

Les 13 Keyframe animatie.

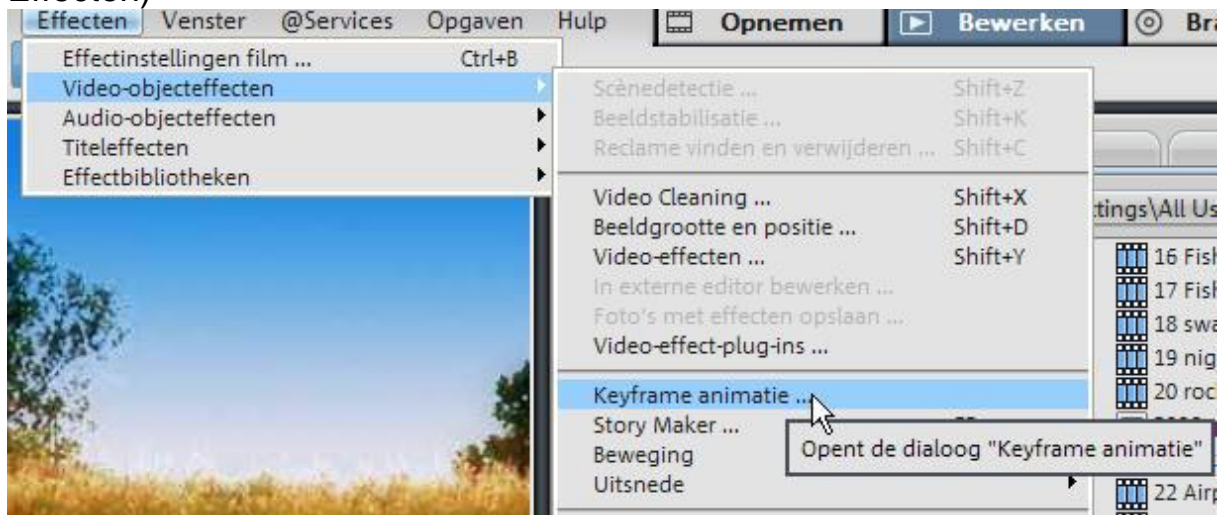
In les 18 van versie Magix 2007 wordt dit ook beschreven, maar er zijn toch kleine verschillen. Een gedeelte van de tekst neem ik over.

Effecten met curves besturen

Het gebruik vaste **statische effecten** is nu wel duidelijk maar het is ook mogelijk effecten **dynamisch** te besturen met vrij te definiëren **curves**.

Dit klinkt erg deftig en eerlijk gezegd is dat ook zo. We zullen trachten het te begrijpen.

Keuze en bewerking van de objectcurve-effecten vinden plaats via Effecten)



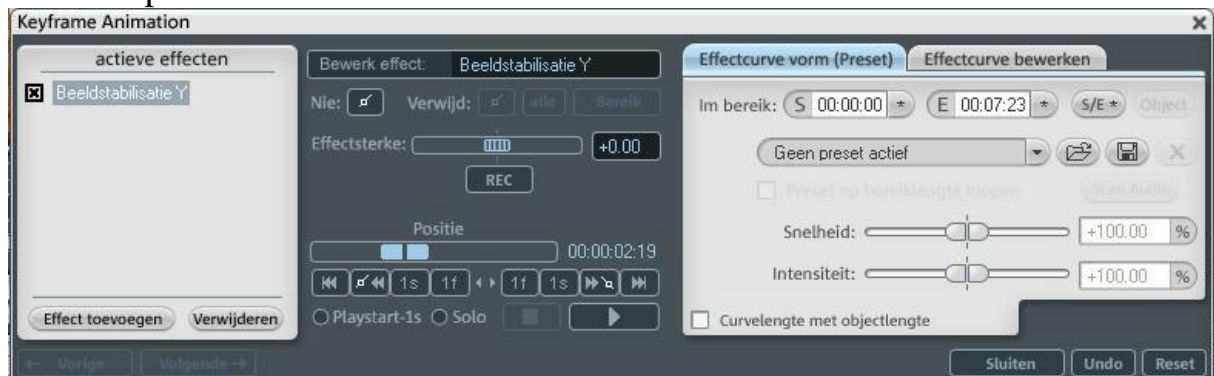
(zie screenshot):

