



# Benutzerhandbuch

Revision A - Deutsch





# Pinnacle Endnutzer- Lizenzvertrag

Dieser Endnutzer-Lizenzvertrag (nachstehend „Lizenz“) begründet einen rechtsverbindlichen Vertrag über diese Software und die beiliegende Dokumentation (zusammen „Software“) zwischen Ihnen und Pinnacle Systems (nachstehend „Pinnacle“). LESEN SIE DIE BESTIMMUNGEN DIESER LIZENZ BITTE SORGFÄLTIG DURCH. MIT DER NUTZUNG DER SOFTWARE ERKLÄREN SIE SICH MIT DIESER LIZENZ EINVERSTANDEN. ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN BESTIMMUNGEN DIESER LIZENZ NICHT EINVERSTANDEN ODER HABEN SIE SCHWIERIGKEITEN, DIESE ZU VERSTEHEN, INSTALLIEREN SIE DIE SOFTWARE NICHT UND SCHICKEN SIE DAS PRODUKT UNVERZÜGLICH AN IHREN EINZELHÄNDLER ZURÜCK.

**1. Lizenzerteilung.** Vorbehaltlich der nachfolgenden Beschränkungen, wird Ihnen hiermit eine nicht ausschließliche, unbefristete Lizenz erteilt, um (a) die Software auf einem (1) Computer zu installieren; (b) die Software auf einem (1) Computer zu nutzen oder deren Nutzung auf einem (1) Computer zu genehmigen; eine Kopie der Software in maschinenlesbarer Form ausschließlich zu Sicherungszwecken anzufertigen, wobei alle urheberrechtlichen und sonstigen Hinweise auf gesetzlich geschützte Rechte auf der Kopie anzubringen sind und (d) um die Software und diese Lizenz auf Dritte zu übertragen, soweit der Dritte die Lizenzbestimmungen anerkennt. Mit der Übertragung der Software müssen gleichzeitig auch alle Kopien auf den Dritten übertragen werden. Nichtübertragene Kopien sind zu vernichten. Wird der Besitz an einer Softwarekopie auf einen Dritten übertragen, erlischt die Lizenz.

**2. Lizenzbeschränkungen.** Sie dürfen (a) die Software oder die Rechte und Pflichten aus dieser Lizenz nicht vermieten, verleihen, verkaufen oder anderweitig übertragen oder dies einem Dritten gestatten; (b) die Software auf einem Netzwerk zur Nutzung durch mehrere Nutzer nur dann installieren, wenn alle Nutzer eine Lizenz erworben haben; (c) die Soft- oder Hardware weder ganz noch teilweise durch Reengineering verändern, dekompileieren oder zerlegen; (d) Hinweise auf Urheberrechte oder auf andere gesetzlich geschützte Rechte von dieser Software oder einer Fremdsoftware nicht entfernen oder vernichten; (e) die Software nicht verändern oder anpassen, mit anderen Programmen verbinden oder von der Software abgeleitete Werke schaffen; (f) keine Kopien der Software anfertigen oder gewerbsmäßig vertreiben, soweit dies vorstehend nicht ausdrücklich gestattet ist; (g) keine Änderungen, Verbindungen, Trennungen, Verbesserungen oder Anpassungen irgendwelcher Art an der Software oder zu deren Nutzung vornehmen, soweit dies nicht ausdrücklich in der beiliegenden Dokumentation und in dieser Lizenz vorgesehen ist und (h) diese Lizenz sowie die Rechte und Pflichten daraus nicht in Unterlizenz vergeben, übertragen oder abtreten, soweit dies nicht ausdrücklich in dieser Lizenz vorgesehen ist. Der Versuch einer Übertragung oder Abtretung ist unwirksam.

**3. Ausfuhrbeschränkungen.** Die Ausfuhr und Wiederausfuhr von Pinnacle Softwareprodukten unterliegen den Ausfuhrvorschriften der Vereinigten Staaten und dürfen nicht in ein Land ausgeführt oder wiederausgeführt werden, das einem Warenembargo der Vereinigten Staaten unterliegt. Darüber hinaus darf Pinnacle-Software nicht an Personen ausgegeben werden, die auf der Ausschlussliste (Denial Orders), der Liste sanktionierter Instanzen (Entity List) oder der Liste speziell designierter Staatsangehöriger (Specially Designated Nationals) geführt werden. Mit dem Herunterladen bzw. der Nutzung eines Pinnacle-Softwareproduktes erklären Sie, dass Sie kein Staatsangehöriger eines Landes sind, das einem Warenembargo der Vereinigten Staaten unterliegt und dass Sie nicht auf den Ausschlusslisten der Denial Orders, Entity List oder der Specially Designated Nationals geführt werden.

**4. Eigentum.** Die nach diesem Vertrag erteilte Lizenz beinhaltet keine Übertragung oder Veräußerung von Eigentumsrechten an der Software. Mit Ausnahme der oben gewährten Lizenzrechte behält sich Pinnacle alle Rechte und geistigen Eigentumsrechte an der Software vor. Diese Software ist durch geltende Gesetze zum Schutz geistigen Eigentums, durch das Urheberrecht der Vereinigten Staaten und durch internationale Abkommen geschützt.

**5. Gesetzlich geschütztes Eigentum Dritter.** Diese Software kann gesetzlich geschütztes, an Pinnacle lizenziertes Eigentum Dritter enthalten. Die Nutzung der Software erfolgt in diesem Fall ausdrücklich mit der Maßgabe, dass Urheberrechtshinweise oder andere Hinweise auf gesetzlich geschützte Rechte Dritter nicht entfernt werden dürfen.

**6. Sicherheit.** Um die Integrität von Softwareteilen Dritter bzw. die ihrer Lizenzgeber zu wahren, erklären Sie sich damit einverstanden, dass Sicherheitsaktualisierungen von Pinnacle automatisch heruntergeladen und auf ihrem Computer installiert werden. Diese Sicherheitsaktualisierungen können die Software (und andere Software ihres Computers, die funktionell von der lizenzierten Software abhängt) so beeinträchtigen, dass Sie keinen „sicheren“ Inhalt, d.h. durch Digital-Rights-Management (Schutz von Rechten an digitalen Inhalten) geschützten Inhalt, mehr kopieren können. In diesem Fall bemühen sich Pinnacle bzw. Ihre Lizenzgeber, solche Sicherheitsaktualisierungen unverzüglich auf Pinnacles Webseite zu erläutern und die Endnutzer darüber zu informieren, wie sie neue Softwareversionen bzw. nachfolgende Aktualisierungen zur Wiederherstellung des Zugriffs auf sichere Inhalte und damit verbundene Funktionen erhalten können.

**7. Laufzeit und Erlöschen.** Die Lizenz wird mit der Installierung der Software wirksam und erlischt, sobald eines der folgenden Ereignisse eintritt: (a) Nichteinhaltung einer Lizenzbestimmung, (b) Rückgabe, Vernichtung, Löschung aller in Ihrem Besitz befindlichen Kopien der Software oder (c) Übertragung der Software und der Lizenz auf einen Dritten gemäß Ziffer 1(d). Pinnacles Rechte und Ihre Pflichten gelten auch nach Erlöschen dieser Lizenz.

**8. Beschränkte Garantie** Pinnacle garantiert dem ursprünglichen Lizenznehmer für 30 Tage ab dem ursprünglichen Kaufdatum, dass die Software, wie geliefert, gemäß der beiliegenden Dokumentation funktioniert („beschränkte Garantie“). Pinnacles einzige Haftung und Ihr ausschließliches Recht wegen Verletzung der vorstehenden beschränkten Garantie ist, nach Pinnacles Wahl, auf die Reparatur oder den Ersatz der nicht garantiemäßigen und an Pinnacle zurückgegebenen Software beschränkt. Diese beschränkte Garantie ist ungültig, wenn die Fehlfunktion durch Missgeschick, Missbrauch, missbräuchliche oder falsche Verwendung verursacht worden ist. Ersatzsoftware wird für den jeweils längeren Zeitraum der Restlaufzeit der ursprünglichen Garantiezeit oder eines Zeitraums von 30 Tagen garantiert.

**9. KEINE ANDEREN GARANTIE.** SOWEIT VORSTEHEND NICHTS ANDERES BESTIMMT, WIRD DIE SOFTWARE „OHNE MÄNGELGEWÄHR“ ZUR VERFÜGUNG GESTELLT. SIE ÜBERNEHMEN DIE VERANTWORTUNG FÜR DIE QUALITÄT UND FUNKTION DER SOFTWARE. SOWEIT GESETZLICH ZULÄSSIG, SCHLIESST PINNACLE ALLE AUSDRÜCKLICHEN ODER STILLSCHWEIGENDEN GARANTIE, INSBESONDERE DER HANDELSÜBLICHEN QUALITÄT, NICHTVERLETZUNG VON RECHTEN UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, AUS. DER LIZENZGEBER ÜBERNIMMT KEINE GEWÄHR DAFÜR, DASS DIE SOFTWAREFUNKTIONEN IHREN ANFORDERUNGEN ENTSPRECHEN ODER OHNE UNTERBRECHUNG UND FEHLERFREI ARBEITEN.

**10. HAFTUNGSBESCHRÄNKUNG.** PINNACLE HAFTET NICHT FÜR FOLGESCHÄDEN, SPEZIELLE, MITTELBARE, BEILÄUFIG ENTSTANDENE ODER INDIREKTE SCHÄDEN ODER AUF STRAFE EINSCHLIESSENDEN SCHADENSERSATZ. DIES GILT AUCH DANN, WENN PINNACLE AUF DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN HINGEWIESEN WORDEN IST. IN KEINEM FALL ÜBERSTEIGT PINNACLES HAFTUNG DEN FÜR DIE SOFTWARE GEZAHLTEN GESAMTPREIS. Die vorstehenden Beschränkungen gelten nicht in Bundesstaaten/Ländern, in denen eine Beschränkung oder ein Ausschluss von beiläufig entstandenen Schäden oder Folgeschäden unter gewissen Umständen unzulässig ist.

**11. Allgemeines.** Diese Lizenz unterliegt ungeachtet bestehender Kollisionsnormen dem Recht des US-Bundesstaates Kalifornien und dem Recht der Vereinigten Staaten. Die Bundesgerichte und bundesstaatlichen Gerichte in Santa Clara County, Kalifornien, sind ausschließlich für die Entscheidung von Streitigkeiten aus dieser Lizenz zuständig. Diese Lizenz enthält alle zwischen den Parteien getroffenen vertraglichen Vereinbarungen und ersetzt alle anderen Vereinbarungen bezüglich der Software. Änderungen und Ergänzungen dieser Lizenz bedürfen der Schriftform und müssen von beiden Parteien unterzeichnet sein. Die Unwirksamkeit oder Uneinklagbarkeit einer Lizenzbestimmung lässt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen unberührt.

# Inhalt

<b>PINNACLE ENDNUTZER-LIZENZVERTRAG .....</b>	<b>3</b>
<b>INHALT .....</b>	<b>5</b>
<b>EINFÜHRUNG .....</b>	<b>9</b>
Was ist Hollywood FX?.....	9
Die Hollywood FX-Programmversionen.....	11
Bevor Sie beginnen... ..	13
Hollywood FX installieren .....	14
Lizenzierung und Registrierung .....	15
Kundensupport .....	17
<b>SCHNELLSTART .....</b>	<b>18</b>
Pinnacle Studio .....	19
Pinnacle Edition / Liquid.....	23
Adobe Premiere .....	26
Avid AVX .....	29
<b>TUTORIAL .....</b>	<b>33</b>
Überblendungen und Optionen.....	33
Transition+.....	38
MultiWindow FX .....	40
<b>PINNACLE-ONLINE.....</b>	<b>43</b>
<b>FEHLERBEHEBUNG .....</b>	<b>45</b>
<b>PERFORMANCE .....</b>	<b>47</b>
CPU-, Bus-Geschwindigkeit und Speicher.....	47
Grafikkartentreiber .....	47
Vorschau-Performance.....	48
Hardware-beschleunigte Rendering-Performance.....	49
<b>ERWEITERTE TUTORIALS .....</b>	<b>51</b>
Keyframe-Editing mit Verläufen <b>Plus PRO</b> .....	51
Bearbeiten von Bewegungspfaden <b>Plus PRO</b> .....	56
Erzeugen von neuen Effekten aus bestehenden FX-Vorlagen <b>PRO</b> ..	63

# Hollywood FX Benutzerhandbuch

---

Warp-Plugins <b>PRO</b> .....	69
Erzeugung von 3D-Text <b>PRO</b> .....	73
<b>REFERENZTEIL</b> .....	<b>75</b>
<b>DIE HOLLYWOOD FX-OBERFLÄCHE</b> .....	<b>77</b>
Die Programmoberfläche .....	77
Das Kontroll-Bedienfeld .....	78
Das Monitor-Bedienfeld .....	84
Das Bedienfeld Element-Optionen .....	86
Der Verlaufs-Editor <b>Plus PRO</b> .....	86
Die untere Schaltflächenleiste .....	86
<b>DER FX-KATALOG</b> .....	<b>89</b>
Das Organisieren von Effekten .....	90
<b>BASISOPTIONEN</b> .....	<b>91</b>
Das Kontrollfeld 'Einfache Bewegung' .....	91
Das Kontrollfeld 'Einfache Beleuchtung' .....	92
Das Kontrollfeld 'Einfache Optionen' .....	93
<b>ERWEITERTE OPTIONEN</b> <b>PLUS PRO</b> .....	<b>95</b>
Das Kontrollfeld 'Schatten' .....	95
Anzahl Objektspuren .....	96
Das Kontrollfeld 'Bewegungsunschärfe' .....	96
Anzeigedauer .....	97
<b>MEDIA-OPTIONEN</b> .....	<b>99</b>
Media-Auswahl .....	99
Vorschau und Trimmen <b>Plus PRO</b> .....	100
Infoanzeige .....	100
Playback-Steuerung .....	101
Das Kontrollfeld 'Beschnitt' <b>Plus PRO</b> .....	102
<b>OBJEKT-OPTIONEN</b> <b>PLUS PRO</b> .....	<b>103</b>
Objekt-Hierarchien .....	104
Datei wählen... .....	104
Positionierung .....	104
Morph & Überblendung .....	107
Elternobjekt .....	107
Objekt-Flags .....	108

# Inhalt

---

<b>OBERFLÄCHEN-OPTIONEN</b> <b>PLUS PRO</b> .....	<b>109</b>
Textur-Optionen .....	109
Farb-Optionen .....	111
<b>DER VERLAUFS-EDITOR</b> <b>PLUS PRO</b> .....	<b>113</b>
Verläufe mit Einzelwerten .....	113
Verläufe mit Mehrfachwerten .....	114
Das Verlaufsfenster .....	114
Die Schaltflächen des Verlaufs-Editors .....	116
Das Kontrollfeld 'Keyframe-Typ' .....	117
Keyframe-Steuerung .....	117
Das Kontrollfeld 'Spline-Kurve' .....	121
<b>PLUGINS</b> <b>PRO</b> .....	<b>123</b>
Plugin-Handling .....	123
Filter - Weichzeichnen (Blur) .....	125
Filter – Chroma Key .....	127
Filter - Luma Key .....	128
Filter - Richtungsblende (Directional Wipe) .....	128
Filter – Eckenblende (Edge Wipe) .....	130
Filter - Strukturverlaufsblende (Gradient Wipe) .....	131
Warp – Alpha Partikel .....	133
Warp – Verschiebungsmatrix (Displacement Map) .....	135
Warp – Explodieren (Explode) .....	136
Warp – Abschälen (Peel) .....	139
Warp – PolyShrink (Schrumpfen von Polygonen) .....	141
Warp – Riffelung (Ripple) .....	142
Warp – Wirbel (Swirl) .....	144
Warp - Verdrehen (Twist) .....	146
<b>HFZ-EXPORT</b> <b>PRO</b> .....	<b>147</b>
<b>3D-IMPORT</b> <b>PRO</b> .....	<b>149</b>
<b>3D-TEXT</b> <b>PRO</b> .....	<b>153</b>
<b>DAS DIALOGFENSTER EINSTELLUNGEN</b> .....	<b>155</b>
Vorschau-Einstellungen .....	155
Sprach- und Timecodeoptionen .....	157
Render-Performance .....	158



# Einführung

Vielen Dank für den Erwerb von Hollywood FX, der unglaublichen Sammlung von professionellen 3D-Überblendungen, die Sie schnell und problemlos für Ihre Videoproduktionen verwenden und uneingeschränkt Ihren Bedürfnissen anpassen können.

Im Rahmen dieses Kapitels möchten wir Ihnen Hollywood FX gerne vorstellen, Ihnen zusätzlich alle notwendigen Informationen für Installation und Support an die Hand geben.

Bei dem vorliegenden Handbuch handelt es sich um eine mehr allgemeine Bedienungsanleitung für die Verwendung von Hollywood FX. Für den Fall, dass Sie Hollywood FX als Teil einer Komplettlösung von Pinnacle Systems erworben haben, sollten Sie zuerst das betreffende **Hollywood FX**-Kapitel in dem mitgelieferten Handbuch lesen.

## Was ist Hollywood FX?

Hollywood FX ist eine phantastische Sammlung von modernen 3D-Überblendungen und -Effekten, die Sie sofort auf jede Ihrer Videoproduktionen anwenden können. Das Programm arbeitet dabei eng mit Ihrer jeweiligen Videoschnittlösung (Host-Applikation) zusammen und tritt dort als sogenanntes Plugin in Erscheinung. Hollywood FX ist:

- Eine echte 3D-Lösung. Auf der Grundlage von OpenGL bietet Ihnen Hollywood FX hardwarebeschleunigtes 3D-Rendering in höchster Qualität.
- Einfach in der Handhabung. Ziehen Sie Hollywood FX wie jeden anderen Überblendeffekt auch einfach auf Ihre Zeitleiste, wonach ein Dialogfenster eingeblendet wird, in dem Sie Ihre Überblendung auswählen, Optionen ändern oder einen Effekt individuell anpassen können.
- Übersichtlich aufgebaut. Die einzelnen Überblendungen sind in übersichtliche Kategorien mit entsprechenden Symbolen aufgebaut, die Ihnen das schnelle Auffinden des gewünschten Effektes ermöglichen.
- Praktisch. Haben Sie einmal einen HFX-Überblendeffekt ausgewählt, können Sie mit Hilfe von einfachen Mausclicks z. B. die Einstellungen für Flugbahn, Beleuchtung, Schatten, Glanz und Antialiasing schnell verändern.

## Hollywood FX Benutzerhandbuch

---

- MultiWindow-fähig. Zur Erstellung von aufregenden Multilayer-3D-Kompositionen bietet Hollywood FX dem Anwender uneingeschränkten Support für eine unbegrenzte Anzahl von Videoquellen. So ist es für Sie z. B. problemlos möglich, Würfel zu erstellen, bei denen auf jeder Fläche ein anderer Videofilm abläuft.
- Erweiterbar. Mit Hilfe von Pinnacle Online unter der Adresse [hollywoodfx.pinnaclesys.com](http://hollywoodfx.pinnaclesys.com) stehen Ihnen zusätzliche Pakete mit Überblendeffekten zur Verfügung. Besitzen Sie die Hollywood FX PRO-Version, können Sie auf diesem Wege Ihre eigenen FX-Kreationen mit anderen HFX-Anwendern teilen.

### Die Hollywood FX-Programmversionen

Insgesamt stehen drei verschiedene Programmversionen von Hollywood FX zur Verfügung:

- **Basic.** Diese Version enthält 100 Überblendungen sowie die einfache Kontrolle über Flugbahn, Beleuchtung, Schatten, Glanz, Bewegungsunschärfe, Spuren und Antialiasing (Basic für Pinnacle Studio beinhaltet 16 Beispiele für Überblendungen sowie eingeschränkte Kontrollmöglichkeiten).
- **Plus.** Mit dieser Version stehen Ihnen 188 zusätzliche Überblendungen (insgesamt 288) sowie eine erweiterte Kontrolle über Beleuchtung, Lichtrichtung, Schatten, Glanz, Bewegungsunschärfe, Spuren, Antialiasing und andere Parameter zur Verfügung. Zusätzlich können Sie jede beliebige Überblendung unter voller Keyframe-Bearbeitung von Flugbahn, Objektform (Morphing) und Deckkraft von Objekten individuell anpassen.
- **PRO.** Die Pro-Version bietet Ihnen neben 96 weiteren (insgesamt 384) Überblendungen die uneingeschränkte Kontrolle über sämtliche 3D-Renderoptionen sowie einen vollständigen Satz von 3D-Tools, mit dem Sie Ihre eigenen 3D-Überblendungen und -Effekte erzeugen können:
  - Uneingeschränktes Keyframe-Editing aller Objekte, Oberflächen sowie Licht- und Kameraattribute in einer vollständigen Umgebung für die Bearbeitung von 3D-Objekten.
  - Enthält zudem eine Sammlung von hochwertigen Bildfiltern wie Weichzeichnen, Richtungsblende, Kantenblende, Farbverlaufsblende sowie Luma- und Chroma-Key.
  - Im Lieferumfang befinden sich mächtige 3D-Warp-PlugIns wie Alpha-Partikel, Verschieben, Explodieren, Abschälen, PolyShrink, Verdrehen und Wirbeln.
  - Integrierter 3D-Textgenerator der Spitzenklasse für die Erzeugung von atemberaubenden 3D-Textanimationen.
  - Importmöglichkeit eigener 3D-Objekte (im Lightwave 5-Format) zur Generierung absolut einzigartiger und individueller 3D-Effekte.

## Hollywood FX Benutzerhandbuch

---

- Möglichkeit der Distribution von individuellen Effekten mit anderen HFX-Anwendern durch einfachen Export einer komprimierten Datei, die den betreffenden Effekt sowie alle dafür benötigten Objekte und Bilder beinhaltet und sich selbst entkomprimiert.

Ein Upgrade von einer Hollywood FX-Version auf eine höhere Version ist entweder über Pinnacle Online via Internet oder über Ihren Händler möglich.

Bei dem vorliegenden Handbuch handelt es sich um die vollständige Bedienungsanleitung für alle drei Hollywood FX-Versionen, wobei diejenigen Abschnitte und Funktionen, die nur für die Plus- bzw. Pro-Version verfügbar sind, jeweils mit dem Zusatz **Plus PRO** bzw. **PRO** als solche gekennzeichnet sind.

### Bevor Sie beginnen...

Bevor Sie sich mit Hollywood FX näher vertraut machen, ist es sinnvoll, sich im Bedarfsfall mit dem grundlegenden Wissen und den Techniken vertraut zu machen, die Sie im Umgang mit Ihrem Windows-Betriebssystem benötigen. So sollten Sie zum Beispiel in der Lage sein, mit Hilfe Ihrer Maus einzelne Menüoptionen zu aktivieren und auch verstehen, wie die von Windows angebotenen allgemeinen Kontrollfelder, Dialogfenster usw. für Ihre Zwecke eingesetzt und verändert werden können.

Des Weiteren sollten Sie mit Ihrer Videoschnittsoftware sehr gut vertraut sein, sodass Sie zum Beispiel problemlos Videoclips auf der Zeitleiste verwenden sowie Überblendungen und Filter hinzufügen oder modifizieren können.

Der Begriff **FX**, der von uns über das gesamte Handbuch hinweg stringent verwendet wird, bezieht sich dabei stets auf die von Hollywood FX bereitgestellten Überblendungen und Effekte und umfasst die folgenden Typen:

- **Transition.** Hierbei handelt es sich um Standardüberblendungen vom Typ A-B, bei welchem eine Videoquelle in eine zweite überblendet wird.
- **Transition+.** Dies sind zunächst ebenfalls Standardüberblendungen vom Typ A-B, können jedoch über zusätzliche Videokanäle verfügen, auf denen Videos abgebildet werden können. Beispiel: Bei dem FlipOver *FX* (unter Wipes and Fades) befindet sich die erste Videoquelle auf der Vorderseite einer Karte, die ähnlich wie eine Spielkarte langsam nach vorne umgeklappt wird. Die zweite Videoquelle wird langsam sichtbar, je weiter die Karte umgeklappt wird. Im Hintergrund schließlich wird die dritte Videoquelle sichtbar.
- **MultiWindow.** Die unter der Rubrik MultiWindows angebotenen Effekte haben mit Überblendungen nichts gemeinsam. Es handelt sich hierbei um eine Art Videofenster, die in den verschiedensten Positionen ins Bild hinein- oder aus dem Bild herausfliegen können, wobei sie dem Zuschauer die jeweils zugewiesenen Videoquellen präsentieren.

### Hollywood FX installieren

Befindet sich Hollywood FX im Lieferumfang einer der von Pinnacle Systems angebotenen Komplettlösungen, wird das Programm automatisch mit dem entsprechenden Produkt installiert, sodass Sie diesen Abschnitt übergehen können.

Bevor Sie Hollywood FX installieren, sollten Sie sich darüber informieren, dass Ihre Systemkonfiguration die folgenden Minimalvoraussetzungen erfüllt:

- PC-kompatibler Computer mit wenigstens 300 MHz (Intel Celeron/Pentium II- bzw. AMD Duron/Athlon-Prozessor)
- Windows 98 Second Edition, Windows ME, Windows 2000 oder Windows XP
- 64 MB RAM (ggf. erfordert Ihre Videoschnittlösung eine noch höhere MB-Bestückung). Für die reibungslose Umsetzung von MultiWindows-Effekten sind 128 bis 256 MB (oder mehr) zu empfehlen.
- Festplatte mit wenigstens 200 MB freien Speicher
- Bildschirm mit 16- bzw. 24-Bit-Darstellung;  
3D OpenGL-Beschleunigerkarte empfohlen

#### So installieren Sie Hollywood FX:

- ☞ Legen Sie Ihre Hollywood FX-CD in das CD-ROM-Laufwerk Ihres Computers ein, wonach das entsprechende Installationsmenü angezeigt wird.
- ☞ Wählen Sie **Hollywood FX installieren**; die Sprachauswahl wird eingeblendet.
- ☞ Bitte wählen Sie die gewünschte Sprachversion und klicken Sie auf die Schaltfläche **Ok**. Das Dialogfenster für die Eingabe der Seriennummer wird angezeigt.
- ☞ Geben Sie Ihre **Seriennummer** ein, die Ihnen mit Ihrer Software zur Verfügung gestellt wurde (in der Regel finden Sie die Seriennummer auf der ersten Seite dieses Benutzerhandbuches bzw. auf der CD-Hülle). Geben Sie nun Ihre Seriennummer mit allen Bindestrichen exakt ein und bestätigen Sie die Eingabe mit **Ok**.
- ☞ Klicken Sie zum Fortsetzen auf **Weiter**. Das Dialogfeld für die Festlegung der Pfadangabe für das Zielverzeichnis wird angezeigt.
- ☞ Der voreingestellte Pfad kann in den meisten Fällen übernommen werden. **Bitte wählen Sie auf keinen Fall** für die Installation den Plugin-Pfad Ihres nicht-linearen Videoschnitteditors. Das Installationsprogramm installiert alle benötigten Dateien automatisch in die entsprechenden Ordner Ihres nicht-linearen Videoschnittsystems. Klicken Sie zum Fortsetzen auf **Weiter**. Hollywood FX wird nun auf Ihrem System installiert.

## Einführung

- ☞ Nach erfolgreicher Installation wird das Dialogfenster für die Produktregistrierung auf den Bildschirm gerufen, über das Sie sich online registrieren lassen können (siehe auch den nachfolgenden Punkt **Lizenzierung und Registrierung**).
- ☞ Nach Abschluß der Programminstallation werden Sie möglicherweise zum Neustart Ihres Systems aufgefordert.

## Lizenzierung und Registrierung



*Das Dialogfenster für die Produkt-Registrierung*

Mit Registrierung Ihrer Software kommen Sie in den Genuss von entscheidenden Vorteilen wie Zugriff auf aktuelle Programmupdates, Support, Upgrade-Promotions sowie auf eine Vielzahl von Informationen über aufregende und neue Produkte aus dem Hause Pinnacle Systems.

Bei Verwendung der beiden Programmversionen Hollywood FX **Basic** und **Plus** ist eine Registrierung nicht unbedingt zwingend, obwohl das Programm Sie solange an eine Registrierung erinnern wird, bis Sie diese auch durchgeführt haben.

Hollywood FX **PRO** ist kopiergeschützt, womit Anwender sich innerhalb von 90 Tagen registrieren lassen **müssen**, wenn sie mit Ihrer Software über diesen Zeitrahmen hinaus weiterarbeiten möchten.

Mit Registrierung eines Hollywood FX-Produktes erhalten Sie einen permanenten Keycode, der Ihnen den uneingeschränkten Einsatz Hollywood FX auf einem bestimmten Computersystem ermöglicht. Die automatischen Erinnerungen an eine Registrierung sind damit nicht mehr erforderlich.

Sie können sich über jeden Internet-fähigen Computer registrieren lassen, indem Sie sich mit der Adresse **hollywoodfx.pinnaclesys.com** verbinden.

## Hollywood FX Benutzerhandbuch

---

Sollten Sie keinen eigenen Computer mit Internetzugang besitzen, können Sie sich über jeden beliebigen anderen Computer mit Internetzugang registrieren lassen (z. B. in einer Bibliothek oder einem Internet-Cafe).

Sollten Sie Ihre Systemfestplatte formatieren und Ihr Betriebssystem neu aufspielen oder Hollywood FX auf einem anderen Computer installieren, so benötigen Sie einen neuen permanenten Keycode, den Sie sich schnell über die Adresse **hollywoodfx.pinnaclesys.com** besorgen können.

### Kundensupport

Pinnacle Systems hat sich zum Ziel gesetzt, seinen Kunden nicht nur die besten Produkte, sondern auch den besten Kundensupport zur Verfügung zu stellen.

Den schnellsten Support können wir Ihnen hierbei über die Internetadresse ***www.pinnaclesys.com/support*** anbieten.

Bitte beachten Sie jedoch, dass Pinnacle Systems keinen Support für eine Videoschnittsoftware bereitstellen kann, die von einem anderen Hersteller kommt. Bevor Sie sich in einem dieser Fälle mit uns in Verbindung setzen, sollten Sie mit der Funktionsweise dieser anderen Software sehr gut vertraut sein. Bitte lesen Sie sich vor einer Kontaktaufnahme auch die im Lieferumfang von Hollywood FX enthaltene Readme-Datei sowie den Abschnitt zur **Fehlerbehebung** im vorliegenden Handbuch sorgfältig durch.

Sofortigen Onlinesupport finden Sie unter:  
***www.pinnaclesys.com/support***

Telefon

Deutschland = 0190 510 083 bzw. +31 411 619 577

Belgien = 0902-88-101

England = 0640 701 111

Frankreich = 0836-687-512

Italien = 02 754 19 604

Niederlande = 0900 202 8 202

Nord- und Südamerika: 1-317-577-8788

Österreich und Schweiz = +31-411-619-919

Skandinavische Länder = +31 411 619 069

Spanien = 91 375 4511

# Schnellstart

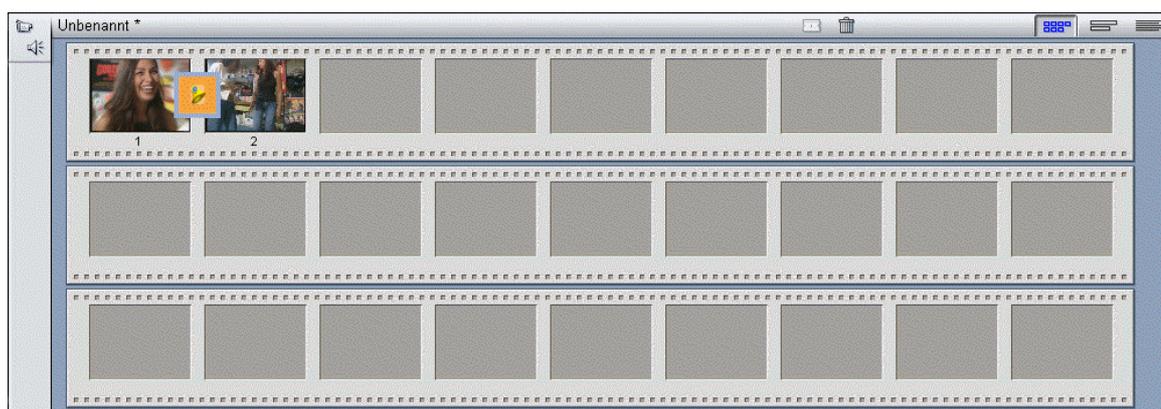
Dieses Kapitel bietet Ihnen für jedes Videoschnittsystem (Host-Applikation) mit HollywoodFX-Plugin-Funktionalität eine Art Schnellstart, wobei für jede Host-Applikation sowohl die einzelnen Arbeitsschritte für das Hinzufügen und Ändern von HollywoodFX-Überblendungen und -Filtern beschrieben als auch spezielle, auf die jeweilige Host-Applikation bezogenen Hinweise gegeben werden. Bitte fahren Sie mit dem Tutorial im Folgekapitel fort, nachdem Sie die Beschreibung Ihres verwendeten Videosystems durchgearbeitet haben.

### Pinnacle Studio

Innerhalb von Pinnacle Studio 7 oder höher können die verwendeten Hollywood FX-Überblendungen zwischen Videoclips und Titeln angewendet werden.

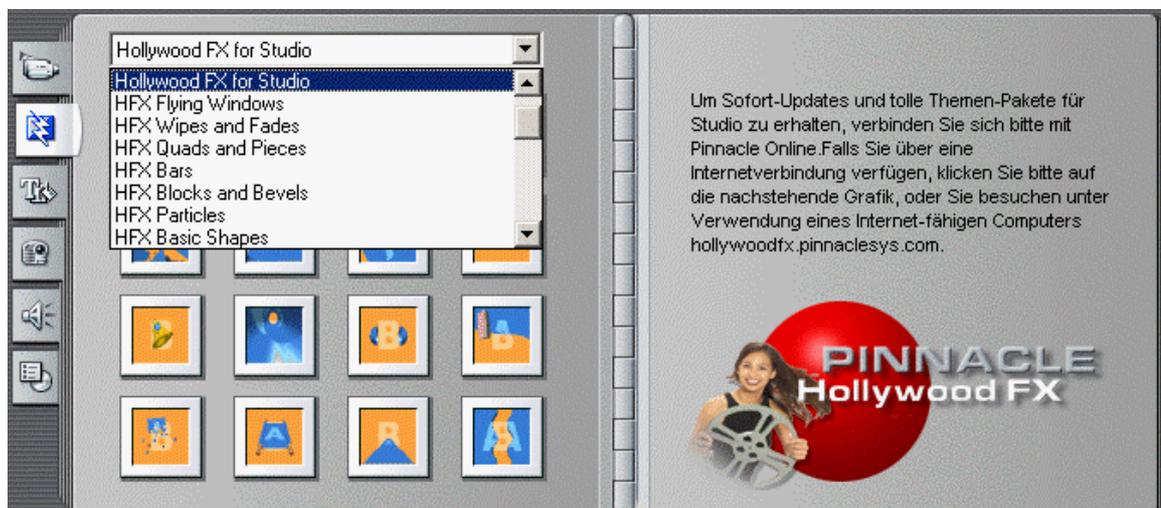
#### Hinzufügen einer Hollywood FX-Überblendung

Bitte platzieren Sie zunächst zwei Videoquellen ins Storyboard, bevor Sie einen Hollywood FX-Effekt hinzufügen.



*Zwei Videoclips mit einer Hollywood FX-Überblendung im Storyboardfenster*

- Platzieren einer Überblendung ins Storyboard oder auf die Timeline:**
- Die Album-Registerkarte für Übergänge muß aktiviert sein.
- Wählen Sie aus dem Dropdown-Menü den Eintrag **Hollywood FX For Studio**.
- Ziehen Sie den gewünschten Effekt in den Storyboard- bzw. Timelinebereich hinüber und platzieren Sie diesen zwischen die beiden dort abgelegten Videoclips.



*Die FX-Gruppe **Hollywood FX for Studio***

## Ändern einer Hollywood FX-Überblendung

### **Flugbahn umkehren, Überblendungen bearbeiten:**

- ☞ Positionieren Sie Ihren Mauszeiger direkt über den auf dem Storyboard platzierten Überblendeffekt.
- ☞ Wenn Sie darauf doppelklicken, wird die **Toolbox für Überblendeffekte** von unten nach oben in den Bildschirmbereich geschoben.
- ☞ Bei Bedarf können Sie durch Aktivierung des Kontrollkästchens für **Rückwärts** die Bewegungsrichtung des ausgewählten Überblendeffektes umkehren.
- ☞ Sie können auch die gewünschte Anzeigedauer für den Effekt manuell eingeben.
- ☞ Bei Verwendung der Hollywood FX-Versionen **Plus** oder **PRO** steht Ihnen auch die Schaltfläche **Bearbeiten** zur Verfügung. Wenn Sie diese Schaltfläche anklicken, wird die **Hollywood FX-Bedieneroberfläche** angezeigt, unter der Sie bestimmte Überblendungen auswählen und die damit verbundenen Optionen individuell für Ihre Produktion anpassen können.



*Die Toolbox für Überblendungen zur Effektbearbeitung.*

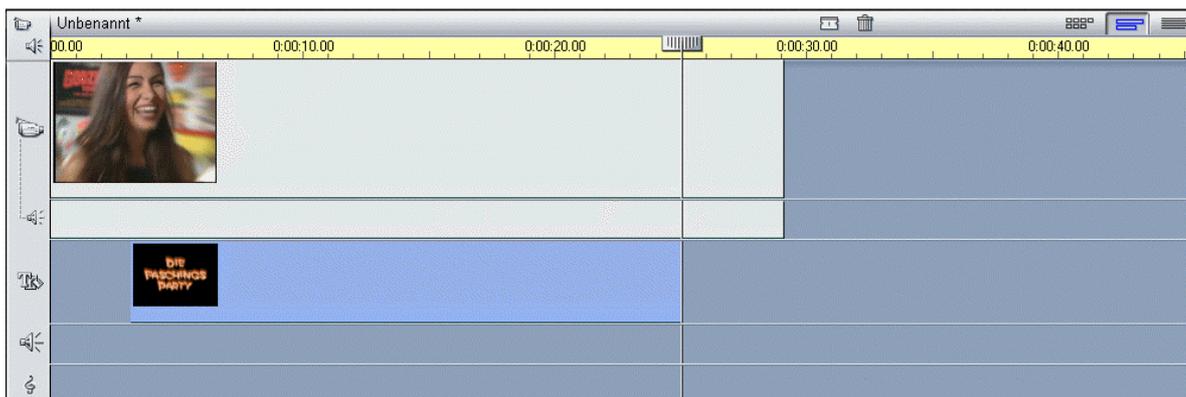
## Verwenden von Hollywood FX in Kombination mit Titeln

Hollywood FX eignet sich auch hervorragend dazu, Titel über Videoclips fliegen zu lassen, womit Sie unglaubliche Effekte erzielen können.

### **Vorbereitung:**

- ☞ Starten Sie ein neues Projekt.
- ☞ Schalten Sie unter Studio auf die Timeline-Ansicht um.
- ☞ Platzieren Sie auf der **Video**-Spur der Timeline einen Videoclip.
- ☞ Ziehen Sie nun aus dem Album den gewünschten Titel direkt auf die Titelspur und passen Sie die Start- und Endzeiten so an, dass der Titel unmittelbar nach dem Videostart initialisiert und noch vor dem Ende der Videoanzeige beendet wird.

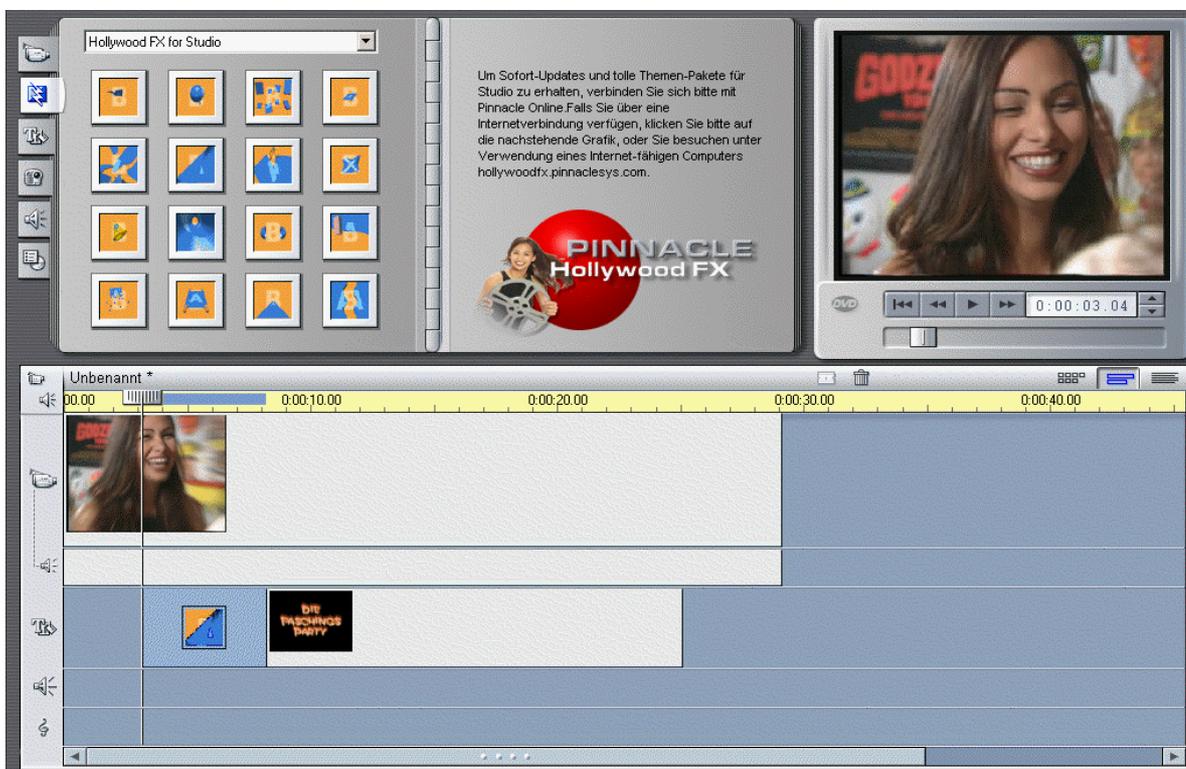
## Schnellstart



*Titel und Videoclip bereit für Hollywood FX*

### Ein Bild in einen Titel hineinfliegen lassen:

-  Die Album-Registerkarte für Übergänge muss aktiviert sein.
-  Wählen Sie aus dem Dropdown-Menü den Eintrag **Hollywood FX For Studio**.
-  Ziehen Sie den **BAS-Page Peel**-Effekt aus dem Album noch vor **Beginn** des **Titels** direkt auf die Timeline hinüber. Wenn Sie Ihren Mauszeiger über eines der im Album enthaltenen Symbole positionieren und einen Moment warten, wird die Bezeichnung des ausgewählten Effektes in einer Curserinfo angezeigt.
-  Stellen Sie die Länge des Überblendeffektes nach Bedarf ein.

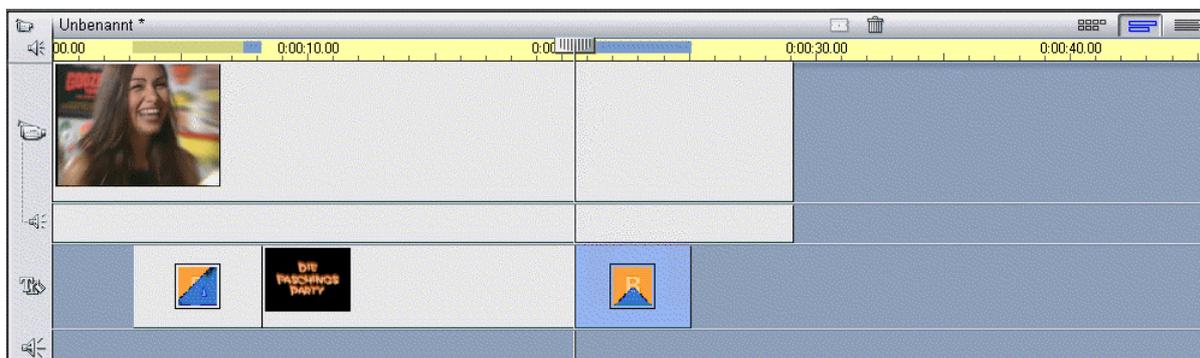


*Mit Hollywood FX kann Ihr Titel in das Bild hineinfliegen*

# Hollywood FX Benutzerhandbuch

## So lassen Sie Ihren Titel aus dem Bild herausfliegen:

-  Schließen Sie –falls noch nicht geschehen – die Toolbox wieder.
-  Ziehen Sie aus der Überblendgruppe **Hollywood FX For Studio** im **Album für Übergänge** den **PLS-Warp-Effekt** am Ende des Titels auf die Timeline.



*Mit Hollywood FX kann Ihr Titel aus dem Bild herausfliegen*

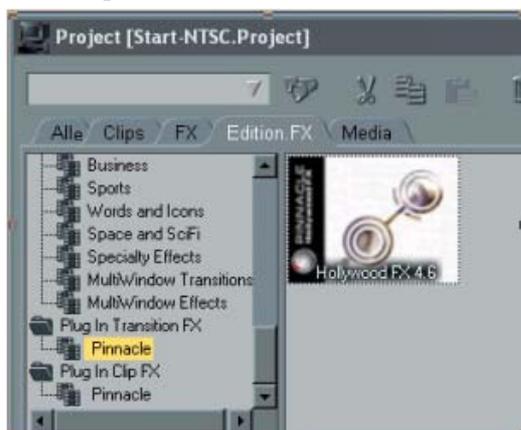
## Hinweise

Hollywood FX Basic für Studio enthält auch die in **Hollywood FX For Studio** verfügbaren 16 Effekte. Die zusätzlichen HFX-Effektgruppen hingegen enthalten Überblendeffekte, die Ihnen erst mit dem Upgraden auf die Hollywood FX-Versionen **Plus** und **Pro** uneingeschränkt zur Verfügung stehen. Sie können die damit verbundenen Effekte zwar ausprobieren, doch werden diese Effekte stets mit einem Wasserzeichen gerendert, das zudem die für die uneingeschränkte Verwendung eines bestimmten Effektes die dafür jeweils benötigte HFX-Version anzeigt. Über Pinnacle Online (unter [hollywoodfx.pinnaclesys.com](http://hollywoodfx.pinnaclesys.com)) können Sie sofort auf die Plus- oder Pro-Version upgraden, wonach die Wasserzeichen nicht mehr angezeigt werden.

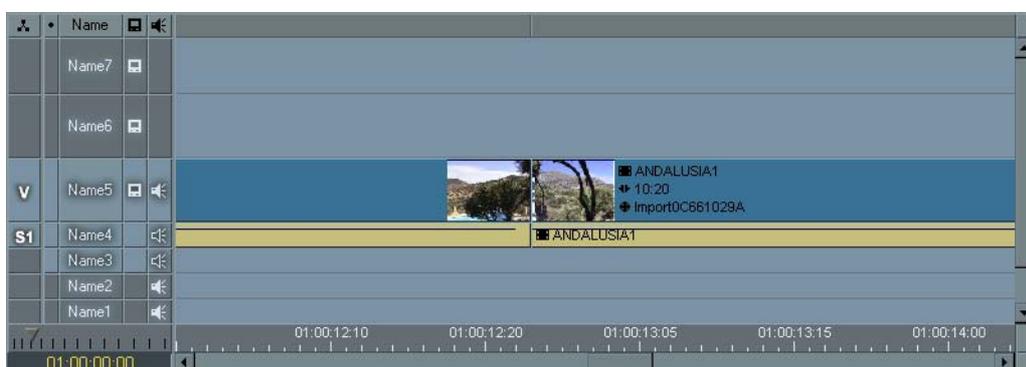
### Pinnacle Edition / Liquid

Sie finden Ihre Hollywood FX-Effekte unter der Edition.FX-Registerkarte Ihres Projektfensters (*PlugIn Transition FX* sowie *PlugIn Clip FX*).

