Farbkorrektur in Premiere Pro 2.0 und 3.0

Eine der häufigsten Pannen beim Filmen ist wahrscheinlich der falsche Weißabgleich: die Videoaufnahme ist zu blau oder hat einen Gelbstich - je nachdem wie erfolgreich die Camcorderautomatik mit schwierigen Mischlichtsituationen zurechtgekommen ist. Im Tutorial Effekte1/ Farbkorrektur wurde für die Premiere Pro Version 1.5 ein solcher Fall beschrieben: die Fahrt mit der Rolltreppe vom U-Bahngeschoß nach oben ins Sonnenlicht.

Die dort beschriebene Lösung gilt prinzipiell auch für die Version 2.0 - allerdings haben sich einige Effektbezeichnungen geändert, wie z. B. die Gradationskurven , die nun in 2.0 mit **RGB-Kurven** bezeichnet sind. Neu ist der Effekt **Schnelle Farbkorrektur** (die kleine und meist ausreichende Variante der "Dreiwege-Farbkorrektur"), der im folgenden Beispiel auf einen eindeutig falschen Farbstich angewendet wird.

Im Menü Fenster/ Arbeitsbereich gibt es auch diese Fensteransicht "Farbkorrektur":



Wir verändern die Anordnung der Fenster (der vorgefertigte Arbeitsbereich "Farbkorrektur" taugt mir eher weniger) zugunsten eines großen Programmmonitors



..... und testen gleich mal das **Vektorskop** (Umschalten über das kleine weisse Dreieck rechts oben im Monitorfenster - so habe ich meinen Referenzmonitor & eine große Programmmonitoransicht mit möglicherweise sogar 720 x 576 pxl):



Das Vektorskop ist eines von mehreren Software-Messgeräten, die Premiere Pro zur Verfügung stellt (und damit versucht, den Profibetrieb nachzubilden). Für schnelle Beurteilung des Videomaterials als Referenzmonitor ist es gut geeignet. Hier erkennt man die starkte Verschiebung der Farbe in den B = Blau und C = Cyan-Bereich, was auf einen kalten Blaustich deutet.

Die Farbaufteilung im Vektorskop ist beginnend bei 1 Uhr rechtsrum Red, Magenta, Blue, Cyan, Green , Yellow.

Wir schalten wieder zurück auf die **Composite-Video**ansicht und befassen uns mit den Effekteinstellungen.

Im **Farbrad** verschieben wir mit gedrückter linker Maustaste das Zentrum etwas in Richtung orangenen Bereich:



Das Bild ist nicht mehr ganz so blau, hat aber noch zu viele dunkle Bereiche.

Dazu ändern wir den **Tonwertumfang** und heben den Schwarzpegel etwas an, hellen also die schwarzen Bereiche auf:



Um die Änderungen in der Videoansicht beurteilen zu können, aktivieren wir die geteilte Ansicht:



Der Blaustich ist schon weitaus erträglicher geworden, und auch die Ansicht im Vektorskop zeigt, dass die grüne Wolke bereits Richtung Zentrum und Gelb und Rot gewandert ist. Natürlich hängt sie immer noch ziemlich im Cyan-Bereich weil viel hellblauer Himmel im Video ist, aber wir können weiter

"herumschrauben":



Dazu verändern wir vorsichtig die Werte für Ausgleichsstärke, Ausgleichsverstärkung und Ausgleichswinkel:



Die Änderungen sind subtil aber wirksam, wie das Vektorskop beweist. Leider ist die grüne Wolke etwas klein, was auf wenig Kontrastumfang hindeutet:



Es fehlt Schwarz, was wir mit Hilfe des **Schwarz -Tonwerts** beheben, wobei mit der Pipette die

dunkelste Farbe im Video bestimmt wird, die sodann schwärzer eingefärbt wird:

belmaske * od.avi	
V O Farbtonwinkel 0,0*	
D G Ausgleichsstärke 26,83	
V 🗘 Ausgleichsverstärlung 80,41	
1.00	
✓	
0 Sättigung 90.00	
Automatischer Schwarz-Tonwert Auto-Kontrast Automatischer Weiß-Tonwert	
Schwarz-Tonwert 🔳 🗡	
Grau-Tonwert 📰 🗡	
Weiß-Tonwert 🖉	
Tonwertspreizung: 3,5 1,0 220,1	
Tonwertumfang: 54.7 255.0	
D Convertspreizung Schwarz 3.49	
0 Tonwertspreizung Grau 1.00	
© Tonwertspreizung Welß 220,07	
0 Tonwertumfang Schwarz 54,73	
C Tonwertumfang Weiß 255,00	V 00:00:06:08 Enpassen V 00:00:11:08 ()
Audioeffekte 🛞	(p):00 00:05;00:00 00:10;0
2 @ Lautstärke O	{ } / [+ ⊲ ≥ ≥ ∽] ⊠ ⊞ ∞]

