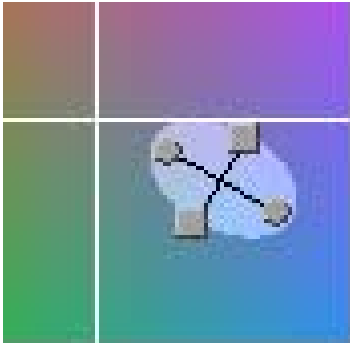
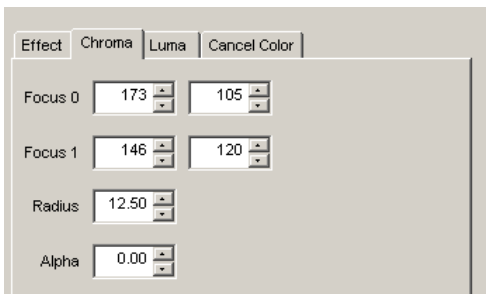

Zusätzlich können Sie einen Alphabereich bestimmen, in dem die Effekte zum Teil wirksam sind, indem Sie mit der Maus an den blauen "Griffen" des Auswahlfeldes ziehen. Die Griffe des Alpha-Wählers erscheinen gelb, wenn Sie sie mit der Maus berühren. Der Alphabereich ist die dunklere Fläche, welche die helle ovale Fläche umgibt.



Alphabereich
Auswahlfläche

Color Picker im ovalen Farbraum

Die Attribute der ovalen Fläche können Sie auch manuell mit der Registerkarte **Chroma** bestimmen.



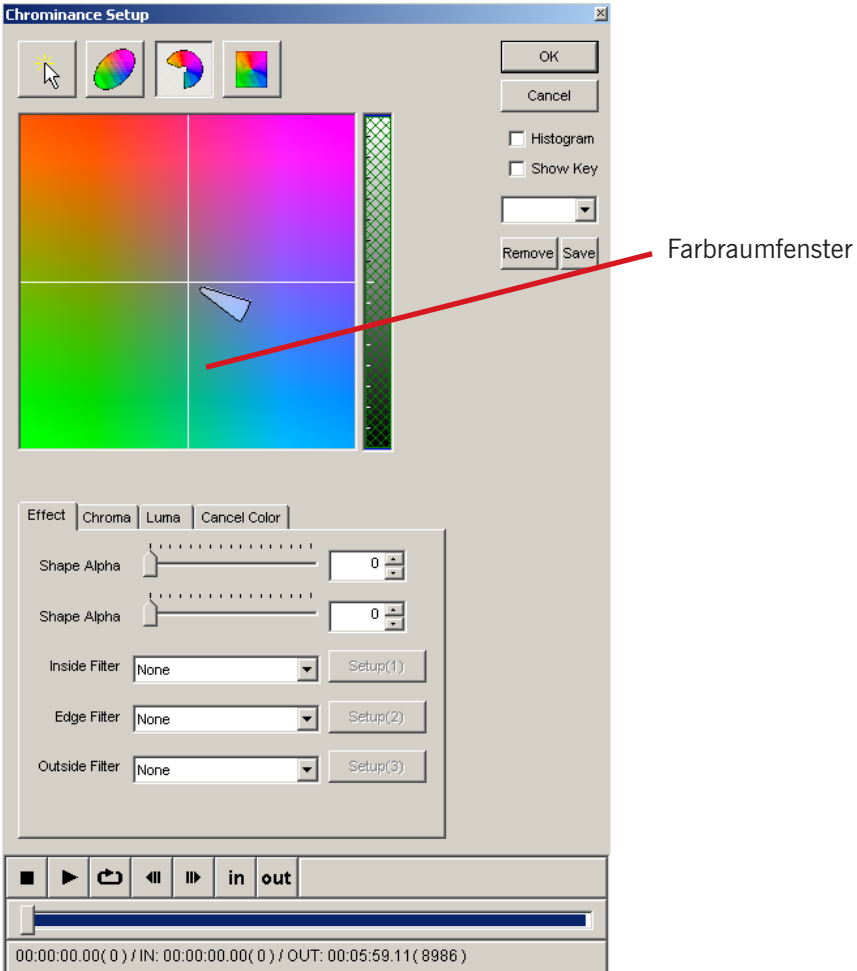
Registerkarte **Chroma** (Modus **Oval**)

Mit den Werten **Focus 0** und **Focus 1** bestimmen Sie den Brennpunkt der Ellipse auf der U- und V-Achse.

Mit **Radius** definieren Sie den Radius der Auswahlfläche, innerhalb welcher der Filter seine volle Wirkung entfaltet.

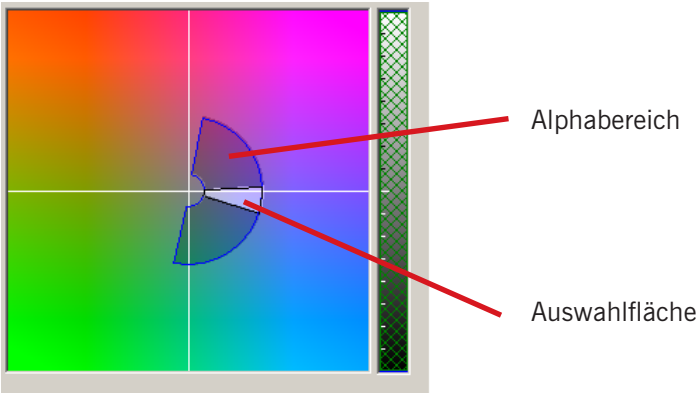
Alpha bezieht sich auf die Fläche ausserhalb des Ovals. Hier wirkt sich der Filter nur teilweise aus.

Sweep-Modus



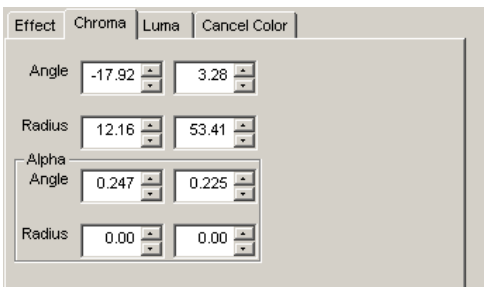
Im Sweep-Modus wird der gesamte Farbbereich im Farbraumfenster als Sweep dargestellt. Weiss befindet sich in der Mitte des Farbraums. Der Sweep-Modus ist hilfreich, wenn nicht weiss, sondern irgendeine andere Farbe ausgewählt werden soll. Die Richtung des "Sweep-Strahls" können Sie mit der Maus verändern. Der helle Bereich innerhalb des Sweeps zeigt die gewählte Zielfarbe an. Diese Auswahl kann durch Anfassen mit der Maus an den "Griffen" erweitert oder verkleinert werden.

