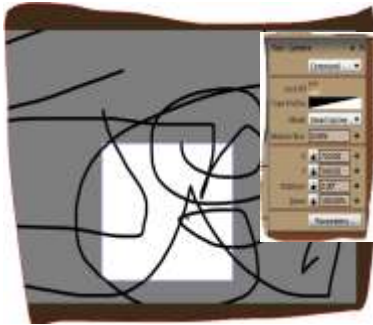
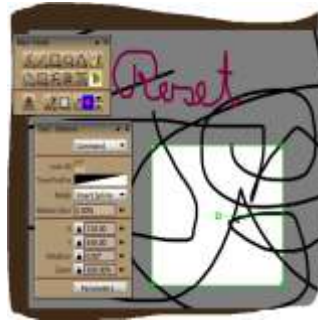


Camera Verhalten

Alle Angaben hier, sind zur Version 10.0.18



1.



2.

Zu 1 : Ein gestartetes Projekt, (graue Fläche) kann bemalt werden. Weißes Quadrat = Camera angewählt. Cursor steht vor Frame dem ersten Frame des Layers. Die Einstellungen sind OK.

2: Ein Reset kann die Camera nicht wieder in die Default- Position bringen. Nur der Rahmen (grün) wird sichtbar.

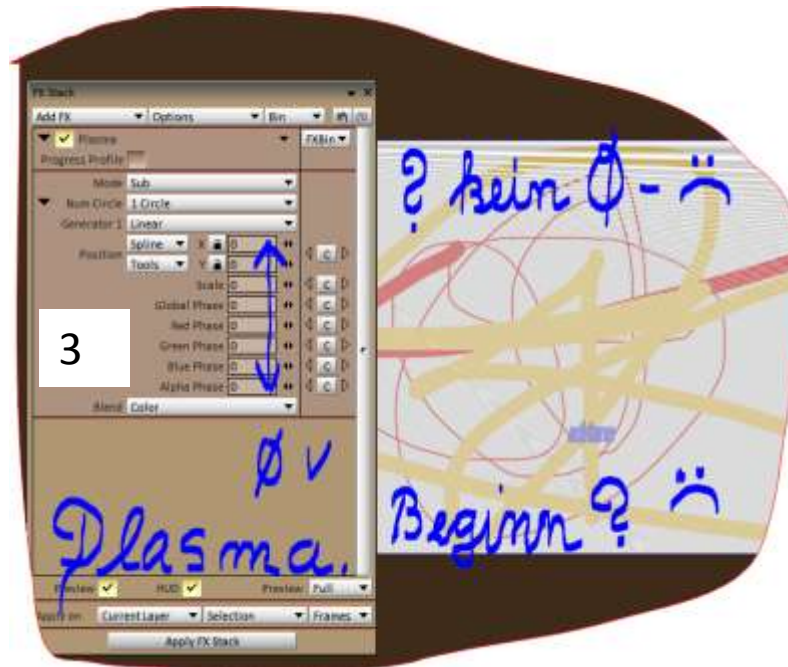
Nur mit einem Neustart eines Projektes und nur mit der Cursor- Position auf mindestens dem ersten Frame des Layers kann die Camera wieder korrekt angezeigt werden.

Bitte Kann man das abstellen?

3.- PLASMA , EFFEKT - FX STACK

Der Bug (0 einstellen und Absturz) ist ja abgestellt , leider aber beginnt der Effekt immer noch nicht bei Null.

Kann das bitte auch noch geändert werden?



4.

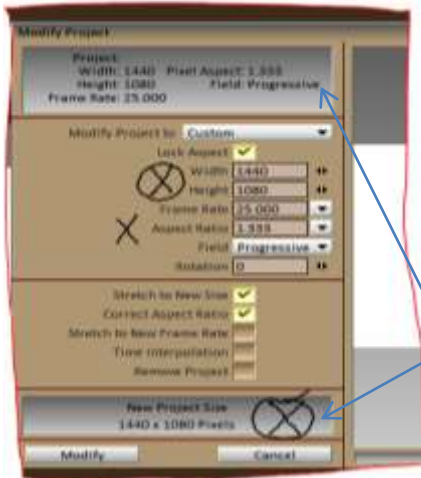


4.- Kaleidoscope.

Es beginnt leider auch hier, der Effekt nicht bei 0. Man muss bei 1 beginnen? Es ist nur brauchbar mit Beginn „0“!

