

© proDAD GmbH



Manuel



© proDAD GmbH

Yazar: Uwe Wenz

İ erik

Hoş geldiniz	4
Genel bilgiler Telif hakkı /	4
Yasal bilgiler Mercalli nedir?	4
Mercalli'nin adı neden?	
Mercalli SAL'daki yenilikler neler?	5
Kurulum, etkinleş tirme ve kayı t Sistem gereksinimleri	5
Yardı m iş levi Kı sayollar	6
Mercalli SAL	6
ayrı ntı lı	8
Video sabitleme - Video analizini	8
baş lat Balı k gözü	10
düzeltilmesi CMOS Düzeltmesi	11
(Turbo,	11
Yalpalamayı Kaldı r + Yoğ un Onarı m)	11
	12
	12
	12
	13
	13
	14
	14
	17
	19
	22
	22
Renk İ yileş tiriciler	24
Anlı k Görüntü - Tüm medyayı analiz et - büyüteç Görüntüleme	25
Modu	27
Döndürmeyi ayarla	27
UI	28
Sekmesi Armatürler	28
Sekme Zaman Çizelgesi - Önizleme - Medya Bölmesi -	28
Grafikler Önizleme - Kontrol	29
öğ eleri Zaman Çizelgesi ve kı rpma	29
alanı nı	29
tanı mla	30
Ortam Bölmesi Grafikler	30
Pan Atı ş Yumuş atma Z Eksen (Ağ k/ Kapalı)	31
CMOS Sensörü (Ağ k/ Kapalı)	31
Yakı nlaş tı rma Yumuş atma (Ağ k/ Kapalı)	33
X/Y - Eksen Yumuş atma	34
Yakı nlaş tı rma - Dinamik Ölçeklendirme	35
ön ayarlar	35
Panel Sekmeleri	36
Bilgi	3
Stabilizasyon	8
Yumuş atma - Pan Shot Düzeltme	39 39 40 41

Yumuş atma - Z-Eksenli Yumuş atma	41
Sı nı r	41
Dinamikler	43
Ekstralar - Yakı nlař tı rma Düzeltme - X/Y Düzeltme	43
Etkileri	45
histogram	45
anahtar kareler	46
Renk	46
güçlendirici	46
Temel renkler	46
Beyaz dengesi	46
Maruziyet	47
Zı tlı k	47
Parlaklı k	47
Doyma	47
akort	47
Soğ uk ı lı k	47
renk tonu	47
Renk değ iş imi	47
Ton Eğ risi	47
siyahlar	47
gölgeler	47
Iş ı klar	47
Beyazlar	47
Bölünmüş Tonlama	47
gölgeler	47
orta ton	47
Iş ı klar	47
Kanal	47
Maruziyet	47
Zı tlı k	47
Doyma	47
Gürültüyü Azalt / Keskinleş tir	48
Düzen	48
skeç	48
Gündem	50
Temel bilgiler	
Konum	
renk tonu	
Kaynak Medya	
Hedef Medya	

proDAD Mercalli'ye hoş geldiniz!

Mercalli, önemli çekimlerin kalitesini artırmak için kayıtlı video sekanslarındaki kamera sarsıntıları, sarsıntı ve titreme etkilerini kaldırmanın en iyi yolu olarak tanımlanmıştır. Mercalli ayrıca düzensiz kayıtlı görüntü veya yakınlıkta çekimlerini yumuşatarak malzemenizi geliştirir.

Bu, Mercalli'yi önemli video klipleri kurtaracak ve optimize edecek oldukça değerli bir araç haline getiriyor.

Vitascene'i beğeneceğiniz ve her zaman efektlerle dolu sonuçlar üreteceğinizi umuyoruz!

1. Genel bilgiler

1.1. Telif hakkı / Yasal bilgiler

Telif hakkı proDAD GmbH. Her hakkı saklıdır.

Lisans Koşulları

Yazılı olarak kurmadan önce lütfen bu lisans koşullarını dikkatlice okuyun.

Lisans sözleşmesi

Kurulum başlatıldığında, dikkatlice okumanız gereken bir lisans sözleşmesi gösterilir.

Yazılı olarak yükleyerek, telif hakkı koşullarını, lisans sözleşmesini ve lisans prosedürünü kabul ettiğinizi beyan etmiş olursunuz.

Lisans Garantisi

proDAD GmbH, kullanıcıya bu ürünü uygun ve izin verilen amaç için kullanma hakkı verir.

Mevcut ürün sadece bir bilgisayara kurulabilir. proDAD, burada ücretsiz olarak bir lisans anahtarı sağlamayı

garanti eder. Kullanıcı, bu ürünü kurarak lisans garantisini, telif hakkı koşullarını ve sorumluluk sınırlandırmasını kabul eder ve kabul eder.

Ticari markalar

Bu ürünle bağlantılı olarak adı geçen tüm ürünler ve ticari markalar, ilgili sahiplere ait ticari markalardır.

Tüm ticari markalar, serbestçe kullanılabilirliklerine dair herhangi bir garanti olmaksızın kullanılır ve tescilli markalar olabilir.

Sorumluluğun

Sınırlanmış Herhangi bir talep için sorumluluk kapsamı, ürünün değeriyle sınırlıdır. Bu,

proDAD GmbH, tüm lisans sahipleri ve satıcılar için geçerlidir. Talepler, yalnızca yazılı olarak proDAD

GmbH ile daha önce düzenlenmesi gereken iade edilen mal numarasıyla birlikte düzenli bir şekilde iade edilmesi

durumunda kabul edilecektir. Mallar ayrıca satın alma belgesiyle birlikte sunulmalıdır. Bu ürünün

arızalanması yanlış kullanımı, kötü muamele, bir kaza veya yanlış kullanımdan kaynaklanıyorsa bu garanti geçersiz olur. proDAD GmbH, satıcıları ve lisans sahipleri, bu ürünün imkansız kullanımıyla kaynaklanan hasarlardan veya müteakip hasarlardan sorumlu tutulamaz.

Sorumluluk her durumda ürünün satın alma fiyatı ile sınırlıdır.

Dokümantasyon

El kitabını derlenmesinde ve tercümesinde büyük özen gösterilmiştir. Ancak

hata olası lı ğ ı tamamen dı ŝ lanamaz. proDAD GmbH, belgelerin veya çevirinin içerebileceğ i yanlış beyanları n veya bilgilerin sonuçları için hiçbir sorumluluk veya yükümlülük kabul etmez. Teknik ve optik değ iş iklikler yapma hakkı saklı dı r.

Herhangi bir yanlış lı kla ilgili bilgi her zaman memnuniyetle karş ı lanı r.

Telif hakkı

Bu ürünün yazı lı mı ve münferit bileş enleri proDAD GmbH'nin mülkiyetindedir. Bu ürünü kurarak, lisans sahibi yetkisiz kullanı m ve çoğ altmadan kaç nacağ ı nı kabul eder.

proDAD GmbH, bu programı n kullanı mı ve bu programla oluş turulmuş içerik ve verilerin yayı nlanması konusunda herhangi bir sorumluluk kabul etmez.

ProDAD GmbH * Gauertstr. 2 * 78194 Immendingen * Deutschland * HRB 1077

1.2. Mercalli nedir?

Mercalli, video kayı tları ndan titreş imlerin, sallanmaları n, bozulmaları n, yalpalamaları n ve ayrı ca sı kı ŝ tı rmaları n geriye dönük olarak kaldı rı lması için kullanı lı r ve bu nedenle kalite iyileş tirmelerini temsil eder. Ayrı ca Mercalli'de eş it olmayan kaydı rma veya yakı nlaş tı rma kayı tları sakinleş tirilebilir ve böylece kaliteleri de iyileş tirilebilir.

Kayı t sı rası nda istenmeyen rahatsız edici etkiler, bir tripod yoksa veya pratik değ ilse her zaman ortaya ğ kar. Genellikle ş aş ı rtı cı bir olay olduğ unda meydana gelir ve durumun benzersizliğ ini yakalamak için filme alı nması gerekir. Ya da pratik olmama nedeniyle video ekipmanı nı n sı nı rlandı rı lması gerektiğ inde.

Yani bu tür kayı tlar temelde baş arı lı ama kameramanı deş ete düş ürecek kadar bulanı ksa ve bunlar önemli bir içeriğ e sahipse Mercalli devreye giriyor. Mercalli bu kayı tları çoğ unlukla tamamen otomatik olarak kurtarabilir ve optimize edebilir!

Bu, Mercalli'yi herhangi bir film yapı mcı sı nı n değ erli kayı tları nı kurtarmak ve optimize etmek için çok değ erli bir araç haline getirir.

1.3. Mercalli'nin adı neden?

İ talyan volcanolog Giuseppe Mercalli, bir depremin ş iddetini "araş sal"dan "felaket"e kadar değ erlendirmek ve kategorize etmek için kullanı lan

Mercalli ölçeğ ini yarattı . Mercalli, bu ölçeğ i bir depremden kaynaklanan hasarı n derecesinin değ erlendirilmesine dayanarak oluş turmuş tur.

Programı mı z Mercalli ile tam olarak ortak noktası budur: Mercalli yazı lı mı

aynı zamanda titreş imleri, sallanmaları , bozulmaları , yalpalamaları ve sı kı ŝ tı rmaları da düzenler.

