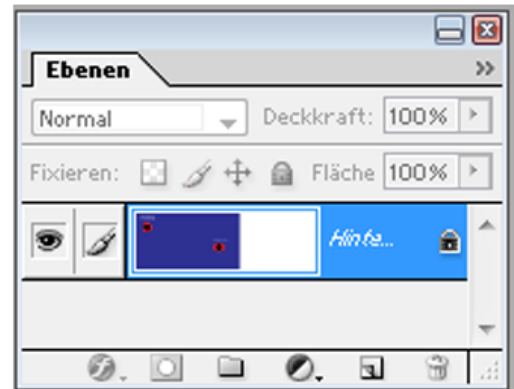


Technikabend vom 01.12.2011

Um einen fließenden Weg, der sich von A nach B bewegt, zu erzeugen, stellt man in Photoshop zwei Folien her. Über --> Datei --> Neu wird eine leere Oberfläche erstellt oder es wird eine vorhandene Grafik verwendet. In beiden Fällen bildet sich in der Ebenenpalette eine "Hintergrundebene".

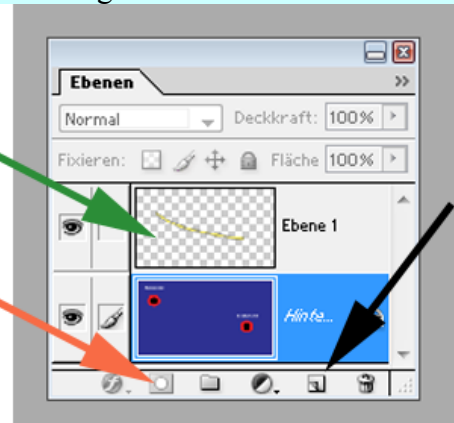
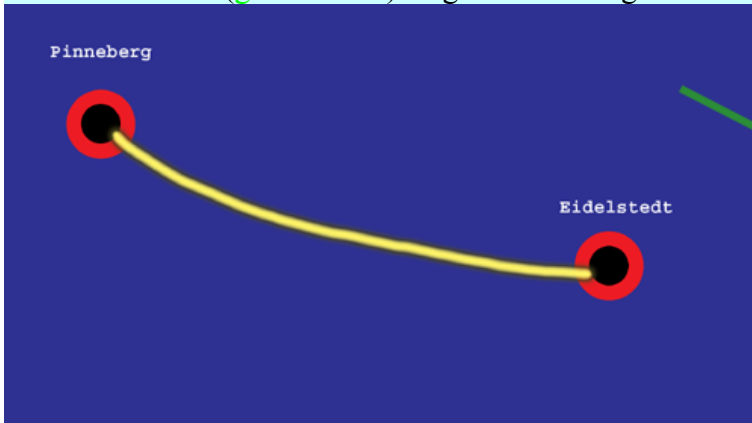
Die erste Folie bildet den Untergrund, auf dem der Weg zum Laufen gebracht werden soll.



Diese Folie mit Namen versehen und speichern.

Mit Klick auf das Symbol "Blatt mit Eselsohr", auf das der schwarze Pfeil zeigt, wird eine neue, leere, durchsichtige Ebene erzeugt. Auf diese wird der Weg gezeichnet.

Die zweite Folie (**grüner Pfeil**) zeigt nur den Weg in seiner ganzen Länge.



Damit nur der Weg in Edius sichtbar ist, arbeitet man mit dem "Alphakanal".

Der "Alphakanal" entsteht in der Kanäle Palette, indem die Ebene 1 auf das "Ebenenmasken" Symbol (**roter Pfeil**) gezogen wird.

Die Maske, der "Alphakanal", ermöglicht es, nur den Teil des Bildes in Edius sichtbar zu schalten, der gewünscht ist, also den Weg.

Die Vorarbeiten sind damit erledigt.

Das Ergebnis Untergrund mit Weg und Alphakanal mit zweitem Namen versehen und speichern.

