

Freistellen und Maskieren in m.objects Überblenden mit Pfiff

Von Renke Bienert

Im AV-DIALOG 3/2015 hatte ich über gelungene und weniger gelungene Überblendungen geschrieben. Ich hatte ebenfalls erwähnt, wie sinnvoll und einfach es sein kann, Freistellwerkzeuge und Masken zu verwenden.

Im Folgenden möchte ich daher einmal ein paar einfache Beispiele zeigen, die ohne Bearbeitungen in Photoshop oder ähnlichen Bildbearbeitungsprogrammen auskommen, sondern in m.objects realisiert sind, das nicht erst in der aktuellen Version tolle und einfache Möglichkeiten bietet.

Überblendung mit freigestellten Bildteilen

Eine der – wie ich finde – schönsten Möglichkeiten zur Überblendung bietet das einfache Freistellen von Bildinhalten. Dieses Freistellen funktioniert besonders einfach und schnell bei Makroaufnahmen, deren Hintergrund typischerweise große Flächen aufweist.

Ein Beispiel aus meiner letzten AV-Schau zeigen die Bilder oben rechts. Die Spinne im Bild rechts oben lässt sich mit wenigen Mausklicks freistellen.

Dazu öffne ich durch Doppelklicken auf den Balken des Bildes das Fenster „Bildbearbeiten“. Wie man im Screenshot erkennen kann, habe ich die überlappende Bildmischung ausgewählt. Als Transparenz

wähle ich „Farbton“. Zur einfachen Auswahl des Farbtons wähle ich die Pipette aus und klicke damit einmal auf das Grün im Hintergrund meines zweiten Bildes. Dieses Grün wird daraufhin angezeigt und der dazugehörige Farbton transparent gemacht.

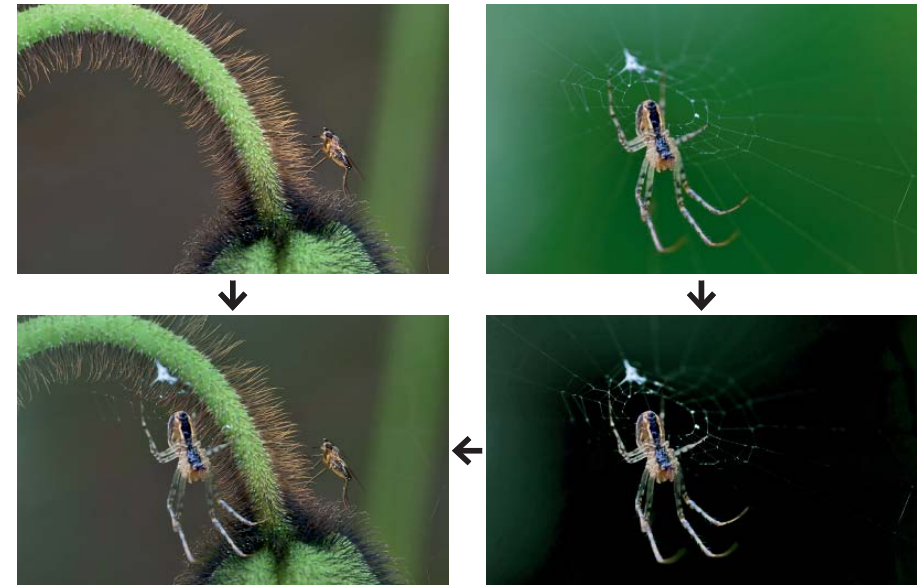
Und damit ist meine Spinne freigestellt, und ich kann sie „über“ das erste Bild legen.

Die dritte Spur (von oben) beinhaltet das erste Bild, die darüber liegende Spur die freigestellte Spinne, und in der obersten Spur befindet sich eine Kopie des Spinnenbildes ohne Transparenz.

In der Überblendung vom ersten Bild zur Spinne erscheint die Spinne im „Dritten Bild“, bevor das erste Bild verschwindet und die Spinne alleine stehen bleibt. In diesem Fall bleibt das Dritte Bild sogar knapp 1,5 Sek. stehen.