Tam otomatik CMOS Düzeltme , genellikle bir videoda bulanı klı k veya titreme olarak görülen hataları oldukça verimli bir ş ekilde ortadan kaldı rı r. Sallanma, bozulmalar ve sı kı ŝ tı rmalar gibi bu hatalara genellikle "Jello, Wobble, Skew" veya "Distortions" adı verilir. Bunun nedeni bir kameranın CMOS Sensöründe bulunabilir ve motorla ilgili titreş imlerden kaynaklanı r.

ve fiziksel titreşimler - bulanıklığı veya titremeyi azaltmak için Gimbal'lar kullanılsa bile. Çoğu durumda CMOS Düzeltme, videonun kendi başına önemli ölçüde daha sakin ve daha iyi görünmesini sağlayabilir.

Bu tür düzeltmenin önemli bir avantajı, tamamen otomatik olması ve esasen yakınlığına gerek olmamasıdır. Böylece, önemli iyileştirmeye rağmen maksimum çözünürlüğü koruyabiliriz! Videoda "gerçek" bir bulanıklık kaldıysa, iyi bilinen video sabitleme özelliği eklenebilir, bu da CMOS ile düzeltilmiş malzeme işlevini daha da hassas hale getirir. Bu benzersiz tam düzeltme türü, videolarını zınn başına gelebilecek en iyisidir.

Son derece karmaşık matematiksel süreçler sayesinde düzensizlikler fark edilir ve ortadan kaldırılır. Burada hangi hareketlerin istendiğini ve hangilerinin istenmediğini kategorize etmek için oldukça karmaşık hesaplamalar yapılır. Son zararlar daha sonra kaldırılması için kullanıcılara sunulur.

İçindeki özellikler hakkında daha fazla bilgi ve gerçekler proDAD.com'da bulunabilir.

1.4. Mercalli SAL'daki yenilikler neler?

Mercalli SAL'a bir bakışta en son eklenenler :

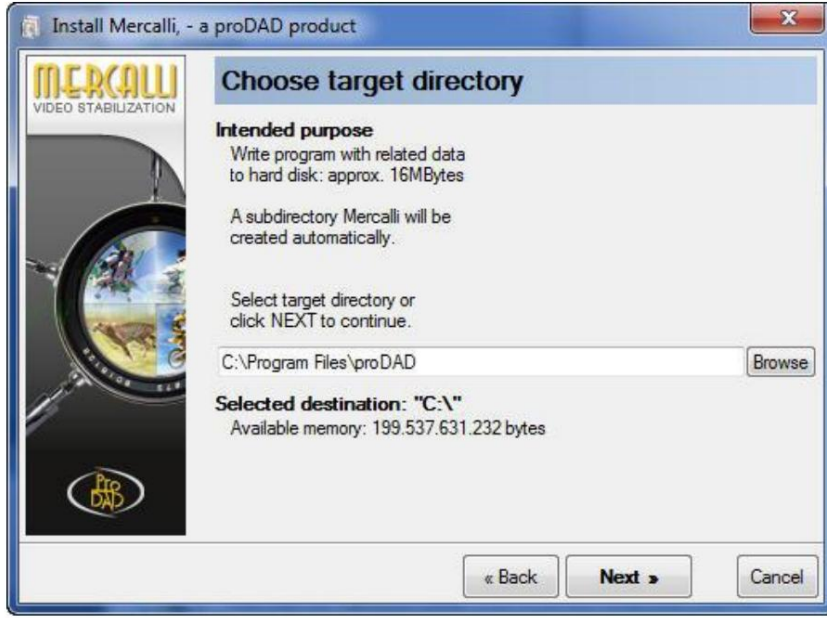
- yerleşik yapay zeka (AI), parametreler otomatik olarak ayarlanır, daha fazla manuel ince ayar hala mümkündür • tamamen yeni ve modern kullanıcı arayüzü • kolay kullanım ve hızlı işleme
- yeni görüntü optimizasyon modları + renk düzeltme • balık gözü düzeltme • proje kaydetme

1.5. Kurulum, aktivasyon ve kayıt

1. Mercalli, bağlantısı sürümün kurulumu ve etkinleştirilmesi

Sürüm 2'den itibaren, Mercalli tek başına bir uygulama olarak da kullanılabilir (tüm ayrıntılar Mercalli'nin bağlantısı sürüm olarak bölümündedir).

Kurulumu başlatmak için kurulum dosyasına çift tıklayın. Programı kurarak yasal uyarı bölümünde yer alan kullanımlar koşullarını ve lisans koşullarını kabul etmiş olursunuz. Mercalli'yi indirdiyseniz, önce arşiv dosyasını sıkıştırılmış haliyle açılır ve ardından kurulum başlar. Mercalli'nin yüklenmesi gereken hedef klasörü seçin.



Şimdi kurulum talimatları'nı takip edin.

Artık Mercalli'yi masaüstünüzdeki bir klasörden başlatabilirsiniz



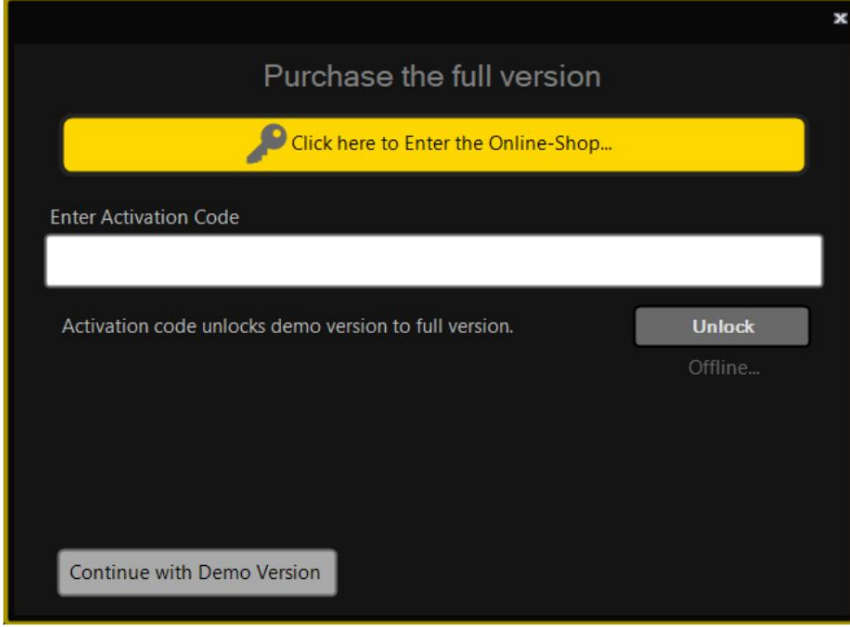
veya Başlat/Tüm Programlar/proDAD/Mercalli Başlat'la tıklayarak.

Mercalli'yi ilk kez başlattığınızda, programı etkinleştirmek için bir Kod (Seri Numarası) girmeniz istenecektir. İndirme sürümünü satın aldıysanız, indirme talimatları e-postasıyla birlikte alacağınızı Kodu girin. DVD sürümünü satın aldıysanız, kodu kutunun içinde bulacaksınız. Kilidi Açtığınızla.

ÖNEMLİ : Lütfen

sisteminizin etkinleştirilmesi için bir İnternet bağlantısı gerektirdiğini unutmayın. Etkinleştirmeyi başlatarakla tamamlamanın tek yolu budur. Eğer bir sorunla karşılaşırsanız lütfen sistemdeki güvenlik ayarlarını (Firewall vb.) kontrol ediniz ve aktivasyon işlemi tekrarlayınız.

Mercalli'yi DEMO Modunda test etmek istiyorsanız Demo Sürümüyle Devam Et'le tıklayınız. Seri numarası girilene kadar Demo sürümü etkinleştirilir. Seri numarası girilerek, onu tam sürüme dönüştüren lisans alırsınız.



Mercalli SAL daha sonra aktif Başlat sekmesi ile başlayacaktır. Şimdi video materyalinizi içe aktaracaksınız.

2. Mercalli'yi Kaydetme

Mercalli hakkında Güncellemeler ve daha fazla bilgi almak ister misiniz? Lütfen proDAD Mercalli'nizi <http://www.prodad.de/register.html> adresinden kaydedin.

