
Durch Aktivieren der Option **High Quality** kann eine höhere Qualität erzeugt werden. Dies liefert besonders bei Grössenveränderungen bessere Ergebnisse, nimmt aber auch mehr Prozessorkapazität in Anspruch.

Grössenveränderung und Positionierung des Bild-im-Bild-Effekts

Das verkleinerte Vordergrund kann mit der Maus bewegt und in der Grösse verändert werden. Sie können die gewünschten Werte aber auch direkt in die Felder **Left**, **Top**, **Width** und **Height** (Links, Oben, Breite und Höhe) der Registerkarte **Position & Size** (Position & Grösse) eingeben.

Fix Aspect (festes Seitenverhältnis) sorgt dafür, dass das ursprüngliche Seitenverhältnis durch eine Veränderung der Grösse nicht beeinflusst wird. Möchten Sie ein nicht der Norm entsprechendes Bildformat erzeugen, deaktivieren Sie diese Option und verändern dann die Grösse.

Mit der Option **Transparent** lässt sich das Vordergrundbild halb oder vollständig transparent einstellen. Hierfür aktivieren Sie diese Option und stellen dann im Feld **Percent** den gewünschten Transparenzwert ein.

Rand hinzufügen

Um das Vordergrundbild mit einer Umrandung zu versehen, klicken Sie auf die Registerkarte **Edge** und aktivieren die Option **Enable**.

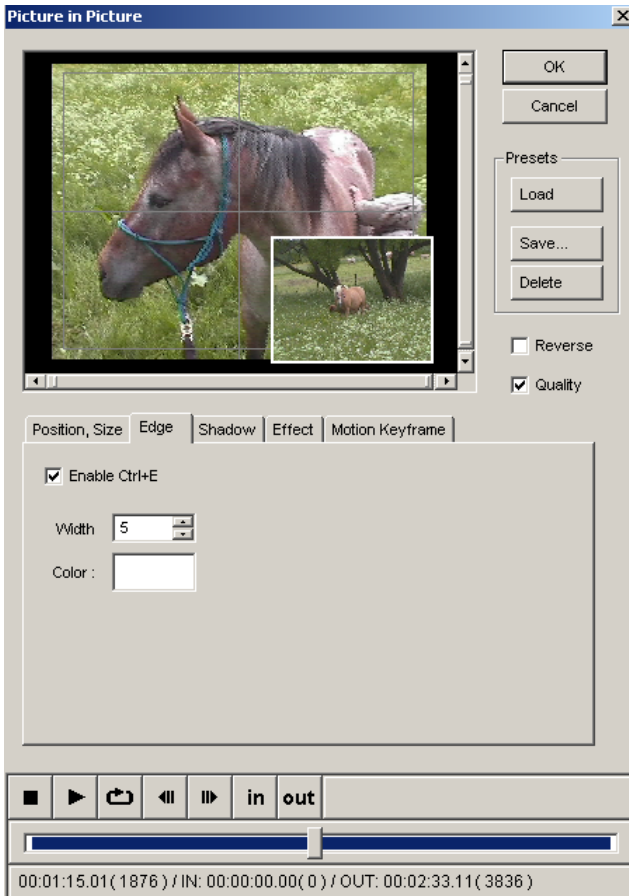


Bild-im-Bild-Effekt - Einstellung des Randes

Mit **Width (Breite)** bestimmen Sie die Breite des Randes - je höher dieser Wert, desto breiter der Rand.

Mit **Color** weisen Sie dem Rand eine Farbe zu. Klicken Sie auf das Feld und wählen Sie die gewünschte Farbe aus.

Schatten hinzufügen

Um das Vordergrundbild mit einem Schatten zu versehen, klicken Sie auf die Registerkarte **Shadow** und aktivieren die Option **Enable**.

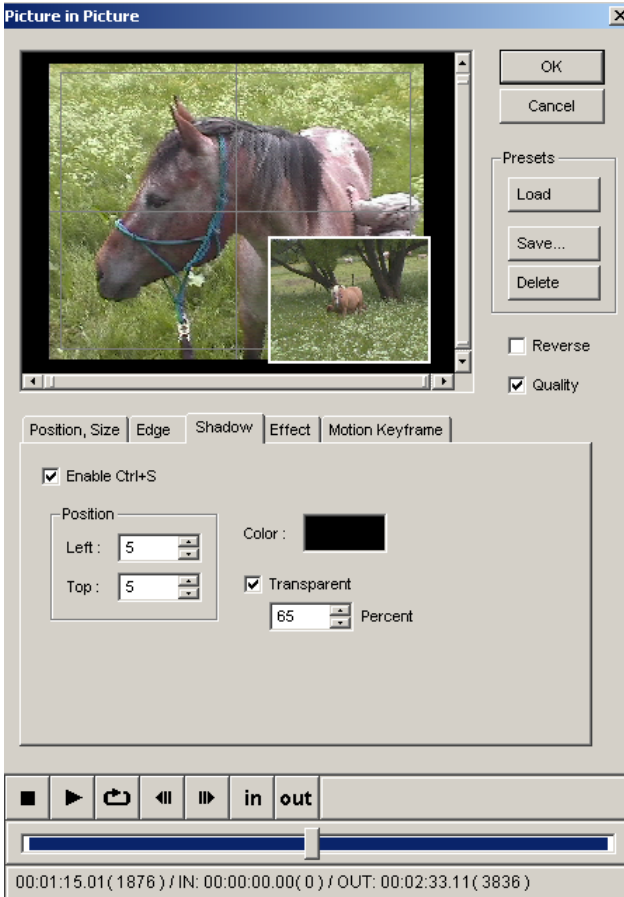


Bild-im-Bild-Effekt - Einstellung des Schattens

Mit **Left** und **Top** (**Links** und **Oben**) bestimmen Sie den "Offset", d.h. den Versatz des Schattens (in bezug auf die linke obere Bildecke).

Mit **Color** definieren Sie die Schattenfarbe. Klicken Sie in das Feld und wählen Sie eine Farbe aus.

Die Option **Transparent** erzeugt einen halb oder vollständig transparenten Schatten. Hierfür aktivieren Sie diese Option und stellen dann im Feld

Percent den gewünschten Transparenzwert ein. Je höher der Transparenzwert, desto dezenter fällt der Schatten aus.

Eingangs-/Ausgangseffekte anlegen

Um das Vordergrundbild mit einem Effekt auf dem Hintergrundbild ein- und auszublenden, klicken Sie auf die Registerkarte **Effect** und aktivieren die Option **Enable**. Aktivieren Sie zunächst den Eingangs- und/oder Ausgangseffekt mit einem Klick auf **In** und/oder **Out** und wählen Sie dann im Feld **Effect** den jeweiligen Effekt.

