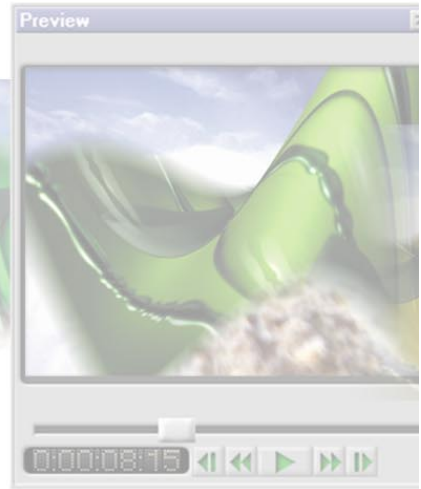
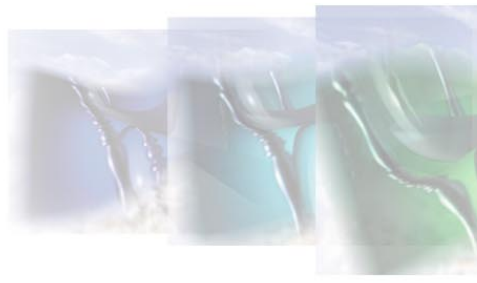


Movie Pack



**EFFECTS
VOLUME 1**



Die in diesem Handbuch enthaltenen Angaben sind ohne Gewähr und können ohne weitere Benachrichtigung geändert werden. Die AIST - Animated Image Systems Technology GmbH geht hiermit keinerlei Verpflichtungen ein. Die in den Beispielen verwendeten Firmen, sonstigen Namen und Daten sind frei erfunden, soweit nichts anderes angegeben ist. Der Käufer darf eine einzelne Kopie der Software zu Sicherungszwecken (Backup) anfertigen. Teile dieses Handbuchs dürfen weder auf elektronische noch mechanische Weise, einschließlich Fotokopie und sonstiger Aufzeichnungen, ohne die schriftliche Genehmigung der AIST GmbH vervielfältigt oder übertragen werden.

©1997 bis 1999 AIST - Animated Image Systems Technology GmbH

Alle Rechte vorbehalten.

Änderungen vorbehalten.

Die im Buch erwähnten Software- und Hardwarebezeichnungen sind in den meisten Fällen auch eingetragene Warenzeichen und unterliegen als solche gesetzlichen Bestimmungen.

Version: Betatest (4 von 6)

AIST - Animated Image Systems Technology GmbH

Mobil-Oil-Str. 31

84539 Ampfing

Tel.: ++49 (86 36) 9 83 50

Fax: ++49 (86 36) 98 35 22

Internet: <http://www.aist.com>

E-Mail: beta@aist.com

Printed in Germany

Inhaltsverzeichnis

1	2D-Effekte	1 - 6
	Vorwort	2
	Fischauge	3
	Parallelogramm	4
	Wirbel	5
	Zirkel	6
2	3D-Basisformen	7 - 14
	Ellipsoid	9
	Kugel	10
	Schraube	11
	Spirale	12
	Wölbung	13
	Zylinder	14
3	3D-Effekte	15 - 42
	Vorwort	16
	Ausbuchtung	17
	Ausbuchtungen	18
	Bildzittern	19
	Briefumschlag	20
	Blasen	21
	Einrollen	22
	Einschlagen	23
	Fahne	24
	Falten	25
	Finger	26
	Flacher Wirbel	28
	Gerade Welle	29
	Höhenverschiebung	30
	Hügel (Hill)	31
	Kegel	32

Kreiswelle.....	33
Ozean (Ocean).....	34
Plateau.....	35
Randwelle	36
Reliefmaske	37
Relief (gerichtet)	39
Sternzacken (Star Wave)	41
Tabloid.....	42
Tiefer Wirbel	43
Tropfen.....	44
Welle	45
4 Bildkontrolle.....	47 -62
Ausgleich	48
Backdrop.....	49
Beschneiden	50
Bild-Arithmetik.....	51
Bildmischung	53
Bildmischung per Maske.....	54
Blend	55
Farbkanal tauschen)	57
Farbkorrektur.....	58
Gamma.....	59
Kanal-Arithmetik.....	60
Transparenz.....	61
5 Blur & Sharpen.....	63 - 70
Alpha Glow.....	65
Alpha Weichzeichnen	66
Weichzeichnen	67
Gaussian Blur	68
Glow (Glühen).....	69

6 Chromakey	71 - 76
Differential Keyer	73
Linear Keyer	75
User's Mask	76
7 Convolution	77 - 130
Abstrakt I.....	79
Abstrakt II.....	80
Auflösung.....	81
Cartoon.....	82
Delirium I.....	83
Delirium II).....	84
Delirium III.....	85
Delirium IV	86
Farberosion	87
Farbkreide.....	88
Farbrelief.....	89
Farbstift	90
Feuerwerk	91
Funkeln	92
Gewobenenes Glas	93
Glasflächen	94
Glimmen	95
Grellfarbig.....	96
Halluzination	97
Hypnotic I.....	98
Hypnotic II.....	99
Hypnotic III	100
Konturen	101
Konturen verstärken.....	102
Konturloses Relief	103
Monochrome Oberfläche	104
Monochromes Glas	105
Monochromes Relief	106

Monochromes Scharfzeichnen.....	107
Nasse Flecken.....	108
Pastellkreide	109
Plastic Emboss.....	110
Plastisch	111
Poster I.....	112
Poster II	113
Poster III	114
Poster IV.....	115
Relief.....	116
Rot-Grün-Konturen	117
Scharfzeichnen)	118
Skizze (Sketch).....	119
Square Brush	120
Strukturfilter	121
Strukturierte Oberfläche.....	122
Textil	123
Tweed	124
Unfokussiertes Relief.....	125
Unscharfes Relief.....	126
Verschrammtes Poster	127
Wassermaler	128
Wet ´n´Dirty	129
Übermalen	130

8 Einstellen..... 131 - 142

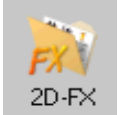
2-farbig	133
Helligkeit und Kontrast	134
HLS (Farbton, Luminanz, Sättigung)	135
HSB (Ton, Sättigung, Helligkeit	136
Inversion	137
Monochrom.....	138
Plakativ	139
Schwarz-Weiß).....	140

	Tint by mask	141
	Übergang.....	142
9	Materialien	143 - 146
10	Stylize	147 - 154
	Farbiger Rahmen	148
	Farbrauschen.....	149
	Guckloch	150
	Meltdown	151
	Puzzle	152
	Torus Sliding	153
	Transparenter Rahmen.....	154
11	Wisch-Effekte.....	155-160
	Block Wipe	156
	Farbwischer	157
	Farbwischer II	159
	Verwischen	160

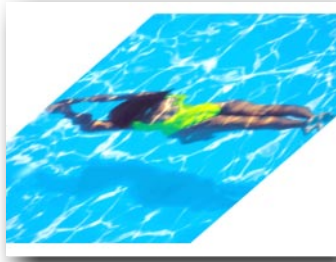
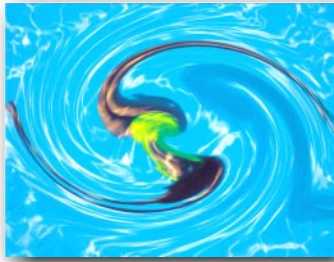
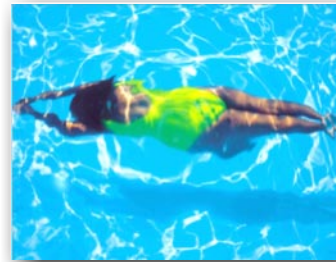
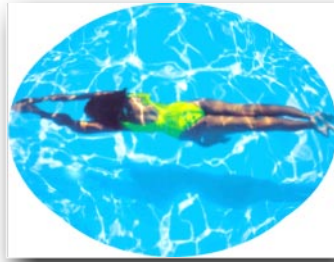
1

2D-Effekte

EFFEKTE



2D-Effekte

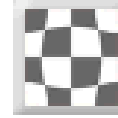


Mit 2D-Effekten arbeiten Sie ausschließlich in der Fläche. Damit sind die Anwendungen naturgemäß eingeschränkt. MoviePack bietet die Effekte Zirkel, Fischauge, Wirbel und Parallelogramm.

Durch Aufrufen mehrerer Effekte können Sie auch Effekte kombinieren.

Fischauge

Bei diesem Effekt entsteht der Eindruck, das Objekt würde sich bergartig erheben bzw. absinken



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke und Ausrichtung	-100 bis +100
Zone	Effektmittelpunkt	-X= -2/+2 Y=-2/+2
	Radius	0,1 bis 2

Amplitude

Mit diesem Parameter wird die Intensität des Effekts bestimmt. Bei einer Einstellung von 0 wird der Effekt nicht angewandt. Je höher der gewählte positive bzw. negative Wert ist, desto größer ist die Effektwirkung.



Positive Werte erzeugen eine Erhebung, negative Werte ein Tal.



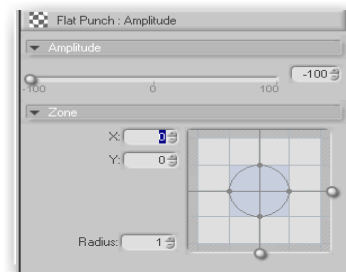
Zone

Unter diesem Parameter läßt sich der Effektmittelpunkt verschieben.

- ▶ Das geschieht über den grafischen Control mit den seitlichen Linien oder in den numerischen Eingabefeldern

Der Radius bestimmt die Effektweite

- ▶ er kann per Mouse am Kreis im grafischen Control größer oder kleiner gezogen werden, oder per numerischer Eingabe.

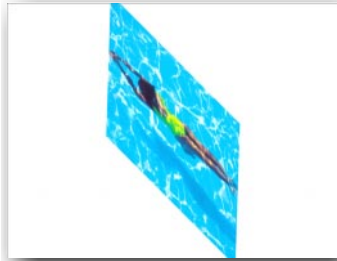




Parallelogramm

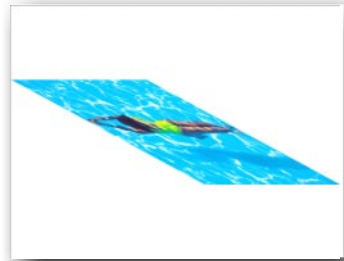
Dieser Effekt verzerrt das Objekt zu einem Parallelogramm.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke/Effektausrichtung	-100 bis 100
Richtung	Umdrehungen/Winkel	+/-27776/0 - 360
Skalieren	Objektskalierung	On Off



Amplitude

Dieser Parameter regelt die Ausrichtung und die Intensität der Verzerrung. Bei positiven Werten wird das Objekt nach links verzerrt, bei negativen Werten nach rechts. Je größer der gewählte positive oder negative Wert ist, desto stärker wird das Objekt verzerrt.



Richtung

Bei 0 und 180° liegen die Kanten parallel zu den oberen und unteren Bildrändern, Werte dazwischen verdrehen das Objekt, bei 90° und 270° liegen die seitlichen Kanten parallel zu den seitlichen Rändern

Umdrehung

Regelt die Anzahl der Vollumdrehungen des Effekts auf dem Objekt.

- ▶ Mit dem linken Regler bestimmen Sie die Anzahl der Vollumdrehungen, rechts oder an der Winkelscheibe wird der Winkel der Umdrehung eingestellt.

Skalieren

Die Funktion verhindert, daß Teile des Objekts während der Verformung durch den Effekt den Objektrahmen überschreiten.

- ▶ Ein Mausklick auf die Check-Box „On“ aktiviert, ein Mausklick auf die Box „Off“ deaktiviert diesen Parameter



Wirbel

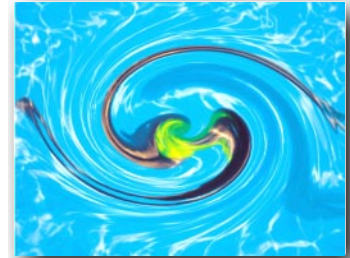
Dieser Effekt verzerrt das Objekt konzentrisch, d. h. er verzerrt das Objekt zu einer Wirbelform.



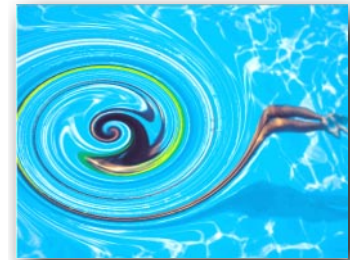
Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Zone	Volle Umdrehungen	-3 bis +3
	Effektrichtung durch Winkel	0 bis 360
	Effektmittelpunkt	-2 bis + 2
Linearität	Radius	0,2 bis 2
	Haftung des Wirbels	0 bis 100

Zone

Mit dem Parameter Umdrehungen wird die Anzahl der Vollumdrehungen des Effekts auf dem Objekt eingestellt. Obwohl die Intensität des Whirl-Effekts mit der Anzahl der Umdrehungen steigt, kann schon mit einer einzigen Umdrehung ein voller Whirl-Effekt erzeugt werden.



Mit dem Winkel können die Werte zwischen 0 und Vollumdrehung eingestellt werden. Mit einer negativen Zahl schlägt die Effektrichtung um



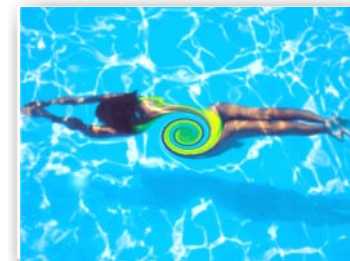
Mit dem Koordinateneinsteller läßt sich der Mittelpunkt des Effekts auf einen beliebigen Punkt auf dem Objekt plazieren.

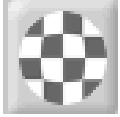
- i** Eine Effektwirkung ist auf dem Bild nicht sichtbar, wenn der Effektmittelpunkt so weit außerhalb des Bildrandes gesetzt wird, daß der Effektradius nicht mehr an den Bildrand herreicht.

Der Radius bestimmt die Effektausdehnung

Linearität

Dieser Parameter dient zur Einstellung der Wirbelhaftung. Bei einem niedrigen Wert verhält sich der Wirbel wie Wasser, das umgerührt wird. Nur wenig vom Wasser wird im Wirbel mitgezogen. Je höher der gewählte Wert ist, desto dickflüssiger verhält sich der Wirbel.

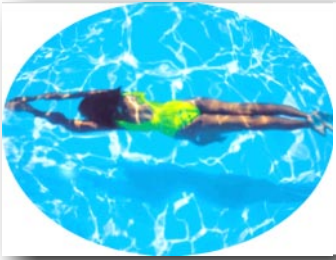




Zirkel

Dieser Effekt zieht die Ecken und Seiten des Objekts zur Bildmitte hin.

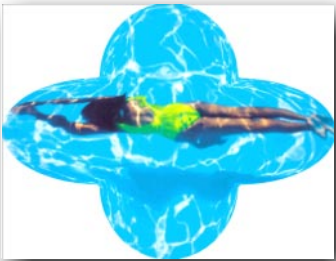
Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100



Amplitude = 25

Amplitude

Die Amplitude bestimmt die Intensität und die Art der Verformung. Bei negativen Amplitudenwerten werden die Objektseiten konkav geformt. Bei einer Einstellung von 0 wird der Effekt nicht angewandt. Bei niedrigen Werten im Plusbereich werden die Objektecken solange in die Bildmitte gezogen, bis das Objekt kreisförmig wird.



Amplitude =85

Je höher Werte im Plusbereich eingestellt werden, desto mehr nimmt das Objekt die Form eines Kleeblattes an.



Amplitude = -100

Je höher der negative Wert, desto mehr nimmt das Objekt eine sternförmige Gestalt an.

2

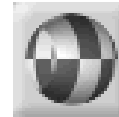
Basisformen 3-D

EFFEKTE

Vorwort

Ellipsoid

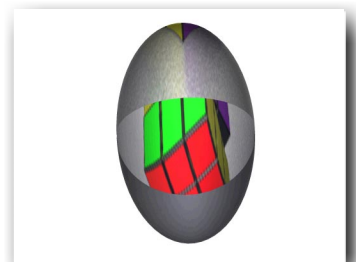
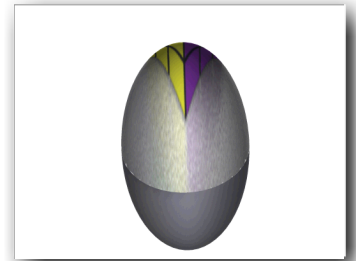
Dieser Effekt erzeugt eine Wölbung des Objekts bis hin zur Kugel- oder Ellipsoidform. Das Objekt wird nicht an seinen Ecken, sondern an den Kanten geschlossen.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100
Zylindrische Deformation	Ellipsoid-Werte	0 bis 5
Vertikale Richtung	Räumliche Lage	On/Off

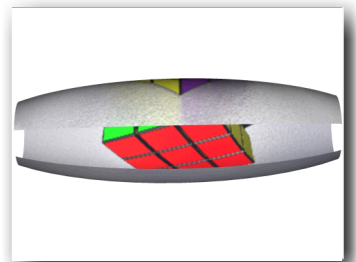
Amplitude

Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Wölbung. Bei einer Einstellung von 0 wird der Effekt nicht angewandt, das Objekt wird nicht eingerollt. Je höher der gewählte Plus- bzw. Minuswert, desto mehr rollt sich das Objekt zu einer Kugel zusammen. Werte im Minusbereich erzeugen ein Einrollen der Vorderseite des Objekts, Werte im Plusbereich ein Einrollen auf der Rückseite des Objekts.



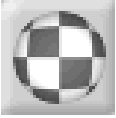
Zylindrische Deformation

Dieser Parameter bestimmt die Art der Deformation. Auf quadratische Bilder angewandt, ergibt Wert 1 eine sphärische Deformation, d. h. das Objekt wird kugelförmig. Werte unter 1 ziehen das Objekt vertikal in die Länge. Der Wert 0 erzeugt die stärkste Vertikaldeformation, bei der das Objekt aufrecht stehenden Scheibe wird. Der Maximalwert 5 erzeugt die stärkste Längsverzerrung. Lässt man die Deformationswerte zwischen den Werten 1 und 5 stetig ansteigen, steigt auch das Ausmaß der zylindrischen Deformation. Zunächst ist das Objekt kugelförmig, wird zum Ellipsoid und erreicht bei Wert 5 fast die Form eines Zylinders.



Vertikale Richtung

Die Check-Boxen „On“ und „Off“ dienen zur Bestimmung der räumlichen Lage des Objekts. Mit einem Mausklick auf die Check-Box „On“ wird das Objekt um 90° gedreht.



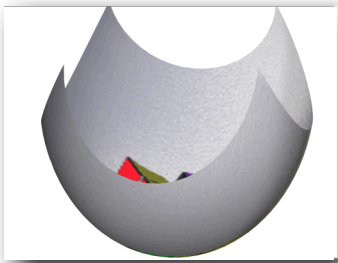
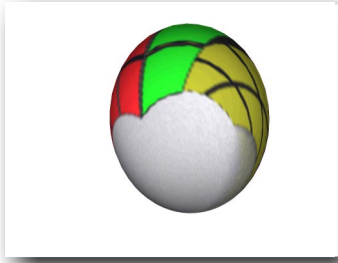
Kugel

Dieser Effekt erwirkt eine Wölbung des Objekts bis fast hin zur Kugelform. Im Unterschied zu den anderen „Sphere“-Effekten wölbt dieser Effekt das Objekt nicht an seinen Kanten, sondern an seinen Ecken.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100

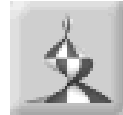
Amplitude

Amplitude: Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Wölbung. Bei einer Einstellung von 0 wird der Effekt nicht angewandt, das Objekt wird nicht gewölbt. Je höher der gewählte Plus- bzw. Minuswert, desto mehr wölbt sich das Objekt bis fast hin zur Kugel. Werte im Plusbereich erzeugen eine Wölbung auf der Rückseite des Objekts, Werte im Minusbereich eine Wölbung auf der Vorderseite.



Schraube

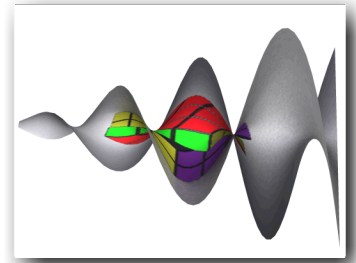
Dieser Effekt dreht das Objekt wie eine Schraube um seine Achse. Im Unterschied zum Effekt „Spiral“ beginnt die Drehbewegung dieses Effekts ausschließlich an einer der beiden Seiten des Objektes.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Umdrehungen	Voll- und Teilumdrehungen	-2 bis +2
Richtung	Drehachsenwinkel	0° bis 360°
Neigung	Steigung	0 bis 100

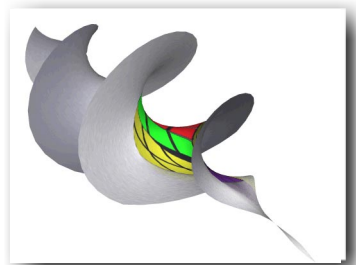
Umdrehungen

Dieser Parameter bestimmt die Anzahl der Vollumdrehungen und den Grad der Teilumdrehungen mit **Winkel**. Die Anzahl der Vollumdrehungen ist auf zwei Rechts- und zwei Linksdrehungen begrenzt.



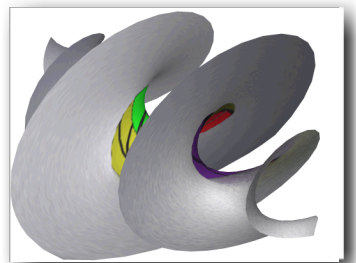
Richtung

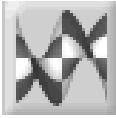
Dieser Parameter bestimmt den Winkel der Drehachse, um die sich das Objekt dreht.



Neigung

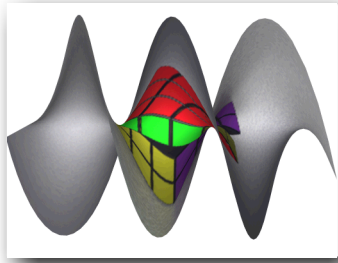
Die Parametereinstellung Neigung bestimmt die Steigung zwischen der Spitze und dem Kopf des Schraubeneffekts. Bei einer hohen Einstellung ist die Steigung sehr stark, bei einer niedrigen dementsprechend geringer.





Spirale

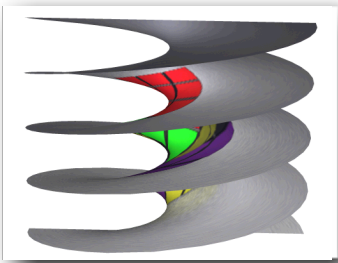
Dieser Effekt dreht das Objekt um seine Achse, und zwar so, daß die Drehung an den Objektecken beginnt und sich zum Objektmittelpunkt fortsetzt.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Umdrehungen	Anzahl der Umdrehung	-2 bis 2
	Winkel	0° bis 360°
Richtung	Drehachsenwinkel	0° bis 360°
Zentrum	Mittelpunkt des Effekts	X/Y: -0,5 bis +0,5

Umdrehungen

Die Parametergruppe Umdrehungen bestimmt die Anzahl der Vollumdrehungen und damit die Ausprägung des Effektes. Zur Feinabstimmung können mit dem Winkel die Zwischenwerte zwischen den Vollumdrehungen eingestellt werden.

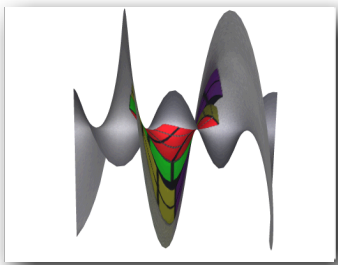


Drehachsenwinkel

Direction: Mit diesem Parameter wird der Winkel der Drehachse bestimmt, um die sich das Objekt spiralförmig dreht. Werden Werte gewählt, die nicht exakt waagrecht oder senkrecht sind, passt sich die Spirale an den Objektrahmen an, d.h. die Enden laufen spitz zu.

Mittelpunkt

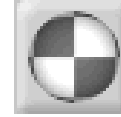
Center: Mit dem Koordinateneinsteller läßt sich der Mittelpunkt des Effekts auf einen beliebigen Punkt auf dem Objekt plazieren.



Hier wurde die Drehachse an den Rand des Objektes verschoben.

Wölbung

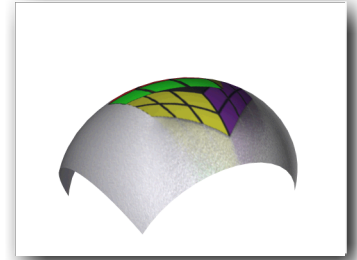
Dieser Effekt bewirkt eine kugelförmige Wölbung des Objekts.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100
Zentrum	Mittelpunkt des Effekts	X/Y: -1 bis +1


Amplitude

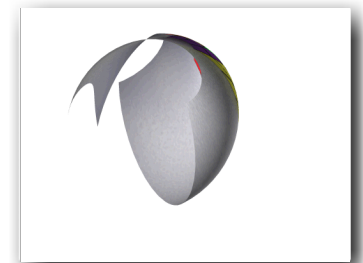
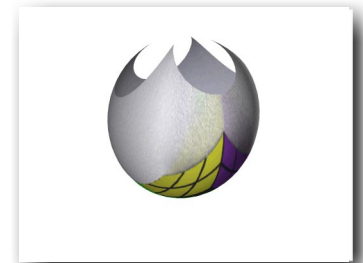
Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Wölbung. Bei einer Einstellung von 0 wird der Effekt nicht angewandt, das Objekt wird nicht gewölbt. Je höher der gewählte Plus- bzw. Minuswert, desto mehr wölbt sich das Objekt. Jedoch wölbt keine dieser Einstellungen das Objekt so nachhaltig, daß es zu einer geschlossenen Kugel wird. Werte im Plusbereich erzeugen eine Wölbung auf der Rückseite des Objekts, Werte im Minusbereich eine Wölbung auf der Vorderseite.



