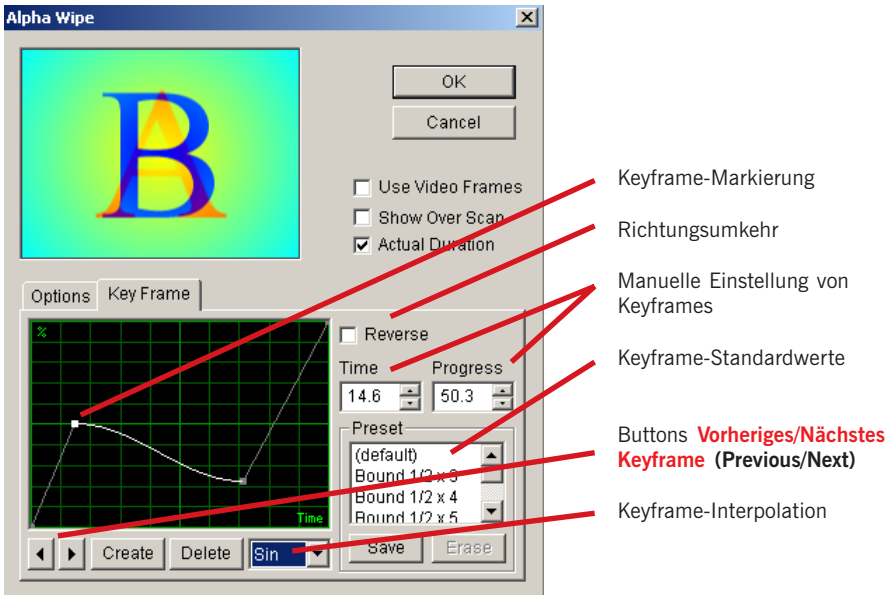
### **Kasch zeigen (Show Over Scan)**

Blendet eine Markierung ein, die den auf dem Fernsehmonitor sichtbaren Bereich anzeigt.

### **Tatsächliche Dauer (Actual Duration)**

Zeigt die Vorschau zur besseren Beurteilung des Ablaufs mit der tatsächlichen Effektdauer. Für alle Übergangseffekte lassen sich ausserdem "Keyframes" programmieren. Ein Keyframe ist eine Art Markierung, die den Zustand einer Überblendung oder eines Filters zu einem bestimmten Zeitpunkt festlegt. Mit Keyframes kann die Ablaufgeschwindigkeit eines Effekt definiert, ein Effekt zu einem bestimmten Zeitpunkt "angehalten" oder die Richtung des Effekts umgekehrt werden. Eine Kreisblende (Circle Wipe) kann sich z.B. schnell öffnen, dann fast komplett schliessen und zum Schluss schnell wieder auf volle Bildgrösse öffnen.

Für die Keyframe-Programmierung öffnen Sie die zu jedem Übergangseffekt gehörende Registerkarte **Key Frame**.



Keyframe-Einstellungen

Diese enthält eine Grafik mit der Keyframe-Kurve, bei der die x-Achse der Zeit und die y-Achse dem Ablauf des Übergangseffekts in % entspricht. Normalerweise verläuft eine solche Kurve linear vom Beginn der Blende (Nullpunkt der x-Achse) und 0% (Nullpunkt der y-Achse) bis zu ihrem Ende (rechter Endpunkt der x-Achse), wo sie 100% erreicht hat (oberer Endpunkt der y-Achse).

### Keyframes hinzufügen, anwählen und löschen

Ein neues Keyframes fügen Sie mit einem Klick auf den Button **Neu (Create)** hinzu - in der Kurve erscheint nun eine weiße Markierung, die das Keyframe darstellt. Diese Marke können Sie mit der Maus anklicken und an eine andere Position ziehen. Die entsprechenden Einstellungen für **Zeit (Time)** und **Ablauf (Progress)**

---

können Sie aber auch manuell vornehmen; das Keyframe folgt dann der gewählten Einstellung. Um ein anderes Keyframe anzuwählen, klicken Sie einfach die Markierung an oder springen Sie mit den dreieckigen Buttons **Links (Left)** und **Rechts (Right)** von einem Keyframe zum nächsten. Um ein Keyframe zu entfernen, wählen Sie dieses an und klicken auf den Button **Löschen (Delete)**.

### **Keyframe-Interpolation**

Den Bewegungsablauf zwischen zwei Keyframes verändern Sie, indem Sie das entsprechende Keyframe anwählen und das Kästchen **Keyframe-Interpolation** neben dem Button **Löschen (Delete)** anwählen.