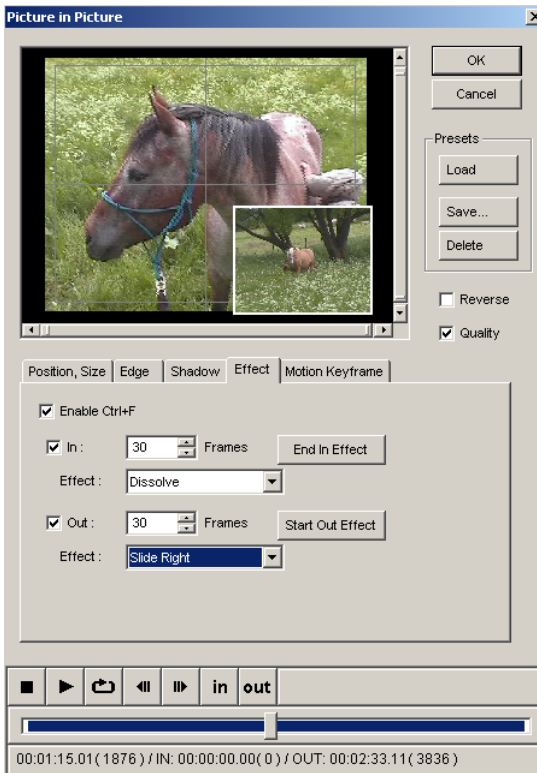


Bild-im-Bild-Effekt - Einstellungen

Hinweis: Sie können auch ein vollformatiges Vordergrundbild wählen und mit In-/Out-Effekten von der MainAV- auf die InsertAV-Spur und zurück blenden.

Geben Sie im Feld **Frames** die gewünschte Dauer des Eingangs- und Ausgangseffekts ein. Diese Dauer können Sie auch mit Hilfe der Filtervorschau einstellen. Fahren Sie den Clip auf das Bild, an dem das Vordergrundbild vollständig eingeblendet sein soll und klicken Sie auf den Button **End In Effect**. Die entsprechende Anzahl von Bildern wird nun automatisch angezeigt. Die Dauer des Ausgangseffekts bestimmen Sie auf dieselbe Weise, indem Sie den Clip in der Filtervorschau an die Position fahren, wo der Ausgangseffekt beginnen soll und den Button **Start Out Effect** anklicken. Die entsprechende Anzahl von Bildern erscheint nun in der Anzeige.

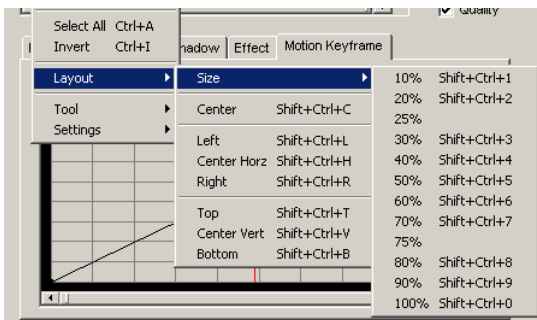
Bewegungsablauf erzeugen

Für das Vordergrundbild kann ein "Motion path" (Bewegungsablauf) angelegt werden, d.h. es fährt einen vorprogrammierten Weg ab und kann dabei auch seine Grösse verändern. Dieser Bewegungsablauf wird durch Markierungspunkte definiert. Mit einem Klick auf eine freie Fläche in der Bild-im-Bild-Vorschau erzeugen Sie einen neuen Punkt. Der erste Markierungspunkt (Start) wird mit einem **S** angezeigt, der letzte (End) mit einem **E**.

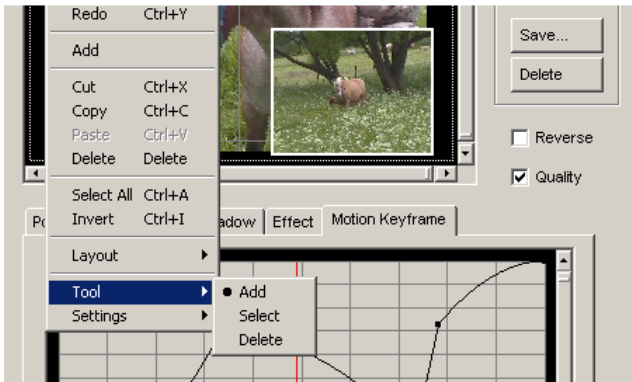
Um das zugehörige Menü zu öffnen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen beliebigen Markierungspunkt in der Bild-im-Bild-Vorschau.



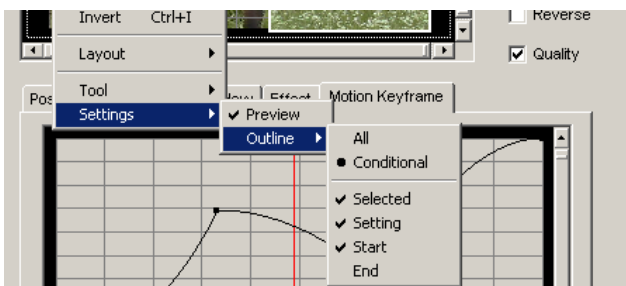
Mit einem Klick auf **Add** erzeugen Sie einen neuen Punkt. Mit den Optionen im Auswahlfeld **Layout** können Sie die einzelnen Punkte verschieben und die Größe des Bildes verändern.



In der Auswahlbox **Tool** bestimmen Sie, welche Wirkung ein Mausklick in das Bild-im-Bild-Vorschaufenster haben soll:



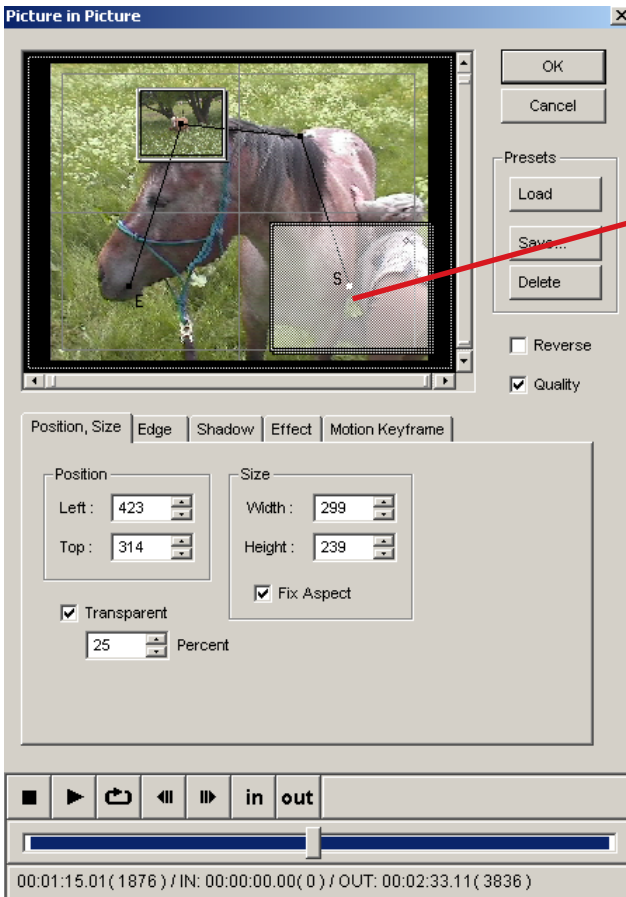
Add setzt einen neuen Markierungspunkt für den Bewegungsablauf.
Select wählen Sie, wenn Sie mit dem Mausklick einen Punkt anwählen möchten.
Mit **Delete** löschen Sie einen Punkt per Mausklick.
Im Untermenü **Settings Outline** bestimmen Sie, welche Elemente des Verlaufs dargestellt werden.