Zentrum

Mit dem Koordinateneinsteller läßt sich der **Mittelpunkt des Effekts** auf einen beliebigen Punkt auf dem Objekt plazieren.

-  Bei großen Zentrumswerten bewegt sich das Objekt teilweise aus dem Bild.

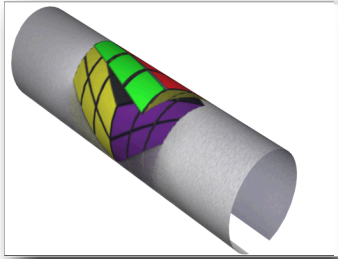




Zylinder

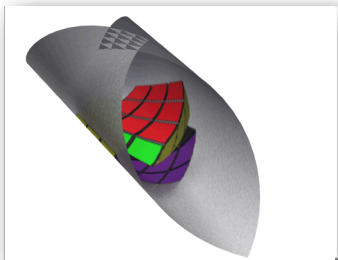
Dieser Effekt erzeugt ein Einrollen der gegenüberliegenden Seiten des Objekts.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100
Winkel	Drehrichtung	0° bis 360°
	Umdrehungen	-27776 bis 27777
Zentrum	Effektmittelpunkt	X/Y: -2 bis +2



Amplitude

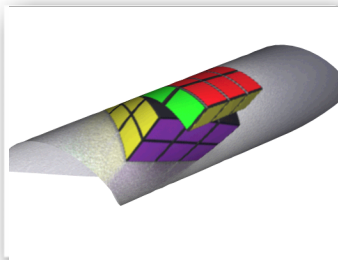
Dieser Parameter bestimmt die Stärke des Einrollens. Bei einer Einstellung von 0 wird der Effekt nicht angewandt, die Seiten werden nicht eingerollt. Je höher der gewählte positive bzw. negative Wert, desto stärker wird das Objekt eingeschlagen. Werte im Minusbereich erzeugen ein Einrollen auf der Vorderseite des Objekts, Werte im Plusbereich auf der Rückseite..



Winkel


Der Winkel bestimmt, in welcher Richtung der Einschlageffekt erfolgen soll und damit auch welche Kanten oder Ecken in welchem Maße daran beteiligt sind

Der Parameter **Umdrehungen** regelt die Vollumdrehungen des Effekts auf dem Objekt.



Zentrum

Mit dem Koordinateneinsteller läßt sich der Mittelpunkt des Effekts auf einen beliebigen Punkt auf dem Objekt plazieren.

-  Das Objekt bewegt sich aus dem Bild, wenn sowohl große Amplituden- als auch großeZentrumswerte eingeben werden.

3

3D-Effekte

EFFEKTE

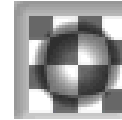
Vorwort



Deformationen gehören zu den 3D-Effekten, obwohl MoviePack nicht mit dreidimensionalen Körpern arbeitet. MoviePack verwendet hauchdünne durchsichtige Folien, die sich verbiegen und drehen lassen. Die Folie selbst besitzt keine Dreidimensionalität, wohl aber die angewandten 3D-Effekte, wie hier zu sehen an der wellenförmigen Ausbuchtung. Im oberen Bild ist dieser Effekt bereits auf das Objekt angewandt, doch es zeigt sich kaum eine Wirkung, außer einem leichten Schatten. Erst das Kippen des Bildes zeigt den Effekt.

Ausbuchtung

Dieser Effekt erzeugt bewegliche Ausbuchtungen auf dem Objekt die in Anzahl und Form stark variiert werden können.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100
Radius	Asudehnung des Effektes	0,1 bis 3
Zone	Mittelpunkt des Effektes	X/Y -3 bis +3

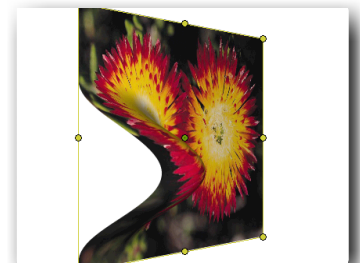
Amplitude

Wellenstärke: Dieser Parameter bestimmt die Höhe der Ausbuchtung. Eine positive Amplitude erzeugt die Ausbuchtung auf der Vorderseite, eine negative auf der Rückseite. Durch das Kippen des Objekts wird die Effektwirkung deutlicher.



Radius

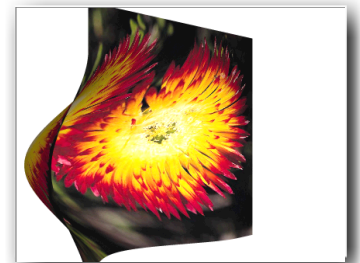
Dieser Parameter bestimmt die Ausdehnung des Effektes. Eine niedrige Einstellung bewirkt, daß der Effekt sehr nah am Effektmittelpunkt angewandt wird. Je höher der Wert ist, auf den der Regler gesetzt wird, desto weiter ist die Ausdehnung des Effektes und die Ausdehnung der Ausbuchtungen.



Zone

Mit diesem Parameter wird der Effektmittelpunkt bestimmt, der sich sogar außerhalb des Objektes befinden kann.

- ▶ Der Effektmittelpunkt wird entweder im grafischen Control mittels der beiden Griffpunkte an den Linien verschoben oder in die numerischen Felder eingetragen
- ▶ Ebenso kann der Radius per Mouse oder numerischer Eingabe bestimmt werden





Ausbuchtungen

Dieser Effekt erzeugt bewegliche Ausbuchtungen auf dem Objekt die in Anzahl und Form stark variiert werden können.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Radius	Ausdehnung des Effektes	0 bis 2
Phase	Schwingungsgeschwindigkeit	0 bis 100
Knoten in X-Richtung	Anzahl der waagerechten Knoten	0 bis 6
Knoten in Y-Richtung	Anzahl der senkrechten Knoten	0 bis 6

Amplitude

Wellenstärke: Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Wellen. Wird der Schieberegler auf 0 gesetzt, so wird dieser Effekt nicht angewandt. Je höher der Plus- oder Minuswert ist, auf den der Regler gesetzt wird, desto stärker werden die Wellen. Werte im Minusbereich erzeugen Wellen auf der Rückseite des Objekts, Werte im Plusbereich Wellen auf der Vorderseite. Durch das Kippen des Objekts wird die Effektwirkung deutlicher.

Radius

Dieser Parameter bestimmt die Ausdehnung des Effektes. Eine niedrige Einstellung bewirkt, daß der Effekt sehr nah am Effektmittelpunkt angewandt wird. Je höher der Wert ist, auf den der Regler gesetzt wird, desto weiter ist die Ausdehnung des Effektes und die Ausdehnung der Ausbuchtungen.

Phase

Dieser Parameter bestimmt die Geschwindigkeit (Phase) der Schwingungen. Je höher der Wert ist, auf den der Regler gesetzt wird, desto schneller werden die Schwingungen.

Knotenanzahl waagerecht

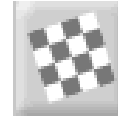
Dieser Parameter bestimmt die Anzahl der waagerechten Knotenpunkte.

Knotenanzahl senkrecht

Dieser Parameter bestimmt die Anzahl der senkrechten Knotenpunkte.

Bildzittern (Jitter)

Dieser Effekt läßt das Objekt hin- und herspringen und um die eigene Achse rotieren.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Translation	Sprungstärke	0 bis 100
Amplitude		
Rotation Amplitude	Rotationsstärke	0 bis 100
Speed	Schnelligkeit	0 bis 100

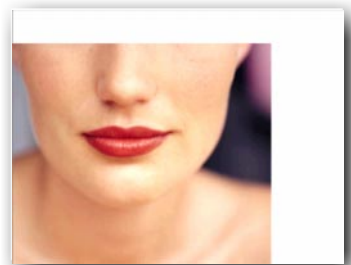
Sprungstärke

Translationsamplitude: Mit diesem Parameter läßt sich einstellen, wie stark das Objekt vor-, zurück- und seitwärts springen soll. Je höher der Wert ist, auf den der Regler gesetzt wird, desto stärker bewegt sich das Objekt.



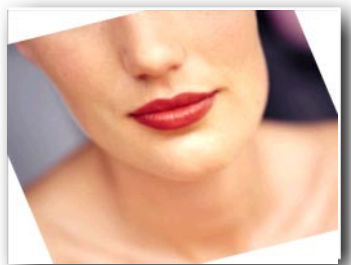
Rotationsstärke

Rotationamplitude: Mit Hilfe dieses Parameters wird definiert, wie stark das Objekt um seine eigene Achse rotieren soll. Je höher der Wert ist, auf den der Regler gesetzt wird, desto stärker werden die Rotationen.



Schnelligkeit

Speed: Dieser Parameter regelt die Schnelligkeit der Bewegungen. Je höher der Wert ist, auf den der Regler gesetzt wird, desto schneller wird das Objekt bewegt.

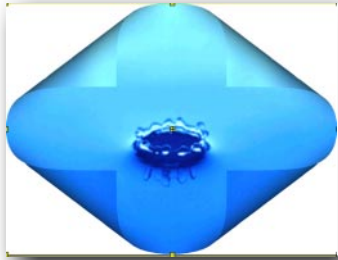




Briefumschlag

Dieser Effekt schlägt die Seiten des Objekts ein.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100
Richtung	Effektrichtung	0° bis 360°
	Umdrehungen	-27776 bis +2777
Einrollradius	Krümmungsstärke	0,1 bis 0,5



Amplitude

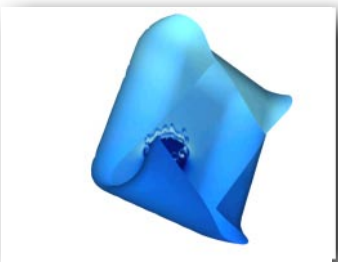
Dieser Parameter bestimmt das Ausmaß des Einschlagens. Wenn der Schieberegler auf 0 gesetzt ist, wird dieser Effekt nicht angewandt. Je höher der gewählte Plus- bzw. Minuswert, desto stärker wird der Effekt wirksam. Werte im Plusbereich bewirken, daß das Objekt auf seiner Vorderseite eingeschlagen wird, bei Werten im Minusbereich auf der Rückseite.



Richtung

Die **Effektrichtung** wird über den Winkel eingestellt, numerisch oder per grafischem Control.

Die **Vollumdrehungen** des Effekts auf dem Objekt werden nur numerisch eingestellt.



Einrollradius

Dieser Parameter dient zur Einstellung der Krümmungsstärke. Eine niedrige Einstellung bewirkt eine sehr starke Krümmung des Objekts. Je höher der gewählte Wert, desto mehr wird die Krümmung abgeschwächt.

Blasen (Bubbles)

Dieser Effekt überlegt das Objekt mit einer unterschiedlichen Anzahl von blasenförmigen Ausbuchtungen.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertetabelle
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100
Zone	Umdrehungen	-27776 bis 27777
	Effektrichtung	
	Winkel	0 - 360
	Mittelpunkt	X: */-2 Y: +/-2
	Radius	0.1 bis 99999
Dichte	Dichte der Ausbuchtungen	0 bis 100

Amplitude

Dieser Parameter bestimmt die Länge der Ausbuchtungen. Wird der Schieberegler auf 0 gesetzt, so wird dieser Effekt nicht angewandt. Werte im Minusbereich erzeugen Ausbuchtungen auf der Rückseite des Objekts, Werte im Plusbereich Ausbuchtungen auf der Vorderseite. Je höher der gewählte negative bzw. positive Wert ist, desto länger werden die Ausbuchtungen.

Zone

Der Parameter **Umdrehungen** regelt die Vollumdrehungen des Effekts auf dem Objekt d.h. die Blasen bewegen sich kreisförmig über die Oberfläche.

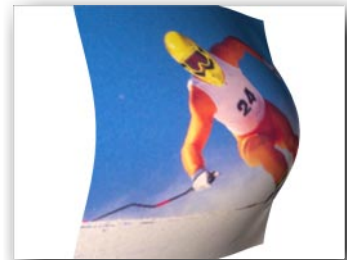
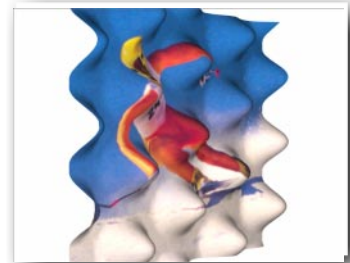
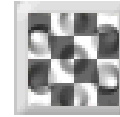
Mit dem **Winkel** werden die Werte zwischen 0 und Vollumdrehung eingestellt.

Der **Mittelpunkt des Effekts** läßt sich innerhalb der Grenzen auf einen beliebigen Punkt plazieren, selbst wenn der Mittelpunkt außerhalb des Objektes liegt, mindert das die Wirkung des Effektes nicht.

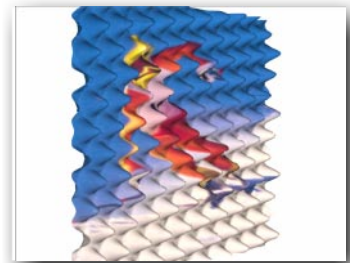
Der **Radius** bestimmt den Umfang der Blasen.

Dichte

Mit der Dichte wird der Abstand der Blasen zueinander festgelegt, ein hoher Wert bedeutet dicht nebeneinanderliegende Blasen, wobei jedoch kein Ineinanderfließen der Blasen stattfindet. Jede Blase behält den ihr zugewiesenen Radius und reicht an ihrem Rand bis zum Grund.



Radius = 1,5



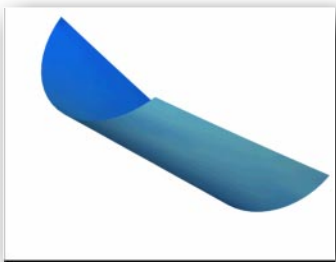
Radius = 0,1



Einrollen

Dieser Effekt bewirkt, daß das Objekt an den Seiten oder den Kanten eingerollt wird.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100
Richtung	Einrollrichtung	0° bis 360°
	Umdrehungen	-27776 bis 27777
Rollradius	Krümmungsstärke	0,1 bis 1



Amplitude

Dieser Parameter bestimmt das Ausmaß des Umschlagens. Wenn der Schieberegler auf 0 gesetzt ist, wird dieser Effekt nicht angewandt. Je höher der gewählte Plus- bzw. Minuswert, desto stärker wird der Effekt wirksam. Werte im Plusbereich bewirken, daß das Objekt auf seiner Vorderseite umgeschlagen wird, bei Werten im Minusbereich auf der Rückseite. .



Wenn der Regler auf den höchsten bzw. niedrigsten Wert gesetzt wird, rollt sich das Objekt aus dem Arbeitsfenster heraus.

Richtung

Mit dem **Winkel** wird bestimmt, an welcher Ecke oder Kante der Effekt einsetzen soll.

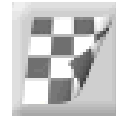
Es kann sowohl die Anzahl der **Vollumdrehungen** eingestellt werden als auch ihre Richtung. In der Animation bewirkt das ein Kreisen des Objektes.

Rollradius

Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Krümmung. Eine Einstellung von 0,1 bewirkt eine sehr starke Krümmung des Objektes. Je höher der gewählte Wert, desto mehr wird die Krümmung abgeschwächt.

Einschlagen

Dieser Effekt bewirkt ein Umschlagen des Objekts an einer Seite oder einer Kante. Im Gegensatz zum einrollen wird der eingeschlagene Bereich hinübergezogen.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100
Winkel	Einrollrichtung	0° bis 360°
	Umdrehungen	-27776 bis 27777
Radius	Krümmungsradius	0,1 bis 2
Einrollen	Krümmungsstärke	-100 bis +100

Amplitude

Dieser Parameter bestimmt das Ausmaß des Umschlagens. Ist der Schieberegler auf 0 gesetzt, wird dieser Effekt nicht angewandt. Je höher der gewählte Plus- bzw. Minuswert, desto stärker wird der Effekt wirksam. Werte im Plusbereich bewirken, daß das Objekt auf seiner Vorderseite umgeschlagen wird, bei Werten im Minusbereich auf der Rückseite. Durch das Kippen des Objekts wird die Effektwirkung deutlicher.

Bitte beachten: Wenn der Regler auf den höchsten bzw. niedrigsten Wert gesetzt wird, rollt sich das Objekt aus dem Arbeitsfenster heraus.

Winkel

Die **Vollumdrehungen** des Effekts auf dem Objekt werden im numerischen Feld eingegeben. Sie können in negativer und positiver Richtung wirken.

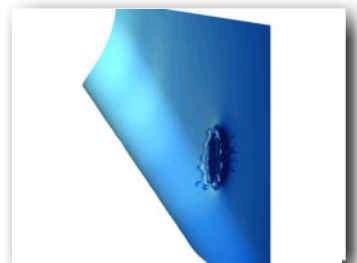
Welche Ecke oder Kante gerollt wird, wird über den Winkel eingestellt.

Radius

Ob die Kante fast geknickt oder eine großzügige Rundung erhält, bestimmt der **Radius**.

Einrollen

Mit diesem Parameter wird die Kante oder Ecke über das Objekt gezogen. Beim höchsten Wert ist z.B. die linke untere Kante nun die rechte obere, d.h. das Blatt wurde dadurch umgedreht.





Fahne

Dieser Effekt läßt Ihr Objekt im Wind flattern.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100
Zone	Umdrehungen	-2 bis +2
	Wellenrichtung	0° bis 360°
	Radius	0,1 bis 1
	Effektmittelpunkt	X/Y -2 bis +2
Rechte Seite?	Beginn der Welle	On/Off



Amplitude

Dieser Parameter definiert die Stärke der Welle. Wenn der Scheiberegler auf Null gesetzt ist, wird dieser Effekt nicht angewandt. Je höher der Amplitudenwert im Plus- oder Minusbereich ist, desto stärker ist die Welle. Mit positiven Werten beginnt die Welle mit einer Erhebung, bei negativen Werten ist es ein Tal.



Zone

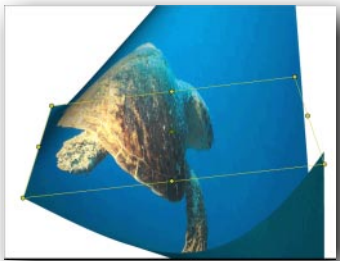
Mit **Umdrehung** wird die Anzahl der Vollumdrehungen eingestellt. Die Welle läuft damit kreisförmig auf dem Objekt.

Mit der **Winkel**-Einstellung wird die Wellenrichtung bestimmt.

Der **Radius** bewirkt mit einer kleinen Einstellung eine höhere Anzahl von Wellen, große Einstellungen lassen oft nur noch eine Welle zu.

Der **Effektmittelpunkt** läßt sich bis außerhalb des Objektes verlagern.

- Möchte man eine wehende Flagge ohne Dreheffekte, muß nur der Effektmittelpunkt zwischen Anfang und Ende der Animation in Richtung der Wellen wandern.



Rechte Seite ?

Dieser Parameter, der über Off/On-Buttons aktiviert wird, bestimmt, ob die Welle von der linken oder der rechten Seite des Objektes aus entsteht.

Falten

Dieser Effekt faltet das Objekt in jeder Richtung und beliebiger Stärke.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100
Richtung	Umdrehungen	-27777 bis 27777
	Faltungsrichtung	0 bis 360°
Radius	Schärfe des Knicks	0,05 bis 1
Position	Stelle an der gefaltet wird	-100 bis 100

Amplitude

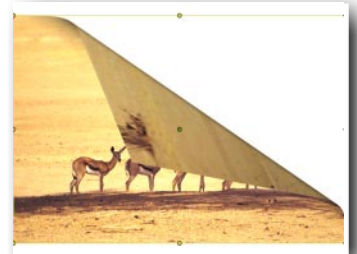
Dieser Parameter definiert die Stärke der Falte. Wenn der Scheiberegler auf Null gesetzt ist, wird dieser Effekt nicht angewandt. Je höher der Amplitudenwert im Plus- oder Minusbereich ist, desto stärker ist die Falte. Bei positiven Werten wird die Seite hochgeschlagen, bei negativen Werten nach unten geknickt.



Richtung

Mit **Umdrehung** wird die Anzahl der Vollumdrehungen eingestellt. Die Falte läuft damit kreisförmig auf dem Objekt.

Mit der **Winkel**-Einstellung wird die Faltungsrichtung bestimmt.



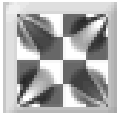
Radius

Ein kleiner Wert bewirkt ein Knicken des Objektes, höhere Werte bewirken eine Rundung.

Position

Die Stelle an der das Objekt gefaltet wird, kann auch außerhalb des Objektes liegen, damit wird dann das gesamte Objekt um eine imaginäre Kante gezogen.

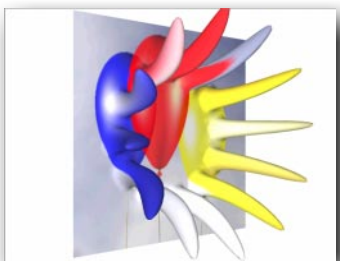
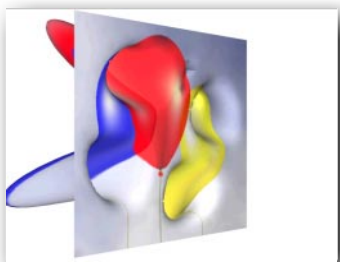
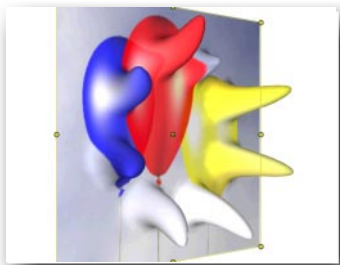




Finger

Dieser Effekt erzeugt Finger, die durch das Objekt hindurchragen.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100
Anzahl der Finger	Anzahl der Finger	1 bis 12
Zone	Umdrehungen	+/- 27776
	Drehrichtung	0° bis 360°
	Radius	0,1
	Effektmittelpunkt	X/Y -3 bis +3
Fold	Faltungsrichtung	-100 bis +100



Amplitude

Dieser Parameter definiert die Länge der Finger, die durch das Objekt ragen sollen. Bei einer Einstellung von 0 wird der Effekt nicht auf das Objekt angewandt. Je höher der gewählte Plus- oder Minuswert, desto größer wird die Länge der Finger. Werte im Minusbereich erzeugen Finger auf der Rückseite des Objekts, im Plusbereich werden Finger auf der Vorderseite erzeugt.

Anzahl der Finger

Dieser Parameter definiert die Anzahl der Finger, die durch das Objekt ragen sollen. Ein Wert von 1 erzeugt also einen Finger auf dem Objekt, ein Wert von 12 dementsprechend 12 Finger.



Wenn man zum Beispiel einen Wert von 3 eingibt, und danach einen Wert von 12, wird man bemerken, daß die Breite der Finger sich an der Anzahl der Finger orientiert. Wurden also nur drei Finger gewählt, so sind diese Finger deutlich breiter als bei einer Anzahl von 12.

Zone

Mit **Umdrehung** wird die Anzahl der Vollumdrehungen eingestellt. Im Gegensatz zu den meisten anderen 3D-Effekten ist hier jedoch die Anzahl der Umdrehungen auf 1 (nach rechts) oder -1 (nach links) beschränkt.

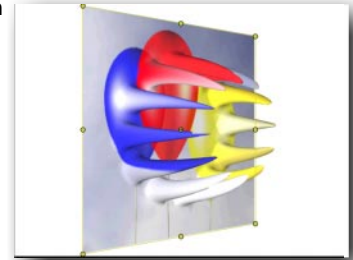
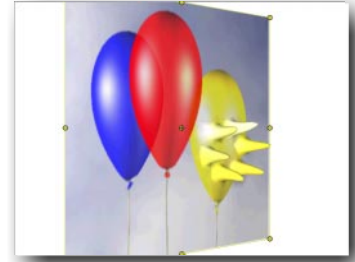
Mit der **Winkel**-Einstellung kreisen die Finger allmählich um das Objekt, entweder nach links oder rechts. Der Winkel kann am Kreis aber auch direkt in das Zahlenfeld eingegeben werden

Der **Radius** bestimmt den Umfang des Effektes.

Mit dem Koordinateneinsteller läßt sich der **Effektmittelpunkt** auf einen beliebigen Punkt auf dem Objekt plazieren.

Fold

Dieser Parameter regelt die **Faltungsrichtung** der Finger. Eine Einstellung von 0 bewirkt, daß die Finger gerade aus dem Objekt herausragen. Einstellungen im Minusbereich bewirken, daß die Finger nach innen gefaltet werden, bei Einstellungen im Plusbereich zeigen die Finger nach außen.

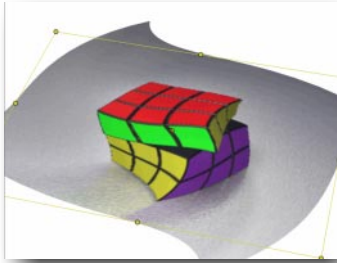




Flacher Wirbel

Dieser Effekt erzeugt einen Wirbel auf dem Objekt.

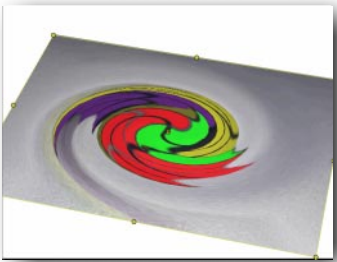
Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Zone	Winkel	0° bis 360°
	Umdrehungen	-1 bis +1
	Effektmittelpunkt	X/Y: -3 bis +3
	Radius	0,2 bis 360
Linearity radius	Wirbelhaftung	0 bis 100



Zone

Der **Winkel** zieht den Effekt über das Objekt, je nach Einstellung nach links oder rechts

Mit **Umdrehung** wird eine volle Umdrehung des Effektes auf dem Objekt ausgeführt.



Mit dem Koordinateneinsteller läßt sich der **Effektmittelpunkt** auf einen beliebigen Punkt auf dem Objekt plazieren.