### Hinzufügen einer Hollywood FX-Überblendung

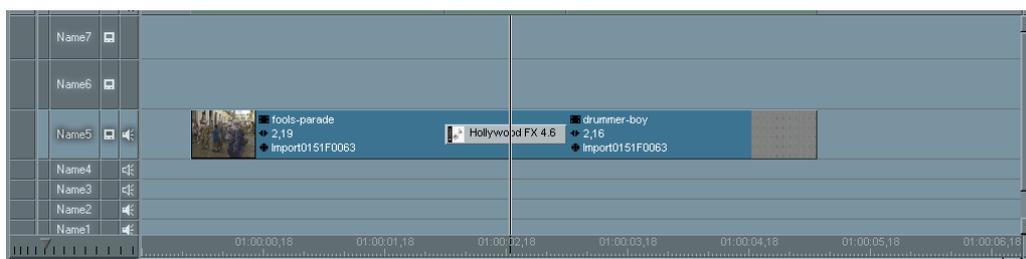


Bevor Sie einen Hollywood FX-Überblendeffekt hinzufügen, müssen Sie zwei Videoquellen auf den Timeline-Spuren A und B so platzieren, dass zwischen den beiden Videoclips eine gewisse Überlappung entsteht.



#### **Platzieren einer Überblendung in den Timelinebereich:**

- ☞ Klicken Sie im Projektfenster auf die Registerkarte **Edition.FX**, doppelklicken Sie auf den Ordner **Plugin Transition FX** und klicken auf die **Pinnacle**-Gruppe.
- ☞ Ziehen Sie **Hollywood FX** aus dem Projektfenster auf die Timeline direkt zwischen die beiden dort abgelegten Clips hinüber.



# Hollywood FX Benutzerhandbuch

## Eine Hollywood FX-Überblendung auf der Timeline

- ☞ Doppelklicken Sie auf das Symbol des Überblendeffektes **bzw.** klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Symbol des Überblendeffektes und wählen Sie aus dem Kontextmenü die Option *Editieren....*
- ☞ Die Hollywood FX-Bedieneroberfläche wird aufgerufen und Sie können den gewünschten Überblendeffekt auswählen und bei Bedarf individuell anpassen.

## Ändern eines bestehenden HFX-Effektes

Sie können einen bereits auf der Timeline abgelegten Effekt jederzeit modifizieren, indem Sie den ausgewählten Effekt bzw. die damit verbundenen Optionen Ihren Wünschen entsprechend verändern.

### Ändern eines bestehenden Überblendeffektes auf der Timeline:

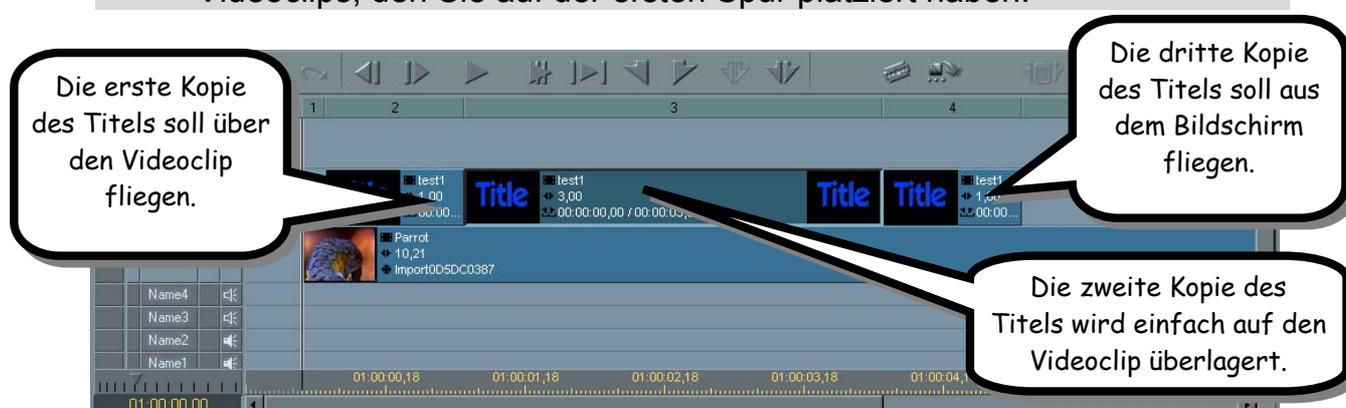
- ☞ Doppelklicken Sie auf das Symbol des Überblendeffektes **bzw.** klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Überblendung und wählen Sie aus dem Kontextmenü die Option *Editieren....*
- ☞ Die Hollywood FX-Bedieneroberfläche wird aufgerufen und Sie können den gewünschten Überblendeffekt auswählen und bei Bedarf individuell anpassen.

## Verwenden von Hollywood FX als Filter

Sie können Hollywood FX auch als Filter für Grafiken, Titel oder Videoclips verwenden. Wenn Sie Ihre Titel über Videoclips ein- und ausfliegen lassen möchten, ist Hollywood FX besonders gut für diesen Zweck geeignet.

### Videoclips und Grafik vorbereiten:

- ☞ Starten Sie eine neue Sequenz und ziehen Sie einen Videoclip auf die erste Videospur.
- ☞ Wählen Sie einen Titel und ziehen Sie diesen Titel dreimal (3 x ) auf die Timeline und zwar direkt auf die Videospur oberhalb desjenigen Videoclips, den Sie auf der ersten Spur platziert haben.

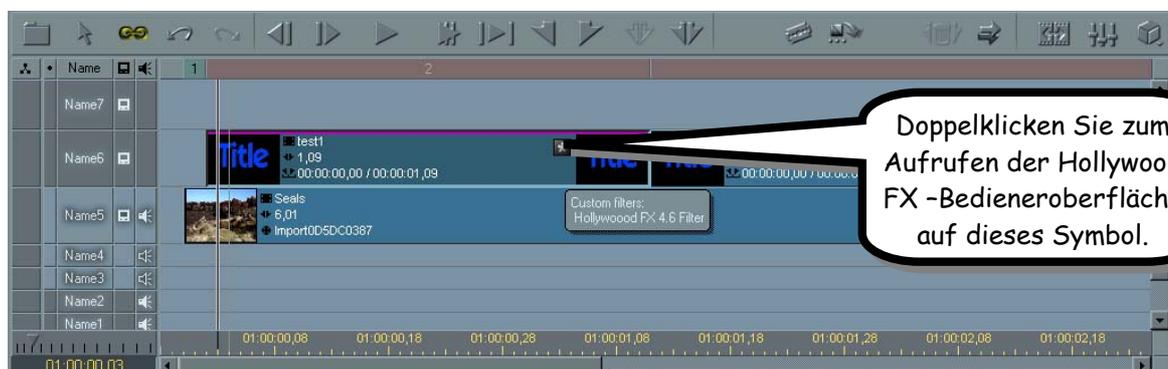


Die Timeline – bereit für die Aufnahme eines Hollywood FX-Filters

## Schnellstart

### So lassen Sie einen Titel in das Bild hineinfliegen:

- ☞ Klicken Sie im Projektfenster auf die **Edition.FX**-Registerkarte und doppelklicken Sie auf den **Plug In Clip Fx**-Ordner.
- ☞ Ziehen Sie den **Hollywood FX 4.6**-Filter aus dem Projektfenster direkt auf die Timeline und zwar oben auf die erste Titelkopie.



*Zuweisung eines Hollywood FX-Filters an den ersten Titelclip*

- ☞ Doppelklicken Sie auf das Asterisk-Symbol (\*) auf dem Titelclip, um die Hollywood FX-Bedienoberfläche auf den Bildschirm zu rufen.
- ☞ Klicken Sie auf den **Domino**-Effekt in der ersten Reihe des FX-Kataloges.
- ☞ Klicken Sie im Bedienfeld links auf **Basisoptionen**.
- ☞ Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Flug umkehren** (damit wird der Effekt in das Bild hinein- und nicht hinausfliegen).
- ☞ Klicken Sie auf **Ok** und schließen Sie Hollywood FX.

Nach abgeschlossenem Hintergrund-Rendern können Sie die Videosequenz abspielen lassen und Ihren Titel in Kombination mit dem ausgewählten Effekt in das Bild einfliegen sehen.

### So lassen Sie Ihren Titel aus dem Bild herausfliegen:

- ☞ Ziehen Sie den **Hollywood FX 4.6**-Filter aus dem Projektfenster direkt auf die Timeline und zwar oben auf die **letzte** Titelkopie.
- ☞ Doppelklicken Sie auf das Asterisk-Symbol (\*) auf dem Titelclip, um die Hollywood FX-Bedienoberfläche auf den Bildschirm zu rufen.
- ☞ Klicken Sie auf den **Dive Off**-Effekt in der ersten Reihe des FX-Kataloges.
- ☞ Klicken Sie auf **Ok** und schließen Sie Hollywood FX.

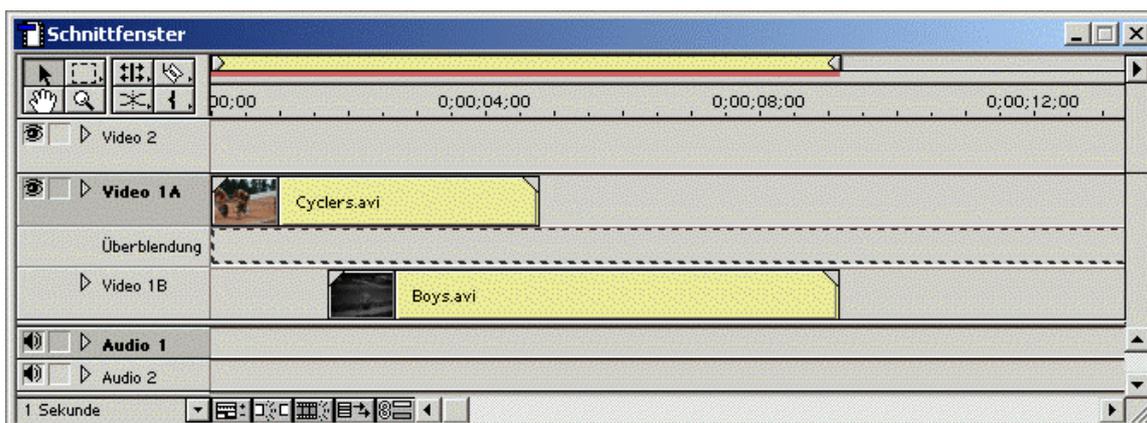
Nach abgeschlossenem Hintergrund-Rendern können Sie die Videosequenz abspielen lassen und Ihren Titel in Kombination mit dem ausgewählten Effekt aus dem Bild hineinfliegen, anhalten und herausfliegen sehen.

## Adobe Premiere

Unter Adobe Premiere wird Hollywood FX unter der **Registerkarte Überblendungen - Pinnacle** angezeigt. Bitte informieren Sie sich unter dem Abschnitt **Fehlerbehebung**, falls dies nicht der Fall sein sollte.

### Eine neue HFX-Überblendung hinzufügen

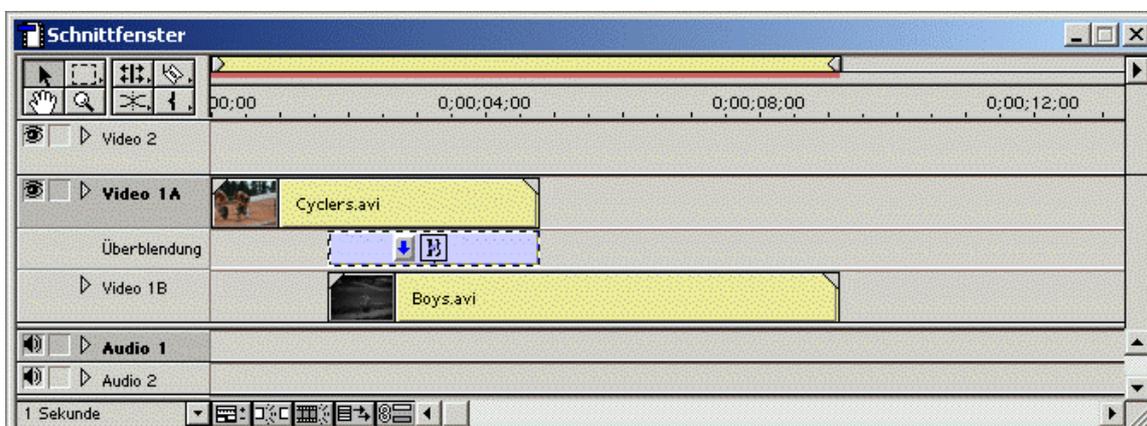
Bevor Sie einen Hollywood FX-Überblendeffekt hinzufügen, müssen Sie zwei Videoquellen auf den Timeline-Spuren A und B überlappend platzieren.



*Platzieren von zwei Videoclips für die Aufnahme einer Hollywood FX-Überblendung*

#### **Hinzufügen einer Überblendung auf die Timeline:**

- Bitte achten Sie darauf, dass das Fenster mit den Überblendungen angezeigt wird. Ist dies nicht der Fall, wählen Sie aus dem **Fenster-Menü** die Option **Überblendung einblenden**.
- Ziehen Sie den gewünschten **Hollywood FX**-Effekt aus dem Fenster mit den Überblendungen direkt auf die für **Überblendungen** reservierte Spur des Schnittfensters, sodass sich diese zwischen den beiden Videoclips befindet (die Überblendung sollte dabei genau den Überlappungsraum ausfüllen).



*Eine Hollywood FX-Überblendung auf der Timeline*

## Schnellstart

- ☞ Wenn Sie auf die abgelegte Überblendung doppelklicken, wird die **Hollywood FX**-Bedieneroberfläche auf den Bildschirm gerufen.

Unter **Hollywood FX** können Sie die gewünschten Überblendungen auswählen und auf Wunsch auch individuell anpassen, eine Möglichkeit, die weiter hinten in diesem Handbuch noch ausführlich beschrieben wird.

- ☞ Klicken Sie in Ihrem FX-Katalog in der ersten Symbolreihe auf den Eintrag **Dive Off**.
- ☞ Klicken Sie nun auf **Ok**, um Hollywood FX zu schließen.
- ☞ Rendern Sie diesen Projektabschnitt unter Premiere und schauen Sie sich das Ergebnis an.

### Ändern eines bestehenden HFX-Effektes

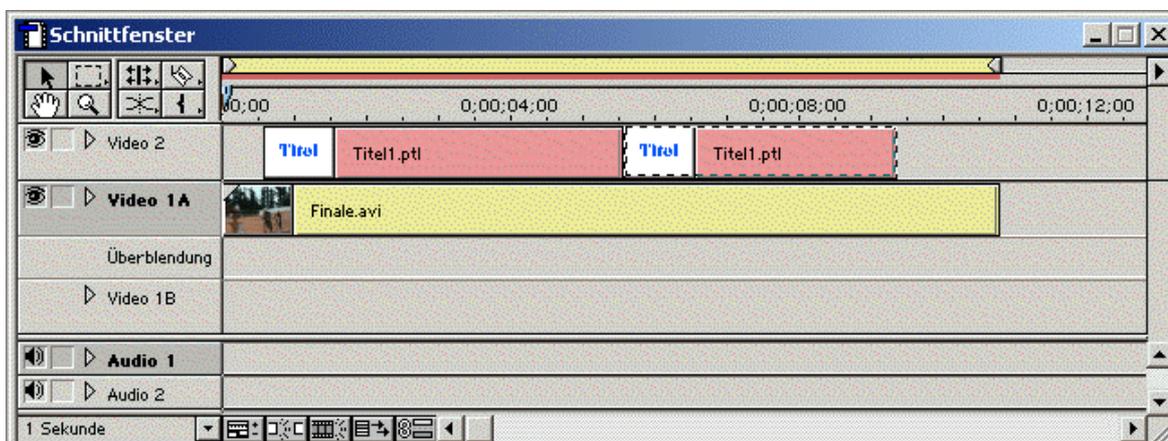
Sie können einen bereits auf der Timeline abgelegten Effekt jederzeit modifizieren, indem Sie den ausgewählten Effekt bzw. die damit verbundenen Optionen Ihren Wünschen entsprechend verändern.

- 🎬 **Zum Ändern eines auf der Timeline abgelegten Überblendeffektes:**
- ☞ Doppelklicken Sie auf den in der Überblendspur abgelegten Überblendeffekt und rufen Sie **Hollywood FX** auf den Bildschirm.
- ☞ Führen Sie die gewünschten Änderungen durch und schließen Sie die Anwendung, indem Sie auf **Ok** klicken.

### Verwenden von Hollywood FX als Filter

Sie können Hollywood FX auch als eine Art Filter verwenden, mit dessen Hilfe Sie innerhalb der Adobe Premiere-Timeline Multilayer-Überblendungen realisieren können. Eine besonders interessante Anwendung besteht darin, Titel über Videoclips und anderen Überblendungen fliegen zu lassen.

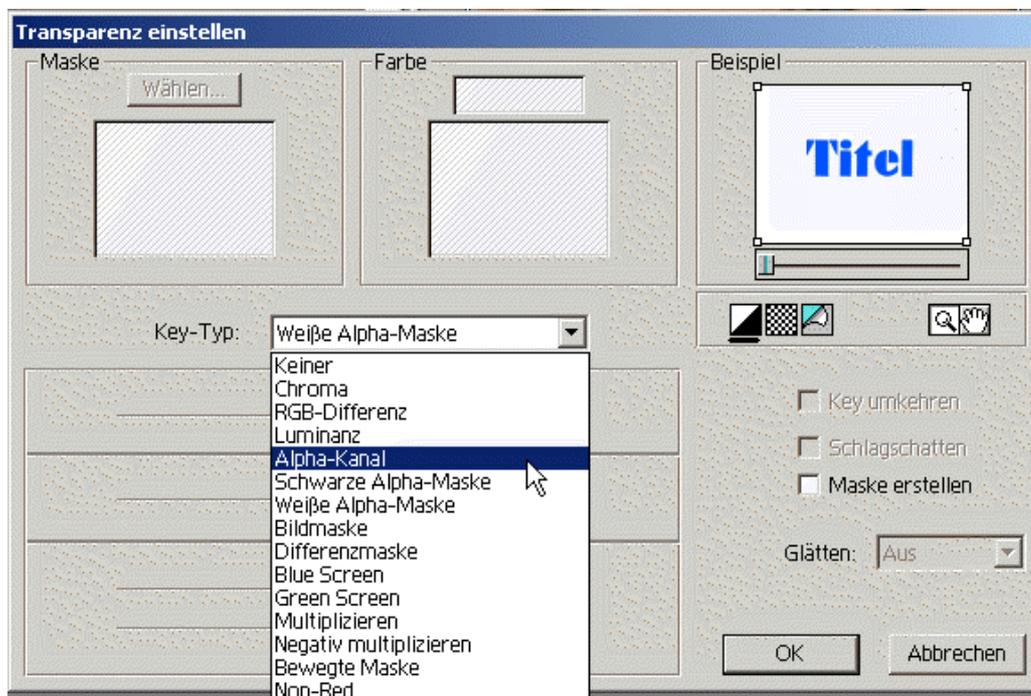
- 🎬 **Vorbereitung für das Tutorial:**
- ☞ Starten Sie ein neues Projekt.
- ☞ Platzieren Sie einen Videoclip auf die Videospur 1A.
- ☞ Generieren Sie einen Titel und platzieren Sie zwei Kopien davon auf die Videospur 2 (siehe nachfolgende Abbildung).



*Platzierung von zwei Titelkopien oberhalb des Videoclips*

## Hollywood FX Benutzerhandbuch

- ☞ Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den zweiten Timeline-Titel und wählen Sie aus dem eingeblendeten Kontextmenü den Eintrag **Video-Optionen->Transparenz**.
- ☞ Ändern Sie unter dem Dialogfenster **Transparenz einstellen** den Key-Typ auf **Alpha-Kanal** und bestätigen Sie mit **Ok**.



*Das Premiere-Dialogfenster **Transparenz einstellen***

- ☞ Ziehen Sie den unter der Registerkarte **Videofilter** enthaltenen **Hollywood FX 4.6-Filter** und legen Sie ihn auf den zweiten Titel ab.



*Hollywood FX 4.6-Filter*

## Schnellstart

- ☞ Klicken Sie nun auf die **Setup**-Schaltfläche rechts neben dem unter **Effekteinstellungen** aufgeführten Effektes. Die Hollywood FX-Bedieneroberfläche wird aufgerufen.



*Zugriff auf Hollywood FX über Effekteinstellungen*

- ☞ Klicken Sie in der ersten Reihe Ihres **FX-Kataloges** auf den Eintrag **Domino**.
- ☞ Klicken Sie zum Beenden von Hollywood FX auf **Ok**.
- ☞ Speichern und rendern Sie Ihr Premiere-Projekt und schauen Sie sich das Ergebnis an.

## Avid AVX

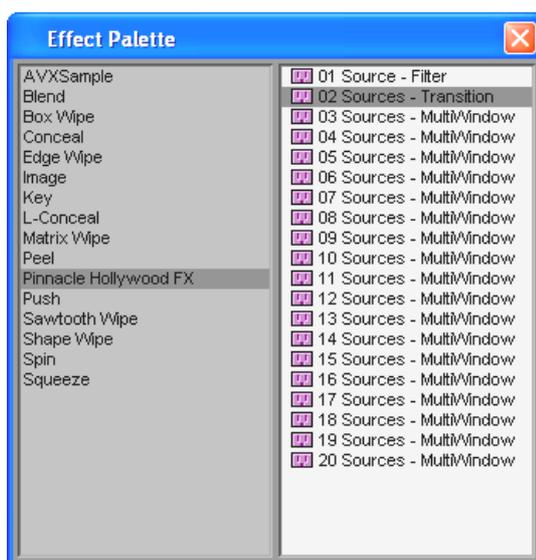
Die PlugIn-Struktur von Avid AVX bietet dem Anwender in Kombination mit Hollywood FX die bestmögliche Flexibilität, wobei Sie Hollywood FX sowohl als Filter für Einzelbilder, als auch als Überblendung oder für MultiWindow-Effekte direkt auf der Timeline einsetzen können. Im folgenden Abschnitt erhalten Sie eine Beschreibung über die Verwendung von Hollywood FX in Kombination mit Avid AVX-kompatiblen Produkten.

### Hinzufügen einer Hollywood FX-Überblendung

Bevor Sie eine Hollywood FX-Überblendung auf der Avid-Timeline ablegen können, müssen Sie zunächst zwei Videoquellen platzieren, zwischen denen die Überblendung realisiert werden soll. Sollte es sich als notwendig erweisen, müssen die Clips getrimmt werden, um für den gewünschten Überblendeffekt die benötigte Zeit zu schaffen.

## Platzieren einer Überblendung auf die Timeline:

-  Öffnen Sie die **Effect Palette** (Effekt-Palette) (Strg-8).
-  Wählen Sie dort aus dem linken Bereich die Gruppe **Pinnacle Hollywood FX**.
-  Ziehen Sie den Eintrag **02 Sources – Transition** aus dem rechten Bereich auf die Timeline zwischen die beiden Videoclips.
-  Schalten Sie anschließend in den Effekt-Modus um (das Fenster für den **Effekt-Editor** ist geöffnet und klicken Sie auf das Symbol der **Miniaturschaltfläche links neben 02 Sources - Transition**.

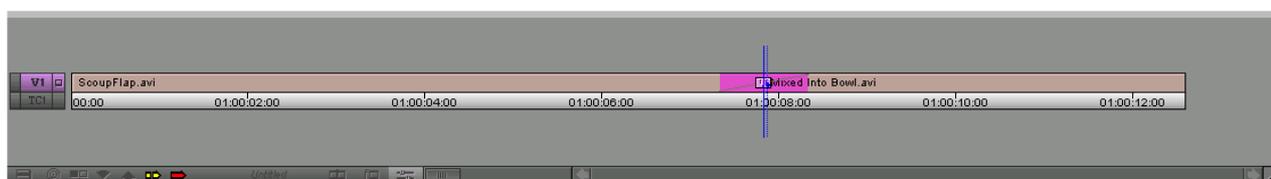


*Hollywood FX in der Avid-Effekt-Palette*

Die Hollywood FX-Bedieneroberfläche wird aufgerufen und Sie können den gewünschten Effekt auswählen und bei Bedarf auch die für das Rendern zuständigen Optionen verändern.

## Ändern einer bestehenden Überblendung

Sie können einen bereits auf der Timeline abgelegten Effekt jederzeit modifizieren, indem Sie den ausgewählten Effekt bzw. die damit verbundenen Optionen Ihren Wünschen entsprechend verändern.



*Eine Hollywood FX-Überblendung auf der Avid-Timeline*

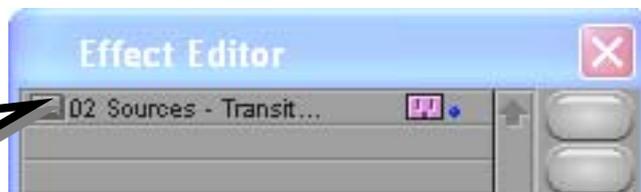
## Ändern einer auf der Timeline abgelegten Überblendung:

-  Schalten Sie in den **Effekt-Modus** um.
-  Klicken Sie auf das auf der Timeline enthaltene PlugIn-Symbol.

## Schnellstart

- ☞ Klicken Sie im **Effect Editor**-Fenster auf die links neben dem Eintrag **02 Sources - Transition** enthaltene Schaltfläche.
- ☞ Führen Sie unter dem Hollywood FX-Auswahlfenster die gewünschten Änderungen durch.

Zum Aufrufen von Hollywood FX hier klicken.



*Hollywood FX im Avid-Effekt-Editor*

### Hinzufügen eines Hollywood FX-Filters

In Kombination mit Avid AVX-kompatiblen Produkten kann Hollywood FX auch als Filter für eine einzelne Videoquelle verwendet werden.

- Platzieren eines Filters auf die Timeline:**
- ☞ Öffnen Sie die **Effekt-Palette** (Strg-8).
- ☞ Wählen Sie aus dem linken Bereich der **Effekt-Palette** die Gruppe **Pinnacle Hollywood FX**.
- ☞ Ziehen Sie aus dem rechten Bereich der **Effekt-Palette** den Eintrag **01 Source - Filter** auf die Timeline und zwar direkt oberhalb desjenigen Videoclips, den Sie filtern möchten.
- ☞ Schalten Sie anschließend in den **Effekt-Modus** um, sodass das Fenster für den **Effekt-Editor** geöffnet ist und klicken Sie auf das Symbol der **Miniaturschaltfläche links** neben **01 Source - Filter**.

Die Hollywood FX-Bedieneroberfläche wird auf den Bildschirm gerufen und bietet Ihnen die Möglichkeit der Auswahl und Änderung von bestimmten Effekten.

### Ändern eines bestehenden Filters

Sie können einen bereits auf der Timeline abgelegten Filter noch verändern, indem Sie einen anderen Effekt wählen oder die damit verbundenen Optionen anpassen.

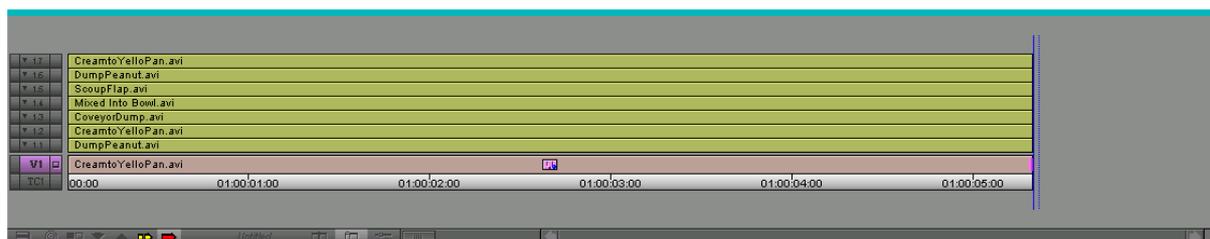
- Ändern eines auf der Timeline abgelegten Filters:**
- ☞ Schalten Sie in den **Effekt-Modus** um (das **Effekt-Editor**-Fenster wird geöffnet).
- ☞ Klicken Sie auf das betreffende Symbol, das den auf der Timeline abgelegten Filter repräsentiert.
- ☞ Klicken Sie im **Effekt-Editor**-Fenster auf die links neben dem Eintrag **01 Source - Filter** integrierte Schaltfläche.
- ☞ Führen Sie unter Hollywood FX die gewünschten Änderungen durch.

### Umsetzung eines Hollywood FX-MultiWindow-Effektes

Die unter Avid-Produkten implementierte Möglichkeit der Einbettung von Spuren, bietet dem Anwender eine einfache Möglichkeit der Umsetzung von Hollywood FX-MultiWindow-Effekten in seine Videoprojekte.

#### **Ablegen eines MultiWindow-Effektes auf der Timeline:**

-  Öffnen Sie die **Effekt-Palette** (Strg-8).
-  Wählen Sie im linken Bereich der Effekt-Palette die Gruppe **Pinnacle Hollywood FX**.
-  Ziehen Sie aus dem rechten Bereich der **Effekt-Palette** denjenigen **XX Source - MultiWindow**-Effekt, der mit der im gewünschten Effekt verwendeten Anzahl von Quellen übereinstimmt, oben auf das Timeline-Video, das als Hintergrund des betreffenden Effektes dienen soll. Beispiel: Bei Realisierung des **Box6srce**-Effektes würden Sie den **07 Source**-Effekt auf Ihren Videoclip ziehen.
-  Achten Sie nun darauf, dass das **Effekt-Editor**-Fenster geöffnet ist und klicken Sie auf die links neben **XX Source - MultiWindow** integrierte Miniatur-Schaltfläche.
-  Das Hollywood FX-Auswahlfenster wird aufgerufen. Wählen Sie den gewünschten Effekt und stellen Sie die Renderoptionen nach Bedarf ein. Bestätigen Sie die Änderungen mit **Ok**.
-  Klicken Sie nun auf das in der Timeline enthaltene PlugIn-Symbol und öffnen Sie die eingebetteten Spuren.
-  Schalten Sie in den Source/Record- oder Trim-Modus um und ziehen Sie zusätzliche Videoclips in die eingebetteten Spuren hinüber, wobei die Anzahl der eingebetteten Spuren mit der Anzahl der verwendeten HFX-Quellen übereinstimmt.



*Hollywood FX im Avid-Effekt-Editor*

# Tutorial

## Überblendungen und Optionen

Im Rahmen dieses Tutorials erfahren Sie, wie Sie einen Überblendeffekt auswählen und die damit verbundenen Optionen verändern können.

### Vorbereitung:

- ☞ Bereiten Sie in Ihrer Host-Applikation zwei Videoclips vor und fügen Sie – wie unter dem Abschnitt **Schnellstart** beschrieben – einen Hollywood FX-Effekt hinzu.
- ☞ Sobald die Bedieneroberfläche von Hollywood FX angezeigt wird, können wir mit dem Tutorial beginnen.



*Die Hollywood FX-Bedieneroberfläche*

Die Hollywood FX-Programmoberfläche ist in einzelne Bedienfelder eingeteilt, wobei das **Kontroll-Bedienfeld** für Ihre Arbeit mit Effekten von zentraler Bedeutung ist, zumal Sie hier untergeordnete Bedienfelder aktivieren können, die im rechten Bereich der Programmoberfläche angezeigt werden. Dazwischen liegt das für die Vorschau Ihrer Effekte wichtige **Monitor-Bedienfeld**. Rechts daneben bietet Ihnen Hollywood FX einen Bereich an, in dem die verschiedenen Optionen für die im **Kontroll-Bedienfeld** aufgerufenen untergeordneten Bedienfelder enthalten sind.

## Auswahl eines Effektes (FX)

Mit Aufrufen der Hollywood FX-Bedieneroberfläche wird auch der integrierte **FX-Katalog** angezeigt (die aktuelle FX-Bezeichnung muss dabei im **Kontroll-Bedienfeld** ausgewählt sein), der über zwei wichtige Bedienelemente verfügt. Dies ist zum einen das für die Auswahl einer bestimmten **FX**-Gruppe zuständige Listenfeld ganz oben im Bedienfeld und zum anderen das direkt darunter enthaltene Auswahlfenster, in dem alle in einer bestimmten Gruppe enthaltenen Effekte durch entsprechende Symbole repräsentiert werden. Für unser Tutorial wollen wir einen interessanten Überblendeffekt mit der Bezeichnung **Ball Split** auswählen, ein Effekt, der zur FX-Gruppe **Basic Shape** gehört.

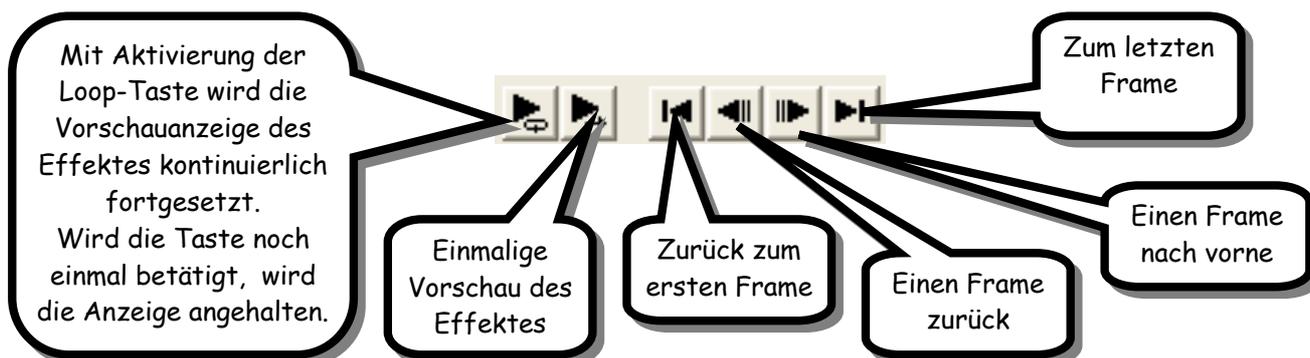
### Auswahl des Ball Split-Effektes auswählen:

-  Wählen Sie aus dem Listenfeld des FX-Kataloges die Gruppe **Basic Shapes**.
-  Klicken Sie auf das Symbol **Ball Split**.

Mit Auswahl dieses Effektes werden in der Infoleiste im unteren Bereich des FX-Katalogfensters einige Tipps und Hinweise zu dem jeweils ausgewählten Effekt angezeigt.

## Das Monitor-Bedienfeld

Mit jeder unter Hollywood FX durchgeführten Änderung wird auch das im **Monitor-Bedienfeld** enthaltene Vorschaufenster entsprechend aktualisiert. Sie sollten sich mit den unterhalb des Vorschaufensters enthaltenen Transporttasten vertraut machen, indem Sie die Tasten anklicken und die Änderungen im Monitorfenster verfolgen.



### Kontinuierliche Wiedergabe der Effektvorschau:

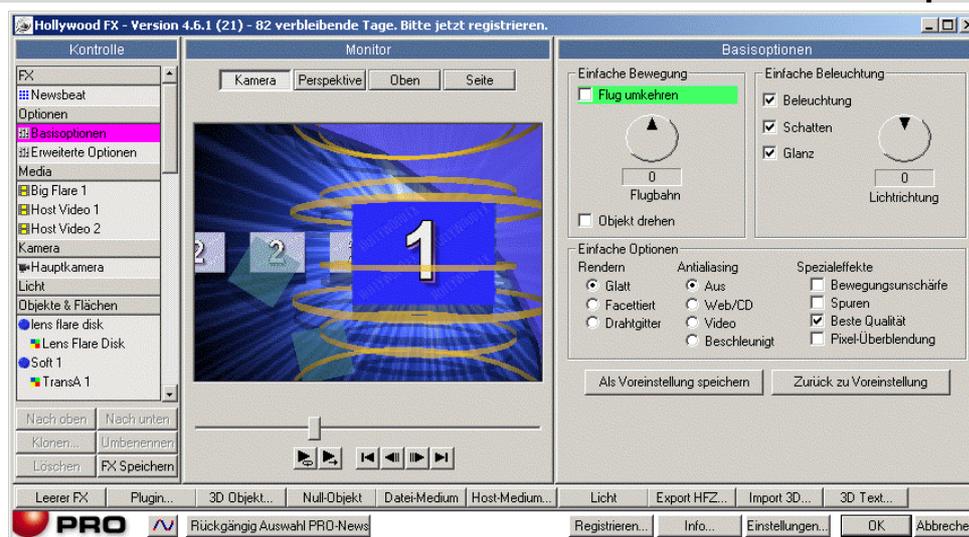
-  Klicken Sie zur kontinuierlichen Wiedergabe des ausgewählten Effektes auf die im unteren Bereich des **Monitor**-Bedienfeldes ganz links positionierte Loop-Taste.

## Basisoptionen

Hollywood FX bietet Ihnen die schnelle und einfache Kontrolle über eine Vielzahl von FX-Optionen, wobei Sie auch **ohne** vollständige Keyframe-Bearbeitung völlig innovative und atemberaubende Ergebnisse erzielen können.

### Basisoptionen anzeigen:

 Klicken Sie im **Kontroll-Bedienfeld** auf das Element **Basisoptionen**.



Auswahl **Basisoptionen**

## Basisoptionen – Einfache Bewegung

Mit Hilfe der unter dem Kontrollfeld **Einfache Bewegung** enthaltenen Bedienelemente können Sie die Flugbahn (Bewegungspfad) eines Objektes verändern.

### Flug umkehren:

 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Flug umkehren** und beobachten Sie die Videovorschau.

 Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Flug umkehren** wieder.

Wenn Sie sich nun die Vorschau ansehen, werden Sie bemerken, dass anstelle der ersten Videoquelle, die wegfiegt und die zweite Videoquelle verdeckt, die zweite Videoquelle in das Bild hineinfliegt und die erste Videoquelle verdeckt.

### Flugbahn:

 Justieren Sie mit Hilfe Ihrer Maus den **Flugbahn**-Drehregler auf **45** Grad und schauen Sie sich wieder die Vorschau an.

 Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Objekt drehen** und verfolgen Sie die Vorschau.

 Justieren Sie den Flugbahn-Regler auf **90** Grad und sehen Sie sich das Ergebnis an.

 Stellen Sie nun den **Flugbahn**-Regler auf **0**. Sie können auch die Pfeiltasten verwenden, um den Regler in Gradintervallen einzustellen.

Mit Hilfe des Flugbahn-Reglers können Sie bei der Effektmsetzung den vollständigen Bewegungspfad von 3D-Objekten manipulieren, wobei Sie zügig und ohne viel Aufwand sehr differenzierte Ergebnisse erzielen können. Wenn Sie die Flugbahn verändern, wird das Objekt selbst nicht gedreht. Erst mit Aktivierung des Kontrollkästchens für die Objektdrehung wird das betreffende Objekt zum Drehen und zum „Folgen“ des neuen Bewegungspfades veranlasst.

**HINWEIS:** Einige der enthaltenen Effekte sind mit den Optionen für die Manipulation von Flugbahnen nicht kompatibel, sodass diese Funktion in diesen Fällen zu keinen signifikanten Ergebnissen führt.

### Einfache Beleuchtung

Mit Hilfe der Funktionen für Beleuchtung, Schatten und Glanz können Sie Ihre Hollywood FX-Effekte unglaublich realistisch gestalten, wobei die genannten Optionen schon in der Voreinstellung aktiviert sind. Wenn Sie die Optionen deaktivieren, können Sie die Unterschiede genau feststellen.

#### **Deaktivieren von Beleuchtung, Schatten und Glanz:**

-  Klicken Sie zum Deaktivieren der Funktion **Glanz** auf das entsprechende Kontrollkästchen. Das auf den dargestellten Objekten enthaltene Glanzlicht wird nicht mehr dargestellt.
-  Klicken Sie zum Deaktivieren der Funktion **Schatten** auf das entsprechende Kontrollkästchen. Die dargestellten Objekte weisen keinen Schatten mehr auf.
-  Klicken Sie zum Deaktivieren der Funktion **Beleuchtung** auf das entsprechende Kontrollkästchen. Bitte beachten Sie, dass der 3D-Ball keine Schatten mehr wirft.
-  Aktivieren Sie die Funktionen **Glanz**, **Schatten** und **Beleuchtung** wieder.

Mit Hilfe von Hollywood FX besitzen Sie nicht nur die Möglichkeit, die mit Licht verbundenen Funktionen **Glanz**, **Schatten** und **Beleuchtung** zu kontrollieren, sondern können darüber hinaus auch noch die Lichtrichtung bestimmen. Standardmäßig fällt das Licht dabei aus der oberen Mitte Ihrer imaginären 3D-Welt. Wenn Sie die Lichtrichtung manipulieren, verändern sich automatisch auch entsprechend die Einstellungen für **Glanz** und **Schatten**.

#### **Lichtrichtung:** Plus PRO

-  Stellen Sie den Regler für die **Lichtrichtung** auf **90** Grad ein. Schauen Sie sich die Vorschau an.
-  Stellen Sie den Regler für die **Lichtrichtung** auf **180** Grad ein und sehen Sie sich das Ergebnis an.

☞ Stellen Sie den Regler für die **Lichtrichtung** auf **0**. Sie können auch die Pfeiltasten verwenden und den Regler in Gradintervallen einstellen.

Das Einstellen der Lichtrichtung auf 180 Grad erzeugt eine einzigartige, fast schon unheimliche Atmosphäre.

### Einfache Optionen

Mit Hilfe der unter Einfache Optionen enthaltenen Kontrollfelder können Sie die in Ihrer 3D-Engine implementierten speziellen Renderoptionen einstellen.

#### **Render-Engine**

In der Regel werden Objekte, die Rundungen aufweisen, mit glatten Oberflächen gerendert, wobei Sie mit Hilfe der unter **Render-Engine** enthaltenen Optionen auf facettierte oder Drahtgitter-Flächen umschalten können.

#### **Render-Engine:**

- ☞ Aktivieren Sie die Option **Facettiert** unter dem Kontrollfeld **Rendern**. Die im Flächen der im Vorschaufenster dargestellten Objekte werden nicht mehr glatt dargestellt.
- ☞ Aktivieren Sie die Option **Drahtgitter** unter dem Kontrollfeld **Rendern**. Die Objekte werden nicht mehr als Festkörper, sondern als Drahtgitter-Modelle dargestellt.
- ☞ Aktivieren Sie die Option **Glatt** unter dem Kontrollfeld **Rendern**, damit Ihre Objekte wieder mit glatten Oberflächen gerendert werden.

#### **Antialiasing**

Wegen der geringen Videoauflösung werden gerade bei der Umsetzung von scharfkantigen 3D-Effekten die Kanten der betreffenden Objekte häufig mit blockigen Pixeln (Treppeneffekten) dargestellt, wobei die implementierte Antialiasing-Funktion dieses Problem deutlich abmindert. Hollywood FX bietet Ihnen dabei drei verschiedene Antialiasing-Verfahren (in der Vorschau wird generell nur das Antialiasing für die Kantenglättung verwendet).

#### **Antialiasing:**

- ☞ Klicken Sie unter **Antialiasing** auf die Option **Web/CD**. Sie werden bemerken, wie die facettierte Oberfläche des 3D-Balls geglättet wird.
- ☞ Klicken Sie unter **Antialiasing** auf die Option **Video**. Mit Auswahl dieser Option wird nicht die Vorschauanzeige verändert, sondern während des finalen Renderprozesses das volle Szenen-Antialiasing umgesetzt.

Die zusätzlich enthaltenen Kontrollkästchen und erweiterten Kontrollen für die Einstellung von Schatten werden detailliert im **Referenzteil** beschrieben.

Klicken Sie nach Abschluss Ihrer Arbeiten unter Hollywood FX auf **Ok**, rendern Sie Ihr Projekt und schauen Sie sich die erzielten Resultate an.

## Transition+

Im Rahmen des vorausgehenden Tutorials haben wir einen **Transition FX**-Effekt mit nur zwei Videoquellen verwendet. Bei diesem Tutorial nun werden wir einen **Transition+** FX-Effekt verwenden, der in Kombination mit zusätzlichen Videoquellen verwendet werden kann.

**HINWEIS:** In Kombination mit Transition+ hält die Host-Applikation Avid spezielle Funktionen für Sie bereit, weshalb es bei dem Einrichten von Transition+ sinnvoll ist, den entsprechenden Anweisungen Folge zu leisten.

Dieses Tutorial soll Ihnen die folgenden Kenntnisse vermitteln:

- Verwendung von Transition+ FX in Kombination mit zusätzlichen Videoquellen
- Umgang mit den Optionen beim Einrichten von Transition+

### Vorbereitung:

- ☞ Bereiten Sie – wie unter dem Abschnitt **Schnellstart** beschrieben – unter Ihrer Host-Applikation zwei Videoclips vor, zwischen denen eine Überblendung von zwei Sekunden Dauer realisiert werden soll.
- ☞ Wir können beginnen, sobald die Hollywood FX-Bedieneroberfläche auf dem Bildschirm angezeigt wird.

## Auswahl eines Transition+-Effektes

### Einen Überblendeffekt auswählen:

- ☞ Wählen Sie aus dem FX-Katalog die Gruppe **Wipes and Fades**.
- ☞ Klicken Sie auf das Symbol **FlipOver**.
- ☞ Aktivieren Sie unter der **Monitorfenster** die Taste für die einmalige Wiedergabe von Effekten.

Sehen Sie sich die Vorschau an und achten Sie darauf, dass der Hintergrund keine Videoanzeige enthält, während sich das erste Video kopfüber in das Bild hineinbewegt. Der Hintergrund enthält deswegen keine Videoanzeige, weil aktuell auch keine Videoquelle zugewiesen wurde. Wir wollen nun die dritte Videoquelle zuweisen.

## Videoclip-Zuweisung an Host Video 3

Weisen Sie nun dem Hintergrund eine dritte Videoquelle zu.

### Bitte gehen Sie dabei wie folgt vor:

- ☞ Klicken Sie in dem **Kontroll**-Bedienfeld links unter dem Bereich **Media** auf den Eintrag **Host Video 3**.



## Tutorial

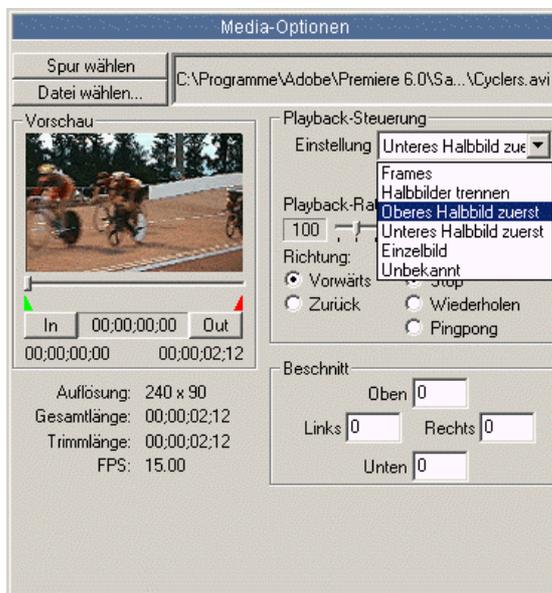
- ☞ Klicken Sie im rechten Bedienfeld **Media-Optionen** auf die Schaltfläche **Datei wählen**.
- ☞ Navigieren Sie nun zu dem gewünschten Videoclip, den Sie als dritte Videoquelle einsetzen möchten.
- ☞ Klicken Sie nun unter dem **Monitorfenster** auf die Taste für die einmalige Wiedergabe von Effekten.

Sie haben eine neue Videoquelle ausgewählt und sollten diese nun als Hintergrundvideo sehen können, wenn sich Ihre erste Videoquelle kopfüber dreht und die zweite Videoquelle auf dem Bildschirm erscheint. Bitte achten Sie auch auf die jeweils richtige Einstellung für die **Playback-Steuerung**.

### So ändern Sie die Einstellung für die Playback-Steuerung:

- ☞ Öffnen Sie das Listenfeld unter **Playback-Steuerung** und wählen Sie die für Ihr Video richtige Einstellung. In Kombination mit den meisten Videocapturekarten können Sie die Option **(Zeilensprung –) oberes Halbbild zuerst** oder **(Zeilensprung –) unteres Halbbild zuerst** wählen.

