

Bezier Garbage Matte Pro V3.2

Die Ausstanzmaske mit Bezier-Aktivpunkten fuer Final Cut Pro

Allgemeine Infos

Falls Sie jemals versucht haben eine Ausstanzmaske auf ein Objekt anzuwenden, das nicht perfekt rechtwinklig oder wenigstens achteckig ist, koennen Sie leicht feststellen, dass Sie keine Chance haben diese Arbeit ohne eine Ausstanzmaske mit Bezier-Aktivpunkten zu machen. Auch wenn Sie nur eine kleine Kurve umranden wollen, muessten Sie viel zu viele Punkte anlegen, als dass dieses noch praktitabel waere.

Die **Bezier Garbage Matte** ist die Loesung. Sie koennen hiermit eine Maske in jeder erdenklichen Form erstellen.

Das Plugin **Bezier Garbage Matte Pro** ist das erste direkt fuer Final Cut Pro geschriebene Ausstanzmasken-Plugin mit Bezier-Aktivpunkten.

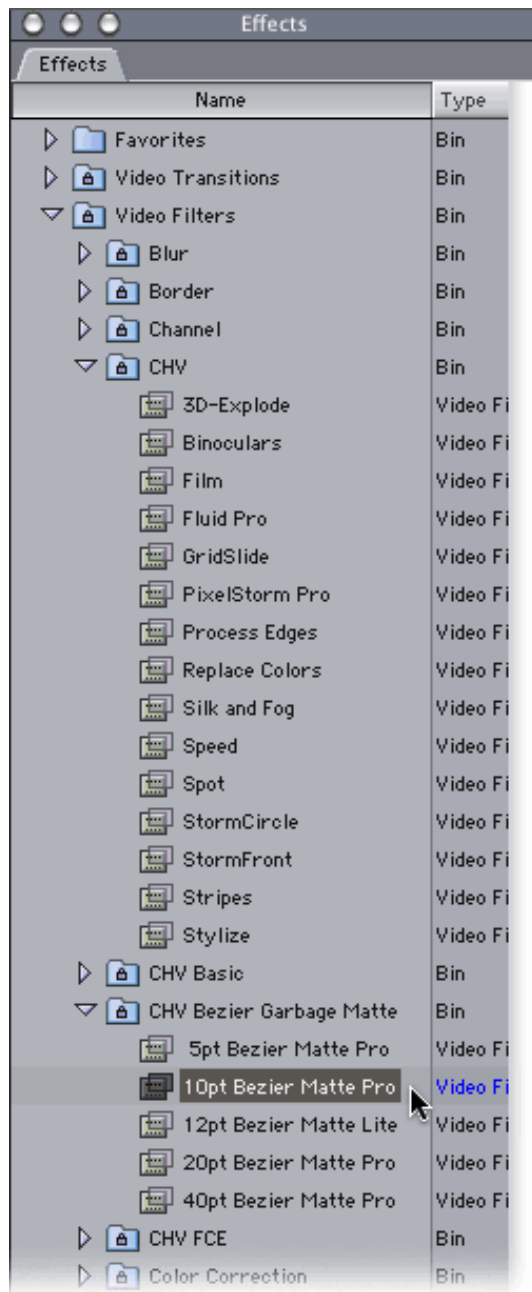
Update von V3.0 auf V3.1

- Verzerrungs Einstellungen komplett neu geschrieben.
- Neu: Einige "zur Mitte skalieren" Zusaetze hinzugefuegt.
- Neu: "Invertiere Maske": Der Inhalt der Maske kann nun invertiert werden.
- Neu: "Entfaerben": Der Inhalt der Maske kann nun entfaerbt werden.
- Neu: 3 neue Vorschau modi:
 - "Quelle"
 - "Ergebnis"
 - "Ergebnis (mit Beschriftungen, siehe Maske)": Die Maske bleibt in ihrer Position im Canvas waehrend der Clip rotiert oder skaliert werden kann. Dies ermoeoglicht eine bessere Kontrolle der Punkte und Bezier-Aktivpunkte.
- Bugfix: "Globaler Versatz" funktionierte nicht, falls nur X- oder Y-Versatz auf Null gesetzt wurde.
- Neu: Info ueber die aktuelle Position der Skalierungs-, Rotations- und Globale-versatz-mitte.
- Verbesserte Render Qualitaet der Maske.
- Einige kosmetische Aenderungen.