1.6. Sistem gereksinimleri

Mercalli SAL, aşağıdaki sistem gereksinimlerini gerektirir:

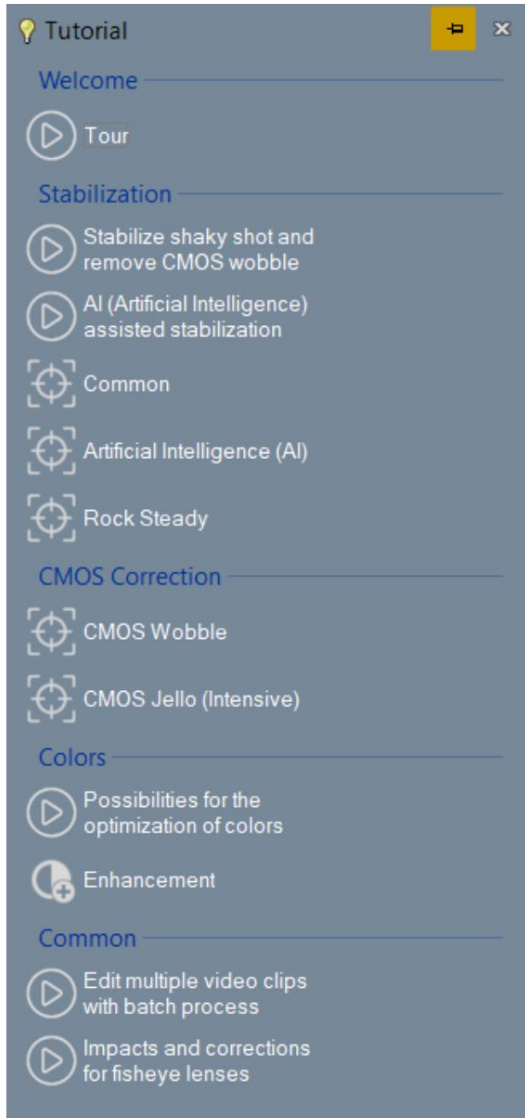
- 64bit Windows (Windows 7, 8, 10 veya 11) • en az 8 GB ana bellek RAM, 16 GB RAM önerilir

1.7. Yardım işlevi

Program yardımı na Mercalli SAL'de sağ üstteki ? aracı ı ıyla ulaş ılabilir .

PDF biçimindeki talimatlar ürün sayfas ında bulunabilir (www.prodad.com). _____

Ayrıca Mercalli SAL'ın işlevselliğ i ile ilgili çeşitli video atölyeleri sunulmaktadır .



www.prodad.com adresindeki diğ er bilgi kaynakları :

• SSS •

Çalı ş taylor

- Online alı ş veriş

1.8. klavye sayıllar

Mercalli SAL'de iş akışı şablonunu optimize etmek için önemli klavye sayıllar:

Küresel Klavye sayıllar:

Anahtar	İşlev
Ctrl + O	Açık proje
Ctrl + S	Projeyi kaydet
Ctrl + Üst Karakter + S	Projeyi yeni adla kaydet
Ctrl + ben	Medya dosyasını içe aktar
Ctrl + E	Medya dosyalarını dışa aktarı
Ctrl + Z	Geri alma
Ctrl + Y	Yeniden yap
F7	Tüm klipler için analiz çalıştır
F8	Büyüteç Açık/Kapalı
F6	Bölünmüş Ekran Açık
F5	Bölünmüş Ekran Kapalı

Num-Block (Açık) Klavye sayılları :

Anahtar	İşlev
Yukarı	Önceki videoyu etkinleştir (birkaç tane yüklenmişse)
Aşağı	Sonraki videoyu etkinleştir (birkaç tane yüklenmişse)
Sağ	Sonraki kareyi göster
Sol	Önceki kareyi göster
Poz1	Cut-IN'e İmler
Son	Kesim için İmler
Anahtar Girin veya Geri Dönün	Oynatmayı değiştir

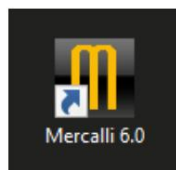
Zaman Çizelgesi Klavye sayılları :

Anahtar	İşlev
İmler sağa	Sonraki kareyi göster
İmler sola	Önceki kareyi göster
BEN	Cut-In'i Ayarla
Ö	Kesimi Ayarla
Uzay	Oynatmayı değiştir

2. Ayrı ntı lı olarak Mercalli SAL

2.1. Program Baş langı cı

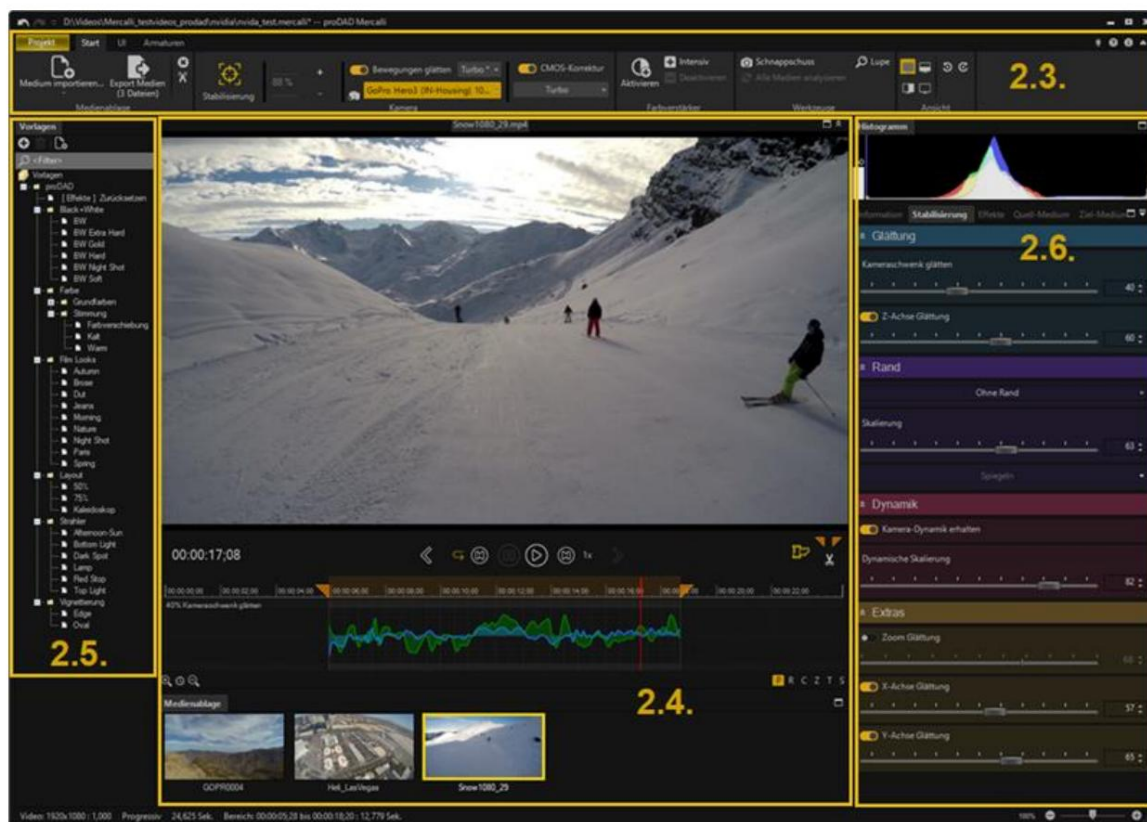
Mercalli'yi masaüstünüzdeki bir kı sayoldan baş latabilirsiniz.



veya Baş lat/Programlar/proDAD/Mercalli'ye tı klarak .

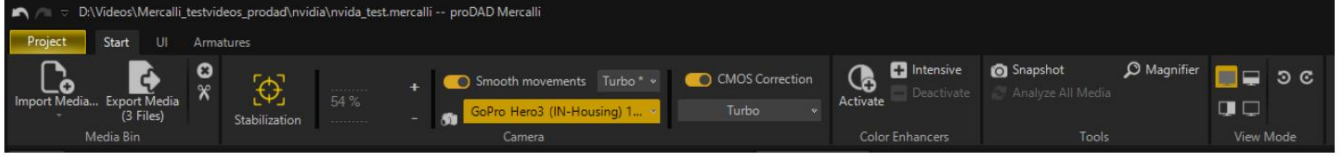
Mercalli SAL, aktif kayı t Baş lat ile baş lar, burada videonuzu sabitlemek için tüm ayarları yaparsı nı z.

2.2. Mercalli SAL'a genel bakı ş

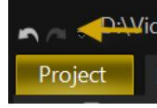


2.3. Kurdele

Ş erit , Proje, Baş langı  Kullanı cı Arabirimi ve Armatürler sekmelerine bölünmüş tür . Düzenlenmiş videoları dı ş a aktarma hakkı nda bilgi için burayı tı klayı n .



Baş lat sekmesinde , İ  e/Dı ş a Aktar'ı ve sabitleme, CMOS düzeltme, balı k gözü düzeltme ve parlaklı k ve kontrast ayarı (Dynamics) için tüm ayarları bulabilirsiniz.

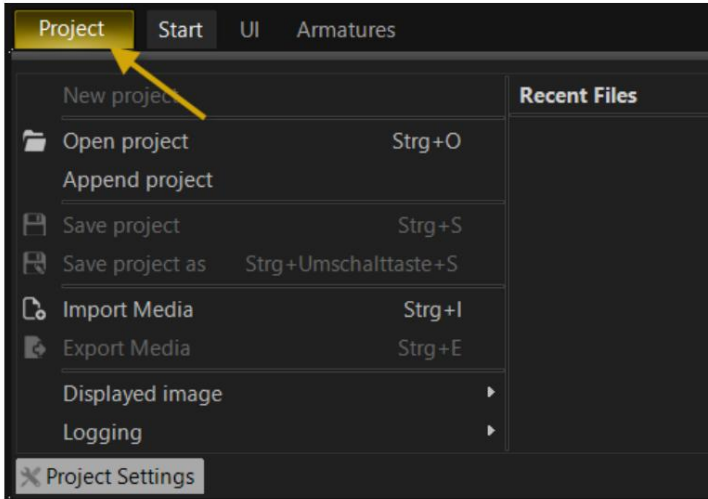


Her programda, değ iş iklikleri geri alma ve geri yükleme için Geri Al/Yinele seçeneğ i .