Die Begrenzung des ausgewählten Bereichs erscheint rot, wenn Sie mit der Maus darüber fahren. Zusätzlich kann ein Alphabereich bestimmt werden, in dem die Effekte nur teilweise wirken. Hierfür ziehen Sie mit der Maus an den blauen Rändern der Auswahlfläche. Diese erscheinen gelb, wenn sie vom Cursor berührt werden. Die Alphafläche ist die dunklere Fläche, die den hellen Sweep aussen umgibt. Radius und Winkel des Sweeps können durch Anfassern der Ränder mit der Maus verändert werden.



Color Picker im Sweep-Modus

Ausserdem können Sie die Sweep-Attributes auch manuell in der Registerkarte **Chroma** einstellen.



Registerkarte **Chroma** (Sweep-Modus)

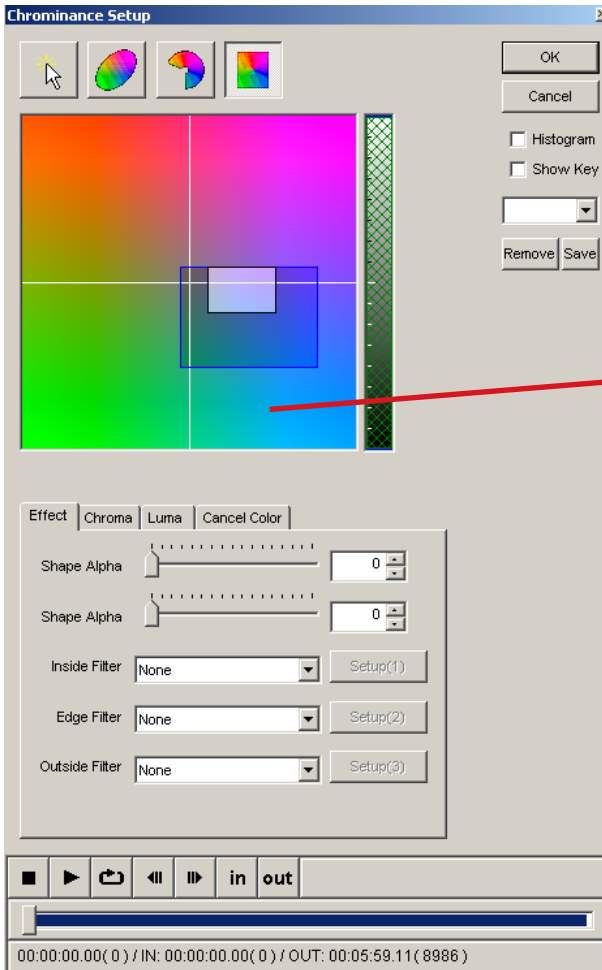
Im Feld **Angle** bestimmen Sie den Anfangs- und Endwinkel des Sweep (in Schritten von -90° bis $+90^\circ$).

Im Feld **Radius** definieren Sie den Anfangs- und Endradius des Sweep. Innerhalb dieses Bereichs entfalten die Filter ihre volle Wirkung.

In den Feldern **Alpha Angle** definieren Sie den Aussenwinkel des Sweep, in dem die Filter teilweise wirken.

In den Feldern **Alpha Radius** wird der Anfangs- und Endradius des Bereichs ausserhalb des Sweep bestimmt, in dem die Filter teilweise wirken.

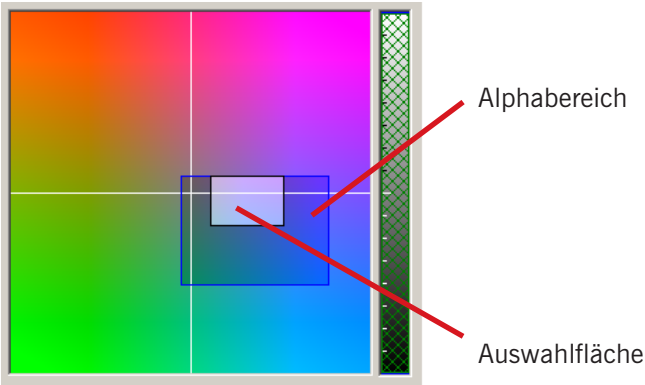
Rectangle-Modus (Rechteck-Modus)



Farbraumfenster

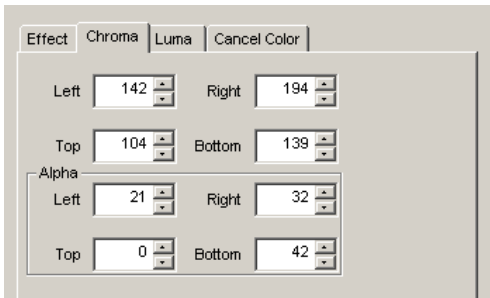
Im Modus **Rectangle** erscheint die gesamte Farbskala im Farbraumfenster als Rechteck. Dieses Rechteck können Sie mit der Maus anfassen und in die gewünschte Richtung ziehen. Die helle Fläche innerhalb des Rechtecks zeigt die gewählte Zielfarbe an. Diese Fläche können Sie anklicken und mit Hilfe der "Griffe" auf die gewünschte Größe ziehen. Die Umrandung der Auswahlfläche erscheint rot, wenn Sie sie mit dem Cursor berühren.

Zusätzlich können Sie einen Alphabereich bestimmen, in dem die Filter ihre Wirkung teilweise entfalten. Hierfür ziehen Sie mit der Maus an den blauen Kanten der Auswahlfläche. Die Umrandung der Alpha-Auswahlfläche erscheint gelb, wenn sie mit dem Cursor berührt wird. Die Alphafläche ist die dunklere Fläche, die das helle Rechteck aussen umgibt.



Color Picker im Rectangle-Modus

Die Attribute des Rechtecks sind in der Registerkarte **Chroma** auch manuell einstellbar.