Projekt in Edius öffnen und die Grafiken in die Bin laden.

Auf die untere Spur kommt die Grafik ohne Weg. Auf die Spur darüber die zweite Grafik mit Alphakanal.

Um den Weg zu animieren eignet sich der "Rand Wipe" aus der Effektepalette 2D, der auf die Mixerspur der oberen Spur gelegt wird. Auch die "Uhr" ist bei einigen Gelegenheiten einsetzbar.

Leider sind diese vorgegebenen Wipes in ihrem zeitlichen Verlauf nicht ausreichend steuerbar.

Darum baut man sich in Photoshop einen eigenen Wipe.

Das hört sich erst einmal aufwendig an, ist aber eine Kleinigkeit. Es handelt sich um eine Grafik mit weißer Oberfläche, z.B. im Format der vorherigen Grafiken, also 1920 x 1080.

Die Grafik wird mit passendem Namen abgespeichert und in Edius in die Bin gerufen.

In der Timeline werden für diese Lösung drei Spuren gebraucht:

1. Spur oben: Weg mit Alphakanal.
2. Spur Mitte: weiße Grafik 1920x1080 (Wipe)
3. Spur unten: Hintergrundebene

Für diese Art Animation wird der Effekt "Spurmatte" benutzt. Dieser Effekt liegt in der Effektepalette im Ordner "Keyer".

"Spurmatte" wird in die Mixerspur der Spur 1 gelegt und bewirkt, daß die Grafik in der Spur 2 als Wipe angesehen wird.

Die Grafik der Spur 2 kann mit dem Layouter beliebig manipuliert werden.

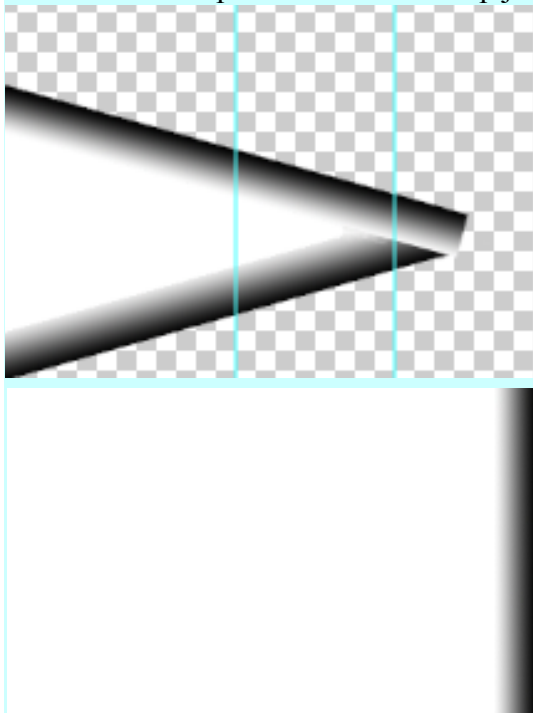
Den zeitlichen Verlauf sowie die Richtung bestimmt in vollem Umfang der Anwender.

Um der Spur eine weiche Einblendung zu verpassen, bekommt die weiße Grafik bei der Erstellung in Photoshop an der Seite einen ca. 10 Pixel Verlauf in Richtung schwarz.

Dazu stellt man unten in der Werkzeugpalette die Vordergrundfarbe schwarz und Hintergrundfarbe weiß ein und zieht dann mit dem Auswahlrechteck ein Feld auf.

Mit dem Verlaufswerkzeug wird im markierten Feld der Verlauf erzeugt.

Die Grafik der Spur 2 kann im Prinzip jede zweckentsprechende Form haben.



Werkzeugpalette

- grau: Vordergrundfarbe
- rot: Hintergrundfarbe
- schwarz: Dieses Feld erzeugt auf Knopfdruck die richtigen Farben
- blau: Verlaufswerkzeug
- grün: Auswahlrechteck

DK