çok önemli. Ayrıca Mercalli SAL,

2.3.1. Proje Sekmesi - Projeyi Aç/Kaydet

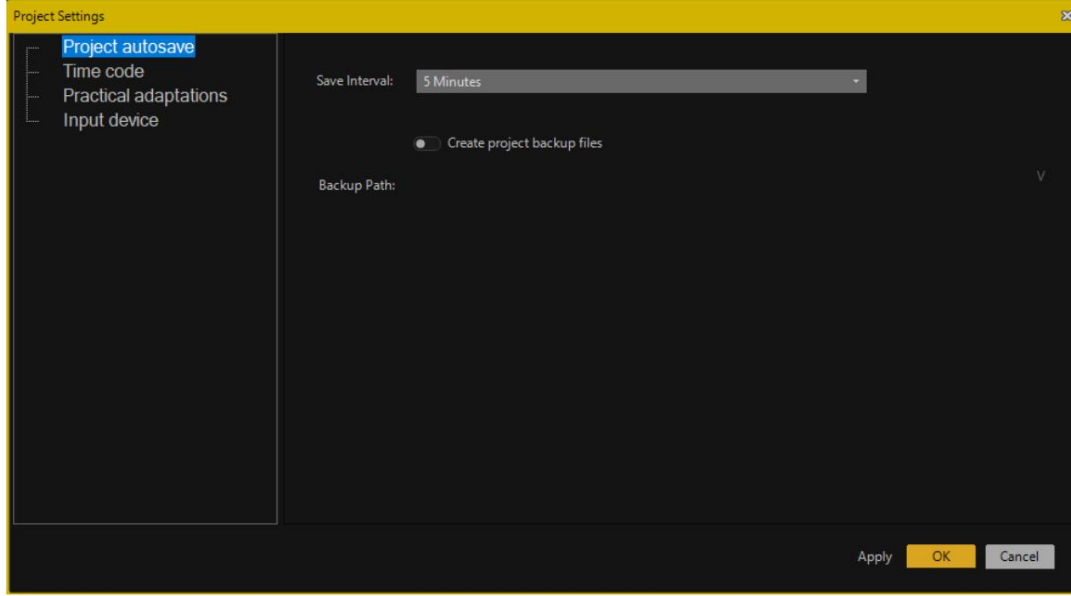
Mercalli SAL'de artık yapı lan tüm iş ler bir projede saklanabilir, istediğ iniz zaman projeyi tekrar yükleyebilir ve düzenlemeye devam edebilirsiniz. Bir projeyi açma , ekleme ve kaydetme doğ rudan Proje sekmesinde uygulanabilir .



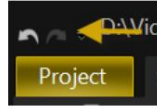
- Yeni proje oluş tur • Projeyi aç
- mevcut bir projeyi davet eder • Proje ekle,
- düzenlenmekte olan projeye baş ka bir proje ekler • Projeyi farklı kaydet (kaydet ve yeni dosya yolunu gir)

Ek olarak, medyayı buraya aktarabilir ve halihazırda düzenlenmiş olan medyayı dışa aktarmaya başlayabilirsiniz. Görüntülenen bir görüntü artık yazdırılabilir veya bir baskı ön izleme görüntülenebilir. Mercalli SAL ayrıca, ortaya çıkabilecek herhangi bir sorun durumunda proDAD Desteği için yararlı olabilecek bir günlükün saklanması, görüntülenmesi ve yazdırılması nı da sunar.

Mercalli projesi için temel ayarlar, proje ayarları nda seçilebilir.



Değişiklikleri geri al/yinele



Her programda, değişiklikleri geri alma ve geri yükleme için Geri Al/Yinele seçeneği çok önemli. Ayrıca Mercalli SAL,

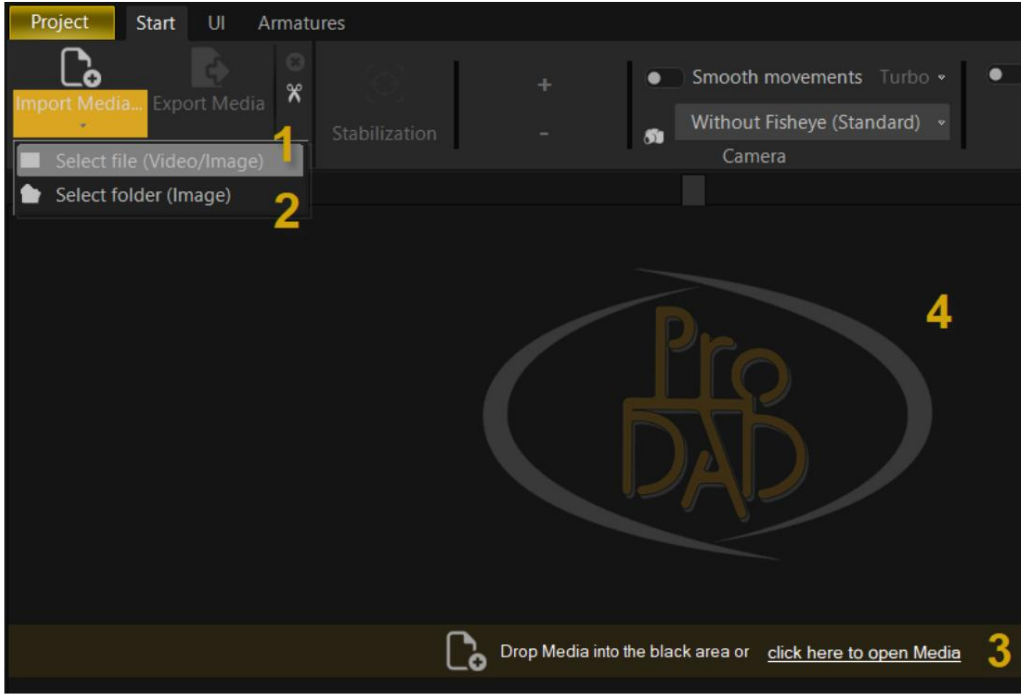
2.3.2. Başlangıç Sekmesi

Başlangıç sekmesinde, İzle/Dışa Aktar ve sabitleme, CMOS düzeltme, balık gözü düzeltme ve parlaklık ve kontrast ayarları (Dynamics) için tüm ayarları bulabilirsiniz.

2.3.2.1. Medyayı içe aktar

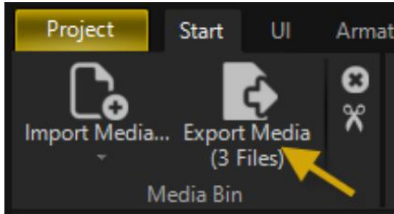
Ardından, videoları içe aktarmak için 4 seçeneğiniz olacaktır.

1. Dosya seçin (video dosyalarını içe aktarmak için)
2. Klasör seçin (bir klasörden görüntü dosyalarını içe aktarmak için Mercalli bunları bir videoya dönüştürür)
3. Medyayı açmak için buraya tıklayın (video dosyalarını içe aktarmak için)
4. Videoları masaüstünden Sürükleyin ve Bırakarak doğru yoldan Mercalli SAL önizlemesine aktarın



2.3.2.2. Medyayı dışa aktar

Mercalli SAL, kapsamlı bir video dışa aktarımları sunar. Önceden yüklenmiş çok sayıda dışa aktarma şablonunu seçebilirsiniz, ancak bireysel olarak da düzenleyebilirsiniz. Videolar ayrı ayrı dışa aktarılabilir veya birkaç video tek bir video dosyası olarak birleştirilebilir.



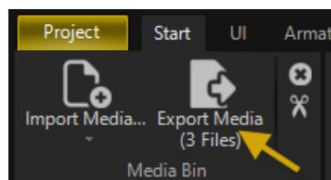
Elbette, Mercalli SAL aynı zamanda birkaç videonun tek bir iş sürecinde (toplu düzenleme) analiz edilmesine ve dışa aktarılmasına da izin verir.