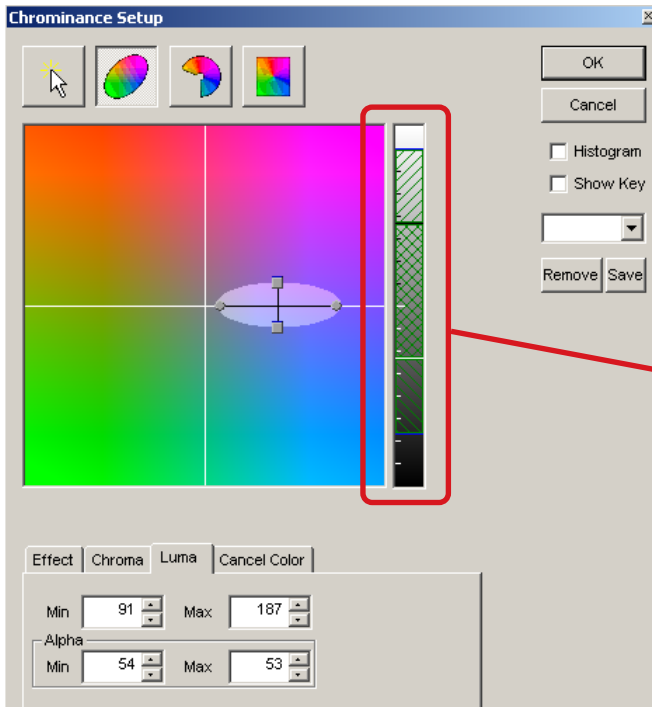
Registerkarte **Chroma** (Modus **Rectangle**)

Mit **Left**, **Right**, **Top** und **Bottom** (**Links**, **Rechts**, **Oben** und **Unten**) definieren Sie die Koordinaten der Auswahlfläche.

Mit **Alpha Left**, **Alpha Right**, **Alpha Top** und **Alpha Bottom** (**Alpha Links**, **Alpha Rechts**, **Alpha Oben** und **Alpha Unten**) definieren Sie den Alphabereich, der die Auswahlfläche umgibt.

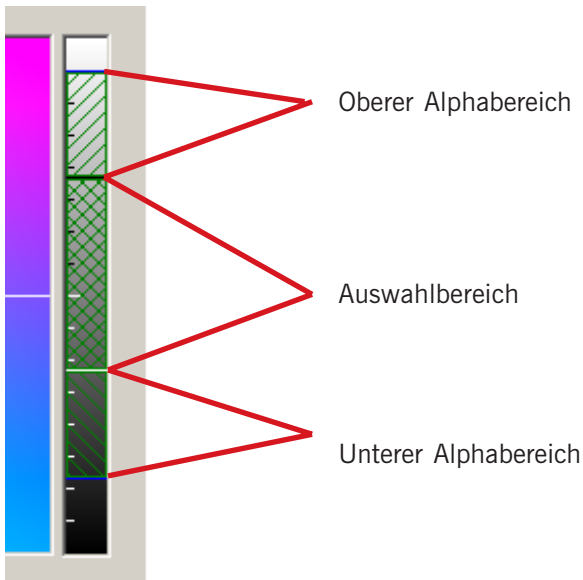
Begrenzung der Zielfarbe mit einem Luminanzbereich (Auswahlmodus Oval, Sweep und Rectangle)

Wenn Sie mit der Darstellung Oval, Sweep oder Rectangle arbeiten, können Sie die Zielfläche noch weiter eingrenzen, wenn Sie die Luminanzkurve einsetzen. Mit dieser können Sie die Zielfarbe auf einen bestimmten Luminanzbereich beschränken.



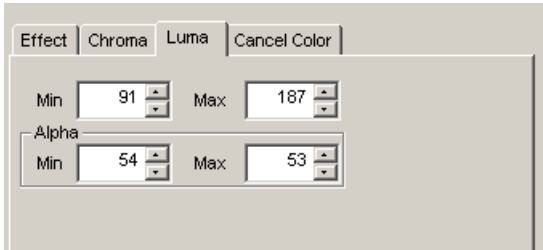
Luminanzkurve

Mit der Luminanzkurve lassen sich drei Bereiche bestimmen - der obere Alphabereich, der Auswahlbereich und der untere Alphabereich.



Im oberen und unteren Alphabereich wirken die Filter nur teilweise, während sie im Auswahlbereich ihre Wirkung voll entfalten. Um die obere oder untere Grenze des oberen oder unteren Alphabereichs zu verändern, ziehen Sie mit der Maus an der oberen oder unteren Begrenzungslinie des Bereichs. Diese Linie erscheint gelb, wenn sie mit dem Cursor berührt wird. Die obere oder untere Grenze des Auswahlbereichs verändern Sie, indem Sie mit der Maus an der schwarzen oberen oder unteren Begrenzungslinie des Auswahlbereichs ziehen. Diese Linie wird rot, wenn Sie sie mit dem Cursor berühren.

Die Grenzen des Luminanzbereich sind auch manuell in der Registerkarte Luma einstellbar.

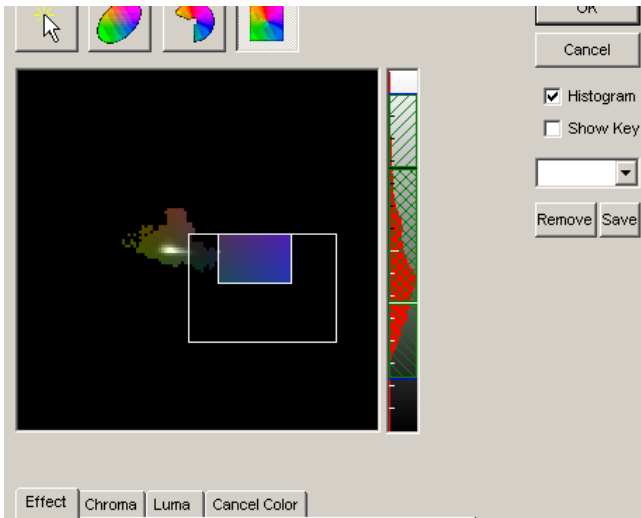


Registerkarte **Luma**

Mit **Min** und **Max** bestimmen Sie den minimalen und maximalen Luminanzwert, bei dem die Filter jeweils voll zur Geltung kommen. Mit **Alpha Min** und **Alpha Max** bestimmen Sie die minimale und maximale Begrenzung des unteren bzw. des oberen Alphabereichs.