Ist **Linear** angewählt, so verläuft die Bewegung zwischen zwei Keyframes in Form einer geraden Linie. Bei dieser linearen Interpolation erfolgt jede Änderung im Effektablauf sehr abrupt. Wird ein Übergangseffekt z.B. so programmiert, dass er bei 0% beginnt, in der Mitte der Effektdauer 50 % erreicht und dann wieder zurück auf 0% geht, findet der Vorwärts/Rückwärts-Übergang in der Effektmittle sehr sprunghaft statt.

Ist im Menü **Sinus (Sine)** angewählt, verläuft der Übergang von einem Keyframe zum nächsten ganz weich in Form einer Sinuskurve.

Ist **Beschleunigung (Accelerated bzw. Accel.)** angewählt, verläuft eine Bewegung zwischen zwei Keyframes zu Beginn schnell und am Ende langsam.

Bei **Verlangsamung (Decelerated bzw. Decel.)** beginnt sie dagegen langsam und endet schnell.

### **Keyframe-Ablauf umkehren**

Die Richtung des Effekts können Sie umkehren, indem Sie die Option **Umkehren (Reverse)** anwählen (der Effekt läuft dann von rechts nach links statt von links nach rechts ab).

---

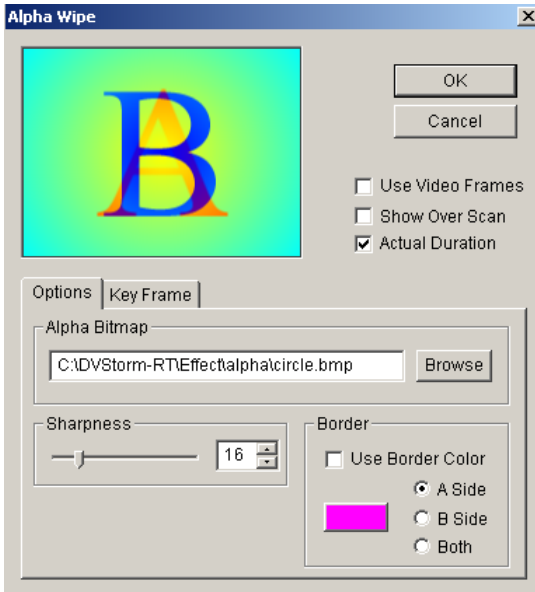
## Keyframe-Werte speichern und laden

Die Keyframe-Einstellungen für bestimmte Übergangseffekte lassen sich auch abspeichern und laden. Zum Abspeichern der Keyframe-Standardwerte klicken Sie auf den Button **Speichern (Save)** unter der Liste der **Standardwerte (Presets)**. Geben Sie einen Dateinamen für die Einstellungen ein; dieser erscheint nun in der Liste. Abgespeicherte Keyframe-Werte sind übertragbar; Sie können z.B. die in RexEdit abgespeicherten Werte eines bestimmten Effekts für einen anderen RexEdit-Übergangseffekt laden.

Zum Laden von Keyframe-Werten wählen Sie die entsprechende Datei in der Liste an und klicken auf den Button **Laden (Load)**. Zum Löschen einer Keyframe-Datei wählen Sie diese in der Liste an und klicken auf den Button **Löschen (Erase)**. Sie können nur Ihre eigenen Keyframe-Dateien löschen - die Standardeinstellungen des Plugins sind geschützt und können nicht gelöscht werden.

---

# Alpha-Wipe



Ein Alpha-Wipe ist eine Trickblende, bei der ein Videobild in Form einer Bitmap-Grafik “hereingewischt” wird. Alpha-Wipes sind vergleichbar mit den “Gradient wipes” von Premiere.

## Alpha-Bitmap

Hier wählen Sie die Form der Trickblende, d.h. die entsprechende Alpha-Bitmap-Datei. Bei Redit finden Sie im Verzeichnis “Effect\Alpha” eine grosse Auswahl an Standard-Alpha-Bitmap-Dateien. Sie können aber auch eigene Bitmap-Dateien erzeugen. Diese müssen im Format 640 x 480 mit 256-Farben oder als Grautreppe angelegt sein. Schauen Sie sich im Unterverzeichnis von “Effect\Alpha” einige der installierten Bitmap-Dateien an, bevor Sie eigene anlegen.

---

### **Kantenschärfe (Sharpness)**

Hiermit bestimmen Sie die Schärfe der Trennlinie zwischen Video A und B. Je höher dieser Wert, desto härter ist der Rand der Trickblende.

### **Mit Borderfarbe (Use Border Color)**

Mit dieser Option erzeugen Sie eine Umrandung der Trickblende von Video A nach Video B in der gewählten Farbe.

### **Video A (A Side)**

Video A wird mit einem farbigen Rand versehen.

### **Video B (B Side)**

Video B wird mit einem farbigen Rand versehen.