2.3.2.2.1. Dışa Aktarma Ayarları

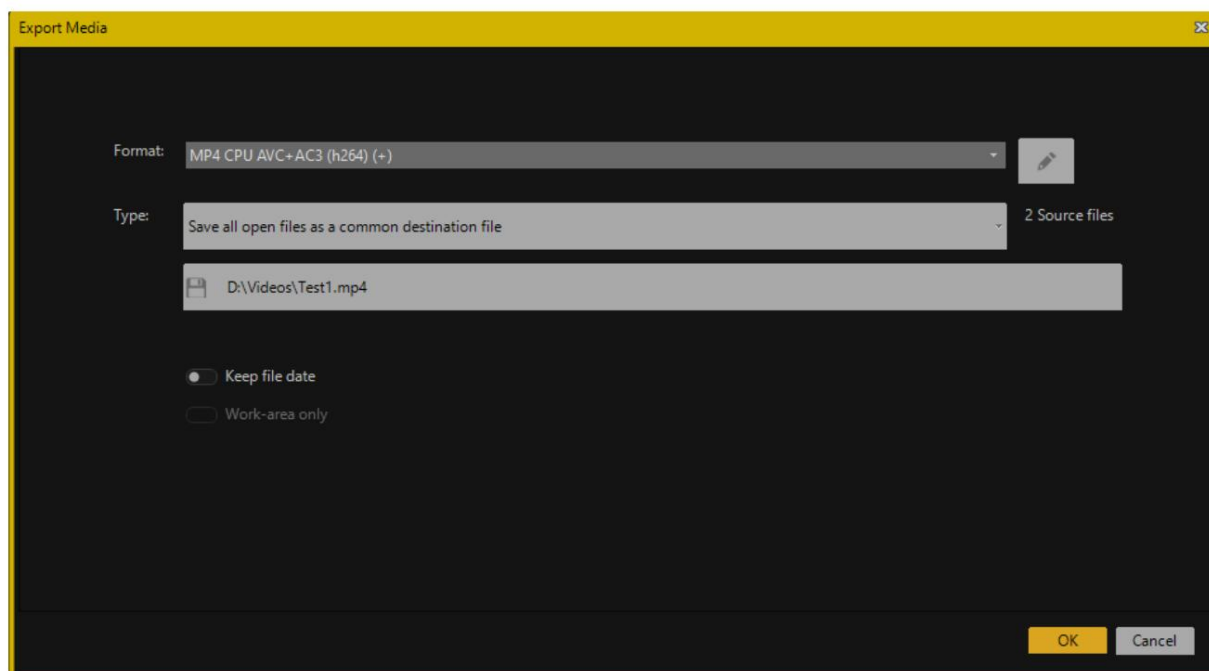
Videoları düzenledikten sonra, son video dışa aktarımı nihayet gerçekleşir. Düzenlenen videoları, dışa aktarmak istediğiniz Kaynak Medya sekmesinde vurgulayın.

Source Media							
Name	Path	Resolution	Duration	f/s	par	Source P	
☒ GOPR0004	D:\Videos\M...	1920x10...	00:00:2...	59,9...	1,000	D:\Videos	
☐ Heli_LasVegas	D:\Videos\pr...	1920x10...	00:02:1...	50,0...	1,000	D:\Videos	
☒ Snow1080_29	D:\Videos\pr...	1920x10...	00:00:2...	29,9...	1,000	D:\Videos	

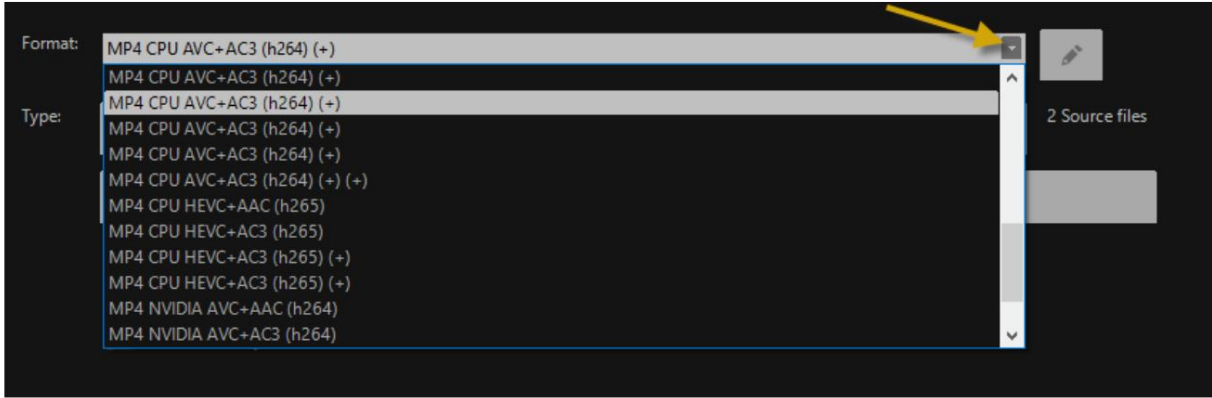
Vurgulanan videolar daha sonra dıř a aktarılabılır. Dıř a aktarılacak videoları n sayı sı (Kaynak Medya sekmesinden) burada tekrar görüntülenir.



Bunun için ř eritte Medyayı Dıř a Aktar'a tı klayı n . Medyayı Dıř a Aktar iletiř im kutusu aç ılı r.

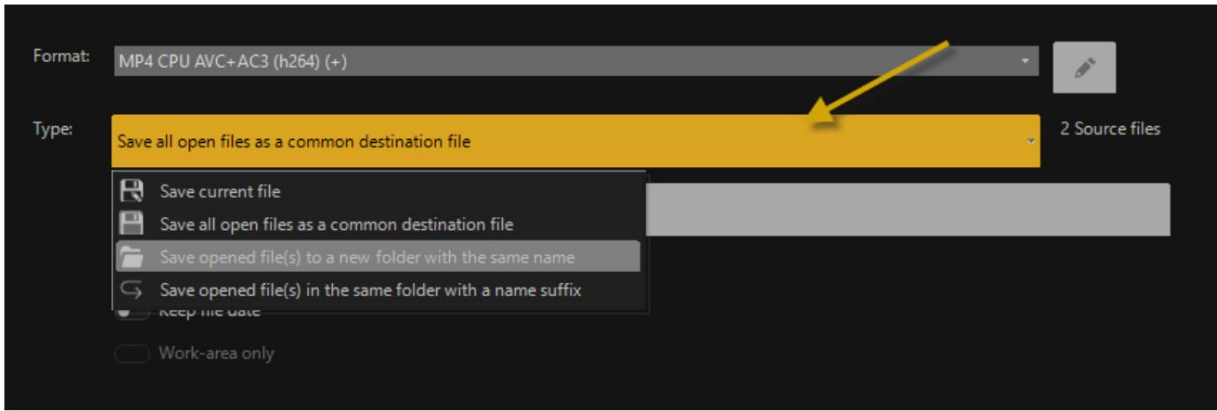


Artı k istediđ iniz bir Dıř a Aktarma biđ mi ř ablonunu seđebilirsiniz.



Kendi dışa aktarma formatı ayarını zı yapmanızı da mümkündür.

Biçim şablonunu seçtikten sonra, dışa aktarma türünün seçimi gerçekleşir.

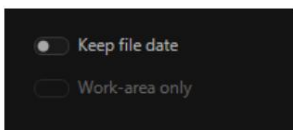


Mevcut dosyayı saklamak, tüm açık dosyaları ortak bir hedef dosya olarak saklamak, açık dosya(lar)ı aynı anda sahip yeni bir dizinde saklamak ve açık dosya(lar)ı yeni bir ad son eki ile aynı dizine kaydetmek mümkündür.

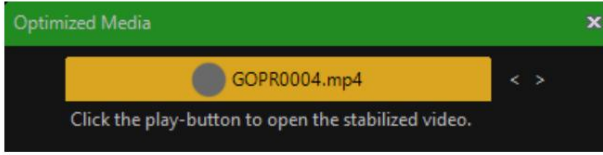
Aşağıda, istediğiniz dışa aktarma yolunu seçersiniz.



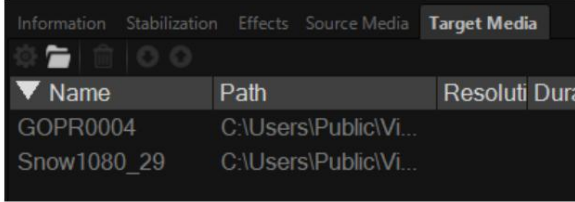
Dosya tarihinin korunup korunmayacağı ve yalnızca seçilen çalışma alanı (kırpma alanı) dışa aktarılmayacağı da belirleyebilirsiniz.



Ardından, Tamam'a tıklayarak dış aktarıma başlatın. Bundan sonra, yüklü bir yazılım oynatıcı ile videoları oynatabilirsiniz.