All zeigt den gesamten Verlauf (Markierungspunkte und aktuelle Position).
Bei **Conditional** hängt die Darstellung des Verlaufs von den gewählten Bedingungen ab.

Attribute der einzelnen Markierungspunkte verändern

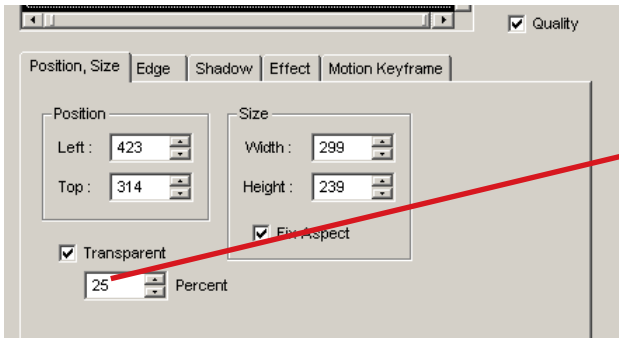
Alle Attribute des Bild-im-Bild-Effekts sind auf jeden einzelnen Markierungspunkt anwendbar, d.h. Grösse, Schatten, Umrandung und Position des Bildes können von Punkt zu Punkt geändert werden. Um diese Attribute für einen bestimmten Punkt einzustellen, berühren Sie diesen mit der Maus, so dass er hell unterlegt erscheint, und klicken ihn dann an. Nun werden die aktuell für diesen Punkt eingestellten Attribute angezeigt, und Sie können diese verändern.



Angewählte
Markierungspunkte

Erscheint ein eingestellter Wert in einem grauen, schraffierten Feld, so bedeutet dies, dass dieser Wert anhand der Werte anderer

Markierungspunkte interpoliert wurde. Sie können einen Wert auch manuell in das Feld eingeben.



Interpolierte
Einstellung

Keyframe-Programmierung

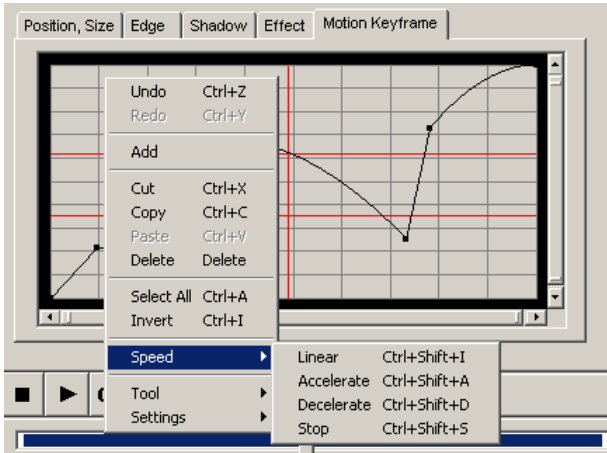
Die Programmierung von Keyframes für den Bild-im-Bild-Effekt nehmen Sie in der Registerkarte **Motion Keyframe** vor.



Registerkarte **Motion Keyframe**

Die vertikale rote Linie zeigt die Position des aktuellen Vorschaubilds. Die horizontalen roten Linien stellen die Markierungspunkte des Bewegungsablaufs, die schwarze Linie den Ablauf selbst. Der unterste Punkt der Kurve entspricht der Startposition, der oberste der Endposition.

Neue Markierungen fügen Sie ein, indem Sie einfach an der gewünschten Position auf die Line klicken. Zum Löschen eines Punktes klicken Sie diesen mit der rechten Maustaste an und wählen **Delete** oder drücken den Button **Entf (Del)** auf der Tastatur. Zur Anzeige des Auswahlmenüs klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Grafik.



Mit **Add** fügen Sie einen neuen Markierungspunkt ein.

Mit **Select All** wählen Sie alle Kurvenpunkte gleichzeitig an.

Invert kehrt die Auswahl der Punkte um.

Mit **Speed** bestimmen Sie die Geschwindigkeit des Bewegungsablaufs für das angewählte Segment. Es gibt vier Arten der Bewegung zwischen zwei Punkten:

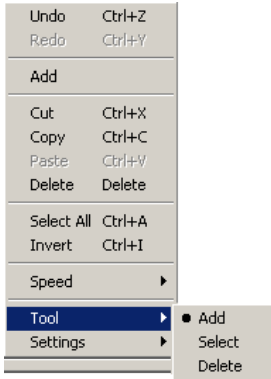
Mit **Linear** werden zwei Punkte linear (geradlinig) miteinander verbunden.

Accelerate bewirkt, dass die Bewegung am ersten Punkt langsam anläuft und am zweiten schnell endet.

Decelerate bewirkt, dass die Bewegung am ersten Punkt schnell beginnt und am zweiten langsam endet.

Stop hält die Bewegung an der aktuellen Position an, bis der nächste Punkt im zeitlichen Ablauf erreicht ist.

Für jedes einzelne Kurvensegment kann eine eigene Geschwindigkeit definiert werden.

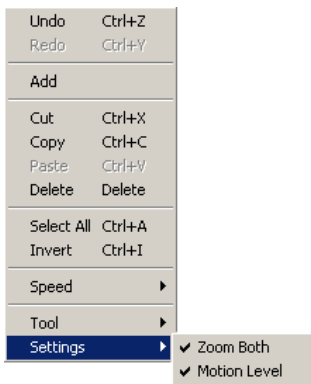


In der Auswahlbox **Tool** bestimmen Sie, welche Wirkung ein Klick mit der linken Maustaste in die Grafik haben soll:

Add setzt bei einem Klick auf die Kurve einen neuen Markierungspunkt.

Mit **Select** wählen Sie einen Punkt oder ein Segment per Mausklick an.

Mit **Delete** geben Sie vor, dass der Mausklick einen Punkt oder ein Segment löscht.



Ein Klick auf **Settings** blendet die eingestellten Werte der Grafik ein.

Zoom Both bewirkt, dass bei einer Positionsveränderung in der Bild-im-Bild-Vorschau gleichzeitig die entsprechende Position im Motion-Keyframe-Fenster angezeigt wird.

Motion Level stellt die Markierungspunkte der Bewegung als rote horizontale Linien dar.

Abspeichern von eingestellten Werten

Um Ihre eingestellten Werte abzuspeichern, klicken Sie auf den Button **Save**.

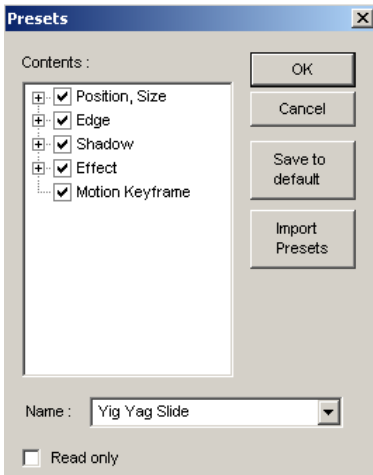


Bild-im-Bild-Effekt - Dialogbox **Save Presets**

Im eingblendeten Dialogfenster können Sie die Bild-im-Bild-Einstellungen ganz oder teilweise abspeichern, indem Sie die einzelnen Werte in der Box **Contents** aktivieren. Mit einem Klick auf das Pluszeichen neben einer Funktion öffnen Sie die zugehörigen Eigenschaften. Klicken Sie die Werte an, die Sie speichern möchten, und geben Sie in das Feld **Name** einen Dateinamen ein. Sie können in diesem Feld auch einen bereits vorhandenen Dateinamen wählen und überschreiben. Aktivieren Sie die Option **Read-only**, wenn Sie die Werte nur aufrufen, aber nicht überschreiben möchten. Als **Read-only** abgespeicherte Werte werden im Kontextmenü **Delete** nicht angezeigt. Bestätigen Sie den Speichervorgang mit **OK**.