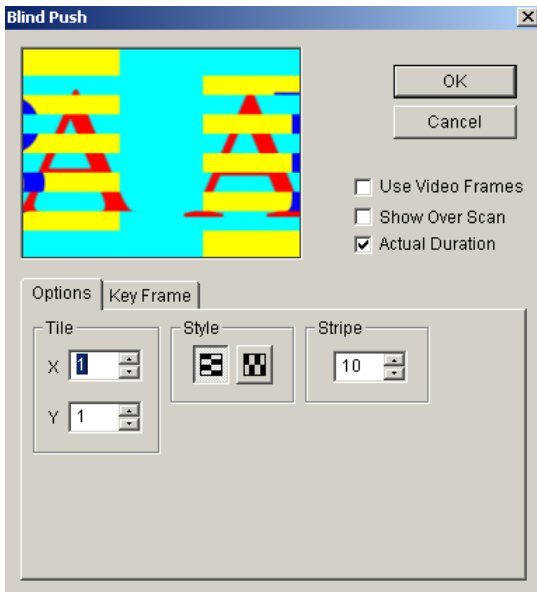
### **Beide (Both)**

Sowohl Video A als auch Video B werden mit einem farbigen Rand versehen.

---

# Jalousieeffekte (Blinds)

---



## Blind Push

Der Jalousieeffekt "Blind Push" zerteilt Video B in viele Streifen, wobei Video B im Verlauf des Effekts Video A aus dem Bild schiebt.

### Horizontal (X Tile)

Anzahl der Wiederholungen in der Horizontalen.

### Vertikal (Y Tile)

Anzahl der Wiederholungen in der Vertikalen.

### Anzahl der Streifen (Stripe Number)

Anzahl der Streifen.

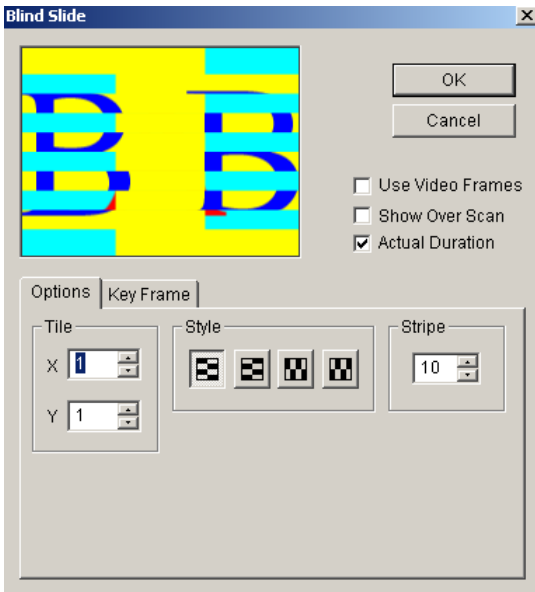
### Typ (Style)

Bestimmt, auf welche Weise die Streifen in das Bild hineingefahren werden.

---

# Blind Slide

---



Der “Blind Slide” zerteilt Video B in viele Streifen und schiebt diese Streifen über Video A.

## **Horizontal (X Tile)**

Anzahl der Wiederholungen in der Horizontalen.

## **Vertikal (Y Tile)**

Anzahl der Wiederholungen in der Vertikalen.

## **Anzahl der Streifen (Stripe Number)**

Anzahl der Streifen.

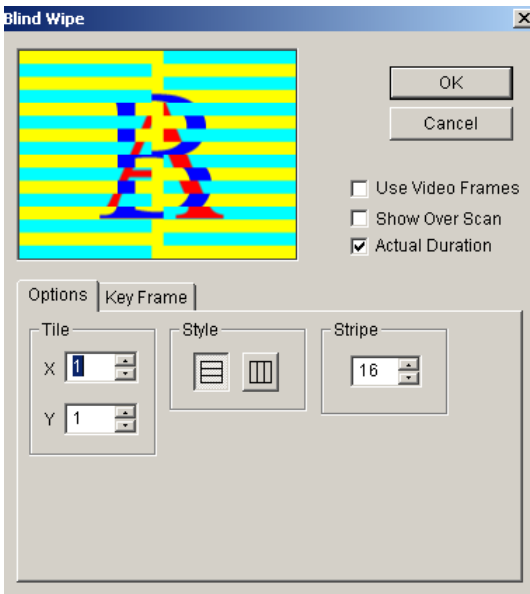
## **Typ (Style)**

Bestimmt, auf welche Weise die Streifen in das Bild hineingefahren werden.

---

# Blind Wipe

---



Der “Blind Wipe” zerteilt Video B in viele Streifen und “wischt” mit diesen Streifen Video A aus dem Bild.

## **Horizontal (X Tile)**

Anzahl der Wiederholungen in der Horizontalen.