Empfehlungen

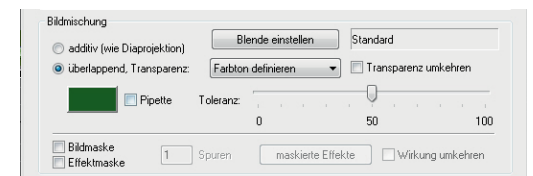
Ich spiele meistens ein wenig mit den Transparenzmöglichkeiten. Meistens funktionieren „Farbton“ oder „Farbe“, seltener „Helligkeit“. Manchmal ist es auch sinnvoll, mit der Pipette auf die Farbe bzw. den Farbton



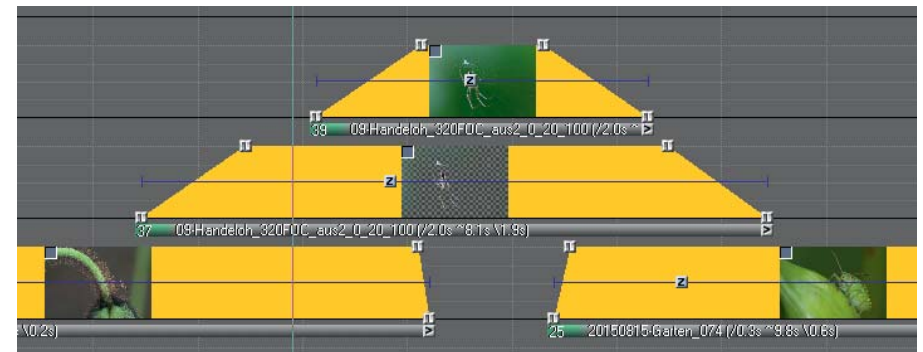
Erstes- und zweites Bild der Überblendung (ganz oben). Die freigestellte Spinne aus dem zweiten Bild ergibt mit dem ersten Bild zusammen das Dritte Bild.

zu klicken, der stehen bleiben soll. Dann muss man anschließend die „Transparenz umkehren“.

Es ist ebenfalls äußerst sinnvoll, die „Toleranz“ zu probieren. Nicht immer ist der Mittelwert von 50 die beste Einstellung.



Einstellungen für die Freistellung im Bild-bearbeiten-Dialog (oben)
Anordnung der Spuren für das Dritte Bild (unten)



Überblendung mit maskierten Bildteilen

Eine weitere Möglichkeit zum fließenden Überblenden bieten Masken. Viele kennen das sicher noch aus der Diazeit, als wir uns entsprechende Masken und Gegenmasken kauften oder selber ausbelichteten.

Auch dieses möchte ich an einem einfachen Beispiel verdeutlichen, bei dem sich der Übergang mit dem Dritten Bild einfach anbietet, weil beide Horizonte auf derselben Höhe liegen. Ein Freistellen wie oben beschrieben ist hier nicht so einfach, weil weder Farbe oder Farbton noch die Helligkeit eine vernünftige Freistellung ergeben. Und zum anderen „verlangt“ der gerade Horizont regelrecht nach einer Maske!

Ein Blick in die Bildspuren zeigt die Überblendung. In der dritten Spur (von oben) steht am Anfang das erste Bild. Ich habe dann das erste Bild (samt seiner Zoomeinstellung) in die Spur darüber kopiert. Dann ziehe ich ein leeres „*Standard“-Objekt in die oberste Bildspur und öffne den Bilddialog mit einem Doppelklick auf den Bildbalken. Ich öffne den Titelgenerator und setze ein einziges Zeichen, ein „n“ in der Schriftart „Wingdings“. Wingdings ist ein Font, der statt Buchstaben nur Symbole enthält.

Das „n“ steht für ein Quadrat, das z. B. in schwarzer Schriftfarbe auf meinem ersten Bild erscheint, wenn als Bildmischung „überlappend“ mit Alpha-Kanal als Transparenz eingestellt ist.

parenz eingestellt ist.