Mit einem Klick auf den Button **Save to default** speichern Sie die ausgewählten Werte als Standardwerte für den Bild-im-Bild-Effekt.

Hinweis: Um eine als **Read-only** abgespeicherte Datei zu löschen, speichern Sie sie noch einmal (unter demselben Namen) ab. Achten Sie dabei darauf, dass sie nun nicht als **Read-only** gespeichert wird. Nun können Sie die Datei löschen.

Standardwerte laden und löschen

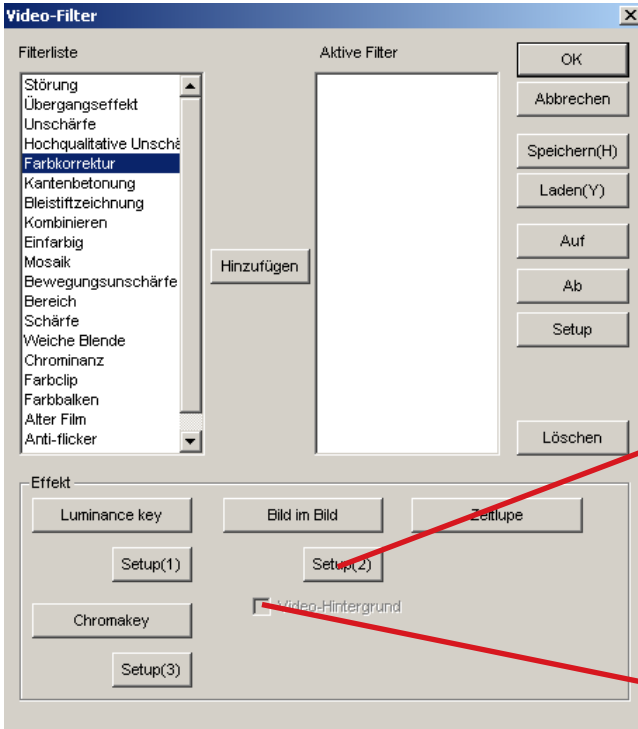
Vorhandene Standardwerte des Bild-im-Bild-Effekts können Sie mit den Buttons **Load** oder **Delete** laden oder löschen und durch andere Werte ersetzen, indem Sie einen Dateinamen in der Liste anwählen.

Bild-im-Bild-Werte importieren

Mit dem Button **Import Presets** in der Dialogbox **Save** können Sie Werte laden, die von anderen Anwendern in der Datei "PinP.ini" abgespeichert wurden. Um eine solche Datei zu importieren, müssen Sie diese "PinP.ini"-Datei identifizieren und umbenennen, z.B. in "TanukisPinP.ini". Klicken Sie nun auf den Button **Import Presets** und wählen Sie die umbenannte ".ini"-Datei mit den gewünschten Werten an. Hat eine der importierten Dateien denselben Namen wie eine bereits vorhandene Datei, so erscheint die Frage, ob Sie diese Datei überschreiben möchten. Wenn Sie diese Frage verneinen, wird der Import abgebrochen.

Farbfläche oder eingefärbtes Videobild als Hintergrund

Wird der Bild-im-Bild-Effekt mit einem Clip auf der MainAV-Spur ausgeführt, so kann dieser mit einem Farbhintergrund oder dem eingefärbten Videobild unterlegt werden.



Setup des
Bild-im-Bild-
Effekts

Farbe des
Hintergrundbildes

Option
Video background

Dialogbox **Videofilter** des MainAV-Clips

Möchten Sie eine Farbfläche als Hintergrund für den Bild-im-Bild-Effekt verwenden, klicken Sie in das Farbkästchen neben dem Button **Setup** und wählen Sie eine Farbe. Soll als Hintergrundbild das eingefärbte Videobild erscheinen, so aktivieren Sie die Option **Video background**. Soll der Hintergrund neutral sein, wählen Sie als Hintergrundfarbe Weiss.

Hinweis: Bei einem grossen Vordergrundbild sollten Sie einen neutralen (Farb-)Hintergrund verwenden, damit das Bild gut zur Geltung kommt.

Zeitlupe (Slow motion)

Ist der Effekt **Zeitlupe** aktiviert, läuft der Videoclip mit halber Geschwindigkeit ab (d.h. er ist nun doppelt so lang); dabei wird der Ton gemutet. Für die Zeitlupe gibt es keine Menüeinstellungen.

Hinweis: In Adobe Premiere kann die Zeitlupe nicht eingesetzt werden.

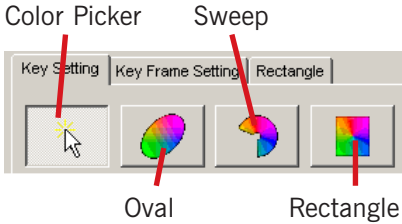
Chromakey

Mit dem Chromakey werden Bereiche des Vordergrundbildes, die eine bestimmte Farbe haben, ausgestanzt und durch das Hintergrundbild ersetzt. Damit kann z.B. eine Person vor eine fiktive Kulisse - vor einen Strand oder in den Weltraum - gesetzt werden.

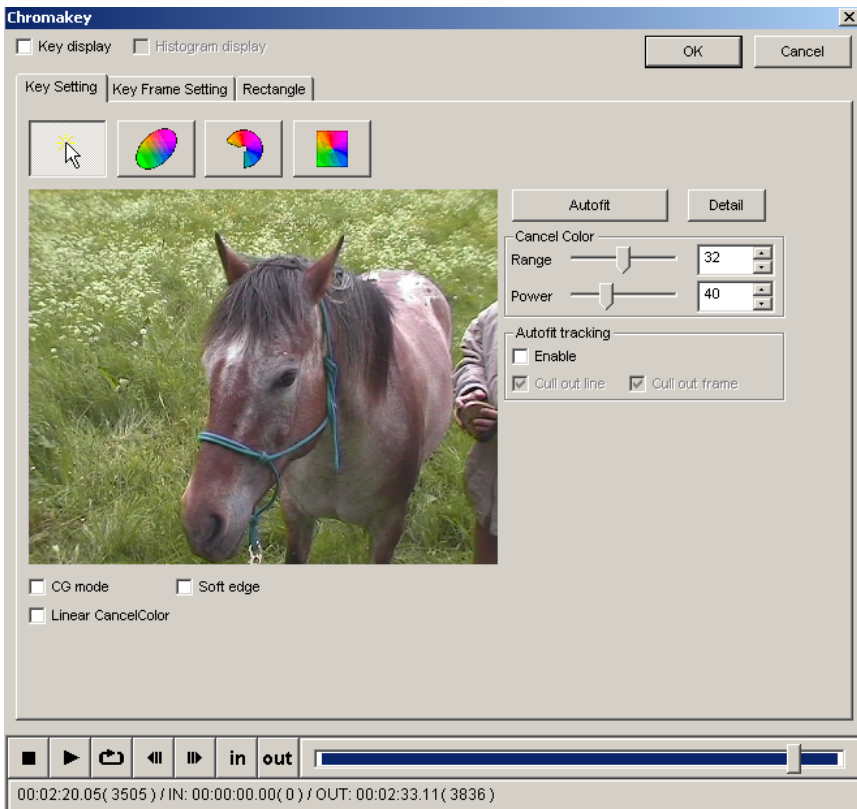
Beispiel für einen Chromakey

Der Chromakey wird in zwei Arbeitsgängen eingestellt: Zuerst erzeugt man durch Bestimmung der Keyfarbe ein Keysignal, dann werden die Filter eingestellt.