## **Vertikal (Y Tile)**

Anzahl der Wiederholungen in der Vertikalen.

## **Anzahl der Streifen (Stripe Number)**

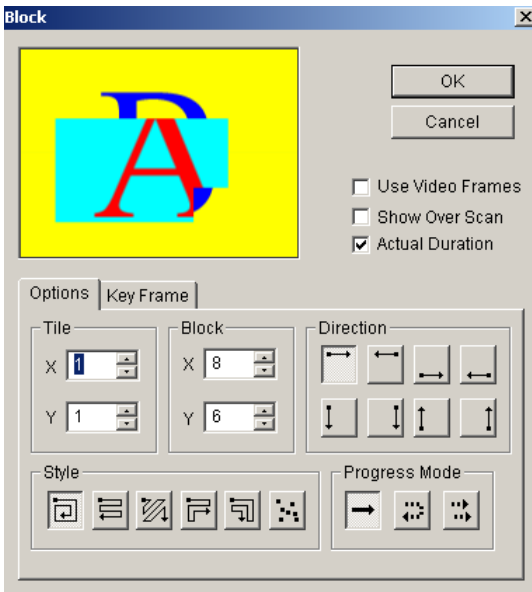
Anzahl der Streifen.

## **Typ (Style)**

Bestimmt, auf welche Weise die Streifen in das Bild hineingefahren werden.

---

# Block



Der "Block"-Effekt zerteilt Video B in viele Blöcke und deckt Video A nach und nach damit ab.

## **Horizontal (X Tile)**

Anzahl der Wiederholungen in der Horizontalen.

## **Vertikal (Y Tile)**

Anzahl der Wiederholungen in der Vertikalen.

## **X Block**

Anzahl der Blöcke in der Horizontalen.

## **Y Block**

Anzahl der Blöcke in der Vertikalen.

## **Typ (Style)**

Bestimmt, auf welche Weise die Blöcke in das Bild hineingefahren werden.

---

**Richtung (Direction)**

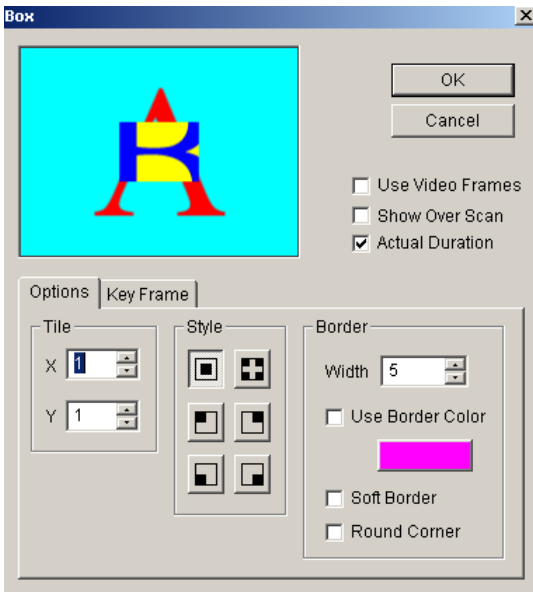
Bestimmt die Richtung, aus der die Blöcke kommen und in welche Richtung sie sich bewegen.

**Ablauf (Progress Mode)**

Definiert den Bewegungsablauf der Blöcke: ob sie sich linear bewegen, vor und zurück springen oder "ruckeln".

---

# Box



Der Box-Effekt zerlegt Video B in viele Kästchen, die immer größer werden und dabei Video A zunehmend abdecken.

## **Horizontal (X Tile)**

Anzahl der Wiederholungen in der Horizontalen.

## **Vertikal (Y Tile)**

Anzahl der Wiederholungen in der Vertikalen.

## **Typ (Style)**

Bestimmt, auf welche Weise die Kästchen in das Bild hineingefahren werden.

## **Borderbreite (Border Width)**

Definiert die Breite des Randes.

## **Mit Borderfarbe (Use Border Color)**

Ist diese Option aktiviert, erzeugen Sie eine Umrandung in der gewählten Farbe.

Ist sie nicht aktiviert, wird keine Umrandung erzeugt.

---

***Borderfarbe (Border color)***

Bestimmt die Farbe der Umrandung, sofern diese aktiviert ist.

***Borderbreite (Border size)***

Bestimmt die Breite der Umrandung, sofern diese aktiviert ist.

**Softness (Soft Border)**

Erzeugt eine weiche, "flaumige" Umrandung.