Der **Radius** ist verantwortlich für die Ausbreitung des Effektes

- i** Bei großen Radien ist der Effekt im Mittelpunkt des Objektes nicht mehr so stark ausgeprägt, statt dessen dreht sich das Objekt um den Mittelpunkt des Effektes.

Linearität

Dieser Parameter dient zur Einstellung der Wirbelhaftung. Bei einem niedrigen Wert verhält sich der Wirbel wie Wasser, das umgerührt wird. Nur wenig vom Wasser wird im Wirbel mitgezogen. Je höher der gewählte Wert ist, desto dickflüssiger verhält sich der Wirbel.



Gerade Welle

Dieser Effekt belegt das Objekt mit einer gleichmäßigen Welle.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100
Phase	Winkel und Richtung	0° bis 360°
	Umdrehungen	-27777 bis 27777
	Effektmittelpunkt	-2 bis +2
	Radius der Welle	0,1 bis 99999

Amplitude

Durch diesen Parameter wird die Stärke der Welle bestimmt. Wenn der Schieberegler auf 0 gesetzt ist, wird dieser Effekt nicht angewandt. Je höher der gewählte Plus- oder Minuswert, desto stärker wird die Welle. Werte im Minusbereich erzeugen eine Welle auf der Rückseite des Objekts, Werte im Plusbereich eine Welle auf der Vorderseite. Durch das Kippen des Objekts wird die Effektwirkung deutlicher.

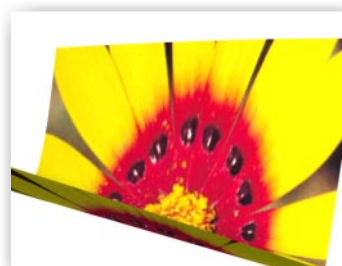
Phase

Der **Winkel** bestimmt die kreisförmige (im Gegensatz zu Curved Wave) Laufrichtung der Wellen

Umdrehungen geben die Anzahl der Vollumdrehungen des Effektes an.

Mit einem Koordinateneinsteller läßt sich der **Effektmittelpunkt** auf einen beliebigen Punkt auf dem Objekt plazieren.

Der **Radius** der Welle hat Einfluß auf die Anzahl der Wellen. Je niedriger der Wert ist, desto schmaler werden die Wellen und steigt ihre Anzahl.





Höhenverschiebung

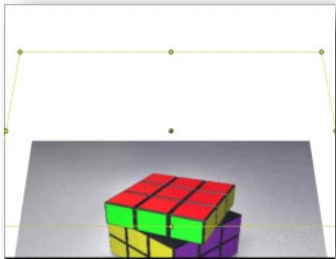
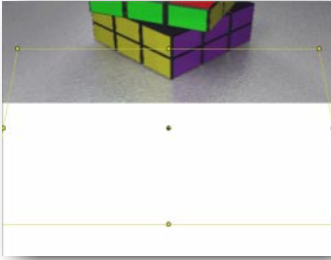
Mit Hilfe dieses Parameters wird das Objekt entlang der z-Achse bewegt.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Korrektur des z-Achsenwerts	-100 bis +100

Amplitude

Mit Hilfe dieses Parameters wird das Objekt entlang der z-Achse bewegt. Bei einer Einstellung von 0 bleibt das Objekt an seiner ursprünglichen Position auf der z-Achse. Bei Einstellungen im Minusbereich bewegt sich das Objekt nach unten, bei Werten im Plusbereich nach oben.

Dieser Effekt ist wichtig für die Nachbearbeitung mit Kameras und Lichtern.



Hügel

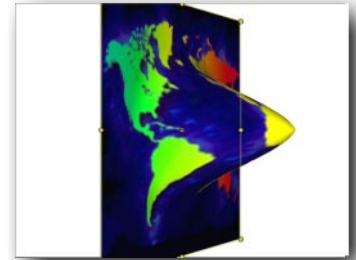
Dieser Effekt erzeugt eine hügel- bis spitzförmige Ausbuchtung auf dem Objekt.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Höhe der Ausbuchtung	-100 bis +100
Zone	Effektmittelpunkt	X/Y:-1,5 bis +1,5
	Radius	0,1 bis 2
Form	Ausbuchtungsform	0 bis 100

Amplitude

Dieser Parameter bestimmt die Höhe der Ausbuchtung. Wird der Schieberegler auf 0 gesetzt, so wird dieser Effekt nicht angewandt. Je höher der gewählte Plus- bzw. Minuswert, desto höher wird die Ausbuchtung. Werte im Minusbereich erzeugen eine Ausbuchtung auf der Rückseite des Objekts, Werte im Plusbereich eine Ausbuchtung auf der Vorderseite.



Zone

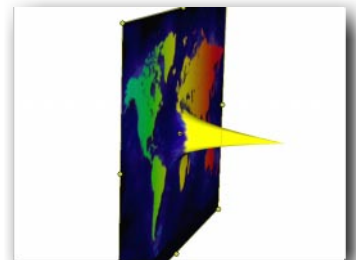
Mit dem Koordinateneinsteller, grafisch und numerisch, läßt sich der **Effektmittelpunkt** auf einen beliebigen Punkt auf dem Objekt platzieren.

Der **Radius** des Effektes kann per Mouse oder im Eingabefeld geändert werden



Form

Dieser Parameter definiert die Form der Ausbuchtung. Je niedriger der Wert hier gesetzt wird, desto breiter erscheint die Ausbuchtung auf dem Objekt. Je höher der Wert gesetzt wird, desto spitzer und schmaler läuft die Ausbuchtung zu.

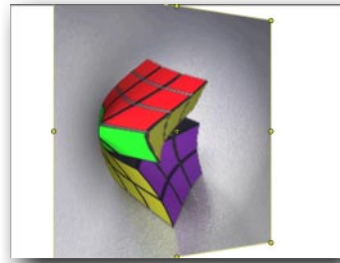
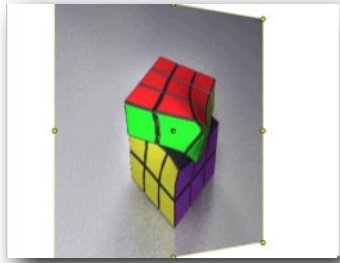




Kegel

Dieser Effekt stülpt das Objekt kegelförmig aus.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100
Zone	Effektausdehnung	0,2 bis 2x
	Effektmittelpunkt	X:/Y -1,5 bis +1,5



Amplitude

Dieser Parameter regelt die Höhe des Kegels. Wenn der Schieberegler auf 0 gesetzt ist, wird der Effekt nicht auf das Objekt angewandt. Einstellungen im Minusbereich erzeugen eine kegelförmige Ausstülpung auf der Rückseite des Objekts, Einstellungen im Plusbereich auf der Vorderseite. Je höher der gewählte Plus- bzw. Minuswert, desto stärker wird der Effekt angewandt.

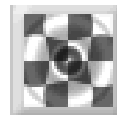
Zone

Unter Zone läßt sich der **Radius** des Effektes einstellen. Je niedriger der eingegebene Wert ist, desto spitzer läuft der Kegel zu, je höher er ist, desto breiter wird der Kegel.

Der **Effektmittelpunkt** wird über die Koordinateneinsteller bestimmt.

Kreiswelle

Dieser Effekt erzeugt eine kreisförmige Welle auf dem Objekt.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100
Verteilung	Wirkungsbereich	0 bis 100
Zone	Umdrehungen	-27776 bis 27777
	Winkel	0° bis 360°
	Radius	0,1 bis 99999
	Effektmittelpunkt	X/Y: -3 bis +3

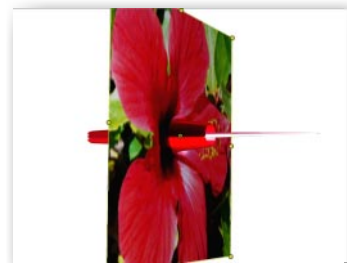
Amplitude

Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Welle. Wird der Schieberegler auf 0 gesetzt, so wird dieser Effekt nicht angewandt. Je höher der gewählte Plus- oder Minuswert, desto stärker wird die Welle. Werte im Minusbereich erzeugen eine Welle auf der Rückseite des Objekts, Werte im Plusbereich eine Welle auf der Vorderseite.



Verteilung

Dieser Parameter definiert den Wirkungsbereich des Effekts. Je weiter der Regler Richtung 0 bewegt wird, desto größer wird die Ausbreitung der Welle mit Erzeugung weiterer Sekundärwellen. Beim Wert 100 ist die Welle auf Mittelpunkt und eine Außenwelle beschränkt.



Zone

Der Parameter **Umdrehungen** regelt die Anzahl der Vollumdrehungen des Effekts auf dem Objekt. D.h. die Welle läuft über das Objekt.

Der **Winkel** bestimmt die Wanderung der Welle auf dem Objekt. Bei positiver Einstellung ob Winkel oder Umdrehung bestimmt die Bewegung der Welle von außen nach innen oder umgekehrt.

Der **Radius** bestimmt die Ausdehnung der Welle.

Mit dem Koordinateneinsteller läßt sich der **Effektmittelpunkt** auf einen beliebigen Punkt auf dem Objekt plazieren.

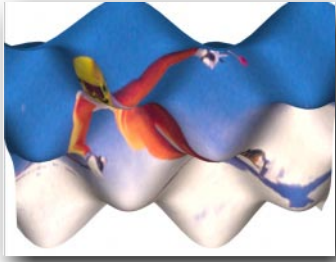




Ozean

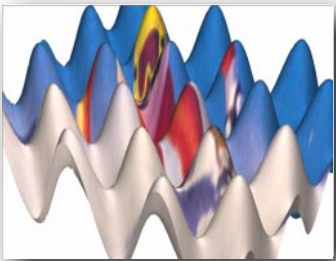
Dieser Effekt erzeugt Wellen auf dem Objekt, die wie Meereswellen wirken.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100
Zone	Winkel	0° bis 360°
	Umdrehungen	-2 bis +2
	Radius	0,3 bis 720
	Effektmittelpunkt	-3 bis +3



Amplitude

Durch diesen Parameter wird die Stärke der Welle bestimmt. Wenn der Schieberegler auf 0 gesetzt ist, wird dieser Effekt nicht angewandt. Je höher der gewählte Plus- oder Minuswert, desto stärker wird die Welle. Werte im Minusbereich erzeugen eine Welle auf der Rückseite des Objekts, Werte im Plusbereich eine Welle auf der Vorderseite.

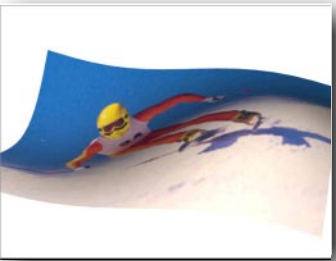


Zone

Der **Winkel** läßt die Wellen kreisförmig über das Objekt wandern.

Mit den **Umdrehungen** wird bestimmt, wie oft der Effekt angewandt wird und in welcher Richtung gedreht wird.

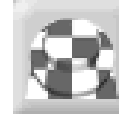
Der **Radius** bestimmt die Ausdehnung der Wellen und ihre Anzahl. Bei großem Radius geht die Wirkung des Effektes verloren.



Mit dem Koordinateneinsteller läßt sich der **Effektmittelpunkt** auf einen beliebigen Punkt auf dem Objekt plazieren.

Plateau

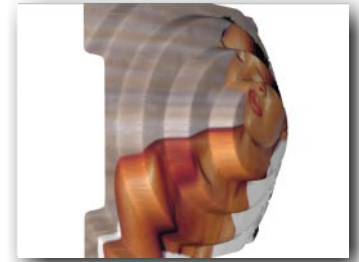
Dieser Effekt erzeugt eine kreisförmige stufige Erhebung.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Höhe der Wellen	0 bis 100
Zone	Effektmittelpunkt	X/Y: -3 bis +3
	Radius	0,1 bis 3
Factor	Konturenabgrenzung	1 bis 20

Höhe

Amplitude: Dieser Parameter bestimmt die Höhe der Erhebungen. Wird der Schieberegler auf 0 gesetzt, wird der Effekt nicht angewandt. Je höher der Plus- oder Minuswert ist auf den der Regler gesetzt wird, desto höher werden die auf dem Objekt erzeugten Erhebungen. Werte im Minusbereich erzeugen Erhebungen auf der Rückseite des Objekts, Werte im Plusbereich Erhebungen auf der Vorderseite. Durch das Kippen des Objekts wird die Effektwirkung deutlicher.




Zone

Effektmittelpunkt: Mit dem Koordinateneinsteller läßt sich der Mittelpunkt des Effekts auf einen beliebigen Punkt auf dem Objekt plazieren.

Der Parameter **Radius** bestimmt die Ausdehnung des Effektes. Eine niedrige Einstellung bewirkt, daß der Effekt sehr nah am Effektmittelpunkt angewandt wird und die Zahl der Stufen steigt. Je höher der Wert ist, auf den der Regler gesetzt wird, desto weiter dehnt sich der Effekt aus.

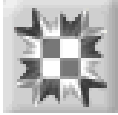


-  Bei einer sehr hohen Einstellung wird eine Erhebung auf dem Objekt nicht mehr sichtbar, da der Effekt zu stark ausgedehnt ist. Desweiteren bewegt sich bei dieser Einstellung das Objekt aus dem Rahmen heraus.

Factor

Konturen: Mit diesem Parameter werden die Konturen der Umrandungen bestimmt. Bei einer Einstellung von 1 sind die Konturen der Erhebung sehr fließend. Je höher der Wert ist, auf den der Regler gesetzt wird, desto exakter werden die Konturen.





Randwelle

Dieser Effekt versieht die äußeren Objektränder mit einer kranzförmigen Welle.

Parameter

Main	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Höhe der Wellen	-100 bis 100
Zone	Winkel	0° bis 360°
	Umdrehungen	-27776 bis 27777
	Effektmittelpunkt	X/Y: -2 bis +2
	Radius	0,1 bis 99999
Knoten	Anzahl der Wellen	0 bis 20

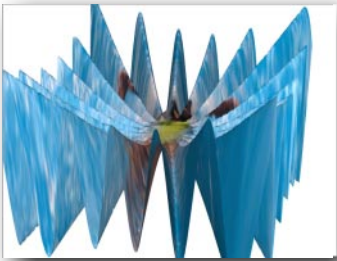
Advanced

Theta	Wellenrichtung	0° bis 360°
Phi	Feinabstimmung	0° bis 360°



Amplitude

Durch diesen Parameter wird die Stärke der Welle bestimmt. Wenn der Schieberegler auf 0 gesetzt ist, wird dieser Effekt nicht angewandt. Je höher der gewählte Plus- oder Minuswert, desto stärker wird die Welle. Werte im Minusbereich erzeugen eine Welle auf der Rückseite des Objekts, Werte im Plusbereich eine Welle auf der Vorderseite. Zone



Der **Winkel** bestimmt die Drehung des Effektes auf dem Objekt und deren Richtung.

Der Parameter **Umdrehung** regelt die Anzahl der Vollumdrehungen.

Mit dem Koordinateneinsteller läßt sich der **Effektmittelpunkt** auf einen beliebigen Punkt auf dem Objekt plazieren.

Der **Radius** gibt die Ausdehnung des Effektes an

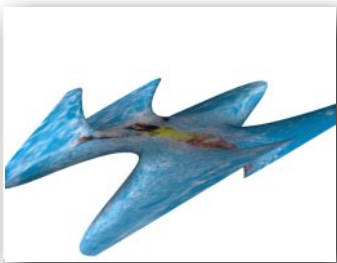
Knoten

Damit wird die Anzahl der Wellen bestimmt

Advanced

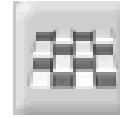
Theta / Phi

Definiert, wie steil die Welle nach außen hin ansteigen soll und in welcher Richtung (Kugelkoordinaten).



Reliefmaske

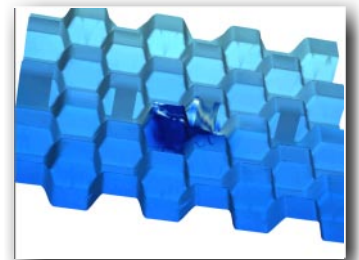
Dieser Effekt erzeugt anhand einer Quelle eine entsprechende Anpassung auf dem Objekt. Zunächst wurde als Quelle das Schachbrett gewählt, dann eine Blüte. Die Parameter sind unterschiedlich, da sie sich nach der Quelle richten.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Operation	Amplitudel	-100 bis +100
	Ausgleichen/Invertieren	On/Off
	Nullverlagerung	-1 bis +1
	Weich	0 bis 100
Zellen	Zellen verschieben	-100 bis +100
	Anzahl Zellen	X/Y: 1 bis 100
Farben oder andere Parameter	HSB/RGB	Wechselschalter
	Ton	
	Sättigung	
	Helligkeit	0 bis 100



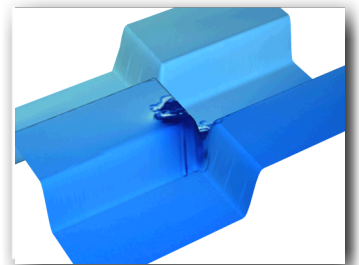
Beim Starten des Effektes werden Sie nach einer Quelle gefragt. Es wird eine Auswahl angeboten. Wählen Sie eine möglichst kontrastreiche Vorlage, denn die Täler und Erhebungen werden nach der Helligkeit bestimmt.



Operation

Diese Effektgruppe bleibt auch bei wechselnden Quellen gleich.

Der Parameter **Amplitude** bewirkt die Ausprägung des Effektes. Bei positiven Werten liegen die Erhebungen unterhalb der Null-Ebene, bei 0 wird kein Effekt angewandt, Minuswerte sind oberhalb der Null-Ebene sichtbar. Es findet zwischen Minus und Plus jeweils ein Wechsel zwischen Erhebung und Tal statt.



Ausgleichen bewirkt eine Glättung.

Invertieren macht Hügel zu Tälern und umgekehrt, dabei bleibt die Lage zur Null-Ebene unverändert.

Die **Nullverlagerung** bewegt das Objekt entlang der Z-Achse.

Weich zeichnet die Konturen weich, von kantig bis kugelig.



Als Quelle diente das Bild einer Blüte

Zellen

Die Zellen lassen sich in X- und Y-Richtung verschieben

Die **Anzahl der Zellen** können für die X- oder Y-Richtung unterschiedlich eingestellt werden.

Farbe

Die Helligkeit der beiden Farben (Schachbrett) legt den Kontrast und damit die Höhen/Tiefen-Differenz fest.



Relief (gerichtet)

Dieser Effekt verformt das Objekt und legt es über eine Quelle. Die Form und Höhe der Ausbuchtungen werden durch die Helligkeitswerte der Quelle definiert. Je nach Quelle ändern sich auch die Parameter. Die Erhebungen sind gerichtet.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich	
Main	Amplitude	-100 bis +100	
	Ausgleichen	On/Off	
	Invertieren	On/Off	
X/Y/Z	-Amplitude	-100 bis +100	
	Verlagerung	-1 bis +1	
	Weich	0 bis 100	
Zellen	Zellen verschieben	-100 bis +100	
	Anzahl Zellen	1 bis 100	
Farben	Ton	0 bis 360	
	1. und 2.	Sättigung	0 bis 100
		Helligkeit	0 bis 100



Main

Die **Amplitude** bestimmt die Effektstärke. Bei höheren Werten wird die Richtung der Ausbuchtungen deutlich.

Durch **Ausgleichen** wird eine Glättung des Objektes erzielt

Invertieren vertauscht Täler und Erhebungen

X/Y/Z

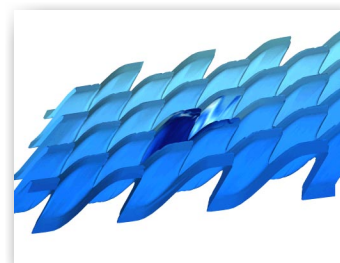
Mit der **X-/Y-/Z-Amplitude** wird die Richtung der Erhebungen und Täler bestimmt.

Die **Verlagerung** des gesamten Objektes erfolgt an den einzelnen Koordinaten.

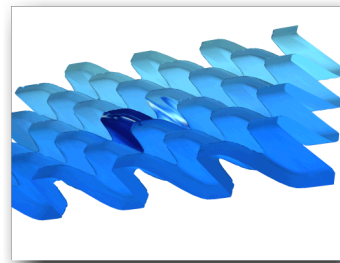
Weich verformt die Erhebungen von kantig bis kugelig.

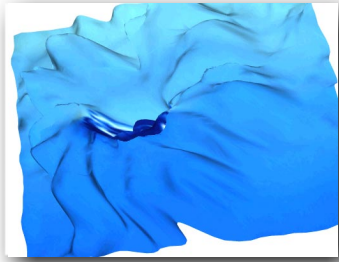
Zellen

Die **Zellen** lassen sich in X- und Y-Richtung **verschieben**.



Als Quelle dient ein Schachbrett





Als Quelle diente diese Blume



Die **Anzahl** der Zellen können für die X- und Y-Richtung unterschiedlich gewählt werden.

Farben 1 und 2

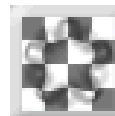
Farbe 1 bestimmt durch ihre **Helligkeit** die Höhe der Erhebungen

Farbe 2 gilt für die Täler.

Je höher der Kontrast, desto größer die Ausprägung der Form

Sternzacken

Dieser Effekt ist eng mit dem Effekt „Fingers“ verwandt. Anstatt mit „Fingern“ wird das Objekt aber mit „Sternzacken“ versehen.

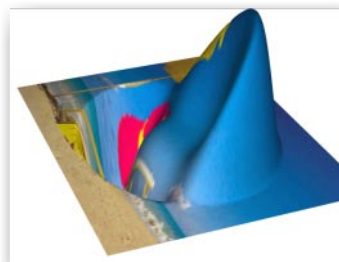


Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100
Anzahl der Finger	Anzahl der Sternzacken	1 bis 16
Zone	Winkel	0° bis 360°
	Umdrehungen	-27776 bis 27777
	Effektmittelpunkt	X/Y: -2 bis +2
	Radius	0,1 bis 99999



Amplitude

Dieser Parameter definiert die Höhe der Sternzacken, die durch das Objekt ragen sollen. Der Effekt wird nicht auf das Objekt angewandt, wenn eine Einstellung von 0 gewählt wird. Je höher der gewählte Plus- oder Minuswert, desto höher werden die „Sternzacken“. Werte im Minusbereich erzeugen Sternzacken auf der Rückseite des Objekts, im Plusbereich erzeugen sie Sternzacken auf der Vorderseite. .



Anzahl der Finger

Mit diesem Parameter wird die Anzahl der Sternzacken, die durch das Objekt ragen sollen, eingestellt. Die Breite der Sternzacken orientiert sich an deren Anzahl.

Zone

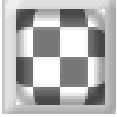
Der **Winkel** bestimmt wie weit und in welcher Richtung der Effekt sich auf dem Objekt drehen soll.

Mit **Umdrehungen** wird die Anzahl der Vollumdrehungen des Effekts auf dem Objekt eingestellt. Die Umdrehungen können mit negativen bzw. positiven Werten in beide Richtungen gehen.

Mit dem Koordinateneinsteller läßt sich der Mittelpunkt des Effekts auf einen beliebigen Punkt auf dem Objekt plazieren.

Der **Radius** bestimmt die Ausdehnung des Effektes auf dem Objekt.

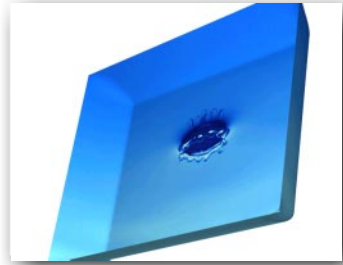




Tabloid

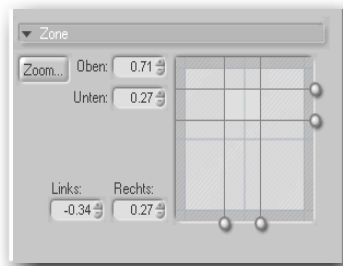
Dieser Effekt schlägt die Kanten und Seiten des Objekts ein.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100
Zone	Einschlagrichtung	Links/Rechts: -1 +1



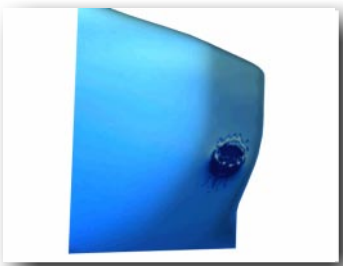
Amplitude

Dieser Parameter definiert die Stärke des Einschlags. Wenn der Schieberegler auf 0 gesetzt ist, wird der Effekt nicht auf das Objekt angewandt. Je höher der gewählte Plus- bzw. Minuswert, desto stärker wird der Effekt wirksam. Einstellungen im Minusbereich erzeugen ein Einschlagen auf der Rückseite des Objekts, Einstellungen im Plusbereich auf der Vorderseite. Durch das Kippen des Objekts wird die Effektwirkung deutlicher.



Zone

Diese Parameter dienen zur Einstellung der Effektzone. Es besteht die Möglichkeit, verschiedene Koordinaten für das Einschlagen der oberen, unteren, rechten und linken Seiten zu wählen. Das Rechteck zwischen den Schiebern ist die Ausgangsfläche des Effektes.



Tiefer Wirbel

Dieser Effekt legt einen Wirbel und eine kreisförmige Welle auf das Objekt.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Zone	Umdrehungen	-1 bis +1
	Winkel	-360 bis + 360
	Effektmittelpunkt	X/Y = -2 bis +2
	Radius	0,2 bis 360
Linearität	Zähflüssigkeit	0 bis 100

Zone

Umdrehungen bestimmt die Anzahl und Richtung der Vollumdrehungen. Die Umdrehungen lassen sich mittels des grafischen Controls oder der numerischen Eingabefelder einstellen.