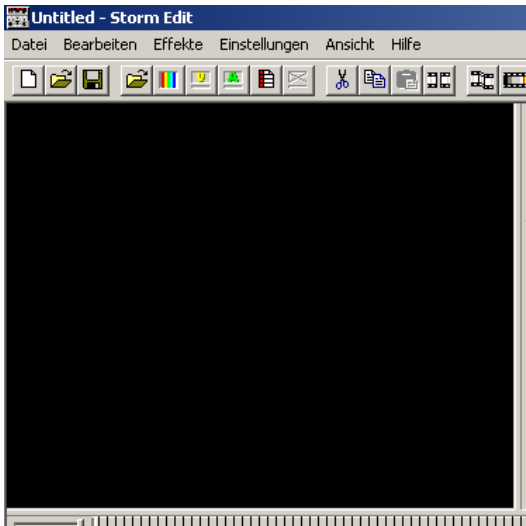
Histogramm (Auswahlmodi Oval, Sweep und Rectangle)

Aktivieren Sie das Feld **Histogramm**, um die aktuell verwendeten Farben im Farbraumfenster anzuzeigen. Diese Darstellung ist hilfreich bei der Auswahl des geeigneten Chroma- und Luminanzbereichs.



Histogrammdarstellung

Show Key (alle Auswahlmodi)

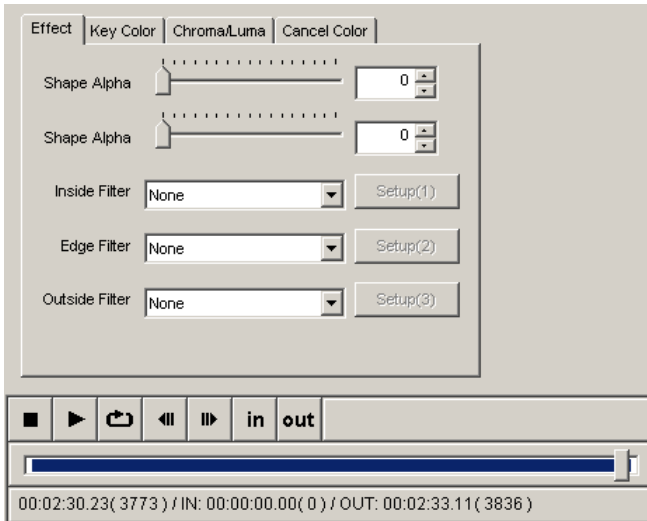


Keydarstellung

Aktivieren Sie das Feld **Show key (Key zeigen)**, um statt des mit dem Filter versehenen Bildes das Keysignal in der Vorschau anzuzeigen. Mit Hilfe dieser Darstellung können Sie Ihre Farbwahl besonders einfach korrigieren. Die weiße Fläche entspricht dem Auswahlbereich, die grauen Flächen zeigen die Alphabereiche, in denen die Filter sich teilweise auswirken, und die schwarzen Flächen stehen für alle Bereiche, die nicht ausgewählt wurden.

Hinweis: Wenn Sie die Option **Show key** aktiviert lassen, können Sie den Key als AVI-Datei exportieren und in anderen Programmen als Maske verwenden.

Filtereinstellungen



Registerkarte **Effect**

In der Registerkarte **Effect** können Sie die verwendeten Filter anwählen und die Intensität der Filterwirkung bestimmen.

Mit **Shape Alpha (Inside)** verändern Sie den Übergang zwischen der ausgewählten und der nicht ausgewählten Fläche in der Keydarstellung. Dies beeinflusst die Intensität des Filters im Innenfeld zwischen dem ausgewählten und dem nicht ausgewählten Bereich.

Mit **Shape Alpha (Outside)** verändern Sie den Übergang zwischen der Umrandung und der nicht ausgewählten Fläche in der Keydarstellung. Dies beeinflusst die Intensität des auf die Umrandung wirkenden Filters zwischen der Umrandung und dem nicht ausgewählten Bereich.

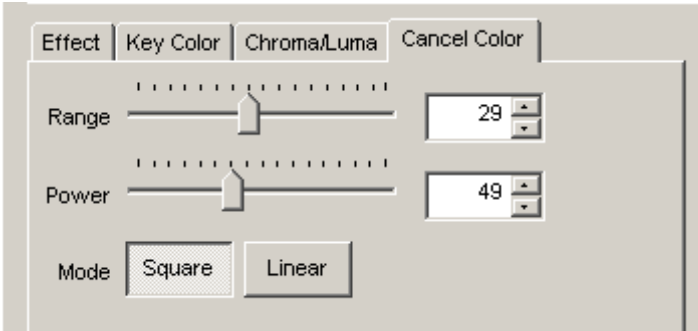
Der **Inside Filter (Innenfilter)** wirkt sich auf die Fläche innerhalb des ausgewählten Bereichs aus.

Der **Edge Filter (Randfilter)** wirkt sich auf die Keyränder aus.

Der **Outside Filter (Aussenfilter)** wirkt sich auf alle nicht angewählten Farben aus. Mit einem Klick auf den Button **Setup** neben dem Auswahlfeld öffnen Sie das Fenster mit den jeweiligen Filtereinstellungen.

Weiterführende Einstellungen (Advanced Settings)