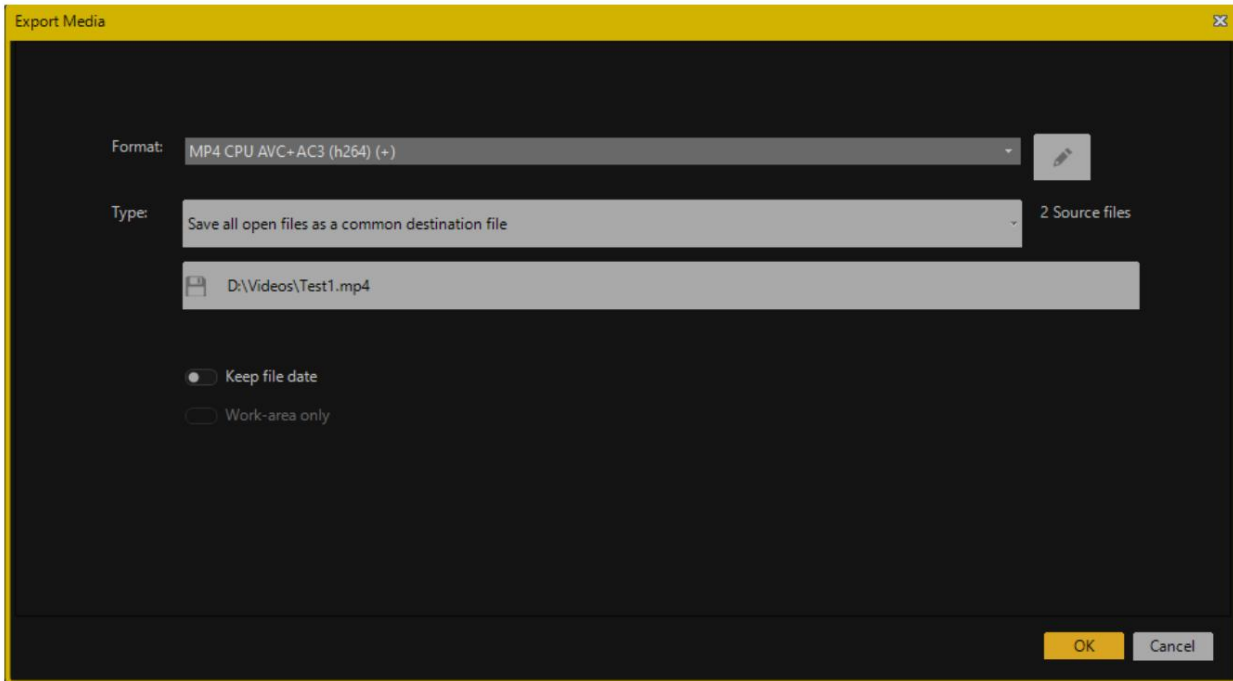


Ayrıca, dış aktarılan videolar Hedef Medya sekmesinde bulunur.

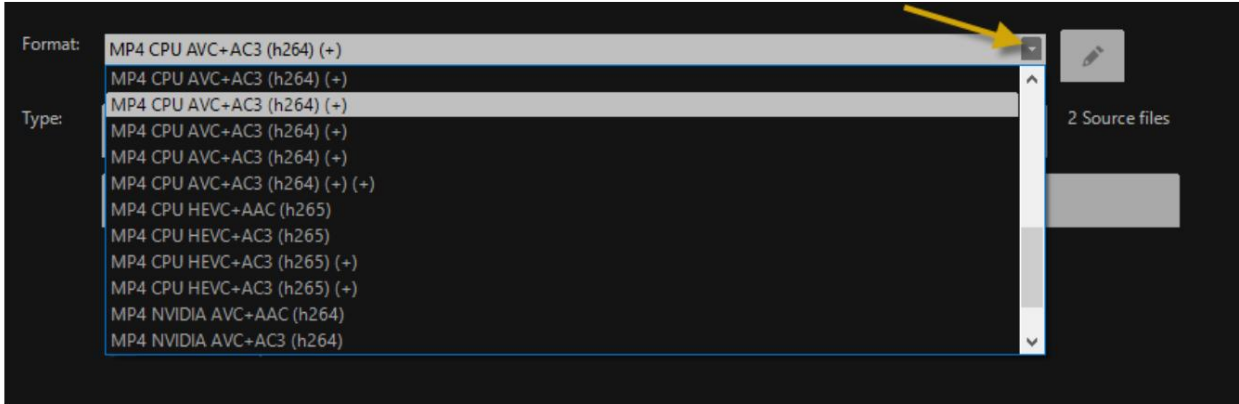


2.3.2.2.2. Dış aktarma ayarlarını düzenle

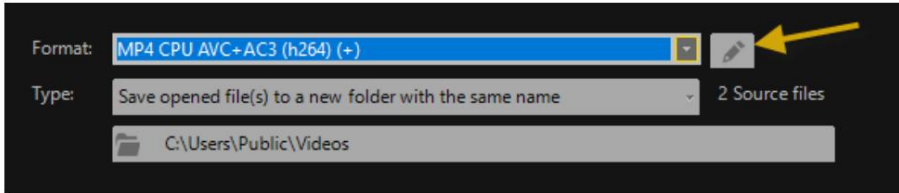
Şeritte Medyayı Dış Aktar'a tıklayın. Medyayı dış aktar iletişim kutusu açılır.



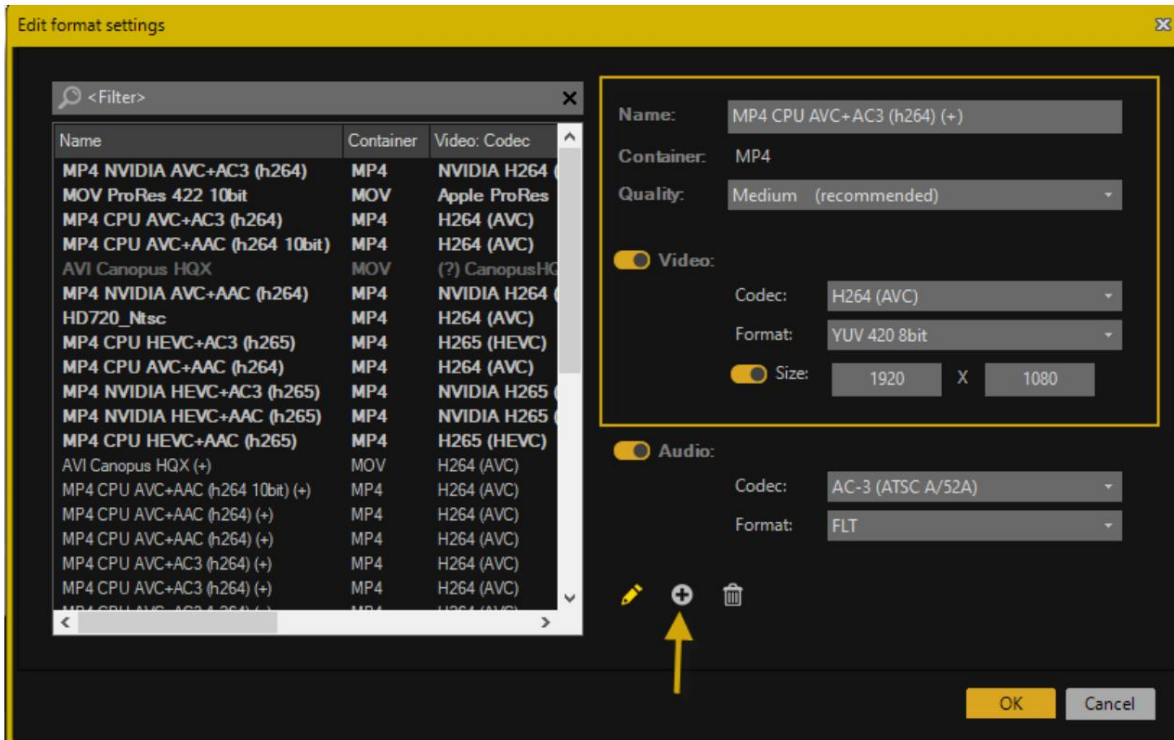
Artık istediğiniz bir Dış Aktarma biçimi şablonunu seçebilirsiniz.



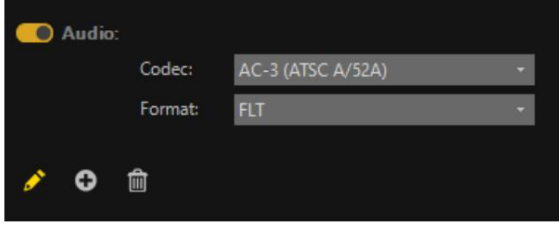
ve ayrı ca kendi Dı ş a aktarma ayrı ntı ayarları nı zı gerçekleř tirin . Bunun için Biğım ayarları nı düzenle seğeneğ ine tı klayı n .



Biğım ayarları nı düzenle iletiř im kutusunda artı k seğlen ř ablonu düzenleyebilirsiniz . Bunun için (+) sembolüne tı klayı n, ardı ndan önce ř ablonun adı nı değ iř tirebilir , 3 kalite seviyesinden (düş ük/orta/yüksek) birini seğebilir ve video codec bileř eni, formatı ve boyutu için ayarları yapabilirsiniz . Video ayarları da ağı lı p kapatı labilir.



Ayrıca, codec bileşeni ve formatla ilgili olarak ses için ayrı ayarlar da vardır. Ses ayarları da açılıp kapatılabilir.



Bişim ayarları da eklenebilir ve silinebilir. Tamam ile format ayarlarındaki değişiklikleri kabul edersiniz, yeni bir bireysel format şablonu oluşturulur ve artık dışa aktarma için kullanılabilir.

2.3.2.2.3. Toplu işleme

Mercalli'de birkaç videonun tek tek videolar veya birleştirilmiş videolar olarak toplu olarak düzenlenmesi mümkündür.