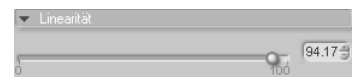
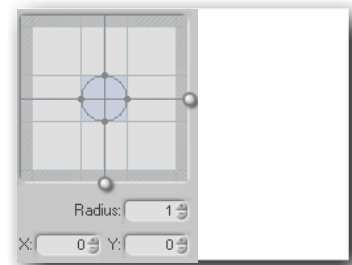
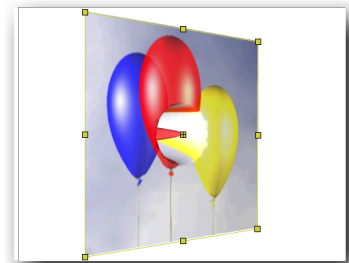
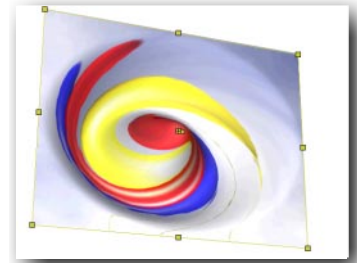
Der **Winkel** legt den Grad der Verzerrung und dessen Richtung innerhalb der Grenzen zwischen 0 und Vollumdrehung fest. Der Winkel läßt sich über den Winkelkreis oder die numerischen Eingabefelder einstellen.

Der **Effektmittelpunkt** läßt sich auf dem Objekt verschieben. In einem Feld lassen sich Leisten für die X- und Y-Richtung mit der Mouse verschieben, präziser ist die Eingabe in den numerischen Feldern

Der **Radius** bestimmt die Ausdehnung des Effektes. Die Einstellung erfolgt per Mouse oder numerischem Feld.

Linearität

Dieser Parameter dient zur Einstellung der Wirbelhaftung. Bei einem niedrigen Wert verhält sich der Wirbel wie Wasser, das umgerührt wird. Nur wenig vom Wasser wird im Wirbel mitgezogen. Je höher der gewählte Wert ist, desto dickflüssiger verhält sich der Wirbel.





Tropfen

Dieser Effekt zieht einen Tropfen aus dem Objekt, der durch eine Achse mit diesem verbunden ist.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Achse	Achsenhöhe	-1 bis +1
	Achsenbreite	0,2 bis 0,8
	Radius des Tropfens	0,1 bis 0,5
	Effektmittelpunkt	X/Y: -1,5 bis +1,5
	Falten	Tropfenform
	Achswinkel	

Achse

Ist bei der **Achsenhöhe** der Schieberegler auf 0 gesetzt, ist keine Achse vorhanden, durch die der Tropfen mit dem Objekt verbunden ist. Der Tropfen liegt auf dem Objekt auf. Je höher der gewählte Wert ist, desto höher wird die Achse. Einstellungen im Minusbereich bewirken, daß Der Tropfen aus der Rückseite des Objekts wächst. Bei Einstellungen im Plusbereich ist Vorderseite der Träger der Achse.

Je höher der Wert der **Achsenbreite** ist, desto breiter wird die Achse.

Der **Radius** dient zur Einstellung der Effektausdehnung. Je höher der Wert gesetzt wird, desto stärker dehnt sich der Effekt aus. Der Tropfen wird größer.

Mit dem Koordinateneinsteller läßt sich der **Effektmittelpunkt** auf einen beliebigen Punkt auf dem Objekt plazieren.

Falten

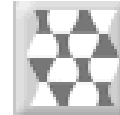
Die **Tropfenform** kann von der Kugelform bis zu einem langen Ellipsoid reichen.

Der **Faltwinkel** bestimmt den Winkel des Tropfens und der Achse. Damit kann der Tropfen rotieren. Die Anzahl der **Vollumdrehungen** läßt sich ebenfalls bestimmen. Die Eingabe erfolgt über den grafischen Control oder numerische Eingabefelder.

- i** Wie man sieht, ist dieser Effekt äußerst vielseitig. Er eignet sich zur Anwendung auf die verschiedensten Objekte, wobei er immer wieder erstaunliche Resultate unterschiedlichster Art erzeugt.

Welle

Dieser Effekt belegt das Objekt mit einer gleichmäßigen Welle.

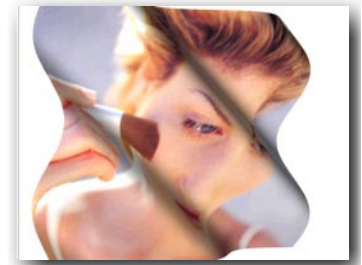


Parameter

Main	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100
Zone	Umdrehungen	-27776 bis 27777
	Winkel	0° bis 360°
	Radius	0,1 bis 99999
	Effektmittelpunkt	X/Y = -2 bis +2

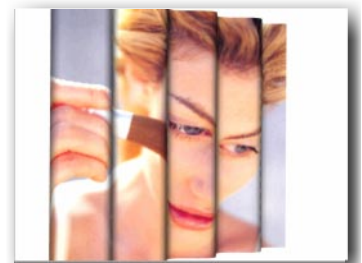
Advanced

Theta	Flankensteilheit	0° - 360°
Phi	Vollumdrehung	0° - 360°
	Feineinstellung	
	Vollumdrehung	



Amplitude

Dieser Parameter bestimmt die Stärke der Welle. Ist der Schieberegler auf 0 gesetzt, wird der Effekt nicht angewandt. Je höher der gewählte Plus- bzw. Minuswert, desto stärker wird das Objekt gewellt. Werte im Minusbereich erzeugen eine Welle auf der Rückseite des Objekts, Werte im Plusbereich eine Welle auf der Vorderseite.

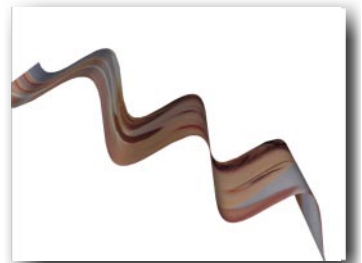


Zone

Mit dem Parameter **Umdrehungen** wird die Anzahl der Vollumdrehungen des Effekts auf dem Objekt eingestellt.

Mit dem **Winkel** bewegen sich die Wellen kreisförmig über das Objekt zwischen den Gradzahlen 0 und Vollumdrehung.

Der **Radius** bestimmt die Wellenausdehnung. Ein niedriger Wert erzielt viele schmale Wellen, ein höhere Werte führen schließlich dazu, daß nur noch eine Welle erscheint und das Objekt flach aber verzerrt ist.



Mit dem Verschieben des **Effektmittelpunktes** können Sie bestimmen, wo die Wellen liegen.

Advanced

Theta

Dieser Parameter definiert die Flankensteilheit und -Richtung und beeinflusst die Amplitude. Bei 0° ist die Welle gleichmäßig, 45° erzeugt eine Steilheit an der rechten Flanke, 90° läßt das Objekt flach erscheinen usw. Führt man eine volle Umdrehung aus, wandert die Welle über das Objekt.

Mit den **Vollumdrehungen** bestimmen Sie, wie oft die „Wanderung“ stattfindet, im Clip erscheint eine fließende Bewegung der Welle über das Objekt.

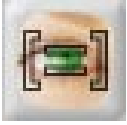
Phi

Dient zur feineren Definition der Wellenausrichtung, indem der Effekt von Theta verstärkt oder abgeschwächt wird.

4

Bildkontrolle

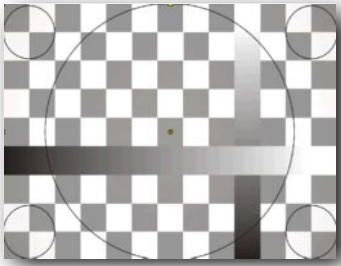
EFFEKTE



Ausgleich

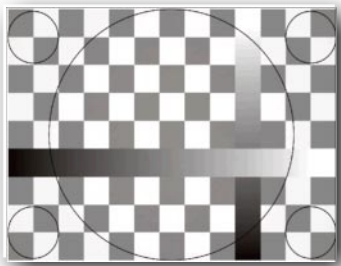
Dieser Effekt dient zum Ausgleich der Übergangskonturen zwischen den Hell- und den Dunkelwerten.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100



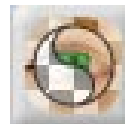
Amplitude

Dieser Parameter definiert die Effektstärke. Bei einer Einstellung von 0 wird der Effekt nicht angewandt. Je höher der gewählte Wert, desto mehr werden die Übergangskonturen von Hell- zu Dunkelwerten ausgeglichen.



Backdrop

Dieser Effekt versieht freigestellte Bilder mit einem Hintergrund, das kann wiederum ein Bild, ein Filmclip oder jedes andere Objekt sein.



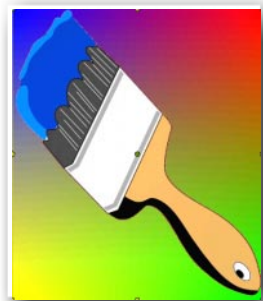
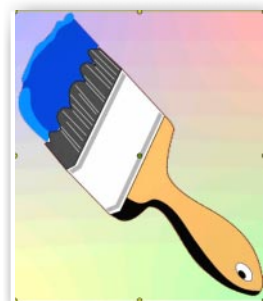
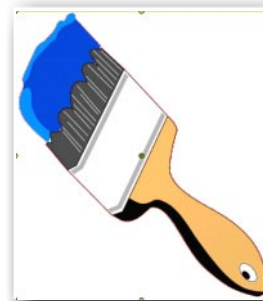
Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100

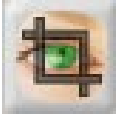
Nach dem Doppelklick auf den Effekt öffnet sich ein Menü, in dem vorbereitete Hintergründe angeboten werden, darunter auch Szenen oder Einzelbilder.



Je nach gewähltem Hintergrund können dann weitere Parameter einzustellen sein, beispielsweise beim Objekt Color Ramp, doch diese Parameter haben nichts mit dem Effekt zu tun, sondern nur mit dem gewählten Hintergrundbild.

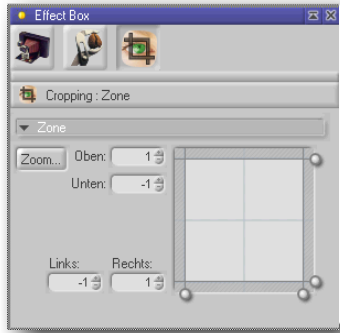
Mit der **Amplitude** wird bestimmt, wie stark der Hintergrund in Erscheinung tritt.





Beschneiden

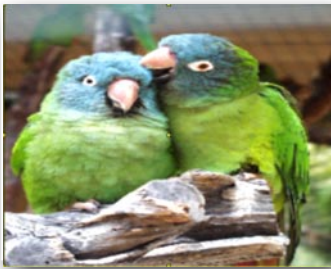
Mit diesem Effekt können Pixelreihen entlang der Kanten eines Clips entfernt und der beschchnittene Clip automatisch auf die ursprüngliche Größe vergrößert werden. Dadurch können störende Pixel und ungerade Kanten begradigt werden.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
oben/unten	Auswahl der Objektseite	-1 bis +1
rechts/links		-1 bis +1

Allerdings darf das Beschneiden nicht in zu großem Maße betrieben werden, da das Bild nicht skaliert wird, sondern in der gleichen Größe bleibt und somit verzerrt wird.

- ▶ Eingestellt wird über die Balken im grafischen Kontroll oder durch Eingabe der numerischen Werte in den entsprechenden Eingabefeldern



Beschnitt links/rechts/unten/oben

Diese Parameter ermöglichen das Beschneiden an der linken, rechten, oberen und unteren Objektseite. Je höher die gewählte Einstellung, desto mehr wird das Objekt an der gewählten Seite beschritten und in der anderen Richtung verzerrt.

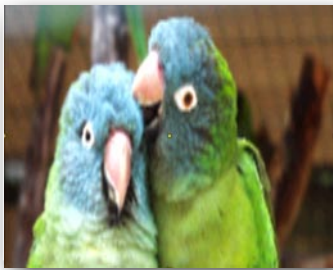


Bild-Arithmetik

Mit Hilfe dieses Effekts kann ein zweites Objekt auf das erste gelegt werden. Es verschmilzt mit dem darunterliegenden Bild, wobei die Farbwerte nach einstellbaren Formeln berechnet werden..

Die Paramter richten sich nach dem zweiten Objekt

Paramter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Operation	Wahl der Berechnungsformel	10 versch. Formeln
Skalieren	Prozentsatz der Überblendung auf dem Originalobjekt	0 bis 1
Rot/Grün/Blau/Alpha	Aktivieren/Deaktivieren einzelner Farbkanäle	der On/Off

Richtung/Zellen/etc..

1. Parameter	Definition des 2. Objekts
--------------	---------------------------

Farben

Erste Farbe	Wahl der ersten Farbe
Zweite Farbe	Wahl der zweiten Farbe

Farben

Tic/Tac/Toe	Farbakzentuierung
-------------	-------------------

- ▶ Bei Aufruf dieses Effekts wird ein Dialogfenster geöffnet, aus dem das zweite Objekt, das über das erste gelegt werden soll, ausgewählt wird. Alle hier zur Verfügung stehenden Parameter beziehen sich ausschließlich auf das zweite Objekt, das erste bleibt unverändert.

Operation

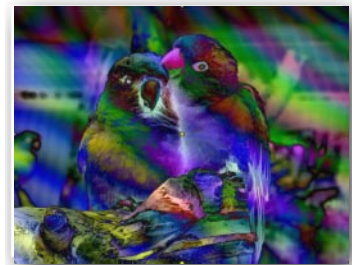
Dieser Parameter dient zur Wahl der Berechnungsformel. In einem Pull-Down Menü stehen hierzu unterschiedliche Formeln für das Verhältnis der Farben zueinander zur Verfügung.

Skalieren

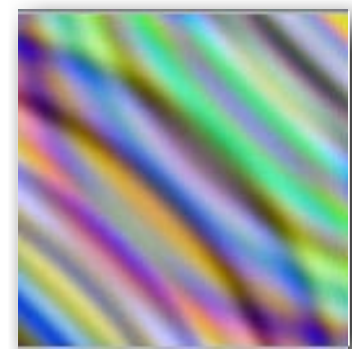
Scale: Mit diesem Parameter wird der Prozentsatz des 2. Objekts, das über das erste gelegt wird, eingestellt. Je höher der gewählte Wert, desto höher ist der Anteil des 2. Objekts.



Der einfachste Fall ist die Addition der Farbwerte



Bei der Subtraktion wird natürlich das Ergebnis dunkler.



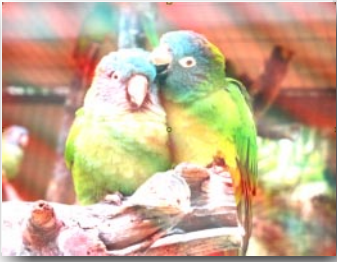
Das zweite Bild

Rot/Grün/Blau/Alpha

Hier besteht die Möglichkeit, die einzelnen Farbkanäle sowie den Alpha-Kanal zu aktivieren („on“) oder zu deaktivieren („off“).

Objektyp

Hier unterscheiden sich die Bezeichnung sowie die Funktion der Parameter je nach dem gewählten 2. Objekt. Wird zum Beispiel als 2. Objekts ein Schachbrett gewählt, so können mit Hilfe dieses Parameters die einzelnen Zellen des Schachbretts in ihrer Position verändert werden, und die Anzahl der Felder erhöht bzw. herabgesetzt werden. Wird als 2. Objekt z. B. ein Farbverlauf gewählt, so kann mit Hilfe der Parameter die Richtung des Verlaufs und dessen Umdrehungen auf dem Objekt definiert werden.



Erste und zweite Farbe

Mit Hilfe dieser Parametergruppe werden die erste und die zweite Objektfarbe definiert. Farbton, Farbsättigung und Helligkeit sowie die Rot-, Grün-, und Blauwerte können hier beliebig verändert werden.

Tic Tac Toe

Random Generator: Hiermit können einzelne Farbkomponenten geändert werden.

Bildmischung

Mit Hilfe dieses Effekts kann ein zweites Objekt auf das erste gelegt und mit diesem vermischt werden. Bei Aufruf dieses Effekts wird ein Dialogfenster geöffnet, aus dem das zweite Objekt, das über das erste gelegt werden soll, ausgewählt wird. Alle hier zur Verfügung stehenden Parameter beziehen sich ausschließlich auf das zweite Objekt, das erste bleibt unverändert.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Operation		
Mischwert	Prozentsatz der Überblendung auf dem Originalobjekt	0 bis 100
Alpha	Aktivieren/Deaktivieren einzelner Farbkanäle	der On/Off

Richtung/Zellen/etc..

1. Parameter	Definition des 2. Objekts
--------------	---------------------------

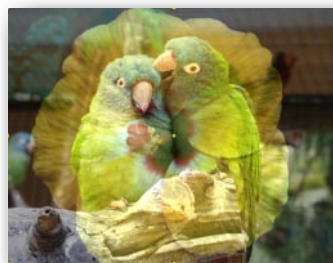
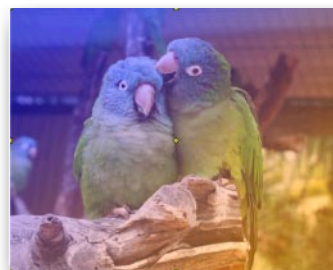
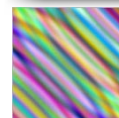
Farben

Erste Farbe	Wahl der ersten Farbe
Zweite Farbe	Wahl der zweiten Farbe

Farben

Tic/Tac/Toe	Farbakzentuierung
-------------	-------------------

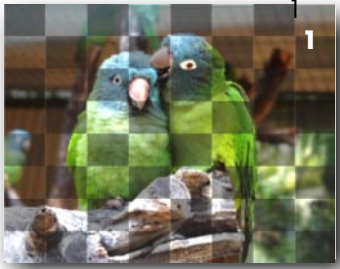
Die Parameter sind sehr unterschiedlich, sie hängen ab vom zweiten Bild, s. Image Arithmetic.





Bildmischung per Maske

Mit Hilfe dieses Effekts wird ein zweites Objekt auf das erste gelegt und mit diesem je nach Effekt- und Kontraststärke vermischt. Bei Aufruf dieses Effekts wird ein Dialogfenster geöffnet, aus dem das zweite Objekt, das über das erste gelegt werden soll, ausgewählt wird. Alle hier zur Verfügung stehenden Parameter beziehen sich ausschließlich auf das zweite Objekt, das erste bleibt unverändert.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 - 100
	Invertieren	On/Off
	Ausgleichen	On/Off

Richtung/Zellen/etc..

1. Parameter Definition des 2. Objekts

Farben

Erste Farbe Wahl der ersten Farbe
Zweite Farbe Wahl der zweiten Farbe

Farben

Tic/Tac/Toe Farbakzentuierung (Random Generator)

Die Parameter sind sehr unterschiedlich, sie hängen ab vom zweiten Bild, s. Image Arithmetic.

Mit der **Amplitude** wird die Effektstärke eingestellt. Mit 0 ist kein Effekt sichtbar, mit 100 der höchste Grad

Im Normalfall lassen helle Farben das Ursprungsbild mehr durchscheinen, dunkle decken ab. Durch **Invertieren** wird dieser Effekt umgedreht (Bild 2).

Blend

Blend fügt ein zweites Bild hinzu und mischt es je nach Parameter. Besonders gut ist dieser Effekt zu sehen, wenn man ein freigestelltes Bild verwendet.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Operation	Alpha 1	0 bis 100
	Alpha 2	0 bis 100
	Exchange Images	On/Off
	COMPOSITE_OVER	
	COMPOSITE_IN	
	COMPOSITE_OUT	
	COMPOSITE_ATOP	
	COMPOSITE_XOR	
COMPOSITE_PLUS		



Beide Alpha-Werte auf 100

Alpha 1 bestimmt die Sättigung des Originalbildes.

Alpha 2 ist für die Sättigung des hinzugefügten Bildes zuständig.

Mit **Exchange Images** wechseln Sie zwischen beiden Bildern.



Alpha 1 hat den Wert 50

Operation

COMPOSITE_OVER fügt die beiden Bilder zusammen, je nach den Alpha-einstellungen kommen Mischungen zustande.

COMPOSITE_IN fügt den Untergrund mit dem Bild zusammen, das ist erst nach dem Bildwechsel richtig zu sehen.



COMPOSITE_IN mit Bildwechsel.



COMPOSITE_OUT schneidet das obere Bild aus und läßt nach dem Bildwechsel nur noch den Untergrund sehen.



COMPOSITE_ATOP verbindet die beiden Effekte des Bildmischens und des Hineinfügens (COMPOSITE_IN).

Alpha 2 hat den Wert 50, das Bild ist getauscht,

COMPOSITE_XOR verwendet keine Bildmischung, sind beide Alphawerte auf 100, ist das Schwein ausgeschnitten, bei Zwischenwerten sind Bild und Untergrund vorhanden.



COMPOSITE_PLUS addiert beide Bilder, so daß dort wo beide einander überlappen, das Bild heller wird.

COMPOSITE_IN mit Bildwechsel.

Farbkanal tauschen

Dieser Effekt bietet die Möglichkeit, die einzelnen Farbkanäle untereinander zu vertauschen. So können z. B. alle Rotwerte in Grünwerte umgewandelt werden etc...



Parameter.	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Channel changer	Rot ändern zu	Rot
	Grün ändern zu	Grün
	Blau ändern zu	Blau
	Alpha ändern zu	Alpha
		Schwarz
	weiß	
		Graustufe

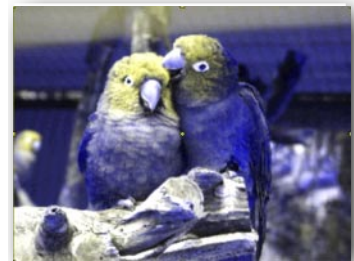


Einmal Rundumtausch: Rot zu Blau/Grün zu Rot und Blau zu Grün

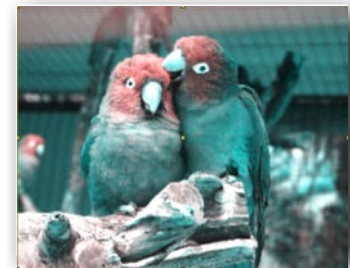
Dieser Effekt bietet viele Spielmöglichkeiten, einer der Vorteile liegt darin, daß Sie beispielsweise Bilder für den Zweifarbdruk umsetzen können, so daß sie immer noch lebendig und einigermaßen authentisch wirken.

Tausche rot/grün/blau/Alpha nach

Für jede Farbe und den Alphakanal bieten sich die Grundfarben sowie Schwarz/Weiß und ene Graustufe an.



Rot zu Blau/Grün zu Blau/Blau zu Rot



Rot zu Blau/Grün zu Rot/Blau zu Rot



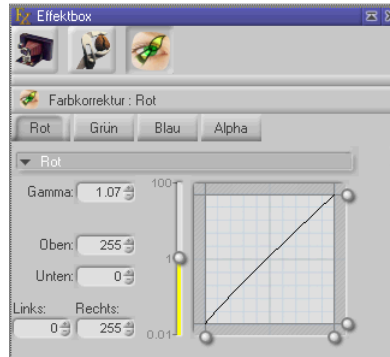
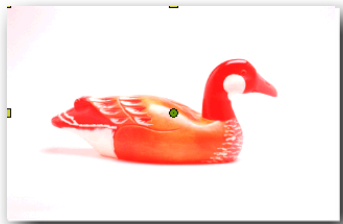
Farbkorrektur

Mit Hilfe dieses Effekts können die Farbwerte des Objekts korrigiert werden.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Rot	Gammawert und -steigung	
Grün	Gammawert und -steigung	
Blau	Gammawert und -steigung	
Alpha	Gammawert und -steigung	



Original



Gammawert

Kann für jede Farbe und Alpha eingestellt werden. Dient zur Korrektur des Gammawertes. Bei 1 ist der Gammawert neutral. Tritt er unter 1 verschwindet der entsprechende Farbanteil, Werte über 1 lassen den Farbanteil steigen.

Die Steilheit der Gammakurve läßt sich auch durch die Schiebepalken im grafischen Kontroll beeinflussen



In unseren Beispielbildern ist der Effekt einmal ins Extreme verzogen, die Änderungen, die normalerweise vorgenommen werden, sind wesentlich subtiler. Falls man mit einem Kunstlichtfilm Aufnahmen im Freien gemacht hat, genügt eine leichte Gammakorrektur um die Farbfehler zu beseitigen.

Bereits sehr kleine Änderungen beeinflussen den Bildeindruck

Gamma

Mit diesem Effekt können die Gammawerte des Objekts verändert werden. Das Objekt wird aufgehellt oder abgedunkelt, ohne die Tiefen und Lichter wesentlich zu verändern. Die Helligkeitswerte der Mitteltöne (mittlere Graustufen) werden verändert, während die schwarzen und weißen Bereiche unbeeinflusst bleiben.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Gamma	Gammawert oben/unten/links/rechts	0,01 bis 100 0 bis 255
Alpha	Deaktiviert/aktiviert den Alpha-Kanal	On/Off

Gamma

Der Gammawert wird auf einer Skala verschoben, der Wert 1 entspricht dem neutralen Zustand. Niedrigere Gammawerte lassen das Bild dunkler werden, höhere Werte heller.

links/rechts/unten/oben

Mit den Schiebepunkten im grafischen Kontroll oder in den numerischen Eingabefeldern wird die Steilheit der Gammakurve beeinflusst und damit der Kontrast.

Befinden sich die senkrechten Balken mehr im linken Bereich (bei gleicher Steilheit der Gammakurve) erscheint das Bild heller, im rechten Bereich wird es dunkler.

Wird die Gammakurve flacher, mindert das den Kontrast. Im oberen Bereich wird das Bild heller im unteren dunkler.

Alpha

Zur Aktivierung/Deaktivierung des Alpha-Kanals



Gammawert = 0,4



Gamma = 1, der rechte und der linke Balken sind gleichmäßig um den Mittelwert angeordnet (70/175).



Eine flache Gammakurve vermindert die Konturen.