Die Zielfarbe für die Chromakey-Einstellung kann auf viererlei Arten gewählt werden: mit dem Color Picker oder mit Hilfe der Darstellungsarten Oval, Sweep und Rectangle.



Color Picker (Farbpipette)

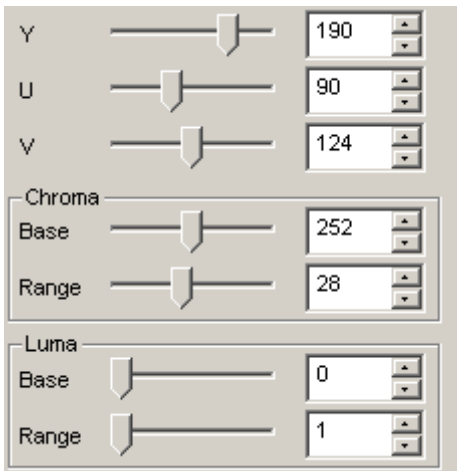


Chromakey - Farbbestimmung mit dem Color Picker

Die einfachste Art der Farbbestimmung ist die mit dem Color Picker. Wenn Sie zum ersten Mal einen Chromakey für einen Clip aktivieren, werden Sie sehen, dass dabei bereits eine automatische Farbwahl stattfindet. In vielen Fällen liefert die automatische Chromakey-Einstellung das beste Ergebnis. Klicken Sie mit der Maus auf die Fläche im Bild, welche die gewünschte Stanzfarbe enthält, um diese zu übernehmen. Wenn nicht das richtige Fenster aktiv ist, müssen Sie unter Umständen mehrmals klicken.

Detail-Einstellungen

Klicken Sie auf den Button **Detail**, um die Farbeigenschaften anzuzeigen und Feineinstellungen vorzunehmen.



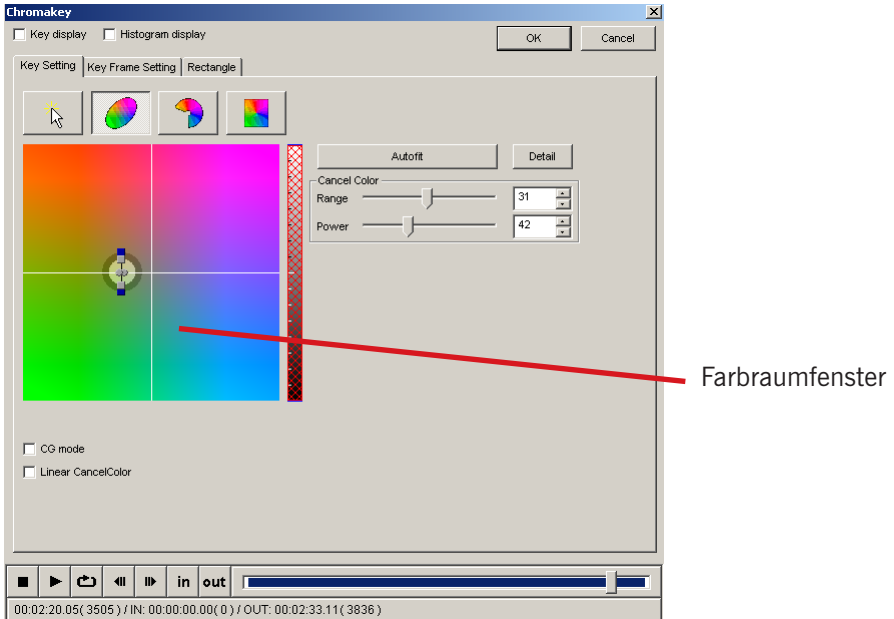
Detail-Einstellungen (Color Picker-Modus)

Mit den Reglern **Y**, **U** und **V** justieren Sie den YUV-Wert der Keyfarbe. Mit **Chroma Base** stellen Sie den Winkel der ausgestanzten Farbe ein, d.h. Sie bestimmen, in welchem Umfang benachbarte Farbnuancen mit ausgestanzt werden. Je höher der Wert, desto grösser ist die ausgestanzte Fläche. Mit **Luma Base** definieren Sie den Bereich des ausgestanzten Luminanzanteils. Je höher dieser Wert, desto grösser ist der Farbsättigungsbereich.

Optionen

Mit der Option **Soft edge** können Sie die Konturen der ausgestanzten Fläche weicher gestalten.

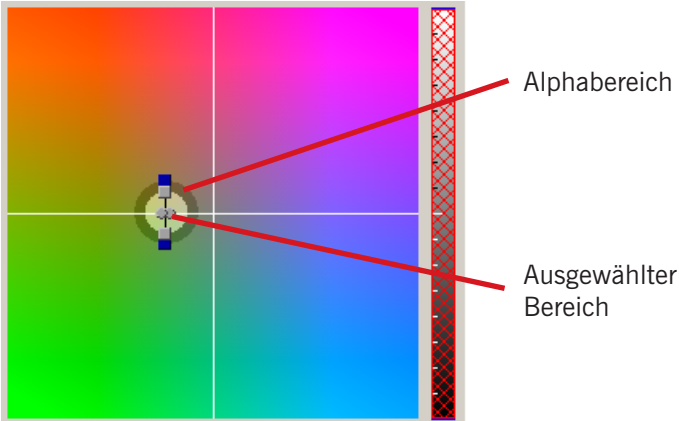
Modus Oval



Chromakey - (Modus **Oval**)

Im Modus **Oval** ist die Farbpalette im Farbraumfenster in Form einer ovalen Fläche dargestellt. Diese ovale Fläche können Sie mit dem Cursor verschieben. Die helle Fläche in diesem Oval entspricht dem ausgestanzten Farbbereich. Diesen Bereich können Sie mit der Maus an den "Griffen" anfassen und erweitern oder verkleinern. Die "Griffe" erscheinen rot, wenn sie mit der Maus berührt werden. Zusätzlich gibt es einen Alphabereich, indem

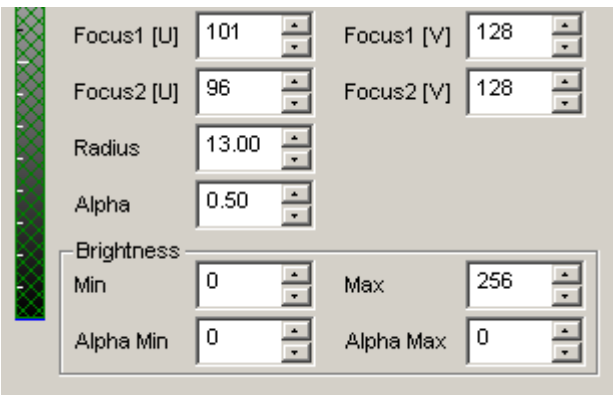
der Effekt teilweise wirksam ist. Dieser kann durch Anfassen der blauen Griffe mit der Maus ebenfalls verändert werden. Die Griffe des Alphabereichs erscheinen gelb, wenn sie mit der Maus berührt werden. Der Alphabereich ist die dunklere Fläche, welche die helle ovale Fläche aussen umgibt.