In diesem Bereich können ruhig die 3 Automatiken für Schwarz-Tonwert, Kontrast und Weiß-Tonwert aktiviert werden. Manchmal hilft schon diese Automatikroutine von Premiere:



PS: Die **Dreiwege-Farbkorrektur** enthält 3 Farbräder für Schatten, Mitteltöne und Lichter, und auch sonst mehr Einstellungen. Die schnelle Farbkorrektur reicht meistens aus, allerdings sind 3 Farbräder weitaus präziser.

Letztes Anwendungsbeispiel war eine **Primäre Farbkorrektur**, d. h. die Veränderungen werden auf das gesamte Bild angewendet. Die **Sekundäre Farbkorrektur** ändert nur bestimmte Teile eines Videos. Dazu gibt es eine Vielzahl von Methoden. Eine davon sind die neuen Beleuchtungseffekte in Premiere Pro 2.0.

Beleuchtungseffekte



Wir ziehen den Effekt **Beleuchtungseffekte** (In **Anpassen**) wie gewohnt auf unseren Clip, eine Gegenlichtaufnahme, in der der gesamte untere Teil zu dunkel ist.

Ein Klick auf das Symbol links von "Beleuchtungseffekte" in den Effekteinstellungen zeigt die bekannte interaktive Bedienung mit einer Eliipse mit Anfassern:



Als **Lichttyp** ist **Spot** voreingestellt, der den Nachteil hat, dass nur ein Teil des Ellipsenradius aufgehellt wird:

Que	ale: hetzenimbaum.avi	Elfekteinstellu	ingen × Audiomixer: I	peler O Pro	gramm: beleuchtung		
beleuc	chtung * fetzenimbaum.	avi	() () () () () () () () () () () () () (100	VAL HIN	S. C.
Video	effekte		🛞 🥤 fetzenm	baum 🔺	IT	N/ //	
DØ	💭 Bewegung		0		1 11.	NY 11 N	
0.00	Deckkraft		0	2	N/ WI		
V 0	Beleuchtungse	ffekte	0		1 43		V KC
V	Licht 1				JL 9	CH 14	VX
	Ö Lichttyp	Spot	9			1999	NOT !!
	C Lichtfarbe	1				a toke	- WAR
	O Mitte	415,1 373.	.¢		NY	ALL ALL	No and and
- 3	🔿 🗋 Hauptradius	30.0			Li		
8	Nebenradius	13.0					/
9	O Winkel	171.0 *			9		
0	C Lichtintensität	30.0					
9	> 🗅 Fokus	50.0					
P	Licht 2						
P	Licht 3						
P	Licht 4			v00:00	:00:04	Enpassen 💌	00:00:09:19
R	Licht 5			Gouro		00.05.00.00	00/10
9.	Farbe des Umge	*		0.00		00.03.00.00	00.10
	 Intensität des U… 	20,0			1 1 2	[+ ⊲ ▶ ▶ →	C (II S)
00.00	Oberflächenglanz Oterflächenglanz	0,0	-> N C -		{+ -> {≥}		위 위 전
hnittfe	nster: Sequenz 01	Schnittfenster: b	eleuchtung ×				1 1 1 1 1
0:00:	04		00.00.05.00	00.00	10.00	00.00.15.00	
1.00			00:00:05:00	1 1 1 1 50	10:00	00:00:15:00	
1.50			- Could be a second sec	/			
164	ndeo 3						
D V	/ideo 2						
~	/ideo 1	m.avi [V] Deckkraft:	Deckkraft +				k
2.4	9 3 B						¥ 1991
VA	Audio 1 🖂 Getzenimbau	m <u>.avi</u> [A] Lautstärke	:Tonwertkorrektur •				A
1 . C	2 2 t		····				312
Pro Coursel							1