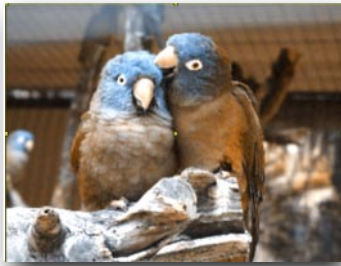
Kanal-Arithmetik

Mit Hilfe dieses Effekts können die Einstellungen für die Rot-, Grün-, Blau- und Alphawerte verändert werden.

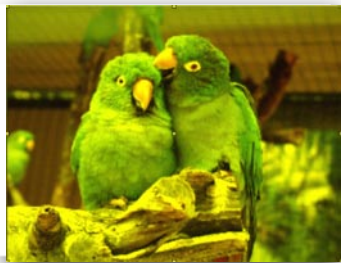
Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Rot	Rot/Grün/Blau/Alpha	0 bis 100
Grün	Rot/Grün/Blau/Alpha	0 bis 100
Blau	Rot/Grün/Blau/Alpha	0 bis 100
Alpha	Rot/Grün/Blau/Alpha	0 bis 100



Im roten Kanal: Grün = 100, Rot = 0
Blau = 0



Im grünen Kanal wurden die Farbwerte für Rot und Blau heraufgesetzt



Im blauen Farbkanal wurden alle drei Farben auf 0 gesetzt.

Diese Parameter dienen zur Veränderung der Farbwerte des Objekts. Für jeden der Tabs Rot/Grün/Blau und Alpha stehen die gleichen Parameter zur Verfügung.

Bei Aufruf eines der Farbwahlfelder werden die ursprünglichen Farbwerte des Objekts angezeigt, die dann nach Belieben verändert werden können.



Falls Sie wieder auf den Originalzustand zurückkommen wollen: In jedem Kanal haben Skala und die Kanalfarbe den Wert 100 ; die drei anderen Werte stehen auf 0.

Transparenz

Mit Hilfe dieses Parameters wird die Transparenz des Objektes verändert.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Transparenz	Transparenz	0 bis 100

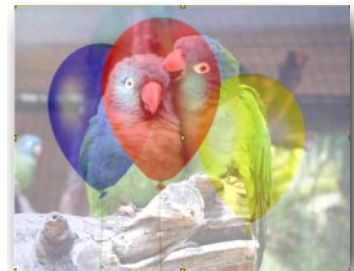
Interessant ist dieser Effekt vor allem, wenn ein anderes Objekt (Bild, Animation, Farbfläche) darunter liegt, dann läßt sich mit diesem Effekt eine ansprechende Transition (Überblendung) erreichen

Transparenz

Dieser Parameter definiert die Stärke der Transparenz. Bei einer Einstellung von 0 wird der Effekt nicht angewandt. Je höher die gewählte Einstellung, desto transparenter wird das Objekt.



Transparenz = 15



Transparenz = 50



Transparenz = 85

5

Blur & Sharpen

Vorwort

Alpha Glow

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100





Alpha Weichzeichnen

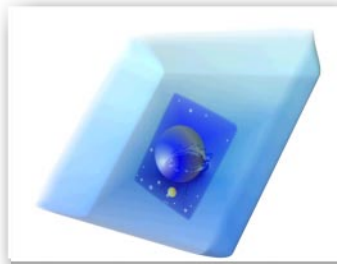
Alpha Blur zeichnet in Abhängigkeit von der Amplitude das gesamte Bild, besonders aber die Außenränder weich und transparent

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100

Beim Höherstellen der Amplitude verschwindet das Objekt völlig.



Mit einem andersfarbigen Untergrund ist die Transparenz gut zu sehen.



Weichzeichnen

Dieser Effekt zeichnet Bilder verschwommen, indem er den Kontrast benachbarter Pixel verringert.

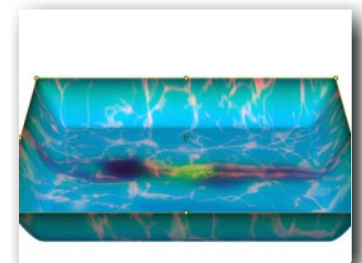
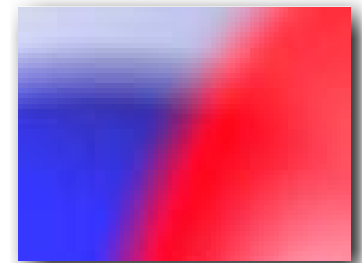


Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Blau, Grün, Rot	Aktivierung der Farbkanäle	-100 bis +100
Alpha	Unschärfebereich	1 bis 30

Die **Amplitude** bestimmt den Grad der Unschärfe

Aus den drei **Farbkanälen** kann ausgewählt werden, welche Farbe in den Effekt einbezogen wird und welche nicht.

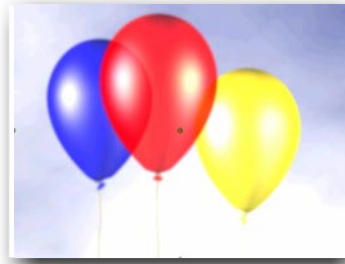
Alpha verändert den Bereich der Unschärfe.





Gaussian Blur

Dieser Effekt zeichnet Objekte verschwommen, indem er den Kontrast verringert. Im Unterschied zum einfachen Blur verringert der Gaussian-Blur den Kontrast nicht nur zwischen nebeneinander liegenden, sondern auch weiter entfernten Pixeln. - Der Name des Filters bezieht sich auf die Gauß'sche Glockenkurve, die entsteht, wenn der Effekt den gewichteten Mittelwert der Pixel anwendet.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Helligkeit	Objekthelligkeit	-100 bis +100
Advanced		
Blau, Grün, Rot	Aktivierung der Farbkanäle	On/Off
Filtergröße	Kontrastfeinabstimmung	5 bis 20

Main

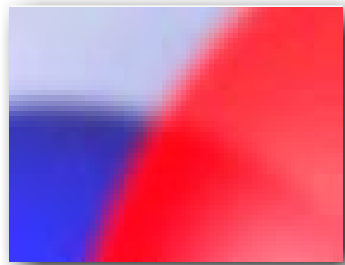
Die **Amplitude** bestimmt den Grad der Unschärfe

Mit der **Helligkeit** wird das gesamte Objekt heller oder dunkler dargestellt.

Advanced

Aus den drei **Farbkanälen** kann ausgewählt werden, welche Farbe in den Effekt einbezogen wird und welche nicht.

Die **filtergröße** entscheidet über die Feinabstimmung.



Im Vergleich zum einfachen Blur ist der Übergang weniger auseinander gezogen.

Glow (Glühen)

Der Effekt umgibt die Konturen mit einem Farbrand, der teilweise ein helles Inneres aufweist. Im Verlauf einer Animation wirkt das Stärkerwerden des Randes z.B. mit der Farbe Rot oder Orange, wie ein allmähliches Verglimmen des Objektes.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis 100
Luminanz	Farbintensität	1 bis 30
Farbe	Festlegen der Umrandungs- farbe	Farbkreis

Wie unterschiedlich sich die positiven bzw. negativen **Amplituden**werte auswirken, läßt sich erst bei genauem Hinsehen entdecken.



Positive Amplituden legen sich an den Rand dunkler Bereiche, negative gehen in die hellen Bereiche

Mit der **Luminanz** wird die Intensität der Umrandungsfarbe festgelegt.

Am Farbkreis oder über die HSB/RGB-Einsteller wird die Farbe der Umrandungslinie festgelegt.



Original



Amplitude +35



Amplitude -30

6

Chromakey

EFFEKTE

Vorwort

Das Keying ist sicherlich einer der bekanntesten und beliebtesten Effekte in der Fernsehwelt. Der Begriff Blue-Screen-Verfahren ist geläufiger.

Täglich sehen wir in den Nachrichten die Moderatoren in den unterschiedlichsten Umgebungen agieren. Der Moderator wird separat aufgenommen vor einem blauen Hintergrund. Blau wird gerne gewählt, da Menschen vorwiegend Rottöne aufweisen. Der Hintergrund wird dann ausgeschnitten und ein anderer Hintergrund eingeblendet. Angenommen der Moderator hat eine blaue Krawatte um und steht vor dem Film eines brennenden Waldes, würde auch seine Krawatte brennen.

Sie können sich in einem einfarbigen Raum aufnehmen, per Linear Keyer wird der Hintergrund ausgeschnitten, wenn Sie nun eine Straßenszene von Hongkong einblenden, wird Ihr Urlaubsfilm ganz nett aufgewertet.

Differential Keyer

Mit diesem Effekt können die Unterschiede zwischen zwei Bildern dargestellt werden..

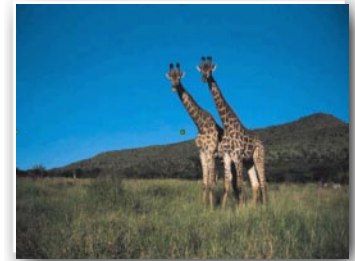
Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Hauptparameter		
Gamma: Oben / Unten / Links / Rechts	Einstellen der Gammawerte	0 bis 255
Reine Farben bevorzugen	Einbeziehen von Mischfarben	0 bis 100
Alpha Processing		
Matte choking		0 bis 100
Matte chunky		0 bis 100
Spoil direct		0 bis 100
Spoil diffuse		0 bis 100
Image		
Cells/Colors/ etc..	Je nach Objekttyp	

Beim Aufruf wird zunächst bestimmt, mit welchem Bild oder Farbverlauf das Objekt verglichen werden soll.

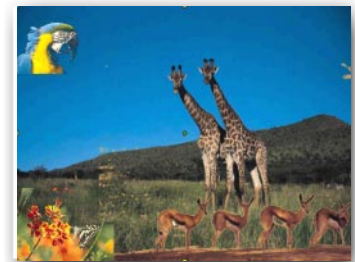
Hauptparameter

Die Steilheit und Ausrichtung der **Gamma-Kurve** bestimmt den Farbwert, bzw. wieviel in den Prozess einbezogen wird.

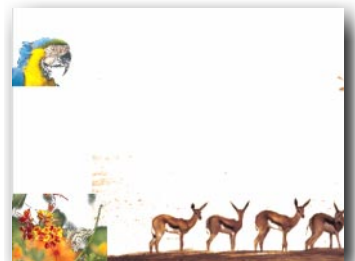
Reine Farben bevorzugen bestimmt darüber, inwieweit auch Mischfarben in den Effekt einbezogen werden



Der Unterschied zwischen diesem Bild ...



... und diesem Bild ...



... ist dieses Bild.

Alpha Processing



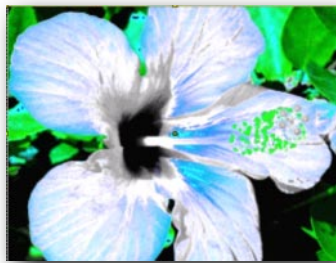
In diesem Beispiel wurde eine rote Blume mit einer roten Farbfläche verglichen, d.h. die Rotanteile fallen heraus, an einigen Blütenstellen bleibt etwas Lila übrig.



Der Parameter **Matte choking** ruft ein Verschwimmen der Konturen hervor



Matte chunky bewirkt ein Verschieben der ausgeschnittenen Bildteile mit Hervortreten der ursprünglichen Bildteile.



Spoil direct verändert die übriggebliebenen Farben.

Bei **Spoil diffuse** sind es nur die Farbanteile, die der Keyfarbe ähneln.

Linear Keyer

Dieser Effekt radiert Objektteile einer bestimmten einzustellenden Farbe aus und läßt den Untergrund, also Objekt oder Arbeitsfläche durchscheinen



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Keyfarbe	HSB oder RGB	
Übergang	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Übergang	Transparenz	0 bis 100
Schwellenkomponenten	Rot, Grün, Blau	0 bis 255
Weich	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Weich	Konturenzeichnung	0 bis 100
Weiche Komponenten	Rot, Grün, Blau	0 bis 255



Keyfarbe hellblau, Untergrund lila

Amplitude

Die Amplitude bestimmt, wie stark der Effekt angewandt wird, bei kleinen Amplitudenwerten ist der Effekt schwach ausgeprägt.

Mit der **Keyfarbe** bestimmen Sie, welche Teile des Objektes verschwinden sollen, Sie können die Farbe entweder selbst in HSB oder RGB einstellen, oder im Effektfenster übernehmen. Dazu gehen Sie mit der Mouse auf das Originalbild, als Mouse-Over erscheint Stift, und nun wählen Sie per Mouseklick die gewünschte Farbe aus.



Höherer Wert für Übergang.

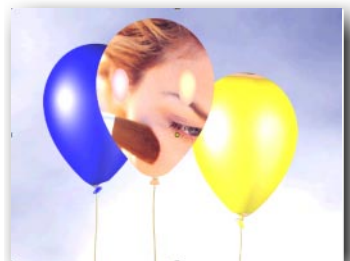
Übergang

Vergrößert den Farbbereich, der mit in den Effekt einbezogen wird.

Mit den **Schwellenkomponenten** wird entschieden, welche Farbkomponente in der Effektstärke besonders bevorzugt wird.

Weich

Läßt die Konturen zwischen den vom Effekt betroffenen und den unbeteiligten Partien weicher erscheinen.



Keyfarbe rot mit Bild als Untergrund.

Die **weichen Komponenten** geben für den Weicheffekt die Farbrichtung vor.



User's Mask

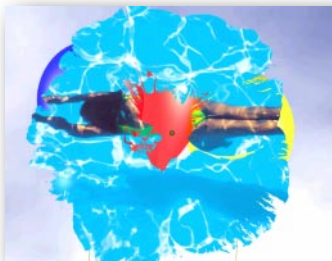
Dieser Effekt radiert in Abhängigkeit von der Quelle Objektteile heraus. An hellen Teilen der Quelle bleibt das Original-Objekt weitgehend erhalten.



Ballons auf gelber Blume mit dunkel-lila Untergrund



Gleiche Einstellung wie oben, mit Bild als Untergrund.



Invertiert: Jetzt liegen die Ballons im Untergrund.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Operation		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
	Gradient	On/Off
	Invertieren	On/Off
	Ausgleichen	On/Off

Amplitude

Die **Amplitude** bestimmt die Effektstärke, höher der Wert ist, umso stärker wird die Differenzierung, d.h. von der Quelle (Maske) bleiben immer weniger Bereiche, die das Objekt schützen, so daß zuletzt nur noch der Untergrund übrigbleibt.

Ist der **Gradient** eingeschaltet, lassen die dunklen Bereiche, die das Objekt ausradiert hatten, einen dünnen, transparenten Film des Objektes stehen.

Beim **Invertieren** tauschen Untergrund und Objekt die Plätze.

Ausgleichen

Dieser Parameter arbeitet mit Gradient zusammen, die Wirkung beider hängt von der Amplitude ab. Es gibt drei Zustände

1. Die Maske trennt exakt. In hellen Bereichen bleibt das Objekt erhalten, in den dunklen wird es ausgelöscht.
- alle Kombinationen, außer den u.g.
2. Das Objekt bleibt in den hellen Bereichen der Maske erhalten, in den dunklen Bereichen ist es transparent vorhanden.
- niedrige Amplitude, beide On
- mittl. Amplitude Gradient On, Ausgleich Off
3. Das Objekt wird in den hellen Bereichen transparent und an den dunklen Maskenbereichen ausradiert.
- hohe Amplitude, Gradient On

7

Convolution

EFFEKTE

Vorwort

Abstrakt I

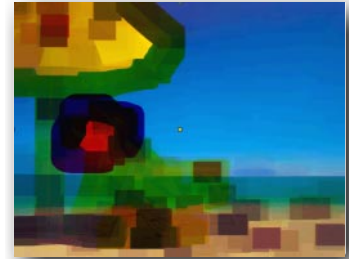
Dieser Effekt transformiert im Objekt mehrfarbige Pixelgruppen zu einer einfarbigen Fläche. Wird der Effekt in seiner ganzen Stärke angewandt, entsteht der Eindruck eines abstrakten Gemäldes.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Pinselstärke	Farbintensität	0 bis 100
Blau, Grün, Rot	Aktivierung der Farbkanäle Blau, Grün und Rot	On/Off
Pinselgröße	Breite des Farbauftrages	1 bis 20

Die **Pinselstärke** gibt die Intensität des Farbauftrages an, kleine Werte ergeben eine geringe Farbintensität mit höherer Transparenz.

Die einzelnen **Farbkanäle** können ein- und ausgeschaltet werden. Damit verändert sich die Farbzusammenstellung der Pinselaufträge.

Mit der **Pinselgröße** wird die Breite des Pinselstriches eingestellt.





Abstrakt II

Dieser Effekt faßt gleich- und ähnlichfarbige Pixelgruppen zu Blöcken gleichfarbiger Pixel zusammen. Er unterscheidet sich von dem vorhergehenden darin, daß die Anzahl der benachbarten Pixel, auf die er angewandt wird, größer ist.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Intensität des Effekts	0 bis 100
Blau, Grün, Rot	Aktivierung der Farbkanäle Blau, Grün und Rot	On/Off
Pinselbreite	Breite des Farbauftrages	1 bis 30

Die **Amplitude** bestimmt die Stärke des Effektes. Bei großen Werten ist von der Struktur des Originalobjektes fast nichts mehr zu sehen, während sie bei kleinen Werten durchschimmert.



Die **Farben** sind ein- und ausschaltbar und bestimmen den farbigen Eindruck des Effektes.

Wie umfangreich die Pixelgruppen sind, wird über die **Pinselbreite** bestimmt.



Auflösung

Dieser Filter löst die Farbflächen eines Objekts in zufällig platzierte Punkte mit neuen Farbwerten auf (ähnlich wie in einem pointillistischen Gemälde) und nimmt die Hintergrundfarbe als Farbe zwischen den Punkten.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
-----------	-------------------------	--------------

Main

Erosion	Effektstärke
Farbbalance	Farbabstimmung

Advanced

Granularität	Farbflächen
Richtung	Winkel
	Umdrehung

Main

Die **Erosion** bestimmt, wie stark die Farbveränderung ist, die ursprünglichen Farben des Objektes bleiben erhalten.

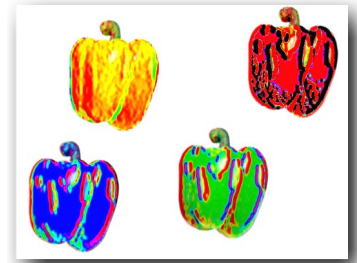
Mit der **Farbbalance** lassen sich nicht nur die Farben der bereits veränderten Pixel umstellen, dem gesamten Objekt wird die Farbverschiebung durch Abzug einer Farbe zuteil.

Advanced

Mit steigender **Granularität** fließen die Farbsegmente ineinander.

Eine **Richtung**änderung durch Winkeleinstellen bewirkt eine kreisförmig verlaufende Farbverschiebung (keine Farbänderung) auf dem Objekt.

Die **Umdrehung** gibt an, wieviel Vollumdrehungen der Effekt auf dem Objekt vollführt.





Cartoon

Der Effekt zeichnet die Konturen schwarz nach.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Details	Anzahl der Kanten	0 bis 100
Pinselbreite	Strichstärke	1 bis 10
Farben weichzeichnen	Farbglättung	On/Off



Mit ein paar Strichen ist eine flotte Skizze entstanden.

Mit der **Amplitude** wird festgelegt, wieviele der Konturen betont werden.

Ob jeder kleine Kieselstein und jede Farbveränderung in den Effekt einfließen, wird durch **Details** bestimmt.

Die Strichstärke wird durch die **Pinselbreite** eingestellt.



Für diesen Effekt sind besonders klar strukturierte Vorlagen ohne Feinheiten geeignet. Vermeiden Sie zu detailreiche Darstellungen, das führt weniger zu Konturbetonungen, als zu einer Vielzahl schwarzer Punkte.



Als Untergrund steht das Original-Objekt mit allen Details

Um den Eindruck einer Skizze perfekt zu machen, können die **Farben weichgezeichnet** werden, damit entstehen fließende Übergänge ohne Detailreichtum.



Stärker wird die skizzenartige Wirkung, wenn der Weichzeichner die Details ausgleicht

Delirium I

Dieser Effekt zeichnet feine Konturen mit verwackelten und unscharfen Strichen nach und gibt diesen eine neue Farbe. Die Wirkung ist ein Verwackeln und Unscharfmachen des Objekts sowie der Eindruck, als würde man im Delirium das Objekt betrachten.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Intensität des Effekts	0 bis 100
Farbbalance	Farbabstimmung	-100 bis +100
Advanced		
Pinselbreite	Pinselstärke	5 bis 20
Richtung	Winkel	0° bis 360°
	Umdrehung	-27777 bis 27777



Sind Sie müde oder verwirrt?

Main

Die **Amplitude** bestimmt über die Intensität des Effektes.

Mit dem Parameter **Farbbalance** überdecken Sie das Objekt mit den Farben Bordeaux oder Grün.

Advanced

Die **Pinselbreite** läßt die parallel zur Kontur liegenden Linien breiter oder schmaler werden.

Durch Änderung der **Richtung** verschieben sich die Bereiche höherer oder geringerer Intensität kreisförmig um das Objekt

Die **Umdrehung** gibt an, wie oft eine Vollumdrehung des Effektes vollzogen wird.





Delirium II

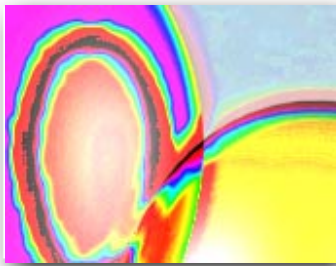
Der Effekt „Delirium II“ zeichnet mit bunten Farblinien noch feinere Konturen nach als der Effekt „Delirium I“. Die Wirkung des Unschärfmachers des Objekts ist hier jedoch nicht so stark.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Farbbalance	Farbabstimmung	-100 bis +100
Advanced		
Pinselbreite	Pinselstärke	5 bis 20
Richtung	Winkel	0° bis 360°
	Umdrehung	-27777 bis 27777

Main

Die **Amplitude** bestimmt über die Intensität des Effektes.



Mit dem Parameter **Farbbalance** können Sie das Objekt mit allen Farben überdecken.

Advanced

Die **Pinselbreite** läßt die parallel zur Kontur liegenden Linien breiter oder schmaler werden.

Durch Änderung der **Richtung** verschieben sich die Farben an den Konturen.



Die **Umdrehung** gibt an, wie oft eine Vollumdrehung des Effektes vollzogen wird.

Delirium III

Auch dieser Effekt zeichnet feine Konturen nach und gibt ihnen eine neue Farbe.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Farbbalance	Farbveränderung	-100 bis +100
Advanced		
Pinselbreite	Strichstärke	5 bis 20

Main

Die **Amplitude** bestimmt über die Intensität des Effektes.

Mit dem Parameter **Farbbalance** können Sie das Objekt mit allen Farben überdecken.

Advanced

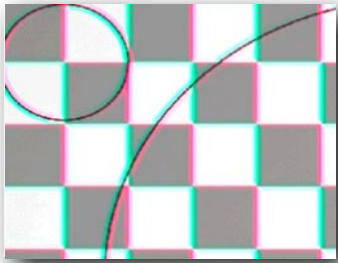
Die **Pinselbreite** läßt die parallel zur Kontur liegenden Linien breiter oder schmaler werden.





Delirium IV

Dieser Effekt verringert die Konturenschärfe und gibt Konturen einen neuen Farbtonwert, entweder türkis oder flieder..



Eindeutig durchgefallen beim Test.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Farbbalance	Farbabstimmung	-100 bis +100
Advanced		
Stärke	Strichstärket	5 bis 20
Richtung	Winkel	0° bis 360°
	Umdrehung	-27777 bis 27777

Main

Die **Amplitude** bestimmt über die Intensität des Effektes.

Mit dem Parameter **Farbbalance** überdecken Sie das Objekt mit den Farben Bordeaux oder Grün.

Advanced

Die **Stärke** läßt die parallel zur Kontur liegenden Linien breiter oder schmaler werden, das geschieht in beide Richtungen, so daß auch die Unschärfe intensiver wird.

Durch Änderung der **Richtung** verschieben sich die Farben an den Konturen.

Die **Umdrehung** gibt an, wie oft eine Vollumdrehung des Effektes vollzogen wird.

Farberosion

Dieser Effekt verleiht Kontrasträndern eine neue Farbe.

Parameter

Main	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Farbbalance	Farbabstimmung	-100 bis +100

Advanced

Stärke	Zusammenführung verschiedenfarbiger Kontrastländer	5 bis 20
Richtung	Winkel	0° bis 360°
	Umdrehung	-27777 bis 27777

Main

Die **Amplitude** bestimmt die Intensität der Farbveränderung an den Kontrasten, d.h. den Umfang der in den Effekt einbezogenen Bildelemente.

Durch Verstellen des Schiebers der **Farbbalance** ändern sich die Farben des gesamten Objektes.

Advanced

Die Kontraste erhalten eine größere Pixelgröße, wenn der **Stärkeregl**er nach rechts verschoben wird. Dadurch verschmelzen viele zuvor getrennten Flächen.

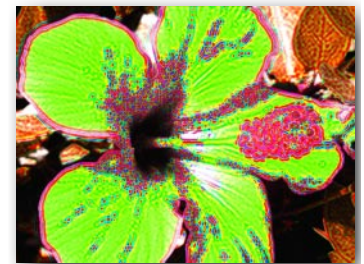
Die **Richtung** des Effektes wird mit dem Winkel eingestellt, numerisch oder an der Winkelscheibe, mit **Umdrehungen** wird bestimmt, wie oft die Effektdrehung als vollständiger Kreis ausgeführt wird.



Original



Die Kontrastländer sind zu bunten Pixeln geworden



Durch Verschieben der Farbbalance ändern sich die Farben.