Update von V3.1 auf V3.2

- Bugfix: Unter Final Cut Pro 4 konnte es vorkommen, dass die Bezier-Matte einen leicht aufgehellten Rand bekommen konnte. Davon war auch die "Rand"-Funktion betroffen. Dieser Fehler ist nun beseitigt.

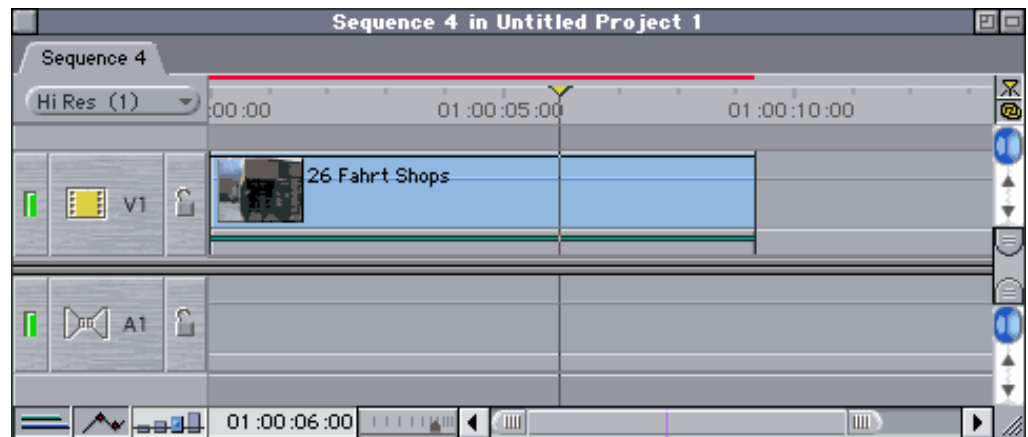
Browser und Timeline



Nach der Installation der **Bezier Garbage Matte** Plugins, finden Sie diese im Bereich "Effekte" des Browserfensters, wie links zu sehen ist.

Oeffnen Sie den Ordner "Videofilter". Hier finden Sie einen Ordner mit der Bezeichnung "CHV Bezier Garbage Matte". Oeffnen Sie auch diesen.

Um den Filter zu verwenden muss er mit der Maus auf dem gewuenschten Clip abgelegt werden.



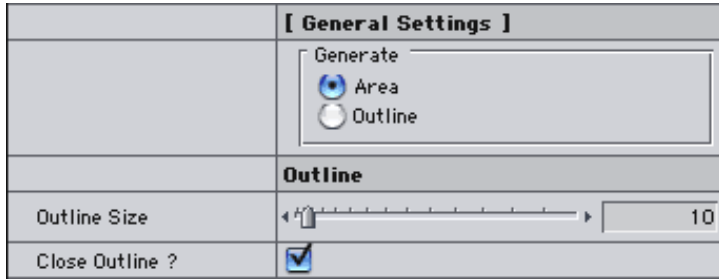
Bei eingeschaltetem Filterindikator (Clipbasisbilder; Handbuch Band 2, Kapitel 2, Seite 146, roter Pfeil) sehen Sie eine grueue Linie unter dem Clip. Diese Linie zeigt an, dass der Filter erfolgreich auf den Clip gelegt wurde.

Doppelklicken Sie den Clip auf der Timeline und waehlen sie im Viewer den Bereich Filter. Hier finden Sie den **Bezier Garbage Matte** Filter. Nun koennen Sie alle gewuenschten Aenderungen vornehmen.

Die rote Linie ueber dem Clip in der Timeline zeigt welcher Teil des Clips noch nicht gerendert wurde. Klicken Sie den Clip einmal und druecken Sie Apfel-R um diesen Teil zu rendern.