Die richtige Einstellung für die **Playback-Steuerung** ist für die Vorschauanzeige nicht entscheidend, kommt jedoch bei dem finalen Renderprozess voll zum Tragen. Ist die Einstellung falsch, wird die betreffende Videoanzeige im Hintergrund nicht korrekt ausgeführt werden können (das Video ruckelt, es erfolgt keine glatte Wiedergabe).



Das Bedienfeld **Media-Optionen** mit den **Einstellungs-Optionen**

Wenn Sie von nun an eine Videodatei auswählen, wird die jeweils zuletzt festgelegte **Einstellungs-Option** automatisch übernommen. Eine nochmalige Änderung der Einstellung ist erst dann wieder notwendig, wenn Sie ein Standbild bzw. einen mit einer anderen Videokarte aufgenommenen Videoclip auswählen möchten.

### MultiWindow FX

Der letzte Typ von FX-Effekten unter Hollywood FX sind die sogenannten MultiWindow-, also Mehrfachfenster-Effekte, wobei diese Art von Effekten nicht eine Videoquelle in eine andere überführen, sondern mehrere Videofenster realisieren, die auf verschiedenste Art und Weise in das Bild hinein- bzw. hinausfliegen. Im Rahmen dieses Tutorials wollen wir den Effekt **Flip 4** verwenden, dessen Flugbahn wir auch umkehren möchten, sodass wir über insgesamt vier Videofenster verfügen, die in das Bild hineinfliegen und über einem Hintergrund abgespielt werden.

**HINWEIS:** In Kombination mit MultiWindow FX hält die Host-Applikation Avid spezielle Funktionen für Sie bereit, weshalb es bei dem Einrichten von MultiWindow FX sinnvoll ist, den entsprechenden Anweisungen Folge zu leisten.

Dieses Tutorial soll Ihnen die folgenden Kenntnisse vermitteln:

- Auswahl von Videoquellen für einen MultiWindow-Effekt
- Verwendung der Start- und Ende-Optionen für die Anzeigedauer

### Vorbereitung

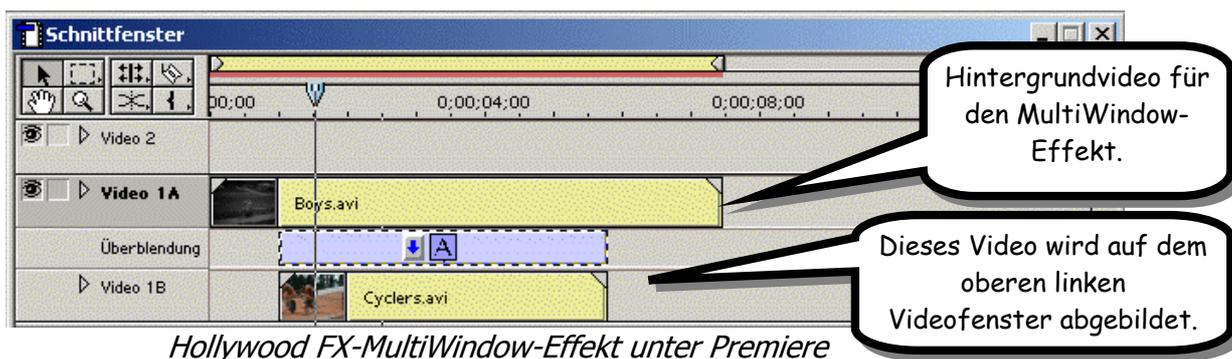
MultiWindow-Effekte unterscheiden sich grundlegend von Überblendeffekten, zumal hierbei das Quellvideo **A** einer Host-Applikation immer als Hintergrundvideo verwendet wird. Die Anordnung auf der Timeline erweist sich damit als unproblematisch, sodass Sie das betreffende Hintergrundvideo vor oder hinter dem gewählten Effekt fortsetzen können.



#### Vorbereitung:

- ☞ Starten Sie ein neues Projekt.
- ☞ Platzieren Sie das als Hintergrund gewählte Video auf Videospur **A**, sodass es mit Projektbeginn startet und über eine Laufzeit von etwa fünf Sekunden verfügt.
- ☞ Platzieren Sie eine zweite Videoquelle auf Videospur **B**, sodass sie etwa eine Sekunde nach Projektbeginn startet und über eine Laufzeit von etwa drei Sekunden verfügt.
- ☞ Legen Sie zwischen den beiden Clips einen Hollywood FX-Effekt ab, sodass die Überblendung von **A** nach **B** verläuft.

# Tutorial



## FX-Auswahl und Einstellen von Optionen

Für dieses Tutorial wollen wir den **Flip 4**-Effekt auswählen, mit dessen Hilfe vier Videoquellen vor einem Hintergrundvideo herausfliegen. Da wir möchten, dass die Videos in das Bild hineinfliegen, wollen wir die Flugbahn des Effektes auch wieder umkehren.

### **So wählen Sie den Flip 4-Effekt und stellen die Optionen ein:**

- ☞ Wählen Sie aus dem FX-Katalog den Eintrag **Multiwindow Effects**.
- ☞ Wählen Sie anschließend das Symbol mit der Bezeichnung **Flip 4**.
- ☞ Klicken Sie im **Kontroll-Bedienfeld** auf das Element **Basisoptionen**.
- ☞ Aktivieren Sie das Kontrollkästchen für die Option **Flug umkehren**.
- ☞ Aktivieren Sie unterhalb des **Monitorfensters** die Taste für die einmalige Wiedergabe von Effekten.

Beachten Sie, dass Videoquelle **A** im Hintergrund abgespielt wird, während Videoquelle **B** auf dem oberen linken Videofenster abgebildet wird. Wir wollen nun für die noch verbleibenden Videofenster entsprechende Videoclips auswählen.

### **So weisen Sie zusätzliche Videoquellen zu:**

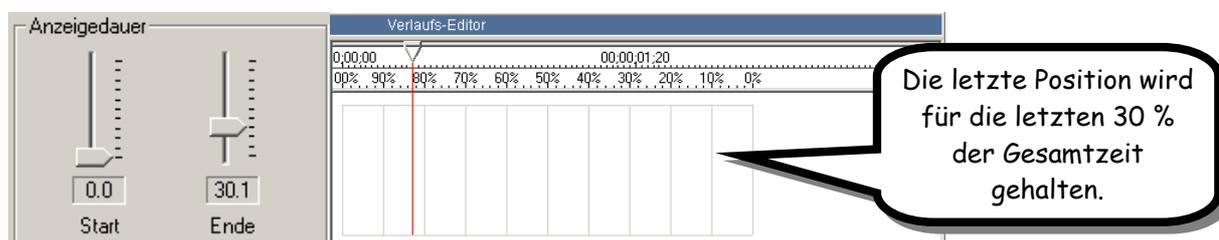
- ☞ Klicken Sie im **Kontroll-Bedienfeld** auf den **Media**-Eintrag **Host Video 3**.
- ☞ Klicken Sie im Bedienfeld für **Media-Optionen** auf die Schaltfläche **Datei wählen**.
- ☞ Wählen Sie mit Hilfe des eingeblendeten Dialogfeldes einen Videoclip aus.
- ☞ Klicken Sie auf die Taste für das einmalige Abspielen von Effekten und betrachten Sie die Vorschau mit der neuen Videoquelle.
- ☞ Klicken Sie im **Kontroll-Bedienfeld** auf den **Media**-Eintrag **Host Video 4**.
- ☞ Klicken Sie im Bedienfeld für **Media-Optionen** auf die Schaltfläche **Datei wählen**.
- ☞ Wählen Sie mit Hilfe des eingeblendeten Dialogfeldes einen Videoclip aus.

- ☞ Klicken Sie im **Kontroll**-Bedienfeld auf den **Media**-Eintrag **Host Video 5**.
- ☞ Wählen Sie mit Hilfe des eingeblendeten Dialogfeldes einen Videoclip aus.
- ☞ Klicken Sie auf die Taste für das einmalige Abspielen von Effekten und betrachten Sie die Vorschau.

Da die korrekten Einstellungen für die **Playback-Steuerung** bereits vorgenommen wurden, müssen diese für die oben ausgewählten Videoquellen möglicherweise nicht wieder korrigiert werden.

### Verwendung der Option **Anzeigedauer - Ende** Plus PRO

So wie der Effekt zur Zeit eingestellt ist, werden die vier Videos über den Bildschirm fliegen und mit dem Erscheinen des letzten Videofensters alle aus dem Bild verschwinden. Wir wollen stattdessen erreichen, dass die Videofenster für eine längere Zeitdauer auf dem Bildschirm zu sehen sind, während die darauf abgebildeten Videoclips wiedergegeben werden. Zu diesem Zweck verfügt das Bedienfeld für **Erweiterte Optionen** über die beiden Schieberegler **Anzeigedauer – Start** und **Anzeigedauer – Ende**, die es dem Anwender schnell ermöglichen, die jeweils für den ersten und letzten Frame verwendete Anzeigedauer zu verändern. Dies ist genau das, was wir jetzt benötigen.



*Die Kontrollen für die Anzeigedauer und ihre Auswirkung auf die Timeline*

#### **So ändern Sie die Option Anzeigedauer - Ende:**

- ☞ Klicken Sie im **Kontroll-Bedienfeld** auf das Element **Erweiterte Optionen**.
- ☞ Ziehen Sie den **Ende**-Schieberegler (unterhalb des Kontrollfeldes **Anzeigedauer**) auf **30 %**.
- ☞ Klicken Sie auf die unterhalb des **Monitorfensters** integrierte Taste für die einmalige Wiedergabe von Effekten und sehen Sie sich die Vorschau an.

Nun bewegen sich alle Videofenster während der ersten **70 %** der gesamten FX-Abspieldauer fliegend durch das Bild und verweilen während der letzten **30 %** der gesamten FX-Abspieldauer an ihrer letzten Position.

Beenden Sie nun Hollywood FX, rendern Sie den Effekt unter Ihrer Host-Applikation und schauen Sie sich die Ergebnisse an.

# Pinnacle-Online

Mit der Online-Registrierung Ihrer Hollywood FX-Anwendung erhalten Sie neben einem permanenten Keycode eine **User ID** sowie ein **Password** für Pinnacle-Online, wo Sie Produkte kaufen und Upgrades sowie FX-Zusatzpakete erhalten können.

Wenn Sie Pinnacle-Online für sich nutzen möchten, benötigen Sie einen Web-Browser (wie zum Beispiel Microsoft Internet Explorer 5.0 oder höher) sowie einen funktionierenden Internet-Anschluss. Verbinden Sie sich einfach mit der Adresse **<http://hollywoodfx.pinnaclesys.com>** und folgen Sie den Anweisungen für den Zugriff auf Pinnacle-Online und die Verwendung Ihres Pinnacle-Online-Kontos.



# Fehlerbehebung

Im folgenden finden Sie eine Auflistung von allgemeinen Problemen und deren Lösungen. Sollten Sie an dieser Stelle oder in der während der Programminstallation auf Ihrem System abgelegten **Readme**-Datei keine Lösung Ihres Problems finden, setzen Sie sich bitte mit dem Hollywood FX-Support in Verbindung.

## ***Hollywood FX wird in meiner Host-Applikation nicht angezeigt.***

Schon während der Programminstallation von Hollywood FX wird versucht, alle kompatiblen Host-Applikationen ausfindig zu machen und die dafür vorgesehenen Plugins zu installieren. Sollte Hollywood FX dennoch in Ihrer Host-Applikation nicht angezeigt werden, versuchen Sie bitte, die in der nachfolgenden Übersicht aufgeführten Dateien aus dem **Hollywood FX**-Programmordner **Host Plugins** in die aufgeführten Verzeichnisse der jeweiligen Host-Applikation zu kopieren.

Host-Applikation	Plugin-Datei	Kopieren nach
Pinnacle Studio 8	Studio\Hfx4.dll	Studio 8\Plugins
Pinnacle Edition/Liquid	Edition\HfxEdt46.vfx EditionFilter\FI-HfxEdt46.vfx	Edition\Plugins\Transitions Edition\Plugins\Filter
Adobe Premiere 6.0	Premiere6\Fx-HfxP646.prm Premiere6Filter\FI-HfxP646.prm	Premiere 6.0\Plug-Ins\Pinnacle Premiere 6.0\Plug-Ins\Pinnacle
Avid AVX	AVX\HfxAvx46.avx	Symphony\AVX_Plug-Ins oder Xpress\AVX_Plug-Ins etc.

## ***Ich erhalte keine gerenderten Überblendeffekte, sondern nur das Hollywood FX-Logo.***

Dies deutet darauf hin, dass Hollywood FX nicht in der Lage war, den betreffenden Effekt auf der Basis von OpenGL zu rendern. Bitte überprüfen Sie die folgenden Punkte, um das Problem zu beseitigen:

- Überprüfen Sie, ob sich die Dateien **Opengl32.dll** and **Glu32.dll** unter Ihrem Verzeichnis **Windows\System (Winnt\System32)** befinden. Sollten die Dateien dort nicht vorhanden sein, sollten Windows 95-Anwender die betreffenden OpenGL-Bibliotheken aus dem Supportbereich der Hollywood FX-Website herunterladen. Windows 98-, NT- und 2000-Anwender sollten die Installation Ihres Betriebssystems überprüfen und ggf. die notwendigen Service-Packs installieren.

- Stellen Sie sicher, dass Sie auch die aktuellsten Treiber für Ihre Grafikkarte verwenden.
- Klicken Sie in der Hollywood FX-Bedieneroberfläche im unteren Programmbereich auf die Schaltfläche **Einstellungen** und ändern Sie den Eintrag neben dem Listenauswahlfeld **Render-Engine** auf **OpenGL Software-Engine**. Sollte diese Einstellung schon vorhanden sein, ändern Sie den Eintrag bitte auf **Portable Software-Engine**.

### ***Mein Videoeditor stürzt ab, wenn ich versuche, mit Hollywood FX zu arbeiten.***

In der Regel weist dies auf einen Konflikt mit Ihrer 3D-Grafikkarte hin. In diesem Fall sollten Sie die aktuellsten Treiber für Ihre Grafikkarte herunterladen und auf Ihrem System installieren.

### ***Wenn ich unter dem Bedienfeld Media-Optionen ein Video oder Bilder auswähle, erhalte ich nur ein weißes Objekt anstelle eines Videos.***

Der Sachverhalt deutet darauf hin, dass Sie nicht mehr genügend Systemspeicher verfügbar haben. Wenn Sie MultiWindow-Effekte mit mehr als 3 Videoquellen einsetzen, sollte Ihr System wenigstens ein Minimum von 128 MB RAM-Speicher aufweisen (sehr zu empfehlen wären 256 MB). Für den Fall, dass Sie eingescannte Bilder verwenden möchten, sollten Sie die Auflösung der betreffenden Bilder entsprechend verringern.

### ***Zu Beginn oder Ende eines Effektes erhalte ich Farb- oder Helligkeitssprünge.***

Dies liegt meistens daran, dass der gerenderte Effekt rekomprimiert wird, während dies bei dem umgebenden Video nicht der Fall ist. Viele der nicht-linearen Videoeditoren verfügen deshalb über eine Option, mit der eine Rekomprimierung erzwungen werden kann bzw. eine Option zum Deaktivieren des Smart-Rendering-Prozesses. Sollte Ihr nicht-linearer Editor nicht über diese Möglichkeit verfügen, können Sie diesen Fehler in der Regel dadurch vermeiden, indem Sie sowohl für das eingehende als auch für das ausgehende Video einen **Helligkeits-/Kontrast**-Filter hinzufügen, jedoch sonst keine Einstellungen vornehmen. Das betreffende Video wird damit rekomprimiert, aber nicht verändert.

# Performance

Hollywood FX verwendet OpenGL, eine mit der Industriennorm konforme Hochsprache für 3D-Grafiken im Hochleistungs-Renderingbereich mit höchster Qualitätsstufe. In den letzten Jahren haben sich die 3D-Beschleuniger und ihre OpenGL-Grafiktreiber zwar dramatisch verbessert, verursachen jedoch in Kombination mit Hollywood FX zum Teil immer noch gewisse Inkompatibilitäten. Dies ist der Grund, warum Hollywood FX auf Kosten von langsameren Vorschau- und Renderprozessen, jedoch zugunsten einer höchst möglichen Kompatibilität nur auf **Software-Rendering** voreingestellt ist.

Im folgenden werden Maßnahmen beschrieben, wie Sie Ihre 3D-Render-Performance verbessern können. Bitte führen Sie diese Maßnahmen bei Bedarf dann durch, wenn Sie sich mit Hollywood FX vertraut gemacht und bereits einige Effekte in Ihren Projekten erfolgreich gerendert haben.

## CPU-, Bus-Geschwindigkeit und Speicher

Ihre Systemkonfiguration kann in hohem Maße die Performance Ihres Systems beeinflussen. So ist es durch CPU-, Motherboard-Upgrade mit 133 MHz-Bus (oder höher) und/oder durch Erhöhung des RAM-Speichers auf 256 MB oder höher problemlos möglich, die Performance Ihrer Hollywood FX-Anwendung signifikant zu erhöhen, gleich, ob Sie über einen 3D-Grafikbeschleuniger verfügen oder nicht.

## Grafikkartentreiber

Der größte Einfluss bei der Umsetzung von 3D-Performance, den ein Grafikbeschleuniger mit sich bringt, ist der verwendete Treiber. Bitte suchen Sie deshalb in regelmäßigen Abständen auf der Website Ihres Grafikkartenherstellers nach den neuesten Grafiktreibern. Im folgenden die Webseiten-Adressen einiger wichtiger Grafikkartenhersteller.

ATI (Radeon) – [www.ati.com](http://www.ati.com)

3D-Labs (Wildcat, Oxygen) – [www.3dlabs.com](http://www.3dlabs.com)

Matrox (G450, Parahelia) – [www.matrox.com/mga](http://www.matrox.com/mga)

Nvidia (GeForce, Quadro) – [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)

## Vorschau-Performance

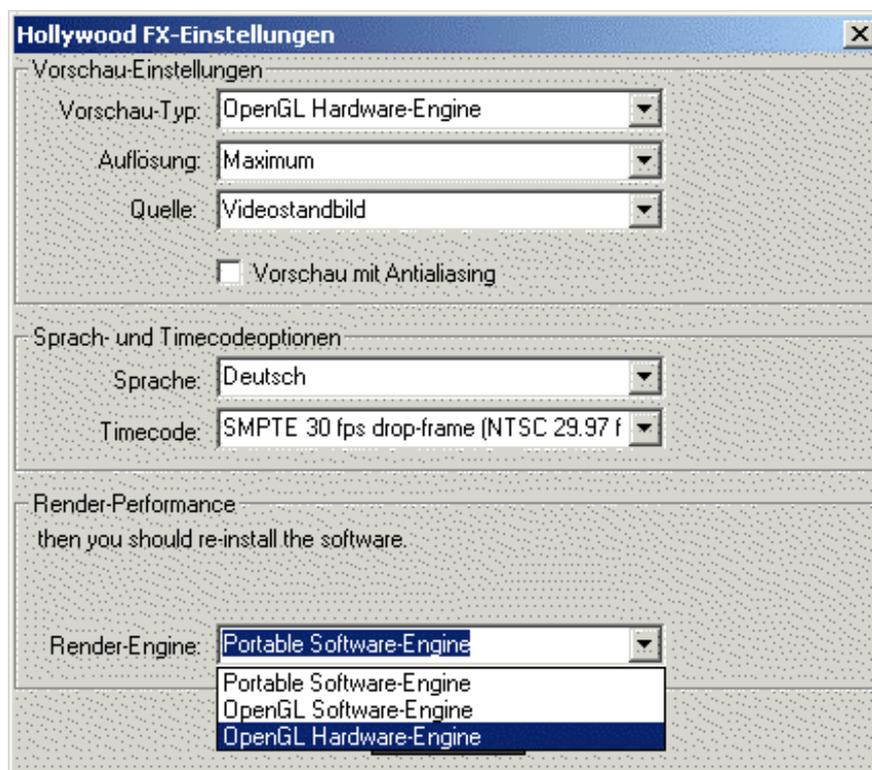
Fast jeder gute 3D-Beschleuniger ist in der Lage, die Performance bei der Vorschau von Überblendeffekten spürbar zu beeinflussen. Wenn Sie von Ihrem Grafikbeschleuniger profitieren möchten, sollten Sie unter den **Vorschau-Einstellungen** den **Vorschau-Typ** auf **OpenGL-Hardware** einstellen.

### So stellen Sie auf hardware-beschleunigtes Vorschau-Rendern um:

-  Klicken Sie im unteren Bereich Ihrer Hollywood FX-Bedieneroberfläche auf die Schaltfläche **Einstellungen**.
-  Wählen Sie in dem Bereich **Vorschau-Einstellungen** neben **Vorschau-Typ** den Eintrag **OpenGL Hardware-Engine**.
-  Klicken Sie auf **OK** und probieren Sie die neue Einstellung aus.

Sollten sich danach bei Aktivierung der Vorschau Probleme ergeben, sollten Sie sofort wieder zu den Hollywood FX-Voreinstellungen zurückkehren und die Einstellungen auf **OpenGL Software-** bzw. **Portable Software-Engine** ändern.

**HINWEIS:** Bitte führen Sie nach dem Ändern Ihrer Rendering-Optionen sicherheitshalber einige Tests durch.



*Hardware-beschleunigte Rendering-Performance*

### Hardware-beschleunigte Rendering-Performance

Die neuesten 3D-Beschleuniger (Radeon von ATI und GeForce von Nvidia) haben zu dramatischen Verbesserungen bei dem Laden von Texturen geführt, die für Ihre Hollywood FX-Rendering-Performance allerdings u. U. kritische Auswirkungen haben können. Sollten Sie über eine dieser neuen Grafikkarten inklusiv der neuesten Treiber verfügen, können Sie beim Rendern u. U. eine zwei- bis fünffache Leistungssteigerung erzielen, wenn Sie die hardware-basierende Beschleunigung für den finalen Renderprozess einschalten.

Sie aktivieren die hardware-beschleunigte Rendering-Performance, indem Sie die **Render-Engine** auf **OpenGL Hardware-Engine** einstellen.

#### **Aktivieren der hardware-beschleunigten Render-Performance:**

-  Klicken Sie im unteren Bereich Ihrer **Hollywood FX-**Bedienoberfläche auf die Schaltfläche **Einstellungen**.
-  Wählen Sie im Bereich **Render-Performance** im Dropdown-Auswahlfeld neben **Render-Engine** den Eintrag **OpenGL Hardware-Engine**.
-  Klicken Sie auf **OK** und testen Sie die neuen Einstellungen.

Sollten nach dem Ändern der Einstellungen Ihre Effekte nicht mehr ordnungsgemäß gerendert werden, sollten Sie diese sofort wieder ändern, indem Sie wieder auf **OpenGL Software-** bzw. **Portable Software-Engine** umschalten.



# Erweiterte Tutorials

Bevor Sie mit den Erweiterten Tutorials fortfahren, sollten Sie den vorausgehenden Teil dieses Handbuches sorgfältig durchgearbeitet haben.

## Keyframe-Editing mit Verläufen Plus PRO

Dieses Tutorial soll Ihnen zeigen, wie Sie auf Keyframe-Basis die unter Hollywood FX implementierten Optionen bearbeiten und professionelle Ergebnisse realisieren können.

In diesem Zusammenhang wird von Hollywood FX der Begriff **Verlauf** (Envelope) verwendet, ein Begriff, der eine Folge von Keyframes beschreibt, die durch Manipulation der entsprechenden Options-Parameter über einen Zeitverlauf hinweg in ihrem Verhalten verändert (animiert) werden.

### **Vorbereitung und FX-Auswahl:**

-  Legen Sie unter Ihrer Host-Applikation ein neues Projekt an.
-  Platzieren Sie zwei Videoclips und fügen Sie dazwischen eine Überblendung von zwei Sekunden Dauer ein.
-  Fügen Sie nun einen Hollywood FX-Überblendeffekt zwischen die beiden Videoclips ein.
-  Wählen Sie im **FX-Katalog** aus der Gruppe **Flying Windows** die Überblendung **Tumble 2**.

Normalerweise ist der **Verlaufs-Editor** auf der Hollywood FX-Oberfläche nicht sichtbar, wenn Sie zum ersten Mal mit Hollywood FX arbeiten.

### **So rufen Sie den Verlaufs-Editor auf den Bildschirm:**

-  Klicken Sie in der unteren Anzeigeleiste von Hollywood FX auf das Symbol des **Verlaufs-Editors**.



*Die Symbolschaltfläche für den **Verlaufs-Editor***

Sobald der **Verlaufs-Editor** eingeblendet wird, wollen wir die Überblendung **Tumble 2** manipulieren, indem wir das in den Hintergrund hineintaumelnde Video mit einer Überblendung ausstatten möchten, wenn es in der Ferne verschwindet. Wir wollen diese Änderung mit Hilfe eines Verlaufs realisieren, den wir in Kombination mit der **Objekt-Option Überblenden** erzeugen wollen.

### So wählen Sie die gewünschte Objekt-Option:

-  Klicken Sie im **Kontroll-Bedienfeld** auf den Eintrag **SoftFB 1** unter dem Bereich **Objekte & Flächen**.
-  Klicken Sie auf den unter dem Bedienfeld **Objekt-Optionen** rechts unter **Morph & Überblendung** enthaltenen Schieberegler **Überblenden**.

Bitte beachten Sie, dass der unter dem Regler integrierte Optionstext **Überblenden** danach mit einem grünen Rechteck markiert sein sollte. Es handelt sich hierbei um einen Indikator dafür, dass die aktuell ausgewählte Option im **Verlaufs-Editor** verändert, d. h. animiert werden kann. Immer dann, wenn Sie ein Kontrollelement auswählen, das unter Hollywood FX einen Verlauf realisieren kann, wird diese grüne Markierung angezeigt.

Unter Hollywood FX ist die Erzeugung von Verläufen sehr einfach, zumal die entsprechenden Ergebnisse durch Klicken und Ziehen im **Verlaufs-Fenster** erzielt werden können. Unser Ziel ist es, für die Option **Überblenden** einen Verlauf zu generieren, mit dessen Hilfe unser Objekt über die gesamte Effektanzeigedauer hinweg allmählich im Hintergrund verschwindet.

### Erzeugen eines einfachen Verlaufs:

-  Klicken Sie im **Verlaufs-Editor** auf die Positionen 100 % (Zeit) und 100 % (Wert).

Ein zweiter Keyframe wird automatisch an der Zeitposition 0 % generiert.

Klicken Sie zum Erzeugen Ihres ersten Keyframes an diese Position.

*Verlauf nach Erzeugen des ersten Keyframes*

Bitte beachten Sie das Vorhandensein von zwei Keyframes, die durch farbige Quadrate als solche gekennzeichnet sind. Den bei Position 100 % liegenden Keyframe haben Sie dabei selbst erzeugt, der Keyframe bei Position 0 % hingegen wurde automatisch generiert, weil alle unter Hollywood FX erzeugten Verläufe als Minimum einen Keyframe bei Position 0 % und einen bei Position 100 % aufweisen müssen.

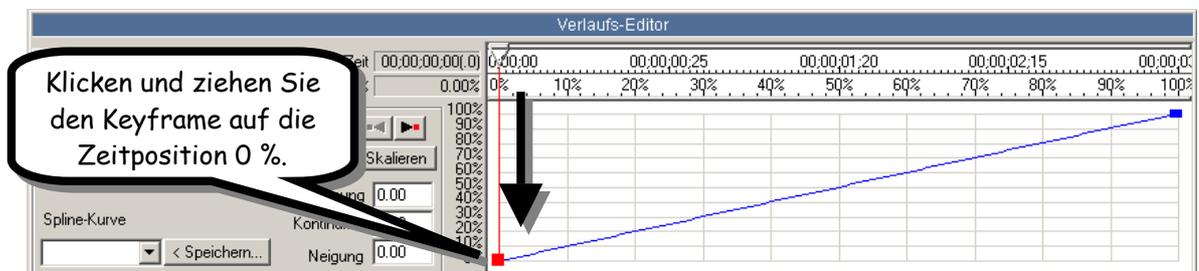
Weiterhin wichtig ist, dass sich die beiden Horizontal-Schieberegler im oberen Bereich des **Verlaufs-Fensters** für die Vorschau und aktuelle Zeit auf den Wert 100 % positioniert haben und dass der bei Position 100 % liegende Keyframe rot markiert ist. Mit Hilfe der roten Markierung soll angezeigt werden, dass es sich um den aktuell markierten Keyframe handelt.

## Erweiterte Tutorials

Mit unserer aktuellen Verlaufs-Einstellung wird der Wert für die Option **Überblenden** über die gesamte Effektdauer hinweg auf 100 % eingestellt bleiben. Wir möchten aber den Wert so einstellen, dass dieser mit 0 % beginnt, sodass wir den ersten Keyframe entsprechend einstellen müssen.

### Ändern des ersten Keyframes:

- ☞ Klicken Sie auf das blaue Quadrat, das den Keyframe auf der Zeitposition 0 % repräsentiert.
- ☞ Ziehen Sie das blaue Quadrat an die unterste Position im **Verlaufs-Fenster** auf den Wert 0 % und beobachten Sie dabei den **Überblend-Schieberegler** (im Bedienfeld **Objekt-Optionen**). Sie werden feststellen, dass der damit verbundene Wert dynamisch an den aktuellen Verlauf gekoppelt ist.
- ☞ Lassen Sie den Mauszeiger wieder los.



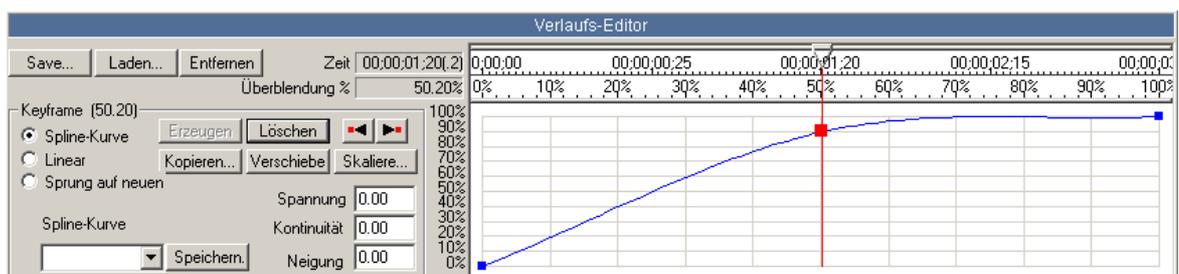
*Positionierung des ersten Keyframes*

Unser Verlauf arbeitet nun völlig korrekt, indem unser Objekt über die gesamte Länge des Effektes hinweg langsam ausgeblendet wird. Schauen Sie sich das Ergebnis in der Vorschau an.

Wir wollen einen weiteren Keyframe in den Verlauf aufnehmen, sodass unser Objekt noch schneller transparent wird. Der dafür benötigte Keyframe soll mit Hilfe einer anderen Methode erzeugt werden.

### So legen Sie einen neuen Keyframe an:

- ☞ Ziehen Sie den im oberen Bereich des **Verlaufs-Editors** enthaltenen horizontalen Schieberegler für die aktuelle Zeit auf Position **50 %**.
- ☞ Ziehen Sie den **Überblend-Schieberegler** im Bedienfeld **Objekt-Optionen** auf Position **90 %**.



*Nach Anlegen eines neuen Keyframes*

Der neue Keyframe wird automatisch nach Änderung des **Überblend**-Wertes erzeugt. Dies zeigt die enge Kopplung des **Verlaufs-Editors** mit den unter Hollywood FX implementierten Objekt- und Flächenoptionen. Mit Hilfe dieser Funktion ist es ein Kinderspiel, unter Hollywood FX für jeden beliebigen Wert entsprechende Keyframes zu erzeugen.

Bevor wir dieses Tutorial abschließen, möchten wir Ihnen noch weitere Möglichkeiten der Verlaufs-Steuerung vorstellen. Zuerst wollen wir uns schnell zwischen den in diesem Verlauf enthaltenen Keyframes bewegen.

### **Sich zwischen den Keyframes bewegen:**

-  Klicken Sie im **Verlaufs-Editor** auf die Taste **Zurück**, wonach sich der Schieberegler für die aktuelle Zeit (und Vorschau) auf Keyframe-Position **0 %** begibt.
-  Klicken Sie im **Verlaufs-Editor** auf die Taste **Vor**, wonach sich der Schieberegler für die aktuelle Zeit (und Vorschau) auf Keyframe-Position **50 %** begibt.
-  Klicken Sie noch einmal auf die Taste **Vor** und der Schieberegler für die aktuelle Zeit bewegt sich auf Position **100 %**.
-  Klicken Sie schließlich noch einmal auf die Taste **Zurück**, um den Keyframe wieder auf Position **50 %** zu verlagern.

Mit Hilfe der beiden Positionierungstasten **Zurück** und **Vor** können Sie schnell und gezielt den gewünschten Keyframe ansteuern, was besonders dann von Nutzen ist, wenn die einzelnen Keyframes sehr eng beieinander liegen und es sehr schwer ist, einen davon visuell per Mausklick anzuwählen.

Wir möchten unseren aktuellen Verlauf nun auf unserer Festplatte speichern. Immer dann, wenn Sie einen interessanten Verlauf generiert haben, sollten Sie diesen ebenfalls auf Ihrer Festplatte speichern.

### **Speichern eines Verlaufs:**

-  Klicken Sie im linken oberen Bereich des **Verlaufs-Editors** auf die Schaltfläche **Speichern...**
-  Geben Sie in dem aufgerufenen Dialogfenster unten neben **Dateiname** den Namen **Tutorial** ein.
-  Klicken Sie zum Speichern des Verlaufs auf **Ok**.

Nehmen wir einmal an, dass wir den auf Position 50 % abgelegten Keyframe nicht mehr benötigen und diesen entfernen möchten.

### **Löschen des aktuellen Keyframes:**

-  Klicken Sie im **Verlaufs-Editor** auf die Schaltfläche **Löschen**.

Der bei 50 % positionierte Keyframe verschwindet und der Verlauf zeigt wieder eine gerade Linie, die zwischen den Positionen 0 % und 100 % verläuft.

Sollten wir uns dafür entscheiden, ganz auf den Verlauf zu verzichten (d. h., wir wollen für die gesamte Anzeigedauer des Effektes nur auf einen Wert zurückgreifen), so besitzen wir die Möglichkeit, den gesamten aktuellen Verlauf zu entfernen.



### So entfernen Sie den aktuellen Verlauf:



Klicken Sie im oberen linken Bereich des **Verlaufs-Editors** auf die Schaltfläche **Entfernen**.

Der Verlauf wird entfernt und die Steuerung des **Überblend**-Wertes für die gesamte Anzeigedauer des Effektes wird wieder an den **Überblend**-Regler übergeben.

Zum Abschluss wollen wir den zuvor gespeicherten Verlauf wieder in den **Verlaufs-Editor** laden.



### Laden eines Verlaufs:



Klicken Sie im oberen linken Bereich des **Verlaufs-Editors** auf die Schaltfläche **Laden**.



Doppelklicken Sie auf die im angezeigten Dialogfenster aufgeführte Datei **Tutorial**.

Unser Verlauf von vorhin befindet sich wieder im **Verlaufs-Editor**. Beenden Sie Hollywood FX und rendern Sie Ihren an den **Überblend**-Verlauf gekoppelten Effekt.

**Zusammenfassung:** Verläufe können für fast alle unter Hollywood FX einstellbaren Werte erzeugt werden. Sobald eine der Optionen durch ein grünes Rechteck markiert ist, bedeutet dies, dass Sie die damit einstellbaren Werte mit Hilfe eines Verlaufs steuern und atemberaubende Animationen erzielen können.

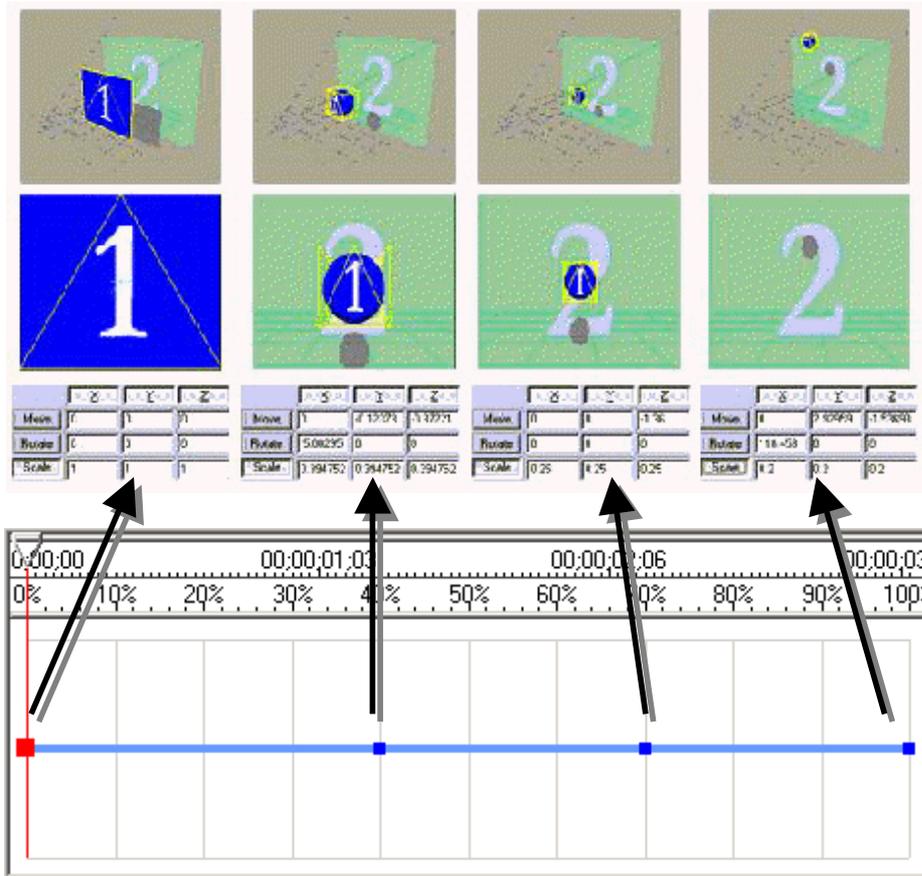
### Bearbeiten von Bewegungspfaden Plus PRO

Unter Hollywood FX besitzen Sie die Möglichkeit, die Bewegungspfade, d. h. Flugbahnen, von allen vorhandenen 3D-Objekten zu bearbeiten, womit einzigartige Ergebnisse realisiert werden können. Dabei können Sie im Bedienfeld **Objekt-Optionen** auf einen Komplettsatz von Funktionen und Tools zurückgreifen, die Ihnen in Kombination mit dem **Verlaufs-Editor** eine uneingeschränkte Flexibilität an die Hand geben, wenn es darum geht, für Ihre Objekte neue Flugbahnen zu erzeugen. Für unser Tutorial möchten wir den **Ball Backup**-Effekt verwenden und dafür einen neuen Pfad anlegen, sodass der Ball auf dem Bildschirm auf- und abspringt. Wenn wir in diesem Zusammenhang den Begriff **Pfad** verwenden, so verstehen wir darunter den Verlauf eines Objektes einschließlich seiner Position, Drehung und Skalierung.

#### **Vorbereitung und Auswahl des Effektes:**

-  Legen Sie unter Ihrer Host-Applikation ein neues Projekt an.
-  Platzieren Sie zwei Videoclips und fügen Sie dazwischen einen Überblendefekt von zwei Sekunden ein.
-  Fügen Sie Hollywood FX als Überblendung zwischen die beiden Videoclips ein.
-  Wählen Sie aus der Gruppe **Basic Shapes** des FX-Katalogs den **Ball Backup**-Effekt.
-  Klicken Sie im **Kontroll-Bedienfeld** unter dem Bereich **Objekte & Flächen** auf den Eintrag **Sphere**.

Unter dem Bedienfeld **Objekt-Optionen** sollte nun der Funktionsbereich **Positionierung** durch ein grünes Rechteck markiert sein und damit anzeigen, dass die Funktion **Objekt-Positionierung** im **Verlaufs-Editor** bearbeitet wird. (Klicken Sie andernfalls z. B. auf die Schaltfläche **Bewegen** unterhalb von Positionierung.) Was die Bearbeitung von Bewegungspfaden angeht, so zeigt jeder enthaltene Keyframe die Position, Drehung und Skalierung des betreffenden Objektes zum fest definierten Zeitpunkt im Effektverlauf (bzw. Pfad) an. Hollywood FX bestimmt danach automatisch die Objekt-Positionierung zwischen jedem Keyframe, sodass sich das Objekt harmonisch und ruckelfrei von der einen Keyframe-Position zur nächsten bewegen kann. Wir wollen nun einen Blick auf die Keyframes unseres **Ball Backup**-Effektes werfen.



In der obigen Abbildung sind sämtliche Keyframes abgebildet, die in unserem **Ball Backup**-Effekt enthalten sind, wobei Sie für jeden Keyframe die jeweiligen Werte für Position, Drehung und Skalierung ablesen können. Zudem finden Sie dort die dem jeweiligen Zeitpunkt entsprechende Kamera- sowie perspektivische Vorschau des **Ball Backup**-Effektes. Sie können den Pfad manuell verfolgen, indem Sie die im **Verlaufs-Editor** links integrierten Transporttasten **Vor** and **Zurück** aktivieren. Mit Hilfe der oberhalb der Monitoranzeige integrierten **Ansicht**-Schaltflächen können Sie bei Bedarf zwischen **Kamera** und **Perspektive** umschalten.

Bei dem ersten Keyframe - das Objekt wird noch nicht gemorpht – liegt die Position auf der X- und Y-Achse bei der Koordinate 0, auf der Z-Achse bei 2. Das Objekt ist noch nicht gedreht (0, 0, 0) und die Skalierung beträgt auf der X- und Y-Achse 50% (0.5), auf der Z-Achse 100 % der Normalgröße (1).

Bei dem zweiten Keyframe wird das Objekt ein wenig entlang der Y-Achse nach unten (-0.5) bewegt. Das Kugelobjekt wird zudem in allen Richtungen nach unten skaliert (0.5, 0.5, 0.5). Es erfolgt eine Drehung um 15.0 Grad um die X-Achse.

Mit dem dritten Keyframe führt die Objekt-Bewegung von der Kamera weg (-1.5 auf der Z-Achse) und nach oben (1.0 auf der Y-Achse). Die Drehung um die X-Achse wird verstärkt (-180.0 Grad).

Bei der vierten Keyframe-Position können wir eine Objektdrehung von -360 Grad um die X-Achse ausmachen; die Kugel befindet sich außerhalb des Bildschirmbereichs.

Wir wollen nun einen Bewegungspfad erzeugen, bei dem sich die Kugel von der Kamera weg bewegt und anschließend auf- und abspringt. Zu diesem Zweck werden wir den aktuellen Pfad zunächst entfernen.

### **So entfernen Sie den aktuellen Pfad:**

-  Achten Sie darauf, dass sich der horizontale Schieberegler für die aktuelle Zeit auf Position **0 %** befindet (der erste Keyframe ist dabei markiert).
-  Klicken Sie zum Löschen des aktuellen Pfad-Verlaufs auf die Schaltfläche **Entfernen** im linken Bereich des **Verlaufs-Editors**.

Wenn sich unser Objekt auf Position 0 % befindet, wird dessen volle Bildschirmgröße und -Position sichergestellt, womit wir es nach dem Entfernen des aktuellen Verlaufs leichter haben, einen neuen Pfad zu starten.

Lassen Sie sich die Vorschau anzeigen, wird unser Objekt zwar immer noch in eine Kugel gemorpht, bewegt sich allerdings nirgendwo mehr hin. Wir können das Objekt nun so bewegen, wie wir dies wollen.

### **So erzeugen Sie einen neuen Pfad:**

-  Klicken Sie im linken Bereich des **Verlaufs-Editors** auf die Schaltfläche **Erzeugen**.

Das Programm generiert automatisch zwei Keyframes mit voller Bildschirmposition unseres Kugel-Objektes. Unter Hollywood FX müssen in einem Pfad wenigstens zwei Keyframes (einer bei Zeitposition 0 % und einer bei 100 %) erzeugt werden, sodass der zweite Keyframe automatisch vom Programm selbst angelegt wird. Bei erneuter Vorschauanzeige werden Sie keine Änderung feststellen, zumal sich unsere beiden Keyframes an derselben Position befinden und unser Objekt sich noch nicht bewegt. Wir wollen den bei Position 100 % liegenden Keyframe so verändern, dass sich unser Objekt in seiner Endposition befindet. In Wirklichkeit werden Sie unser Kugel-Objekt durch Klicken und Ziehen im Vorschaufenster bewegen und justieren, weshalb wir Sie darum bitten, die nachfolgenden Punkte sehr sorgfältig zu lesen.

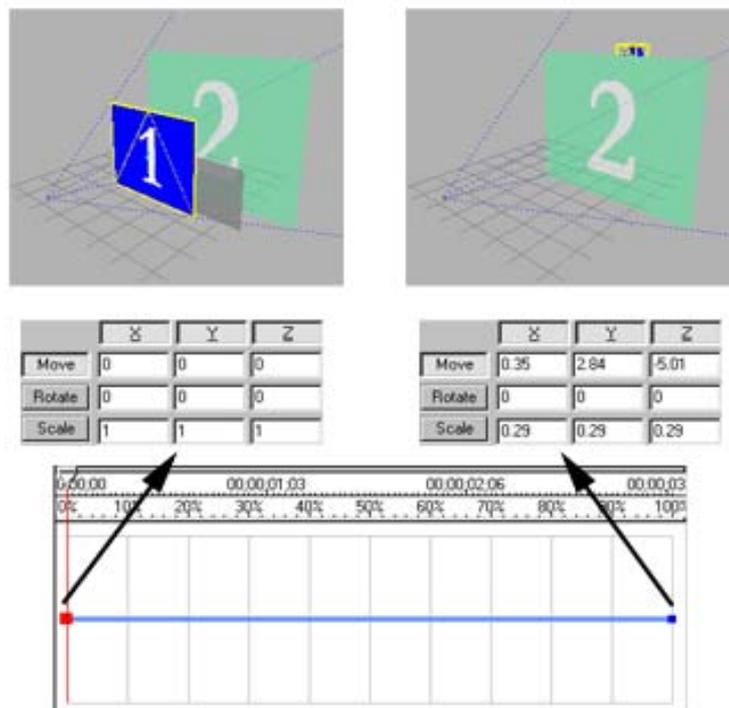
### **So ändern Sie den letzten Keyframe:**

-  Klicken Sie zur Auswahl des bei Zeitposition 100 % liegenden Keyframes im **Verlaufs-Editor** auf die Taste **Vor**.
-  Klicken Sie im Bedienfeld **Objekt-Optionen** unter **Positionierung** auf die Schaltfläche **Skalieren**.

## Erweiterte Tutorials

- ☞ Skalieren Sie die im **Monitorfenster** angezeigte Kugel interaktiv durch Klicken und Ziehen und ziehen Sie den Mauszeiger so lange nach links, bis dass unser Objekt nur noch etwa ein Viertel seiner ursprünglichen Größe besitzt (Sie können dabei die einzelnen Skalierungswerte verfolgen und mit dem Skalieren aufhören, wenn diese Werte etwa bei 0.25 liegen).
- ☞ Klicken Sie im Bedienfeld **Objekt-Optionen** unter **Positionierung** auf die Schaltfläche **Bewegen**.
- ☞ Positionieren Sie die im **Monitorfenster** angezeigte Kugel interaktiv durch Klicken und Ziehen in den oberen Bereich der Vorschau, bis dass sich unser Objekt außerhalb des Videofensters befindet.
- ☞ Klicken Sie nun auf die Ansichts-Schaltfläche **Perspektive** oberhalb des **Monitorfensters**, um in die perspektivische Ansicht umzuschalten.
- ☞ Bewegen Sie die Kugel entlang der Z-Achse, indem Sie mit der rechten Maustaste ins Monitorfenster klicken und ziehen. Ziehen Sie den Mauszeiger dabei so weit nach oben, bis dass sich unser Objekt hinter dem Objekt für Hintergrundvideos befindet und dessen Schatten nicht länger sichtbar ist.
- ☞ Klicken Sie nun auf die Ansichts-Schaltfläche **Kamera** oberhalb des **Monitorfensters**, um in die **Kamera**-Ansicht umzuschalten.