Cancel Color

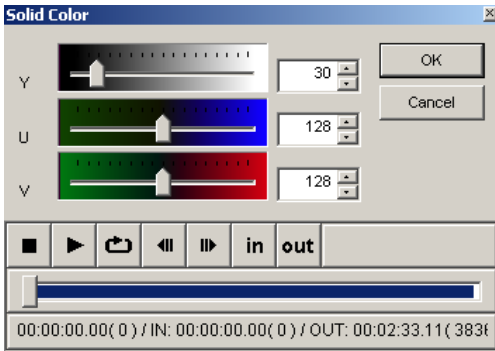


Registerkarte **Cancel Color**

Mit der Funktion **Cancel Color (Farbkompensation)** fügen Sie ausserhalb des angewählten Bereichs die Komplementärfarbe hinzu. Diese Funktion kann nur aktiviert werden, wenn ein einziger Filter eingesetzt wird, und zwar entweder für **Inside**, **Edge** oder **Outside (Innen, Rand oder Aussen)**; dabei können aber nicht mehrere Optionen gleichzeitig angewählt werden. Mit der Funktion **Cancel Color** können Sie Reflexionen oder “auslaufende” Farbränder sehr wirkungsvoll kompensieren. Ein als Chroma-Key-Vorlage vor einer grünen Wand aufgenommenes Objekt kann z.B. von einem leicht grünlichen Schatten umgeben sein. Mit der Funktion **Cancel Color** lässt sich dieser grüne Schatten neutralisieren, so dass er wie ein normaler Schatten grauschwarz erscheint. Mit **Range** stellen Sie die Grösse des zu korrigierenden Bereichs ein. Mit **Power** bestimmen Sie, wie stark die Cancel-Color-Korrektur wirken soll. Die besten Ergebnisse erzielen Sie, wenn Sie in **Range** und **Power** jeweils die Maximalwerte wählen, dann den Wert für **Range** so einstellen, dass Sie eine akzeptable Fläche erhalten, und anschliessend den Wert für **Power** so lange justieren, bis Sie die richtige Kompensationsfarbe erhalten.

Farbclip (Solid color)

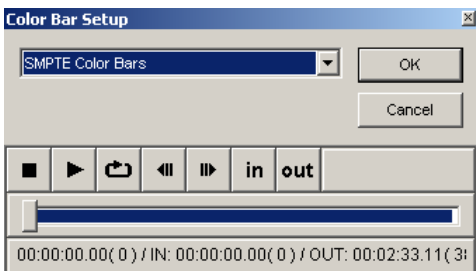
Der Filter **Farbclip** ersetzt das Videobild durch eine Farbfläche. Dieser Funktion ist sehr hilfreich, wenn er mit anderen Filtern wie z.B. Bereich oder Chromakey kombiniert wird. Die Filterfarbe wird mit den Schiebereglern **Y**, **U** und **V** gewählt. Sie können die gewünschten Farbwerte aber auch direkt in die Felder neben den einzelnen Schiebereglern eingeben.



Dialogbox **Farbclip**

Farbbalken (Color Bars)

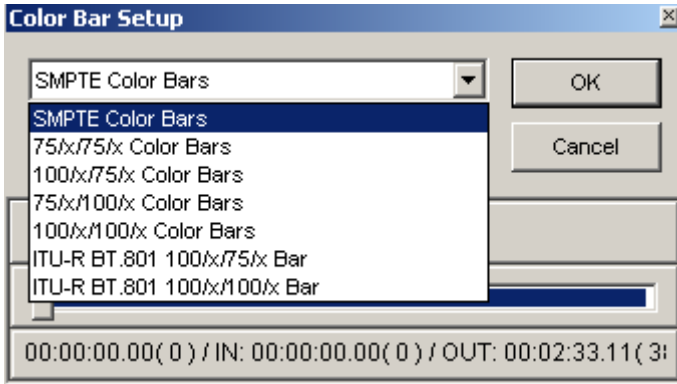
Der Filter **Farbbalken** ersetzt das Videobild durch einen Standard-Farbbalken.



Dialogbox **Farbbalken**

Wählen Sie in der Auswahlliste den gewünschten Farbbalkentyp: SMPTE oder 75/x/75/x Color Bars, 100/x/75/x Color Bars, 75/x/100/x Color Bars, 100/x/100/x Color Bars, ITU-R BT.801 100/x/75/x Bar und ITU-R BT.801 100/x/

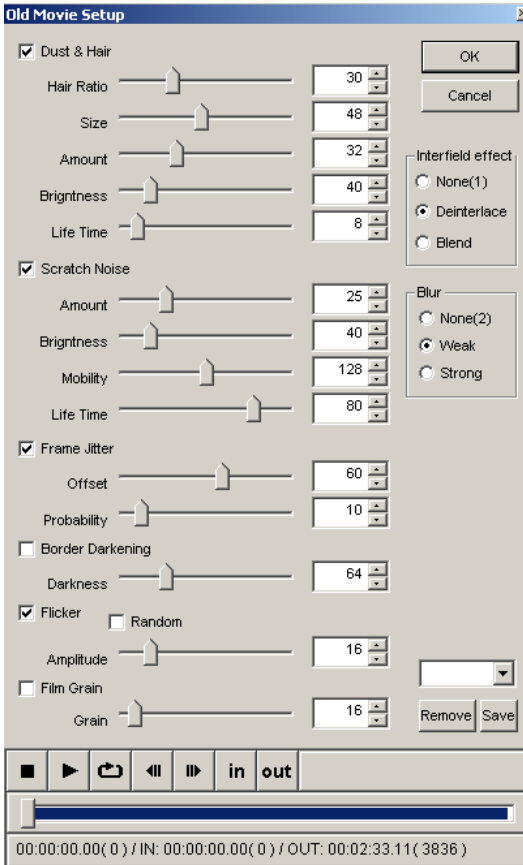
100/x Bar. Bei der Variante 100/x/75/x entspricht die Luminanzsättigung 100% und die Farbsättigung 75%. Die Wahl zwischen NTSC und PAL, 4:3 und 16:9 sowie 0 IRE und 7.5 IRE erfolgt automatisch anhand der entsprechenden Einstellungen in DVReX und ReXEdit.



Wahl der Farbbalkentypen

Alter Film (Old Movie)

Der Filter **Alter Film** verleiht dem Videobild einen stummfilmähnlichen "Touch". In Kombination mit einem Farbfilter wie z.B. **Einfarbig** sieht Ihr Video aus wie ein echter alter Film.



Dialogbox **Alter Film**

Diese Wirkung können Sie mit den Optionen **Dust & Hair (Staub & Haare)** durch künstlich erzeugte Staubkörner und feine Fäden im Videobild verstärken. Die Option **Dust** erzeugt winzige Punkte, während **Hair** leicht gebogene, dünne Linien ins Bild "einbaut".

Mit **Hair Ratio** definieren Sie das Verhältnis von Haaren und Staub. Wenn Sie den Regler nach links schieben, werden mehr Haarfäden und weniger Staubkörner erzeugt. Wenn Sie ihn nach rechts schieben, bekommen Sie mehr Staubkörner und weniger Haarfäden.