Farbkreide)

Dieser Effekt verstärkt Konturen, als wären sie mit einem Wachsmalstift nachgezeichnet worden.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Helligkeit	Objekthelligkeit	-100 bis 100
Advanced		
Blau, Grün, Rot	Aktivierung der Farbkanäle	On/Off
Stiftbreite	Blau, Grün und Rot Breite d. Wachsstiftes	5 bis 20

Main

Die **Amplitude** bestimmt die Effektstärke von leichten Veränderungen bis hin zu einer deutlichen Struktur.



Die **Helligkeit** reicht von -100= sehr dunkel, aber mit deutlich erkennbaren hellen Bereichen über 0= neutral bis zu +100= sehr hell aber immer noch deutlich erkennbarem Bildinhalt.

Advanced

Durch die Aktivierung bzw. Deaktivierung einzelner **Farbkanäle** wird der Gesamtfarbeindruck verändert.

Die Farbkanäle lassen sich aktivieren und deaktivieren.

Mit der **Stiftbreite** wird die Stärke der Striche eingestellt und damit auch die Detailfeinheit.



Die Farbverschiebungen werden besonders deutlich, wenn die Helligkeit geringer ist.

Farbrelief

Dieser Effekt läßt eine Auswahl erhöht oder eingepreßt erscheinen, indem er die Farbe innerhalb der Auswahl partiell unterdrückt und die Konturen scharf nachzeichnet. Der Effekt kann leicht den Eindruck erwecken, als würde der Vordergrund aus dem Objekt heraustreten und ein Relief bilden.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Helligkeit	Objekthelligkeit	-100 bis +100
Advanced		
Blau, Grün, Rot	Aktivierung der Farbkanäle	On/Off
Höhe	Konturenbreite	5 bis 20
Richtung	Effektrichtung	0° bis 360°
	Umdrehung	-27777 bis 27777

Main

Die **Amplitude** bestimmt, wie stark der Vordergrund heraustreten soll.

Mit sinkender **Helligkeit** wird zwar das gesamte Objekt abgedunkelt, doch sind die reliefbildenden hellen Kanten deutlich heller.

Advanced

Mit dem Aktivieren oder Deaktivieren wird bestimmt, welcher der **Farbkanäle** in den Effekt mit einbezogen wird.

Der Parameter **Höhe** beeinflusst die Kantenbreite der kontrastbildenden Lichter und Schatten.

Die **Richtung** bestimmt den Lichteinfall. Sie läßt sich numerisch unter dem Winkelzeichen oder an der Drehscheibe einstellen.

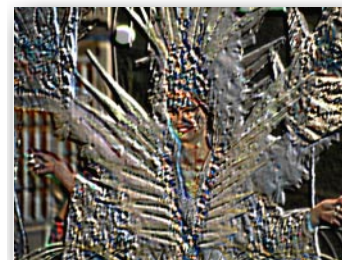
Wie oft der Effekt einen vollen Kreis auf dem Objekt beschreibt, wird durch **Umdrehungen** festgelegt.



Original



Die Lichter sind strahlender, die Kanten betont.



Bei geringerer Helligkeit treten die Kontraste besonders hervor.



Farbstift)

Der Effekt zieht Konturen und Linien farbig nach, wie mit einem Buntstift gezeichnet



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Sensibilität	Konturenbestimmung	1 bis 100
Pinselbreite	Stiftbreite	1 bis 20
Farbe	Wahl der Linienfarbe	HSB/RGB

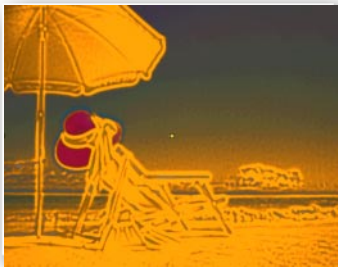
Mit der **Amplitude** wird die Effektstärke eingestellt, in diesem Fall, wie stark der Stift „aufgedrückt“ wird.

Die **Sensibilität** entscheidet darüber, welche und damit wieviele Konturen in den Effekt mit einbezogen werden und ob das gesamte Objekt mit dem Farbstift eingefärbt wird.



Wird die **Pinselbreite** sehr hoch eingestellt, fließen die Konturen ineinander.

Die **Farbe** des Stiftes wird in HSB oder RGB eingestellt, für beides stehen Schieber mit numerischen Werten und der Farbkreis zur Verfügung.



Feuerwerk

Dieser Effekt macht starke Konturen unscharf und verleiht ihnen einen roten bzw. türkisen Farbton.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Intensität des Effekts	0 bis 100
Feuerfarbe	Farbschleier	-100 bis +100
Advanced		
Feuerstärke	Unschärfe	5 bis 20
Richtung	Winkel	0° bis 360°
	Umdrehung	-27777 bis 27777

Main

Mit der **Amplitude** wird die Stärke des Effektes eingestellt.

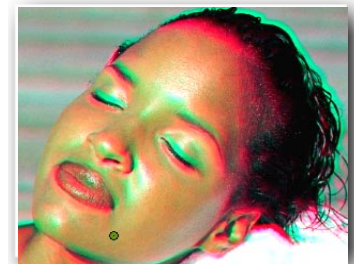
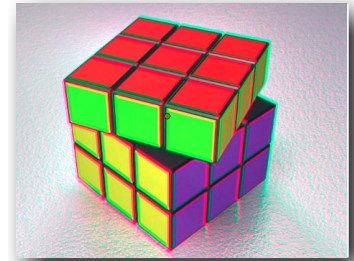
Die **Feuerfarbe** überdeckt das Objekt mit den Farben Türkis und Bordeaux.

Advanced

Die **Feuerstärke** entspricht der Unschärfe.

Bei Änderung der **Richtung** bewegen sich die Konturfarben kreisförmig auf dem Objekt.

Mit **Umdrehung** läßt sich einstellen, wie oft ein kompletter Richtungswechsel ausgeführt wird.





Funkeln

Der Effekt erzeugt einen Farbgradienten im roten Farbbereich über Farbgrenzen bzw. -verläufen. .



Maximale Amplitude

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Farbbalance	Farbveränderung über den gesamten Farbkreis	-100 bis +100
Advanced		
Zellengröße	Größe der Farbpartikel	5 bis 20
Richtung	Effektrichtung	0° bis 360°
	Umdrehung	-27777 bis 27777

Main

Mit der **Amplitude** wird die Effektstärke eingestellt, sowohl was den Umfang der vom Effekt betroffenen Bereiche angeht, als auch die Vielfarbigkeit des Effektes.

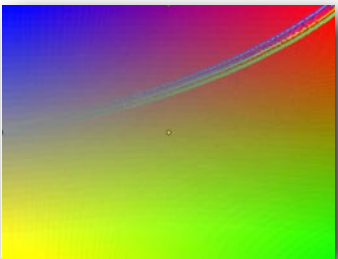
Mit der **Farbbalance** kann das Objekt in völlig anderen Farben auftreten, es bleibt die Zuordnung des Effektes auf den ursprünglich roten Bereich.

Advanced

Mit der **Zellengröße** wird die Feinheit der Farbpartikel gesteuert.

Mit sich ändernder **Richtung** verändern die Farbpartikel ihre Farbe.

Die Anzahl von Vollumdrehungen des Farbeffekts auf dem Objekt wird durch **Umdrehung** festgelegt.



Gewobenes Glas

Der Effekt erzeugt auf Objekten deutlich sichtbare Kreuze, die zusammen ein gitterartiges Muster bilden, vergleichbar mit gewobenen Glas.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Helligkeit	Objekthelligkeit	-100 bis +100
Advanced		
Blau, Grün, Rot	Aktivierung der Farbkanäle	On/Off
Zellengröße	Feinheit der Gitterstruktur	5 bis 20
Richtung	Winkel	0° bis 360°
	Umdrehung	-27777 bis 27777

Main

Die **Amplitude** ist für die Effektstärke verantwortlich.

Mit der **Helligkeit** wird die Objekthelligkeit eingestellt.

Advanced

Die drei **Farbkanäle** können in den Effekt einbezogen werden, oder unverändert zum Bild beitragen.

Die **Zellengröße** bestimmt die Feinheit der Gitterstruktur.

Die **Richtung** verlagert die Farbwerte des Effektes.

Wie oft diese Farbverschiebung durchgeführt wird, bestimmt der Parameter **Umdrehung**.



An einem Bild mit wenig Struktur entstehen lediglich Doppelkonturen



Die Gitterstruktur ist am Gefieder der Vögel deutlich zu sehen



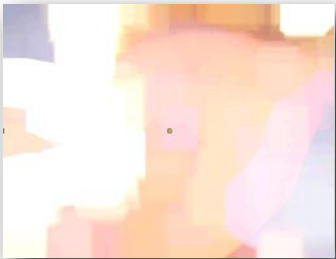


Glasflächen

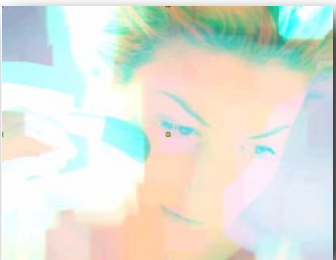
Dieser Effekt faßt gleich- und ähnlichfarbige Pixel zu einer monochromen Farbfläche zusammen, die wie eine Kachel erscheinen kann. Da die neue Farbfläche sich an dem hellsten Farbtonwert der Pixelgruppe orientiert, erhält die neue Farbfläche eine hellere Farbe. Die Folge ist, daß die Farbflächen nicht nur wie Kacheln, sondern auch so hell wie Glas erscheinen.



Bei kleiner Kachelgröße ist das Objekt noch zu erkennen.



Unter größeren Kacheln verschwinden die Konturen.



Der rote Farbkanal wurde aus dem Effekt herausgenommen.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Blau, Grün, Rot	Aktivierung der Farbkanäle	On/Off
Kachelgröße	Größe der monochromen Rechtecke	1 bis 30

Mit größer werdender **Amplitude** löst sich das ursprüngliche Bild komplett in Kacheln auf, geringere Amplitudenwerte lassen mehr vom Original durchscheinen.

Die einzelnen **Farbkanäle** lassen sich zu- und abschalten.

Je größer die **Kachelgröße** ist umso mehr lösen sich die Konturen auf.

Glimmen

Der Effekt umgibt die Konturen mit einem Farbrand.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	-100 bis 100
Maskengröße		5 bis 30
Luminanz	Farbintensität	1 bis 30
Farbe	Festlegen der Umrandungs- farbe	Farbkreis

Wie unterschiedlich sich die positiven bzw. negativen **Amplituden**werte auswirken, läßt sich erst bei genauem Hinsehen entdecken.

Positive Amplituden legen die Farbränder in den umrandeten Bereich, bei negativen Amplituden liegen die Farbränder an den Konturen außerhalb.

Die **Maskengröße** macht den Rand breiter und unscharf.

Mit der **Luminanz** wird die Intensität der Umrandungsfarbe festgelegt.

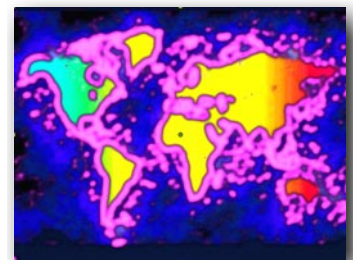
Am Farbkreis oder über die HSB/RGB-Einsteller wird die **Farbe** der Umrandungslinie festgelegt.



Amplitude = 30, Maskengröße = 11



Amplitude = 100, Maskengröße = 5



Bei vielen Konturen kommt es zu Überlagerungen.



Grellfarbig

Grellfarbig ist ein intensiver Rot/Grünfilter, der auf das gesamte Objekt gesetzt werden kann.

Parameter

Main	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Farbbalance	Farbabstimmung v. grün nach rot	-100 bis +100

Advanced

Schlagstärke	Hervorheben der Konturen	5 bis 20
Richtung	Winkel	0° bis 360°
	Umdrehung	-27777 bis 27777



Bei neutraler Farbbalance sind die Konturen und Lichter grün und rot.

Main

Mit der **Amplitude** wächst die Intensität des Effektes, die Konturen und Lichter werden in den Kontrasfarben Grün und Rot dargestellt.



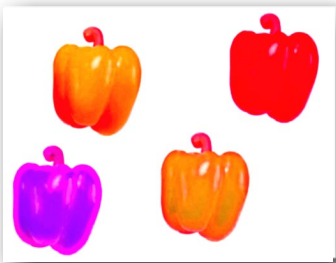
Trotz Grünfilter: Eindeutig Genfood.

Die **Farbbalance** legt je nach Stellung des Schiebers einen Grünfilter auf das Objekt (Schieber nach links), bzw. einen Rotfilter (Schieber nach rechts).

Advanced

Die **Schlagstärke** bildet die Konturen stärker heraus.

Die **Richtung** des Effektes bewirkt geringe Farbverschiebungen an den Konturen. Sie wird mit dem Winkel eingestellt, numerisch oder an der Winkelscheibe.



Mit **Umdrehungen** wird bestimmt, wie oft eine Vollumdrehung des Effektes ausgeführt wird.

Halluzination)

Dieser Effekt läßt eine Auswahl etwas erhöht wie ein Relief erscheinen, indem er die Farbe innerhalb der Auswahl unterdrückt und die Konturen mit einem grellen Grün verstärkt.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Farbe	Farbe des Objektes	-100 bis +100
Advanced		
Dosierung	Konturenverbreiterung	5 bis 20
Richtung	Winkel	0° bis 360°
	Umdrehung	

Main

Die **Amplitude** bewirkt die Intensität des Kontrastes, neben der grünen Farbe an den Konturen, werden die Konturen selber mit Rot verstärkt.

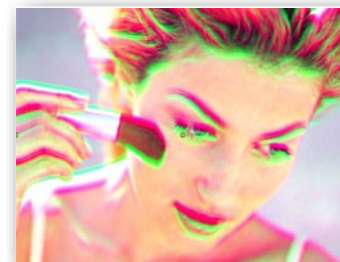
Die **Farbe** des Objektes läßt sich mit dem Schieber verstellen. Eine 0 bedeutet, daß die Originalfarben verwendet werden, Minuswerte bewirken eine Verschiebung nach Rot (eher dunkles Pink), Pluswerte verschieben nach Grün.

Advanced

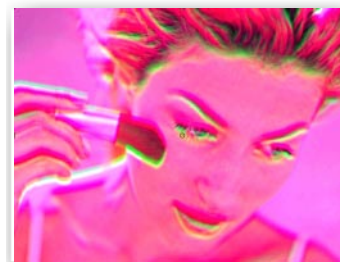
Die **Dosierung** verbreitert die Konturen durch versetztes Aufeinanderlegen des Bildes, das dadurch auch undeutlicher wird.

Mit dem **Winkel** wird die Effektrichtung eingestellt, die Rot/Grün-Konturen verschieben sich.

Die Zahl der **Umdrehungen** gibt an, wie oft eine Vollumdrehung des Effektes stattfindet.



Pink-Lady mit neongrünen Konturen



Pink-Lady: Die Grundfarbe läßt sich ändern.



Hypnotic I

Dieser Effekt läßt eine Auswahl etwas erhöht wie ein Relief erscheinen, indem er die Farbe innerhalb der Auswahl unterdrückt und die Konturen mit einem grellen Grün und Rot verstärkt.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Farbbalance	Farbabstimmung	-100 bis +100
Advanced		
Verfremdung	Verschärfen/Weichzeichnen der Konturen	
Richtung	Winkel Umdrehung	

Main

Die **Amplitude** bestimmt die Effektstärke, feine Strukturen werden erst bei höherer Amplitude sichtbar in den Effekt einbezogen.

Durch Ändern des Wertes der **Farbbalance** werden sowohl die Konturenfarben als auch das gesamte Bild in der Farbzusammensetzung geändert. Die Farbpalette reicht von -100 = Rot über Gelb und Grün zum neutralen Punkt 0 und dann von Blau zu +100 = Rot.

Advanced

Der Parameter **Verfremdung** bestimmt die Feinheit der Struktur, bei größeren Werten sind die Konturen weicher.

Die **Richtung** des Effektes bewirkt ein Drehen der Konturenfarben, so daß, gut sichtbar bei feineren Strukturen, sich die Effektrichtung ändert.

Die **Umdrehung** gibt an, wieviel Vollumdrehungen der Effekt auf dem Objekt vollführt.



Hypnotic II

Dieser Effekt faßt Objektpixel zu grobkörnig scheinenden Farbpunkten zusammen.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Sättigung	Farbsättigung	-100 bis +100
Advanced		
Verfremdung	Verschärfen/Weichzeichnen der Reliefkonturen	5 bis 20
Richtung	Winkel Umdrehung	



Main

Die Strukturen werden mit wachsender **Amplitude** stärker betont.

Durch die steigende **Sättigung** werden die Farben kräftiger und feinere Strukturen werden geglättet. Ein Farbsättigungswert von -100 bleicht fast alle Farben, die Konturen bleiben erhalten.



Advanced

Der Parameter **Verfremdung** bestimmt die Feinheit der Struktur, bei größeren Werten sind die Konturen weicher.

Die **Richtung** des Effektes bewirkt ein Drehen der Konturen, so daß, gut sichtbar bei feineren Strukturen, sich die Effektrichtung ändert.

Die **Umdrehung** gibt an, wieviel Vollumdrehungen der Effekt auf dem Objekt vollführt.





Hypnotic III

Dieser Effekt umgibt die Konturen mit anderen Farben und legt innerhalb der Konturen neue Farbflächen an.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
-----------	-------------------------	--------------

Main

Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Farbbalance	Farbabstimmung	-100 bis +100

Advanced

Verfremdung	Verfeinern der Konturen
Richtung	Winkel
	Umdrehung



Main

Die **Amplitude** bestimmt die Effektstärke, feine Strukturen werden erst bei höherer Amplitude sichtbar in den Effekt einbezogen.

Durch Ändern des Wertes der **Farbbalance** werden sowohl die Konturenfarben als auch das gesamte Bild in der Farbzusammensetzung geändert. Die Farbpalette reicht von -100 = Rot über Gelb und Grün zum neutralen Punkt 0 und dann von Blau zu +100 = Rot.

Advanced

Der Parameter **Verfremdung** bestimmt die Feinheit der Struktur, bei größeren Werten sind die Konturen zusammenhängender.

Die **Richtung** des Effektes bewirkt ein Drehen der Konturenfarben, so daß, gut sichtbar bei feineren Strukturen, sich die Effektrichtung ändert.

Die **Umdrehung** gibt an, wieviel Vollumdrehungen der Effekt auf dem Objekt vollführt.



Konturen

Dieser Effekt bewirkt, daß unscharfe Bilder scharfe Konturen erhalten.

Parameter

Main	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Schärfen	Steigerung der Bildschärfe	

Advanced

Blau, Grün, Rot	Aktivierung der Farbkanäle blau, grün und rot	
Details	Kontrastverbesserung	

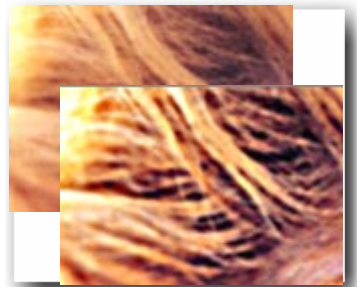
Main

Durch den Parameter **Schärfen** erhält das Objekt schärfere Konturen, wobei z.B. auch Lichter stärker hervortreten.

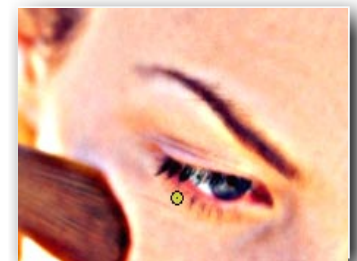
Advanced

Mit Hilfe der **Farbkanäle** werden einzelne Farben aus der Kontrastverbesserung herausgenommen, bzw. eingeschlossen.

Die **Details** dienen der weiteren Kontrastverbesserung, wobei es eine Rolle spielt wie groß das Objekt ist, bzw. wie nahe der Betrachter herankommt.



Daß die Strukturen gröber werden, ist am Haar gut zu sehen



Große Detailtiefe veranlaßt auch ein Zusammenfassen von Pixeln.



Konturen verstärken

Dieser Effekt identifiziert und verstärkt Bereiche des Objekts mit bedeutenden Übergängen wie Linien und Kanten.

Parameter

Main	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Intensität des Effekts	0 bis 100
Helligkeit	Objekthelligkeit	-100 bis +100
Advanced		
Blau, Grün, Rot	Aktivierung der Farbkanäle	HSB/RGB
Kantenbreite	Transformierung verbreiteter Linien und Kanten in verschwommene Farbflächen	5 bis 20
Richtung	Richtung	0° bis 360°
	Umdrehung	-27777 bis 27777



Main

Mit der **Amplitude** läßt sich die Intensität des Effektes und damit die Hervorhebung von Strukturen einstellen.

Mit der **Helligkeit** wird das gesamte Objekt aufgehellt oder abgedunkelt.

Advanced

Mit der Aktivierung/Deaktivierung einzelner **Farbkanäle** bekommt das Bild einen Bildstich in der Komplementärfarbe.

Die **Kantenbreite** ist zuständig für den Bereich der Unschärfe der an den Konturen auftritt.

Die **Richtung** des Effektes wird durch einen Winkel bestimmt, es entsteht der Eindruck als sei das Objekt aus verschiedenen Richtungen beschienen, so daß Licht und Schatten wandern.

Mit **Umdrehung** werden die Vollumdrehungen des Effektes auf dem Objekt eingestellt.



Konturloses Relief (Dirty Optics)

Dieser Effekt läßt eine Auswahl erhöht oder eingepreßt erscheinen, ohne daß wie im Standard-emboss-Effekt die Farbe innerhalb der Auswahl unterdrückt oder die Konturen mit Schwarz nachgezeichnet werden. Der Effekt erweckt leicht den Anschein, als würden Objektelemente wie ein Relief aus dem Objekt heraustreten.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Helligkeit	Objekthelligkeit	-100 bis +100
Advanced		
Blau, Grün, Rot	Aktivierung der Farbkanäle	On/Off
Schmutzigkeit	Verschwommenheitsgrad	5 bis 30
Richtung	Effektrichtung	
	Umdrehung	

Main

Der Parameter **Amplitude** dient zur Einstellung der Effektstärke.

Mit der **Helligkeit** wird das gesamte Objekt aufgehellt oder abgedunkelt, bei größerer Helligkeit wird der Relief-Effekt geringer.

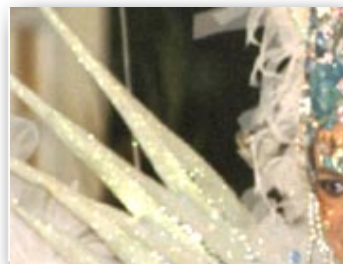
Advanced

Die drei **Farbkanäle** können in den Effekt einbezogen werden oder nicht, daraus resultiert eine Farbverschiebung des gesamten Bildes.

Der Grad der **Schmutzigkeit** bestimmt über den Verschwommenheitsgrad

Die **Richtung** des Effektes wird numerisch oder am Drehring eingestellt, sie bestimmt über die Licht- und Schattenverteilung des Effektes.

Die **Umdrehung** bestimmt, wie oft der Effekt eine Vollumdrehung auf dem Objekt vollführt.



Original



Das Bild wirkt verschwommener, Lichter, Schatten und Farbakzente sind betont.



Der Parameter Schmutzigkeit läßt die Konturen verschwimmen.



Monochrome Oberfläche

Dieser Effekt erzielt einen sehr ähnlichen Effekt wie „Emboss“. Auch er läßt eine Auswahl erhöht oder eingepreßt erscheinen, indem die Farbe innerhalb der Auswahl partiell unterdrückt und die Konturen mit Schwarz nachgezeichnet werden. Der Effekt erweckt leicht den Eindruck, als würde der Vordergrund aus dem Objekt heraustreten und ein Relief bilden.



Original

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Helligkeit	Objekthelligkeit	-100 bis +100
Farbe	Farbwahl	HSB/RGB
Advanced		
Höhe	Einstellung der Reliefkonturen	5 bis 30
Richtung	Effektrichtung	0° bis 360°
	Umdrehung	-27777 bis 27777



Die Konturen sind verstärkt, ein Farbfilter liegt über dem Objekt

Main

Die **Amplitude** bestimmt die Ausprägung des Effektes.

Die **Helligkeit** des Objektes wird mit einem Scheiber eingestellt. Falls bei der Farbwahl insgesamt ein sehr dunkles Bild entsteht, ist es für den Effekteindruck günstig, auf eine mittlere Helligkeit zu gehen.

Mit dem Parameter **Farbe** legt sich ein Farbfilter über das Objekt, je intensiver die Farbe ist, desto weniger scheint vom Original durch.

Advanced

Mit der **Höhe** wird die Stärke der Reliefkonturen bestimmt.

Die **Richtung** des Effektes wird numerisch oder am Drehring eingestellt, sie bestimmt über die Licht- und Schattenverteilung des Effektes.

Mit **Umdrehung** wird angegeben, wie oft der Effekt eine Vollumdrehung auf dem Objekt vollführt.



Breite Kanten verstärken den Kontrast.

Monochromes Glas

Der Effekt erzeugt auf Objekten sichtbare Kreuze, die zusammen ein gitterartiges Muster bilden, und reduziert bei höheren Amplitudenwerten die Objektfarben auf eine einzige.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Helligkeit	Objekthelligkeit	-100 bis +100
Farbe	Farbwahl	HSB/RGB
Advanced		
Höhe	Vergößerung der Objektstruktur	5 bis 30
Richtung	Winkel Umdrehung	0° bis 360° -27777 bis 27777



Main

Die Dicke des Glases wird mit der **Amplitude** bestimmt.

Mit der **Helligkeit** wird die Objekthelligkeit eingestellt.

Die **Farbe** des Glases läßt sich frei bestimmen.

Advanced

Die **Höhe** vergrößert die Struktur und läßt das Bild undeutlicher werden.

Der Parameter **Richtung** dreht die Gitterstruktur.

Wie oft eine Vollumkreisung stattfindet, wird mit **Umdrehung** eingestellt.