Om uit te proberen moet je een stukje film (de demo b.v.) op de tijdlijn zetten en dan in die film een stukje selecteren. (hoe ging dat ook weer: S-marker op een plek zetten, letter T in drukken, S-marker een stukje verderop zetten en wederom even op de letter T drukken. Het barst nu van de handeltjes en dit stukje tussen de T's kan je selecteren (het wordt geel))

Er opent zich een venster met keuze-mogelijkheden:



Tevens opent zich een soort controller :



Ziet er indrukwekkend uit. . .

Gekozen is voor Bleu, Contrast, Gamma, etc. (zelf uitproberen wat het resultaat is.

Overzicht:

- Kies links het effect dat je wilt besturen. (dus nu kun je opnieuw een exacte keuze maken uit de eerder aangevinkte onderwerpen)
- Gebruik de positieknop (of klik in de maatliniaal) om de S-marker te plaatsen op het punt waar de effectcurve moet beginnen.

- Klik op Nieuw om een besturingspunt aan te maken.
Hoe hoger het besturingspunt wordt geplaatst, des te intensiever is de werking van het betreffende effect. Ja, wacht even, hoe plaats je dat? Hier komt de screenshot van de effecthoogteregelaar (alweer een scrabblewoord)



Test het resultaat met de afspeelknoppen in de editor.

Ondertussen zat ik met dat knopje “Effect toevoegen” te spelen en koos ik voor de gein Rotatie. Dan weer met de effect-hoogte-regelaar het resultaat bekijken en verdraaid nog aan toe, het beeld ging draaien. . . .

Als ik nu de film afdraai tussen de S en E marker, dan heeft bovenstaande effectkeuze alleen betrekking op dit gedeelte.

Hier moet onze fantasie erbij komen om leuke toepassingen te bedenken.

In de sectie Effectcurve bewerken kies je of het effect op een heel object moet worden toegepast of alleen op het bereik tussen de S- en de E-marker.

Nog een heel klein knopje, dat bij het afspelen er voor zorgt, dat de weergave 1 seconde eerder dan het geselecteerde stukje film in beeld komt



Knoppen algemeen

Met de knoppen Vorige/Volgende kan je snel naar een ander object overschakelen, zonder dat je de keyframe-animator hoeft te verlaten. Met Ongedaan maken kan de laatste bewerking ongedaan worden gemaakt en

Resetten herstelt de curve in de toestand die actief was, voordat de keyframe-animator werd gestart.

NB: Intern besturen de effectcurves dezelfde effecten als in de videocontroller. Als een effect ook actief is in de videocontroller worden de parameterwaarden uit beide programmaonderdelen voor het betreffende effect opgeteld.

Actieve effecten: Een lijst van toegevoegde effecten

Effect toevoegen: Hier kunnen effecten worden toegevoegd.

Effecten verwijderen: Hiermee wordt het geselecteerde effect uit de lijst toegevoegde effecten verwijderd.

Effectcurve activeren: Voor elk toegevoegd effect wordt een curve aangemaakt, die over het object wordt gelegd. Markeer een effect in de linker sectie van de keyframe-animatiedialoog om een effectcurve te selecteren.

Positieknoppen



Hiermee kan je het gekozen gebied per frame of per seconde naar rechts of links verplaatsen, mooier kunnen we het niet maken. . . .

Effectbesturingspunten instellen (boven, links-midden)

Als een effect voor bewerking is geselecteerd, wordt de **sterkte** van het effect als een **rode curve** op het object in de **arranger** weergegeven.