Wir wählen als neuen Lichttyp **Strahler** aus und stellen die Darstellung im Programmmonitor schon mal auf 25 %. Mit Hilfe von 2 Strahlern und Ändern von **Position**, **Radius** und **Lichtintensität** erreichen wir schon sehr viel: das Gebäude, das vorher im Dunkel lag, zeigt nun Einzelheiten und ist heller, während der obere Teil des Video unverändert bleibt:

Quei	e: fetzenimbaum.avi	Effektein	stellungen 🛪	Audiomixer: belev		Programm: beleuchtung *	0
beleuch	tung * fetzenimbaum.	avi		⊚ 📬00	1		
	O Lichttyp	Strahler	(v)		P		
	O Lichtfarbe	*					
	O MRte	236,2	768.0		F		
Þ	O Hauptradius	58,1					
9	C Neberradius					Sur and a sur a	
1				6			
	2						
92	C Winks!	122.0 *					
Þ	O Lichtintensität	30,0					
Þ	O Foluis	50,0				۴ 🗢 ۴	
V	Licht 2				107		
	O Lichttyp	Strahler	¥)			•	
	O Lichtfarbe	3					
	O Mitte	581,3	588.0				
Ď	O Hauptradius	38,3				V 00:00:01:05 25 % Y 00:00:0	9:19 ()
Þ	O Nebroradius	20,0				00:05;00:00	00:10:0
Þ	O Winimi	225.07				1 3 5 5 41 2 12 - 1 13 19 19	
P	O Lichtintensität	30.0			5		
V 00:00	01.05		- 42 M			(+	
hnittfen	ster: Sequenz 01	Schnittfenst	ter: beleuchtu	ing ×			

Das ganze muss jetzt noch mittels Keyframes an die Bewegung im Video (ein Wegzoom) angepasst werden:

Quel	le: fetzenimbaum.avi	Effektein	stellungen	×	Audio	mixer: beler		🖉 🖛 Programm: beleuchtung 🗶
beleuci	ntung * fetzenimbaum. 1914 Beleuchtungse	avi liekte			0	0:00	ì	
V	Licht 1						<u>-</u>	
	D Lichttyp	Strahler		4.9				
	🙆 Lichtfarbe	- 1		4.0	14			
Þ	🖄 Mitte	236,2	768,0	4.9				
Þ	🙆 Hauptradius	58.1		4.9	12.2			
	O Neberradius	17.3						
0				0.001				
	2							
V	O Winkel	1ZZ.Q°						
Þ	🕑 Lichtintensität	30.0		4.4	14			
Þ	Ó Folozs	50.0						p 🛞 p
V	Licht 2							
	🖄 Lichttyp	Strahler	-	4.9				•
	💿 Lichtfarbe	3		4.	23			
Þ	🖄 Mitte	581,3	588,0	4.9	2.			
Þ	B Hauptradius	38.3		4.4				
Þ	O Nebervadus	20.0						
Þ	Ó Winkal	225.9*						♥ 00:00:00 25 % ▼ 00:0
Þ	🙆 Lichtintensität	30.0		4.0	iv >			00:05:00:00
Þ	O Fokas	50.0						
Þ	Licht 3						T	

Das letzte Bild mit dem dunklen Objekt am rechten Rand bereitet einige Schwierigkeiten:

beleu	chtung * fetzenimbaum	avi.			0	:00:00	2				
						Skinkahi					
	C Lichtintensität	30.0		4	• >	D	- 04				
į	C Folais										
∇	Licht 2										
	💿 Lichttyp	Strahler	8 (V)	1	e 12	Þ	\$ <				
	🖄 Lichtfarbe	1		4	4.2	Þ	- Q <				No
1	🔉 🔯 Mitte	855,0	412,0	4	4 2	Þ	- \$		2	and the second s	
1	Hauptradius	51.6		4	4 ⇒	P	44		1		
1	Nebenradius	20,0							1		
1	Vinited 🔿 🗸	225,0 *							100		(A)
	🛛 🔯 Lichtintensität	30,0		1	4.5	Ø	- 00				
	O Fokus	59.9									
Þ	Licht 3					1				A.	e
Þ	Licht 4					1				<i>(</i>)	$\langle \rangle$
Þ	Licht 5										P
	Ö Farbe des Umge	1				1					
Q	🜼 Intensität des U	20,0									
Þ	O Oberflächenglanz	0.0				1					
P	O Oberflächenmat	45,0				1		v 00:00:09:18	8	25 %	00:00:09:
Þ	O Belichtung	0,0					-		ar.	Contraction and Contraction	
	Reliefebene	Ohne	*			1		100		00:05:00:00	U Andreate de la Andrea de la Andrea de
	C Rollefkanal	Fiot	4					4	1 🖓	[+ ⊲ ≥ ≥ -√]	e = %,
- 00-0	O Reliathóba	150.0			-	1	V	4-			· 우리 소리는 영감
boitte	octor: Servers 01	Schnittfons	tor bolo	vebtur		<u>8</u>	(14)				(T)
Children of Childr	10	Semicerens	ten beiet	active of	ig i	<u> </u>	_	64			
0:09	:18 :00:00	e e e e	00:	00:05:	00		10 10	00:00:10:00		00:00:15:00	
33	V O F I I		12 11 1	ιų.	ùi, Ì		10	2			
- P	video 2	DO Des	R BRAN (NO COMPANY	R PROFE CAR	_						A 5
	video 1	TUTAN [A] Dec	NV alt: Dec	watt -	P.						
5 9				_	_		_				(Y 3
1475	· · · · Milletzenimbar	m.avi[A]Lau	tstärke: To	nwertk	orrek	tur -					

Insgesamt funktioniert die Methode hier aber ganz gut

Quelle: fetzenimbaum.a	Wi Effel	teinstellungen	X Audiomixer:	beleuchtury 💽	Programm: beleud	htung *	0
beleuchtung * fetzenimba	um.avi	00 10	0:00				
Videoeffekte		0	etzenimbaum.avi				
A Dewegung		Ø					1000 C
Deckkraft		e			and the second s		and the second
7 🖗 🖾 Beleuchtung	gseffekte	o			1		
🗢 Licht I						3	
🖄 Lichttyp	Strahler	V3+20		♦ ♦	and the second	× 11	
🖄 Lichtfarbe		4400		• •		E. Y. Y.	
🗢 🙆 Mitte	217,3	748.1 4 + > >		4	100 - 20	A SPACE AND A COMPANY	Winner 1
8 K		17.0				A A A A	TRANSPORT OF
Geschw	indigkeit: 0,0	/Sekunde #			V-	A CARLEN	
TT 🐼 Haustan	50.1	9.9			- And		
(⊘ hauptra	2011	100.0		24 \	The second second		
0.0		100.0			The second second		
<u></u>	2	0.0					
		60.096,2		-			
Geschw	indigkeit: 60.	096,2/Sekur 🕯 👟	8	<			
		-60.096,2					
V O Nebenr	12.3						
0.0		100.0			v00:00:07:20	Enpassen 🔻	00:00:09:19
ے در سائل	177.02				69:00	00:05:00:00	00:10:
Commen	- III.					00.00.00.00	00.10
	0				1 2 3		C (B (S)
00:00:07:20	0 10	A N'A	d)	4	1} 10	······································	마님 마님 뒤를
nnittfenster: Sequenz 01	Schnitt	fenster: beleuch	tung ×				0
0:07:20		00:00:	ns:nn	1000	00:00:10:00	00:00:15:00	
REQ 1711	1.1.1		6111	1911	15 1111		
2 Video 2							
Video 1 (fetzenim	baum.avi [V]	Deckkraft:Deckkra	ft .				
2 4 9 9 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1							v +1+

....und wer will, kann mit Bezierkurven noch etwas Feintunig betreiben:



Die meisten Lösungen für eine sekundäre Farbkorrektur werden mit Hilfe von Masken erreicht:

Sekundäre Farbkorrektur mit Hilfe einer Maske

Wir machen mit der Totale des letzten Videos weiter und erzeugen zunächst in einer eigen Sequenz ("belmaske") eine Schwarzweiss-Maske mit dem Effekt **Schwellenwert** aus dem Anpassen-Ordner:

	ekt: testtt.prproj 🗶 🥄	O	Quele: /etzenimbaum.avi 1 Effekteinstell	ungen × Audiomixer: belmaske	🕴 👻 Programm: belmaske 👘	*	
	belmaske	0~576 (1	beimaske * fetzenimbaum.avi	(00:00 (00:00:05:0)			
323	00:00:05:20	, 25,00 fps	Videoeffekte	(c) fetzeninbaum.a-i			
•	46000 Hz - S	tereo	0 0 CA Bewegung	0			
S. 10	att morei	15 Objekte	🖓 🥹 Deckkraft	0			
Name	^	Kennzeic A	👽 👰 Schwellenwert	0			
1	Sequenz 01		♥ [©] Tonwert <u>57</u>			5	
12	sickscreen12.ipg		Q25	5	54	A Leninger	8
-	beleachtung		Auto Water	0		20	
Tel.	warmon ad		Autorestekte	<u>A</u>			
E	wegzoom.am		V IN LAUGCARKE	0	• ³⁰		
12	Dadentayı	-					
1	fetzenimbaum, avi				2000 C		
1	gegeniicht.avi				and the second		and the second s
E	mannvorgasteig.avi				#00:00:03:01	Enpassen *	00:00:05:20
1	schwenk.avi				F00.00	00.05.00.00	00:10
1	viel1.avi				80.00	60.05.00.00	00.10
*	A A CONTRACT					and the loss of the	the second se
200	beimaske				1 4 4 4	······································	чш зо,
	Deimaske	V V	v 00 00 03 01	e 4	for not (10)		ಗ್ರಾಹಿ ಗ್ರಾಹಿ
Info	Protokol Effekte		ی من <u>00.00.03.01</u> من من الارتخاب الم	Co. Schnittfenster: beimaske	10 1 (10) X		ны ж Герека С
Info	Protokol Effekte		v 00.00.03.01 a gamma a bi idmittfenster: Sequenz 01 Schnittfenster: Bek 00:03:01 (an an	Co. Schnittfenster: beimaske	tor and 1005		· ₩ 8, #3 #2
Info	Protokol V Effekte		v 00.00.02.01	Co. Schnittfenster: belmaske	{+ ~} {>}		
Info	Protokol Elfekte Enthält (43 Beleuchtungselfekte 43 Convolution Kernel		v 00:00:02:01 →	Co Suchung Schnittfenster: belmaske	1+ ->) (>)		
Info	Protokol Biffekte Enthält E Beleuchtungsetlekte Hit Convolution Kemel Hit Eutrahieren		v 00:00:02:01 → 5 → 30 ichntrifenster: Sequenz:01 → 5chntrifenster: bek 00:03:01 00:00 (20:00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00	Co Suchung Schnittfenster: belmaske	1+ ->) (>)		
Info	Protokol Effekte Enthält 23 Beleuchtungsetlekte 24 Denvolution Kernel 25 Extrahesen 25 Fatbalance		v 00:00:02:01	Construction Schnittfenster: beimaske	1+ ->) (>)		
Info	Protokol Effekte Enträk Enträk 13 Beleuchtungsetlekte 14 Convolution Kernel 14 Extrahieren 14 Fabbalance 17 Helligkeit & Kontrast		000000001 → → → → ichntxfenster: Sequenz 01 Schntxfenster: bek 00:00 (2 0) (Construction Schnittfenster: beimaske	1+ -+ 1+) 		
Info	Protokol Effekte Entrält 25 Beleuchtungsetlekte 25 Convolution Kernel 25 Extrahiesen 25 Farbbalance 27 Helligkeit & Kontrast 27 Helligkeit & Kontrast 27 Kanalmikos			Construing Schnittfenster: beimaske	1+ -+ 1+) 		
Info	Protokol Effekte Entrält Entrält Estrahisen H2 Extrahisen H2 Extrahisen H2 Farbbalance H2 Heligket & Kontrast H2 Kanalmkos H2 Kanalmkos H2 Kanalmkos		V00000001 Schnttfenster: Sequenz 01 Schnttfenster: bek 00:03:01 Wdeo 3 Wdeo 3 Wdeo 1 Schnttfenster: [v] D26U3/2/0	Construint Schnittfenster: belmaske	1+ -+ 1+) 		
Info	Protokol Effekte Entrält Protokol Effekte Entrält 17 Beleschfungsetlekte 18 Convolution Kernel 19 Estsahiesen 19 Farbbalance 19 Heligkeit & Kontrast 19 Kanalmises 19 Konseu 19 Niveseu 19 Niveseu		ODODOGOT OT ODODOGOT OT ODODO OT OT	Construction Const	1+ -+ 1+) 		
Info	Protokol Effekte Entrält Protokol Effekte Entrält 17 Beleschfungsetlekte 18 Convolution Kernel 19 Estsahieren 19 Fatbalance 19 Heligkeit & Kontrast 19 Kanalmess 19 Niveau 19 Posterize 19 Schnelizeuet		O0000001 Schnittfenster: Sequenz 01 Schnittfenster: Sequenz 01 Schnittfenster: Sequenz 01 O0:00 O0:00 O Video 3 Video 3 Video 1 Scherrmbeument (v) Deckurzer Audo 1 Scherrmbeument (v) Deckurzer Audo 1	Construction of Construction o	1+ -+ 1+) 		
Info	Protokol Effekte Entsät 27 Beleschtungsetlekte 22 Convolution Kernel 22 Estsahieren 22 Estsahieren 23 Heligkeit & Kontrast 23 Heligkeit & Kontrast 23 Kanalmees 24 Posterize 23 Schwelsmeet 24 Schwelsmeet		O O	Construction of Construction o	1+ -+ 1+) 		
Info	Protokol Effekte Enträk Protokol Effekte Enträk 12 Beleschtungsetlekte 12 Convolution Kernel 12 Estsäheren 12 Fatbalance 12 Heligkeit & Kontrast 12 Heligkeit & Kontrast 12 Kanahrises 12 Rometrise 13 Schelerweit 14 Schwelerweit 14 Schwelerweit 14 Schwelster		O O	Construction of Construction o			
Info	Protokol Effekte Enträk – al. 3 Protokol Effekte Enträk 12 Beleschtungsetlekte 12 Convolution Kemel 12 Estsähieren 12 Fatbalance 12 Estsähieren 12 Heligkeit & Kontvast 12 Kanalmeas 12 Niveau 12 Sobelerize 13 Schatten/Glandicht 14 Schweiterweit 14 Schweiterweit 14 Schweitzer		O O	Construction of Construction o	1+ -+ 1+) 		