Konfiguration

Das erste Set Regler waehlt zwischen einer Standardmaske oder einer Konturmaske.



Generiere
Erzeuge

Bereich

Waehlen Sie *Bereich* fuer eine Standardmaske.

Kontur

Waehlen Sie *Kontur* fuer eine Konturmaske.

Die folgenden zwei Regler sind nur aktiv, wenn Sie *Kontur* gewaehlt haben:

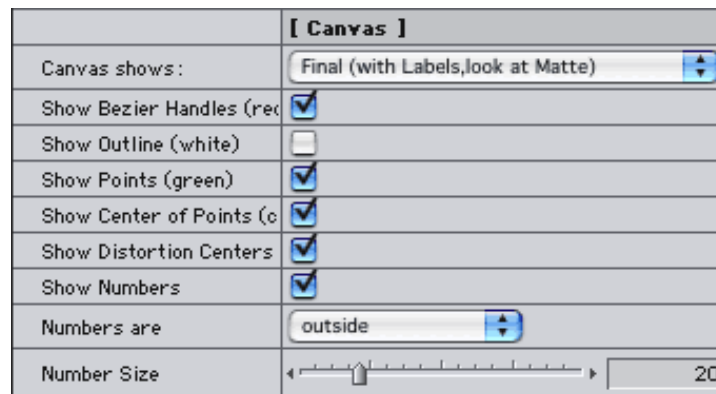
Outline Size
Konturgroesse

Dieser Regler stellt die Staerke der Kontur ein.

Close Outline ?
Kontur schliessen

Waehlen Sie hier um eine geschlossene Schleife zu erzeugen. Lassen Sie dieses Kontrollfeld frei, um eine Linie zu erzeugen.

Diese Einstellungen beeinflussen nur die Anzeige im *Canvas*.



Canvas shows:
Canvas zeigt:

Es gibt 4 Vorschau-Modi fuer das Canvas-Fenster:

Quelle (keine Beschriftungen)

Das Canvas zeigt nur den Quellen-Clip.

Endergebnis (keine Beschriftungen)

Das Canvas zeigt das Endergebnis. Keine Beschriftungen oder andere zusaetzlichen Informationen werden angezeigt.

Endergebnis (mit Beschriftungen, normale Anzeige)

Zeigt das Endergebnis im Canvas, mit allen Zusatzinformationen.

Endergebnis (mit Beschriftungen, zeige Maske)

Verwenden Sie diese Einstellung, wenn Sie mit den *Verzzerungsreglern* arbeiten. Die Maske behaelt ihre Position im Canvas auch wenn sie rotiert oder skaliert wird. Statt dessen wird der Clip rotiert oder skaliert. Dies haelt Ihre Position relativ zum Clip. Sie sehen immer die exakte Position jedes Punktes, auch wenn Sie die Maske sehr klein skaliert haben.

Show Bezier-Handles
Zeige Bezier-Aktivpunkte

Wenn aktiv: Die Bezier-Aktivpunkte im Canvas werden als rote und blaue Pfeile angezeigt. Aktivpunkte mit einer Groesse von 0 werden als rote und blaue Punkte angezeigt.

Show Outline
Zeige Kontur

Wenn aktiv: Um die Maske im Canvas wird eine weisse Linie gezeichnet. Diese Funktion kann verwendet werden, um die aktuelle Form der Maske zu pruefen.