Een voorbeeld hiervan :

De sterkte van het effect kan totaal verschillen, afhankelijk van het gekozen effect; bijv. de intensiteit van een kleurvervorming, de hoogte van de video of de rotatiehoek. De sterkte wordt daarom universeel aangegeven met een waarde tussen -100 en +100.

Met de schuifregelaar kan de effectsterkte worden geregeld en wordt deze tegelijkertijd weergegeven bij de huidige startmarker en/of afspeelpositie -

dus altijd volgens de curve. Als je de regelaar met de muis verplaatst en daarmee de huidige waarde van de effectcurve wijzigt, wordt er automatisch een nieuw punt aan de curve toegevoegd.

De punten van een curve worden weergegeven als kleine rechthoekjes op de rode lijn (effectcurve).(die handeltjes zijn ons nu ondertussen wel bekend, of niet?)

De effectcurve kan ook direct in de arranger worden bewerkt, zonder de keyframe-animator te openen. Klik hiervoor op een rood rechthoekje en versleep het met ingedrukte muisknop.

Nieuwe punten kunnen worden aangemaakt met de knop Nieuw of punten kunnen worden gewist. Voor het nauwkeurig invoeren van effectsterkte kan het numerieke invoerveld gebruikt worden. Een lineaire effectbeweging creëren doet je bijvoorbeeld als volgt: plaats de startmarker op de plaats waar de beweging moet beginnen en stel de effectwaarde in. Plaats vervolgens de startmarker op de plaats waar de beweging moet eindigen en stel ook de waarde hiervoor in.

Als **opname actief is**, worden de bewegingen van de effectregelaar opgenomen, zodat u op deze manier realtime een effectcurve kunt vastleggen.

Nieuw: Een nieuw effectbesturingspunt op de positie van de S-marker plaatsen.

Effectbesturingspunt verwijderen: Een effectbesturings-punt op de positie van de S-marker verwijderen.

Alles verwijderen: Alle effectbesturingspunten verwijderen.

Bereik verwijderen: Verwijdert alle effectbesturingspunten binnen het bewerkingsbereik.

Regelaar effectsterkte: Schuifregelaar om een nieuw effectbesturingspunt aan te maken op de positie van de S-marker en tegelijkertijd de effectsterkte op deze positie in te stellen.

Tip: De regelaar effectsterkte maakt het aanzienlijk eenvoudiger om nieuwe effectbesturingspunten te plaatsen en in te stellen!

Rec: Effectcurves kunnen ook realtime tijdens het afspelen worden vastgelegd. Plaats de S-marker aan het begin van het bereik dat u wilt opnemen en klik op REC onder keyframe-animatie.

Curve bewerken .

Hiermee kunnen besturingspunten maar ook complete effectcurves worden bewerkt. Specifieke bewerkingsbereiken kunnen worden gespecificeerd, worden opgeslagen als preset, worden verplaatst of uitgebreid etc.

In bereik: S en E geven aan welk bereik wordt bewerkt. Met de sterknoppen stelt je het begin of einde van het bewerkingsbereik in op de posities van de start- en eindmarker. De objectknop stelt het bewerkingsbereik in op de lengte van het totale object.

Effectcurve bewerken in de keyframe-animatie:

Verplaatsen: Je kunt de totale curve horizontaal (tijd) of verticaal (sterkte) verplaatsen.

Sterkte: De curve schalen.

De curvevorm als geheel wordt versterkt of verzwakt als de minimum- en maximumwaarde van de curve wordt verhoogd of verlaagd en de tussenliggende punten overeenkomstig aangepast worden. Als de optie Aanpassen actief is, treden er geen waardesprongen op aan de randen van het bereik.

Lengte: De curve als geheel wordt verlengd of verkort. Als de optie Overschrijven actief is, worden besturingspunten na het bewerkingsbereik overschreven - anders blijven deze behouden en worden dichter op elkaar geplaatst.

Effenen: De effectcurves afronden.