Sodann legen wir unser Video auf Videospur 1 und darüber auf Videospur 2 - die Sequenz "belmaske" ziehen wir direkt aus dem Projektfenster in Videospur 3:

Schnittfenster: Seq	uenz 01 Schnittfenster: beleuchtung * Schnittfenster: belmaske	
00:00:12:15 () 🖉 🖉 💧		00:00;15:00
💌 📄 D Video 3		belmaske
🗩 📄 🕽 Video 2		fetzenimbaum.avi [V]
● ♥ Video 1 ■ 0,	fetzenimbaum.avi [V] Deckkraft:Deckkraft + rot aft	t• fetzenimbaum.avi [V] Deckkraft:Deckkraft•
Audio 1 ³⁴	Fetzenimbaum.avi [A] Lautstärke: Tonwertkorrektur •	fetzenimbaum.avi [A] rke:Tonwertkorrektur •
🕼 🗌 👂 Audio 2 🖂		fetzenimbaum.avi [A]
🕼 🗍 👂 Audio 3 🛰		

Videospur 2 und Videospur 3 werden unsichtbar geschaltet und dann der simple Effekt **Helligkeit & Kontrast** auf Videospur 1 gelegt. Das gesamte Bild ist nun aufgehellt, natürlich auch der Himmel:



Wir wollen aber nur den schwarzen Bereich unserer Maske aufhellen.

Dazu schalten wir die Videospuren 2 und 3 wieder sichtbar (natürlich sehen wir nur die oberste mit der Maske in der Programmansicht) und legen den Effekt **Spurmaske** (Ordner Keying) auf die Videospur 2:



Wir stellen Luminanzmaske ein

beleuchtung * fetzenimbaum.avi	🔊 🔍 🥨	00:00:15:00			
Videoeffekte	🛞 fetzenim <mark>b</mark> a	um.avi	4		
D 🙆 💭 Bewegung	8				
👂 🙆 Deckkraft	0				
👽 🖗 Spurmaske-Key	0 O				
Hintergrund: Ohne *					
Compositin					A Continue
O Umkehren Alphamaske				<	- Harrison - Constant
Audioeffekte	0			Contraction of the local division of the loc	
👂 🖗 Lautstärke	0			•	
				•	
				and the second sec	
			♥00:0	0:12:15	Einpassen 🔻
			100:00		00:05:00:00
				4 3 0	1+ 41 1= 1= -1 13
			¥	1 9 8 8	
لا الله الله الم	N Ca	Þ		{+ -+} {>}	COLUMN AND AND
chnittfenster: Sequenz 01 Schnittfenste	er: beleuchtung 🗴	Schnittfenster: be	Imaske		
00:12:15	00-00-05-00		00.00.10.0	20	00-00-15-00
S S S S S S S S S S S S S S S S S S S		1111	1 1 1	, i i 🖓 i	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
Video 3				belmaske Deckkr	aft:Deckkraft •
• (NOV)				10000	
Video 2				fetzenimbaun.av	i [V] Deckkraft:Deckkraft •
• (21 • 2)					
				and the second sec	
Tra Video 1 Fetzenimbaum.avi [V] Deck	raft:Deckkraft +		rot af	t • fetzenimbaum.av	i [V] Deckkraft:Deckkraft +
A A A A A A A A A A A A A A A A A A A				Sec. 1	