Show Points
Zeige Punkte

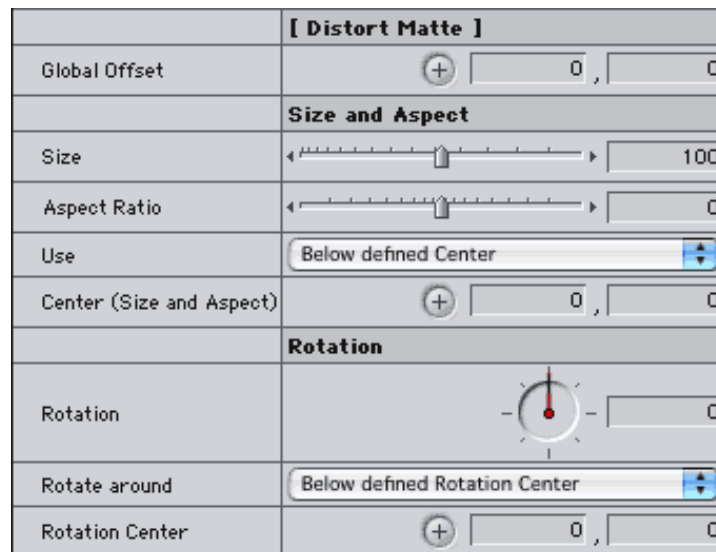
Wenn aktiv: Die Positionen der Punkte werden als kleine, gruene Rechtecke gezeigt.

Show Center of Points
Zeige Mitte der Punkte

Wenn aktiv: Die genaue Mitte der Masken-Punkte wird angezeigt. Diese wird als tuerkisfarbenes Kreuz dargestellt.

Show Distortion Centers Zeige Verzerrungs-Mitten	<p>Wählen Sie hier um im Canvas die Verzerrungs-Mitten anzuzeigen:</p> <p>S zeigt die Position der <i>Skalierungsmitte</i></p> <p>R zeigt die Position der <i>Rotationsmitte</i></p> <p>O zeigt den <i>globalen Versatz</i></p>
Show Numbers Zeige Zahlen	Wenn aktiv: Die Nummerierung der Punkte werden angezeigt.
Numbers are Zahlen sind	<p>ausserhalb Die Zahlen werden ausserhalb der Maske platziert.</p> <p>innerhalb Die Zahlen werden innerhalb der Maske platziert.</p>
Number Size Zahlengrösse	Dies definiert die Grösse der Beschriftungen. Es ist nützlich eine kleinere Beschriftung zu wählen, falls die Punkte eng aneinander liegen.

Diese Regler verzerren die Maske.



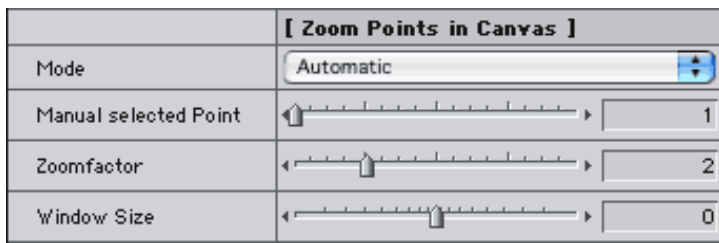
Global Offset Globaler Versatz	Dies regelt den globalen Versatz. Die Maske wird relativ zu diesem Punkt bewegt. Eine Einstellung von 0,0 entspricht der Ursprungsposition.
Size Grösse	Mit diesem Regler definieren Sie die Grösse der Maske. Eine Einstellung von 100 entspricht der Ursprungsgrösse.
Aspect Ratio Seitenverhaeltnis	Definiert das Seitenverhaeltnis der Maske.
Use Verwende	<p>definierte Mitte Verwenden Sie dies, falls Sie eine selbst definierte Mitte benutzen moechten. Diese Einstellung wird den <i>Rotationsmitte</i> Regler aktivieren.</p> <p>Bildschirmmitte Dies wird die Maske zur Bildschirmmitte hin skalieren.</p> <p>Globaler Versatz Dies skaliert die Maske zum Punkt "<i>Globaler Versatz</i>".</p> <p>Mitte der Punkte Bei dieser Einstellung wird die Mitte der Punkte verwendet.</p>

Center (Size and Aspect) Mitte (Groesse und Seitenerhaeltnis)	Diese Koordinaten bestimmen die Mitte, wenn sie Verwende auf definierte Mitte gestellt haben.
Rotation Rotation	Hier bestimmen Sie die Rotationsmitte. Die Maske wird um die unten definierte Mitte gedreht.
Rotate around Rotiere um	<p>definierte Rotationsmitte Waehlen Sie dies um eine eigene Rotationsmitte zu verwenden. Diese Einstellung aktiviert den <i>Rotationsmitte</i> Regler.</p> <p>Bildschirmmitte Dies rotiert die Maske um die Mitte des Canvas.</p> <p>globalen Versatz Dies rotiert die Maske um den Punkt "<i>Globaler Versatz</i>".</p> <p>Mitte der Punkte Mit dieser Einstellung wird die Rotationsmitte der Punkte verwendet.</p>
Rotation Center Rotationsmitte	Diese Koordinaten bestimmen die Mitte, wenn sie Rotiere um auf definierte Rotationsmitte gestellt haben.