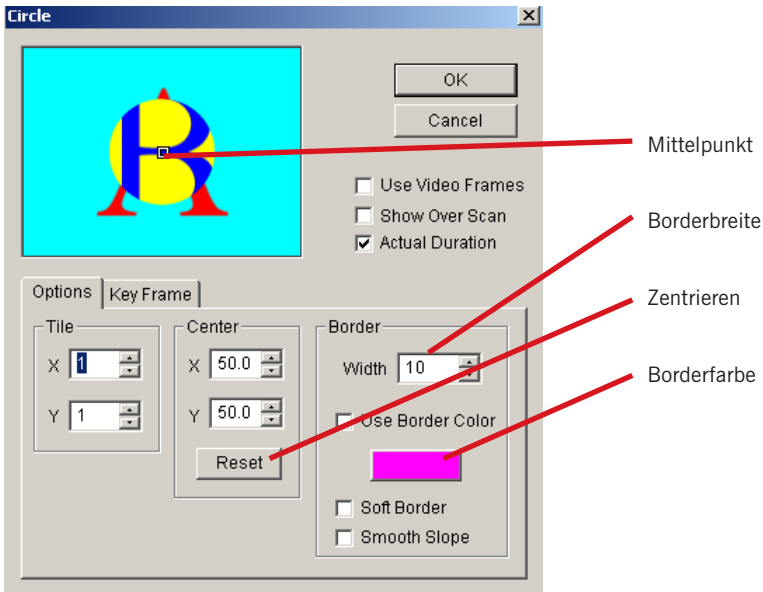
**Abgerundete Ecken (Round Corner)**

Erzeugt eine Umrandung mit abgerundeten Ecken.

---

# Circle (Kreis-Wipe)

---



Der Kreis-Wipe blendet Video B in Form eines immer grösser werdenden Kreises in Video A ein.

## Horizontal (X Tile)

Anzahl der Wiederholungen in der Horizontalen.

## Vertikal (Y Tile)

Anzahl der Wiederholungen in der Vertikalen.

## Typ (Style)

Bestimmt, auf welche Weise der Kreis in das Bild hineingefahren wird.

## Mittelpunkt (Center point)

Um die Position des Kreises zu verändern, ziehen Sie den Kreismittelpunkt mit der Maus an die gewünschte Stelle oder geben Sie die entsprechenden Werte für X und Y in % ein. Mit einem Klick auf den Button **Reset** springt der Kreis wieder in die Bildmitte.

---

**Borderbreite (Border Width)**

Definiert die Breite des Randes.

**Mit Borderfarbe (Use Border Color)**

Ist diese Option aktiviert, erzeugen Sie einen Rand in der gewählten Farbe.

Ist sie nicht aktiviert, wird kein Rand erzeugt.

***Borderfarbe (Border color)***

Bestimmt die Farbe der Umrandung, sofern diese aktiviert ist.

**Softness (Soft Border)**

Erzeugt eine weiche, "flaumige" Umrandung.

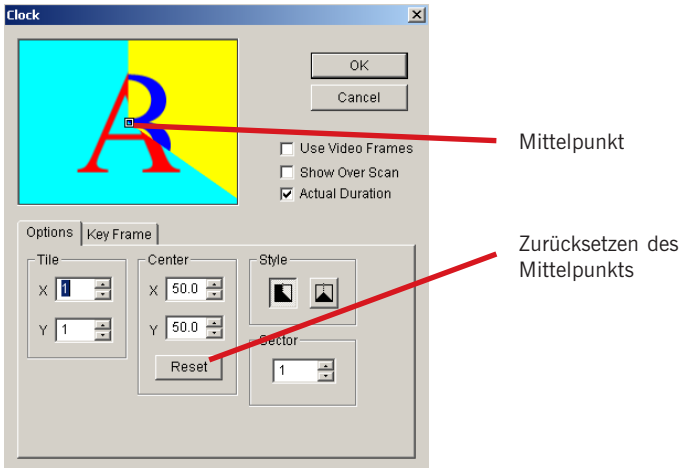
**Weicher Übergang (Smooth Slope)**

Ist diese Funktion aktiviert, verläuft der Übergang von der gesofteten Border zum Bild noch weicher.

---

# Clock (Scheibenwischereffekt)

---



Der “Clock-Wipe” wischt Video B mit einer Scheibenwischerbewegung über Video A, bis es dieses ganz abdeckt.

## **Horizontal (X Tile)**

Anzahl der Wiederholungen in der Horizontalen.

## **Vertikal (Y Tile)**

Anzahl der Wiederholungen in der Vertikalen.

## **Typ (Style)**

Bestimmt, auf welche Weise die Wischbewegung stattfindet: von der Mitte nach aussen oder quer übers Bild.

## **Mittelpunkt (Center point)**

Um die Lage der Wischbewegung zu verändern, ziehen Sie den Mittelpunkt mit der Maus an die gewünschte Stelle oder geben Sie die entsprechenden Werte für X und Y in % ein. Nach einem Klick auf den Button **Reset** entspricht der Mittelpunkt der Wischbewegung wieder dem Bildmittelpunkt.