Farbbestimmung im Modus **Oval**

Detail-Einstellungen

Klicken Sie auf den Button **Detail**, um die Farbeigenschaften anzuzeigen und Feineinstellungen vorzunehmen.



Detailbereich (Modus **Oval**)

Mit **Focus 1** und **Focus 2** definieren Sie die Brennpunkte der ovalen Fläche (Ellipse) auf der U- und V-Achse.

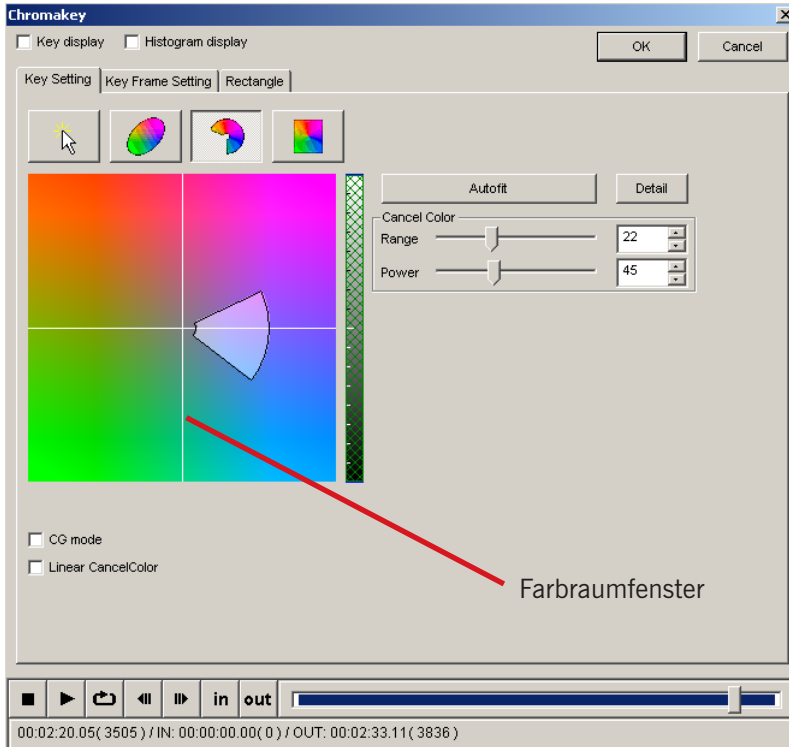
Mit **Radius** stellen Sie den Radius des Auswahlbereichs ein. Innerhalb dieses Bereichs entfalten die Filter ihre volle Wirkung.

Alpha dient zur Bestimmung der Bereichs, der die Auswahlfläche aussen umgibt und in dem sich die Filter nur zum Teil auswirken.

Mit **Brightness Min** und **Brightness Max** definieren Sie die minimalen und maximalen Luminanzwerte, bis zu denen das Vordergrundbild vollständig ausgestanzt werden soll.

Mit **Brightness Alpha Min** und **Brightness Alpha Max** definieren Sie die minimalen und maximalen Luminanzwerte, innerhalb derer das Vordergrundbild halbtransparent sein soll.

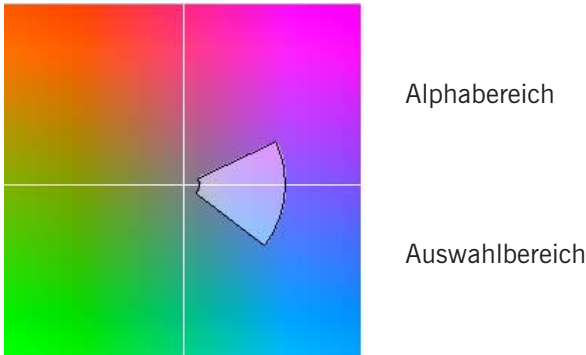
Modus Sweep



Chromakey - (Modus **Sweep**)

Im Modus **Sweep** wird die Farbpalette im Farbraumfenster als “Sweep-Strahl” dargestellt. Das Zentrum des Fensters entspricht der Farbe Weiss. Der Modus **Sweep** ist besonders hilfreich, wenn man nicht weiss, sondern andere Farben auswählen möchte. Sie können den Sweep-Strahl mit der Maus “anfassen” und seine Richtung ändern. Der helle Bereich innerhalb des Sweep stellt den Bereich der Zielfarbe dar. Dieser Bereich kann durch Anfassen an den “Griffen” mit der Maus ausgedehnt oder verkleinert werden. Die Ecken erscheinen rot, wenn sie mit der Maus berührt werden.

Zusätzlich gibt es einen Alphabereich, in dem der Chromakey seine Wirkung nur zum Teil entfaltet. Dieser Bereich kann durch Anfassen an den blauen Rändern verändert werden. Die Umrandung des Alphabereichs erscheint gelb, wenn sie mit der Maus berührt wird. Der Alphabereich wird durch die dunklere Fläche dargestellt, die den hellen Sweep-Strahl umgibt. Radius und Winkel des Sweep können durch Anfassen an den Rändern verändert werden.



Farbbestimmung mit dem Sweep

Detail-Einstellungen

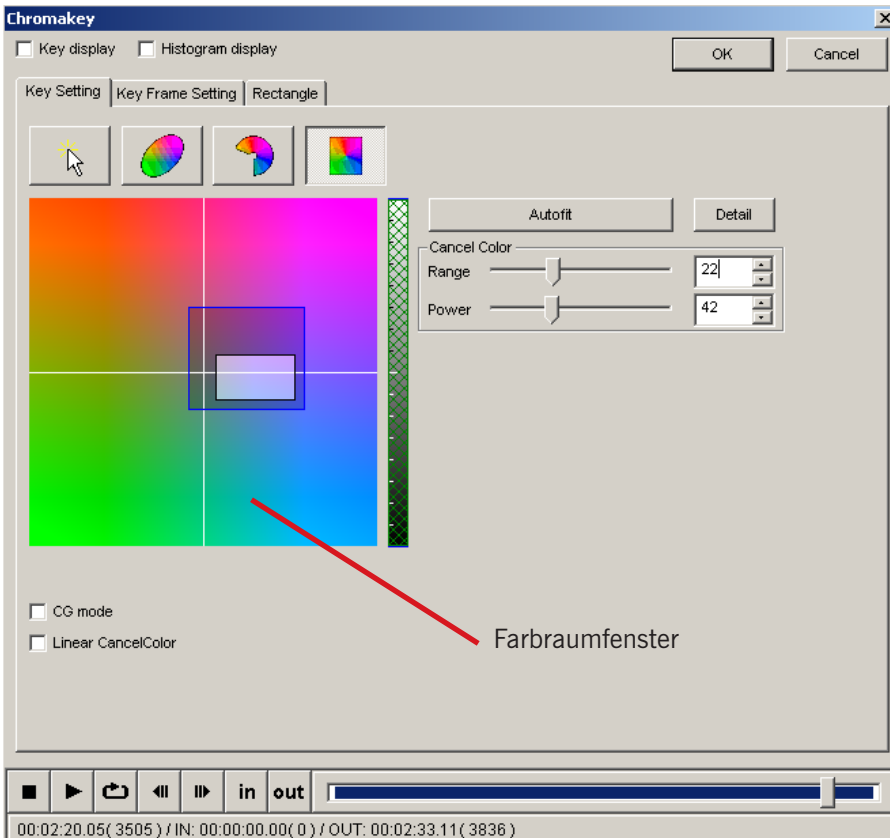
Klicken Sie auf den Button **Detail**, um die Farbeigenschaften zu definieren und Feineinstellungen vorzunehmen.