Wenn Sie nun die Vorschau abspielen lassen, werden Sie feststellen, dass die Kugel einfach geschrumpft wird und aus dem Blick verschwindet, je näher sie sich in Richtung des oberen Bildschirmbereichs bewegt.



*So sollten Ihre Keyframes nach Modifizierung des letzten Keyframes aussehen.*

# Hollywood FX Benutzerhandbuch

Nun wollen wir für die obere und untere Position, also für das Auf- und Abspringen des Balls, zwei weitere Keyframes anlegen (wir werden dann die Kopierfunktion des **Verlaufs-Editors** zum Duplizieren des Pralleffektes verwenden). Lassen Sie uns zunächst den Keyframe für die obere Position erzeugen.

## So legen Sie einen neuen Keyframe an:

-  Positionieren Sie den Schieberegler für die aktuelle Zeit auf **10 %**.
-  Klicken Sie im Bedienfeld **Objekt-Optionen** unter **Positionierung** auf die Schaltfläche **Skalieren**.
-  Klicken und ziehen Sie im Vorschaufenster, bis dass die Skalierungswerte für unser Objekt bei etwa 0.25 liegen.
-  Klicken Sie im Bedienfeld **Objekt-Optionen** unter **Positionierung** auf die Schaltfläche **Bewegen**.
-  Klicken und ziehen Sie im Vorschaufenster, bis dass sich unser Objekt ganz oben im Fenster befindet.



*Einstellungen für die obere Position unseres Aufpralleffektes*

Sie werden bemerkt haben, dass der neue Keyframe automatisch angelegt wurde, unmittelbar nachdem Sie damit begonnen haben, die Positionierung des Objektes zu verändern. Es wurde Ihnen damit – wie bei vielen anderen Programmen unumgänglich – die oft mühsame Arbeit der manuellen Erzeugung von Keyframes abgenommen. Unter Hollywood FX brauchen Sie nur den Schieberegler für die aktuelle Zeit auf die gewünschte Zeitposition zu verschieben, und schon können Sie mit dem Bearbeiten beginnen. Wir wollen nun die untere Position, d. h. das Aufspringen unseres Balls, anlegen.

### **So erzeugen Sie die untere Position für unseren Balleffekt:**

-  Verschieben Sie den Horizontalregler für die aktuelle Zeit auf Position **20 %**.
-  Unter dem Bedienfeld **Objekt-Optionen** sollte die Schaltfläche **Bewegen** bereits aktiviert sein. Bitte aktivieren Sie die Funktion, falls dies nicht der Fall sein sollte.
-  Klicken und ziehen Sie den Mauszeiger im Vorschauenfenster so lange nach unten, bis dass sich unser Objekt im untersten Bereich des Fensters befindet.

An der untersten Position unseres Pralleffektes ist der betreffende Keyframe zur Zeit noch so eingestellt, dass er sich harmonisch und ruhig durch die Zeit bewegt, was natürlich nicht unbedingt wie ein echter Pralleffekt aussieht. Wir wollen dies jetzt entsprechend ändern, indem wir die dahinter liegende Spline-Kurve so manipulieren, dass anstelle einer glatten Kurve eine echte Prallkurve ausgeführt wird. Wir verwenden zu diesem Zweck die unter Hollywood FX implementierte **Preset-Funktion**.

### **Verändern eines Keyframes in einen Keyframe mit Pralleffekt:**

-  Klicken Sie im unteren linken Bereich des **Verlaufs-Editors** auf den nach unten weisenden Pfeil des unter **Spline-Kurve** angezeigten Dropdown-Auswahlfeldes zum Laden von **Vorgaben** (Presets).
-  Wählen Sie aus der angezeigten Preset-Liste den Eintrag **Bounce**, womit die für einen Pralleffekt benötigten Werte wie **Spannung**, **Kontinuität** und **Neigung** auf den aktuellen Keyframe übertragen werden.

Nun verfügen wir zwar über einen einzelnen Pralleffekt, wir möchten aber gerne erreichen, dass unser Kugel-Objekt, d. h. natürlich unser Ball, immer und immer wieder auf- und abprallt. Damit wir unseren Pralleffekte problemlos und schnell reproduzieren können, verwenden wir die Kopierfunktion von Hollywood FX. Wir wollen die beiden an Position 10 % und 20 % angelegten Keyframes kopieren und wieder einfügen, sodass von Position 30 % bis 40 % einen neuen Pralleffekt aufweisen können.

### **So kopieren Sie einen Satz von Keyframes:**

-  Klicken Sie im **Verlaufs-Editor** links auf die Schaltfläche **Kopieren**.
-  Geben Sie in dem aufgerufenen Dialogfenster unter **Kopiere von** bei **Start %** den Wert **9** und bei **Ende %** den Wert **21** ein (wir stellen damit sicher, dass wir die benötigten Keyframes selbst dann bekommen, wenn sie sich nicht exakt an den Positionen **10 %** und **20 %** befinden).
-  Geben Sie unter **Einfügen in** neben **Einfügen %** den Wert **30** ein.
-  Übernehmen Sie die angegebenen Werte und klicken Sie auf **Ok**.

Die bei den Positionen 10 % und 20 % enthaltenen Keyframes werden nun dupliziert, wonach bei den Positionen 30 % und 40 % ein zweiter Pralleffekt vorhanden sein sollte. Lassen Sie uns noch eine weitere Kopie anfertigen, dieses Mal von unserem originalen Pralleffekt und der ersten Kopie, die wir erstellt haben.

### **Kopieren der benötigten Keyframes:**

-  Klicken Sie im linken Bereich des **Verlaufs-Editors** auf die Schaltfläche **Kopieren**.
-  Geben Sie für **Start %** den Wert **9** und für **Ende %** den Wert **45** ein.
-  Setzen Sie den Einfügewert auf **50**.
-  Klicken Sie zum Duplizieren auf **Ok**.

Bevor unser Objekt den Bildschirmbereich verlässt, wird der Ball viermal auf- bzw. abprallen. Schauen Sie sich das Ergebnis in der Vorschau an.

Bitte speichern Sie vor Beenden des Programms Ihren neuen Bewegungspfad, falls Sie diesen für zukünftige Projekte aufbewahren möchten.

### **Speichern des Bewegungspfades:**

-  Klicken Sie im **Verlaufs-Editor** links auf die Schaltfläche **Speichern....**
-  Geben Sie im eingeblendeten Dialogfenster neben **Dateiname** zum Beispiel die Bezeichnung **Bouncy** ein.

Rendern Sie danach Ihr Projekt unter Ihrer Host-Applikation.

# Erzeugen von neuen Effekten aus bestehenden FX-Vorlagen **PRO**

Der einfachste Weg zur Erzeugung eines neuen Effektes liegt in der Änderung eines bestehenden Effektes. Dies ist wesentlich einfacher, als von Grund auf einen neuen Effekt zu generieren. In unserem Beispiel wollen wir den **Flyoff**-Effekt verwenden und das fliegende Fenster durch eine neue Morphfigur ersetzen. Zusätzlich wollen wir das Plugin für Bildfilter einsetzen, um damit eine interessante Überblendung zu realisieren.

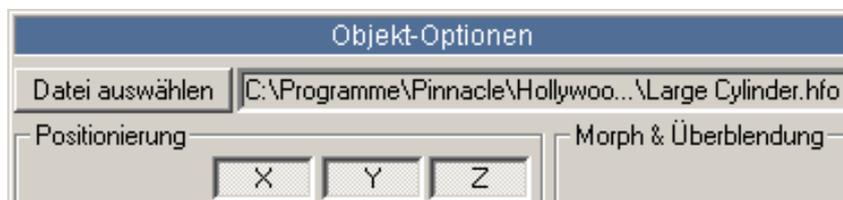
### Vorbereitung und FX-Auswahl:

-  Legen Sie unter Ihrer Host-Applikation ein neues Projekt an.
-  Platzieren Sie zwei Videoclips und fügen Sie dazwischen einen Überblendeffekt von zwei Sekunden Dauer ein.
-  Fügen Sie Hollywood FX als Überblendung (nicht als Videofilter!) zwischen die beiden Videoclips ein.
-  Die **FlyOff**-Überblendung sollte bereits ausgewählt sein.
-  Wählen Sie im **Kontroll-Bedienfeld** unter **Objekte & Flächen** den Eintrag **SoftFB 1**.

Zunächst wollen wir das einfache 2D-Fenster durch eine interessantere Figur ersetzen, wobei wir uns für einen großen Zylinder entscheiden.

### Ersetzen des flachen Anzeigefenster (SoftFB 1):

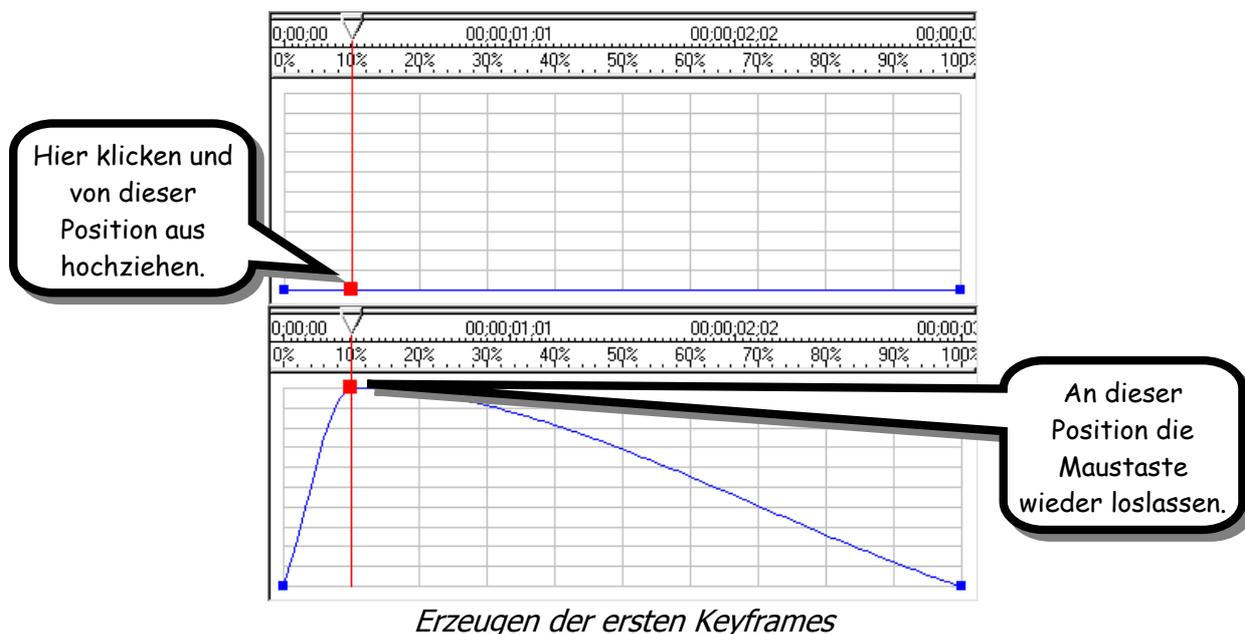
-  Klicken Sie im Bedienfeld **Objekt-Optionen** oben auf die Schaltfläche **Datei auswählen**, wonach ein Dialogfenster für die Auswahl einer Objektdatei angezeigt wird.
-  Hollywood FX sollte so voreingestellt sein, dass hierbei direkt auf den Ordner **Objects** mit seinen Unterverzeichnissen referenziert wird. Bitte navigieren Sie zu diesem Ordner, falls dies nicht der Fall sein sollte.
-  Öffnen Sie durch Doppelklick das Unterverzeichnis **07 - Basic Shapes**.
-  Doppelklicken Sie auf die Datei **Large Cylinder.hfo**.



Das flache Anzeigefenster wurde zwar durch unseren großen Zylinder ersetzt, lassen Sie die Vorschau jedoch abspielen, sieht es so aus, als hätte sich nichts verändert. Dies liegt daran, dass wir den Zylinder von seiner Flachform noch nicht in die voll ausgemorphte 3D-Zylinderform gebracht haben. Um dies zu erreichen, wollen wir einen Verlauf erzeugen, dessen Morphziel während der ersten 10 % der FX-Anzeigedauer auf 100 % gebracht wird.

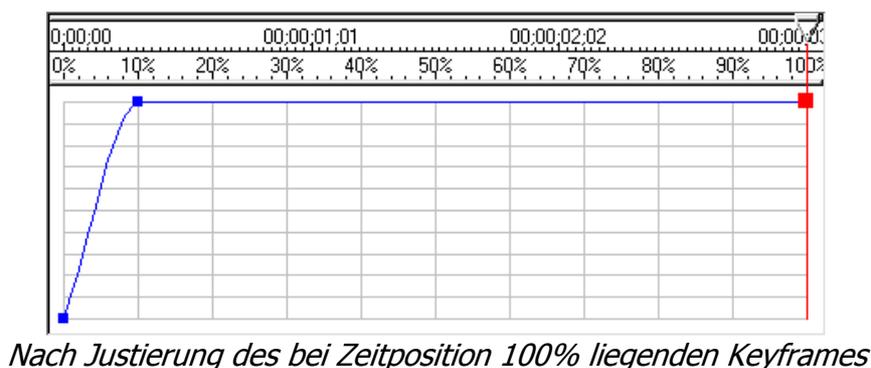
## Erzeugen der ersten Keyframes:

- ☞ Klicken Sie in dem Bedienfeld **Objekt-Optionen** unter dem Kontrollbereich **Morph & Überblendung** auf den **Morph**-Schieberegler, bis dass dieser von einem grünen Rechteck markiert wird und setzen Sie den Wert – falls nötig - auf **0**.
- ☞ Klicken Sie nun zur Generierung eines neuen Verlaufs für den aktuellen Morph-Wert im **Verlaufs-Editor** links auf die Schaltfläche **Erzeugen**.
- ☞ Klicken Sie im Verlaufseditor auf die Zeitposition **10 %** und den Wert **0 %** (siehe folgende Abbildung). Ziehen Sie den neuen Keyframe auf den Wert **100 %** und lassen Sie die Maustaste wieder los.



## Keyframe-Positionierung auf Zeitposition 100 %:

- ☞ Klicken Sie auf Zeitposition **100 %**.
- ☞ Ziehen Sie den Keyframe auf den Wert **100 %** und lassen Sie die Maustaste wieder los.
- ☞ Klicken Sie im **Verlaufs-Editor** links auf die zur Funktion **Linear** gehörende Optionsschaltfläche.



## Erweiterte Tutorials

Nun verfügen wir über einen Verlauf, bei dem der Morphprozess bei Position 0 % startet und sich während der ersten 10 % der FX-Anzeigedauer bis auf Position 100 % bewegt. Danach bleibt der Keyframe für den Rest der FX-Anzeige bei 100 % stehen. Lassen Sie die Vorschau abspielen und schauen Sie sich das Ergebnis an.



*Ihr neuer Zylinder-Morpheffekt*

### Speichern von eigenen Effekten

Bevor wir weitere Änderungen an diesem Effekt durchführen, wollen wir das Ergebnis als neuen FX speichern. Wenn Sie im Rahmen eines speziellen Projektes einen individuellen FX erzeugen, müssen Sie den betreffenden Effekt nicht extra speichern, zumal alle benötigten Daten als Teil der Projektdatei Ihrer Host-Applikation gespeichert werden. Wenn Sie jedoch den von Ihnen individuell angepassten Effekt immer wieder verwenden möchten, sollten Sie ihn auf Ihrer Festplatte speichern und in dem **FX-Katalog** von Hollywood FX ablegen.

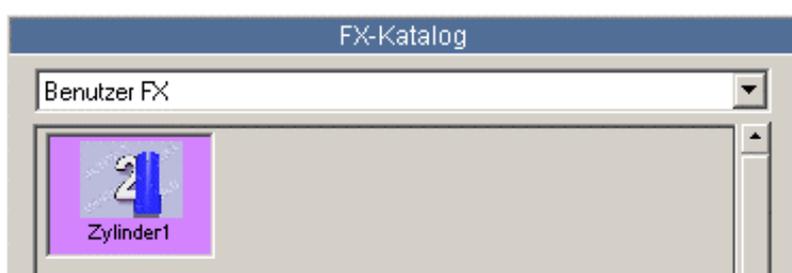
#### **So speichern Sie Ihren Effekt:**

-  Achten Sie darauf, dass sich der horizontale Schieberegler für die aktuelle Zeit im **Verlaufs-Editor** auf Zeitposition 10 % befindet (der aktuelle Frame in der Vorschau wird als FX-Symbol verwendet, sodass wir für unser Symbol eine optimale Zeitposition ausgewählt haben).
-  Klicken Sie im **Kontroll**-Bedienfeld unten auf die Schaltfläche **FX speichern**, wonach ein entsprechendes Dialogfenster auf dem Bildschirm angezeigt wird.
-  Das aktuell angezeigte Verzeichnis sollte der Ordner **Flying Windows** sein.

## Hollywood FX Benutzerhandbuch

- ☞ Klicken Sie auf das Symbol **Übergeordneter Ordner** im rechten oberen Bereich des Dialogfensters rechts neben dem nach unten weisenden Pfeil und verzweigen Sie auf den Ordner **Effects**.
- ☞ Klicken Sie nun zur Erstellung eines neuen Ordners auf das etwas weiter rechts integrierte Symbol **Neuen Ordner erstellen** und geben Sie beispielsweise den Ordernamen **Benutzer FX** ein.
- ☞ Öffnen Sie Ihren neu angelegten Ordner, indem Sie darauf doppelklicken.
- ☞ Ändern Sie den voreingestellten Dateinamen auf **Zylinder1** und klicken Sie auf **Ok**.

Schon nach wenigen Augenblicken erscheint das Symbol Ihres neuen Effektes unter Ihrer neu angelegten Effektgruppe **Benutzer FX** im FX-Katalog von Hollywood FX.



*Ihr neuer Zylinder-Morpheffekt in der selbst angelegten FX-Gruppe **Benutzer FX***

### Hinzufügen von Filter-Plugins

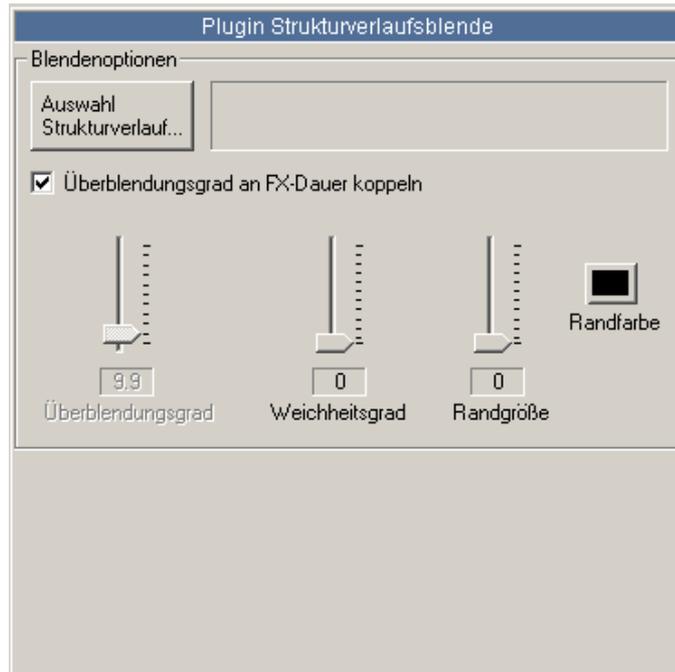
Nun wollen wir mit Hilfe des Plugins für Strukturverläufe (Gradient Wipe) unseren Zylinder mit einem coolen Überblendeffekt (Dissolve) über die Zeit ausstatten. Im Lieferumfang von Hollywood FX befinden sich einige sehr interessante Filter- sowie Warp-Plugins.

Das Plugin für Strukturverläufe verwendet als Blende für ein Media-Video ein Graustufenbild, indem die darin enthaltene Hell-Dunkel-Struktur auf den Überblendeffekt übertragen wird.

#### **Laden des Plugins für Strukturverläufe (Gradient Wipe):**

- ☞ Wählen Sie im **Kontroll-Bedienfeld** unter dem Bereich **Media** den Eintrag **Host Video 1**.
- ☞ Klicken Sie in der horizontalen Werkzeugleiste direkt unterhalb des **Kontroll-Bedienfeldes** auf die Schaltfläche **Plugins....**
- ☞ Doppelklicken Sie in dem eingeblendeten Dialogfenster auf das Plugin für Strukturverläufe (**Gradient Wipe**).

Das neue Plugin wird direkt unterhalb des **Media**-Eintrags **Host Video 1** eingerückt angezeigt und im Bedienfeld **Media-Optionen** werden die zu diesem Plugin gehörenden Optionen aktiv geschaltet.



Optionen **Strukturverlaufsbende** (Gradient Wipe)

Wir wollen nun eine Struktur auswählen und einige Optionen verändern.

### **Einstellen der Optionen für die Strukturverlaufsbende:**

-  Klicken Sie in dem Bedienfeld **Plugin Strukturverlaufsbende** auf die Schaltfläche **Auswahl Strukturverlauf...**, wonach ein entsprechendes Dialogfenster eingeblendet wird.
-  Verzweigen Sie – sollte der Ordner nicht schon voreingestellt sein – auf das Verzeichnis **Hollywood FX\Images\gradients**.
-  Doppelklicken Sie auf die Datei **Clouds1.tga**.
-  Achten Sie darauf, dass das Kontrollkästchen für die Option **Überblendungsgrad an FX-Dauer koppeln** aktiviert ist.
-  Positionieren Sie den Schieberegler für den **Weichheitsgrad** auf den Wert **80**.
-  Stellen Sie die **Randgröße** auf den Wert **30** ein.
-  Klicken Sie auf die Schaltfläche für die **Randfarbe** und wählen Sie aus dem Auswahlfenster **Farbe** einen gelben Farbton aus.

Sehen Sie sich das Ergebnis in der Vorschau an. Unser Zylinder sieht nun aus, als wäre er von Säure zerfressen, wenn er aus dem Bild herausfliegt. Anstatt den Überblendungsgrad, d. h. den Wert bzw. Verlauf, einer Überblendung an die FX-Dauer zu koppeln, können Sie den Überblendungsgrad im **Verlaufs-Editor** selbst bearbeiten, um zum Beispiel ein Objekt teilweise auflösen und wieder erscheinen zu lassen. Sie besitzen auch die Möglichkeit, die Parameter für **Weichheit**, **Randgröße** sowie **Randfarbe** im **Verlaufs-Editor** zu animieren, um noch dynamischere und interessantere Überblendungen zu erzeugen.



*Derselbe Zylinder nun mit Strukturverlauf*

Um dieses Tutorial abzuschließen, speichern Sie bitte Ihren modifizierten FX noch einmal.

### **Speichern des modifizierten FX:**

-  Achten Sie im **Verlaufs-Editor** darauf, dass sich der horizontale Schieberegler für aktuelle Zeit auf der Position 40 % befindet (für die Generierung des Symbols im FX-Katalog).
-  Klicken Sie unterhalb des **Kontroll-Bedienfeldes** auf die Schaltfläche **FX speichern**, wonach ein entsprechendes Dialogfenster eingeblendet wird.
-  Das aktuell voreingestellte Verzeichnis sollte der Ordner **Benutzer FX** sein, und der Dateiname sollte auf **Zylinder1** lauten.
-  Klicken Sie zum Ersetzen des zuvor gespeicherten Effektes auf **Ok**.

Rendern Sie Ihren FX nun unter Ihrer Host-Applikation und sehen Sie sich das Ergebnis an.

Das Verändern von bestehenden Hollywood FX-Effekten in Kombination mit den implementierten Plugins kann also – wie Sie sehen können – zur Schaffung von aufregend neuen und wirklich professionellen Effekten führen.

### Warp-Plugins PRO

Im Lieferumfang von Hollywood FX befindet sich auch eine Anzahl von 3D-Plugins, die als sogenannte Warp-Effekte bezeichnet werden. Warp-Effekte verändern die Formen von 3D-Objekten und können mit Hilfe von Keyframes über die Zeit animiert werden. Im Rahmen dieses Tutorials möchten wir Ihnen den bekanntesten Warp-Effekt, den **Peel-** oder **Abschälungs-Effekt** vorstellen. Im Gegensatz zu vielen anderen Produkten bietet Ihnen Hollywood FX die Möglichkeit, jedes beliebige Objekt (und nicht nur flache Objekte) mit diesem Effekt zu verbinden. Es ist auch möglich, mehrere Abschälungseffekte mit ein und demselben Objekt zu koppeln.

#### **Vorbereitung und FX-Auswahl:**

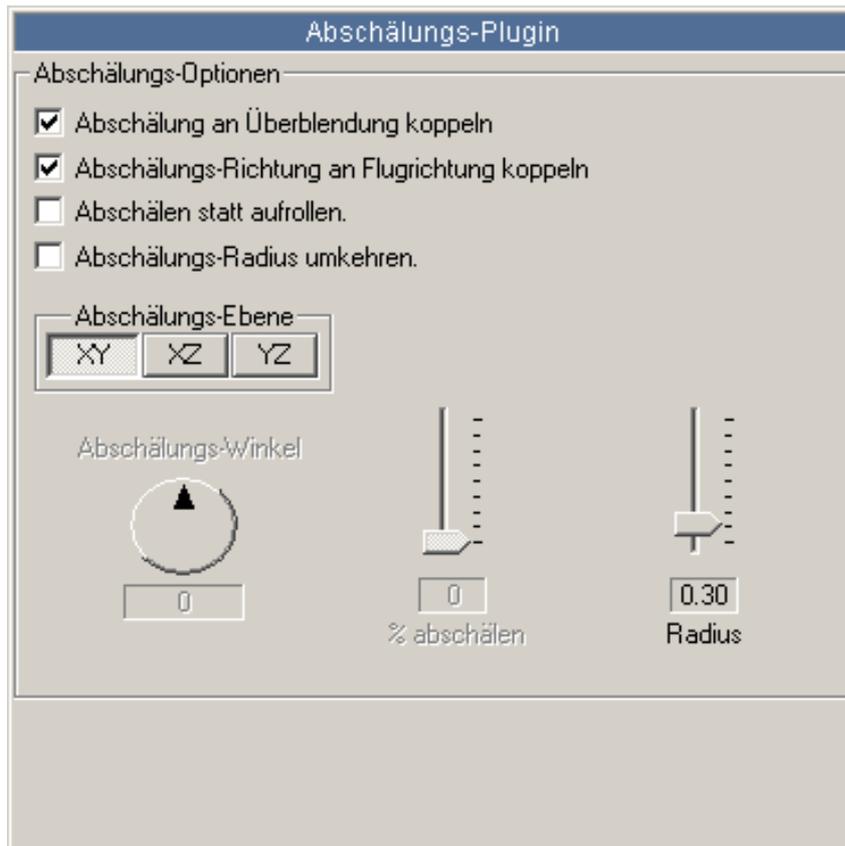
-  Legen Sie unter Ihrer Host-Applikation ein neues Projekt an.
-  Platzieren Sie zwei Videoclips und fügen Sie dazwischen eine Überblendung von zwei Sekunden ein.
-  Fügen Sie Hollywood FX als Überblendung zwischen die beiden Videoclips ein.
-  Wählen Sie aus dem **FX-Katalog** die Gruppe **Specialty Effects**.
-  Wählen Sie aus der Gruppe **Specialty Effects** den **Warp Template-Effekt** aus.

Unser **Warp Template-FX** enthält ein Objekt mit einer Vielzahl von Polygonen, bereit für die Verwendung mit Warp-Plugins.

#### **Laden des Plugins für Abschälung:**

-  Klicken Sie im **Kontroll-Bedienfeld** unter dem Bereich **Objekte & Flächen** auf den Eintrag **High Mesh 1**.
-  Klicken Sie in der **Werkzeugleiste** zwischen **Verlaufs-Editor** und **Kontroll-Bedienfeld** auf die Schaltfläche **Plugin**.
-  Doppelklicken Sie in dem eingeblendeten Auswahldialogfenster auf den entsprechenden Plugin-Eintrag (Peel).

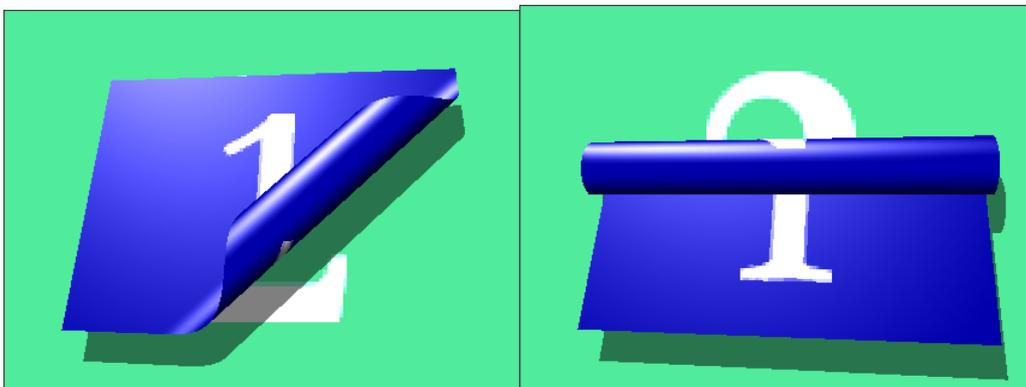
Sie sollten den Effekt sofort am Objekt nachvollziehen können. Die Abschälungszeit ist dabei so voreingestellt, dass die enthaltenen Keyframes an die Gesamtzeit der Überblendung gekoppelt sind und dass die Richtung der Abschälung dem auf dem Drehregler **Abschälungs-Winkel** angezeigten Winkel verläuft (unter **Abschälungs-Optionen**). Sie können damit problemlos und schnell einen zu einem bestehenden Effekt einen Abschälungseffekt hinzufügen. Die meisten Plugins funktionieren ähnlich, indem sie Standardoptionen zur Verfügung stellen, mit dessen Hilfe Sie schnell die gewünschten Resultate erzielen können.



*Abschälungs-Optionen*

Lassen Sie uns nun einige der Optionen verändern und sehen, was diese Änderungen bewirken.

-  **Modifizieren der Optionen % abschälen und Abschälungs-Winkel:**
-  Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen für die Option **Abschälung an Überblendung koppeln** (Überblendungsgrad an FX-Dauer koppeln).
  -  Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen für die Option **Abschälungs-Richtung an Flugrichtung koppeln**.
  -  Stellen Sie den Drehregler für den **Abschälungs-Winkel** auf **-45** und den Schieberegler für die Prozentangabe der Abschälung auf **50**.



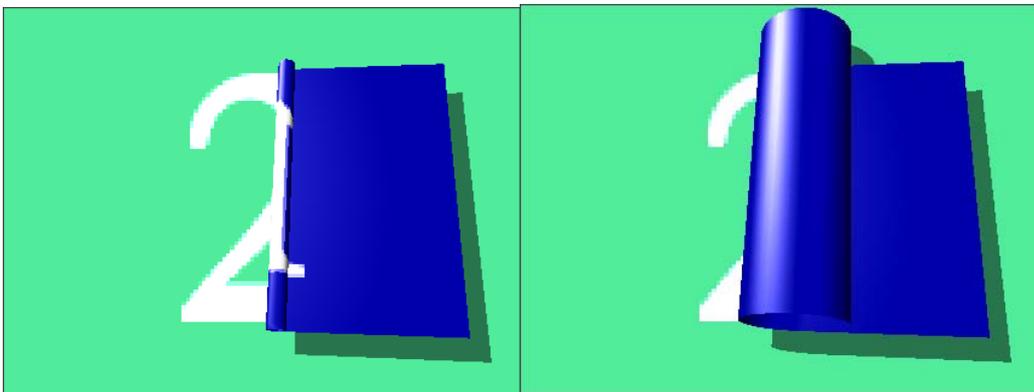
*Abschälungs-Winkel – 45 und 180*

## Erweiterte Tutorials

Der Schieberegler für die Prozentangabe der Abschälung kontrolliert, wie weit eine Abschälung fortgeschritten ist, wobei dieser Prozeß entweder an die gesamte Überblendzeit gekoppelt oder auch mit Hilfe von Keyframes individuell in Form von interessanten Effekten wie Teilabschälungen usw. gestaltet werden kann. Nun wollen wir uns einmal die Option für die Einstellung des Abschälungs-**Radius** anschauen.

### **So modifizieren Sie den Abschälungs-Radius:**

-  Positionieren Sie den vertikalen Schieberegler zur Einstellung des Abschälungs-**Radius** unter **Abschälungs-Optionen** einmal nach oben und dann wieder nach unten. Schauen Sie sich die jeweiligen Ergebnisse an. Stellen Sie danach den **Radius** auf den Wert **.25** ein.

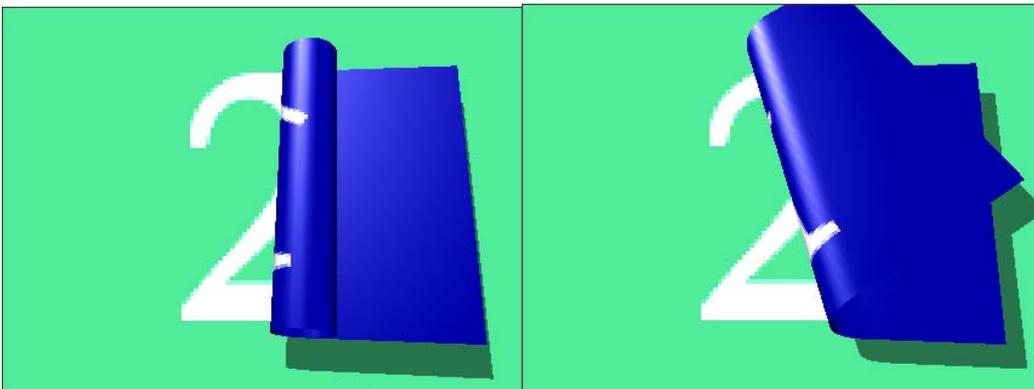


*Abschälungs-Radius von .10 und .50.*

In dem Bedienfeld **Abschälungs-Optionen** befindet sich unter dem Bereich **Abschälungs-Optionen** das Kontrollkästchen **Abschälen anstelle von aufrollen**, mit dessen Hilfe Sie entscheiden können, ob das betreffende Objekt aufgerollt (Voreinstellung) oder wirklich abgeschält werden soll. Wie in der folgenden Abbildung gezeigt, muss ein Objekt bei der Abschälung nicht zwingend aufgerollt werden.

### **Abschälen anstelle von aufrollen:**

-  Aktivieren Sie das Kontrollkästchen links neben **Abschälen anstelle von aufrollen**.



*Aufrollen und abschälen*

Wir wollen nun einen interessanten Keframe-Effekt erzeugen, bei dem um ein Objekt eine Abschälung initialisiert werden soll, während sich das Objekt selbst abschält.

### **Keyframing für Abschälungs-Winkel:**

-  Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen **Abschälen anstelle von aufrollen**.
-  Aktivieren Sie das Kontrollkästchen **Abschälung an Überblendung koppeln** (Überblendungsgrad an FX-Dauer koppeln).
-  Positionieren Sie den Drehregler für den Abschälungswinkel auf den Wert **0**.
-  Positionieren Sie den horizontalen Schieberegler für die aktuelle Zeit im **Verlaufs-Editor** auf die Position **0%**.
-  Klicken Sie zum Erzeugen eines Keyframes an Zeitposition **0 %** und mit einem Winkel von aktuell **0** links im Verlaufs-Editor auf die Schaltfläche **Erzeugen**.

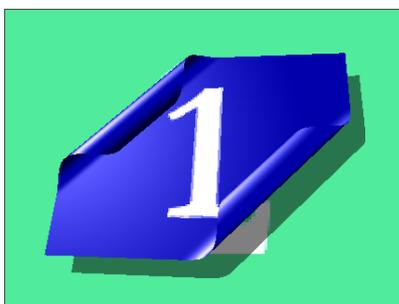
Damit haben Sie den ersten Keyframe erzeugt, der mit einem Winkel von 0 Grad startet.

### **Abschließendes Keyframing:**

-  Positionieren Sie den horizontalen Schieberegler für die aktuelle Zeit im **Verlaufs-Editor** auf die Position **100 %**.
-  Positionieren Sie den Drehregler für den Abschälungswinkel auf **180 Grad**.

Nun haben Sie auch den zweiten Keyframe angelegt. In der Vorschau werden Sie sehen können, wie sich unser Objekt beim Herausfliegen abschält und wie sich die Abschälung um das Objekt dreht.

Bedenken Sie, dass unter Hollywood FX auch mehrere Plugins miteinander kombiniert werden können. So könnten Sie – um nur ein Beispiel zu nennen – während der Abschälung dem betreffenden Objekt gleichzeitig noch einen Riffelungs-Effekt (Ripple) oder eine zweite Abschälung zuweisen.



*Zwei Abschälungen auf einem Objekt*

### Erzeugung von 3D-Text PRO

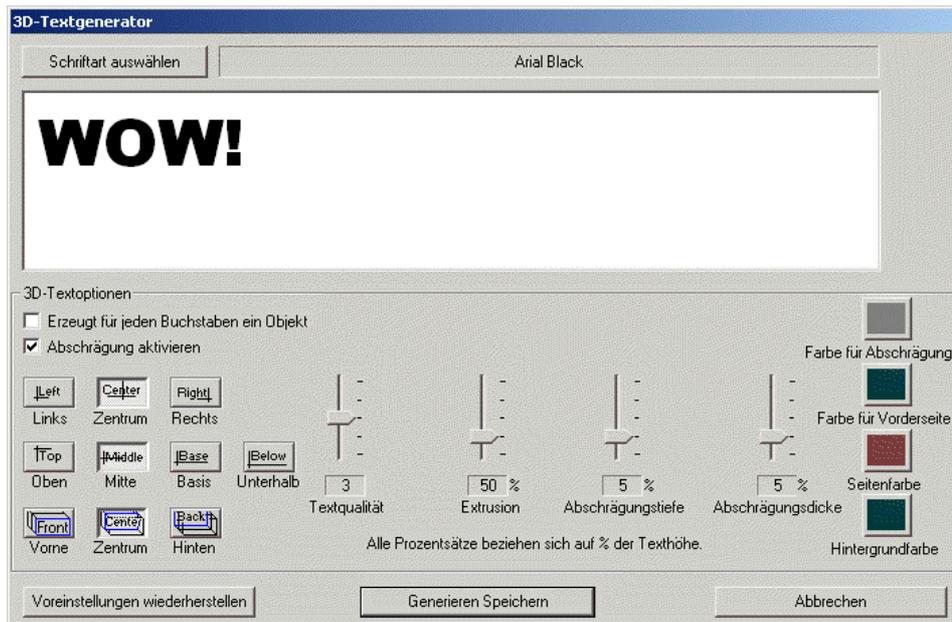
Hollywood FX enthält einen sehr effizienten und leicht bedienbaren 3D-Textgenerator, der ein proprietäres Hollywood FX-Filterformat verwendet. Der 3D-Textgenerator bietet dem Anwender die Möglichkeit der Erzeugung von Texten mit einstellbaren 3D-Abschrägungen. Zudem können den Seiten, der Vorderansicht sowie den Abschrägungskanten unterschiedliche Farben zugewiesen werden. Eingegebener Text kann sowohl als einzelnes Textblock-Objekt als auch in Form von getrennten, jeweils eigenständigen Buchstaben-Objekten angelegt werden. Dieses Tutorial soll dazu dienen, die häufigsten Verwendungen von 3D-Texten zu veranschaulichen. Im Gegensatz zu vielen anderen Softwareprodukten können Sie unter Hollywood FX Ihren 3D-Texten auch Warp-Plugins (siehe die vorausgehenden Beschreibungen in diesem Handbuch) zuweisen. Dies bedeutet, dass Sie Ihre 3D-Texte zum Beispiel explodieren oder deren Oberflächen mit Wischeffekten animieren können (siehe hierzu die ausführlichen Beschreibungen in unseren Tutorials).



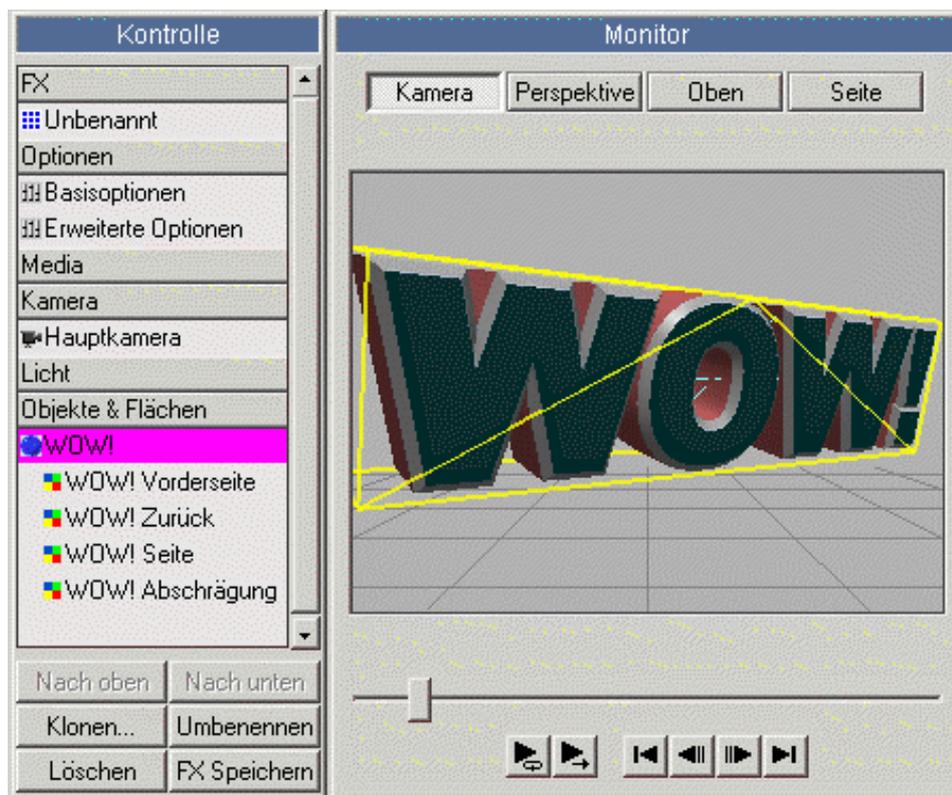
#### Vorbereitung und Auswahl des erzeugten Textes:

- ☞ Legen Sie in Ihrer Host-Applikation ein neues Projekt an und platzieren Sie einen Videoclip auf Ihre Timeline, sodass diesem ein Filter zugewiesen werden kann (Video 2-Spur unter Premiere). Achten Sie auf die entsprechende Transparenz-Einstellung für den Alpha-Kanal.
- ☞ Fügen Sie Hollywood FX als Filter hinzu und rufen Sie Ihre Hollywood FX-Bedieneroberfläche auf den Bildschirm.
- ☞ Klicken Sie in der Schaltflächenleiste von Hollywood FX auf die Schaltfläche **Leerer FX**, womit eine leere Effektumgebung erzeugt wird, unter der Sie Ihren 3D-Text eingeben können.
- ☞ Klicken Sie nun auf die Schaltfläche **3D-Text**.
- ☞ Wählen Sie mit Hilfe der oben im 3D-Textgenerator integrierten Schaltfläche **Schriftart auswählen** die gewünschte Schriftart und geben Sie z. B. den Text **WOW!** in das leere Textfenster ein.
- ☞ Klicken Sie ganz unten im 3D-Textgenerator auf die mittlere Schaltfläche **Generieren und speichern**.

# Hollywood FX Benutzerhandbuch



*3D-Textgenerator – Beispiel*



Im Referenzteil des vorliegenden Handbuches finden Sie eine vollständige Beschreibung aller im 3D-Textgenerator enthaltenen Optionen und Steuerungen.

# Referenzteil



# Die Hollywood FX-Oberfläche

Unter der Hollywood FX-Bedieneroberfläche können Sie gezielt auf Ihre 3D-Überblendungen zugreifen sowie Render-Optionen, Flugbahnen und andere FX-Attribute schnell Ihren Bedürfnissen anpassen. Gegenstand dieses Kapitels ist die Hollywood FX-Bedieneroberfläche mit ihren Funktionen, Bedienfeldern, Kontrollelementen und Optionen.

## Die Programmoberfläche

Die Hollywood FX-Bedieneroberfläche besteht aus einer Anzahl von sogenannten **Bedienfeldern**, die wiederum die verschiedenen Programmfunktionen in sinnvolle Gruppen zusammenfassen, sodass Sie schnell und problemlos die gewünschten Effekte auswählen und verändern können.

Unter dem **Kontroll-Bedienfeld** finden Sie die zentralen Elemente von Hollywood FX, die verändert werden können.

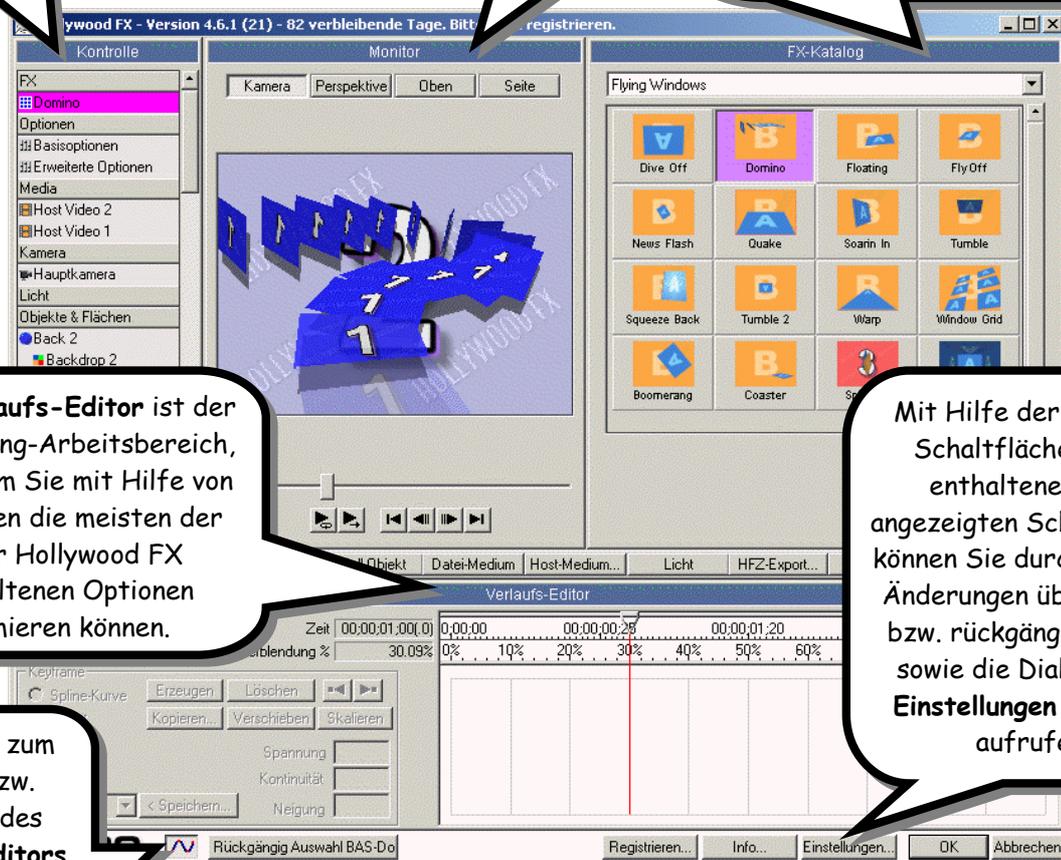
Das **Monitor**-Bedienfeld bietet Ihnen die unmittelbare Vorschau aller durchgeführten Änderungen.

Das Bedienfeld für die Bearbeitung der zentralen Hollywood FX-Elemente stellt Ihnen für die Änderung eines aus dem **Kontroll-Bedienfeld** ausgewählten Elementes alle möglichen Optionen und Auswahlen zur Verfügung.