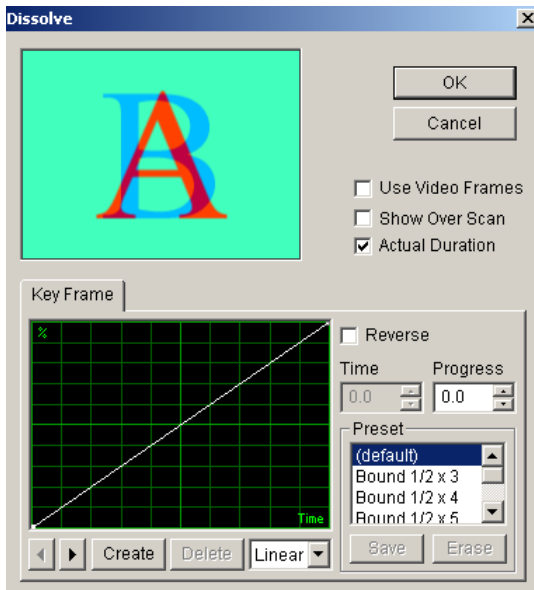
## **Sector**

Bestimmt die Anzahl der keilförmigen Segmente des Übergangseffekts.

---

# Weiche Blende

---

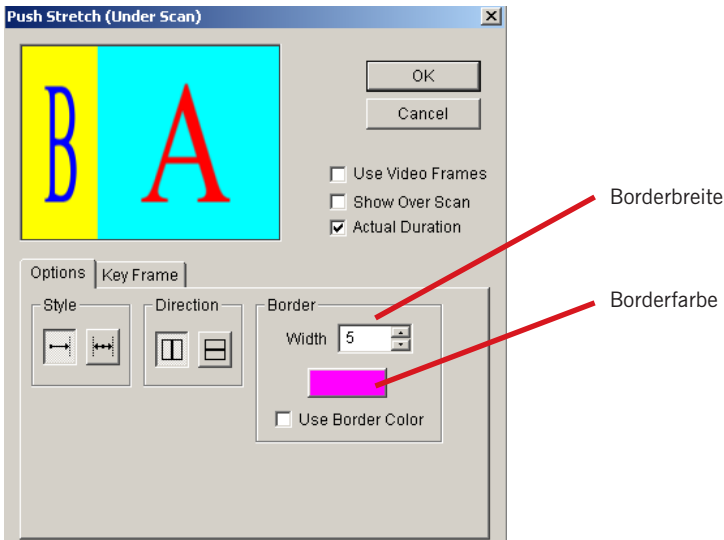


Video A wird weich aus- und Video B gleichzeitig weich eingeblendet.

---

# Push Stretch (im „Under Scan“-Modus)

---



Beim “Push Stretch”, einer Art Kompressionseffekt, wird Video A von Video B ”zusammengestaucht”.

## **Typ (Style)**

Bestimmt die Richtung, aus der Video B ins Bild kommt: von der Seite oder aus der Mitte.

## **Richtung (Direction)**

Bestimmt, ob Video B sich in horizontaler oder vertikaler Richtung bewegt.

## **Borderbreite (Border Width)**

Bestimmt die Breite der Umrandung.

## **Borderfarbe (Border color)**

Bestimmt die Farbe der Umrandung, sofern diese aktiviert ist.

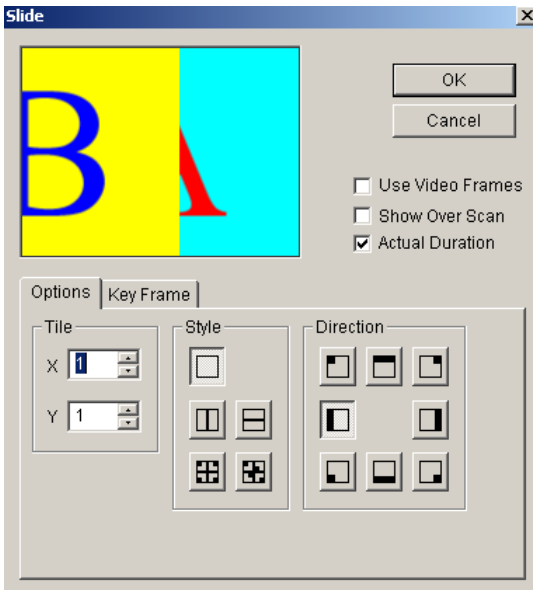
## **Mit Borderfarbe (Use Border Color)**

Ist diese Option aktiviert, erzeugen Sie einen Rand in der gewählten Farbe.

Ist sie nicht aktiviert, wird kein Rand erzeugt.