Angle [In]	-37.18	Radius [In]	12.16
Angle [Out]	25.02	Radius [Out]	72.91
Alpha			
Angle [In]	0.00	Left Chord	0.00
Angle [Out]	0.00	Right Chord	0.00
Brightness			
Min	0	Max	256
Alpha Min	0	Alpha Max	0

Detailbereich (Modus **Oval**)

Mit den Optionen **Angle (In)** und **Angle (Out)** bestimmen Sie den Anfangs- und Endwinkel des Sweep (von -90° bis $+90^\circ$). In den Feldern **Radius (In)** und **Radius (Out)** definieren Sie den Anfangs- und Endradius des Sweep. Innerhalb dieses Farbbereichs wird das Vordergrundsignal vollständig ausgestanzt. In den Feldern **Alpha Angle** stellen Sie Aussenwinkel des Sweep ein, in dem die Filter nur teilweise wirken. Mit der Option **Alpha Radius** wird der Anfangs- und Endradius des Aussenbereichs bestimmt, in dem die Filter teilweise wirken.

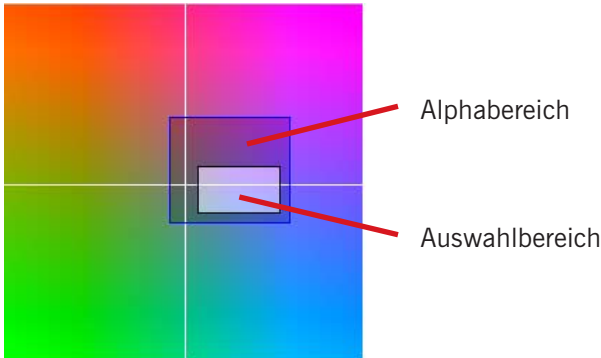
Modus Rectangle



Chromakey (Modus **Rectangle**)

Im Modus **Rectangle** wird die Farbpalette im Farbraum in Form eines Rechtecks dargestellt. Dieses Rechteck können Sie mit der Maus verändern. Der helle Bereich innerhalb des Rechtecks entspricht dem ausgestanzten Farbbereich. Durch Anfassen der Griffe mit der Maus ziehen Sie diese Auswahlfläche grösser oder kleiner. Der Rand der Auswahlfläche erscheint rot, wenn er mit der Maus berührt wird.

Zusätzlich kann ein Alphabereich definiert werden, in dem die Filterwirkung nur zum Teil entfaltet wird. Hierfür ziehen Sie mit der Maus an dem blauen Rand der Auswahlfläche. Der Rand wird gelb, wenn Sie ihn mit der Maus berühren. Der Alphabereich wird durch die dunklere Fläche dargestellt, die das helle Rechteck umgibt.



Farbbestimmung im Modus **Rectangle**

Detail-Einstellungen

Klicken Sie auf den Button **Detail**, um die Farbeigenschaften anzuzeigen und Feineinstellungen vorzunehmen.

Left	137	Right	195
Top	140	Bottom	107
Alpha			
Left	20	Right	7
Top	35	Bottom	7
Brightness			
Min	0	Max	256
Alpha Min	0	Alpha Max	0

Detail-Bereich (Modus **Rectangle**)

In den Feldern **Left**, **Right**, **Top** und **Bottom** geben Sie die Koordinaten der Auswahlfläche ein. Mit **Alpha Left**, **Alpha Right**, **Alpha Top** und **Alpha Bottom** definieren Sie den Versatz des Alphabereichs in Bezug auf die Auswahlfläche.

Allgemeine Einstellungen (alle Darstellungsarten)

Aktivieren Sie die Option **CG mode**, um den Chromakey bei Verwendung von Computergrafiken optimal einzustellen. Bei normalen Videosequenzen ist diese Funktion nicht erforderlich. Aktivieren Sie die Option **Linear CancelColor**, wenn Sie eine lineare Farbkompensation vornehmen möchten.

Key display (für alle Farbbestimmungsarten)

Anzeige des Keysignals

Aktivieren Sie die Option **Key display (Anzeige des Keysignals)**, um sich in der Vorschau anstelle des Stanzergebnisses das Keysignal anzuschauen. Diese Darstellung erleichtert Ihnen die Feineinstellung Ihrer Farbwahl. Die schwarze Fläche stellt den transparenten Bereich dar, in dem das Vordergrundbild vollständig durch das Hintergrundbild ersetzt wird, die graue den halbtransparenten, teilweise ausgestanzten (Alpha-)Bereich, und innerhalb der weissen Fläche ist das Vordergrundbild vollständig zu sehen.

Autofit

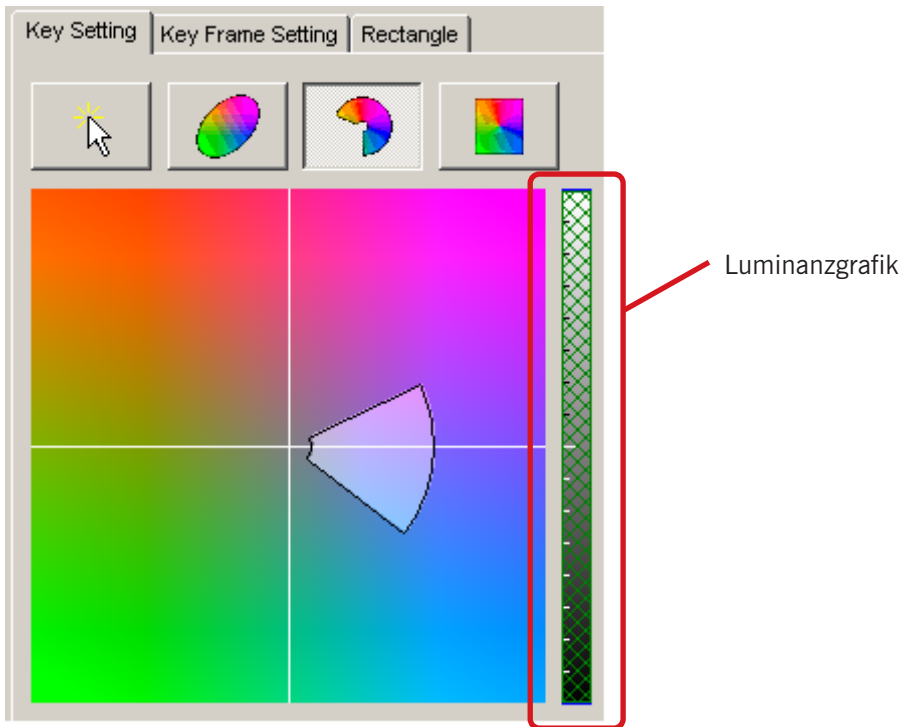
Klicken Sie auf den Button **Autofit**, um die Stanzfarbe automatisch auszuwählen.