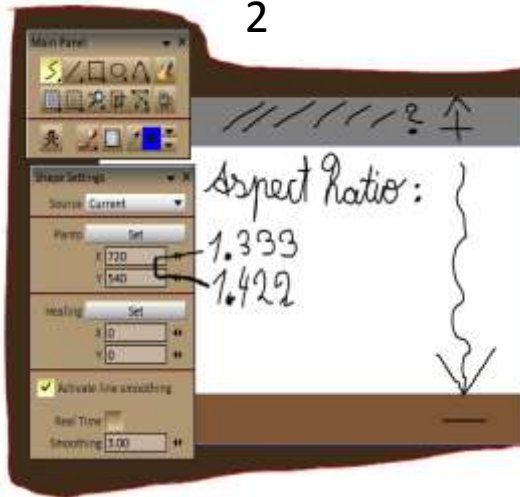
Neues Projekt

1



Meine Projekte sind immer HDTV 1920 x 1080, Benutzerdefiniert, dann 1440 x 1080 Pro. Welches in meinem Videoschnitt Programm – Format: “AVCHD” Anamorph 1.333 Progressive wird! Bei Modify Projekt, wird oben und unten der Size korrekt angezeigt, auch bei (X) das Aspect Ratio! Trotzdem siehe 2

2



Wie hier in 2 sichtbar, ist das Projektfenster (weiß und grau(+)) dargestellt. Das Braune unten gehört nicht dazu obwohl der Camera Schirm(blauer Rahmen) nach unten gezogen steht. Bei Ratio 1.333 und 1.422 wird es immer falsch dargestellt.

Frage: Ist es möglich auch diese Pixel- Ratio-Einstellungen in TVPAP mit zu integrieren? Oder ist das ein Fehler? Bis jetzt geht alles ja NUR bei Ratio 1.000 .

3

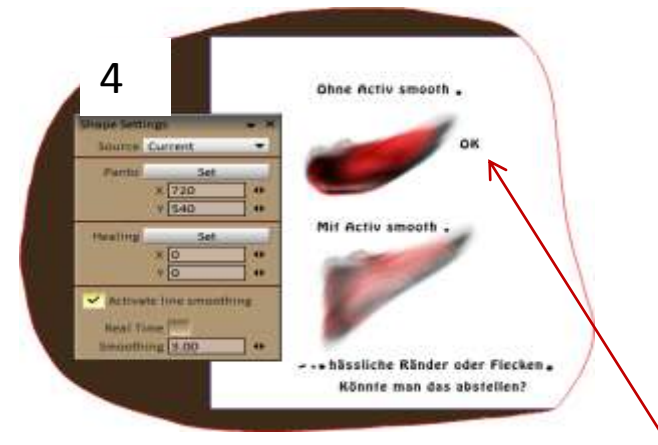
Eraser:



Ich wähle hier bei Color meine Farbe die gelöscht werden soll.(gelb) Diese wird sofort grau. Wähle ich „add“ und grau dazu, wird sie wieder gelb.

Soll das so sein? Oder, mache ich was falsch?

4



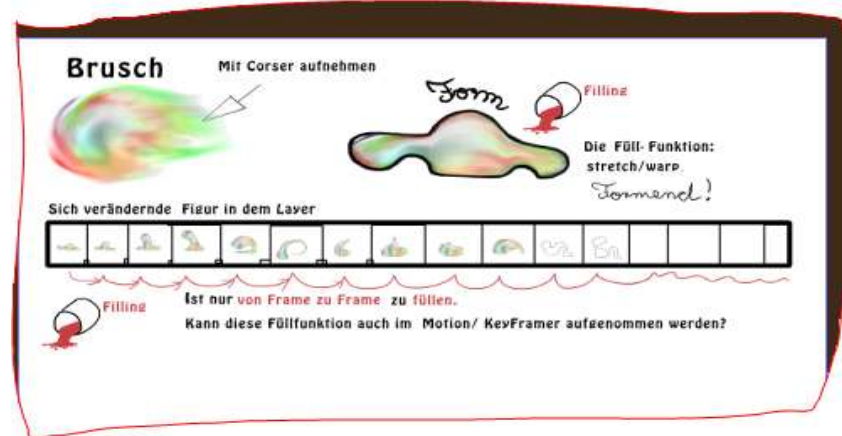
Wenn ich eine Farbe verwischen will, geht es ohne das “Activate smooth”, glatt.

Mit dem Aktivierten smoothing , bekommt der Wischer Flecken und deutliche Brush-Einstellungs-Spuren.

Da ich das Smoothing aber immer brauche, ist es für mich sehr umständlich , es immer erst zum bearbeiten, abzustellen.

Könnte man das ändern?

Wunsch=Filling/ und die Einstellungen / WARP, in FX-STACK , hinzufügen.



- Ich habe einen Brush erstellt , schneide ihn Quadratisch aus. Im Layer ist eine Form, die sich , Frame für Frame verändert, sie soll mit diesem Brush gefüllt werden.
- Funktion „Filling / stretch /warp. Oder warp/warp/ oder tile
- Leider muss man immer noch mit dem Cursor, von Frame zu Frame füllen.
- Im FX-STACK ist leider keine solche Füllfunktion wie „ warp“ vorhanden. Nur das Ablegen des Brushes an sich und das ist , wie man sehen kann nicht das was ich erreichen möchte.
- Beiden dem Filling Werkzeug / warp Funktion, würde es eine plastischere Figur werden.
- Es wäre wunderbar, wenn diese Filling- Funktion im FX-Stack bei Brush ablegen, mit übernommen werden könnte.