

Mask Options – Wozu und was bedeuten die Einträge? (LW 8.3)

Wozu?

Wenn man z.B. in PAL/VGA/XVGA etwas rendern muss, aber es cooler wäre, wenn es nach „Cinemascope“ aussieht. Oder die Aufgabe verlangt einen farbigen Rahmen um das Bild.

Wie? (**Camera Options** unten -> **Mask Options**)

Left/Top: Die Anzahl der Pixel von links/oben aus gezählt.

Width/Height: Die Anzahl der Pixel für das gerenderte Bild.

Dabei geht man von einer Kameraeinstellung (Resolution Multiplier) von **100%** aus. Um ein Rendering genau in die Mitte eines Maskierten Bereichs zu positionieren, geht man wie folgt vor:

Gesamtgröße: Hier z.B. 800x600 Pixel.

Man überlegt sich wie groß die Höhe des eigentlichen Renderings sein soll. In diesem Beispiel sind es 500 Pixel.

Das Bedeutet: $600 - 500 = 100$

Daraus Folgt: Um das Rendering genau in die Mitte zu platzieren, muss das Resultat durch 2 dividiert werden: $100 / 2 = 50$.

Die 50 Pixel für oben trägt man bei **Top** ein. Die 500 werden bei **Height** eingegeben. Die 50 Pixel für den unteren Rand ergeben sich automatisch.

Das gleiche macht man dann auch für die Breite. Bei diesem Beispiel sind es 600 Pixel.

$800 - 600 = 200$

$200 / 2 = 100$

600 bei **Width** eingegeben.
100 bei **Left**.

Mask Color ist selbst erklärend.

F9 oder **F10**.... und fertig.