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

Weiterführende Einstellungen

Begrenzung der Zielfarbe auf einen bestimmten Luminanzbereich (Darstellungsarten Oval, Sweep und Rectangle)

In den Darstellungen **Oval**, **Sweep** oder **Rectangle** können Sie den Bereich der Stanzfarbe anhand der Luminanzgrafik auf einen bestimmten Helligkeitsbereich beschränken.



Mit der Luminanzgrafik lassen sich drei Bereiche definieren: der obere Alphabereich, der Auswahlbereich und der untere Alphabereich.



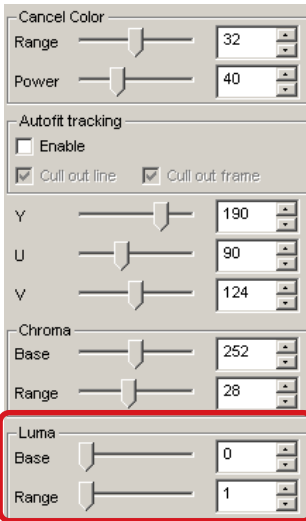
Oberer Alphabereich

Unterer Alphabereich

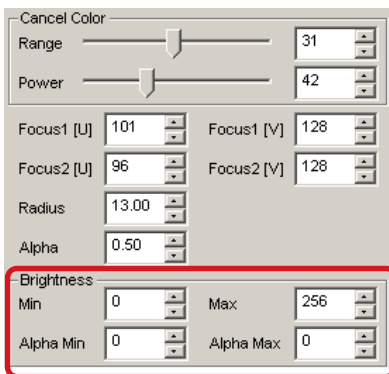
Auswahlbereich

Im oberen und unteren Alphabereich wirkt der Chromakey nur zum Teil, während er im Auswahlbereich seine volle Wirkung entfaltet. Um die Ober- oder Untergrenze des oberen oder unteren Alphabereichs zu verändern, ziehen Sie mit der Maus an der Linie, die den Bereich oben und unten umgibt. Diese Linie wird gelb, wenn Sie sie mit der Maus berühren. Um die obere oder untere Grenze des Auswahlbereichs zu verschieben, ziehen Sie mit der Maus an der schwarzen Linie, die den Auswahlbereich oben und unten umrandet. Diese Linie wird rot, wenn Sie sie mit der Maus berühren.

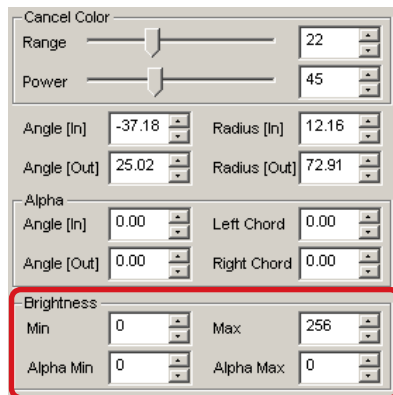
Sie können den Luminanzbereich auch durch manuelle Eingabe von Werten in die Felder **Luma** und **Brightness** des Detailbereichs bestimmen. Mit **Min** und **Max** definieren Sie den minimalen bzw. maximalen Luminanzwert, bis zu dem der Chromakey voll wirkt. Mit **Alpha Min** und **Alpha Max** definieren Sie die minimale bzw. maximale Ober- und Untergrenze des unteren bzw. oberen Alphabereichs.



Detailbereich (Modus **Oval**)



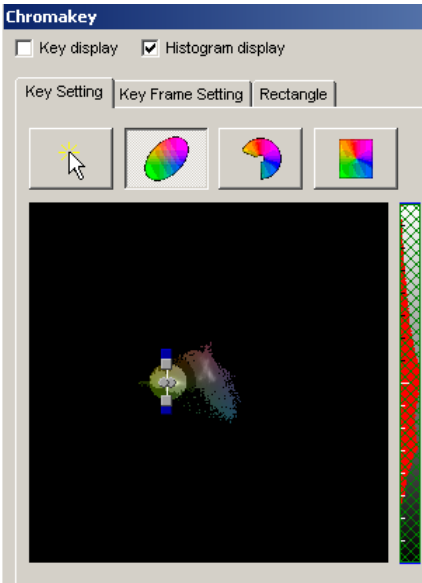
Detailbereich (Modus **Sweep**)



Detailbereich (Modus **Rectangle**)

Histogramm (Modus Oval, Sweep und Rectangle)

Mit der Option **Histogram display** können Sie die Farben des aktuellen Videobilds im Farbraumfenster anzeigen. Diese Darstellung ist bei der Auswahl der in Frage kommenden Chroma- und Luminanzwerte sehr hilfreich.



Histogrammdarstellung

Autofit-Tracking

Mit **Enable** aktivieren Sie das Autofit-Tracking, d.h. die Nachführung der automatischen Chromakey-Einstellung. Diese Funktion sorgt dafür, dass der Chromakey bei kleinen Farbveränderungen im Bild automatisch an die veränderte Situation angepasst wird. Da diese Funktion viel Rechenleistung erfordert, stehen zwei Optionen zur Auswahl, mit denen die Prozessorleistung optimiert wird: **Cull out line** und **Cull out field**. Ist **Cull out line** aktiviert, werden bei der Tracking-Analyse Zeilen übersprungen. Die Option **Cull out field** bewirkt, dass bei der Tracking-Analyse Halbbilder übersprungen werden.

Cancel Color

Mit der Funktion **Cancel Color (Farbkompensation)** können Sie unerwünschte Farbreste an den Rändern des ausgestanzten Objekts mit Hilfe der

Komplementärfarbe kompensieren. Mit dieser Funktion können farbige Schatten oder Reflexionen sehr wirkungsvoll korrigiert werden. Wurde z.B. ein Objekt vor einer grünen Wand aufgenommen und in ein Hintergrundbild gestanzt, so kann dieses Objekt von einem leicht grünlichen Schatten umgeben sein. Mit der Funktion **Cancel Color** können Sie diese grünen Farbreste neutralisieren, so dass nur noch ein normaler grauschwarzer Schatten zu sehen ist.

Mit **Range** bestimmen Sie die Grösse des zu korrigierenden Bereichs.

Mit **Power** definieren Sie, wie stark die Korrekturwirkung sein soll.

Das beste Ergebnis erhalten Sie, wenn Sie für **Range** und **Power** jeweils die maximalen Werte eingeben, dann den Wert für **Range** auf die gewünschte Grösse einstellen und zuletzt den Wert für **Power** so weit reduzieren, bis die Farbe einwandfrei kompensiert wird.