Der **Verlaufs-Editor** ist der Keyframing-Arbeitsbereich, unter dem Sie mit Hilfe von Verläufen die meisten der unter Hollywood FX enthaltenen Optionen animieren können.

Klicken Sie zum Öffnen bzw. Schließen des **Verlaufs-Editors** auf dieses Symbol.

Mit Hilfe der in dieser Schaltflächenleiste enthaltenen bzw. angezeigten Schaltflächen können Sie durchgeführte Änderungen übernehmen bzw. rückgängig machen sowie die Dialogfelder **Einstellungen** und **Info** aufrufen.



Die Hollywood FX-Bedieneroberfläche

## Das Kontroll-Bedienfeld

Das **Kontroll-Bedienfeld** - der zentrale Steuerbereich Ihrer Hollywood FX-Bedieneroberfläche – enthält neben den Elementen für die Auswahl von Effekten auch solche für das Einrichten von FX-Optionen und das Bearbeiten von individuellen Media-Elementen und -Objekten. Sobald Sie auf einen der dort enthaltenen Einträge klicken, zeigt das Bedienfeld auf der rechten Seite der Hollywood FX-Bedieneroberfläche die für das betreffende Element verfügbare(n) Optionen bzw. Auswahl an.

The screenshot shows the 'Kontrolle' (Control) panel with a list of categories and items. The 'Gradient Wipe' item is highlighted in pink. Callout boxes provide instructions for each major category:

- FX:** A click on the currently displayed FX brings up the FX catalog.
- Options:** A click on 'Basisoptionen' or 'Erweiterte Optionen' allows editing functions like shadows, gloss, and motion blur.
- Media:** A click on a media entry (e.g., Host Video 3, Host Video 2, Host Video 1) allows editing associated attributes.
- Kamera (Camera):** A click on the camera entry allows editing settings like camera position, field of view, and ambient light.
- Licht (Light):** Additional light sources can be integrated and edited through these entries.
- Objekte & Flächen (Objects & Surfaces):** Clicking on object entries (e.g., Back 3, Flat 2, Video 2, Flat 1, Video 1, Peel) allows changing properties, flight paths, and render options for 3D objects.
- Buttons:** 'Nach oben' (Up), 'Nach unten' (Down), 'Klonen...' (Clone...), 'Umbenennen...' (Rename...), 'Löschen' (Delete), and 'FX Speichern' (Save FX) buttons are located at the bottom.

Additional callouts explain that 2D plugins require clicking symbols to edit attributes, 3D plugins allow editing attributes through object entries, and 3D plugins also allow editing texture maps and surface colors.

*Das Kontroll-Bedienfeld*

# Die Hollywood FX-Oberfläche

## Nach oben/Nach unten... **Plus PRO**

Klicken Sie auf eine der beiden Schaltflächen, wenn Sie die Reihenfolge Ihrer Objekte ändern möchten. Diese Funktion ist besonders für Effekte geeignet, bei denen ein transparenter Bereich (Schlüsselloch-Effekt) in Kombination mit mehreren Videoquellen verwendet.

Beispiele von Effekten, die mit diesen Techniken arbeiten sind: **Spotlight** und **00HFX** in der Gruppe **Video & Film**.

Für den Spotlight-Effekt können Sie den Schlüsselloch-Effekt abschalten, indem Sie im Kontroll-Bedienfeld unter Objekte & Flächen den Eintrag **Simple Disk** wählen und danach die Schaltfläche **Nach unten** aktivieren. Die Scheibe wird danach kein Loch mehr in das gerenderte Video „schneiden“.

Mit Hilfe dieser einzigartigen Funktion können Sie zum Beispiel 3D-Texte erzeugen und die Oberflächen-Deckkraft der Textvorderseite auf den Wert **0.001** setzen. Sortieren Sie den Text nun in der Objektliste oberhalb des Quellvideos 1, womit die Textvorderseite beim Durchlaufen des Bildschirms herausgestellt wird und die im Hintergrund enthaltene Videoquelle 2 anzeigt. Werfen Sie auch einen Blick auf den **Wow-Effekt** in der Gruppe **Words and Icons**.



*Spotlight-Effekt durch Sortieren von Objektebenen*



*Ein gewöhnlicher Broadcast-Effekt*

### Umbenennen... **PRO**

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, können Sie einen der Einträge (Elemente) aus dem **Kontroll-Bedienfeld** ändern (der Effekt selbst bzw. die beiden Options-Elemente können nicht umbenannt werden). Nach Aktivierung der Schaltfläche wird ein Dialogfenster angezeigt, in das Sie für das aktuell ausgewählte Element einen neuen Namen eingeben können.



*Das Dialogfenster zum Umbenennen von Elementen*

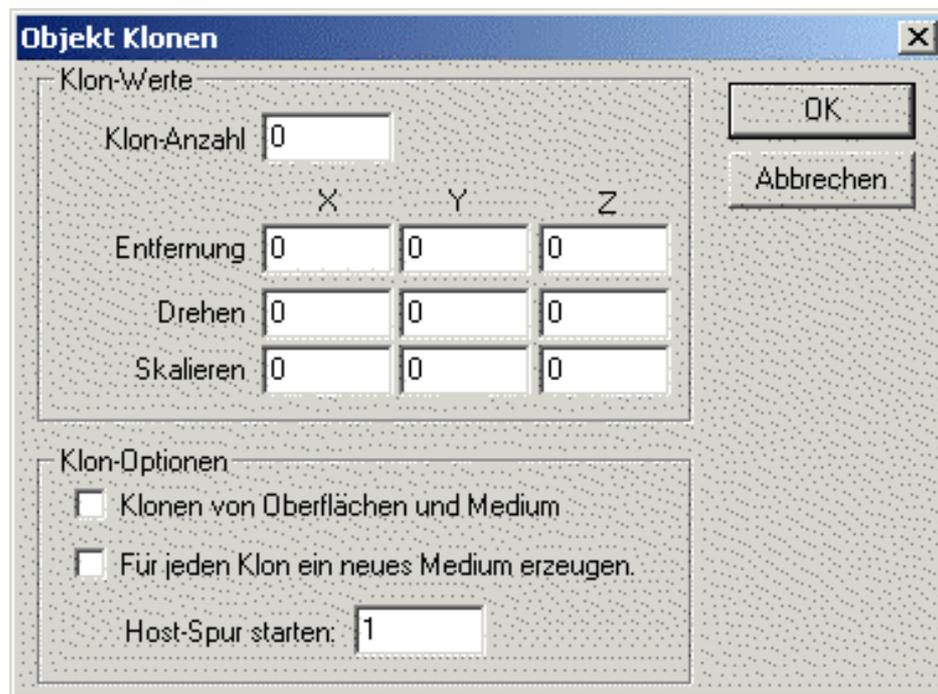
### Klonen... **PRO**

Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie das aktuell ausgewählte Element kopieren, wobei nur Media-, Objekt- sowie Plugin-Elemente geklont werden können. Beim Klonen eines Media- oder Plugin-Elementes wird die Kopie sofort erstellt und Sie können die damit verbundenen Optionen auch sofort verändern. Wenn Sie ein Objekt klonen, wird das entsprechende Dialogfenster zum Klonen von Objekten angezeigt und Sie erhalten die Möglichkeit der Erstellung von Mehrfach-Klons, wobei Sie für jeden neuen Klon dessen Position und Media individuell einstellen können. Innerhalb des Dialogfensters zum Klonen von Elementen finden sich die folgenden Optionen:

- **Klon-Anzahl.** Geben Sie hier die Anzahl der von einem ausgewählten Objekt zu erzeugenden Klons ein.
- **Entfernung.** Jeder Klon kann vom vorausgehenden Klon um eine bestimmte Entfernung verschoben werden, wobei Sie hier die entsprechenden Werte für die X-, Y- und Z-Achse eingeben können. Sie können mit dieser Funktion ganz einfach einen Satz von Klons erzeugen, die in Bezug zum Original jeweils in verschiedenen Positionen angeordnet sind.
- **Drehen.** Jeder Klon kann durch Eingabe bestimmter Rotationswerte für die X-, Y- oder Z-Achse um jede beliebige Achse gedreht werden.
- **Skalieren.** Jeder Klon kann in seiner Größe skaliert werden, indem entsprechende Skalierungswerte (zwischen 0 und 1) für die X-, Y- oder Z-Achse eingegeben werden.

## Die Hollywood FX-Oberfläche

- **Klonen von Oberflächen und Medium.** Wenn das zu dieser Funktion gehörende Kontrollkästchen nicht aktiviert ist, verwendet der Klon immer dieselben Oberflächen und Media-Elemente wie das Originalobjekt. Ist das Kontrollkästchen aktiviert, werden für jede Oberfläche und jedes Media-Element eines Objekt-Klons entsprechende Klons erzeugt.
- **Für jeden Klon ein neues Medium erzeugen.** Mit Auswahl dieser Option legt Hollywood FX für jeden erzeugten Klon ein individuelles Media-Element neu an, wobei für jede Oberfläche eine andere Host-Spur verwendet wird. Verwenden Sie zur Festlegung der ersten Host-Spur, die von Klons genutzt werden soll, das Eingabefeld neben **Host-Spur starten.**
- **Host-Spur starten.** Bei Auswahl der Option **Für jeden Klon ein neues Medium erzeugen** können Sie eine entsprechende Nummer für die Anfangsspur eingeben, die Sie für Ihre Klons verwenden möchten, wobei die Zählung mit der von Ihnen hier eingetragenen Nummer beginnt und mit jedem nachfolgenden Klon entsprechend fortgeführt wird.



*Das Dialogfenster zum Klonen von Objekten*

### Löschen **PRO**

Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie das aktuell ausgewählte Element aus einem Effekt löschen (nur Media- und Objekt-Elemente können gelöscht werden). Media-Elemente können nur dann aus einem Effekt gelöscht werden, wenn Sie von keiner der beteiligten Oberflächen verwendet werden (Sie müssen also zuerst die betreffenden Media-Elemente für jede Oberfläche neu zuweisen bzw. alle Objekte löschen, die dieses Media-Element verwenden, bevor Sie das Media-Element selbst löschen können).

### FX speichern... **PRO**

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie einen neuen Effekt auf Ihre Festplatte speichern und das betreffende Symbol in Ihren FX-Katalog aufnehmen möchten. Mit Hilfe des eingeblendeten Dialogfeldes können Sie den gewünschten Zielordner aufsuchen und für Ihren neuen Effekt einen Namen eingeben. Sie müssen dabei Ihren neuen Effekt in ein Unterverzeichnis des übergeordneten Ordners **Effects** ablegen, damit das mit dem Effekt verbundene Symbol auch korrekt innerhalb einer FX-Gruppe des FX-Kataloges angezeigt wird (im Kapitel **FX-Katalog** finden Sie weitere Informationen zum Thema). Das für die Anzeige Ihres neuen Effektes erzeugte Symbol stimmt genau mit der aktuell in der Vorschau angezeigten Szene überein, sodass Sie darauf achten sollten, die Vorschau genau so einzustellen, dass die angezeigte Szene auch das Wesentliche Ihres neuen Effektes zum Ausdruck bringt.

### Schaltflächenleiste **PRO**

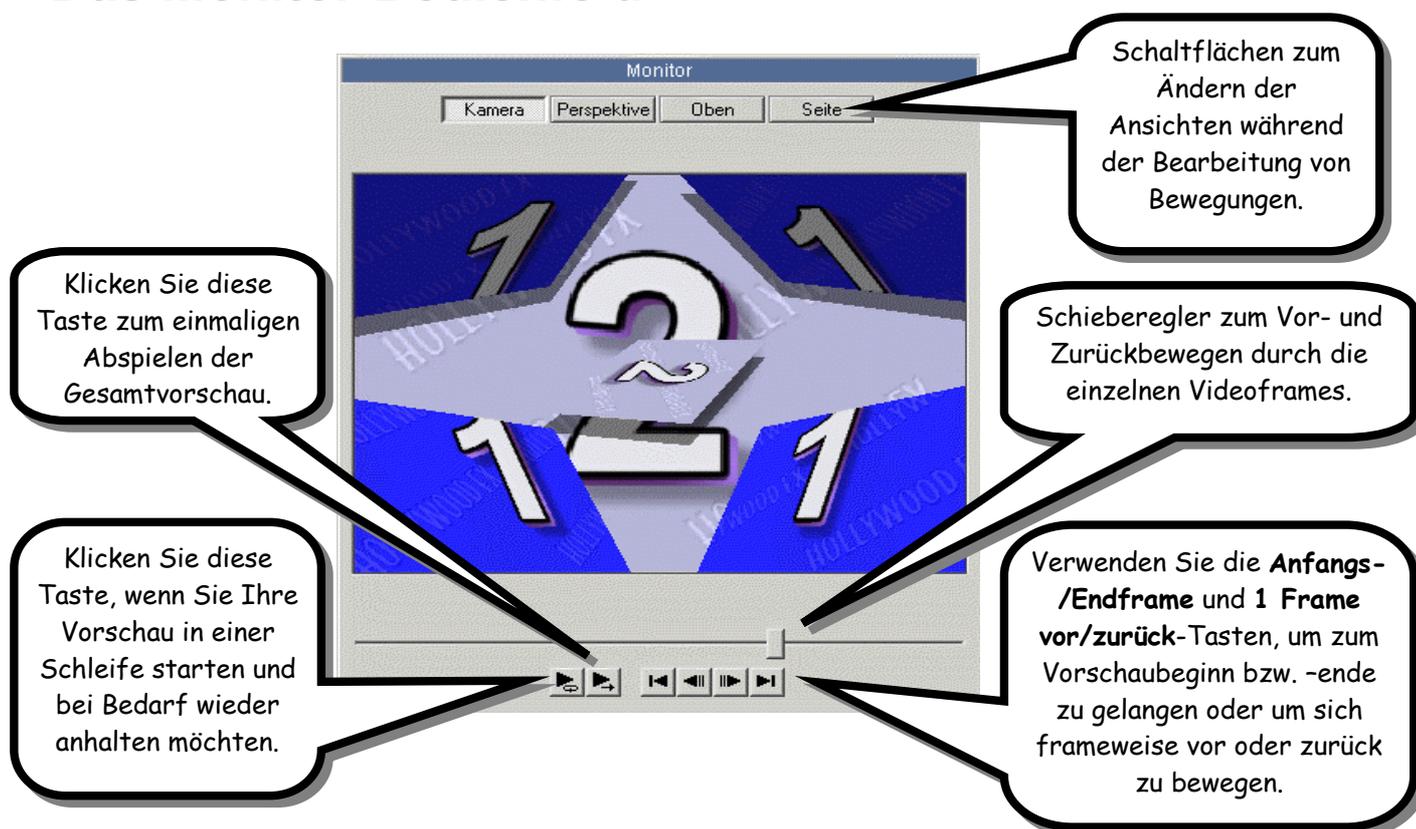


In der horizontalen Schaltflächen- bzw. Werkzeugleiste finden Sie eine Vielzahl von Schaltflächen, die Ihnen bei der Arbeit mit Hollywood FX eine unglaubliche Funktionsvielfalt zugänglich machen. Folgende Funktionen stehen Ihnen dabei zur Verfügung:

- **Leerer FX.** Wählen Sie diese Schaltfläche, wenn Sie einen Effekt von Grund auf neu erzeugen möchten. Der neue FX erhält dabei den Namen **Unbenannt**, bis Sie diesen unter einem anderen Namen speichern.
- **Plugin.** Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie ein Plugin zu dem ausgewählten Element hinzufügen möchten. Haben Sie dabei ein Media-Element ausgewählt, wird die Liste mit verfügbaren **Filtern** angezeigt. Wurde ein 3D-Objekt gewählt, wird eine Liste mit den verfügbaren **Warps** angezeigt. Doppelklicken Sie nun auf das gewünschte Plugin, das Sie Ihrem Effekt hinzufügen möchten. (Eine Beschreibung einzelner Plugins finden Sie weiter hinten in diesem Handbuch).
- **3D-Objekt.** Mit Aktivierung dieser Schaltfläche können Sie Ihrem aktuellen FX ein neues 3D-Objekt hinzufügen, wobei Sie mit Hilfe des eingblendeten Dialogfeldes aus einer Liste die unter Hollywood FX verfügbaren 3D-Objekte auswählen können. Sie finden diese Objekte mit der Dateierweiterung **.hfo** innerhalb Ihres **Hollywood FX**-Programmordners unter dem Verzeichnis **Objects**.
- **Null-Objekt.** Durch Klicken auf diese Schaltfläche wird in Ihrer aktuellen Szene ein Null-Objekt erzeugt. Null-Objekte werden nicht gerendert, sondern für die Erzeugung von Bewegungs-Hierarchien sowie als Referenzpositionen für gewisse Plugins verwendet.
- **Datei-Medium.** Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie ein neues Media-Element anlegen und sofort die dazugehörige Bild- oder Videodatei auswählen. Das aufgerufene Dialogfenster ermöglicht Ihnen die gezielte Auswahl der gewünschten Media-Datei, wonach das Media-Element erzeugt wird und dessen Optionen angepasst werden können.
- **Licht.** Zur Vervollständigung Ihrer Effekt-Kompositionen bietet Ihnen diese Schaltfläche die Auswahl von verschiedenen Lichtquellen und Lichteinstellungen.

- **HFZ-Export.** Mit dieser Funktion können Sie Ihre eigenen Effekte als komprimierte Exportdatei an andere Hollywood FX-Anwender weiterleiten (genaue Beschreibung weiter hinten im Handbuch).
- **3D-Import.** Mit Hilfe dieser Funktion können Sie aus anderen 3D-Programmen 3D-Objekte nach Hollywood FX importieren (genaue Beschreibung weiter hinten im Handbuch).
- **3D-Text.** Hiermit besitzen Sie die Möglichkeit, 3D-Textobjekte zu erzeugen, wobei Sie Attribute wie **Extrusion**, **Abschrägung** und **Oberfläche** individuell verändern können (genaue Beschreibung weiter hinten im Handbuch).

### Das Monitor-Bedienfeld



Das Anzeigefenster im **Monitor-Bedienfeld** zeigt Ihnen die Vorschau des aktuellen Effektes und die damit verbundenen Options-Einstellungen, wobei die Vorschau schon unmittelbar nach Durchführung der gewünschten Änderungen aktualisiert wird. Zur Justierung der Vorschau selbst stehen Ihnen eine Reihe von Transporttasten zur Verfügung.

### **Playback-Taste für die kontinuierliche Wiedergabe**

Mit Hilfe der ersten in der Tastenleiste enthaltenen Transporttaste können Sie die Vorschau-Wiedergabe starten und anhalten, während diese eine Endlosschleife durchläuft. Bei aktivierter Taste wird die Wiedergabe kontinuierlich angezeigt, sodass Sie noch während der Vorschau damit fortfahren können, die gewünschten Optionen zu ändern oder einen anderen Effekt auszuwählen.

### **Playback-Taste für die einmalige Wiedergabe**

Wenn Sie die zweite Taste von links aktivieren, wird der gesamte Überblendeffekt nur einmal in der Vorschau angezeigt. Diese Funktion ist dann für Sie von Nutzen, wenn Sie Änderungen durchgeführt haben und danach den gesamten Effekt schnell noch einmal evaluieren wollen.

### **1 Frame vor / zurück**

Mit Hilfe dieser beiden Tasten können Sie sich frameweise vor oder zurück bewegen.

### **Anfangs- / Endframe**

Mit Hilfe dieser beiden Tasten können Sie sich direkt an den Anfangsframe oder an den Endframe Ihres Effektes begeben.

### **Vorschau-Schieberegler**

Der Vorschau-Schieberegler ermöglicht Ihnen das schnelle manuelle Aufsuchen jedes beliebigen Frames Ihrer Vorschau. Sie brauchen den Horizontalregler lediglich nach links oder rechts zu ziehen, um die in Ihrer Vorschau enthaltenen Frames anzeigen zu lassen. Während der Playback-Wiedergabe (entweder ist die Playbacktaste für kontinuierliches oder für einmaliges Playback aktiviert) ist es nicht möglich, den Vorschau-Schieberegler zu verwenden.

### **Ansichts-Schaltflächen**

Normalerweise wird in der Vorschau der Effekt aus Kamerasicht angezeigt, weil der aktuell ausgewählte FX mit dieser Ansicht auch gerendert wird. Sie werden jedoch – vor allem dann, wenn Sie die Flugbahn eines Objektes bearbeiten - den Wunsch haben, die Ansichten zu ändern, um auch Ihren FX aus einem anderen Blickwinkel betrachten zu können. Mit Hilfe der Ansichts-Schaltflächen können Sie schnell in die verfügbaren Ansichten umschalten.

### Das Bedienfeld Element-Optionen

Je nach im **Kontroll-Bedienfeld** ausgewähltem Element werden in diesem Bedienfeld, das sich im rechten Bereich Ihrer Hollywood FX-Bedieneroberfläche befindet, die mit diesem Element verbundenen Optionen angezeigt. Die einzelnen Bedienfelder werden in den folgenden Kapiteln ausführlich beschrieben.

### Der Verlaufs-Editor Plus PRO

Der in Hollywood FX implementierte **Verlaufs-Editor** ist eine Arbeitsumgebung für die professionelle Bearbeitung (Animation) von Keyframes auf der Grundlage von Objekt-Flugbahnen und Options-Verläufen. Der **Verlaufs-Editor** wird ausführlich in dem gleichnamigen Kapitel erörtert.

### Die untere Schaltflächenleiste

Im unteren Bereich Ihrer Hollywood FX-Bedieneroberfläche befindet sich eine Anzahl von Schaltflächen mit den folgenden Funktionen:

#### Registrieren/Upgrades

Wenn Sie sich noch nicht registriert und Ihren permanenten Keycode noch nicht eingegeben haben, können Sie diese Schaltfläche aktivieren, um das entsprechende Dialogfenster für die Registrierung auf den Bildschirm zu rufen. Hier können Sie sich sofort online registrieren bzw. einen Keycode eingeben, den Sie nach der Registrierung über ein anderes System erhalten haben. Wenn Sie sich schon registriert haben, sollten Sie immer dann auf diese Schaltfläche klicken, wenn Sie sich über aktuelle Upgrade-Optionen informieren möchten.

#### Rückgängig

Sobald Sie Änderungen durchgeführt haben, wird in der unteren Schaltflächenleiste die Infoschaltfläche **Rückgängig** angezeigt und Sie können bei Bedarf die jeweils zuletzt durchgeführte Änderung wieder rückgängig machen. Wenn Sie diese Schaltfläche mehrmals hintereinander aktivieren, können Sie auch zurückliegende Aktionen ungeschehen machen. Auf der Schaltfläche selbst wird die jeweilige Änderung angezeigt, die durch Drücken der Schaltfläche rückgängig gemacht werden kann.

### Wiederholen

Sollten Sie einmal versehentlich eine Aktion rückgängig gemacht haben, so können Sie die wieder beheben, indem Sie die Schaltfläche **Wiederholen** aktivieren, wobei mit jeder Aktivierung der Schaltfläche die jeweils rückgängig gemachte Aktion in eine Wiederholungsliste aufgenommen wird, durch die Sie sich vor und zurück bewegen können. Auf diese Weise ist es möglich, durch alle Änderungen zu navigieren, die Sie seit Beginn Ihrer Hollywood FX-Sitzung vorgenommen haben.

### Einstellungen

Wenn Sie die Schaltfläche **Einstellungen** anklicken, wird das Dialogfenster **Einstellungen** auf den Bildschirm gerufen, das eine Reihe von globalen Hollywood FX-Einstellungen enthält. Sie finden eine Beschreibung dieser Optionen weiter hinten in diesem Handbuch.

### Info

Ein Klick auf die Schaltfläche Info ruft ein Dialogfenster auf, das sowohl die Versionsnummer als auch die Seriennummer und Maschinen-ID Ihrer Hollywood FX-Anwendung enthält. Bei Bedarf können Sie sich über dieses Fenster auch schnell via Internet mit Pinnacle Online verbinden lassen.

### Ok

Klicken Sie auf **Ok**, um Ihre Änderungen zu speichern und Hollywood FX zu beenden. Sie können hierzu auch die Kreuzschaltfläche in der obersten rechten Ecke Ihrer Hollywood FX-Anwendung anklicken.

### Abbrechen

Wenn Sie die durchgeführten Änderungen Ihrer aktuellen Hollywood FX-Sitzung wieder verwerfen möchten, müssen Sie auf die Schaltfläche **Abbrechen** klicken. Die aktuellen Änderungen werden damit verworfen und Sie kehren zu Ihrer Host-Applikation zurück.



# Der FX-Katalog

Der **FX-Katalog** wird immer dann im rechten Bereich Ihrer HFX-Oberfläche angezeigt, wenn Sie auf den im **Kontroll-Bedienfeld** angezeigten **FX-Namen** klicken.



*Der FX-Katalog*

Wenn Sie die Basic-Version von Hollywood FX erworben haben, werden einige der angezeigten Effekte mit einem **Plus-** bzw. **Pro-**Wasserzeichen markiert sein, um anzuzeigen, dass Sie zur Nutzung dieser Effekte ein entsprechendes Upgrade benötigen.

Die unter Hollywood FX enthaltenen Effekte sind in Gruppen organisiert, die es Ihnen leichter machen sollen, einen bestimmten Effekt schnell aufzufinden.

## **Verzweigen zu einer anderen FX-Gruppe:**

-  Klicken Sie in dem Dropdown-Auswahlfenster direkt über den angezeigten Effektsymbolen auf den nach unten weisenden Pfeil.
-  Wählen Sie die gewünschte FX-Gruppe aus, wonach die darin verfügbaren Effekte in Form von Symbolen mit Text angezeigt werden.

Mit Hilfe der angezeigten Symbole können Sie den gewünschten Effekt einer FX-Gruppe schnell erkennen und auswählen.

## **So wählen Sie aus einer FX-Gruppe den gewünschten Effekt aus:**

-  Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Symbol des gewünschten Effektes, wobei dieser violett unterlegt und das Vorschauenfenster entsprechend aktualisiert wird.

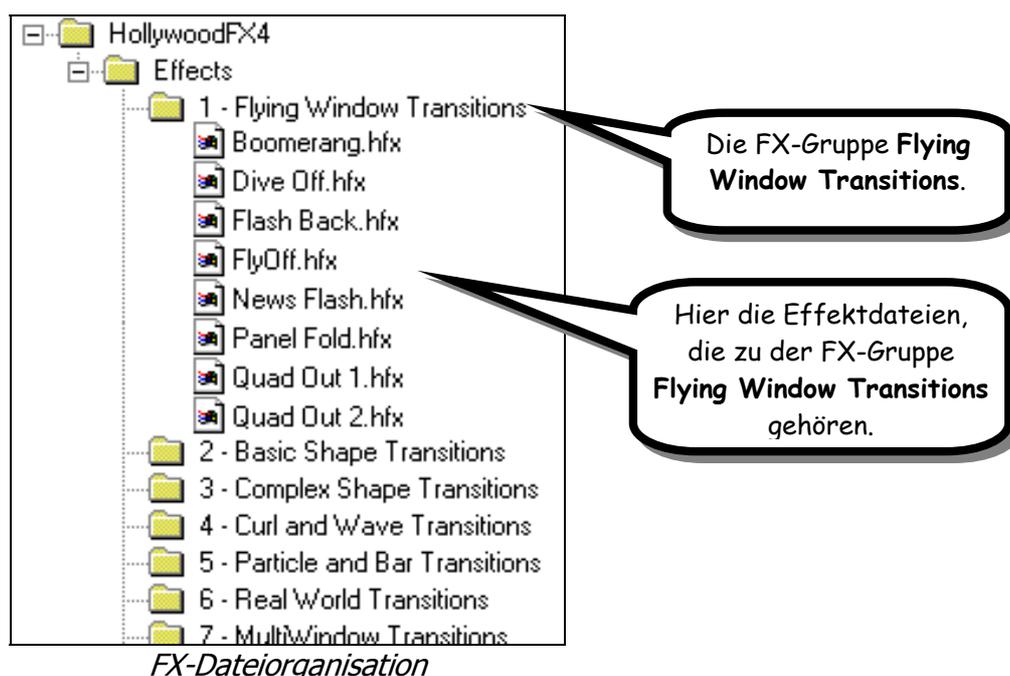
### Das Organisieren von Effekten

Sie besitzen die Möglichkeit, neue Effekte (mit Hilfe der im vorausgehenden Kapitel beschriebenen Schaltfläche **FX speichern**) zu erzeugen und Sie können bestehende Effekte neu organisieren und anderen Gruppen zuweisen, indem Sie zum Beispiel mit Hilfe des Windows-Explorers die vorhandenen FX-Dateien [.hfx] reorganisieren.

Sie finden eine entsprechende Liste Ihrer aktuellen FX-Gruppen und Effekte in der Datei **effects.org** unter dem Ordner **Hollywood FX\Orgs**. Diese Liste wird automatisch aktualisiert, wenn Sie die Schaltfläche **FX speichern** einsetzen. Sollten Sie die Absicht haben, diese Liste nach Umstrukturierung Ihrer Effektdateien wieder herzustellen, so müssen Sie diese zuerst löschen.

Unter dem Ordner **Effects** Ihrer **Hollywood FX**-Anwendung befinden sich einige Unterverzeichnisse, die den einzelnen Gruppen in Ihrem FX-Katalog entsprechen. Sie finden innerhalb dieser Verzeichnisse die .hfx-Dateien der zu Ihrem FX-Katalog gehörenden FX-Gruppen. Sie können unter dem Ordner **Effects** bei Bedarf auch neue Unterverzeichnisse, d. h. neue FX-Gruppen, anlegen sowie vorhandene .hfx-Dateien kopieren bzw. von einer in die andere Gruppe verschieben, wobei Sie darauf achten müssen, dass Hollywood FX unterhalb des Ordners **Effects** nur noch eine Ebene mit Unterverzeichnissen korrekt als FX-Gruppen interpretieren kann.

Bitte denken Sie daran, nach Durchführung von Änderungen die Datei **Hollywood FX\Orgs\effects.org** zu löschen, sodass der FX-Katalog mit dem nächsten Aufrufen Ihrer Hollywood FX-Anwendung wieder neu gebildet werden kann.



# Basisoptionen

Sofort nach Auswahl eines Effektes aus dem **FX-Katalog** können Sie bei Bedarf die Renderoptionen für den betreffenden Effekt ändern.

## **Anzeigen des Bedienfeldes für Basisoptionen:**

 Klicken Sie im **Kontroll-Bedienfeld** auf das Element **Basisoptionen**.



Das Bedienfeld **Basisoptionen**

Hollywood FX bietet Ihnen eine Reihe von einfachen Steuerfunktionen, mit deren Hilfe Sie Ihre Effekte schnell Ihren Bedürfnissen anpassen können.

## Das Kontrollfeld 'Einfache Bewegung'

### Flug umkehren

Innerhalb der meisten Überblendeffekte fliegt Videoquelle 1 (A) aus dem Bildschirm und enthüllt dabei Videoquelle 2 (B). Wenn Sie nun das Kontrollkästchen für die Option **Flug umkehren** aktivieren, wird der Bewegungspfad des aktuellen Effektes so berechnet, dass Videoquelle 2 (B) ins Bild hineinfliegt und Videoquelle 1 (A) bedeckt. Bei geöffnetem **Verlaufs-Editor** werden Sie sehen, wie die mit diesem Effekt verbundenen Prozentwerte bei einer Flugumkehr ebenfalls umgekehrt werden.

### Flugbahn

Mit Hilfe des **Flugbahn**-Drehreglers können Sie für die meisten Überblendungen die Flugrichtung schnell verändern. Sie brauchen dazu lediglich mit Hilfe Ihres Mauszeigers den Drehregler anzuklicken und in die gewünschte Richtung zu drehen.

### Objekt drehen

Wenn Sie den **Flugbahn**-Drehregler verwenden, ändern Sie zwar die Richtung, in der ein Objekt fliegt, das Objekt selbst verbleibt jedoch in seiner ursprünglichen Ausrichtung. Durch Aktivierung des Kontrollkästchens für die Option **Objekt drehen** können Sie das betreffende Objekt so drehen lassen, dass es seiner Flugrichtung folgt, womit oftmals wesentlich interessantere Ergebnisse erzielt werden können.

## Das Kontrollfeld 'Einfache Beleuchtung'

### Beleuchtung

Aktivieren bzw. deaktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie in Ihrem Effektverlauf die Beleuchtung an- oder abschalten möchten. Mit Abschalten der Beleuchtung verschwindet zwar die realistische Schattengebung, der Renderprozeß selbst jedoch wird signifikant beschleunigt.

### Schatten

Mit Hilfe dieses Kontrollkästchens können Sie in Ihrem Effektverlauf die Schattengebung an- bzw. abschalten, wobei das Abschalten den Renderprozess beschleunigt. Allgemein lässt sich sagen, dass Effektszenen mit Schatten in puncto 3D-Realismus oftmals wesentlich mehr wirken als solche ohne Schatten. Schatten selbst können mit Hilfe der weiter unten beschriebenen **Schatten**-Funktionen im Detail kontrolliert werden.

### Glanz

Viele der unter Hollywood FX enthaltenen Effekte weisen auf ihrer 3D-Oberfläche ein Glanzlicht auf, wenn sie über den Bildschirm fliegen. Sie können dieses Glanzlicht mit Hilfe des zu der Funktion **Glanz** gehörenden Kontrollkästchens an- oder abschalten.

### Lichtrichtung **Plus PRO**

Mit Hilfe dieses Drehreglers können Sie die Lichtrichtung innerhalb einer Szene verändern. Interessante Ergebnisse können erzielt werden, wenn Sie das Licht anstelle von oben aus dem unteren Bildbereich in die Szene fallen lassen. Die Lichtrichtung beeinflusst natürlich auch Schattengebung, Glanz sowie die von 3D-Objekten geworfenen Schatten innerhalb einer Szene.

### Das Kontrollfeld 'Einfache Optionen'

#### Rendern

Mit Hilfe der folgenden Optionen können Sie die Art des 3D-Renderprozesses für Ihren Effekt einstellen:

- **Glatt** ist die normale Einstellung, wobei gekrümmte Oberflächen durch den Glättungseffekt wesentlich realistischer wirken.
- **Facettiert** rendert alle Oberflächen als flache Polygone, wobei Oberflächen, die normalerweise glatt aussehen, eine facettierte Fläche aufweisen.
- **Drahtgitter** rendert alle 3D-Objekte als durchsichtige Drahtgitter- und nicht als Festkörpermodelle.

#### Antialiasing

Bei einigen Effekten kann es zu Aliasing-Fehlern kommen (blockige Treppeneffekte an den Kanten von 3D-Objekten). Für das Handling dieses unerwünschten Effektes besitzen Sie die folgenden Optionen:

- **Aus.** Kein Antialiasing wird verwendet (schnellste Renderoption).
- **Web/CD.** Das Antialiasing verlangsamt zwar den Renderprozess, erzielt jedoch bei allen Effekten relativ gute Ergebnisse.
- **Video.** Höchster Antialiasing-Level (langsamste Renderoption).

#### Bewegungsunschärfe

Mit Aktivierung dieses Kontrollkästchens können Sie für Ihren aktuellen Effekt eine realistische Bewegungsunschärfe erzielen, wobei diese Funktion die Unschärfe nachahmt, die entsteht, wenn sich Objekte schnell durch eine Kamera bewegen. Das Anschalten dieser Option vergrößert die Renderzeit.

#### Spuren

Das Aktivieren dieses Kontrollkästchens hat zur Folge, dass bewegte Objekte in einer Szene optische (Schleif-)Spuren hinterlassen.

#### Pixel-Überblendung

Das Aktivieren dieser Funktion veranlasst die ausgewählte Render-Engine dazu, die Technik der erweiterten Pixel-Überblendung einzusetzen, wobei die in einem Effekt enthaltenen Bilder geglättet werden. Die Verwendung dieser Funktion ist besonders dann sinnvoll, wenn Sie einen bestimmten Teil eines Videos hochzoomen wollen. Die Technik der Pixel-Überblendung beseitigt dabei weitgehend die bei konventionellen Zooms auftretenden Pixelblöcke.

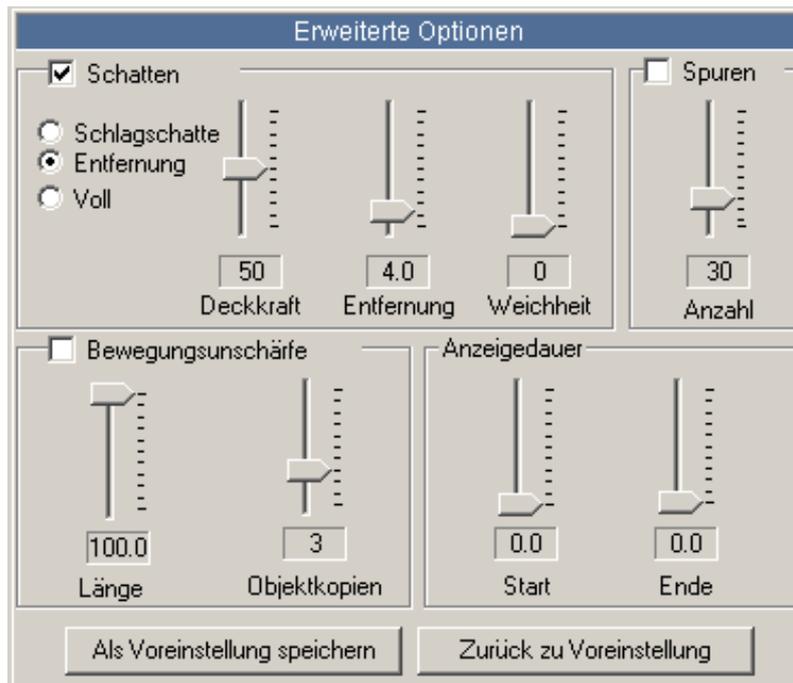


# Erweiterte Optionen Plus PRO

Nach Auswahl eines Effektes aus Ihrem **FX-Katalog** können Sie bei Bedarf die erweiterten Renderoptionen für den betreffenden FX ändern.

## **Anzeige des Bedienfeldes für Erweiterte Optionen:**

 Klicken Sie im **Kontroll-Bedienfeld** auf das Element **Erweiterte Optionen**.



*Das Bedienfeld **Erweiterte Optionen***

## Das Kontrollfeld 'Schatten'

Wenn das Kontrollkästchen für die Option **Schatten** aktiviert ist, können die in Ihrer Szene generierten Schatten noch präziser eingestellt werden.

### Einstellen des Schatten-Typs

Hier stehen Ihnen die folgenden Options-Schaltflächen zur Verfügung:

- **Schlagschatten (Cast).** Bei dieser Funktion wird das Hintergrundbild wie ein Stück Papier behandelt, auf das alle anderen Objekte Ihre Schatten werfen. Dabei gilt: Je näher ein Objekt vom Hintergrund entfernt ist, desto näher befindet sich auch dessen Schatten am Objekt selbst.
- **Entfernung (Schattenwurf in bestimmter Objektentfernung /Drop).** Bei Auswahl dieser Funktion werden die Schatten immer in einer bestimmten Entfernung vom Objekt abgebildet.

- **Voll(e Szenenschattierung / Full).** **PRO** Mit Hilfe dieser Einstellung können Sie die Schattengebung für die gesamte Szene aktivieren, wobei die Szenenobjekte auf sich selbst und auf andere Objekte Schatten werfen und damit der Realität am besten entsprechen.

### Deckkraft

Mit Hilfe dieses vertikalen Schiebereglers können Sie den Schwärzungsgrad eines Schattens einstellen. Je größer der Wert, desto schwärzer und undurchsichtiger die generierten Schatten und umgekehrt: Je kleiner der Wert, desto transparenter die Schatten. Im allgemeinen erzeugt ein Wert zwischen 30 % und 50 % die realistischsten Schatten.

### Entfernung

Dieser Schieberegler kontrolliert die Entfernung der Schatten von ihren Objekten, wobei gilt: Je größer die Entfernung, desto weiter werden die Schatten von ihren Objekten abgebildet. Von großem Nutzen ist dieser Regler vor allem in Kombination mit der Funktion **Entfernung (Schattenwurf in bestimmter Objektentfernung)**. Beachten Sie bitte, dass die Schattenrichtung über den Drehregler für die **Lichtrichtung** gesteuert wird.

### Weichheit

Mit dieser Funktion ist es unter Hollywood FX möglich, Schatten mit weichen Kanten zu erzeugen; Sie brauchen dazu lediglich den Wert zu erhöhen. Bitte beachten Sie jedoch, dass mit höherem Weichheitsgrad auch die benötigte Renderzeit entsprechend ansteigt.

### Anzahl Objektspuren

Mit Hilfe dieses Schiebereglers können Sie die Anzahl der von einem Objekt erzeugten visuellen Spuren einstellen. Diese Objektspuren werden bei der Bewegung eines Objektes hinter dem betreffenden Objekt angezeigt, wenn Sie einen Wert eingestellt haben.

### Das Kontrollfeld 'Bewegungsunschärfe'

Nach Aktivierung der Option **Bewegungsunschärfe** besitzen Sie mit Hilfe der nachfolgend beschriebenen Schieberegler die Möglichkeit, diese Funktion noch feiner einstellen zu können. Bitte beachten Sie, dass dabei u. U. die benötigte Renderzeit beträchtlich zunehmen kann.

### Länge

Mit diesem Wert können Sie festlegen, wie weit die generierte Unschärfe sozusagen "verschmieren" soll, wobei der Wert selbst aus dem Prozentwert der jeweils zwischen zwei FX-Frames vorhandenen Gesamtentfernung

## Erweiterte Optionen

---

abgeleitet wird. Je höher dieser Wert also, desto länger die Bewegungsunschärfe. Im Gegensatz zu anderen Produkten wird unter Hollywood FX die exakte Unschärfe stets innerhalb der Frames gerendert.

### Objektkopien

Hiermit legen Sie fest, wie viele Objektkopien für die Erzeugung der Unschärfe generiert werden sollen, wobei die Höhe des eingestellten Wertes den jeweiligen Glattheitsgrad einer Unschärfe festlegt. Höhere Werte gehen auch auf Kosten der Renderzeit.

### Anzeigedauer

Mit Hilfe der beiden unter dem Kontrollfeld **Anzeigedauer** integrierten Schieberegler können Sie die gewünschte Anzeigedauer des jeweiligen Start- bzw. Endframes eines Effektes steuern. Die Funktion ist vor allem in Kombination mit bestimmten MultiWindow-Effekten sehr nützlich, bei denen fliegende Videofenster angezeigt werden, die möglicherweise während der Wiedergabe für eine gewisse Zeitdauer angezeigt werden sollen.

### Start

Hiermit können Sie die Anzeigedauer beim Starten Ihres Effektes bestimmen, wobei sich der jeweilige Wert aus der prozentualen Gesamtzeit eines Effektes auf der Timeline bildet. Beispiel: Wenn Sie einen **Fly off**-Überblendeffekt verwenden und diesen Wert auf 15 % einstellen, wird Videoquelle "A" insgesamt für 15 % der gesamten Abspieldauer auf dem Bildschirm angezeigt werden, um danach während der letzten 85 % der gesamten Abspieldauer des Effektes aus dem Videofenster herauszufliegen. Bei aktiviertem **Verlaufs-Editor** können Sie anhand der Justierung des Schiebereglers sehen, wie sich die Prozentwerte des Effektes dynamisch verändern.

### Ende

Hiermit können Sie die Anzeigedauer in der Endphase Ihres Effektes bestimmen, wobei sich der jeweilige Wert aus der prozentualen Gesamtzeit eines Effektes auf der Timeline bildet. Beispiel: Wenn Sie die Flugbahn eines normalen Überblendeffektes umgekehrt haben, sodass Videoquelle "B" in das Bild hineinfliegt und den Wert auf 15 % setzen, so wird Videoquelle "B" während 85 % der gesamten Abspieldauer in das Bild hineinfliegen und während der verbleibenden 15 % auf dem Bildschirm angezeigt bleiben. Bei geöffnetem **Verlaufs-Editor** können Sie anhand der Justierung des Schiebereglers sehen, wie sich die Prozentwerte des Effektes dynamisch verändern.



# Media-Optionen

Mit Auswahl eines Media-Elementes aus dem **Kontroll-Bedienfeld** wird im rechten Teil Ihrer Hollywood FX-Oberfläche das entsprechende Bedienfeld für **Media-Optionen** angezeigt. Sie haben hier die Möglichkeit, Video- und Bilddateien auf die in einem FX enthaltenen 3D-Objekte zu mappen, d. h. abzubilden.

In der Regel stammen Quelle 1 und 2 aus der Timeline Ihrer Host-Applikation, sodass Sie diese Maps nicht noch einmal zuweisen müssen. Media-Elemente werden dagegen meistens dazu verwendet, um zusätzliche Videoquellen für MultiWindow-Effekte zu mappen, wenn die verwendete Host-Applikation das betreffende Video nicht zur Verfügung stellt.

Mit Hilfe der Auswahl-Schaltflächen können Sie jedes Media-Element durch Videos aus Ihrer Host-Applikation bzw. durch andere Bilder oder Videodateien ersetzen.

Verwenden Sie zum Trimmen einer Videoquelle diesen Schieberegler in Kombination mit den beiden **In-** und **Out-**Point-Schaltflächen.



Das Bedienfeld **Media-Optionen**

Unterschiedliche Video-/Bilddateien können auch über unterschiedliche Halbbild-/Frame-Einstellungen verfügen.

Erzeugen Sie mit Hilfe dieser Steuerelemente interessante Playback-Effekte.

Mit Hilfe der unter dem Kontrollfeld **Beschnitt** enthaltenen Eingabefelder können Sie aus Ihren Videos Leerbereiche entfernen und interessante Effekte realisieren.

## Media-Auswahl

### Spur wählen

Wenn Sie in Ihrer Host-Applikation eine Videospur auswählen möchten, können Sie dies mit Hilfe dieser Schaltfläche durchführen, wobei eine Liste der verfügbaren Videospuren angezeigt wird. So könnten Sie zum Beispiel mit Hilfe dieser Schaltfläche Quelle 1 bzw. Quelle 2 wiederholen, anstatt in einem MultiWindows-Effekt eine Quelle 3 zu verwenden.

## Datei auswählen

Wenn Sie diese Schaltfläche aktivieren, wird ein Dialogfenster auf dem Bildschirm gerufen, mit dessen Hilfe Sie Einzelbilder, Bildsequenzen oder Videodateien auswählen können. Möchten Sie eine Bildsequenz laden, brauchen Sie nur das erste Bild der Sequenz auszuwählen (jede Datei der Sequenz muss dabei durchgehend nummeriert sein). Zur Zeit unterstützt Hollywood FX die Bildformate **Targa**, **Bitmap** sowie **png** und die Videoformate **Video for Windows** und **Quicktime**.

## Vorschau und Trimmen Plus PRO

Unter dem Vorschaubereich können Sie jeden in einer Sequenz enthaltenen Frame sowie jede ausgewählte Videodatei anzeigen lassen und für die Weiterverwendung unter Hollywood FX trimmen.

### Vorschau-Schieberegler

Sie können mit Hilfe dieses Schiebereglers jeden beliebigen Frame einer Videosequenz ansteuern, wobei die unterhalb des Reglers integrierte Zeitanzeige die aktuelle Zeitposition des jeweils in der Vorschau angezeigten Frames wiedergibt.

### In

Mit Klicken auf die In-Point-Schaltfläche legen Sie den Eintrittspunkt in Ihre aktuelle Videosequenz fest. Die unter dem Schieberegler enthaltene aktuelle Zeitpositionsangabe wird als jeweils erster Frame eines Effektes interpretiert.

### Out

Mit Klicken auf die Out-Point-Schaltfläche legen Sie den Austrittspunkt aus Ihrer aktuellen Videosequenz fest. Die unter dem Schieberegler enthaltene aktuelle Zeitpositionsangabe wird als jeweils letzter Frame eines Effektes interpretiert.

## Infoanzeige

Direkt unter dem Vorschaubereich werden einige allgemeine Infos angezeigt, die sich u. a. auf die Auflösung und Laufzeit der ausgewählten Videoquelle beziehen.