---

# Slide (Schiebeeffekt)



Ein "Slide" schiebt Video B als ganzes Bild über Video A, bis es dieses vollständig abdeckt.

## **Horizontal (X Tile)**

Anzahl der Wiederholungen in der Horizontalen.

## **Vertikal (Y Tile)**

Anzahl der Wiederholungen in der Vertikalen.

## **Typ (Style)**

Bestimmt, auf welche Weise Video B ins Bild kommt.

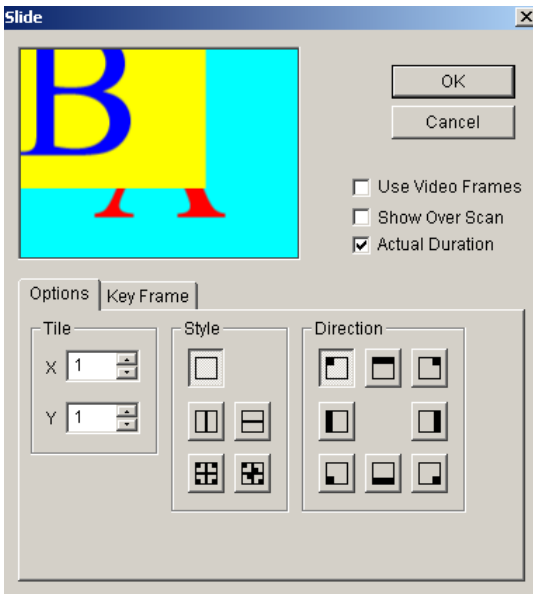
## **Richtung (Direction)**

Bestimmt, von welcher Seite oder Ecke aus Video B kommt.

---

# Slide (im „Underscan“-Modus)

---



Borderbreite ????????

Borderfarbe ????????

Ein "Slide" im Underscan-Modus schiebt Video B mit einem optionalem Border über Video A.

## **Richtung (Direction)**

Bestimmt, von welcher Seite oder Ecke aus Video B ins Bild kommt.

## **Borderbreite (Border Width)**

Bestimmt die Breite der Umrandung.

## **Borderfarbe (Border color)**

Bestimmt die Farbe der Umrandung, sofern diese aktiviert ist.

## **Mit Borderfarbe (Use Border Color)**

Ist diese Option aktiviert, erzeugen Sie einen Rand in der gewählten Farbe.

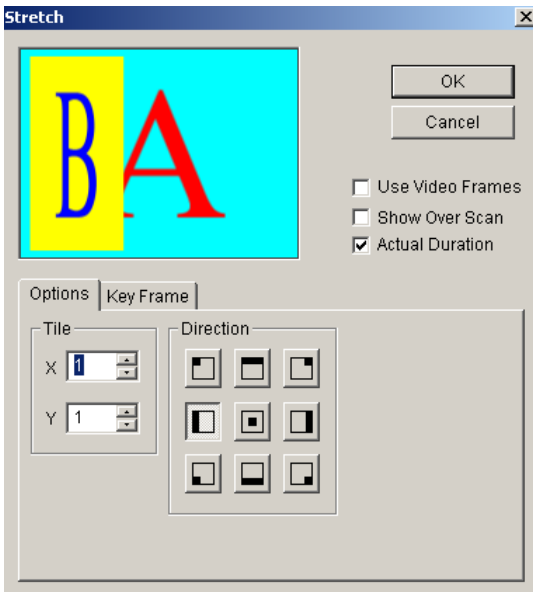
Ist sie nicht aktiviert, wird kein Rand erzeugt.

## **Abgerundet (Round Shape)**

Erzeugt eine Umrandung mit abgerundeten Ecken.

---

# Stretch (Dehnung)



Mit dem “Stretch”-Effekt wird Video B so lange gedehnt, bis es Video A abdeckt.

## **Horizontal (X Tile)**

Anzahl der Wiederholungen in der Horizontalen.

## **Vertikal (Y Tile)**

Anzahl der Wiederholungen in der Vertikalen.