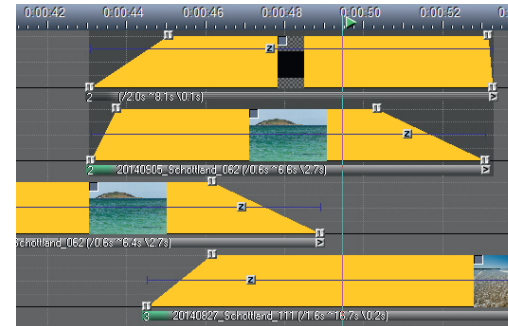
Sobald ich nun im Titelbild („schwarzes Quadrat“) die Funktion „Bildmaske“ für eine Spur aktiviere, wird das Quadrat transparent für die darunterliegende Spur.

Die Bildmaskenfunktion wird auch in den Bildspuren dadurch sichtbar, dass die Maske und die maskierten Bildspuren dunkel hinterlegt sind, wie in den oberen zwei Bildspuren zu erkennen ist.

Nun setze ich ein Zoom-Objekt auf die Maske und vergrößere das Quadrat so lange, bis es die ganze Bildbreite abdeckt. Dann verschiebe ich noch den Zoommittelpunkt soweit nach oben, bis die Oberkante des Quadrats auf dem Horizont liegt.

Empfehlungen

Manchmal möchte man keine harte Maskenkante haben. Dann empfiehlt es sich, über das „Unschärfe“-Objekt die Maskenkante „weich“ zu machen. Leider werden dann auch die anderen Bildkanten des maskierten Bildes weich und führen zu unschönen Bildrandeffekten. Die Funktion „Kanten (Alpha) erhalten“ lässt sich für die Maske nicht verwenden, denn sie wirkt natürlich auf alle Kanten, also auch die, welche wir unscharf haben wollen (die Oberkante in unserem Beispiel). Man kann sich behelfen, indem man ein „Bildfeld“-Objekt bei der Maske verwendet, welches das Bildfeld der Maske größer als 100% macht, so dass die unschönen Bildrandeffekte außer-



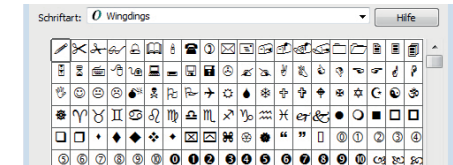
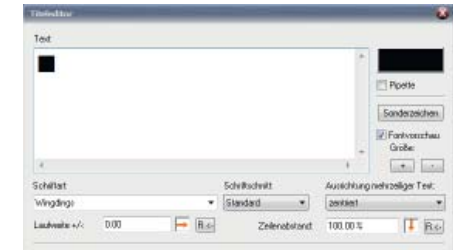
halb des sichtbaren Bildes liegen.

Durch die überlappende Bildmischung des maskierten Bildes benötigt man keine Gegenmasken mehr, aber man könnte sich einfach eine erstellen durch „Transparenz umkehren“ in der Maske (wenn man die additive Bildmischung für die maskierten Bilder verwenden möchte).

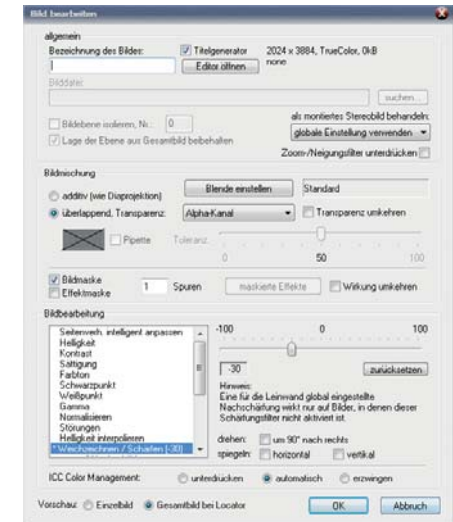
Fazit

Die Freistellung und die Maskierung sind einfache Methoden, um schöne Überblendungen und tolle Dritte Bilder zu schaffen. Auch wenn die Maskierung mit der obigen Beschreibung etwas kompliziert klingt, so ist es tatsächlich doch recht einfach, sobald man es einmal selber ausprobiert hat.

Alle bebilderten Beispiele zeigen die aktuelle m.objects-Version 7.1, funktionieren aber auch mit älteren Versionen.



Eine quadratische Maske erhält man im Titeleditor einfach über den Buchstaben ‚n‘ in der Schriftart Wingdings



Einstellungen für eine weichgezeichnete Maskenkante (oben)

Das Quadrat als Titel (links) und als Maske (rechts)