.... und als Hintergrund Videospur 3 (mit der Maske):

Quele: fetzenimbaum.avi 1 Effektei	nstellungen 🗴 🛛 Audiomixer: beleuchtur	Programm: beleuchtu	ng ×	
beleuchtung * fetzenimbaum.avi	(i)			
Videoeffekte	fetzenimbaum.avi			
D @ DR Bewegung	0			
Deckkraft	0			
👽 🙆 Spurmaske-Key	0	and the	· · · ·	
Hintergrund: Video 3		The second	AND ST	
O Compositin Ohne				TAR
🗅 Umkehren 🔍 Video 3		1 Carton	No. of the local division of the local divis	
Audioeffekte	8	Constanting Constant		
🔉 🐼 Lautstärke	0			
		Participants Provide		
		Contraction of the local division of		
			second second second	- AND THE OWNER
		v00:00:12:15	Einpassen *	00:00:16:1
		00	00:05:00:00	00::
		1 2 2	[+ ⊲ ▶ ▶ →	C II S
		E Trans		a. a
× <u>00.00.12:15</u> ک	2 K) 🛯 🖉 👘	14 41 (21	The second se	and and \$20
chnittfenster: Sequenz 01	ster: beleuchtung × Schnittfenster: b	elmaske		
00:12:15	00:00:05:00	00:00:10:00	00-00:15:00	
Res a Printer				
		Thebastic Detter	aft-Darkkraft =	
Video 3		Deridske Octiv	arcieve arc.	
A CONTRACTOR				
Video 2		reczenimoaun av	V [A] Decivital (Decivital)	222
0 1 1 0 P 1				
Video 1 [etzenimbaum.avi [V] De	ckkraft:Deckkraft +	rot aft + fetzenimbaum.av	i [V] Deckkraft:Deckkraft •	4
O. JON YALL				
				V 1
Traunto 1 Affetzenimbaum.avi [A] La	utstärke:Tonwertkorrektur +	fetzenimbaum.av	i [A] rke:Tonwertkorrektur +	

Der untere dunkle Bereich des Originalclips wurde durch die aufgehellte Version aus Videospur 1 ersetzt. Dabei werden auch Bewegungen übernommen, da ja eine bewegte Maske aus dem Originalclip verwendet wurde.

Einige Darstellungsfehler können dabei passieren, möglicherweise merkt der Betrachter aber gar nichts davon:

Fenctor	Hilfo						
Lenster	Dine		P				_
uelle: fetz	enimbaum.avi	Effe' 💽	 Programm: beleuch 	htung *			_
1 Clip auso	gewähik)						
			♥00:00:13:08		Einpassen 🔻		00:00
			00000	an an an an chuir an	00:05;00:00		
				3 8 9	[- ⊲I ► I►		
80.12		(F)		{		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
enster: S	equenz 01	Schnittfens	iter: beleuchtung ×	Schnittfenster: belmaske	X		(0
3:08	60.00		00.00.05.00	00-01	9	00-00-15-00	
E Ø 4						P 00:00:15:00	1.1.1
To pr							P
Video 1	fetzenimba	um.avi [V] Dec	kkraft:Deckkraft +		rot aft + fetzenimbaum.avi	[V] Deckkraft:Deckkraft •	
100	ACK.	5				1	-
			tetärka (Topujartkorrabbur)		Entransia have a set	[A] des Tanuethanabha -	6.

..... und man kann ja noch tüfteln oder andere Effekte zur Maskenerstellung verwenden, wie z. B. den Chromakey oder auch den Extrahieren-Effekt Grundprinzip ist dabei immer, dass derselbe Clip zweimal übereinandergelegt und dann gemischt wird.