Ein paar Beispiele:



Die Lupen-Funktion ist nur im Canvas zu sehen. Diese Funktion ist sehr hilfreich, um einen Punkt auf eine exakte Position legen zu koennen, ohne von anderen angezeigten Informationen oder von dem Mauszeiger gestoert zu werden.



Mode Modus	Aus Dies schaltet die Lupen-Funktion ab.
	Automatisch Wenn dies gewaehlt ist wird der Punkt, der momentan verschoben wird, vergroessert angezeigt.
	Zeige gewaehlten Punkt Die Lupe bleibt immer ueber einem selbst gewaehlten Punkt im Canvas. Waehlen Sie den Punkt mit dem unten stehenden Regler " <i>Manuell ausgewaehlter Punkt</i> ".
Manual selected Point Manuell ausgewaehlter Punkt	Siehe <i>Modus</i> .
Zoomfactor Zoomfaktor	Dies regelt den Vergroesserungsfaktor.
Window Size Fenstergroesse	Dies regelt die Groesse des Lupenfensters.

Mit diesen Reglern wird der Rand der Maske gelaettet.



Smooth Outline Glatte Kontur	Mit diesem Regler wird die Kontur der Maske gelaettet.
Choke Drosseln	Mit diesem Regler wird die Maske ausgedehnt oder geschrumpft. Dieser Regler arbeitet mit <i>Glatte Kontur</i> zusammen. Sie muessen <i>Glatte Kontur</i> mindestens auf 1 stellen, um mit diesem Regler arbeiten zu koennen.
Feather Edges Weiche Kanten	Dieser Regler verwischt die Kanten der Maske.
Invert Matte Invertiere Maske	Waehlen Sie hier um die Maske zu invertieren.

Mit diesen Reglern koennen Sie die Maske einfaerben.



Tint-Mode Faerben	Aus (nicht einfaerben) Die Maske wird nicht eingefaerbt.
	An Die Maske wird eingefaerbt.
	Deckend Dies faerbt die Maske deckend ein. Alle Helligkeitsinformationen des Quellen-Clips werden ueberschrieben.
Color Farbe	Waehlen Sie die Toenungsfarbe.
Tint Amount Deckkraft	Dieser Regler definiert die Staerke des Einfaerbeeffektes. Dieser Regler hat bei der Einstellung <i>Deckend</i> keine Funktion.

Ein paar Beispiele:

Gefaerbte Maske mit *Deckkraft Quelle* auf 100

Weiche Kontur:



Mit diesen Einstellungen kann eine Umrandung erstellt werden.

[Border]	
Mode	Inner Border
Composite Mode (only Inr	Normal
Size	0
Color	[Color Picker]
Feather	10
Opacity	100

Mode Modus	<p>Innerer Rand Kreiert einen Rand innerhalb der Maske.</p> <p>Aeusserer Rand Verwenden Sie dies um einen Rand um die Maske herum zu legen. Dieser Rand wird in den Hintergrund gelegt. Er wird nicht sichtbar sein, wenn ein Clip ohne Alpha-Kanal verwendet wird und wenn <i>Deckkraft Quelle</i> auf 100 steht.</p>
Composite Mode Zusammenfuehrung (nur <i>Innerer Rand</i>)	<p>Diese Einstellung ist nur bei <i>Innerer Rand</i> verfuegbar.</p> <p>Verfuegbare Zusammenfuehrungen: <i>Normal, Schirm, Hinzufuegen, Abziehen, Aufhellen, Abdunkeln, Multiplizieren und Ueberlagerung.</i></p>
Size Grossesse	Dieser Regler definiert die Staerke des Randes.
Color Farbe	Waehlen Sie hier die Farbe des Randes.
Feather Weichzeichnen	Eine Einstellung ueber 0 erzeugt einen weichen Rand.
Opacity Deckkraft	Dies definiert die Deckkraft des Randes. Dieser Regler arbeitet mit dem <i>Deckkraft-Quelle</i> Regler zusammen.