Monochromes Relief

Der Effekt zeichnet Konturen mit Schwarz nach und läßt eine Auswahl erhöht erscheinen, indem er bis auf eine Farbe die Farben innerhalb der Auswahl unterdrückt. Der Effekt erweckt leicht den Eindruck, als würde der Vordergrund wie ein Relief aus dem Objekt heraustreten.



Maximale Amplitude: obere Kanten hell untere Kanten schwarz



Die Objekthelligkeit ist stark vermindert, die hellen Konturkanten sind deutlich zu sehen.



Breitere Konturen, aber auch ein unschärferes Bild durch größere Höhe.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Helligkeit	Objekthelligkeit	-100 bis +100
Color	Farbwahl	HSB/RGB
Advanced		
Höhe	Einstellung der Reliefkonturen	5 bis 30
Richtung	Effektrichtung	0° bis 360°
	Umdrehung	-27777 bis 27777

Main

Die **Amplitude** bestimmt das Maß der Kontrastverstärkung und der Farbrunterdrückung, bei kleineren Amplitudenwerten sind die Originalfarben noch deutlich zu sehen.

Mit der **Helligkeit** wird die Objekthelligkeit bestimmt, wobei die effektbildenden Farben an den Kanten kaum beeinflusst werden.

Mit der **Farbe** wird die neben den Graustufen zweite Farbe bestimmt.

Advanced

Bei steigenden Werten für die **Höhe** verbreitern sich die Kanten und das Bild wird unschärfer.

Die **Effektrichtung** nimmt bei ihrer Wanderung um den Vollkreis die Farben und Schatten mit, die dann von links nach rechts weisen, statt von oben nach unten.

Mit der **Umdrehung** wird die Anzahl der Vollumdrehungen des Effektes auf dem Objekt festgelegt.

Monochromes Scharfzeichnen)

Dieser Effekt steigert die Objektschärfe, indem er den Kontrast zwischen benachbarten Pixeln erhöht, und reduziert bei höheren Amplitudenwerten die Objektfarben auf eine einzige.

Parameter

Main	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Helligkeit	Objekthelligkeit	-100 bis +100
Farbe	Farbwahl	HSB/RGB

Advanced

Höhe	Breite der Kanten	5 bis 30
Richtung	Effektrichtung	0° bis 360°
	Umdrehung	-27777 bis 27777

Main

Die **Amplitude** bestimmt die Effektstärke, bei hohen Werten weichen die Originalfarben der einstellbaren Grundfarbe.

Die **Helligkeit** betrifft das gesamte Objekt, bei größeren Werten kommt die Grundfarbe stärker zur Geltung.

Mit der **Farbe** wird die Grundfarbe eingestellt. Es stehen RGB oder HSB zur Verfügung, jeweils mit Schiebern und Farbkreis.

Advanced

Die **Höhe** definiert die Breite der Kanten, die unscharf erscheinen. Diese Einstellung ähnelt der Arbeit mit Spritzpistolen, je näher am Objekt sich der Sprühkopf befindet, desto intensiver und schärfer sind die Konturen.

Die **Richtung** des Effektes wird durch einen Winkel bestimmt, es entsteht der Eindruck als sei das Objekt aus verschiedenen Richtungen beschienen, so daß Licht und Schatten wandern.

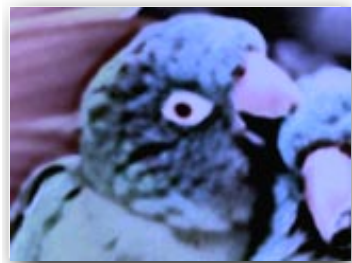
Mit **Umdrehung** werden die Vollumdrehungen des Effektes auf dem Objekt eingestellt.



Maximale Amplitude, Grundfarbe türkis



Mit geringerer Amplitude schimmern die Originalfarben hindurch, Grundfarbe lachs.



Breite Kanten lassen Details verschwimmen.



Nasse Flecken

Dieser Effekt führt im Objekt Pixel zu kleinen Pixelgruppen zusammen, die wie kleine Tropfen erscheinen.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Sättigung	Farbsättigung	- 100 bis +100
Advanced		
Fleckgröße	Tropfengröße	5 bis 20

Main

Die **Amplitude** bestimmt, wie deutlich die Tropfenstruktur ausgebildet wird.

Mit der **Sättigung** wird der Weißanteil des Objektes eingestellt. Niedrige Werte führen zu einem hohen Weißanteil, so daß fast nur noch die Konturen zu sehen sind.



Advanced

Mit größer werdender **Fleckgröße** fließen die Tropfen ineinander.

Pastellkreide

Erweckt den Anschein, als sei ein Objekt mit farbiger Pastellkreide auf einem grobstrukturierten Blatt gezeichnet worden. In hellen Objektbereichen erscheint die Strichführung mit wenig Struktur; in dunkleren Bereichen hingegen erscheint die Kreide etwas abgekratzt und gibt so den Blick auf die Blattstruktur frei.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Helligkeit	Farbauftrag	-100 bis 100
Farbe	Auswahl der Objektfarbe	HSB/RGB
Advanced		
Blau, Grün, Rot	Aktivierung der Farbkanäle t	On/Off
Höhe	Strichstärke	1 bis 20

Main

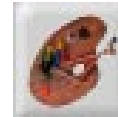
Die Effektstärke wird mit der **Amplitude** bestimmt. Die Skizze erscheint grobporiger mit steigenden Amplitudenwerten.

Wie stark der Farbauftrag ist, liegt an der **Helligkeit**. Der Farbauftrag wird satter mit kleinen Helligkeitswerten und zarter bei hohen Werten.

Die Einfärbung des Untergrundes wird mit **Farbe** eingestellt. Wahlweise in HSB oder RGB mit Scheiben und Farbkreis.

Advanced

Das Herausstellen einzelner Farben wird über die On/Off-Schalter der **Farbkanäle** eingestellt.



Eine zarte Farbskizze entsteht bei größter Helligkeit auf hellem Papier.



Kräftiger Farbauftrag.

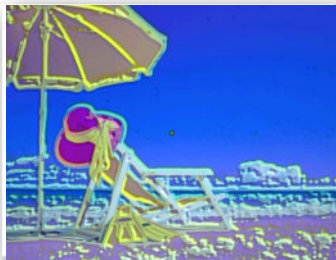


Hohe Helligkeit bewirkt stärkeres Durchscheinen des roten Untergrundes.



Plastic Emboss

Dieser Effekt läßt eine Auswahl erhöht oder eingepreßt erscheinen, indem er die Farbe innerhalb dieser Auswahl unterdrückt und die Konturen scharf nachzeichnet. Der Effekt erweckt leicht den Eindruck, als träte das Objekt aus dem Vordergrund heraus und bilde ein Relief.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
-----------	-------------------------	--------------

Einstellungen

Mischen	Mischwert	
Amplitude	Effektstärke	
Hintergrund <- > Vordergrund	Verhältnis von Vordergrundfarbe zu Hintergrundfarbe	
Höhe	Konturenbreite	
Flachheit	Abflachen der Krümmungslinie	
Hintergrund füllen	Hintergrundfarbe	

Farben

Vordergrundfarbe	Bestimmung der Vordergrundfarbe	HSB/RGB, Farbkreis
Hintergrundfarbe	Bestimmung der Hintergrundfarbe	HSB/RGB, Farbkreis

Einstellungen

Der Wert für **Mischen** gibt an, wieviel die Originalfarben gegenüber den beiden Kontrastfarben noch Anteil haben.

Mit der **Amplitude** wird die Effektausbreitung eingestellt. Niedrige Werte bewirken einen kleineren Anteil, der am Effekt teilnimmt.

Hintergrund <-> Vordergrund drückt das Verhältnis zwischen Hintergrund- und Vordergrundfarbe aus.

Mit der **Höhe** wird die Konturenbreite eingestellt und damit die Feinheit.

Der Parameter **Flachheit** gleicht die Konturenverschiebung aus, so daß sich die Reliefwirkung vermindert.

Wird **Hintergrund füllen** eingestellt, werden alle Bildteile, die nicht in den Vordergrund rücken sollen, mit der Hintergrundfarbe überlagert.

Die beiden Konturenfarben werden per RGB oder HSB festgelegt.

Plastisch

Der Effekt läßt eine Auswahl erhöht oder eingepreßt erscheinen, indem er die Farbe innerhalb der Auswahl unterdrückt, durch eine andere ersetzt und die Konturen scharf nachzeichnet. Dieser Effekt kann beim Betrachter leicht den Eindruck hervorrufen, als würde der Vordergrund aus dem Objekt heraustreten und ein Relief bilden.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Temperatur	Effektausdehnung	10 bis 100
Höhe	Konturenhöhe	1 bis 20
Flachheit	Abflachen der Krümmungslinie	1 bis 3
Farber	Farbwahl	HSB/RGB

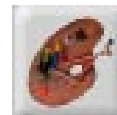
Die Effektstärke, also Betonung der Details der Vorlage wird mit der **Amplitude** festgelegt.

Die Effektausdehnung wird mit dem Parameter **Temperatur** eingestellt. Je höher der Wert desto stärker die Betonung auf der Konturenfarbe. Dieser Parameter arbeitet nur wenn die Amplitude > 0 ist.

Mit der **Höhe** verändert sich die Kantenbreite und die Unschärfe.

Ein Weicherwerden der Konturen wird mit dem Parameter **Flachheit** eingestellt.

Mit der **Farbe** wird die Umrandung bestimmt.



Amplitude = 50, Temperatur = 30:
Bei diesen Werten ist die Kontrastverstärkung merkbar ohne sichtbare Farbveränderungen.



.Kleine Farbveränderungen im Original rufen eine starke Struktur hervor (Himmel).



Poster I

Verändert die Farbe und Farbsättigung eines Bildes..

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Farbe	Verstärkungsfarbe	HSB/RGB

Die **Amplitude** bestimmt die Stärke des Effektes.

Unter dem Parameter **Farbe** wird die Farbe ausgewählt, die verstärkt werden soll. Wird die Farbe sehr dunkel gestellt, wird das gesamte Bild dunkler.



Verstärkung von Blau



Verstärkung von Rot



Verstärkung von Gelb

Poster II

Dieser Effekt verändert alle Farben eines Bildes.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Helligkeit		0 bis 100
Sättigung	Farbintensität	0 bis 100
Farbbalance	Glätten	-100 bis 100

Die **Amplitude** gibt die Effektstärke an.

Die **Helligkeit** wirkt auf das gesamte Bild.

Mit der **Sättigung** wird eingestellt wie plakativ die Wirkung ist und in welcher Stärke die neuen Farben wirken.

Die **Farbbalance** ist der Hauptparameter dieses Effektes. Mit einem Regler wird der gesamte Farbbereich des Bildes verschoben. So als würden alle Farbnancen, wenn sie in HSB dargestellt und verändert werden, mit einem bestimmten Wert addiert.





Poster III

Mit diesem Effekt lassen sich Farbtintensität und Farbton verändern.

Parameter **Einstellung/Veränderung** **Wertebereich**

Main

Ton	Farbton	0° - 360°
Helligkeit	Helligkeit	-100 bis +100
Sättigung	Farbsättigung	-100 bis +100
Übergang	Stärke des Effektes	0 bis 100
Invertieren	Umkehr Hell-/Dunke-l/Farb- werte	On/Off



Der **Farbton** läßt sich über einen vollen Kreis einstellen.

Die **Helligkeit** geht von schwarz bis sehr hell mit deutlich erkennbaren Strukturen.



Die **Sättigung** der Farbe reicht von reinen Graustufen bis zu grellem Bunt.

Mit dem **Übergang** wird bestimmt, wie stark sich der Effekt bemerkbar macht. Ist **Invertieren** Off, dann erhält man bei 100 das Originalbild und das Herunterschieben bewirkt eine Verstärkung des Effektes. Ist **Invertieren** On, geht es bei 0 mit dem Originalbild los und bei 100 mit der stärksten Effektwirkung.



Poster IV

Dieser Effekt verändert die durch eine Keyfarbe ausgewählten Farbsegmente.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Key-Farbe	Farbschlüssel-Farbe	HSB/RGB
Breite	Farbweite	0 bis 20
Weich	Glätten	1 bis 20
Advanced		
Ton	Farbton	-100 bis +100
Sättigung	Sättigung	-100 bis +100
Verbergen	Verbergen der nichtgeänderten Pixel	On/Off
Helligkeit	Helligkeit	-100 bis +100
Unschärfe	Weichzeichnen	1 bis 15

Main

Die **Amplitude** gibt die Effektstärke an.

Mit der **Key-Farbe** wird festgelegt, welche Bildsegmente sich am stärksten verändern sollen. Diejenigen Elemente, die der Keyfarbe ähnlich sind, werden stärker verändert. Die Einstellung erfolgt mit Schiebern oder numerischem Feld in HSB oder RGB. Noch einfacher ist es, mit der Mouse in das dargestellte Original zu fahren und dort die Farbe anzuklicken, die als Keyfarbe gelten soll.

Die **Farbweite** gibt an, wie streng der zu verändernde Farbbereich eingeschränkt ist, bei einem hohen Wert werden viele Bildelemente in den Effekt einbezogen.

Mit dem Parameter **Weich** können die Kontraste verringert werden.

Advanced

Der Schieber für den **Ton** deckt die gesamte Farbpalette ab.

Die **Sättigung** ist ein Maß für die Deckkraft der Farben.

Mit **Verbergen** an oder aus werden die nichtgeänderten Pixel verborgen oder angezeigt.



Keyfarbe = gelb



Verbergen der nichtgeänderten Pixel, hier Hintergrund. Keyfarbe = gelb



Verbergen der nichtgeänderten Pixel, hier Vordergrund. Keyfarbe = blau



Relief

Dieser Effekt läßt eine Auswahl erhöht oder eingepreßt erscheinen, indem er die Farbe innerhalb der Auswahl unterdrückt und die Konturen mit Schwarz nachzeichnet. Der Effekt erweckt den Eindruck, als würde der Vordergrund aus dem Bild heraustreten und ein Relief bilden.



Maximale Amplitude, neutraler Helligkeitswert

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
-----------	-------------------------	--------------

Main

Amplitude	Intensität des Effekts	0 bis 100
Helligkeit	Grad der Farbabdeckung	
Farbe	Farbbestimmung	HSB/RGB

Advanced

Blau, Grün, Rot	Aktivierung der Farbkanäle
Höhe	Konturverschiebung
Richtung	Winkel
	Umdrehung

Main

Mit der **Amplitude** wird bestimmt, wie stark der Reliefeffekt ausgeprägt sein soll.

Die **Helligkeit** dient im positiven Bereich dazu, das gesamte Objekt mit einer Farbe zu überdecken, bei 0 bleiben die Originalfarben erhalten, mit den Minuswerten werden die Schatten geringer, es entsteht eine plakatative Wirkung.

Die frei einstellbare **Farbe** kann, mit dem entsprechenden Helligkeitswert zusammen, das Objekt überlagern.

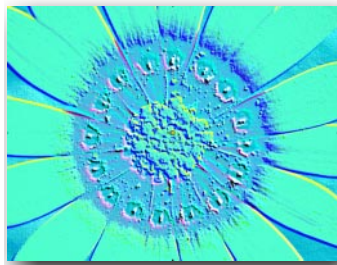
Advanced

Das Zu- und Abschalten der **Farbkanäle** verändert die Farben des gesamten Objektes

Durch die **Höhe** ergibt sich eine Konturverschiebung, ähnlich einem schlecht gepaßten Bild im Farbdruck.

Die **Richtung** verlagert die Farbwerte des Effektes.

Wie oft diese Farbverschiebung durchgeführt wird, bestimmt der Parameter **Umdrehung**.



Die eingestellte Farbe überdeckt das Objekt immer mehr mit steigendem Helligkeitswert.

Rot-Grün-Konturen

Dieser Effekt überlagert das Objekt mit einem intensiven rot/grünen Neonfilter.

Dieser Effekt entspricht fast genau Bloody Shock. Einziger Unterschied: Beim Rotfilter werden die Konturen grün und umgekehrt.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Farbbalance	Farbabgleich	-100 bis +100
Advanced		
Pinselbreite	Pinselstärke	5 bis 20
Richtung	Winkel	0° bis 360°
	Umdrehung	-27777 bis 27777





Scharfzeichnen

Dieser Effekt steigert die Bildschärfe, indem er den Kontrast zwischen benachbarten Pixeln erhöht.

Parameter

Main	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Schärfen	Bildschärfe	0 bis 100
Advanced		
Blau, Grün, Rot	Aktivierung der Farbkanäle	On/Off
Details	Kontrastverbesserung	5 bis 20

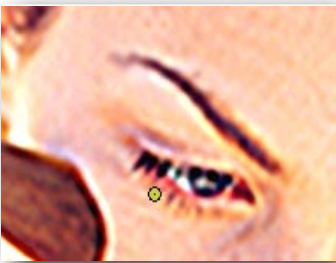
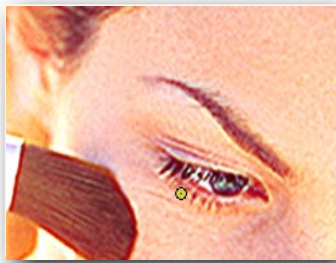
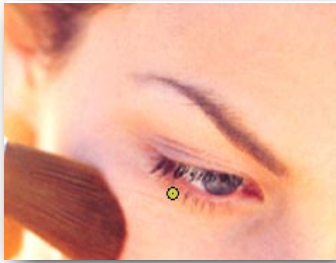
Main

Der Parameter **Schärfen** sorgt für die Kontrastverschärfung.

Advanced

Mit Hilfe der **Farbkanäle** werden einzelne Farben aus der Kontrastverbesserung herausgenommen, bzw. eingeschlossen.

Die **Details** dienen der weiteren Kontrastverbesserung, wobei es eine Rolle spielt wie groß das Objekt ist, bzw. wie nahe der Betrachter herankommt.



Große Detailtiefe ist nur geeignet wenn der Betrachter weiter entfernt ist.

Skizze (Sketch)

Dieser Effekt überlegt das Objekt mit einer frei wählbaren Farbe und läßt es wie gezeichnet aussehen.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Details	Hervorheben der Konturen	
Pinselbreite	Stiftbreite	
Farbe	Farbe des Untergrundes	

Mit der **Amplitude** läßt sich bestimmen, wieviel der Farbe des Originalmotivs noch durchscheint. Bei maximaler Amplitude sind die Farbflächen transparent und nur der Untergrund und die Konturen sind zu sehen.

Die Genauigkeit und der Detailreichtum wird mit **Details** eingestellt.

Die **Pinselbreite** bestimmt die Feinheit der Konturen.

Der Untergrund (Papierfarbe) läßt sich unter **Farbe** frei gestalten.



Maximale Amplitude



Größere Pinselbreite und Detailtiefe.



Nur wenige Konturen und ein Amplitudenwert von 75 lassen die Farben durchscheinen.



Square Brush

Dieser Effekt erzeugt einen starken Unschärfefeffer, indem er Pixel zu Quadraten zusammenfaßt, die jeweils hellste Farbe bestimmt den Farbton, so daß ein insgesamt helleres Bild entsteht..



Original

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Blau, Grün Rot	Aktivierung der Farbkanäle	On/Off
Pinselbreite	Umfang der Farbquadrate	2 bis 20

Die **Amplitude** ist bestimmend für den Grad der Unschärfe.

Die **Farbkanäle** können in den Effekt einbezogen oder herausgenommen werden.

Mit der **Pinselbreite** wird die Größe der Quadrate festgelegt.



Strukturfilter

Dieser Effekt erweckt den Anschein, als sei ein Objekt mit einem Strukturfilter aufgenommen worden.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Helligkeit	Objekthelligkeit	-100 bis +100
Advanced		
Dicke	Breite der Rasterlinien	5 bis 10
Richtung	Effektrichtung	0° bis 360°
	Umdrehung	-27777 bis 27777



Eine Struktur hat ioch über das ganze Objekt gelegt.

Main

Die **Amplitude** legt die Stärke der Struktur fest, die sich über das Objekt legt.

Mit einer **Helligkeit** im Bereich der Extremwerte bleiben von dem Bild nur die Konturen.

Advanced

Eine stärkere **Dicke** der Konturlinien zieht auch Unschärfe des Objektes nach sich.

Die **Richtung** des Effektes wird numerisch oder am Drehring eingestellt, sie bestimmt über die Licht- und Schattenverteilung des Effektes.

Mit **Umdrehung** wird angegeben, wie oft der Effekt eine Vollumdrehung auf dem Objekt vollführt.

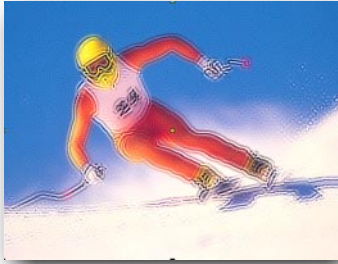


Auch bei maximaler Helligkeit bleibt die Struktur erhalten.



Strukturierte Oberfläche

Der Effekt verleiht dem Objekt eine feine Struktur.



Höchste Amplitude und höchste Granularität .



im Detail

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Helligkeit	Objekthelligkeit	-100 bis +100
Advanced		
Blau, Grün, Rot	Aktivierung der Farbkanäle	On/Off
Granularität	Stärke der Granularität	5 bis 10
Richtung	Effektrichtung	
	Umdrehung	

Main

Advanced

Main

Die **Amplitude** bestimmt, wie stark die Struktur und die Doppelkontur ausgeprägt sind.

Mit der **Helligkeit** wird die Objekthelligkeit eingestellt.

Advanced

Die drei **Farbkanäle** können in den Effekt einbezogen werden, oder unverändert zum Bild beitragen.

Die **Granularität** kann nur verändert werden, wenn die Amplitude > 0 ist. Dieser Parameter bewirkt eine gröbere Struktur und vor allem eine größere Verschiebung und Akzentuierung der Konturen.

Mit der **Richtung** wird angegeben, wohin die Effektwirkung weist.

Die **Umdrehungen** geben die Anzahl der Vollumdrehungen des Effekts auf dem Objekt bekannt.

Textil

Der Effekt „Textil“ unterlegt Objekten eine feine, diagonal ausgerichtete Gitterstruktur.



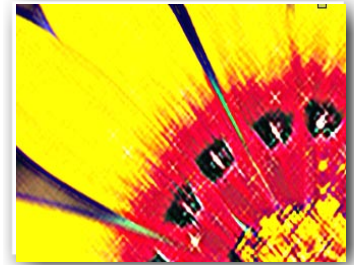
Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Dicke	Breite der Gitterlinien	5 bis 20
Richtung	Winkel	0° bis 360°
	Umdrehung	-27777 bis 27777

Die **Amplitude** bestimmt über die Feinheit der Gitterstruktur

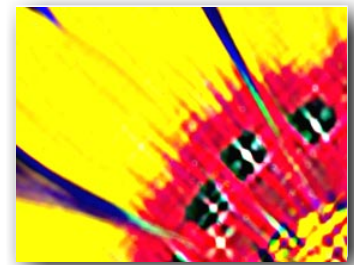
Die Struktur wird noch etwas auffälliger wenn die **Dicke** der Gitterlinien vergrößert wird.

Die **Richtung** verlagert die Farbwerte des Effektes.

Wie oft diese Farbverschiebung durchgeführt wird, bestimmt der Parameter **Umdrehung**.



Als sei die Blume auf Stoff gedruckt.



Mit dickeren Gitterlinien entsteht ein etwas verschwommener Eindruck.

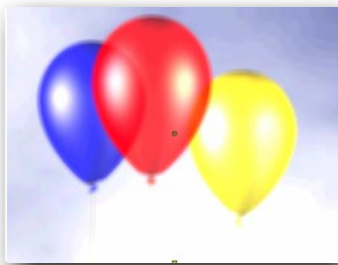


Twweed

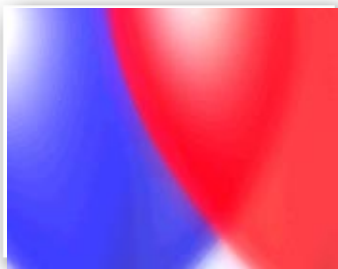
Der Effekt „Twweed“ unterlegt Objekten eine sehr feine, kaum sichtbare, diagonal ausgerichtete Gitterstruktur. Er erlaubt, Objekten eine noch feinere Struktur zu geben, als es mit dem Effekt „Textile“ möglich ist.



Original



Maximale Amplitude



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Amplitude	Intensität des Effekts	0 bis 100
Helligkeit	Bildhelligkeit	-100 bis +100
Advanced		
Blau, Grün, Rot	Aktivierung der Farbkanäle	On/Off
Dicke	Breite der Gitterlinien	5 bis 10
Richtng	Winkel	0° bis 360°
	Umdrehung	-27777 bis 27777

Main

Die **Amplitude** bestimmt über die Ausprägung des Effektes.

Mit der **Helligkeit** wird die Objekthelligkeit eingestellt.

Advanced

Die drei **Farbkanäle** lassen sich in den Effekt einbeziehen bzw. bleiben unbeeinflusst.

Mit der **Dicke** der Linien läßt sich die Wirkung des Effektes noch steigern.

Eine **Richtungsgängerung** hat eine Verlagerung der Konturen zur Folge.

Wie oft diese Verlagerung im Vollkreis erfolgt wird mit **Umdrehung** festgelegt.

Unfokussiertes Relief

„Disfocus“ arbeitet sehr ähnlich wie „Dirty optics“. Beide Effekte lassen eine Auswahl erhöht oder eingepreßt erscheinen, ohne die Farbe innerhalb der Auswahl zu unterdrücken oder die Konturen mit Schwarz nachzuzeichnen werden. Man kann leicht Eindruck gewinnen, als würden Objektelemente wie ein Relief aus dem Objekt heraustreten.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Defokussieren	Effektstärke	0 bis 100
Helligkeit	Objekthelligkeit	-100 bis +100
Advanced		
Blau, Grün, Rot	Aktivierung der Farbkanäle	On/Off
Stärke	Verschwommenheitsgrad	5 bis 10

Main

Der Parameter **Defokussieren** entscheidet über die Stärke des Effektes. Helle Kanten werden weiter aufgehellert, dunkle Kanten erscheinen tiefer.