### Playback-Steuerung

Die unter Playback-Steuerung angezeigten Optionen stehen nur dann zur Verfügung, wenn eine Media-Datei ausgewählt wurde (bei Hostspuren werden alle Playback-Vorgänge von der jeweiligen Host-Applikation gesteuert).

### Einstellungen

Wenn Sie eine Videodatei auswählen, sollten Sie auch die unter diesem Kontrollfeld möglichen Einstellungen vornehmen, sodass Halbbilder und Frames auch korrekt gerendert werden können.

- **Frames.** Besteht eine Videosequenz aus Videoframes, bei denen es sich nicht um interlaced Halbbilder (, d. h. um Halbbilder, die durch das Zeilensprungverfahren getrennt sind,) handelt, so sollten Sie diese Option wählen.
- **Halbbilder trennen.** Besteht Ihre Videosequenz aus einzelnen Halbbildern (,die nicht als Vollframe miteinander verflochten sind), so wählen Sie diese Option.
- **(Zeilensprung –) oberes Halbbild zuerst.** Diese Option wird verwendet, wenn sich eine Videoquelle aus interlaced Frames (, die jeweils aus zwei Halbbildern bestehen) zusammensetzt, wobei das obere Halbbild in der Zeit zuerst gerendert wird.
- **(Zeilensprung –) unteres Halbbild zuerst.** Diese Option wird verwendet, wenn sich eine Videoquelle aus interlaced Frames (, die jeweils aus zwei Halbbildern bestehen) zusammensetzt, wobei das untere Halbbild in der Zeit zuerst gerendert wird.
- **Einzelbild.** Verwenden Sie diese Option, wenn Sie ein einzelnes Bild mappen bzw. wenn Sie lediglich ein Einzelbild aus einer Bildsequenz oder einer Videodatei verwenden möchten.

Für die meisten Videos dürfte die dritte bzw. vierte Option zutreffen, wobei generell die Renderfolge der Halbbilder der in Ihrer Host-Applikation verwendeten Reihenfolge entsprechen sollte. Das Programm merkt sich die für jeden Media-Typ jeweils zuletzt vorgenommene Einstellung.

### Playback-Rate Plus PRO

Mit Hilfe dieses Schiebereglers können Sie bei Bedarf die Geschwindigkeit der Wiedergabe eines ausgewählten Videos erhöhen oder verlangsamen. Bei dem Wert 100 % wird das betreffende Video mit seiner normalen Geschwindigkeit abgespielt; unterhalb dieses Wertes erfolgt eine entsprechend verlangsamte Wiedergabe.

### Richtung

Es kann zu interessanten Ergebnissen führen, wenn Sie die Abspielrichtung Ihres Videos umkehren, wobei die Wiedergabe in diesem Fall mit dem letzten Frame beginnt und mit dem ersten Frame aufhört.

### Verhalten nach FX-Ende **Plus PRO**

Für den Fall, dass die Abspielzeit eines getrimmten Media-Elements kürzer ist als die FX-Gesamtdauer, können Sie hier bestimmen, was nach Wiedergabe des letzten Media-Frames geschehen soll. Es stehen Ihnen dabei die folgenden Optionen zur Verfügung:

- **Stop.** Dies ist der Normalfall. Die Wiedergabe wird einfach angehalten und der letzte Frame wird bis zum FX-Ende auf dem Bildschirm angezeigt.
- **Wiederholen.** In diesem Fall beginnt das Playback nach Erreichen des letzten FX-Frames mit Frame 1 des Effektes wieder von vorn.
- **Pingpong.** Wird bei dieser Option der letzte Frame erreicht, ändert die Wiedergabe ähnlich wie bei einem Tischtennisball ihre Richtung (sie verläuft rückwärts), wobei die Richtungswechsel bis zum Ende des betreffenden Effektes weitergeführt werden.

### Das Kontrollfeld 'Beschnitt' **Plus PRO**

Unter diesem Kontrollfeld können Sie bei Bedarf die Anzahl der Pixel festlegen, die bei einer Videoquelle an jeder Seite entfernt werden sollen. Die Funktion wird meistens dann eingesetzt, wenn auf Videoaufnahmen Leerstellen entfernt werden sollen, obwohl sie auch zur Erzeugung von individuellen Ergebnissen eingesetzt werden kann, wenn – um ein Beispiel zu geben – nur ein kleiner Teil einer Videoquelle angezeigt werden soll.

# Objekt-Optionen Plus PRO

Mit Auswahl eines Objektes unter dem **Kontroll-Bedienfeld** wird auf der rechten Seite Ihrer Hollywood FX-Anwendung das entsprechende Bedienfeld für **Objekt-Optionen** angezeigt. Hier erhalten Sie für die Animation Ihrer Objekte Keyframe-Zugriff zur Erzeugung von neuen Bewegungspfaden und können den jeweils während der FX-Dauer zugewiesenen Morph- oder Überblendeffekt festlegen. In Kombination mit dem **Verlaufs-Editor** sind Sie in der Lage, nahezu jede(n) unter Hollywood FX enthaltene(n) Funktion bzw. Effekt individuell anzupassen und völlig neue und eigenständige Ergebnisse zu erzeugen.

The screenshot shows the 'Objekt-Optionen' dialog box with the following sections:

- Positionierung:** A table for X, Y, and Z coordinates for 'Bewegen', 'Drehen', and 'Skalieren'.
- Morph & Überblendung:** Two vertical sliders for 'Morph' and 'Überblenden'.
- Drehpunkt:** A 'Pivot' section with X, Y, and Z coordinates.
- Objekt-Flags:** Checkboxes for 'Objektschatten', 'Schatten Gesamtszene', and 'Bewegliches Objekt'.

Callouts provide the following information:

- Top-left:** Mit Hilfe dieser Schaltflächen können Sie festlegen, entlang welcher Achsen eine ausgewählte Funktion umgesetzt werden soll.
- Bottom-left:** Aktivieren Sie die gewünschte Funktion, wenn Sie interaktiv die Position, Drehung und Skalierung eines im Monitorfenster enthaltenen Objektes manipulieren möchten.
- Top-right:** Hier können Sie ein aktuell ausgewähltes Objekt durch eine andere Objektdatei ersetzen.
- Bottom-right:** Hier können Sie die äußere Form und Transparenz eines Objektes über die Zeit hinweg justieren, indem Sie die beiden vertikalen Schieberegler in Kombination mit dem **Verlaufs-Editor** einsetzen.

*Objekt-Optionen*

Unter Hollywood FX gibt es zwei verschiedene Arten von Objekten: Bei einem sogenannten **Null-Objekt** handelt es sich um einen speziellen Objekt-Typ, der unsichtbar ist und nur zu Zwecken der Positionierung und Steuerung von anderen Objekten eingesetzt wird (siehe hierzu den folgenden Punkt **Objekt-Hierarchien**). Ein **Null-Objekt** wird im Vorschaufenster durch ein Kreuz und im **Kontroll-Bedienfeld** durch einen blauen Ball mit weißem Kreuz angezeigt.

Ein normales Objekt hingegen ist ein Objekt, das über gerenderte Polygone verfügt und in der Regel in dem betreffenden Effekt sichtbar ist. Es wird im **Kontroll-Bedienfeld** durch das Symbol eines blauen Balls repräsentiert.

## Objekt-Hierarchien

Zur Erzeugung von komplexen Bewegungen von Mehrfachobjekten greift Hollywood FX als echtes 3D-Animationssystem auch auf sogenannte Objekt-Hierarchien zurück. Eine Objekt-Hierarchie ist dann gegeben, wenn ein Objekt das "Kind" (Child) eines anderen Objektes ist. Bewegt sich das Eltern-Objekt (Parent), muss sich das Child-Objekt notwendigerweise mitbewegen. Im **Kontroll-Bedienfeld** werden Sie häufig das Symbol von Objekten sehen können, die direkt unter einem anderen Objekt eingerückt sind. Dies bedeutet, dass es sich bei dem eingerückten Objekten um Child-Objekte des übergeordneten Objektes handelt. Sie können die Hierarchie ändern, indem Sie für jedes der angezeigten Objekte das betreffende Elternobjekt ändern.



Beispiel für eine Objekt-Hierarchie (Scroll2 FX)

## Datei wählen...

Hollywood FX ermöglicht Ihnen den Austausch eines in einem Effekt enthaltenen Objektes mit jeder anderen auf Ihrer Festplatte abgelegten Objekt-Datei. Klicken Sie hierzu auf die Schaltfläche **Datei auswählen...** und wählen Sie unter dem Ordner **Objects** Ihres Hollywood FX-Verzeichnisses eine der dort enthaltenen **.hfo**-Dateien. Nach dem Austausch ist es zur Erzielung von brauchbaren Morph-Resultaten u. U. notwendig, die für das betreffende Objekt geltenden Morphwerte keyframemäßig neu anzupassen.

## Positionierung

Mit Hilfe der Positionierungs-Steuerung können Sie für jedem der in einem Effekt enthaltenen Objekte praktisch ohne Zeitverlust neue Flugbahn-Keyframes zuweisen. Ziehen Sie einfach den Vorschau-Schieberegler an die gewünschte Zeitposition und verwenden Sie danach die für die Positionierung von Objekten zuständigen Steuerelemente. Wenn Sie Ihr ausgewähltes Objekt bewegen, wird ein entsprechender Pfad zugewiesen. Möchten Sie komplexere Bewegungspfade erzeugen, müssen Sie die Möglichkeiten der Positionierungs-Steuerung in Kombination mit dem **Verlaufs-Editor** einsetzen.

### Die Schaltflächen Bewegen, Drehen, Skalieren und Pivot

Wenn Sie eine dieser Schaltflächen aktivieren, können Sie ein ausgewähltes Objekt im **Monitor-Bedienfeld** durch Klicken und Ziehen interaktiv bearbeiten und dessen Position, Drehung, Größe sowie Drehpunkt festlegen, wobei die dabei verwendeten Funktionen auch durch die weiter oben beschriebenen Schaltflächen zur Aktivierung bzw. Deaktivierung der X-, Y- und Z-Achse beeinflusst werden.

- **Bewegen.** Wenn Sie diese Schaltfläche aktivieren, können Sie ein Objekt durch Klicken und Ziehen mit der linken Maustaste innerhalb des Monitorfensters bewegen, wobei Sie das Objekt entlang der **X**-Achse durch entsprechende Links-Rechts- sowie entlang der **Y**-Achse durch entsprechende Oben-Unten-Bewegungen manövrieren können. Bei gedrückter rechter Maustaste können Sie Ihre Maus vor und zurück entlang der **Z**-Achse bewegen, indem Sie die Maus nach oben und unten ziehen.
- **Drehen.** Wenn Sie diese Schaltfläche aktivieren, können Sie ein Objekt durch Klicken und Ziehen mit der linken Maustaste innerhalb des Monitorfensters um die **Y**-Achse drehen, indem Sie die Maus nach links und rechts ziehen und um die **X**-Achse drehen, indem Sie die Maus nach oben und unten ziehen. Durch Klicken und Ziehen bei gedrückter rechter Maustaste können Sie Ihre Maus entsprechend um die **Z**-Achse drehen.
- **Skalieren.** Wenn Sie diese Schaltfläche aktivieren, können Sie ein Objekt durch Klicken und Ziehen mit der linken Maustaste innerhalb des Monitorfensters gleichmäßig entlang aller drei Achsen skalieren. Möchten Sie ein Objekt nur entlang einer Achse skalieren, müssen Sie während des Klickens und Ziehens die **Umschalttaste** gedrückt halten. Hierbei kontrolliert die linke Maustaste die Größenänderung entlang der **X**- und **Y**-, während die rechte Maustaste die Skalierung entlang der **Z**-Achse steuert.
- **Pivot.** Mit Hilfe dieser Funktion können Sie den Drehpunkt eines Objektes festlegen. Der Pivot- oder Drehpunkt ist derjenige Raumpunkt, um den sich ein Objekt dreht. Die Verlagerung des Drehpunktes bei einer Objektdrehung kann zu völlig neuen Ergebnissen führen. Der Drehpunkt für ein ausgewähltes Objekt wird optisch durch eine blass-blaue **X**-Form angezeigt. Verschieben Sie den Pivot-Punkt mit Ihrem linken Mauszeiger entlang der **X**- und **Y**-Achse und mit Hilfe des rechten Mauszeigers entlang der **Z**-Achse.

## Die Achsen-Schaltflächen

Die im oberen Bereich des Positionier-Kontrollfeldes integrierten **X**-, **Y**- und **Z**-Schaltflächen können aktiviert bzw. deaktiviert werden, um eine ausgewählte Funktion nur für bestimmte Achsen zuzulassen. Beispiel: Nehmen wir einmal an, dass Sie ein bestimmtes Objekt nur entlang der **Z**-Achse bewegen möchten. Sie bräuchten dann nur die Schaltfläche für die **Z**-Achse zu aktivieren und die beiden anderen deaktiviert zu lassen. Klicken Sie also zum Aktivieren bzw. deaktivieren einer Achse nur auf die entsprechende Schaltfläche, wonach die Einstellungen der aktuell ausgewählten Funktion nur entlang derjenigen Achse(n) wirksam werden können, die von Ihnen aktiviert wurde(n).

## Die Eingabefelder

Für jede der drei Achsen-Schaltflächen stehen Eingabefelder zur Verfügung, in die Sie – was Sie bei Verwendung der interaktiven Funktionen für die Bewegung, Skalierung, Drehung und Drehpunkt nicht können – exakte Werte eingeben können. Die in den Eingabefeldern angezeigten Werte ändern sich dynamisch, während Sie die Funktionen **Bewegen**, **Drehen**, **Skalieren** und **Pivot** zur interaktiven Bewegung von Objekten im Monitorfenster verwenden.

## Auf volle Größe

Wenn Sie diese Schaltfläche aktivieren, ändern Sie die Größe eines ausgewählten Objektes, sodass dieses Objekt exakt mit dem originalen Vollbildschirmvideo übereinstimmt (ohne Ändern der Objektposition entlang der **Z**-Achse). Setzen Sie zusätzlich den **Morph**-Prozentwert eines Objektes auf Null, wenn ein Video ordnungsgemäß in seiner vollen Bildschirmgröße angezeigt werden soll.

## Position auf volle Größe

Mit Hilfe dieser Schaltfläche bewegen Sie das ausgewählte Objekt entlang der **Z**-Achse, sodass dieses Objekt exakt mit dem originalen Vollbildschirmvideo übereinstimmt (ohne Ändern der Objektgröße). Setzen Sie zusätzlich den **Morph**-Prozentwert eines Objektes auf Null, wenn ein Video ordnungsgemäß in seiner vollen Bildschirmgröße angezeigt werden soll.

### Morph & Überblendung

#### Morph

Viele der unter Hollywood FX enthaltenen 3D-Objekte können Ihre äußere Form so verändern, dass aus dem original flachen Bildschirmvideo eine individuelle 3D-Figur gemorphet werden kann, wobei der Morph-Schieberegler diese Formänderung steuert. Bei Position **0 %** wird das betreffende Objekt überhaupt nicht gemorphet (und wird gewöhnlich auch flach sein). Bei Position **100 %** wird ein ausgewähltes Objekt voll in seine 3D-Endform gemorphet, wobei irgendwo zwischen diesem Verwandlungsprozess das Objekt genau zwischen seiner original flachen und seiner endgültigen äußeren Form gemorphet sein wird. In Kombination mit dem **Verlaufs-Editor** können Sie interessante und neue Formgebungen realisieren. So könnten Sie zum Beispiel zur Erzeugung eines Klappeffektes den **Small Cylinder-FX** zwischen seiner Flach- und Zylinderform vor- und zurückmorphen.

#### Überblenden

Mit diesem Schieberegler können Sie die Transparenz eines Objektes einstellen, wobei das betreffende Objekt bei Einstellung **0 %** völlig undurchsichtig und bei **100 %** unsichtbar wäre. Verwenden Sie diesen Regler zur Erzeugung von interessanten Effekten wie Überblendungen oder Fade-Ins in Kombination mit dem **Verlaufs-Editor**.

### Elternobjekt

Dieses Dropdown-Listefeld bietet Ihnen die Möglichkeit, für ein aktuelles Objekt das übergeordnete Elternobjekt zu ändern. Indem Sie Objekte an andere Objekte knüpfen, können Sie erweiterte Objekt-Hierarchien erzeugen. Für den Fall, dass Sie ein bestimmtes Objekt an kein anderes Objekt binden möchten, enthält das Dropdown-Listefeld neben allen anderen FX-Objekten auch die Option **<Kein>**.

Besitzt ein Objekt ein Elternobjekt, so folgt das Child-Objekt stets der Positionierung seines Elternobjektes. Wird ein Elternobjekt gedreht, bewegt oder in seiner Größe verändert, so wird das untergeordnete Objekt auch gedreht, bewegt oder in seiner Größe verändert. Ein Child-Objekt kann auch über zusätzliche Bewegungen verfügen, diese befinden sich jedoch immer in Relation zu dem jeweiligen Elternobjekt.

### Objekt-Flags

Mit Hilfe von Objekt-Flags können die spezifischen Eigenschaften eines Objektes kontrolliert werden.

### Objektschatten

Ist dieses Kontrollkästchen aktiviert, wirft das betreffende Objekt einen Schatten.

### Schatten Gesamtszene

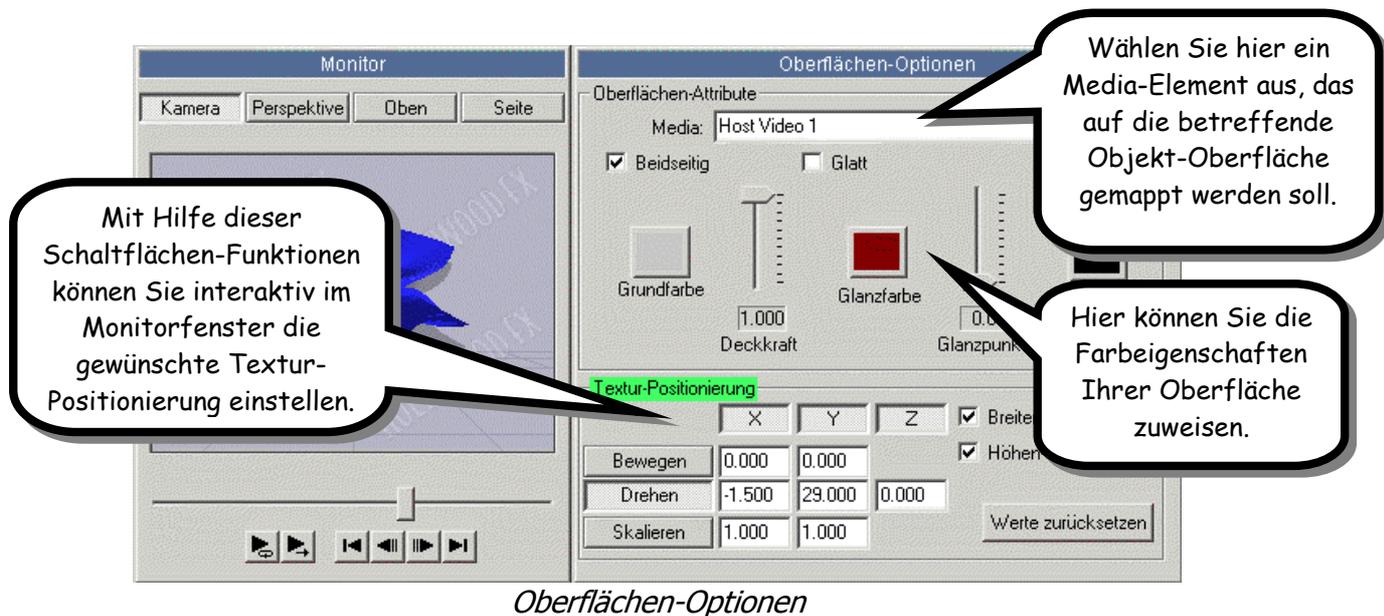
Mit Hilfe dieses Objekt-Flags, kann die Schattengebung für die gesamte Szene eingeschaltet werden (noch nicht implementiert).

### Bewegliches Objekt

Bei Aktivierung dieses Kontrollkästchens wird das aktuelle Objekt als Bewegtobjekt interpretiert, wobei nur bewegte Objekte ihre Flugbahnen verändern, wenn die entsprechenden Optionen für die **Flugrichtung** bzw. **Objektdrehung (Basisoptionen, Erweiterte Optionen)** verändert werden. Bei dem Erzeugen Ihrer eigenen Effekte werden Sie in der Regel darauf achten, dass Objekte, die in das Bild hinein- bzw. aus dem Bild herausfliegen, als **Bewegliches Objekt** markiert sind, während das Hintergrundobjekt und alle anderen Objekte, die bewegungslos bleiben, keine entsprechende Objekt-Flag für bewegliche Objekte zugewiesen bekommen.

# Oberflächen-Optionen Plus PRO

Oberflächen beschreiben die Farbgebungs- und Textur-Eigenschaften der in einem Objekt enthaltenen Polygone, wobei eine Oberfläche sowohl eine einfache Farbe beschreiben, als auch anzeigen kann, dass ein Media-Element auf das betreffende Objekt abgebildet (gemappt) werden muss. Ein Objekt kann über mehrere Oberflächen verfügen (so besitzt zum Beispiel das Stoppuhr-Objekt in unserem **Clockers FX** eine Oberfläche für die goldfarbene Uhr sowie eine separate Oberfläche für den Bereich, der mit einem Video gemappt wird).



## Textur-Optionen

### Media

Sobald auf einer Oberfläche ein Video abgebildet (gemappt) ist, ist diese mit einem Media-Element verbunden. Mit Hilfe dieses Dropdown-Listenfeldes können Sie das aktuell Ihrer Oberfläche zugewiesene Media-Element ändern oder durch Wahl der Option **<Kein>** bewirken, dass kein Video auf der Oberfläche gemappt und nur die zugewiesenen Farboptionen verwendet werden sollen.

### X-, Y-, Z-Achschaltflächen PRO

Mit Hilfe dieser Schaltflächen können Sie bestimmen, welche der drei Achsen bei Aktivierung einer der interaktiven Funktionen zum **Bewegen**, **Drehen** und **Skalieren** aktiviert werden soll. Wenn Sie eine der Achschaltflächen anklicken, wird diese aktiviert. Ist dies nicht der Fall, wird die betreffende Schaltfläche deaktiviert, sodass interaktive Änderungen über das Monitorfenster keinerlei Auswirkung haben.

### **Bewegen, Drehen, Skalieren** PRO

Mit Hilfe dieser Funktionen für die Einstellung von Texturen können Sie interessante Effekte generieren, indem Sie festlegen, wie ein Media-Element auf Objekt-Polygone gemappt werden. Die jeweilige Funktion wird durch Klick auf die korrespondierende Schaltfläche aktiviert, wonach Sie durch Klicken und Ziehen im Monitorfenster die jeweils gewünschten Werte interaktiv einstellen können. Sie können die gewünschten Werte für Position, Drehung und Skalierung auch manuell in die dafür vorgesehenen Eingabefelder eintragen.

- **Bewegen.** Justieren Sie die Y-Position für Ihre Textur nach Aktivierung dieser Funktion, indem Sie Ihren Mauszeiger auf- und ab bewegen. Es lassen sich sehr interessante Effekte erzeugen, wenn Sie eine Textur über ein Objekt schieben (Zuweisung entsprechender Keyframe-Positionen über die Zeit).
- **Drehen.** Verwenden Sie zum Drehen auf den X- und Y-Achsen Ihre linke und zum Drehen um die Z-Achse Ihre rechte Maustaste. Das Drehen einer Textur kann sehr reizvolle Effekte nach sich ziehen.
- **Skalieren.** Justieren Sie die Y-Skalierung Ihrer Textur, indem Sie Ihren Mauszeiger auf- und ab bewegen. Bewegen Sie den Mauszeiger von links nach rechts, können Sie entsprechend die X-Skalierung Ihrer Textur festlegen. Mit Hilfe der Skalierfunktion können Sie die Größe einer Textur bestimmen, wobei Sie in Kombination mit entsprechenden Einstellungen für die Optionen **Breiten-** und **Höhen-Wiederholung** interessante und grenzenlose Zomeffekte erzeugen können.

### **Breiten-Wiederholung, Höhen-Wiederholung** PRO

Diese Funktionen legen fest, ob eine Textur (ein Media-Element) über eine Objektfläche wiederholt abgebildet wird, wenn die betreffende Textur nicht die gesamte Oberfläche bedeckt. In der Regel werden Sie die Breiten- und Höhenwiederholung immer in Kombination mit der Skalierungsfunktion verwenden. Wenn Sie probeweise die beiden Funktionen aktivieren und danach die aktuelle Textur so skalieren, dass diese sehr klein ist, werden Sie anstelle von einer Textur schon bald mehrere Texturkopien erkennen können, die sich über die gesamte Objektoberfläche verteilen.

### **Werte zurücksetzen**

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie die veränderten Texturwerte für Position, Drehung und Skalierung auf ihre ursprünglichen Einstellungen zurücksetzen möchten.

### Farb-Optionen

#### Beidseitig

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, verfügt Ihre Oberfläche über zwei Seiten, wobei sowohl die Vorder- als auch die Rückseite der auf dem Objekt enthaltenen Polygone sichtbar ist. Ist die Funktion deaktiviert, wird nur die Vorderseite eines jeden Polygons angezeigt. Sie können diese Option sowohl für texturierte als auch für reinfarbige Oberflächen verwenden.

#### Glatt

Wenn Sie diese Funktion aktivieren, werden die auf Ihrer Oberfläche enthaltenen Polygone glatt, ansonsten facettiert angezeigt.

#### Grundfarbe

Der sogenannte RGBA-Wert legt die Grundfarbe Ihrer Oberfläche fest und wird nur dann eingesetzt, wenn das betreffende Media-Element auf **<kein>** gesetzt wurde (eine reinfarbige Oberfläche). Sie können in den jeweiligen Eingabefeldern auch eigene Werte für die Definition der jeweiligen Farbkanäle Rot, Grün, Blau und Alpha eintragen (die Werte müssen dabei zwischen **0** und **1** liegen). Sie besitzen auch die Möglichkeit, auf die Schaltfläche **Grundfarbe** zu klicken und sich eine Farbauswahl anzeigen zu lassen, in der Sie die gewünschte Farbe auswählen. Wenn Sie den Alpha-Kanal unter den Wert **1** justieren, erzeugen Sie ein halb-transparentes Objekt.

#### Deckkraft

Mit Hilfe dieses Schiebereglers können Sie die Transparenz einer Oberfläche einstellen, wobei die Zuweisung des höchsten Wertes (1.000) eine Oberfläche völlig undurchsichtig und eine Zuweisung des kleinsten Wertes (0.000) eine Oberfläche völlig transparent werden lässt. Die Transparenzeigenschaften werden dabei nur an der Oberfläche und nicht am Gesamtobjekt wirksam, es sei denn, bei dem Gesamtobjekt handelt es sich um eine einzige Oberfläche. Sollte Ihr Objekt mehrere Oberflächen aufweisen und möchten Sie das gesamte Objekt ausblenden lassen, so verwenden Sie die Option **Überblenden** unter dem Bedienfeld **Objekt-Optionen**.

#### Glanzfarbe

Oberflächen können Glanzlichter enthalten (ein heller Lichtfleck, der den betreffenden Oberflächenbereich zum Glänzen bringt). Möchten Sie die Farbe dieses Glanzlichtes einstellen, können Sie dies mit Hilfe der Funktion **Glanzfarbe** tun, eine Funktion, die stets in Verbindung mit dem aktuellen Wert für die Option **Glanzpunkt** festgelegt werden sollte, mit der die Größe eines Glanzlichtes eingestellt werden kann.

Normalerweise sollte der Wert **Glanzfarbe** für eine glänzende Oberfläche auf **1, 1, 1, 1** (reines Weiß) eingestellt werden, doch können Sie natürlich auch mit anderen Farben interessante Ergebnisse erzielen. Sie können in den betreffenden Eingabefeldern für die Kanäle Rot, Grün, Blau und Alpha individuelle Werte eingeben (die Werte müssen zwischen **0** und **1** liegen) oder auf die Schaltfläche **Grundfarbe** klicken und über die eingeblendete Farbauswahl die gewünschte Farbe zuweisen.

### Glanzpunkt

In Kombination mit **Glanzfarbe** können Sie mit Hilfe des **Glanzpunkt**-Schiebereglers festlegen, wie glänzend eine Oberfläche aussehen soll. Dabei gilt: Je höher der Wert, desto kompakter das Glanzlicht (und desto glänzender die Oberfläche). Bei kleineren Werten verteilt sich der Glanzpunkt und die Oberfläche erscheint weniger glänzend. Bei dem Wert **0** wird für die betreffende Oberfläche kein Glanzlicht erzeugt.

### Luminanz

Dieser RGBA-Wert legt die Leuchtfarbe einer Oberfläche fest und wird nur dann verwendet, wenn das betreffende Media-Element auf **<kein>** gesetzt wurde (eine reinfarbene Oberfläche). Für die Kanäle Rot, Grün, Blau und Alpha können Sie in den entsprechenden Eingabefeldern individuelle Werte eingeben (die Werte müssen dabei zwischen **0** und **1** liegen) oder Sie können die **Luminanz**-Schaltfläche anklicken und in der eingeblendeten Farbauswahl die gewünschte Farbe auswählen. Besitzt eine Oberfläche eine Leuchtfarbe, so sieht diese aus, als würde sie die betreffende Lichtfarbe emittieren. Diese Eigenschaft kann zum Beispiel für die Erzeugung von Neonröhren-Effekten genutzt werden, zumal eine von der Lichtrichtung abhängige Schattengebung nicht mehr vorgesehen ist.

# Der Verlaufs-Editor Plus PRO



Der unter Hollywood FX implementierte **Verlaufs-Editor** ist eine erweiterte Arbeitsumgebung für die Keyframe-Bearbeitung von Flugbahnen sowie individuellen Optionen. Wenn Sie Ihre Hollywood FX-Anwendung zum erstenmal aufrufen, wird der **Verlaufs-Editor** noch nicht am Bildschirm angezeigt. Sie können den Editor öffnen, indem Sie die in der unteren Schaltflächenleiste links integrierte Symbolschaltfläche anklicken.

Mit Hilfe des **Verlaufs-Editors** sind Sie in der Lage, für die meisten der unter Hollywood FX aktiven Steuerelemente Keyframes über die Zeit zu erstellen, wobei das betreffende Steuerelement als solches grün unterlegt dargestellt wird. Diese grüne Markierung bedeutet, dass das betreffende Element unter dem **Verlaufs-Editor** auf Keyframe-Basis bearbeitet, d. h. animiert, werden kann.

Unter Hollywood FX gibt es zwei verschiedene Verlaufsarten:

## Verläufe mit Einzelwerten

Wenn Sie unter Hollywood FX mit einem einzelnen Wert arbeiten (wie zum Beispiel den **Morph-Prozentwert**), zeigt der **Verlaufs-Editor** den betreffenden Wert über die Zeit und bietet Ihnen die Möglichkeit, den aktuellen Verlauf durch Klicken und Ziehen im Verlaufsfenster zu bearbeiten.

Jeder Keyframe kann Kurven- oder lineare Verläufe enthalten oder direkt von einem vorhergehenden Keyframewert auf einen neuen Wert springen.

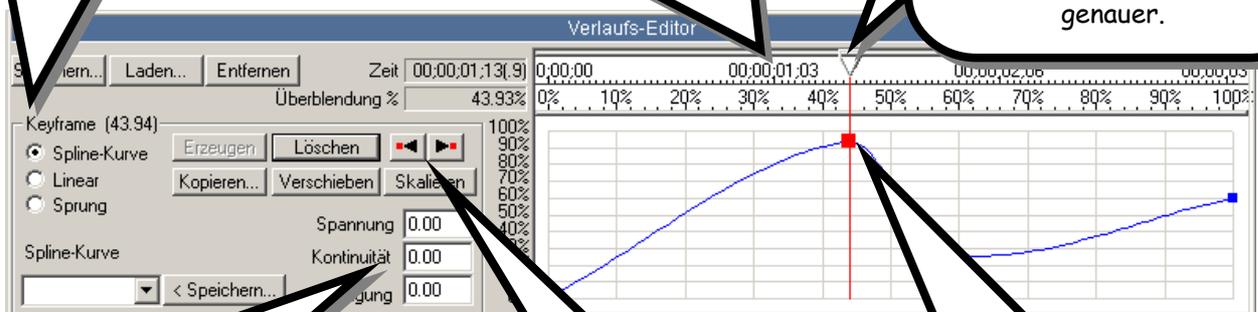
Das ganz oben im **Verlaufs-Editor** integrierte Zeitlineal zeigt die gesamte FX-Dauer und das zweite Lineal den Prozentwert der Überblendung an, der durch die Optionen **Flug umkehren** und **Anzeigedauer - Start / Ende** festgelegt wird.

Verwenden Sie zur Positionierung auf einen neuen Frame den horizontalen Schieberegler für die aktuelle Zeit. Der Regler funktioniert ähnlich wie der Vorschau-Schieberegler, ist jedoch genauer.

Hier können Sie die Splinekurvenwerte für einen Keyframe einstellen.

Die beiden Keyframe-Transporttasten **Vor** und **Zurück**.

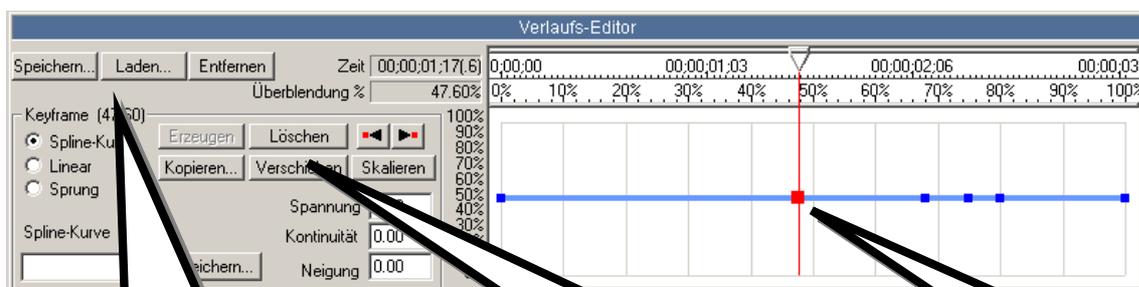
Durch Klicken und Ziehen im Verlaufsfenster können Sie Ihre Keyframes erzeugen und justieren.



Wenn Sie innerhalb des Verlaufsfensters durch Klicken und Ziehen Änderungen herbeiführen, so werden automatisch auch die Einstellungen der jeweils grün unterlegten Option aktualisiert. Das gleiche gilt für den umgekehrten Fall, wenn Sie einen Optionswert verändern, so findet dies auch im **Verlaufs-Editor** seinen Ausdruck.

### Verläufe mit Mehrfachwerten

Wenn Sie mit Hilfe der unter **Objekt-Optionen** enthaltenen Tools die Flugbahn eines Objektes bearbeiten, so justieren Sie in Wirklichkeit gleichzeitig auch die für jeden Keyframe geltenden Werte für Position, Drehung und Skalierung, wobei sich der Verlauf in diesem Fall von dem vorherigen unterscheidet. Anstatt den jeweils aktuellen Wert anzuzeigen, wird lediglich angezeigt, wo sich die Keyframes in der Zeit befinden. Sie bearbeiten die Werte für diese Keyframes mit Hilfe des jeweils im rechten Bereich Ihrer Hollywood FX-Umgebung angezeigten optionsspezifischen Bedienfeldes.



Hier können Sie schnell komplette Verläufe speichern und laden oder auch den aktuellen Verlauf entfernen.

Hier können Sie Ihre Keyframes erzeugen und löschen bzw. Keyframes oder Keyframe-Bereiche kopieren, verschieben und skalieren.

Die zu dem aktuellen Pfad gehörenden Keyframes werden als farbige Quadrate auf der Timeline angezeigt.

### Das Verlaufsfenster

Das Verlaufsfenster zeigt den aktuellen Verlauf an. Hier können Sie durch Klicken und Ziehen schnell neue Keyframes für Ihren Verlauf hinzufügen.

### Der Schieberegler für die aktuelle Zeit

Oben im Verlaufsfenster finden Sie den Schieberegler für die aktuelle Zeit, mit dem Sie sich – ähnlich wie bei dem Vorschau-Schieberegler – innerhalb Ihrer Effektzeit vor- und zurückbewegen können. Klicken Sie mit Ihrer linken Maustaste auf den Regler und ziehen Sie diesen nach links bzw. rechts. Wenn Sie den Schieberegler für die aktuelle Zeit verschieben, werden Sie sehen, wie auch der Schieberegler unterhalb des Monitorfensters entsprechend bewegt wird. Positionieren Sie den Regler direkt über einen Keyframe, wird der betreffende Keyframe in rot dargestellt, da es sich in diesem Moment um den aktuellen Keyframe handelt.

### Das Zeitlineal

Im oberen Bereich des **Verlaufs-Editors** befindet sich das Zeitlineal für die Anzeige der gesamten FX-Abspieldauer. Die hier angezeigte Gesamtzeit kann nur über Ihre Host-Applikation verändert werden. Sie können den in diesem Lineal verwendeten Timecode bei Bedarf über die Schaltfläche **Einstellungen** anpassen.

### Das Lineal Überblendung %

Unter Hollywood FX werden alle Keyframe-Informationen in Relation zur gesamten Abspieldauer eines Effektes als Prozentwerte gespeichert, was den Vorteil besitzt, dass unter Hollywood FX Profifunktionen wie echtes Intraframe-Editing, Skalieren auf jede beliebige Dauer, Umkehren von Flugbahnen sowie Manipulation der Anzeigedauer von Frames beim Starten und Beenden ohne Schwierigkeiten und schnell genutzt werden können.

Die hier angezeigten Prozentwerte, die exakt mit den Vorgaben im Zeitlineal übereinstimmen, verlaufen in der Regel von **0 %** bis **100%**, können jedoch auch durch bestimmte Options-Einstellungen beeinflusst werden.

Wenn die unter **Basisoptionen** enthaltene Funktion **Flug umkehren** aktiviert wurde, werden auch die Prozentwerte im Lineal **Überblendung %** entsprechend angepasst und verlaufen dann von **100%** bis **0%**.

Mit Justierung der Werte für die **Anzeigedauer (Start und Ende)** werden die jeweiligen Start- und Endpunkte einer Überblendung in Relation zur gesamten FX-Abspieldauer neu festgelegt.

### Der Verlauf

Der jeweils für einen Effekt geltende Verlauf wird im Verlaufsfenster dargestellt, wobei für Verläufe mit Einzelwerten der jeweils gültige Wertebereich links neben dem Verlaufsfenster angezeigt wird. Keyframes können durch Klicken und Ziehen im Verlaufsfenster erzeugt und geändert werden.

Wenn Sie auf einen bestehenden Keyframe klicken, verschiebt sich auch der Schieberegler für die aktuelle Zeit auf diese Position, womit wiederum der betreffende Keyframe markiert dargestellt wird. Möchten Sie an der aktuellen Keyframe-Position den Einzelwert bearbeiten, können Sie dies sofort tun, indem Sie das zum Keyframe gehörende Quadrat nach oben oder unten ziehen.

Wenn Sie in ein leeres Verlaufsfenster klicken, wird gleichzeitig auch ein neuer Keyframe erzeugt. Bei der Bearbeitung von Einzelwerten können Sie den Wert eines Keyframes verändern, indem Sie den Keyframe nach oben oder unten ziehen. Bearbeiten Sie einen Verlauf mit Mehrfachwerten, so wird der dazugehörige Keyframe auf Basis der aktuellen Werte generiert.

### Die Schaltflächen des Verlaufs-Editors

#### Speichern...

Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie einen aktuellen Verlauf auf die Festplatte Ihres Computers speichern. Wenn Sie diese Schaltfläche aktivieren, wird ein Dialogfenster eingeblendet und Sie können für Ihren Verlauf einen Namen vergeben, unter dem dieser gespeichert werden soll. Sie sollten dabei Ihre Verläufe unter dem dafür vorgesehenen Standardordner Ihrer Hollywood FX-Anwendung **Envelopes**, speichern, sodass Sie diese auch problemlos wiederfinden können. Dies ist dann sinnvoll, wenn Sie einen komplexen Verlauf in einem anderen FX-Projekt oder für einen anderen Wert wieder nutzen möchten. So könnte es zum Beispiel sein, dass Sie einen komplexen Pfad für einen auf- und abspringenden Ball erzeugen, diesen auf Festplatte speichern und später im Rahmen eines anderen FX-Projektes in Kombination mit einer anderen Objektfigur wieder nutzen möchten.

#### Laden...

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie den aktuellen Verlauf durch einen früher gespeicherten Verlauf ersetzen möchten. Auch hier wird ein entsprechendes Dialogfenster angezeigt, über das Sie den früher abgelegten Verlauf wieder auffinden und laden können. Bitte beachten Sie, dass nur Verläufe mit denselben Wertebereichen einen bestehenden Verlauf ersetzen können. So könnten Sie zum Beispiel einen Verlauf wiederverwenden, den Sie im Rahmen eines Objekt-**Morphs** als Verlauf für den Objekt-**Überblend**-Wert gespeichert haben, zumal beide Verläufe einen Bereich von **0** bis **100** aufweisen. Denselben **Morph**-Verlauf können Sie jedoch nicht für die Option **Flugrichtung** verwenden, da diese Funktion einen Verlauf erforderlich macht, der den Wertebereich von 0 bis 360 abdeckt.

#### Entfernen

Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie bei Bedarf einen bestehenden Verlauf entfernen. Wurde ein Verlauf einmal entfernt, so wirkt sich zum Beispiel eine Options-Änderung auf den gesamten FX und nicht mehr nur auf diejenigen Keyframes aus, die sich auf der aktuellen Zeitposition befinden.

### Das Kontrollfeld 'Keyframe-Typ'

Wird der Schieberegler für die Anzeige der aktuellen Zeit direkt über einen Keyframe positioniert (das zum betreffenden Keyframe gehörende Quadrat wird dabei rot markiert), können Sie mit Hilfe der folgenden drei Optionsschaltflächen den zur aktuellen Zeit geltenden Keyframe-Typ einstellen:

#### Spline-Kurve

Wenn Sie diese Optionsschaltfläche aktivieren, verfügt der betreffende Keyframe über seinen gesamten Verlauf hinweg über eine geglättete Kurve, die Sie mit Hilfe der unten beschriebenen Steuerung über die gesamte Keyframe-Länge justieren können.

#### Linear

Hierbei zeigt der Verlauf eine Gerade zum aktuellen Keyframe.

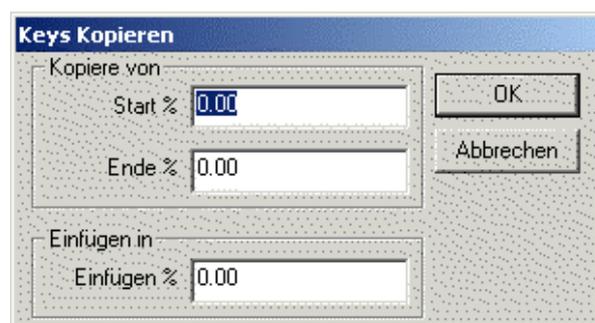
#### Sprung (auf neuen Wert)

Mit Auswahl dieser Option bleibt der Wert bis zum Erreichen des exakten Wertes des vorausgegangenen Keyframes stehen, um danach zu seinem neuen Wert zu springen. Dies ist eine phantastische Möglichkeit, wenn Sie zum Beispiel ein Objekt zu einem bestimmten Zeitpunkt verschwinden lassen möchten. Sie können für den **Überblend**-Wert eines Objektes einen Verlauf so einrichten, dass der erste Keyframe bei **0 %** und der zweite Keyframe als Wertesprung-Keyframe bei **100 %** liegt. Sie können damit sicher sein, dass das betreffende Objekt zu dem gewünschten Zeitpunkt sofort aus dem Bildbereich verschwindet, anstatt über die Zeit ausgeblendet zu werden.

## Keyframe-Steuerung

### Kopieren...

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das Dialogfenster zum Kopieren von Keyframes aufgerufen. Sie haben hier die Möglichkeit, einen Bereich von Keyframes in einen anderen Bereich zu kopieren.

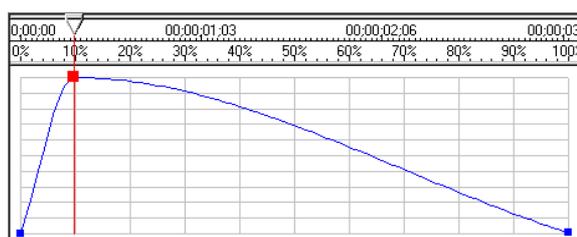


*Das Dialogfeld zum Kopieren von Keyframes*

## Hollywood FX Benutzerhandbuch

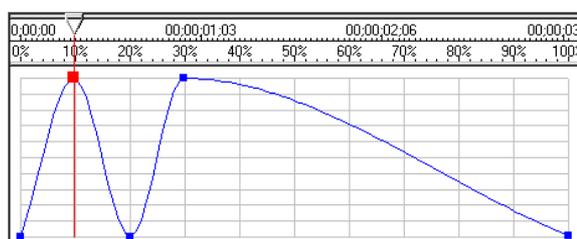
Geben Sie in dem Kontrollfeld **Kopiere von** die gewünschte Start- und Endzeit (in Prozentwerten **Überblendung %**) sowie in dem Kontrollfeld **Einfügen in** die Startposition ein, an welcher der definierte Keyframe-Bereich eingefügt werden soll.

Beispiel: Zur Erzeugung eines **Morph**-Verlaufs, in dem ein Objekt zwischen seiner ursprünglich flachen und einer voll ausgemorphten Form hin- und her gemorpht wird, sollten Sie mit dem nachfolgend dargestellten einfachen Verlauf beginnen (entfernen Sie den aktuellen Verlauf und klicken Sie bei Zeitposition 10 % und Wertposition 100 % in das Verlaufsfenster).



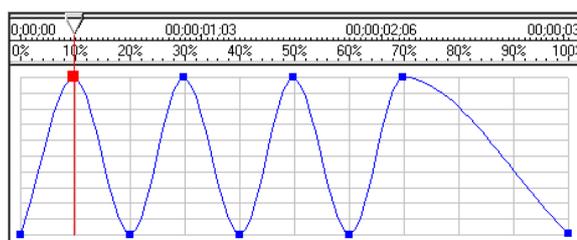
*Erzeugung des Original-Verlaufs durch Klicken und Ziehen*

Klicken Sie nach Generierung des Anfangs-Verlaufs auf die Schaltfläche **Kopieren...** und geben Sie für Start und Ende die Werte **0** und **10** sowie für den Einfügewert **20** ein. Bestätigen Sie die Eingaben mit **Ok**. Dies hat zur Folge, dass die zwischen den Positionen 0 und 10 % liegenden Keyframes kopiert und an Position 10 % eingefügt werden.



*Verlauf nach dem Kopieren der Keyframes zwischen 0 % und 10 %*

Kopieren Sie nun einen weiteren Bereich zwischen **0** und **30** mit Einfügewert **40**, womit die vier zwischen den Positionen 0 % bis 30 % liegenden Keyframes bei Position 40 % eingefügt werden.

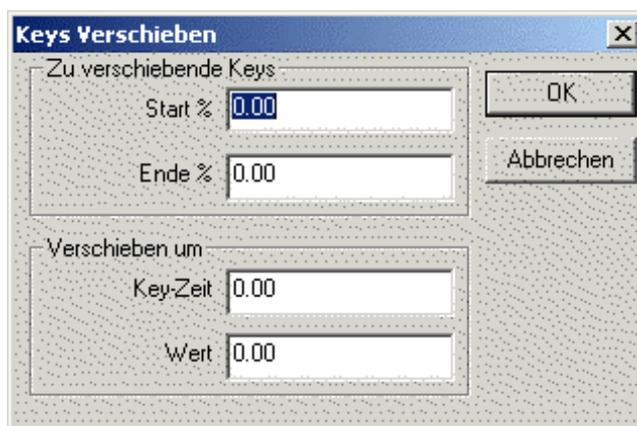


*Der fertige Verlauf nach dem zweiten Kopiervorgang*

Sie haben mit Hilfe der Kopierfunktion einen interessanten Morph-Verlauf generiert, bei dem das betreffende Objekt vor- und zurück gemorpht wird.