Mit **Size** definieren Sie die Grösse der Staubpartikel und Haare. Je höher diese Zahl ist, desto grösser fallen die Partikel aus.

Amount bestimmt die Anzahl von Staubpartikeln und Haarfäden. Je grösser dieser Wert ist, desto mehr Partikel erscheinen im Bild.

Brightness dient zur Angabe der Helligkeit von Staubkörnern und Haaren. Je grösser der Wert ist, desto heller erscheinen diese.

Mit **Life Time** geben Sie an, wie lange Staubpartikel und Haare im Bild zu sehen sein sollen. Je grösser dieser Wert ist, desto länger dauert es, bis die Partikel wieder aus dem Bild verschwinden.

Mit **Scratch Noise** können Sie künstliche Kratzer erzeugen. Die typischen Filmkratzer erscheinen im Bild als vertikal verlaufende Linien.

Mit **Amount** bestimmen Sie, wie viele Kratzer zu sehen sind. Je höher der Wert ist, desto mehr Kratzer erscheinen im Bild.

Mit **Brightness** stellen Sie die Helligkeit der Kratzer ein. Je höher dieser Wert, desto heller erscheinen die Kratzer.

Die **Mobility** bestimmt den Weg, den die Kratzer in der Horizontalen zurücklegen. Je höher dieser Wert ist, desto weiter wandern die Kratzer durch das Bild.

Die **Life Time** gibt an, wie lange die Kratzer im Bild erscheinen sollen. Je grösser dieser Wert ist, desto länger sind die Kratzer zu sehen.

Aktivieren Sie die Option **Frame Jitter**, um das Videobild mit dem typischen, leicht ruckelnden Filmlook zu versehen.

Mit **Offset** geben Sie an, wie stark sich dieses Ruckeln in der Vertikalen auswirkt. Je grösser diese Amplitude, desto stärker weicht das Videobild seitlich von der normalen Position ab.

Mit **Probability** wird bestimmt, wie häufig der "Ruckeleffekt" auftritt. Je höher der Wert, desto häufiger das Ruckeln.

Aktivieren Sie **Border Darkening**, um den äusseren Rand des Bildes dunkler einzufärben.

Mit **Darkness** bestimmen Sie, wie dunkel dieser Rand sein soll. Je höher der Wert, desto dunkler die Ränder.

Aktivieren Sie die Option **Flicker**, um das typische Filmflimmern zu erzeugen. Wenn Sie **Random** anwählen, wird das Flimmern in unregelmässigen Abständen erzeugt.

Die **Amplitude** bestimmt die Intensität des Flimmerns. Je höher die Amplitude, desto stärker schwankt die Helligkeit des mit Flimmern versehenen Videobildes.

Aktivieren Sie die Option **Film Grain**, um die typische Körnigkeit eines alten Films zu simulieren.

Mit **Grain** stellen Sie den Grad der Körnigkeit ein. Je höher der Wert, desto mehr Rauschen und Körnigkeit enthält der Film.

Mit der Option **Interfield effect** wird bestimmt, wie Halbbilder zu handhaben sind.

None bedeutet, dass Halbbilder normal verarbeitet und dargestellt werden.

Deinterlace bewirkt, dass nur die geraden oder ungeraden Halbbilder gezeigt werden.

Blend fasst die geraden und ungeraden Halbbilder zu Vollbildern zusammen und zeigt Vollbilder.

Blur ermöglicht die Einstellung einer Unschärfe.

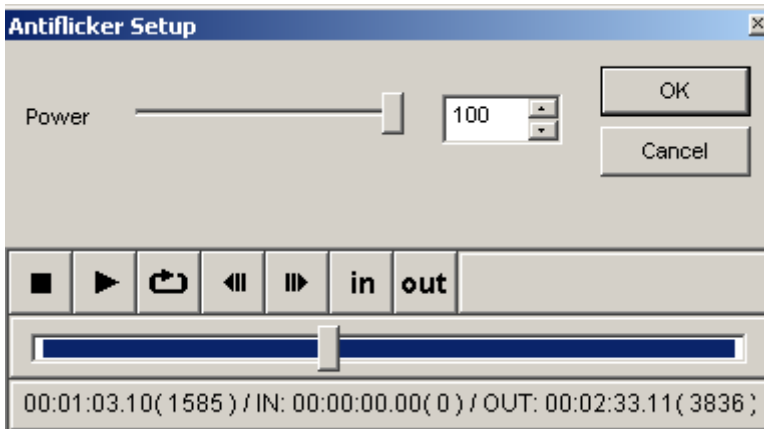
None bedeutet, dass keine Unschärfe gewählt wurde.

Weak lässt das Videobild leicht unscharf erscheinen.

Strong lässt das Videobild sehr unscharf erscheinen.

Antiflicker

Manchmal erscheint in einem Video-Standbild ein vertikales Flimmern, weil es feine Details enthält, die nur in einem der beiden Halbbilder enthalten sind. Mit dem Filter **Antiflicker** lässt sich dieses Flimmern ganz oder teilweise entfernen. Dieser Filter vermischt bei jedem einzelnen Bild die geraden und ungeraden Halbbilder miteinander.

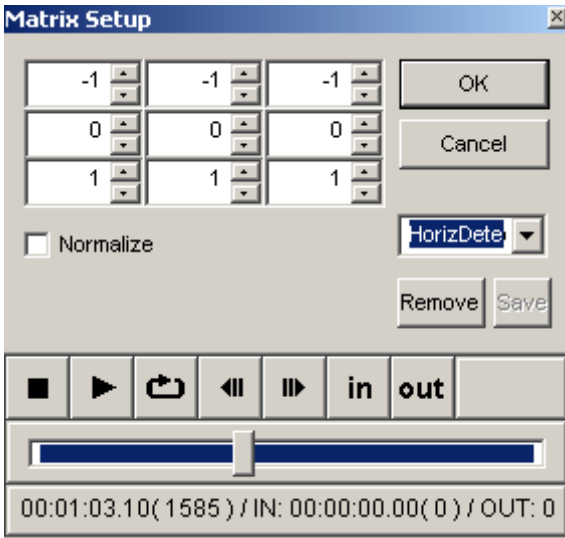


Setup des **Antiflicker**-Filters

Mit dem Schieberegler **Power** bestimmen Sie, wie stark die Bilder vermischt werden. Bei einem Wert von 100 werden die geraden und ungeraden Halbbilder vollständig miteinander vermischt, während der Wert 0 bedeutet, dass überhaupt keine Mischung stattfindet.