Mit der **Helligkeit** wird die Objekthelligkeit bestimmt, wobei die effektbildenden Farben an den Kanten nicht so stark beeinflusst werden.

Advanced

Die einzelnen **Farbkanäle** lassen sich zu- und abschalten.

Die **Stärke** bewirkt ein Verschwimmen des Bildes.



Original



Die Kanten sind hell betont und breiter, besonders gut an den gelben und lila Feldern zu sehen.



Hier wurden die Farben grün und rot - und damit auch gelb - aus dem Effekt genommen.



Unscharfes Relief

Dieser Effekt läßt eine Auswahl erhöht oder eingepreßt erscheinen, ohne daß wie im Standard-emboss-Effekt die Farbe innerhalb der Auswahl unterdrückt oder die Konturen mit Schwarz nachgezeichnet werden. Der Effekt erweckt leicht den Anschein, als würden Objektelemente wie ein Relief aus dem Objekt heraustreten.



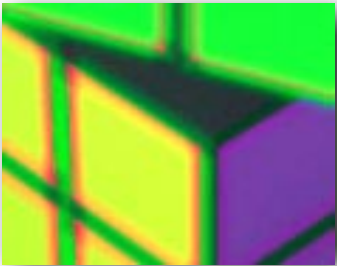
Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
-----------	-------------------------	--------------

Main

Amplitude	Intensität des Effekts	0 bis 100
Farbbalance	Farbeeinstellung	-100 bis +100

Advanced

Schmutzigkeit	Objekte verschwommen er- scheinen lassen	5 bis 20
Richtung	Winkel Umdrehung	0° bis 360° -27777 bis 27777



Main

Mit der **Amplitude** wird die Effektstärke eingestellt.

Die Nuancen der **Farbbalance** pendeln zwischen türkis und bordeaux, je näher der Wert den Extremwerten kommt, desto kräftiger wird die Farbüberdeckung.

Advanced

Der Grad der **Schmutzigkeit** ist ein Maßstab für die Unschärfe.

Bei Änderung der **Richtung** bewegen sich die Konturfalten kreisförmig.

Mit **Umdrehung** läßt sich einstellen, wie oft ein kompletter Richtungswechsel ausgeführt wird.

Verschrammtes Poster

Dieser Effekt legt rote und grüne Linien an die Konturen und läßt das Objekt grobkörniger erscheinen.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
-----------	-------------------------	--------------

Main

Alter	Effektstärke	
-------	--------------	--

Advanced

Zerkratzen	Konturen-Einstellung	
------------	----------------------	--

Main

Mit der **Alter** wird die Effektstärke, also Umrandung der Konturen und die Grobkörnigkeit eingestellt.

Advanced

Durch **Zerkratzen** werden die farbigen Konturen breiter.

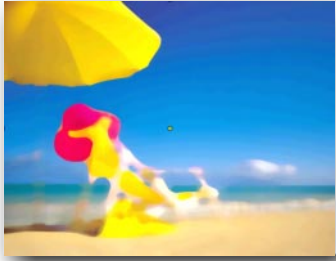


Am Himmel ist die grobe Struktur gut zu sehen.



Wassermaler

Dieser Effekt läßt Objekte unscharf erscheinen, als wäre Wasser über sie geflossen.



Höchste Amplitude und ein breiter Pinsel lassen das Bild verschwimmen.



Die Farben des Hutes und des Himmels sind nach unten ausgelaufen.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Blau, Grün, Rot	Aktivierung der Farbkanäle	On/Off
Pinselsbreite	Blau, Grün und Rot Breite des Farbauftrages	1 bis 20

Wieviel Wasser über das Papier gestrichen wurde, läßt sich mit der **Amplitude** einstellen.

Die **Farbkanäle** für die drei Farben lassen sich an- und abschalten.

Mit der **Pinselsbreite** wird der Effekt gesteigert oder abgeschwächt.

Wet 'n' Dirty

Der Effekt hat eine Wirkung als sei das Objekt naßgeworden. Die Konturen werden mit farbigen Rändern umgeben, die gesamte Struktur wirkt grober mit Betonung der Vertikalen.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Main		
Nass	Effektstärke	0 bis 100
Farbbalance	Farbabgleich	-100 bis +100
Advanced		
Schmutzig	Zusammenfließen der Farben	5 bis 20

Main

Der Parameter **Naß** ist zuständig für die farbigen Konturen und für die Struktur, wobei die Farben ineinander laufen. Je höher der Wert ist, desto stärker ist die Wirkung.

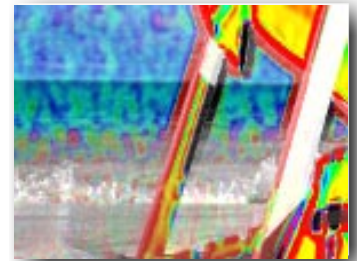
Mit der **Farbbalance** können die Farben des Posters komplett geändert werden.

Advanced

Der Grad der **Schmutzigkeit** bestimmt über die Stärke des Farbverlaufs und die Breite der farbigen Ränder



Dieses hübsche Poster ist eindeutig in den Regen gekommen.





Übermalen

Dieser Effekt faßt Pixel zu vieleckigen Farbbereichen zusammen. Liegen Pixel mit unterschiedlichen Farbtonwerten nebeneinander, verändert der Effekt deren Farbton.



Das Objekt erscheint grob strukturiert

Parameter

Main	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Farbbalance	Farbverschiebung	-100 bis 100

Advanced

Pinselbreite	Pinselbreite
--------------	--------------

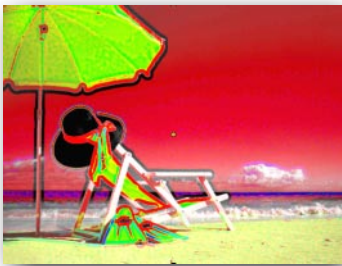
Main

Die **Amplitude** bestimmt, wieviele benachbarte Pixel zu einer Fläche zusammengefaßt werden.

Mit der **Farbbalance** können unterschiedliche Farbkombinationen verwendet werden.

Advanced

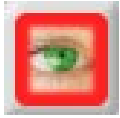
Mit der **Pinselbreite** wird die Konturenstärke eingestellt.



10

Stylize

EFFEKTE



Farbiger Rahmen

Dieser Effekt versieht das Objekt mit einer farbigen Umrandung.



Ein schmaler roter Rand umgibt das Bild; bestimmt durch die Parameter Breite und Farbe

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Breite	Breite der Umrandung	0 bis 100
Farbe	Umrandungsfarbe/Einstellen der HSB und RGB-Werte	
Weiche der Umrandung	Weichzeichnen der Umrandung	0 bis 100

Breite

Dieser Parameter definiert die Breite der Umrandung. Je höher der gewählte Wert, desto breiter wird die Umrandung. Bei einer Einstellung von 0 wird der Effekt nicht angewandt. Eine sehr hohe Einstellung bewirkt, daß das gesamte Objekt von der Umrandung überlegt wird. Wenn man also die Werte langsam erhöht, entsteht ein Effekt, der mit einer Kameraein- bzw. -ausblendung zu vergleichen ist.

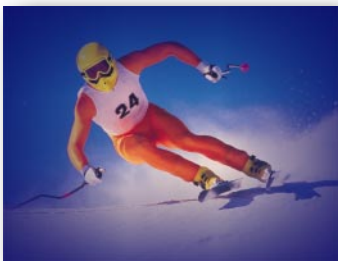
Farbe

Hier läßt sich die Farbe für die Umrandung durch Mausklick auf den Farbkreis oder durch numerische Eingabe auswählen und die RGB-Werte sowie die HSB-Werte (Farbton, Farbsättigung, Helligkeit) einstellen. Jede beliebige Farbe ist möglich.



Weichzeichnen

Mit diesem Parameter kann die Umrandung weichgezeichnet werden. Eine sehr niedrige Einstellung resultiert in einer Umrandung mit scharfen Konturen. Je höher der gewählte Wert, desto weicher werden die Konturen der Umrandung.

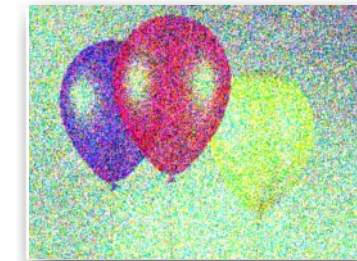
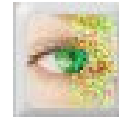


Der Rand verschmilzt mit dem Bild.

Farbrauschen

Dieser Effekt überlegt das Objekt mit einer Vielzahl von verschiedenfarbigen Pixeln.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Noise-Menge	0 bis 100%
Farbkomponenten	Einfrieren	On/Off
	Rot/Grün/Blau/Alpha	0 bis 255



Noise-Menge

Dieser Parameter bestimmt die Menge der Pixel, die über das Objekt gelegt werden. Bei einer Einstellung von 0 bleibt das Objekt unverändert. Je höher der gewählte Wert, desto mehr nimmt die Menge der farbigen Pixel, die über das Objekt gelegt werden, zu. Bei einer sehr hohen Einstellung werden so viele farbige Pixel über das Objekt gelegt, daß dieses völlig verfremdet wird.

Einfrieren

Mit Hilfe dieser Checkboxen wird eingestellt, ob die Pixel, mit denen das Objekt überlegt wird, in der endgültigen Animation beweglich sein sollen (On) oder fixiert dargestellt werden (Off).

Rot/Grün/Blau/Alpha

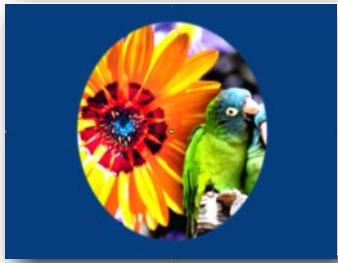
Diese Parameter dienen zur Einstellung der Farben, die die Pixel erhalten sollen. So können die Anteile der Farben rot, grün und blau beliebig erhöht oder herabgesetzt werden.



Guckloch

Dieser Effekt schneidet das Objekt kreisförmig aus. Es kommt der Untergrund des Animationsfensters darunter hervor bzw. ein darunterliegendes Objekt

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Größe des Ausschnitts	-100 bis +100
Weiche der Umrandung		0 bis 100
Umrandung		On/Off
Skalierung		On/Off



Amplitude

Dieser Parameter definiert die Größe des Ausschnitts. Je höher der gewählte Wert, desto mehr wird am Rand ausgeschnitten. Bei einer Einstellung von 0 wird der Effekt nicht angewandt. Eine sehr hohe Einstellung bewirkt, daß das gesamte Objekt von der Umrandung überlegt wird. Ein negativer Wert läßt ein Loch in der Mitte des Objektes entstehen.

Weiche der Umrandung

Mit Hilfe dieses Parameters läßt sich einstellen, wie weich der Übergang an dem Schnitttrand ist. Der Wert 0 erzeugt scharfe Kanten, bei höheren Werten wird der Übergang gleitend transparent.

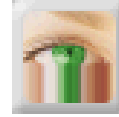


Skalieren

In der On-Schaltung sorgt dieser Parameter auch bei Verzerrungen des Objektes dafür, daß der Rand nach Möglichkeit immer erhalten bleibt.

Meltdown

Dieser Effekt ermöglicht es, das Objekt der Länge nach zu verzerren.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Prozentsatz	Verzerrungsgrad	0 bis 100%
versteckt		
Operation	Von unten/Von oben/Von rechts/Von links	

Prozentsatz verborgen

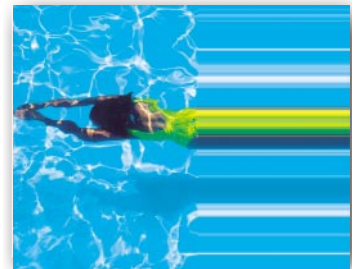
Mit Hilfe dieses Parameters wird definiert, welcher Prozentsatz des Objekts der Länge nach verzerrt werden soll. Bei einer Einstellung von 0 wird der Effekt nicht angewandt. Je höher der gewählte Wert, desto höher ist der Prozentsatz des Objekts, der verzerrt wird. Bei der höchstmöglichen Einstellung werden demnach 100% des Objekts verzerrt, so daß man das ursprüngliche Objekt nicht mehr erkennen kann.

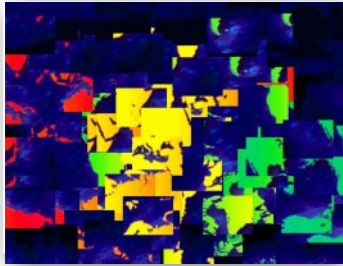
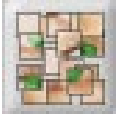


Operation

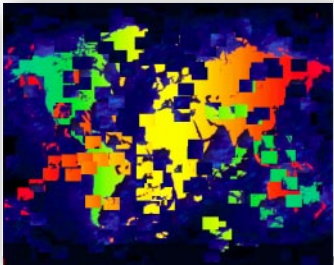
Hier stehen 4 Einstellungen in einem Auswahlfenster zur Verfügung.

Verzerrt das Objekt von der rechten/linken/oberen oder unteren Seite aus der Länge bzw. Breite nach.





Vom Originalbild ist nach dem „Verpuzzeln“ fast nichts mehr zu erkennen.



Mühsam zwar, doch dank der nicht so hohen Effektstärke und der Aufteilung in kleine Teilchen ist die Weltkarte noch zu sehen.

Puzzle

Dieser Effekt bewirkt, daß das Objekt in eine Vielzahl von Rechtecken zerschnitten wird.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Anzahl der Teile (Effektstärke)	0 bis 100
Größe	Größe der Teile	1 bis 20

Amplitude

Dieser Parameter regelt die Stärke des Effekts, d. h. die Anzahl der Puzle-Teile. Bei einer Einstellung von 0 bleibt das Objekt intakt. Je höher der gewählte Wert, desto höher wird die Anzahl der Rechtecke.

Größe

Mit Hilfe dieses Parameters wird die Größe der Rechtecke gewählt. Bei einer sehr niedrigen Einstellung sind sie sehr klein, je höher der gewählte Wert, desto größer werden die Rechtecke.

Schneiden und anfügen (Torus Sliding)

Dieser Effekt ermöglicht es, Teile des Objekts von oben, unten, rechts oder links abzuschneiden und diese abgeschnittenen Teile an der gegenüberliegenden Seite des Objekts wieder anzufügen.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Verschieben	Schnittrichtung X / Y	-10 bis +10

Schnittrichtung

Mit dem Koordinatensystem wird die Schnittkante gewählt. Einstellungen können entweder mit den Schieberegler oder durch numerische Eingabe vorgenommen werden.

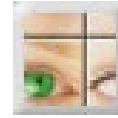
Grundeinstellung am stehenden Bild

X Y

0	0	ganzes Bild
1	0	Schnitt an der senkrechten Achse
0	1	Schnitt an der waagerechten Achse
1	1	vierfacher Schnitt

Zwischenwerte ergeben Verschiebungen außerhalb der Mittellinien.

Während der Animation schiebt sich das Objekt nach links oder rechts bzw. oben und unten durch den Bildschirm. Die entstehende Animation wirkt wie ein defekter Fernseher, dessen Synchronisation nicht funktioniert und der deshalb das Bild nicht halten kann.





Transparenter Rahmen

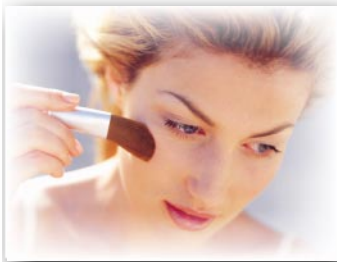
Dieser Effekt umgibt das Objekt mit einer transparenten Umrandung.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Umrandungsgröße	Breite der Umrandung	0 bis 100
Einheitliche Umrandung	Gleichmäßigkeit	On/Off



Umrandungsgröße

Dieser Parameter definiert die Breite der Umrandung. Je höher der gewählte Wert, desto breiter wird die Umrandung. Bei einer Einstellung von 0 wird der Effekt nicht angewandt. Eine sehr hohe Einstellung bewirkt, daß das gesamte Objekt von der Umrandung überlegt wird.



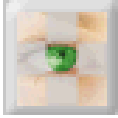
Einheitliche Umrandung

Mit Hilfe dieses Parameters läßt sich einstellen, ob die Umrandung auf allen Seiten gleichmäßig (On) oder unregelmäßig (Off) verteilt wird.

11

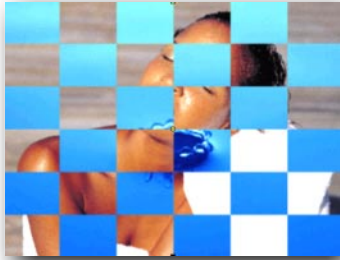
Wisch-Effekte

EFFEKTE



Block Wipe

Dieser Effekt wischt je nach Einstellung einzelne Blöcke oder Streifen aus dem Objekt heraus.



Größter Kontrast: Schieber 1 auf 100, Schieber 2 gleich Null



Schieber 1 auf 50, Schieber 2 auf 0.



Schieber 1 auf 100, Schieber 2 auf 50

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Transparenz	2 x 0 bis 100
Anzahl der Zellen	Anzahl der Blöcke/Streifen/ Definition ob Blöcke oder Streifen	1 bis 100
Verschieben	Verschieben der Streifen/ Blöcke entlang der x- bzw. y-Achse	- 100 bis +100

Amplitude

Schieber 1 - rechtes Zahlenfeld: Mit diesem Parameter läßt sich die Transparenz der Felder einstellen, die nicht herausgewischt werden. Bei einer Einstellung von 0 nimmt das gesamte Objekt die Farbe des Untergrundes bzw. des darunterliegenden Objektes an. Je höher der gewählte Wert, desto ursprünglicher werden die Felder, die nicht herausgewischt werden.

Es sind zwei Schieber vorhanden. **Schieber 2** - linkes Zahlenfeld: Der zweite Schieber bestimmt die Transparenz d.h. das Nochvorhandensein der herausgewischten Teile. Die Transparenz nimmt zu mit höheren Amplitudenwerten.



Liegen beide Schieber übereinander, sind radierte und unradierte Teile nicht mehr zu unterscheiden.

Anzahl der Zellen

Dieser Parameter bestimmt die Anzahl der Rechtecke/Streifen entlang der x- und der y-Achse, die aus dem Objekt herausgewischt werden. Durch Schieben des Reglers entlang der Achsen wird außerdem definiert, ob Blöcke oder Streifen aus dem Objekt herausgewischt werden.

Verschieben

Mit diesem Parameter können die Streifen/Blöcke beliebig entlang der X- bzw. Y-Achse verschoben werden.

Farbwischer

Mit diesem Effekt können Teile des Objekts weggewischt werden. Die Farbe der Wischkante kann hierbei frei gewählt werden.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude		
Amplitude	Effektstärke	0 - 100
Winkel	Umdrehung	-27776 bis 27777
	Effektrichtung	0° bis 360°
Umrandungs- breite	Breite der Wischkante	0% bis 100%
Weiche Kante der Umrän- dung (%)	Schärfe/Unschärfe der Wisch- kante	0% bis 100%

Farbe

HSB	Farbton, -sättigung, -helligkeit
RGB	Rot, Grün, Blau

Amplitude

Dieser Parameter definiert, welcher Anteil des Objekts weggewischt werden soll. Bei einer Einstellung von 0 wird der Effekt nicht angewandt. Je höher die gewählte Einstellung, desto höher wird der Anteil des Objekts, der weggewischt wird.

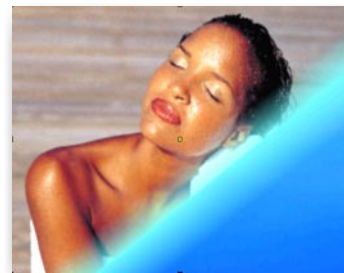
- ⓘ Bei einer sehr hohen Einstellung wird das gesamte Objekt weggewischt.

Mit den **Umdrehungen** wird die Anzahl der Vollumdrehungen des Effekts auf dem Objekt eingestellt.

Der **Winkel** bestimmt die Effektrichtung.

Mit der **Umrandungsbreite** wird die Breite der Wischkante (Prozentsatz des Objekts, das weggewischt werden soll) eingestellt. Der Prozentsatz ist abhängig vom Amplitudenwert. Bei einer Einstellung von 0 ist keine Wischkante vorhanden. Je höher der gewählte Wert, desto breiter wird die Wischkante.

Ob die Kante sehr scharf ist oder einen weichen Übergang aufweist, bestimmt der Parameter **Weiche Kante der Umrandung**.



Farbe

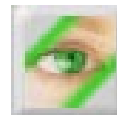
Mit der **Farbe** kann eine beliebige Farbe definiert werden, die die Wischkante annehmen soll.

HSB: Dient zur Definition des Farbtons, dessen Sättigung und Helligkeit. Die Farbe kann frei gewählt werden. Diese Einstellungen können entweder durch Klicken auf den Farbkreis oder durch Bewegen der Schieberegler vorgenommen werden.

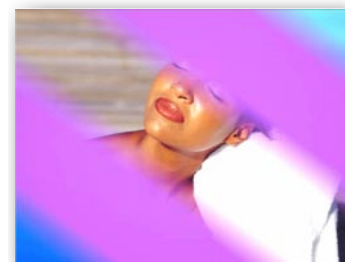
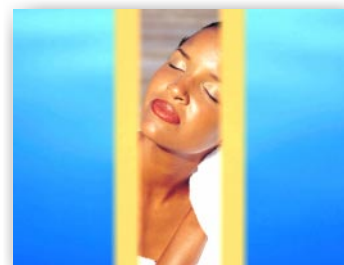
RGB: Dient zur Einstellung der Grundfarben blau, grün und rot. Wie beim Parameter RGB können diese Einstellungen entweder durch Klicken auf den Farbkreis oder durch Bewegen der Schieberegler vorgenommen werden.

Farbwischer II

Mit diesem Effekt können Teile des Objekts weggewischt werden. Im Unterschied zum Effekt „Color Wipe“ werden hier jedoch Teile des Objekts von zwei gegenüberliegenden Seiten aus weggewischt. Die Farbe der Wischkanten kann hierbei frei gewählt werden und ist für beide Wischkanten identisch.



Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude		
Amplitude	Effektstärke	-100 bis +100
Winkel	Umdrehungen	-27777 bis 27777
	Effektrichtung	0° bis 360°
Umrandungs- breite	Breite der Wischkante	0 bis 100%
Weiche Umrandunge der	Schärfe/Unschärfe der Wisch- kante	0 bis 100%
Farbe		
HSB	Farbton, -sättigung, -helligkeit	
RGB	Rot, Grün, Blau	



Amplitude

Dieser Parameter definiert, welcher Anteil des Objekts weggewischt werden soll. Bei einer Einstellung von 0 wird der Effekt nicht angewandt. Je höher die gewählte Einstellung, desto höher wird der Anteil des Objekts, der weggewischt wird.

Eine negative Einstellung bewirkt Radieren von der Mitte aus.

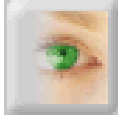
- Bei einer sehr hohen Einstellung wird das gesamte Objekt weggewischt.

Winkel

Umdrehungen regelt die Anzahl der Vollumdrehungen des Effekts auf dem Objekt.

Der **Winkel** dient zur Bestimmung der Effektrichtung.

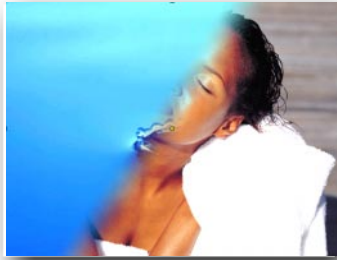




Verwischen der Kanten (Simple Wipe)

Dieser Effekt bewirkt ein Verwischen der Seiten oder Ecken des Objekts.

Parameter	Einstellung/Veränderung	Wertebereich
Amplitude	Effektstärke	0 bis 100
Winkel	Umdrehungen	-27776 bis 27777
	Effektrichtung	0° bis 360°
Weich	Weicheit der Kante	0 bis 100



Amplitude

Dieser Parameter definiert, welcher Anteil des Objekts weggewischt werden soll. Bei einer Einstellung von 0 wird der Effekt nicht angewandt. Je höher die gewählte Einstellung, desto höher wird der Anteil des Objekts, der weggewischt wird.

- Bei einer sehr hohen Einstellung wird das gesamte Objekt weggewischt.



Winkel

Umdrehungen regelt die Anzahl der Vollumdrehungen des Effekts auf dem Objekt.

Der **Winkel** dient zur Bestimmung der Effektrichtung.

Weich

Definiert die Schärfe bzw. Unschärfe der Wischkante. Bei einer Einstellung von 0 sind die Konturen der Kante am schärfsten. Je höher der gewählte Wert, desto unschärfer wird die Kante und es ergibt sich ein Effekt wie Nebel.



Umrandungsbreite

Definiert die Breite der Wischkanten. Der Prozentsatz ist abhängig vom Amplitudenwert. Bei einer Einstellung von 0 sind keine Wischkanten vorhanden. Je höher der gewählte Wert, desto breiter werden die Wischkanten.

Weiche der Umrandung

Definiert die Schärfe bzw. Unschärfe der Wischkanten. Bei einer Einstellung von 0 sind die Konturen der Kanten am schärfsten. Je höher der gewählte Wert, desto unschärfer werden die Kanten.

Farbe

HSB: Dient zur Definition des Farbtons, dessen Sättigung und Helligkeit. Die Farbe kann frei gewählt werden. Diese Einstellungen können entweder durch Klicken auf den Farbkreis oder durch Bewegen der Schieberegler oder numerische Eingabe vorgenommen werden.

RGB: Dient zur Einstellung der Grundfarben Blau, Grün und Rot. Wie beim Parameter HSB können diese Einstellungen entweder durch Klicken auf den Farbkreis oder durch Bewegen der Schieberegler oder numerische Eingabe vorgenommen werden.