Ein paar Beispiele:

Innerer Rand mit *Deckkraft-Quelle* auf 100.



Aeusserer Rand mit *Weichzeichnen* auf 20:



Diverse Einstellungen.

[Misc Effects]	
Blur	<input type="range" value="0"/> 0
Desaturate	<input type="range" value="0"/> 0
Invert Matte Area	<input type="checkbox"/>
Opacity Source	<input type="range" value="50"/> 50

Blur Verwischen	Dieser Regler verwischt die Maske. Eine Einstellung von 0 deaktiviert diese Funktion.
Desaturate Entfaerben	Hier stellen Sie die Entfaerbung der Maske ein. Eine Einstellung von 100 wird die Maske komplett entfaerben.
Invert Matte Area Invertiere Masken Bereich	Wenn aktiv: Der Inhalt der Maske wird invertiert.
Opacity Source Deckkraft-Quelle	Hier koennen Sie die Deckkraft der Quelle einstellen. Eine Einstellung von 0 wird eine perfekt transparente Alpha-Ebene erstellen. Eine Einstellung von 100 platziert die Quelle in den Hintergrund und nur die zusaetzlichen Funktionen (<i>Faerben</i> , <i>Rand</i> , <i>Verwischen</i> , <i>Entfaerben</i> und <i>Invertiere Masken Bereich</i>) sind sichtbar.

In diesem Bereich koennen Sie die eigentliche Maske definieren. Es gibt 5-40 Punkte, abhaengig davon welchen Filter Sie angewandt haben. Jeder Punkt kann deaktiviert werden (ausser Punkt 1 und 2). Dies ermoeoglicht Ihnen eine Ihren persoenlichen Beduerfnissen entsprechende Maske zu erstellen.

	[Points]
Bezier (blue)	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>
Point 1	<input type="text" value="-144"/> , <input type="text" value="-172.8"/>
Bezier (red)	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>
Bezier (blue)	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>
Point 2	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="-218.88"/>
Bezier (red)	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>
Enable Point 3	<input checked="" type="checkbox"/>
Bezier (blue)	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>
Point 3	<input type="text" value="144"/> , <input type="text" value="-172.8"/>
Bezier (red)	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>
Enable Point 4	<input checked="" type="checkbox"/>
Bezier (blue)	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>
Point 4	<input type="text" value="216"/> , <input type="text" value="-57.6"/>
Bezier (red)	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>
Enable Point 5	<input checked="" type="checkbox"/>
Bezier (blue)	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>
Point 5	<input type="text" value="216"/> , <input type="text" value="57.6"/>
Bezier (red)	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>
Enable Point 6	<input checked="" type="checkbox"/>
Bezier (blue)	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>
Point 6	<input type="text" value="144"/> , <input type="text" value="172.8"/>
Bezier (red)	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>
Enable Point 7	<input checked="" type="checkbox"/>
Bezier (blue)	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>
Point 7	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="218.88"/>
Bezier (red)	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>
Enable Point 8	<input checked="" type="checkbox"/>
Bezier (blue)	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>
Point 8	<input type="text" value="-144"/> , <input type="text" value="172.8"/>
Bezier (red)	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>
Enable Point 9	<input checked="" type="checkbox"/>
Bezier (blue)	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>
Point 9	<input type="text" value="-216"/> , <input type="text" value="57.6"/>
Bezier (red)	<input type="text" value="0"/> , <input type="text" value="0"/>

Enable Point

Aktiviere Punkt

Mit diesen Auswahlfeldern koennen Sie die Punkte, die Sie nicht benoetigen, deaktivieren.