Matrix

Der Filter **Matrix** setzt einen Matrixeffekt als Filter ein.



Dialogbox **Matrix**

Eine Filtermatrix ist ein mathematischer Rechenvorgang auf der Basis von Bildpunkten. Geben Sie die gewünschten Matrixwerte in die entsprechenden Felder ein.

Aktivieren Sie die Option **Normalize**, um die Filtermatrix vor dem Einsatz zu standardisieren.

Die Erklärung von Filtermatrizen geht über den Rahmen dieser Bedienungsanleitung hinaus, aber diese Filtervariante enthält zur Erleichterung der Arbeit eine Vielzahl von Standardmatrizen.

Luminanzkey

Mit dem Luminanzkey (häufig auch als "Lumakey" bezeichnet) können Sie bestimmte Teile des Bildes anhand ihrer Helligkeit ausstanzen. Mit dem Luminanzkey kann man auch ein bewegtes oder stehendes Bild mit einem anderen Videoclip überlagern. Clips, die mit dem Luminanzkey ausgestanzt werden sollen, müssen immer auf der Insert AV-Spur liegen.

Luminanz-Histogramm

Cutoff-Marken

Threshold-Markierung (Grenzwert)

Dialogbox Luminanzkey - Einstellung des Keys

Allgemeine Einstellungen

Fade In/Fade Out wählen Sie an, wenn das mit dem Luminanzkey ausgestanzte Vordergrundbild (in das auf der MainAV-Videospur liegende Hintergrundbild) ein- und ausgeblendet werden soll. Den Vorgang des Ein- und Ausblendens aktivieren Sie mit der Option **Enable**. Wählen Sie **In** und/oder **Out** an und geben Sie die gewünschte Dauer der Ein-/Ausblendung in Frames ein. Die Option **Fade In/Fade Out** kann nicht gleichzeitig mit der Keyframe-Programmierung (**Key Framing**) angewählt sein.

Hinweis: Mit der Option **Fade In/Fade Out** können Sie das auf der InsertAV-Spur liegende Vordergrundbild in das Bild auf der MainAV-Spur einblenden.

Soll der Luminanzkey auf einen bestimmten Bereich beschränkt - also maskiert - werden, so können Sie mit **Rectangle Enable** eine entsprechende Rechteckmaske im Videobild erzeugen. Aktivieren Sie hierfür die Option **Rectangle Enable** und stellen Sie Grösse und Position des Rechtecks mit der Maus ein.

Die Funktion **Outside Rectangle Enable** ist nur wählbar, wenn **Rectangle Enable** aktiviert ist. Sie bewirkt dann, dass der Clip auf der InsertAV-Spur nur ausserhalb der Rechteckmaske in den auf der MainAV-Spur liegenden Clip eingestanzt wird. Keyframe-Programmierung und Ein-/Ausblenden beziehen sich in diesem Fall auf die Fläche ausserhalb des Rechtecks, **aber der definierte Luminanzkey hat ausserhalb des Rechtecks keine Wirkung.**

Mit **Invert** können Sie die Funktion von MainAV- und Insert-AV-Spur umkehren. Dabei ist der auf der InsertAV-Spur liegende Clip jedoch weiterhin das Vordergrundbild, d.h. die Stanze wirkt auf diesen Clip.

Die Option **All calculation** bewirkt, dass der Luminanzkey komplett berechnet wird. Dies ergibt eine bessere Stanzqualität, benötigt aber mehr Prozessorkapazität.

Luminanzkey einstellen

Klicken Sie auf die Registerkarte **Key Setting**, um das Fenster mit den Luminanzkey-Einstellungen zu öffnen.

Das **Luminance Histogram** zeigt die Luminanzwerte des aktuellen Bildes als grafische Darstellung.

Der Button **Refresh Histogram** aktualisiert das Histogramm, wenn Sie ein anderes Bild anwählen.

Mit dem Button **Auto Fit** können Sie die Keywerte automatisch einstellen lassen. Wie genau diese Einstellung ist, hängt vom jeweiligen Bildinhalt ab.



Mit den Schieberegler **Slope Threshold** legen Sie fest, bis zu welchem minimalen und maximalen Luminanzwert das Bild ausgestanzt werden soll. Stellen Sie diese Regler so ein, dass sie der jeweils gewünschten Position in der Luminanzgrafik entsprechen. Sie können die Werte für **Minimum** und **Maximum** auch direkt in die Felder rechts und links neben der Grafik eingeben.



Mit den Reglern **Slope Cutoff** bestimmen Sie, bis zu welchem minimalen und maximalen Luminanzwert das Bild teilweise ausgestanzt werden soll. Um diese Werte einzustellen, schieben Sie die Regler so weit, bis die gewünschten Punkte in der Luminanzgrafik erreicht sind. Sie können die entsprechenden Werte auch direkt in die Felder **Slope** unter den Feldern **Minimum** und **Maximum** eingeben.

Die **Slope form** bestimmt die Art der Interpolation zwischen **Threshold** und **Cutoff**. Es gibt fünf verschiedene Interpolationsarten: **Top curve 1**, **Top curve 2**, **Linear**, **Bottom curve 1** und **Bottom curve 2**. Probieren Sie einfach aus, mit welcher Interpolationskurve Sie das beste Ergebnis erzielen.

Hinweis: Der Luminanzkey erfordert einige Übung. Nehmen Sie sich Zeit, diese Funktion mit verschiedenen Videoclips gründlich auszuprobieren, bis Sie sich in bezug auf ihre Wirkungsweise absolut sicher sind.

Keyframes programmieren

Um Keyframes anzulegen, klicken Sie in der Registerkarte **Key Frame Setting** auf die Option **Enable**. Sie können entweder Keyframes programmieren oder den Key ein- und ausblenden, aber nicht beides gleichzeitig. Die Keyframes beim Luminanzkey wirken sich auf die Transparenz des ausgestanzten Bildes aus. Im oberen Kurvenbereich ist der Luminanzkey vollständig sichtbar, im unteren Bereich der Kurve überhaupt nicht. Die linke und rechte Begrenzung der Grafik entsprechen Anfang und Ende des Clips.