Effectcurves op een track bewerken

de curve kan worden bewerkt met individuele besturingspunten (in de standaard muismodus) of door vrij tekenen van de effectcurve (in de muismodus Curve).

nieuwe besturingspunten kunnen in de standaard muismodus met een dubbelklik worden toegevoegd - bestaande besturingspunten worden verwijderd met een dubbelklik.

alle besturingspunten kunnen met de muis horizontaal en verticaal worden verplaatst.

Sjabloon effectcurve (preset)

Je kunt curven of delen van een curve als preset opslaan. Er wordt een set bruikbare presets meegeleverd.

In de lijst kun je kiezen uit de opgeslagen presets. De knop Laden opent de keuzedialoog voor het laden van presets en de knop Opslaan slaat het gemarkeerde curvebereik op als preset. De knop Delete verwijdert de geselecteerde preset uit de curve en van de computer.

Preset in bereik lopen: Als het bewerkingsbereik langer is dan de preset, wordt de preset geloopt (herhaald).

Snelheid: Normaal wordt een presetcurve altijd aangepast aan de lengte van het geselecteerde bereik, zodat de preset altijd past. Met deze automatische besturing kan de snelheid van de presetcurve worden aangepast. 200% betekent bijvoorbeeld dat de presetcurve twee keer in het bewerkingsbereik past. Het effect beweegt dus twee keer zo snel.

Sterkte: De curve schalen.

100% betekent dat de presetcurve het volledige effectbereik benut. Als u de preset "neutrale curve tot maximum" kiest en de sterkte verlaagt naar 50% is 'maximaal' slechts 50% van de effectsterkte.

Audio scannen: Het volumeverloop van een audio-object kan als curve voor andere effecten worden gebruikt.

Roep de keyframe-editor op in het betreffende audio-object. Er hoeft geen effect te worden gekozen, omdat er alleen een besturingscurve voor een ander object wordt aangemaakt. Klik vervolgens op Audio scannen en geef de curve een naam. Kies nu de video die door de curve moet worden bestuurd, voeg het gewenste effect toe en kies de opgeslagen preset uit de lijst.

Lengte curve met objectlengte verbinden actief: Dit bepaalt hoe de objectcurve zich gedraagt bij variaties van de objectlengte. Als de lengtes zijn verbonden wordt een objectcurve verlengd of verkort, in overeenstemming met de lengte van het betreffende object. Hierbij worden besturingspunten eveneens verplaatst.

Ik vond deze laatste uiteenzettingen wel een beetje taai, maar als je het een paar keer overleest en vooral UITPROBEERT door tussen tekst en Magix-scherm te schakelen, dan wordt het steeds duidelijker.

Het volgende heb ik nog niet geprobeerd, (ik heb geen 46-urige werkweek) maar de toepassing lijkt me prachtig. Het gaat om het volgende :

Je hebt op Track 2 een film staan van b.v. bergen of fjorden. Daarin wil je een persoon laten rondwandelen die daar nooit is geweest.

Je opent een tweede film (Track 1, de belangrijkste staat altijd onderaan) met daarin die persoon die je gefilmd heb met overwegend groene achtergrond (anders werkt het niet) Mag ook overwegend blauw zijn, want wat we gaan doen, is uit die tweede film (met dat mannetje) de achtergrond weghalen m.b.v. keyframanimatie, waarbij je als effect dus VERT (groen) of BLUE (blauw) of een andere aanwezige kleur kiest, afhankelijk van wat de achtergrond is.

Daarna mix je Track 1 en Track 2 (niet meteen vragen als het niet lukt) en het mannetje loopt door de fjorden (of de bergen).

Zelf een toepasselijke fantasie erop loslaten. Is het niet prachtig?

Ik hoop dat deze vrij intensieve les een bijdrage heeft geleverd aan het gebruik van Magix Video 2008 de Luxe Plus

Eventuele vragen aan zadel@planet.nl