### Verschieben

Mit dieser Schaltfläche können Sie einen Keyframebereich sowohl in der Zeit als auch in der Werteposition verschieben. Wenn Sie zum Beispiel einige Keyframes angelegt haben, diese jedoch verschieben wollen, damit sie an einer späteren Zeitposition starten können, ist dies mit Hilfe dieser Funktion realisierbar. Ein anderes Beispiel: Sind Ihnen die zugewiesenen Keyframe-Werte ein wenig zu niedrig, so könnten Sie mit der Funktion **Verschieben** problemlos auf das gewünschte Niveau anheben. Nach Aktivierung der Schaltfläche wird das Dialogfenster zum Verschieben von Keyframes angezeigt.



*Das Dialogfenster zum Verschieben von Keyframes*

- **Start %.** Geben Sie hier die Startposition des zu verschiebenden Keyframe-Bereichs ein.
- **End %.** Geben Sie hier die Endposition des zu verschiebenden Keyframe-Bereichs ein.
- **Key-Zeit.** Geben Sie hier einen positiven oder negativen Wert ein, wenn Sie die Zeitposition jedes Keyframes verschieben möchten, wobei jeder Keyframe um den angezeigten Prozentwert verschoben wird. Beispiel: Befand sich ein Keyframe auf Position 50 % und Sie geben einen Verschiebewert von  $-7$  ein, so liegt die neue Zeitposition dieses Keyframes bei 43 %.
- **Wert.** Möchten Sie den einem Keyframe zugewiesenen Wert verschieben, geben Sie hier eine positive bzw. negative Zahl ein, wobei der betreffende Wert genau denjenigen Einheiten entspricht, unter denen die Option aktuell in einen Verlauf eingebunden wurde. Um ein Beispiel zu geben: Ihr Keyframe für die Flugrichtung verfügte ursprünglich eine Wertzuweisung von **90** Grad. Nun verschieben Sie diesen Wert um die Zahl **8**, wonach der neuen Keyframewert bei **98** Grad liegen würde.

### Skalieren

Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie die einem Keyframe zugewiesenen Zeit- bzw. Wertebereiche skalieren. Diese Funktion arbeitet ähnlich wie die Option zum Verschieben von Keyframes, mit Ausnahme, dass die jeweiligen Werte nicht addiert bzw. subtrahiert, sondern dass die Zeit- und Wertepositionen eines jeden in einem Verlauf enthaltenen Keyframes mit den jeweiligen Skalierungswerten multipliziert werden. Diese Funktion kann zum Beispiel dazu eingesetzt werden, die einzelnen Keyframewerte eines Verlaufs zu verdoppeln oder die Zeit zu halbieren, die der Verlauf bis zur Vollendung eines Morph-Effektes benötigt. Wenn Sie die Schaltfläche zum Skalieren anklicken, wird das Dialogfenster zum Skalieren von Keyframes auf den Bildschirm gerufen.



*Das Dialogfenster zum Skalieren von Keyframes*

- **Start %.** Geben Sie hier die Startposition des zu skalierenden Keyframe-Bereichs ein.
- **End %.** Geben Sie hier die Endposition des zu skalierenden Keyframe-Bereichs ein.
- **Key-Zeit.** Verändern Sie den voreingestellten Wert 1, wenn Sie die einem Keyframe zugewiesene Zeitposition skalieren möchten. Ein Wert größer als 1 erhöht die zwischen den Keyframes liegende Zeit, während ein Wert kleiner als 1 den Zeitraum verringert. Ein Beispiel: Lag Ihr Keyframe ursprünglich bei Zeitposition 50 % und Sie skalieren den Wert um **0.5**, so läge der neue Zeitwert für diesen Keyframe bei 25 %.
- **Wert.** Verändern Sie den voreingestellten Wert 1, wenn Sie den einem Keyframe zugewiesenen Wert skalieren möchten, wobei ein Wert größer 1 den Wert erhöht und ein Wert kleiner 1 den Wert verringert. Beispiel: Ihr Keyframe für die Flugrichtung verfügte ursprünglich eine Wertzuweisung von **90** Grad. Nun skalieren Sie diesen Wert um Faktor **2**, wonach der neuen Keyframewert bei **180** Grad liegen würde.

### Erzeugen

Ein Klick auf diese Schaltfläche erzeugt unter Verwendung des aktuellen Wertes an der aktuellen Zeitposition im Verlaufsfenster einen neuen Keyframe. In der Regel werden Sie Ihre neuen Keyframes anlegen, indem Sie einfach ins Verlaufsfenster hineinklicken, doch bietet Ihnen diese Schaltfläche die zusätzliche Möglichkeit der manuellen Keyframe-Erzeugung, wenn sich der Schieberegler für die aktuelle Zeit bereits an der richtigen Position befindet und die aktuelle Werteinstellung genau so ist, wie Sie sich diese für Ihren neuen Keyframe vorstellen.

### Löschen

Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie den aktuell markierten Keyframe aus dem Verlaufsfenster entfernen, wobei die bei den Zeitpositionen **0 %** und **100 %** liegenden Keyframes nicht gelöscht werden können.

### Vorheriger Keyframe

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie den Schieberegler für die aktuelle Zeit um einen Keyframe zurück positionieren möchten.

### Nächster Keyframe

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, wenn Sie den Schieberegler für die aktuelle Zeit um einen Keyframe nach vorne positionieren möchten.

## Das Kontrollfeld 'Spline-Kurve'

Haben Sie den Keyframe-Typ auf **Spline-Kurve** eingestellt, können Sie mit Hilfe der unter diesem Kontrollfeld implementierten Optionen festlegen, wie sich der betreffende Verlauf durch den Keyframe bewegt. Es stehen Ihnen dabei für jeden Keyframe die drei Optionen **Spannung**, **Kontinuität** und **Neigung** (siehe unten) zur Verfügung. Die hier eingegebenen Werte entscheiden darüber, wie eine Kurve über den Keyframe-Verlauf hinweg berechnet wird.

## Das Dropdown-Listefeld für Presets (Vorgaben)

Wenn Sie den nach unten weisenden Pfeil des Dropdown-Listefeldes (in der unteren linken Ecke des Verlaufs-Editors) anklicken, können Sie für die Kurve bei der aktuellen Keyframeposition in der angezeigten Vorgabenliste die gewünschte Vorgabe (Preset) auswählen. Hier finden Sie Vorgaben, mit denen Sie zum Beispiel einen Verlauf glatt durch einen Keyframe bewegen oder bei der betreffenden Keyframeposition einen Aufpralleffekt erzeugen können. Die Auswahl einer fertigen Vorgabe ist in der Regel einfacher, als dass Sie die jeweiligen Werte für die Optionen **Spannung**, **Kontinuität** und **Neigung** selbst festlegen würden.

### Speichern...

Mit Hilfe dieser Schaltfläche können Sie die aktuell eingestellten Werte für die Optionen **Spannung**, **Kontinuität** und **Neigung** als Vorgabe (Preset) speichern. Wenn Sie auf die Schaltfläche klicken, wird ein Dialogfenster aufgerufen, in das Sie für Ihre neue Vorgabe einen Namen eingeben können. Das neue Preset wird in der Vorgabenliste des Dropdown-Listenfeldes eingefügt.

### Spannung

Mit dieser Option können Sie die Spannung einer Spline-Kurve, d. h. die "Geschwindigkeit" der Wertänderung festlegen, mit der ein Keyframe durchlaufen wird. Ein Wert von 1 wird dabei den Wert bei Eintritt in den Keyframe verlangsamen und diesen bei Verlassen des Keyframes entsprechend beschleunigen. Bei dem Wert 0 würden die zugrundeliegenden Wertänderungen so erfolgen, dass der betreffende Keyframe in Form einer geglätteten Kurve passiert werden könnte. Würde der Wert auf -1 eingestellt, würde der Wert bei dem Durchlaufen des aktuellen Keyframes beschleunigt werden.

### Kontinuität

Mit Hilfe dieser Option kann zum einen ein geglätteter Kurvenverlauf durch einen Keyframe und zum anderen ein Richtungswechsel (d. h. eine schnelle Änderung) über den Keyframeverlauf generiert werden, wobei ein Wert von 0 einen geglätteten Kurvenverlauf und ein Wert von -1 einen scharfen Richtungswechsel nach sich ziehen würde. Würden Sie den Wert auf 1 setzen, würde an der betreffenden Keyframeposition vor dem Weiterführen des Effektes eine Art Verzögerung realisiert werden.

### Neigung

Diese Option kommt bei extremen Wertänderungen in einer Spline-Kurve unmittelbar vor bzw. nach einem Keyframe zum Tragen und kann zum Beispiel eingesetzt werden, um eine bestimmte Änderung hervorzuheben. Ein Wert -1 würde den Neigungswinkel über den betreffenden Keyframe hinauschießen lassen; ein Neigungswert 0 würde einen geglätteten Kurvenverlauf zur Folge haben. Bei einem Wert von 1 hingegen würde die entsprechende Neigung vor dem Keyframe ansetzen, womit die analoge Bewegung noch vor Rückkehr zum Keyframe-Beginn initialisiert werden würde.

# Plugins PRO

Die Erweiterbarkeit von Hollywood FX ist unglaublich vielfältig. So können Sie nicht nur neue Effekte und FX-Objekte, sondern auch neue Plugins in Ihr Programm aufnehmen.

Ein sogenanntes Plugin ist vom Prinzip her ein kleines Zusatzprogramm, das in Kombination mit Ihrer Hollywood FX-Anwendung einen Effekt bzw. Teile davon modifizieren kann. Unter Hollywood FX stehen zwei verschiedene Arten von Plugins zur Verfügung:

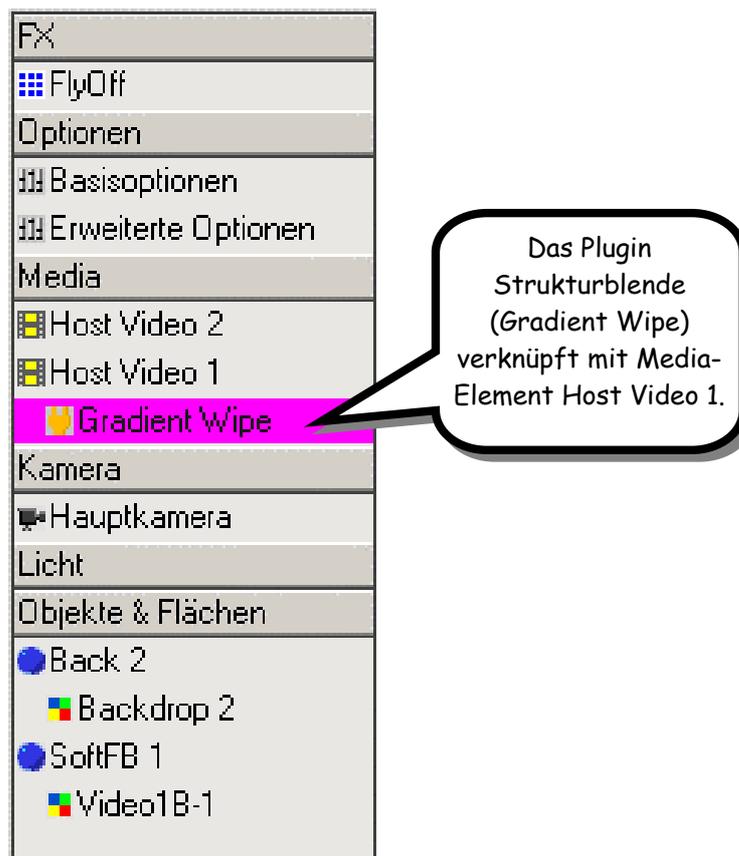
- **Bildfilter.** Hierbei handelt es sich um konventionelle Plugins, wie Sie sie auch in nicht-linearen Videoeditoren und in älteren Effekt- und Animationsprogrammen finden können. Diese Art von Plugins werden unter Hollywood FX dazu verwendet, um Media-Elemente zu verändern, d. h., sie können zur Farbjustierung, für die Bildunschärfe, beim Compositing zur Erzeugung von Keying-Effekten und für vieles andere mehr eingesetzt werden. Bildfilter können dabei entweder einem Media- oder einem unter **Objekte & Flächen** enthaltenen Element zugewiesen werden, wobei im letzteren Fall das ausgehende Video und nicht ein Media-Element gefiltert würde.
- **Warps.** Sogenannte Warps – eines der herausragenden Merkmale von Hollywood FX - sind Plugins für echte 3D-Objekte, mit denen Sie Ihre 3D-Objekte in vielfältiger Weise modifizieren können. So können Sie – um nur wenige Beispiele zu nennen – Ihre Objekte um eine beliebige Achse verdrehen, explodieren oder auch abschälen lassen.

## Plugin-Handling

Das Hinzufügen, Ändern und Löschen von Plugins wird über das **Kontroll-Bedienfeld** abgewickelt.

 **Verknüpfen eines Plugins mit einem Element:**

- ☞ Wählen Sie aus dem **Kontroll-Bedienfeld** das Element aus, mit dem Ihr Plugin verknüpfen möchten.
- ☞ Klicken Sie in der horizontalen Schaltflächen-Leiste unter dem **Kontroll-Bedienfeld** auf die Schaltfläche **Plugin...** Ein Auswahlfenster mit den verfügbaren Plugins wird auf den Bildschirm gerufen.
- ☞ Wenn Sie auf das gewünschte Plugin doppelklicken, wird dieses hinzugefügt, wonach im rechten Bereich Ihrer Hollywood FX-Anwendung das entsprechende Plugin-Bedienfeld mit den verfügbaren Optionen angezeigt wird.



Das Plugin **Strukturblende** (Gradient Wipe) verknüpft mit einem Media-Element

## **Ändern der Optionen für ein Plugin:**

-  Wenn Sie auf ein im **Kontroll-Bedienfeld** angezeigtes Plugin klicken, wird das für dieses Plugin verfügbare **Options-Bedienfeld** angezeigt.
-  Hier können Sie die gewünschten Änderungen vornehmen und die Ergebnisse sofort in der Monitoranzeige begutachten.

Plugins können jederzeit wieder entfernt werden.

## **Entfernen eines Plugins:**

-  Klicken Sie auf das im **Kontroll-Bedienfeld** angezeigte Plugin.
-  Aktivieren Sie die direkt unter dem **Kontroll-Bedienfeld** enthaltene Schaltfläche **Löschen**.

In den nachfolgenden Abschnitten dieses Handbuches finden Sie für jedes der im Lieferumfang von Hollywood FX enthaltenen Plugins die entsprechenden Beschreibungen.

### Filter - Weichzeichnen (Blur)

Mit Hilfe der für das Plugin **Weichzeichnen** verfügbaren Optionen können Sie eingehende Videos mit einem Weichzeichnungsfilter bearbeiten lassen.



*Optionen für den Weichzeichnungsfilter*



*Weichzeichnungsfilter: Box, Gaußscher Algorithmus, gerichtet*

#### **Prozentsatz Weichzeichnung an Überblendung koppeln**

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, erfolgt eine automatische Keyframe-Zuweisung an den Prozentwert der Weichzeichnung, sodass das betreffende Objekt im Verlauf der Überblendung, d. h. also über die Zeit, weichgezeichnet wird.

#### **Horizontal und vertikal zusammenführen**

Mit Aktivierung dieses Kontrollkästchens (Voreinstellung) wird ein kombinierter Schieberegler angezeigt, mit dem Sie sowohl den horizontalen als auch den vertikalen Verwischungsgrad einstellen können. Bei Deaktivierung des Kontrollkästchens werden wieder beide Schieberegler getrennt angezeigt.

### Richtung

Dieser Drehregler wird nur dann aktiv geschaltet, wenn unter dem Dropdown-Auswahlfeld **Typ Weichzeichnung** der Eintrag **Gerichtet** ausgewählt wurde. Sie können mit Hilfe des Reglers die Richtung bestimmen, aus der eine Weichzeichnung einwirken soll, wobei das betreffende Bild in genau diese Richtung weichgezeichnet wird.

### Prozent Weichzeichnung

Wenn Sie das Kontrollkästchen **Horizontal und vertikal zusammenführen** aktiviert haben, wird für die gesamte Weichzeichnung in beide Richtungen nur ein kombinierter Schieberegler zur Verfügung gestellt. Bei Deaktivierung werden zwei Schieberegler angezeigt, mit denen Sie die horizontale und vertikale Weichzeichnung separat regeln können. In der Regel gilt: Je höher der eingestellte Prozentwert für die Weichzeichnung, desto länger die betreffende Berechnungszeit.

### Mit Original % mischen

Zur Erzeugung noch interessanterer Resultate bietet Ihnen dieser Schieberegler die Möglichkeit, die "oben" auf einem Originalbild enthaltene Weichzeichnung zu überlagern, wobei gilt: Je größer der eingestellte Wert, desto mehr vom Originalbild können Sie erkennen.

### Typ Weichzeichnung

Mit Hilfe des Dropdown-Auswahlfeldes können Sie den gewünschten Weichzeichnungs-Typ auswählen:

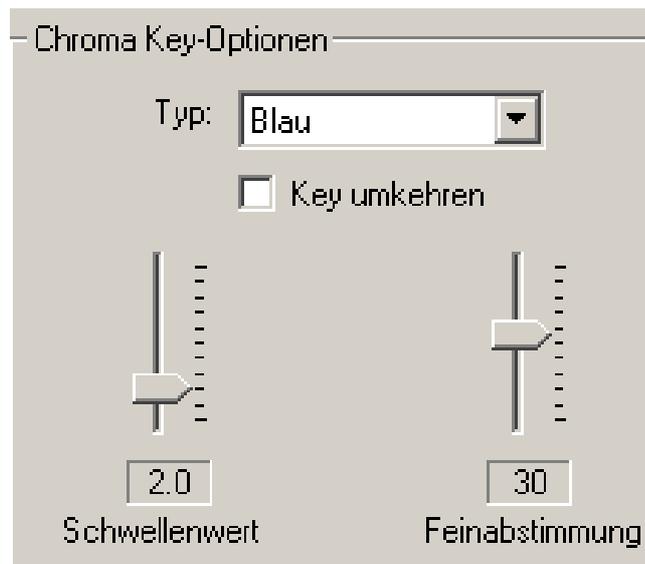
- **Box** – Eine schnelle Weichzeichnung mit guten Resultaten.
- **Gaußscher Algorithmus** – Eine langsamere Weichzeichnung mit feineren Resultaten.
- **Gerichtet** – Ermöglicht in Kombination mit dem **Richtungs-**Drehregler gerichtete Weichzeichnungen.

### Weichzeichnungskanal

Für die Weichzeichnung können Sie hier den gewünschten Farbkanal auswählen.

### Filter – Chroma Key

Bei Chroma Key handelt es sich um einen einfachen Bildfilter für die Trickmischung von Videobildern auf der Grundlage von einfarbigen Hintergründen (blau oder grün), die später leicht entfernt und mit Hilfe von Keying-Techniken durch Videos oder Bilder ausgetauscht werden können. Ein vor diesem Hintergrund aufgenommenes Objekt kann danach vor diesem neuen Hintergrund dargestellt werden. Unter Hollywood FX ist es zudem möglich, Videos auf 3D-Objekte abzubilden.



*Chroma Key-Optionen*

#### Typ

Wählen Sie zur Festlegung Ihres Chroma Key-Farbhintergrundes hier die Option **Blau** oder **Grün**.

#### Key umkehren

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren wird **mit Ausnahme** der blauen und grünen Farbbereiche alles andere aus dem Bild entfernt.

#### Schwellenwert

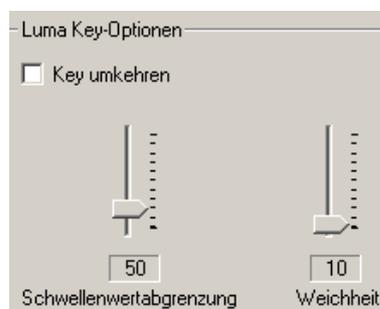
Mit diesem Schieberegler können Sie festlegen, wie viel vom Farbhintergrund entfernt werden soll. Je größer der Wert, desto größer der entfernte Bereich.

#### Feinabstimmung

Mit Hilfe dieses Schiebereglers können Sie die zwischen den verschiedenen Farben liegenden Randbereiche fein abstimmen.

## Filter - Luma Key

Der Luma Key-Filter arbeitet mit einstellbaren Helligkeitswerten, die in einem Quellvideo transparent angezeigt werden, sodass ein dahinter liegendes Bild oder Video durchscheinen kann.



*Luma Key-Optionen*

### Key umkehren

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, werden die helleren Bildbereiche transparent.

### Schwellenwertabgrenzung (Cutoff)

Mit Hilfe dieses Schiebereglers können Sie festlegen, wie viel von einem Bild transparent werden soll. Je höher dieser Wert, desto größer der Helligkeitsbereich, dem Transparenz zugewiesen wird.

### Weichheit

Dieser Schieberegler zur Feineinstellung der Ränder von entfernten Helligkeitsbereichen einsetzen, erzeugt weichere Übergänge an den Rändern.

## Filter - Richtungsblende (Directional Wipe)

Mit Hilfe dieses Filters können Sie die Laufrichtung der Blende festlegen. Besonders interessant wird der Filter bei Videos, die auf komplexe Objekte gemappt wurden.



*Richtungsblende – Optionen und Beispiel*

### Blendenrichtung

Stellen Sie mit Hilfe dieses Drehreglers die Laufrichtung der Blende ein.

### Blende % an Überblendung koppeln

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren (Voreinstellung), wird der mit dem Schieberegler **Blende %** eingestellte Wert automatisch an die gesamte Abspieldauer der Überblendung gekoppelt, sodass die Blende zur selben Zeit wie die Überblendung beendet wird. Ist das Kontrollkästchen nicht aktiviert, können Sie mit Hilfe des Schiebereglers **Blende %** manuell den gewünschten Blendenwert einstellen.

### Richtung an Flugrichtung koppeln

Ist diese Funktion aktiviert, wird die Blendenrichtung durch den Drehregler für die **Lichtrichtung** unter **Basisoptionen** bestimmt, womit Beleuchtung und Blende sinnvoll miteinander gekoppelt werden können.

### Blendenkante aktivieren

Bei aktiviertem Kontrollkästchen wird entlang der abschließenden Seite Ihrer Blende eine Art Abschlusskante dargestellt, deren Farbe, Größe und Weichheitsgrad Sie festlegen können.

### Kantenfarbe

Hier können Sie in Kombination mit der Option **Blendenkante aktivieren** die Farbe festlegen, die Sie Ihrer Blendenabschlusskante zuweisen möchten.

### Blende %

Ist das Kontrollkästchen für die Option **Blende % an Überblendung koppeln** deaktiviert, können Sie mit Hilfe dieses Schiebereglers manuell den Verlauf Ihrer Blende kontrollieren. In Kombination mit dem **Verlaufs-Editor** kann dies zu sehr interessanten Ergebnissen führen.

### Weichheit

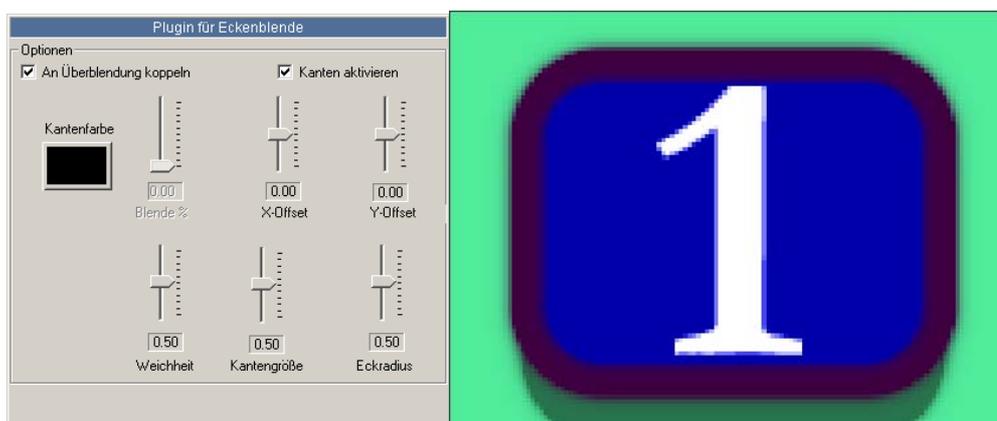
Mit diesem Schieberegler können Sie den Grad der Weichheit einstellen, den Sie Ihrer Blendenabschlusskante zuweisen möchten. Je höher der eingestellte Wert, desto weicher die Kante.

### Kantengröße

Bei aktivierter Blendenkante bietet Ihnen dieser Schieberegler die Möglichkeit, die gewünschte Breite der farbigen Blendenkante einzustellen. Je höher der Wert, desto breiter die Kante.

### Filter – Eckenblende (Edge Wipe)

Mit Hilfe dieses Filters können Sie unter Zuweisung einer individuellen Umrandung ein Quellbild ausblenden, wobei nicht nur Weichheitsgrad, Größe und Farbe, sondern auch der **Eckradius** manipuliert werden kann. Damit ist es möglich, runde und quadratische Rahmen in den verschiedensten Ausführungen zu erzeugen.



*Eckenblende – Optionen und Beispiel*

#### Kantenfarbe

Bei Aktivierung der Option **Kanten aktivieren** können Sie mit Hilfe dieser Farbschaltfläche die gewünschte Farbzuzuweisung vornehmen.

#### An Überblendung koppeln

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren (Voreinstellung), wird der mit dem Schieberegler **Blende %** eingestellte Wert automatisch an die gesamte Abspieldauer der Überblendung gekoppelt, sodass die Blende zur selben Zeit wie die Überblendung beendet wird. Ist das Kontrollkästchen nicht aktiviert, können Sie mit Hilfe des Schiebereglers **Blende %** manuell den gewünschten Blendenwert einstellen.

#### Kanten aktivieren

Ist dieses Kontrollkästchen aktiviert, wird um die äußeren Kanten der Blende ein Farbrahmen abgebildet, dessen Farbe und Größe ebenfalls bestimmt werden kann.

#### Blende %

Bei aktiviertem Kontrollkästchen **An Überblendung koppeln** können Sie mit Hilfe dieses Schiebereglers den Blendenverlauf manuell festlegen, wobei in Kombination mit dem **Verlaufs-Editor** interessante Ergebnisse erzielt werden können.

### X- und Y-Offset

In der Regel befindet sich die Blende immer im Bildzentrum. Mit diesen beiden Schiebereglern besitzen Sie jedoch die Möglichkeit, die Blende beliebig auf dem Bild zu positionieren.

### Weichheit

Mit diesem Schieberegler können Sie den Weichheitsgrad der angezeigten Blendenkanten festlegen. Je höher der eingestellte Wert, desto weicher die Kante.

### Kantengröße

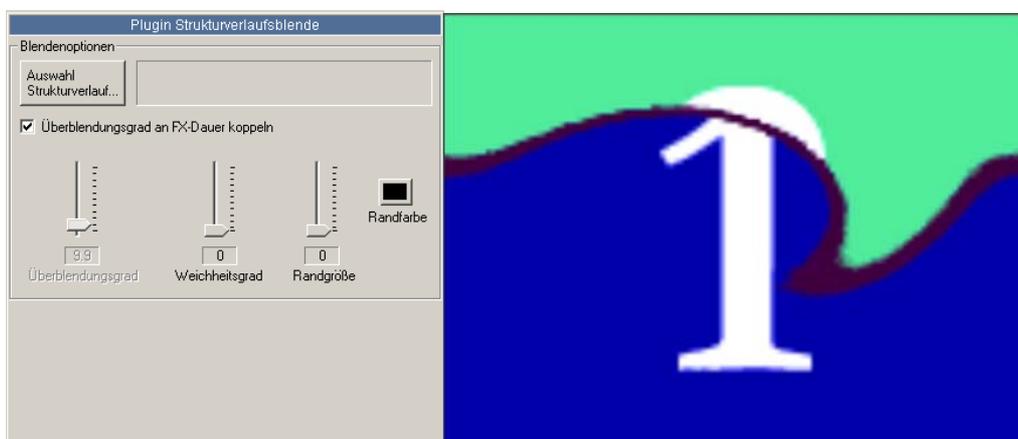
Bei Aktivierung der Option **Kanten aktivieren** können Sie mit Hilfe dieses Schiebereglers die Größe, d. h. die Breite, der Umrandung festlegen. Je höher der Wert, desto breiter die Umrandung.

### Eckradius

Mit diesem Schieberegler können Sie festlegen, ob die Ecken Ihrer Blende quadratisch oder rund dargestellt werden sollen. Hierbei gilt: Je größer der eingestellte Wert, desto runder die Ecken.

## Filter - Strukturverlaufsblende (Gradient Wipe)

Das Plugin für die Strukturverlaufsblende funktioniert ähnlich wie eine vereinfachte Version von Alpha Magic, wobei der Unterschied darin zu sehen ist, dass diese Strukturblende auf jede beliebige 3D-Oberfläche angewandt werden kann. Hier können Sie ein Graustufenbild mit Strukturverlauf auswählen und dazu verwenden, das ausgewählte Media-Element zu **überblenden**.



*Strukturverlaufsblende – Optionen und Beispiel*

### Auswahl Strukturverlauf

Klicken Sie zur Auswahl des gewünschten Strukturbildes auf diese Schaltfläche und navigieren Sie mit Hilfe des angezeigten Auswahldialogfeldes zu dem gewünschten Ordner. Dieser Filter unterstützt Bilder in den Formaten Targa (tga) und Bitmap (bmp). Sie finden einige Beispiele unter Ihrem Hollywood FX-Programmordner: **Hollywood FX\Images\gradients**.

### Überblendungsgrad an FX-Dauer koppeln

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, wird die Strukturverlaufsblende automatisch über die gesamte FX-Dauer hinweg das ausgewählte Media-Element überblenden. Ist die Funktion deaktiviert, so gilt hierfür der aktuell dem Überblendungsgrad zugewiesene Wert einschließlich des damit u. U. verbundenen Verlaufs.

### Überblendungsgrad

Mit diesem Schieberegler legen Sie fest, wie weit ein Media-Element überblendet werden soll, wobei Sie in der Regel für diesen Wert einen Verlauf anlegen werden, um die Überblendung über die Zeit zu verändern.

### Weichheitsgrad

Hier können Sie den aktuellen Wert für den Weichheitsgrad an den Randbereichen Ihrer Überblendung festlegen, wobei gilt, dass ein höherer Wert auch weichere Randbereiche zur Folge hat. Farbränder werden ebenfalls weichgezeichnet, wenn der Wert für **Randgröße** ungleich 0 ist.

### Randgröße

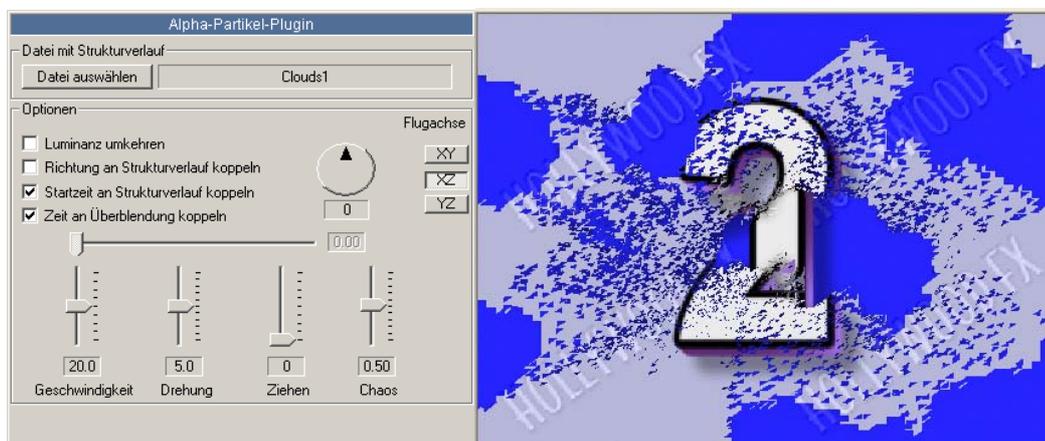
Mit Hilfe dieses Schiebereglers besitzen Sie die Möglichkeit, an den Überblendkanten farbige Ränder anzeigen zu lassen, wobei die angezeigte Randgröße vom jeweils eingestellten Wert abhängig ist. Bei Einstellung **0** wird kein Rand angezeigt.

### Randfarbe

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, können Sie für Ihre Überblendkanten entsprechende Farbzweisungen vornehmen. Beträgt der Wert für die Randgröße ungleich Null, so wird die ausgewählte Farbe als aktuelle Farbe für die Überblendkanten zugewiesen.

## Warp – Alpha Partikel

Mit Hilfe des Warp-Plugins Alpha Partikel besitzen Sie die Möglichkeit, Ihre Objekte in Partikel zu zerlegen und diese entsprechend einer geladenen Bildstruktur (Strukturverlauf) zu bewegen.



*Alpha Partikel – Optionen und Beispiel*

### Datei auswählen

Klicken Sie zum Auswählen einer Bilddatei mit Strukturverlauf auf diese Schaltfläche, wobei jede geeignete Bilddatei mit den Formaten .bmp, .png oder .tga verwendet werden kann.

### Luminanz umkehren

Wenn die Partikel sich zu bewegen anfangen, bewegen sie sich immer auf die helleren Bereiche des Strukturverlaufs zu. Wenn Sie diese Option aktivieren, bewegen sich die Partikel auf die dunklen Bereiche des geladenen Verlaufs zu.

### Richtung an Strukturverlauf koppeln

Ist diese Funktion aktiviert, bewegen sich die Partikel immer in Richtung der helleren Bereiche eines geladenen Strukturverlaufs. Wenn Sie dieses Kontrollkästchen deaktivieren, bewegen sich die Objekte einfach in diejenige Richtung, die auf dem Drehregler für die Richtung eingestellt ist.

### Drehregler für die Richtung

Bei aktivierter Funktion **Richtung an Strukturverlauf koppeln** können Sie mit Hilfe dieses Richtungs-Drehreglers die Richtung festlegen, in die sich Ihre Partikel bewegen sollen.

### Flugachse

Mit Hilfe dieser drei Schaltflächen legen Sie fest, entlang welcher 3D-Achse (bzw. Ebene) sich die Partikel bewegen sollen. Klicken Sie zwecks Zuweisung der gewünschten Bewegungsachse auf eine der Schaltflächen **XY**, **XZ** oder **YZ**.

### Startzeit an Strukturverlauf koppeln

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, beginnt die Partikelbewegung entsprechend der im Strukturverlauf enthaltenen Helligkeitsabstufungen. Partikel, die über dunkle Bildbereiche positioniert sind, bewegen sich zuerst und die Partikel oberhalb der hellen Bereiche zuletzt. Das Objekt zerfällt also analog der vorgegebenen Bildstruktur.

### Zeit an Überblendung koppeln

Bei Auswahl dieser Option wird der Zerfall und die Bewegung der Partikel mit der Gesamtzeit der Überblendung verbunden. Möchten Sie die Partikelbewegung mittels Keyframe-Zuweisung getrennt bearbeiten, deaktivieren Sie das Kontrollkästchen und verwenden Sie für die Steuerung und Keyframe-Bearbeitung den horizontalen Zeit-Schieberegler.

### (Zeit)

Bei deaktiviertem Kontrollkästchen **Zeit an Überblendung koppeln** können Sie diesen horizontalen Schieberegler dazu verwenden, das Zeitverhalten Ihrer Partikelbewegung getrennt von der Gesamtzeit des Effektes zu steuern und entsprechende Keyframes zuzuweisen.

### Geschwindigkeit

Mit Hilfe dieses Schiebereglers können Sie die Geschwindigkeit der Partikelbewegung steuern, wobei ein höherer Wert auch eine größere Geschwindigkeit bedeutet.

### Drehung

Dieser Schieberegler kontrolliert den Spin, d. h. die Drehung, jedes einzelnen Partikels, während dieser sich bewegt. Der Spin wird erhöht, je größer der Wert ist.

### "Ziehen"

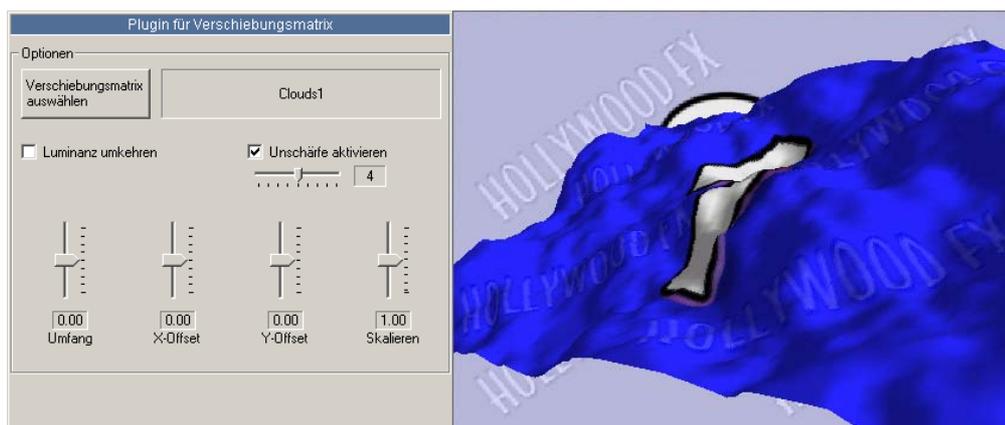
Bei aktiviertem Kontrollkästchen **Richtung an Strukturverlauf koppeln** können Sie mit diesem Regler festlegen, wie sehr die in Ihrer Bildstruktur enthaltenen Helligkeitsabstufungen die Richtung jedes Partikels beeinflussen. Je größer der Wert, desto mehr wird jeder Partikel in Richtung der helleren Bildbereiche *gezogen*. Bei höher eingestellten Werten wird automatisch auch die Zeit erhöht, die für die Berechnung jedes einzelnen Frames aufgebracht werden muß.

### Chaos

Je höher Sie den Regler hier einstellen, desto zufälliger und chaotischer die Partikelbewegung.

### Warp – Verschiebungsmatrix (Displacement Map)

Dieses Warp-Plugin verwendet einen Strukturverlauf oder ein anderes Bild, um die in einem 3D-Objekt enthaltenen Polygone von ihren ursprünglichen Positionen zu verschieben. Mit Hilfe dieses Plugins können zum Beispiel 3D-Gelände oder andere interessante Ergebnisse erzeugt werden. Die Scheitelpunkte der einzelnen Polygone werden dabei entlang ihrer Normalen bewegt (senkrecht zur Polygonfläche).



*Verschiebungsmatrix – Optionen und Beispiel*

#### Verschiebungsmatrix auswählen

Wählen Sie nach Aktivierung dieser Schaltfläche als Verschiebungsmatrix für das ausgewählte Objekt eine geeignete Bilddatei (.bmp, .png, .tga), wobei sich besonders gut auch Strukturverläufe eignen. Auch hier werden wieder die Helligkeitsabstufungen im Bild dazu verwendet, um die in dem betreffenden 3D-Objekt enthaltenen Polygone zu verschieben. Hierbei gilt: je heller ein Pixel, desto größer die Polygonbewegung.

#### Luminanz umkehren

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen anklicken, wird die Bildhelligkeit umgekehrt, sodass dunkle Bildflächen als helle Flächen interpretiert werden. Dies beeinflusst natürlich auch die Polygon-Verschiebung, zumal Polygone ja bei helleren Bildteilen mehr verschoben werden als bei dunkleren.

#### Unschärfe aktivieren

Mit Aktivierung der Unschärfe-Option erscheint die Verschiebung der Polygone glatter. Dabei wird ein horizontaler Schieberegler eingeblendet, mit dessen Hilfe Sie den Grad der gewünschten Unschärfe einstellen können. Je größer die Unschärfe, desto mehr Zeit wird für die Berechnung der Polygon-Verschiebung benötigt.

## Umfang

Hier können Sie den Umfang der gewünschten Polygon-Verschiebung einstellen. Je höher der Wert, desto mehr werden die Polygone von ihren ursprünglichen Positionen entfernt. Wenn Sie diesem Wert über die Zeit Keyframes zuweisen, können Sie die Polygon-Verschiebung animieren, was zu sehr interessanten Ergebnissen führen kann.

## X-Offset und Y-Offset

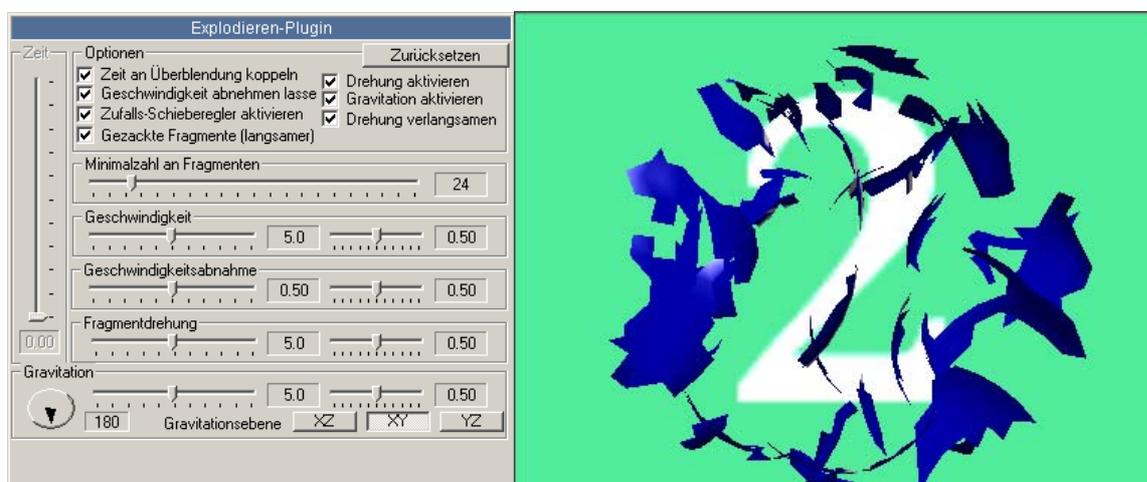
Mit Hilfe dieser beiden Schieberegler können Sie die jeweilige 'Position' des Verschiebungsbildes in Relation zu den im Objekt enthaltenen Polygonen ändern. Wenn Sie die Stellung der Regler verändern, *bewegen* Sie die Verschiebung über die Objektfläche, ein Vorgang, der in der Animation sehr interessante Ergebnisse zeigen kann.

## Skalieren

Mit diesem Schieberegler verändern Sie die 'Größe' des Verschiebungsbildes in Relation zu den im Objekt enthaltenen Polygonen. Wenn Sie den Wert höher ansetzen, erzielen Sie ein ähnliches Resultat, als würden Sie über dem Verschiebungsbild einen Zoomlauf bewirken. Auch hier können interessante Animationseffekte erzielt werden, wenn dieser Wert mit Keyframes bearbeitet wird.

## Warp – Explodieren (Explode)

Mit Hilfe dieses 3D-Plugins können Sie jedes Objekt in kleinste Teile explodieren lassen, wobei Sie durch eine Vielzahl von verfügbaren Optionen die vollständige Kontrolle über jeden einzelnen Aspekt einer Explosion besitzen.



*Explodieren – Optionen und Beispiel*

### Zurücksetzen

Mit dieser Schaltfläche können Sie alle Optionen wieder auf ihre Voreinstellungen zurücksetzen.

### Zeit

Bei deaktiviertem Kontrollkästchen **Zeit an Überblendung koppeln** können Sie mit Hilfe dieses vertikalen Schiebereglers manuell die Explosionszeit steuern und mit Keyframes bearbeiten.

### Zeit an Überblendung koppeln

Ist diese Option aktiviert (Voreinstellung), wird die Explosionszeit automatisch an die Gesamtzeit der Überblendung gekoppelt, sodass das betreffende Objekt über den gesamten Überblendverlauf explodiert. Deaktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie die Explosionszeit manuell mit Keyframes steuern möchten.

### Geschwindigkeitsabnahme

Bei aktivierter Option wird die Abwärtsbewegung der Fragmenttrümmer eines Objektes während des Explosionsverlaufs verlangsamt. Sie können den gewünschten Grad der Geschwindigkeitsabnahme mit Hilfe des betreffenden Schiebereglers einstellen. Ist die Option deaktiviert, bewegen sich die Trümmer mit konstanter Geschwindigkeit über die Zeit.

### Zufalls-Schieberegler aktivieren

Ist dieses Kontrollkästchen aktiviert, wird im rechten Bereich des Bedienfeldes ein zusätzlicher Satz von Schieberegler direkt neben den Reglern für **Geschwindigkeit, Geschwindigkeitsabnahme, Fragmentdrehung** und **Gravitation** eingeblendet. Mit diesen Reglern können Sie für jede Option den jeweils gewünschten Grad an Zufälligkeit einstellen. Hierbei gilt: Je höher ein Reglerwert, desto zufälliger der Optionsverlauf.

### Gezackte Fragmente

Mit Aktivierung dieser Option werden die Kanten der einzelnen Objekttrümmer nicht glatt, sondern eher gezackt und grob dargestellt, was u. U. realistischer wirkt. Diese Option hat keinerlei Einfluss auf die Berechnungszeit.

### Drehung aktivieren

Ist diese Option aktiviert, drehen sich die Objekttrümmer, während sie sich bewegen, wobei Sie den Grad der Drehung mit Hilfe des Schiebereglers für die Fragmentdrehung einstellen können.

### Gravitation aktivieren

Wenn Sie die Gravitationsoption aktivieren, werden die Fragmente über die Zeit in einer bestimmten Richtung zu fallen beginnen, wobei Grad als auch Richtung der gewünschten Gravitation mit Hilfe der entsprechenden Steuerelemente unter dem Kontrollfeld **Gravitation** eingestellt werden können.

### Drehung verlangsamen

Möchten Sie die Drehung Ihrer Fragmenttrümmer über die Zeit in Relation zur Objektgeschwindigkeit verlangsamen, müssen Sie diese Option aktiv schalten.

### Maximalzahl an Fragmenten

Mit diesem Regler können Sie die Maximalzahl an Fragmenten festlegen, mit der ein Objekt für die Explosion zerfallen soll. Ist der Wert auf **0** eingestellt, zerfällt das betreffende Objekt in einzelne Polygone, wobei in der Regel mit dem geringsten Rechenaufwand die größte Anzahl an Fragmenttrümmern erzielt werden kann. Liegt der Wert oberhalb von 0, wird das Plugin bei der Generierung von Fragmenten versuchen, der auf dem Schieberegler angezeigten Zahl nahe zu kommen. Bei aktivierter Option **Gezackte Fragmente** sollten Sie eine gewisse Rechenzeit mit einkalkulieren.

### Geschwindigkeit

Hiermit können Sie festlegen, wie schnell sich die Fragmente vom Zentrum ihres Objektes wegbewegen sollen. Je höher der Wert, desto schneller die Explosion.

### Geschwindigkeitsabnahme

Dieser Schieberegler kontrolliert die Abnahme der Geschwindigkeit der Objekttrümmer über die Zeit. Je höher der eingestellte Wert, desto langsamer die Fragmentbewegung nach der Initialexplosion.

### Fragmentdrehung

Mit dieser Option können Sie die Drehgeschwindigkeit (Spin) festlegen, mit der sich ein Fragment um seine eigene Achse drehen soll. Je höher der Wert, desto höher der Spin während der Explosion.

### Gravitations-Drehregler

Dieser Drehregler kontrolliert die Richtung, aus der die Gravitationskraft entlang der ausgewählten Gravitationsebene einwirkt. In Kombination mit dem Schieberegler für Gravitationsebene steuert dieser Drehregler damit auch die endgültige Richtung der Gravitationskraft.