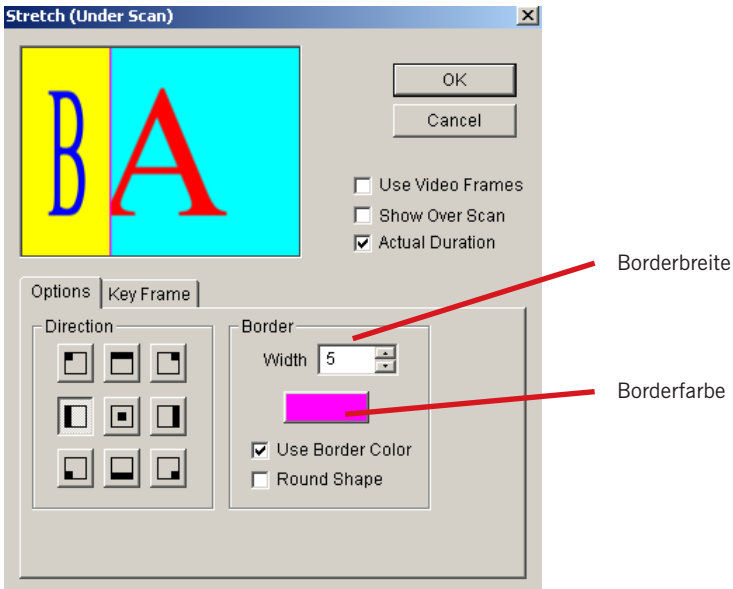
## **Richtung (Direction)**

Bestimmt, von welcher Seite oder Ecke aus Video B ins Bild kommt.

---

# Stretch (im „Underscan“-Modus)

---



Mit dem “Stretch”-Effekt im Underscan-Modus wird Video B so lange gedehnt, bis es sich über Video A erstreckt; dabei kann auf Wunsch eine Umrandung bestimmt werden.

## **Richtung (Direction)**

Bestimmt, von welcher Seite oder Ecke aus Video B ins Bild kommt.

## **Borderbreite (Border Width)**

Bestimmt die Breite der Umrandung.

## **Borderfarbe (Border color)**

Bestimmt die Farbe der Umrandung, sofern diese aktiviert ist.

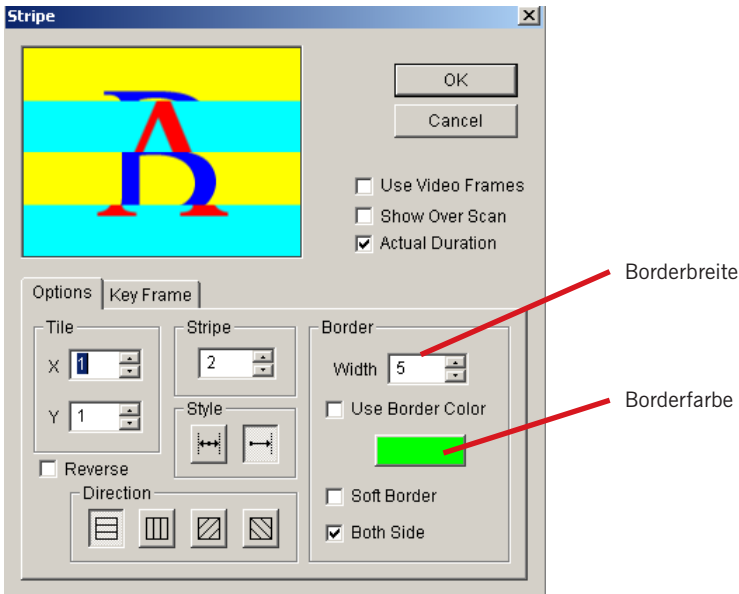
## **Mit Borderfarbe (Use Border Color)**

Ist diese Option aktiviert, erzeugen Sie einen Rand in der gewählten Farbe.

Ist sie nicht aktiviert, wird kein Rand erzeugt.

---

# Stripe (Streifen)



Mit dem Stripe/Reveal-Effekt wird Video B in Form von mehreren Streifen über Video A gewischt.

## **Horizontal (X Tile)**

Anzahl der Wiederholungen in der Horizontalen.

## **Vertikal (Y Tile)**

Anzahl der Wiederholungen in der Vertikalen.

## **Umgekehrt (Reverse)**

Ist diese Option aktiviert, verläuft die Bewegung der Streifen in umgekehrter Richtung.

Ist sie nicht aktiviert, verläuft die Bewegung in normaler Richtung.

## **Richtung (Direction)**

Bestimmt, von welcher Seite oder Ecke aus Video B ins Bild kommt.

---

**Streifen (Stripe)**

Bestimmt die Anzahl der Streifen, in die Video B unterteilt ist.

**Typ (Style)**

Bestimmt, auf welche Weise Video B ins Bild kommt: von der Seite oder aus der Mitte heraus.

**Borderbreite (Border Width)**

Bestimmt die Breite der Umrandung.

**Borderfarbe (Border color)**

Bestimmt die Farbe der Umrandung, sofern diese aktiviert ist.

**Mit Borderfarbe (Use Border Color)**

Ist diese Option aktiviert, erzeugen Sie einen Rand in der gewählten Farbe.

Ist sie nicht aktiviert, wird kein Rand erzeugt.

**Softness (Soft Border)**

Erzeugt eine weiche, "flaumige" Umrandung.

**Beide Seiten (Both Side)**

Bestimmt, dass die Streifen auf beiden Seiten mit einem farbigen Rand versehen sind.