Aşağıdaki toplu düzenleme yöntemleri mevcuttur:

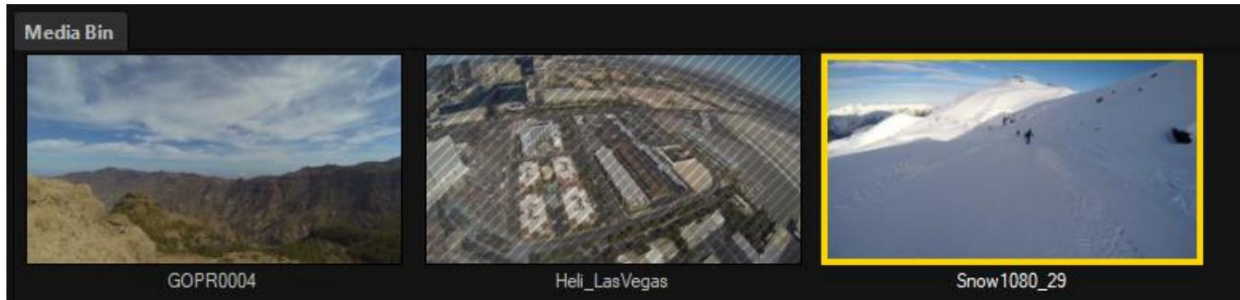
1. Video analizi ile ayrı ayrı videoları video analizi ve ardından tüm vurgulanan videoları ortak bir dosyaya aktarılması Mercalli'de bir videoyu içe aktarın, örneğin sabitleme ayarlarını seçin ve videoyu analiz edin. Daha fazla videoyu içe aktarın ve analiz edin. Daha sonra Kaynak Medya sekmesinde bulunurlar. Artık sabitleme ile ilgili çeşitli ayarları daha sonra değiştirebilirsiniz, bunun için Kaynak Medya sekmesinde ilgili videoyu vurgulayın.

Information Stabilization Effects Source Media Target Media							
Name	Path	Resolution	Duration	f/s	par	Source P	
☒ GOPR0004	D:\Videos\M...	1920x10...	00:00:2...	59,9...	1,000	D:\Videos	
☐ Heli_LasVegas	D:\Videos\pr...	1920x10...	00:02:1...	50,0...	1,000	D:\Videos	
☒ Snow1080_29	D:\Videos\pr...	1920x10...	00:00:2...	29,9...	1,000	D:\Videos	

Sırasıyla vurgulanan videonun oynatımı da önizlemede başlatılabilir.

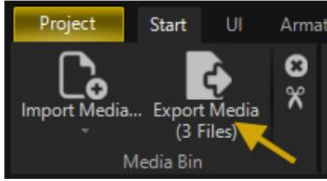
Not:

Artık tüm videoları tek bir dosyada birleştirmek istiyorsanız, zaman çizelgesinin altındaki Medya Kutusu'nda videoları sürükleyin ve bırakarak yöntemle sıralayabilirsiniz.

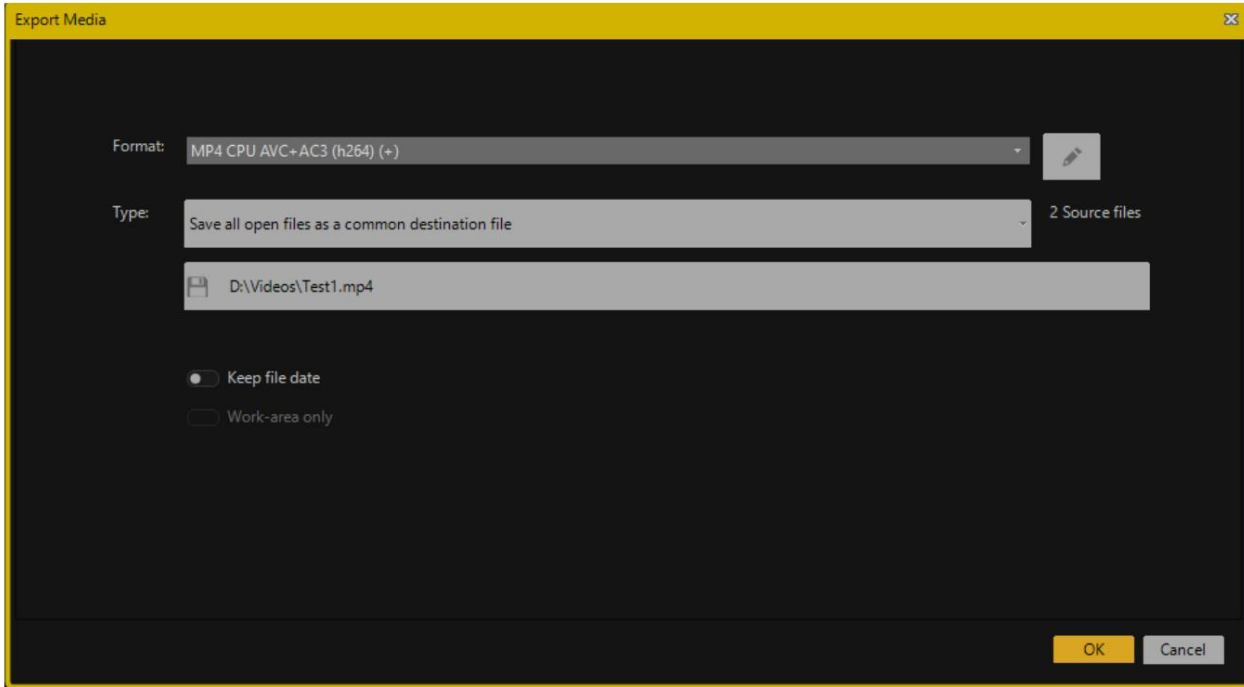


Ayrı ca Medya Kutusu'ndaki videoları tek tek vurgulayabilir ve ayrı ca Renk geliş tirici veya baş ka efektler uygulayabilirsiniz.

Vurgulanan videolar daha sonra dış a aktarı labilir. Bunun için Ş eritte Medyayı Dış a Aktar'a tı klayı n .

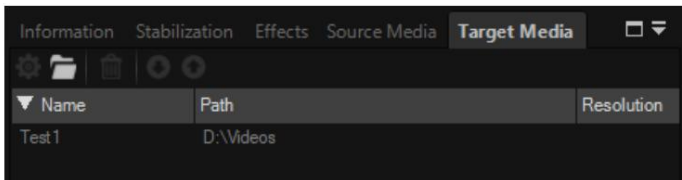


Dış a aktarı lacak videoları n sayı sı (Kaynak Medya sekmesinden) burada tekrar görüntülenir. Ş imdi dış a aktarma için ayarları not edin.



Artı k istediğ iniz dış a aktarma biçimi ş ablonunu seçebilir, kendi ayrı ntı lı dış a aktarma ayarları nı zı , türünü ve dış a aktarma yolunu seçebilirsiniz. Ardı ndan, Tamam'a tı klayarak dış a aktarı mı baş latı n .

Bu örnekte, kendi kendine seçilen bir dizinde ortak bir video dosyası (Kaynak Medya sekmesinde vurgulanan 2 videodan) oluş turulmuş tur (bkz. Çekilen medyayı dış a aktar). Video ş imdi Hedef Medya sekmesinde görüntülenir .



2. Tek bir iş lemdede video analizi ve Dış a Aktarma

Önce birkaç videoyu Mercalli'ye aktarı n ve örneğ in her video için sabitleme ayarları nı seçin.

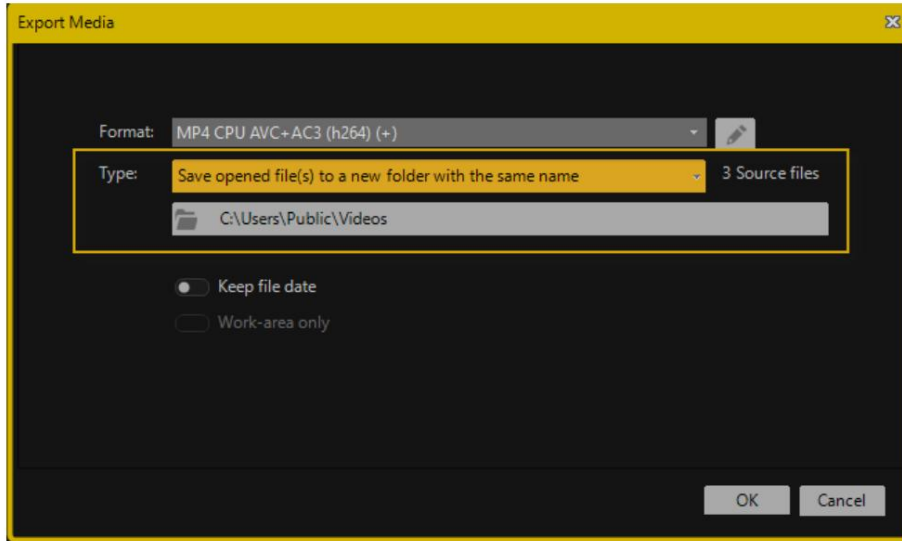
Ardı ndan, Kaynak Medya sekmesinde analiz edilmesi ve dış a aktarı lması gereken tüm videoları vurgulayı n . Ayrı ca Medya Kutusu'ndaki videoları tek tek vurgulayabilir ve Renk geliř tiriciyi ve diğ er efektleri uygulayabilirsiniz.