### Gravitations-Schiebereglер

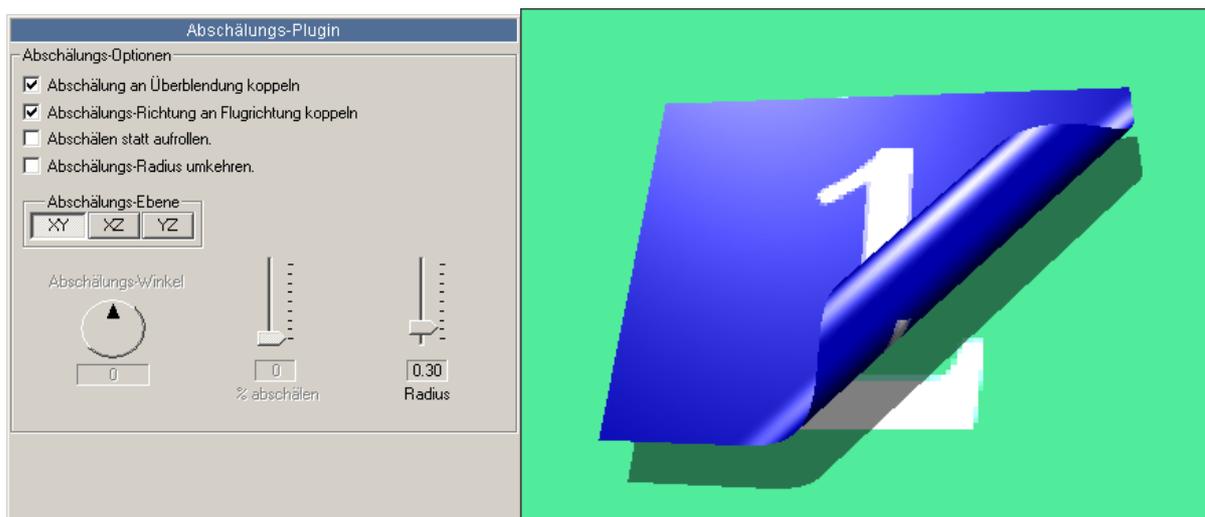
Mit Hilfe dieses Schieberegler können Sie die Größe der einwirkenden Gravitationskraft festlegen. Je höher der Wert, desto mehr werden die Objekttrümmer von der Gravitation angezogen.

### Gravitationsebene

In Kombination mit den drei Ebenenschaltflächen kontrolliert dieser Schieberegler, an welcher der möglichen Ebenen eines 3D-Raumes die Gravitation wirken soll. Der voreingestellte Achsenwert ist dabei **XY**, was bedeutet, dass die Gravitation unter Beachtung der im Gravitations-Drehregler eingestellten Richtung ihre Kräfte entlang der X- und Y-Achse entfaltet.

## Warp – Abschälen (Peel)

Mit Hilfe dieses Plugins können Sie ein beliebiges Objekt aufrollen oder abschälen lassen. Wenn Sie einen konventionellen Abschälereffekt auf einem flachen Objekt realisieren möchten, empfehlen wir Ihnen die Verwendung des **High Mesh 1**-Objektes unter dem Ordner **Speciality Effects**.



*Abschälen – Optionen und Beispiel*

### Abschälungs-Ebene

Mit Hilfe der drei Achsenschnittflächen legen Sie fest, über welche Ebene des 3D-Raumes die Abschälung ablaufen soll, wobei Sie normalerweise für flache Objekte wie **High Mesh 1** die Schaltfläche XY aktiviert lassen werden. Erst in Kombination mit anderen Objekten werden Sie auf die anderen Ebenen umstellen, um sich die Resultate anzuschauen.

### **Abschälung an Überblendung koppeln**

Ist diese Option aktiviert (Voreinstellung) wird der Grad der Abschälung automatisch an die Gesamtzeit der Überblendung gekoppelt, womit sich der Abschälungsprozess über den gesamten Überblendverlauf hinzieht. Wenn Sie den Abschälereffekt über die Zeit selbst steuern möchten, so müssen Sie das Kontrollkästchen deaktivieren.

### **Abschälungs-Richtung an Flugrichtung koppeln**

Ist diese Option aktiviert (Voreinstellung) wird die Richtung der gewünschten Abschälung durch den Drehregler für die **Flugrichtung** unter **Basisoptionen** bestimmt. Ist die Option nicht aktiv, können Sie die Abschälrichtung mit Hilfe des Drehreglers für den **Abschälungs-Winkel** einstellen und bei Bedarf auch manuell durch entsprechende Keyframe-Zuweisung über die Zeit animieren.

### **Abschälen statt aufrollen**

Ist dieses Kontrollkästchen aktiviert, erfolgt anstelle einer abrollenden eine eher rückwärts gewandte Objektabschälung.

### **Abschälungs-Radius umkehren**

Bei aktiviertem Kontrollkästchen erfolgt die Abschälung hinter und nicht vor dem betreffenden Objekt.

### **% abschälen**

Ist das Kontrollkästchen für die Option **Abschälungs-Richtung an Flugrichtung koppeln** deaktiviert, können Sie mit Hilfe dieses Schiebereglers manuell den Grad der Abschälung über die Zeit kontrollieren und entsprechende Keyframes zuweisen.

### **Radius**

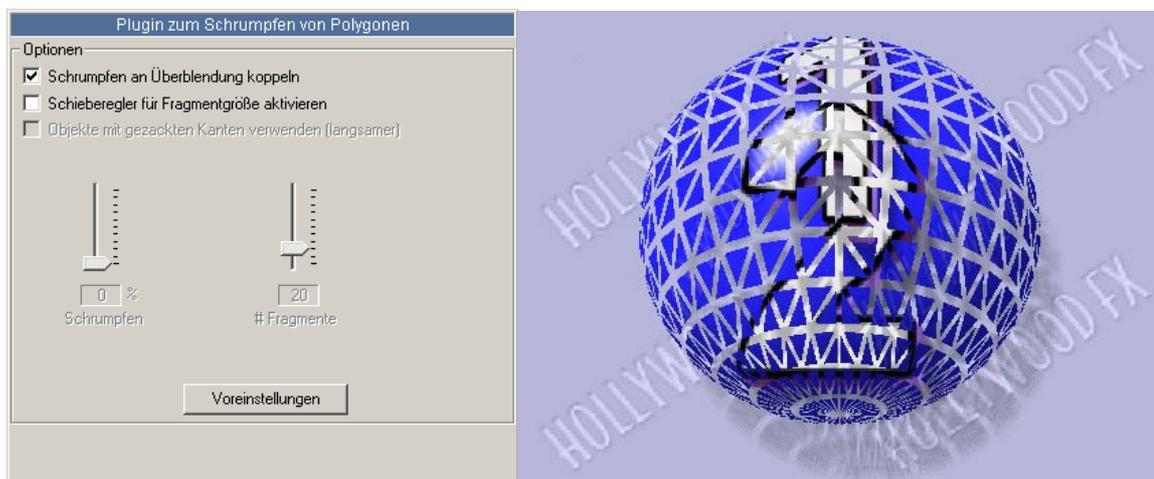
Hiermit können Sie die 'Größe' des gewünschten Abrolleffektes steuern, wobei ein höherer Wert auch die Größe des Abrolleffektes erhöht.

### **Abschälungs-Winkel**

Mit Hilfe dieses Drehreglers können Sie die Richtung der Abschälung kontrollieren (die Option **Abschälungs-Richtung an Flugrichtung koppeln** muss hierbei deaktiviert sein).

### Warp – PolyShrink (Schrumpfen von Polygonen)

Mit Hilfe des PolyShrink-Plugins können Sie die in einem Objekt enthaltenen Polygone schrumpfen lassen. Der daraus resultierende Effekt wirkt ähnlich wie eine Überblendung im 3D-Raum.



*PolyShrink – Optionen und Beispiel*

#### Schrumpfen an Überblendung koppeln

Bei aktivierter Funktion schrumpfen die Polygone gleichmäßig über die Gesamtzeit einer Überblendung, wobei sie am Ende dieses Prozesses aus dem Bild verschwinden. Ist die Funktion nicht aktiv, können Sie den Schrumpfungsprozess manuell einstellen und über die Zeit durch entsprechende Keyframe-Zuweisung animieren.

#### Schieberegler für Fragmentgröße aktivieren

In der Regel wird jedes in einem Objekt enthaltene Polygon von dem PolyShrink-Plugin beeinflusst. Ist diese Funktion jedoch aktiviert, so können Sie anstelle der einzelnen Polygone die Anzahl der Fragmente einstellen, die in dem betreffenden Objekt geschrumpft werden sollen.

#### Gezackte Fragmente verwenden

Bei aktivierter Option **Schieberegler für Fragmentgröße aktivieren** können Sie mit Hilfe dieser Option Ihre Objektfragmente mit gezackten Kanten darstellen lassen. Dies mag einerseits zwar realistischer wirken, geht auf der anderen Seiten jedoch zu Lasten der Berechnungszeit.

#### Schrumpfen

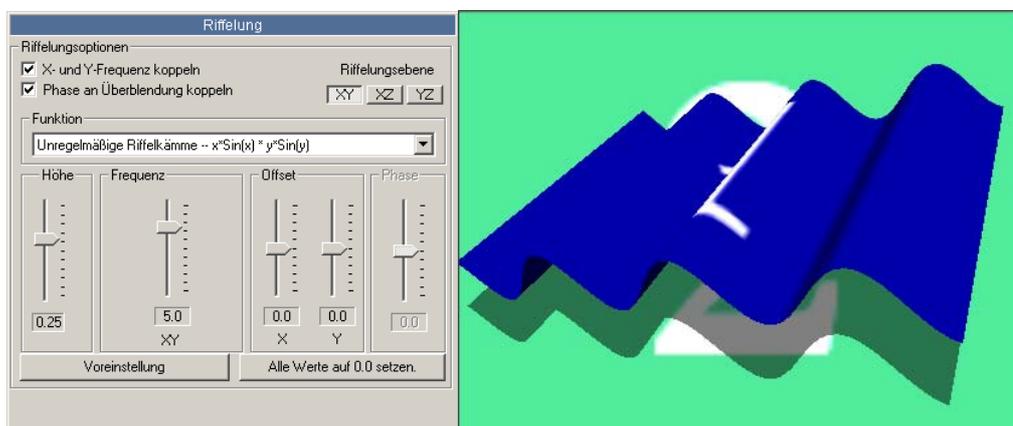
Ist das Kontrollkästchen für die Option **Schrumpfen an Überblendung koppeln** deaktiviert, können Sie mit Hilfe dieses Schiebereglers den Betrag festlegen, um den die Polygone (bzw. Fragmente) geschrumpft werden sollen. Bei Position 100 % verschwinden die Polygone vollständig.

## # Fragmente

Ist die Funktion **Schieberegler für Fragmentgröße aktivieren** aktiv, können Sie mit diesem Schieberegler die Anzahl der Fragmente festlegen, die geschrumpft werden sollen. Bei Position 0 werden einzelne Polygone verwendet; bei allen anderen Einstellungen bestimmt der Regler die Anzahl der zu erzeugenden Fragmente. Steht der Regler zum Beispiel auf Position **4**, so werden 4 große Fragmente auf die gesamte Objektoberfläche gelegt, wonach diese Fragmente über die Zeit geschrumpft werden können.

## Warp – Riffelung (Ripple)

Mit Hilfe des erweiterten Plugins für die Riffelung und Wellengebung von Objekten können Sie jedem beliebigen Objekt eine breite Palette von Riffelungen zuweisen. Im Gegensatz zu den entsprechenden Filtern, wie sie in anderen Programmen zu finden sind, handelt es sich bei dem unter Hollywood FX implementierten Riffelungsfilter um einen Warp-Filter mit echter 3D-Funktionalität, dessen Auswirkungen während einer Objektdrehung in allen 3 Dimensionen des 3D-Raumes beobachtet werden können. Möchten Sie eine konventionelle Riffelung auf einer flachen Ebene ausführen, empfehlen wir Ihnen die Verwendung des **High Mesh 1**-Objektes unter dem Ordner **Speciality Effects**.



*Riffelung – Optionen und Beispiel*

### Höhe

Hiermit können Sie die Gesamthöhe einer Riffelung in Relation zum Objekt einstellen. Je höher der eingestellte Wert, desto ausgeprägter die Riffelung.

### X- und Y-Frequenz koppeln

Ist diese Option aktiviert (Voreinstellung), steht Ihnen für die X- und Y-Frequenz ein gekoppelter Einzelschieberegler zur Verfügung. Ist die Option nicht aktiviert, werden zwei Schieberegler eingeblendet und Sie können individuell die gewünschten Wellenfrequenzen für die X- und die Y-Richtung einstellen.

### Frequenz

Hiermit kontrollieren Sie die Anzahl der in einer Riffelung enthaltenen Wellen. Je höher der Wert, desto mehr Wellen. Ist die Option **X- und Y-Frequenz koppeln** aktiv, steht Ihnen zur Kontrolle der Gesamtfrequenz nur ein einzelner Regler zur Verfügung, andernfalls verfügen Sie über zwei Schieberegler, mit denen Sie die jeweiligen Frequenzen für x und y individuell einstellen können.

Sie erzielen sehr interessante Resultate, wenn Sie eine der beiden Richtungsfrequenzen auf den Wert **0** setzen, während Sie für die andere Richtung einen höheren Wert verwenden.

### Offset (X und Y)

Mit Hilfe dieser beiden Schieberegler definieren Sie das Zentrum einer Riffelung.

### Phase an Überblendung koppeln

Ist diese Option aktiviert, wird die Phase automatisch an die Gesamtzeit der Überblendung gekoppelt, sodass sich der Riffelungsprozess über die gesamte Überblendzeit hinwegzieht. Ist die Option nicht aktiv, können Sie mit Hilfe des Phasen-Schiebereglers die jeweilige Phase steuern.

### Phase

Mit diesem Schieberegler können Sie das Zeitverhalten einer Riffelung so steuern, dass die Illusion hervorgerufen wird, eine Riffelung würde sich bewegen. Bei eingeschalteter Option **Phase an Überblendung koppeln** können Sie Ihre Riffelungen mit diesem Schieberegler manuell kontrollieren und animieren.

### Funktion

Hier können Sie die jeweils verwendete mathematische Funktion wählen, mit der die gewünschte Riffelung erzeugt werden soll.

- **Droplet** (Tropfen) – Erzeugt vom Zentrum der Riffelung aus wiederkehrende Wellenbewegungen.
- **Ausgerichtete Riffelkämme** – Hiermit werden entlang der Objektoberfläche geglättete Erhebungen generiert.
- **Unregelmäßige Riffelkämme** – Erzeugt unregelmäßige Erhebungen, die höhenmäßig in Richtung der äußeren Objektkanten anwachsen.
- **Versetzte Riffelkämme** – Generiert über die gesamte Objektfläche hinweg Erhebungen auf Erhebungen.

- **Wellenbildung an den äußeren Objektkanten** – Erzeugt um die äußeren Ecken eines Objektes gekrümmte Wellenformen.
- **Wellen** – Erzeugt lange, geradlinige Wellen, ähnlich wie Ozeanwellen, die sich auf eine Küste zu bewegen.
- **Reliefbildung** – Erzeugt klare, regelmäßige Erhebungen, die sich von der flachen Objektoberfläche erheben.
- **Ying Yang** – Erzeugt einen einzelnen, scharf konturierten Berg, der sich von der Objektoberfläche abhebt.
- **Aufprall** – Erzeugt aus dem Zentrum heraus einen einzelnen Riffelungskamm, der sich ähnlich wie ein Ball verhält, der auf eine elastische Oberfläche aufprallt.
- **Schwarzes Loch** – Zieht die Objekt-Polygone an sich und erzeugt dabei ein sich ausbreitendes Loch.

### Voreinstellung

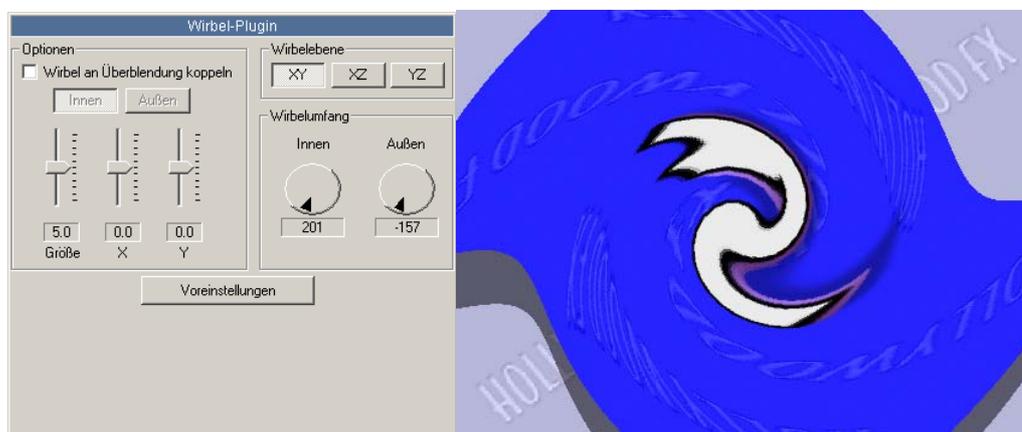
Wenn Sie diese Schaltfläche klicken, werden alle Änderungen wieder auf ihre voreingestellten Werte zurückgesetzt.

### Alle Werte auf 0.0 setzen

Wenn Sie diese Schaltfläche klicken, werden alle Werte auf 0 gesetzt. Dies kann am Effektbeginn von Nutzen sein, wenn Sie Ihre Riffelung noch nicht sofort anzeigen lassen möchten.

## Warp – Wirbel (Swirl)

Mit diesem Plugin können Sie die Oberflächen eines Objektes hochwirbeln lassen. Mit Hilfe dieser Technik lassen sich Whirlpool-Effekte erzeugen, bei denen Videos auf ein Objekt gemappt werden können. Sie besitzen dabei die getrennte Kontrolle über den äußeren (in der Nähe der äußeren Objektkanten) und inneren Teil (Zentrumsnähe) des Wirbels.



*Wirbel – Optionen und Beispiel*

### **Wirbel an Überblendung koppeln**

Ist diese Option aktiv, wird der Wirbel automatisch über die Gesamtzeit des Effektes anwachsen. Bei deaktiviertem Kontrollkästchen können Sie den Umfang für den inneren und äußeren Wirbel manuell kontrollieren und animieren.

### **Innen- und Außen-Schaltflächen**

Bei aktivierter Option **Wirbel an Überblendung koppeln** bestimmen diese Schaltflächen, ob der innere oder der äußere Wirbel über die Effektzeit eingestellt ist.

### **Größe**

Hiermit kontrollieren Sie die Entfernung vom Wirbelzentrum zu den Außenbereichen des Wirbels.

### **X- und Y-Schieberegler**

Verwenden Sie diese beiden Schieberegler, wenn Sie das Zentrum eines Wirbels verlegen möchten. Sie können diese Regler über die Zeit animieren und die Illusion erwecken, als würde sich der Wirbel bewegen (wie sich das Auge eines Sturms bewegt).

### **Wirbelebene**

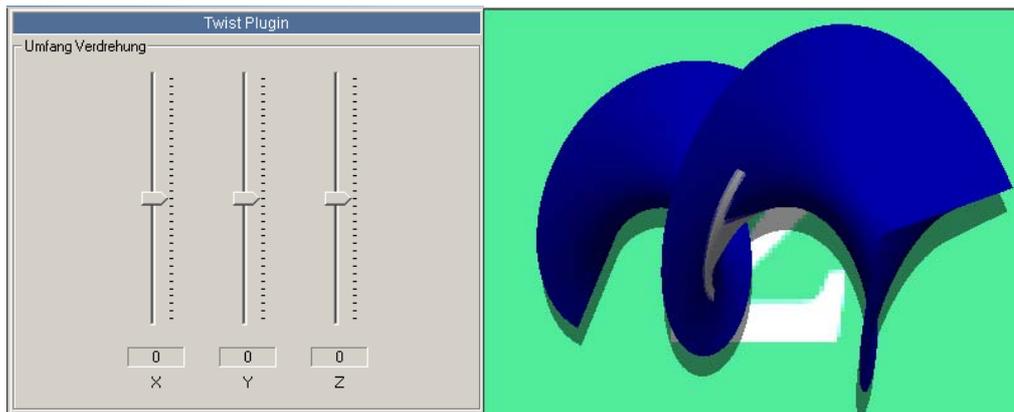
Ein Wirbel wird immer entlang einer 3D-Ebene berechnet, wobei Sie mit Hilfe dieser 3 Achsenschnittflächen die jeweils für einen Wirbel zu berechnende Ebene festlegen können.

### **Wirbelumfang**

Mit Hilfe dieser beiden Drehregler können Sie festlegen, wie groß ein Wirbel in seinen inneren und äußeren Bereichen ausfallen soll. Wenn Sie die Regler in entgegengesetzte Richtungen drehen, erzeugen Sie damit eher einen flächendeckenden Gesamtwirbel. Auch das Keyframing dieser Werte über die Zeit kann zu interessanten Ergebnissen führen.

## Warp - Verdrehen (Twist)

Mit Hilfe dieses Plugins können Sie ein 3D-Objekt entlang einer beliebigen Achse verdrehen, wobei zur Festlegung des Verdrehungszentrums der jeweilige **Drehpunkt** eines Objektes verwendet wird. Je weiter sich ein Punkt vom Zentrum entfernt befindet, desto mehr wird er verdreht. Ein Objekt lässt sich sehr schnell entlang jeder einzelnen oder entlang aller Achsen verdrehen.



*Verdrehen – Optionen und Beispiel*

### Umfang Verdrehung

Bewegen Sie die hier eingblendeten Schieberegler, wenn Sie ein Objekt um eine bestimmte Achse verdrehen wollen, wobei meistens immer nur um eine Achse verdreht wird, obwohl auch das gleichzeitige Verdrehen um mehr als eine Achse interessante Ergebnisse herbeiführen.

# HFZ-Export PRO

Mit Hilfe des HFZ-Export-Tools können Sie Ihre eigenen FX-Kreationen mit anderen Hollywood FX-Anwendern teilen. Wenn Sie einen Effekt als **.hfz**-Datei exportieren, wird der betreffende Effekt vom Programm selbst komprimiert, wobei auch alle Objekte und Bilder, die für den Effekt benötigt werden, berücksichtigt werden. Beim Exportieren von HFZ-Dateien müssen die folgenden Punkte beachtet werden:

- Die in Hollywood FX enthaltenen Originaleffekte können nicht exportiert werden. Die Exportfunktion steht lediglich für Ihre eigenen Änderungen an bestehenden Effekten sowie für individuell erzeugte Effekte zur Verfügung.  
Wenn Sie einen bestehenden Effekt modifizieren möchten, müssen Sie diesen zunächst mit Hilfe der Schaltfläche **Export HFZ...** unter einem neuen Namen speichern, bevor Sie die Exportfunktion einsetzen können.
- Die Exportfunktion im HFZ-Dateiformat berücksichtigt keine Originalobjekte, die sich im Lieferumfang von Hollywood FX befinden (dies gilt auch für die einzelnen Effektpakete von Pinnacle). Sollten Sie Objekte aus zusätzlichen Effektpaketen verwenden, muss der Hollywood FX-Anwender, der auf Ihre **.hfz**-Datei zugreifen und den Effekt verwenden will, auf seinem System die gleichen Zusatzpakete installiert haben, wie Sie selbst.

## **Exportieren eines modifizierten bzw. einen individuell erzeugten Effektes:**

- ☞ Klicken Sie in der **Schaltflächenleiste** auf die Schaltfläche **Export HFZ....**
- ☞ Das eingeblendete Dialogfenster fordert Sie zur Namenseingabe der betreffenden **.hfz**-Datei auf. Ändern Sie bei Bedarf den standardmäßig vorgegebenen Namen und Speicherort und klicken Sie zur Generierung der gewünschten **.hfz**-Datei auf **Ok**.

Standardmäßig verwendet eine **.hfz**-Datei den jeweiligen Effektnamen. Die HFZ-Exportfunktion erzeugt die gewünschten **.hfz**-Dateien standardmäßig unter dem Verzeichnis **Hollywood FX\Share**.

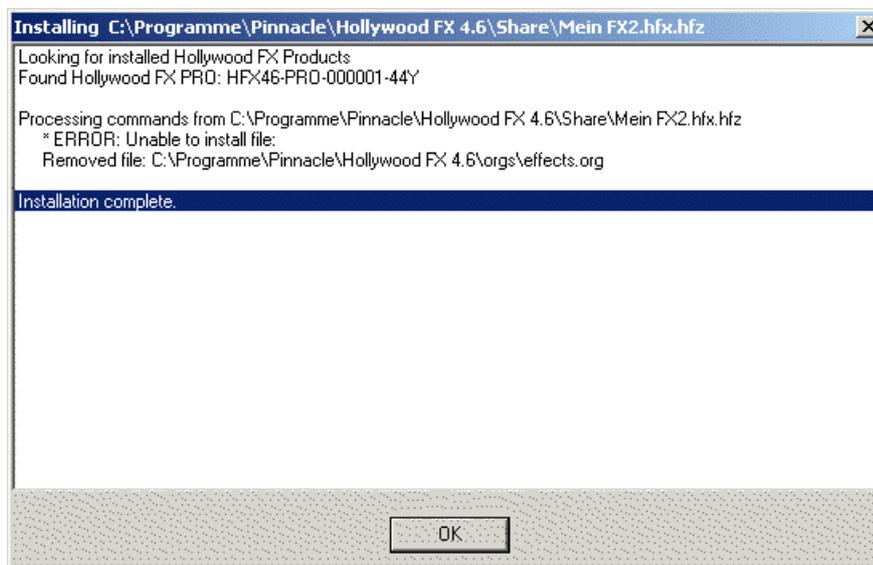
## **So installieren Sie auf jedem beliebigen System mit Hollywood FX 4.6 oder höher eine .hfz-Datei:**

- ☞ Doppelklicken Sie auf das Symbol der betreffenden **.hfz**-Datei. Die HFZ-Installationsroutine wird aufgerufen und installiert alle in der **.hfz**-Datei enthaltenen Elemente. Klicken Sie danach zum Schließen des Dialogfensters auf **Ok**.

# Hollywood FX Benutzerhandbuch



*Das Dialogfenster für den HFZ-Export und die HFZ-Installationsroutine*



# 3D-Import

Mit Hilfe der Funktion für den Import von 3D-Objekten besitzen Sie die Möglichkeit des Imports von Lightwave 5.x 3D-Objekten (andere 3D-Objektformate werden in zukünftigen Updates unterstützt; siehe hierzu auch die Readme-Datei).

Das Programm für den Import von 3D-Objekten unterstützt nicht nur einfache 3D-Objekte, sondern auch Mehrfachobjekte als Morphziele.

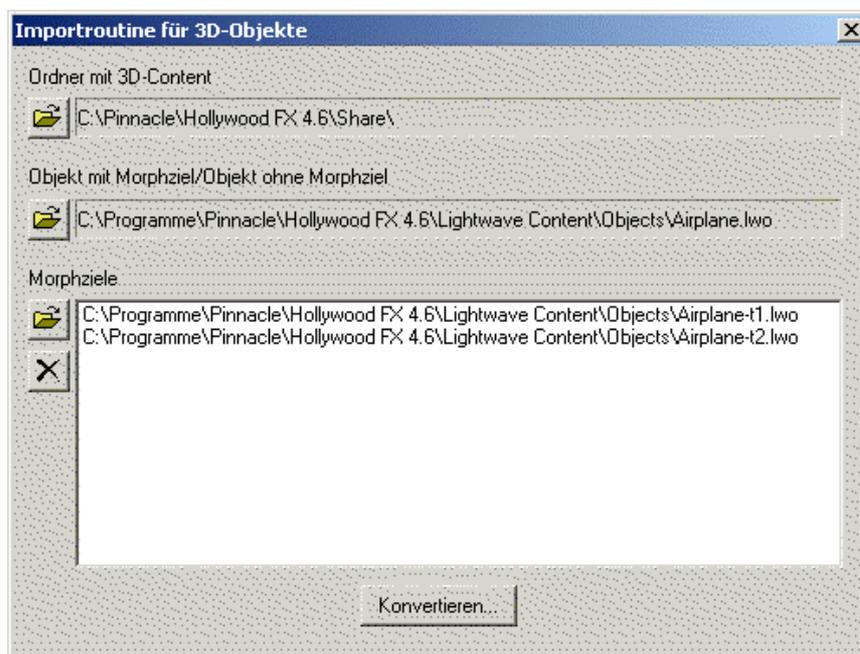
Unter dem **Hollywood FX**-Installationsverzeichnis befindet sich der Ordner **Lightwave Content** mit Beispielobjekten und –Bildern.

Im Ordner **Images** finden sich zudem **MAPxxx**-Targabilder, die insofern von Bedeutung sind, dass sie als *proxy*-Bilder verwendet werden können, nachdem Sie Ihre eigenen 3D-Objekte generiert haben. Wo immer Sie diese Bilder verwenden, das Importprogramm wird sie durch entsprechende **Host Track**- Videoreferenzen ersetzen. Wenn Sie also auf einem Objekt **Host Track 1** abbilden wollen (dies ist die erste Videoquelle eines Überblendeffektes), so brauchen Sie nur die Datei **MAP001.tga** auf die Oberfläche zu mappen. Beim Objektimport wird die tga-Datei schließlich durch **Host Track 1** ersetzt.

Bei der Erzeugung von Objekten, die Sie nach Hollywood FX importieren möchten, sollten Sie die folgenden Regeln beachten:

- Die Objekte sollten nur aus 3-Punkt- bzw. 4-Punkt-Polygonen bestehen, wobei wir die alleinige Verwendung von 3-Punkt-Polygonen (Dreiecke) empfehlen, um sicherzustellen, dass auch alle Polygone konvex sind.
- Sollten Sie das betreffende Objekt unter Pro-ONE in Echtzeit verwenden wollen, sollten Sie so wenig Polygone verwenden als möglich. Als allgemeine Regel gilt hierbei, dass der gesamte Effekt weniger als 1500 Polygone aufweisen sollte, um sicherzustellen, dass die Wiedergabe auch in Echtzeit erfolgen kann.
- Hollywood FX verwendet lediglich einen kleinen Teil der für Lightwave-Oberflächen möglichen Funktionen. So lassen sich generell die Einstellungen für Grundfarbe, Transparenz und Helligkeit verändern.
- Bei Texturen können Sie auf jede der von Lightwave 5.0 angebotenen Normalmodi für Projektions-Mapping (wie Flat, Sphere, Cylinder) zurückgreifen.

- Bei dem Erzeugen von Morph-Objekten müssen Sie zuerst das **Objekt mit Morphziel (Master)** und danach aus dem Master-Objekt die einzelnen Morph-Ziele erzeugen, wobei die Morph-Ziele die gleiche Anzahl von Punkten aufweisen müssen wie der Master selbst.



*Das Dialogfenster für den 3D-Objekt-Import*

### Ordner mit 3D-Content

Mit Hilfe des Auswahlordners für 3D-Objekte können Sie zu Ihrem Verzeichnis navigieren, unter dem sich Ihre Lightwave 3D-Objekte befinden.

Standardmäßig ist dies das Verzeichnis **Lightwave Content**, das zeitgleich mit Ihrer Hollywood FX-Applikation installiert wird. Dieser Ordner ist unbedingt erforderlich, damit die mit einem Objekt verbundenen Bilder auch von der Importroutine ausfindig gemacht werden können.

### Objekt mit Morphziel (Master)/Objekt ohne Morphziel (Single)

Klicken Sie auf diesen Auswahlordner, wenn Sie ein Lightwave-Objekt auswählen möchten. Wenn Sie dabei ein einzelnes Objekt (ohne Morphziel) importieren möchten, so ist dies die einzige Datei, die Sie vor der Objekt-Konvertierung auswählen müssen. Möchten Sie ein Objekt importieren, das Morphziele enthält, so handelt es sich hierbei um ein **Master**-Objekt (bzw. um das erste Objekt in einem Satz von Morphfiguren).

### **Morphziele**

Wenn Sie in Ihrer Liste mit Morphzielen ein zusätzliches Lightwave-Objekt aufnehmen möchten, klicken Sie hierzu auf den Auswahlordner für Morphziele. Jedes Morphziel-Objekt muss über die gleiche Anzahl von Punkten verfügen wie der Master selbst.

Möchten Sie ein Morphziel entfernen, wählen Sie aus der Liste den Namen des betreffenden Morphzieles und klicken Sie auf das Symbol **X**.

### **Konvertiere...**

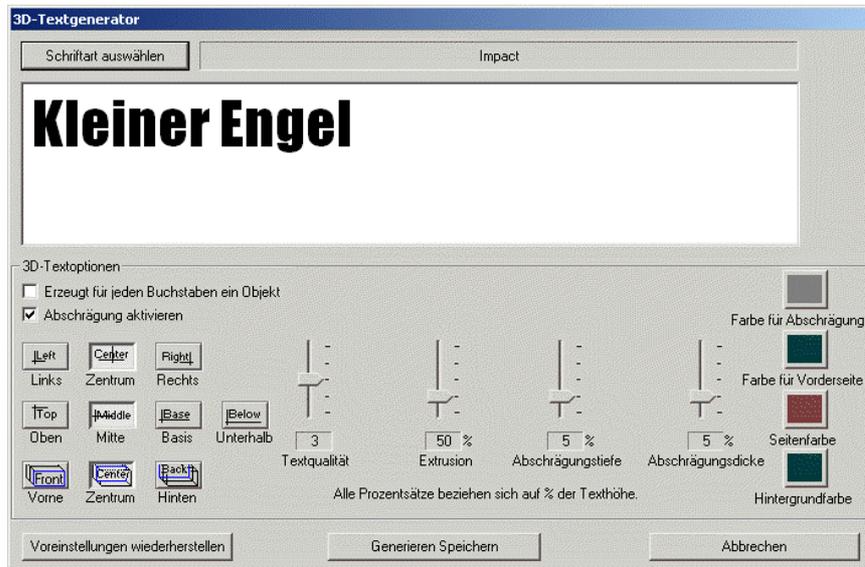
Aktivieren Sie die Schaltfläche zum Konvertieren von Objekten, nachdem Sie alle Vorbereitungen für den Import eines Lightwave-Objektes getroffen haben. Mit Hilfe des aufgerufenen Dialogfensters können Sie für das zu konvertierende Objekt einen geeigneten Namen vergeben, unter dem dieses gespeichert werden soll.

Nach Abschluss der Konvertierung wird das betreffende Objekt unter dem gewünschten Dateinamen gespeichert und in dem von Ihnen bearbeiteten Effekt angezeigt.



# 3D-Text PRO

Mit Hilfe des Plugins für die Generierung von 3D-Texten sind Sie in der Lage, 3D-Textobjekte zu erzeugen, die unter Hollywood FX wie andere Objekte auch verwendet werden können.



*Der 3D-Text-Generator*

## Schriftart auswählen

Klicken Sie zur Auswahl der gewünschten Schriftart auf diese Schaltfläche. In dem angezeigten Dialogfenster für die Auswahl von Schriftarten können Sie die gewünschte Schriftart auswählen, die Schriftgröße und den Schriftschnitt (fett, kursiv etc.) einstellen. Die Schriftgröße ist dabei nicht so entscheidend, da Sie nach dem Generieren das betreffende 3D-Objekt jederzeit in seiner Größe wieder verändern können.

## Texteingabefenster

Geben Sie hier den gewünschten Text ein, den Sie in ein 3D-Textobjekt umwandeln möchten.

## Erzeugt für jeden Buchstaben ein Objekt

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen deaktivieren, wird der gesamte 3D-Text, den Sie erzeugt haben, als einzelnes 3D-Textobjekt interpretiert. Ist das Kontrollkästchen aktiv geschaltet, wird jeder einzelne Buchstabe Ihres Textes als einzelnes und von den anderen Objekten getrenntes 3D-Objekt angelegt, wobei zusätzlich ein Null-Objekt erzeugt wird, mit dem alle Buchstaben verknüpft sind. Nun haben Sie die Möglichkeit, alle Buchstaben mit Hilfe des Null-Objektes gemeinsam oder jeden Buchstaben einzeln zu verschieben, zu drehen, zu skalieren oder sonst wie zu modifizieren.

### **Abschrägung aktivieren**

Ist dieses Kontrollkästchen aktiviert, wird der eingegebene Text mit abgeschrägten Kanten generiert. Ist die Funktion deaktiviert, wird der 3D-Text einfach ohne Abschrägungen extrudiert.

### **Farben**

Mit Hilfe der vier Farbschaltflächen können Sie die anfängliche Oberflächenfarbe jedes einzelnen Textteiles einstellen, wobei sowohl die vordere, die hintere, die seitlichen als auch die abgeschrägte(n) Fläche(n) berücksichtigt werden können. Mit Aktivierung einer Farbschaltfläche wird eine Farbauswahl auf den Bildschirm gerufen, mit deren Hilfe Sie die gewünschte Farbe zuweisen können.

Auch zu einem späteren Zeitpunkt ist es noch möglich, die Oberflächenfarben sowie auch andere Attribute für Ihr 3D-Textobjekt zu ändern. Sie besitzen auch die Möglichkeit, auf jede der genannten Textflächen Videos oder Bilder zu mappen.

### **Textqualität**

Je höher Sie den Wert hier einstellen, desto genauer wird ein 3D-Text in Relation zu seiner ursprünglichen Schriftart nachgebildet. Eine höhere 3D-Textqualität hat allerdings auch eine höhere Anzahl von Polygonen zur Folge.

### **Extrusion**

Dieser Wert legt fest, in welcher Tiefe der betreffende 3D-Text extrudiert werden soll. Auch hier gilt: Je höher der Wert, desto tiefer der 3D-Text.

### **Abschrägungstiefe**

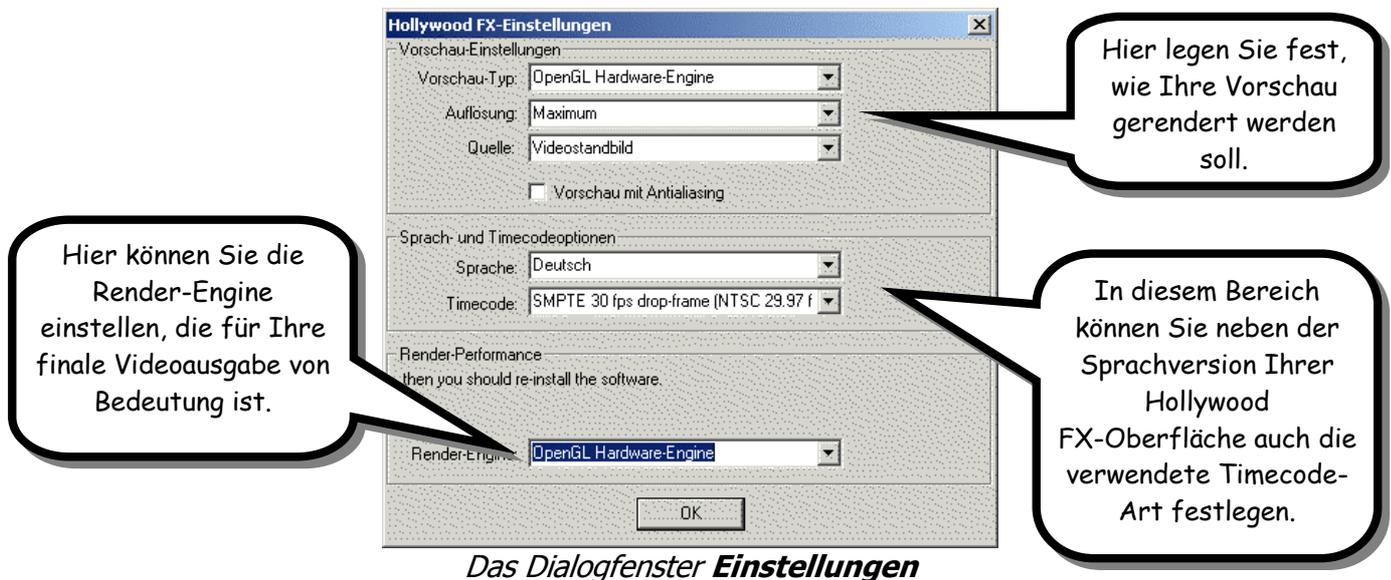
Hiermit bestimmen Sie die Tiefe einer Abschrägung, wobei ein höherer Wert entlang der extrudierten Objekfläche auch eine tiefere Abschrägung bewirkt.

### **Abschrägungsdicke**

Dieser Wert bestimmt die Dicke einer Abschrägung in Relation zur Frontseite des erzeugten 3D-Textobjektes. Je höher der Wert, desto größer die Abschrägungsdicke.

# Das Dialogfenster Einstellungen

Das Dialogfenster Einstellungen enthält globale Einstellungen, die sich auf die in Hollywood FX enthaltenen Programmfunktionen auswirken, und enthält verschiedene Kontrollbereiche.



## Vorschau-Einstellungen

Unter diesem Bereich können Sie festlegen, wie Ihre Vorschau gerendert werden soll. Sie sollten die bestehenden Einstellungen dann ändern, wenn Ihre Vorschau zu langsam gerendert wird oder wenn die Vorschau-Qualität nicht ausreichen sollte.

### Auflösung - Maximum

Mit Hilfe dieses Dropdown-Auswahlfeldes können Sie für das Rendern Ihrer Vorschau die maximale Auflösung einstellen. Wählen Sie die Option **Maximum**, wird die Vorschau mit voller Auflösung des Vorschaufensters gerendert. Alle anderen angebotenen Werte stehen für unterschiedlich fixierte Auflösungen, unter denen die Vorschau gerendert werden kann, wobei die Auflösung **160 x 120** für Systeme ohne OpenGL-Hardware eine gute Balance zwischen Geschwindigkeit und Qualität bietet.

### Vorschau-Typ

- **Portable Software-Engine.** Normalerweise ist dies unter Hollywood FX die Voreinstellung. Es handelt sich hierbei um eine proprietäre Engine, die für Computer mit nicht der Industriennorm entsprechenden Grafikarten und Treibern am sichersten ist. Wegen seiner Fähigkeit, den Alpha-Kanal zu unterstützen, ist diese Engine auch dann sinnvoll, wenn Hollywood FX als Filter verwendet wird.

- **OpenGL Software-Engine.** Diese Engine ist ein wenig schneller als die Portable Software-Engine und gilt in puncto Sicherheit als zweitbeste Einstellung.
- **OpenGL Hardware-Engine.** Diese Engine ist für Systeme mit installierten NVIDIA-Grafikkarten in Kombination mit den aktuellsten Treibern vorgesehen. Bei dem Entwerfen Ihrer Effekte, beim Compositing und bei der Erstellung von Animationen wird die Vorschauanzeige unter Ihrer Hollywood FX-Umgebung damit deutlich an Geschwindigkeit und Bedienerfreundlichkeit gewinnen.

### Quellen

Mit diesem Dropdown-Auswahlfeld können Sie wählen, welche Art von Video auf die in der Vorschau enthaltenen Objekte abgebildet werden soll. Die angebotenen Optionen haben allerdings auf das endgültige Rendern eines Effektes keinerlei Auswirkungen. Insgesamt stehen drei Optionen zur Verfügung:

- **Platzhalter.** Anstelle eines Videos von der Timeline Ihrer Host-Applikation werden einfache mit Quellnummer versehene Proxybilder verwendet, womit in der Regel die schnellstmögliche Vorschau erstellt werden kann.
- **Videostandbild.** Dies ist die voreingestellte Auswahl, wobei für jede Videoquelle ein einzelner Frame während der gesamten Vorschau verwendet wird. Neben einem schnellen Renderablauf erhalten Sie damit eine relativ gute Vorstellung darüber, wie der endgültige Effekt aussehen könnte.
- **Live Video (am langsamsten).** Für jeden Frame Ihrer Überblendung wird das richtige Video verwendet. Dies ist einerseits die präziseste, andererseits jedoch auch die langsamste Vorschauoption, da Hollywood FX für jeden Vorschauframe von der Host-Applikation den korrekten Videoframe anfordern muss.

### Vorschau mit Antialiasing

Ist die Antialiasing-Funktion eingeschaltet, wird die Vorschau auch mit dieser Option gerendert, sodass Sie den Unterschied feststellen können. Es ist jedoch so, dass diese Funktion den Rendervorgang zum Teil erheblich verzögert und Sie deshalb den Wunsch haben könnten, in der Vorschau ohne Antialiasing zu arbeiten.

### Sprach- und Timecodeoptionen

Mit Hilfe der folgenden Optionen können Sie neben der Sprachversion Ihrer Hollywood FX-Oberfläche auch den von Ihrer Host-Applikation vorgegebenen Timecode unter Hollywood FX einstellen.

#### Sprache

Die lokalisierten Versionen von Hollywood FX liegen in mehreren Landessprachen vor, die Sie in diesem Dropdown-Auswahlfeld auswählen können. Die Änderungen werden dabei sofort auf Ihre Hollywood FX-Oberfläche umgesetzt.

#### Timecode

Stellen Sie hier den Timecode so ein, wie er von Ihrer Host-Applikation vorgegeben wurde. Der Timecode selbst wird von dem im **Verlaufs-Editor** enthaltenen Zeitlineal und im Bedienfeld für Media-Optionen für die Anzeige des Media-Timecodes verwendet.

- **Prozent.** Bei Auswahl dieser Option wird der Timecode lediglich als Prozentwert der Gesamtzeit angezeigt.
- **SMPTE 24 fps.** Diese Option wird hauptsächlich für das Editieren von Filmen mit 24 Frames pro Sekunde verwendet. Die Zeit wird dabei in dem Format **HH:MM:SS:ff** angegeben.
- **SMPTE 25 fps.** Diese Option wird vornehmlich in Kombination mit PAL-Videoschnittsystemen bei 25 Frames pro Sekunde verwendet. Die Zeit wird dabei in dem Format **HH:MM:SS:ff** angegeben.
- **SMPTE 30 fps drop-frame (NTSC 29.97).** Dies ist die Einstellung für standardmäßiges NTSC-Editing, wobei bestimmte Frame-Nummern zur Aufrechterhaltung des NTSC-Zeitrahmens von 29.97 fps ausgelassen werden. Die Zeit wird dabei in dem Format **HH;MM;SS;ff** angegeben.
- **SMPTE 30 fps non drop-frame.** Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Sie mit 30 Frames pro Sekunde arbeiten und sich über das NTSC-Timing mit 29.97 fps keine Gedanken machen wollen. Die Zeit wird dabei in dem Format **HH:MM:SS:ff** angegeben.
- **Anzahl Bilder (Frames).** Dieser Timecode zeigt lediglich die sequentiellen Frame-Nummern an. Das Format lautet: **#####**.

- **16 mm Film FF+ff.** Dieser Timecode wird für die Bearbeitung von 16 mm-Filmen verwendet. Das Format ist **FF + ff**, wobei die Abkürzungen „FF“ für “feet” und „ff“ für “frames” stehen.
- **35 mm Film FF+ff.** Dieser Timecode wird für die Bearbeitung von 35 mm-Filmen verwendet. Das Format ist **FF + ff**, wobei die Abkürzungen „FF“ für “feet” und „ff“ für “frames” stehen.

## Render-Performance

Die hier vorgenommenen Einstellungen wirken sich auf die unter Hollywood FX mögliche Rendering-Performance bei der Erstellung der finalen Videoausgabe aus.

### Render-Engine

- Um in Kombination mit der jeweils verwendeten OpenGL-Hardware noch schnellere und qualitativ höherwertigere Render-Ergebnisse möglich zu machen, werden unter Hollywood FX verschiedene Render-Engines angeboten. Diese Render-Engines können manuell geändert werden, wenn Sie beim Rendern auf Probleme stoßen sollten.
- **Portable Software-Engine.** Dies ist normalerweise – genau wie unter **Vorschau-Typ** auch – die unter Hollywood FX voreingestellte Engine.
- **OpenGL Software-Engine.** Diese Engine ist ein wenig schneller als die Portable Software-Engine und gilt in puncto Sicherheit als zweitbeste Einstellung.
- **OpenGL Hardware-Engine.** Diese Engine ist für Systeme mit installierten ATI- und NVIDIA-Grafikkarten in Kombination mit den jeweils aktuellsten Treibern vorgesehen. Die Rendergeschwindigkeit ist dabei je nach vorhandener Hardware unterschiedlich.