Keyframes einfügen und löschen

Um ein neues Keyframe zu setzen, klicken Sie auf einen beliebigen Punkt auf der Kurvenlinie und ziehen ihn mit der Maus an die gewünschte Position. Zum Löschen eines Keyframes klicken Sie es mit der rechten Maustaste an. Es gibt zwei Arten der Keyframe-Interpolation: **linear** und **curve**.

Die Option **linear** erzeugt eine lineare Interpolation, bei der Veränderungen abrupt erfolgen.

Luminance Keying [X]

Insert AV

OK
Cancel

Fade In/Fade Out

- Enable
- In: 30 [up] [down]
- Out: 30 [up] [down]
- Rectangle Enable
- Outside Rectangle Enable
- Invert
- All calculation

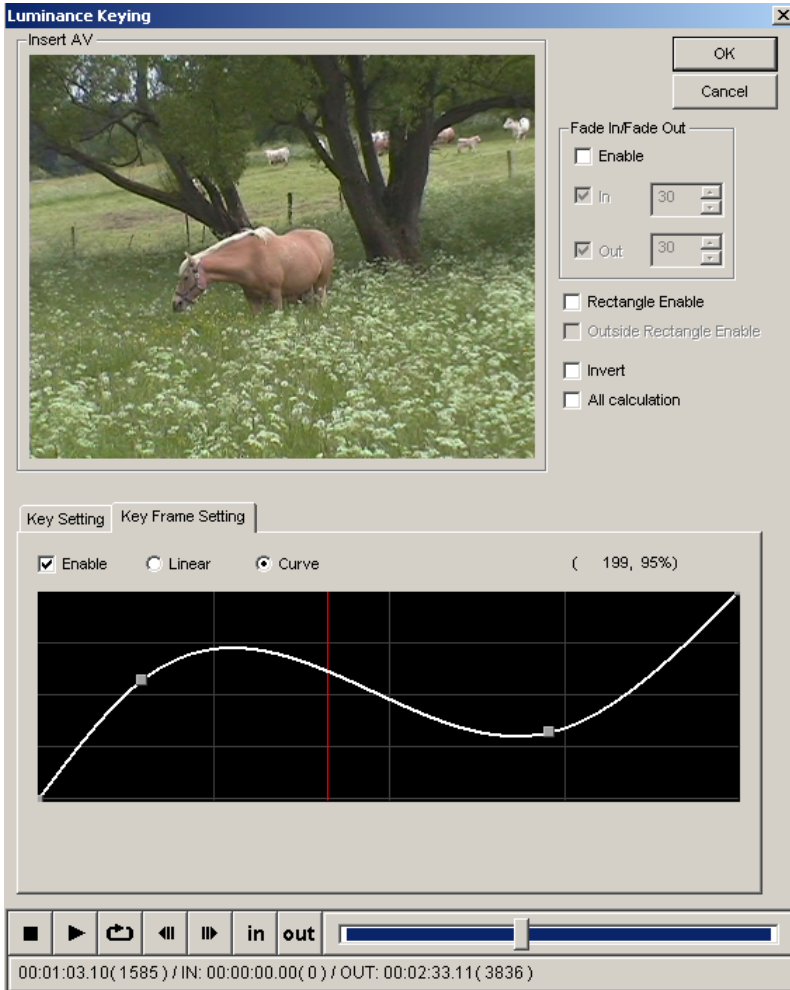
Key Setting | Key Frame Setting

Enable Linear Curve (3636, 96%)

00:01:03.10(1585) / IN: 00:00:00.00(0) / OUT: 00:02:33.11(3836)

Keyframe-Einstellungen - Lineare Interpolation

Die Option **Curve** bewirkt eine sinusförmige Interpolation, die einen weicherer Verlauf der Kurve zur Folge hat.

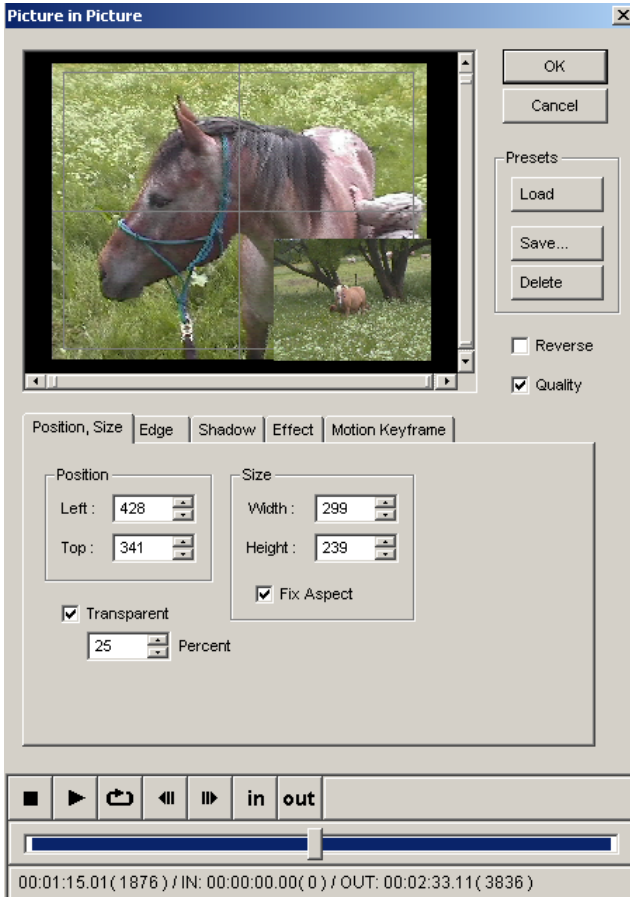


Dialogbox Luminanzkey - Keyframe-Interpolation **Curve**

Die Zahlen oberhalb und rechts von der Grafik beziehen sich auf das aktuelle Bild (Frame) des Clips und die Sichtbarkeit des Stanzsignals in %.

Bild-im-Bild (P-in-P)

Mit dem Effekt Bild-im-Bild wird ein Bild verkleinert über ein anderes gelegt. Diese Funktion kann sowohl auf Clips in der MainAV- als auch in der InsertAV-Spur angewendet werden.



Dialogbox Bild-im-Bild - Position, Grösse

Allgemeine Einstellungen

Mit **Reverse** werden Vordergrund- und Hintergrundbild vertauscht.