Bezier (blue)

Bezier (blau)

Diese Koordinate bestimmt die Bezier-Kurve zum jeweils vorherigen Punkt. *Bezier (blau)* von Punkt 1 definiert die Kurve zum letzten verfügbaren Punkt.

Point

Punkt

Diese Koordinate bestimmt den eigentlichen Punkt. Sie koennen den Punkt sogar ueber den Schirm hinaus bewegen.

Bezier (red)

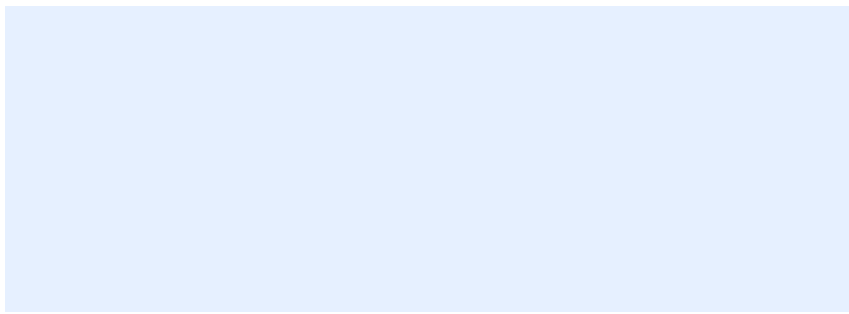
Bezier (rot)

Diese Koordinate bestimmt die Bezier-Kurve zum jeweils naechsten Punkt. *Bezier (rot)* des letzten verfügbaren Punktes definiert die Kurve zu Punkt 1.

Wenn Sie alle Punkte deaktivieren, werden Punkt 1 und 2 aktiv bleiben. Diese Punkte und die entsprechenden Bezier-Aktivpunkte reichen aus, um zum Beispiel ein Herz oder einen Kreis zu erzeugen.

Bitte beachten: Alle Punkte koennen direkt im Canvas bewegt werden. Klicken Sie das (+) neben dem Punkt und bewegen Sie ihn im Canvas. Die Bezier-Aktivpunkte reagieren allerdings anders. Sie beziehen sich jeweils auf das in der Mitte des Canvas befindlichen gelben Kreuzes. Falls Sie einen Aktivpunkt verschieben wollen, dann klicken Sie nicht auf den entsprechenden Punkt. Der Aktivpunkt wuerde einfach aus dem sichtbaren Bereich springen. Beginnen Sie beim gelben Kreuz und beobachten Sie wie die Aktivpunkte sich verhalten.

Bezier (blue)		0	,	0
Point 9		-216	,	57.6
Bezier (red)		0	,	0
Enable Point 10	<input checked="" type="checkbox"/>			
Bezier (blue)		0	,	0
Point 10		-216	,	-57.6
Bezier (red)		0	,	0



Diese Einstellungen werden nur benoetigt, wenn sich Ihr Clip mit den Informationen im Canvas ueberschneidet. Normalerweise ist es nicht noetig hier etwas zu aendern. Alle Informationen werfen einen kleinen Schatten, auch gruene Punkte sind somit auf gruenum Hintergrund lesbar.

[Misc Canvas Settings]	
Size of Cross	50
Info-Opacity	100
Colors	
Blue Handles	
Red Handles	
Outline	
Numbers	
Points	
Cross	
Center of Points	
Distort-Centers	

Size of Cross Goesse des Kreuzes	Dies definiert die gresse des gelben Kreuzes in der Mitte des Schirms.
Info-Opacity Info Deckkraft	Dies definiert die Deckkraft der Informationen im Canvas. Das Lupen-Fenster wird von dieser Einstellung nicht beeinflusst.
Colors Farben	Hier koennen Sie die verschiedenen Farben der Informationen im Canvas einstellen. Bitte beachten Sie: Auch wenn Sie die roten Aktivpunkte blau und die blauen rot einfaerben werden die Punkte ihre Position nicht vertauschen. Es aendert sich nur die dargestellte Farbe. :-)