Information	Stabilization	Effects	Source Media	Target Media
Name	Path	Resolution	Duration	f/s
☒ BikeGoPro1080_29	D:\Videos\proDAD	1920x1080p	00:00:13:26	29.970
☒ GOPR0004	D:\Videos\Mercall...	1920x1080p	00:00:25:32	59.940
☒ Heli_LasVegas	D:\Videos\proDAD	1920x1080p	00:02:10:26	50.000
☒ Snow1080_29	D:\Videos\proDAD	1920x1080p	00:00:24:18	29.970

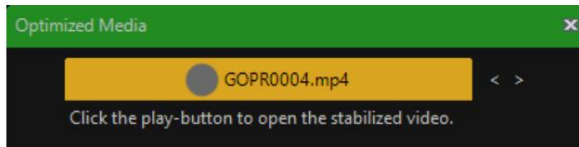
Video analizini ve dış a aktarmayı baş latmak için ş eritte Medyayı Dış a Aktar'a tı klayı n. Analiz edilecek ve dış a aktarı lacak videoları n sayı sı burada görüntülenir, ş imdi dış a aktarma ayarları na dikkat edin. Artı k istediğ iniz dış a aktarma biçimi ş ablonunu seçebilir, kendi ayrı ntı lı dış a aktarma ayarları nı zı , türünü ve dış a aktarma yolunu seçebilirsiniz. Ardı ndan, Tamam'a tı klayarak dış a aktarı mı baş latı n .

Dış a aktarı lacak videolar artı k otomatik olarak analiz ediliyor ve tek tek dış a aktarı lı yor.

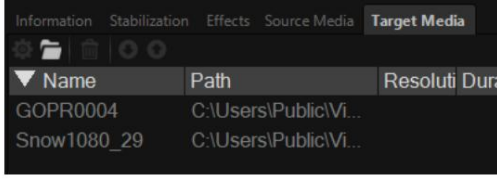
Bu örnekte, vurgulanan 3 video Kaynak Medya sekmesinde kendi seçtiğ iniz bir dizine aktarı lmı ş tı r. Videolar artı k Hedef Medya sekmesinde görüntülenir .



Bundan sonra, yüklü bir yazı lı m oynatı cı ile videoları oynatabilirsiniz.



Ayrı ca, dış a aktarı lan videolar Hedef Medya sekmesinde bulunur .



Not:

Sabitleme ayarları nda daha sonra değ iş iklik yapmak mümkündür, videoyu Kaynak Medya sekmesinde vurgulayı n, yeni ayarları yapı n ve daha fazla analiz yapmadan yeni seçilen özelliklerle dı ş a aktarı n.

Seçtiğ inizi dı ş a aktarma formatı na bağ lı olarak, bu dosya (dengelenmiş videonuz) artı k daha fazla kullanı m için hazır dı r (örn. DVD veya Blu-ray'e yazmak için). Aynı ca dosyayı video düzenleme yazı lı mı na aktarabilir ve orada daha fazla düzenleyebilirsiniz.

2.3.2.3. Boş ortam bölmesi - Sahne algı lama

Ortam Bölmesini Boş alt (1) seçeneğ i, Mercalli SAL'de içe aktarı lan tüm ortamları kaldı rı r.

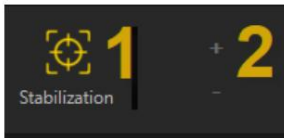


Önce Sahne Tespiti (2) seçeneğ ini etkinleş tirin , ardı ndan Medyayı İ çe Aktar seçeneğ i aracı lı ğ ı yla bir video yükleyin ve Sahne Tespiti otomatik olarak baş layacaktır . Tek tek sahneler, Ortam Bölmesi'nde küçük resimler olarak saklanı r ve iş aretlenir . Ortam Kutusunu Boş alt seçeneğ i ortam tepsisindeki tüm sahneleri kaldı rı r.

2.3.2.4. Video stabilizasyonu - Video analizini baş lat

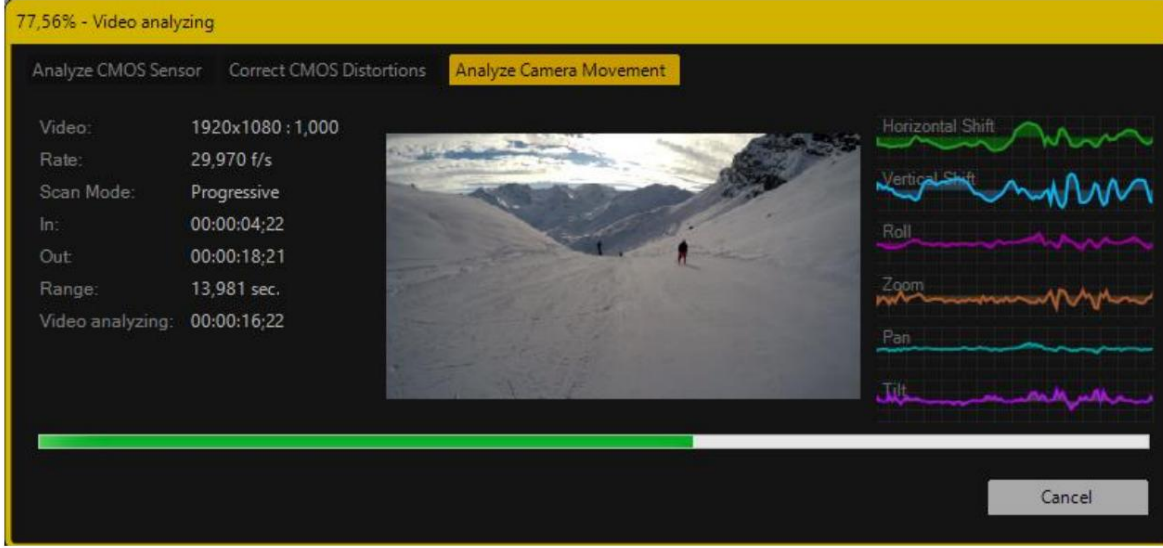
Stabilizasyon - video analizini baş lat

Bir videoyu içe aktardı ktan sonra, önce sabitlemeyi etkinleş tirin (1)



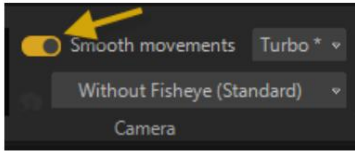
veya video analizini tetikleyin.

Kamera hareketlerinin düzeltilmesi/yumuş atı lması için video analizi gereklidir. Video analizini tamamladı ktan sonra video sabitlenir ancak daha ayrı ntı lı ayarlar veya optimizasyonlar yapabilirsiniz .

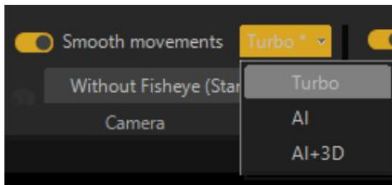


Öğekleme ayarı - hareketin yumuş atılması Öğekleme +/-
(2) seçeneği i, daha fazla yakı nlaş tı rarak sabitlemeyi iyileş tirebilir.

Düzgün Hareketler seçeneği i, bir videonun sabitlenmesini açmayı veya kapatmayı sağ lar.



Kamera hareketlerini yumuş atmak için farklı yöntemler yardı mıyla, titreyen videonuzu analiz edebilir ve düzeltebilirsiniz. Bunun için uygun bir yöntem seçin (Turbo yöntemi önceden ayarlanmı ş tır).



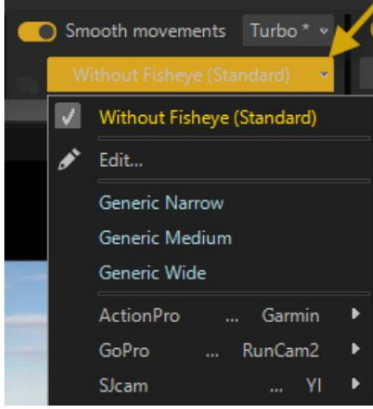
1. Turbo, bu yöntem, iyiden çok iyiye kadar sonuçlarla hızlı ve çok sağlam bir video analizi sağlar.
2. AI, yapay zeka tarafından desteklenen bir video analizi sağlar. Daha iyi sonuçlar genellikle zor sahnelerde/videolarda elde edilir.
3. AI+3D, bu ek olarak kameranın eğ imini analiz ederek rahatsız edici perspektif efektlerini azaltır.

2.3.2.5. Balı k gözü düzeltme

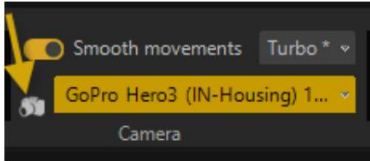
Doğ ru kamera optiğ i seğılererek , video/fotoğ raftaki olası bir balı k gözü efekti (lensin eğ riliğ inden kaynaklanan) kaldı rı labilir.

Videonuzda balı k gözü efekti yoksa Balı k Gözü Olmadan (Standart) öğ esini seğ in.

Videonuzda balı k gözü efekti varsa kameranı za uygun kamera profilini ve gözünürlüğ ü buradan seğ in.

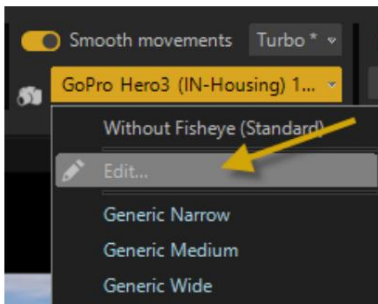


Balı k gözümerceğ in eğ ri gösterimini düzelt ve çzğileri düzelt seğeneğ ine tı klayı n .



Balı k Gözünü Kaldı r seğeneğ ine tı klayı n. Düzeltmiş video daha sonra önizlemede gösterilecektir. Kameranı z listede yoksa, 3 genel profili deneyin.

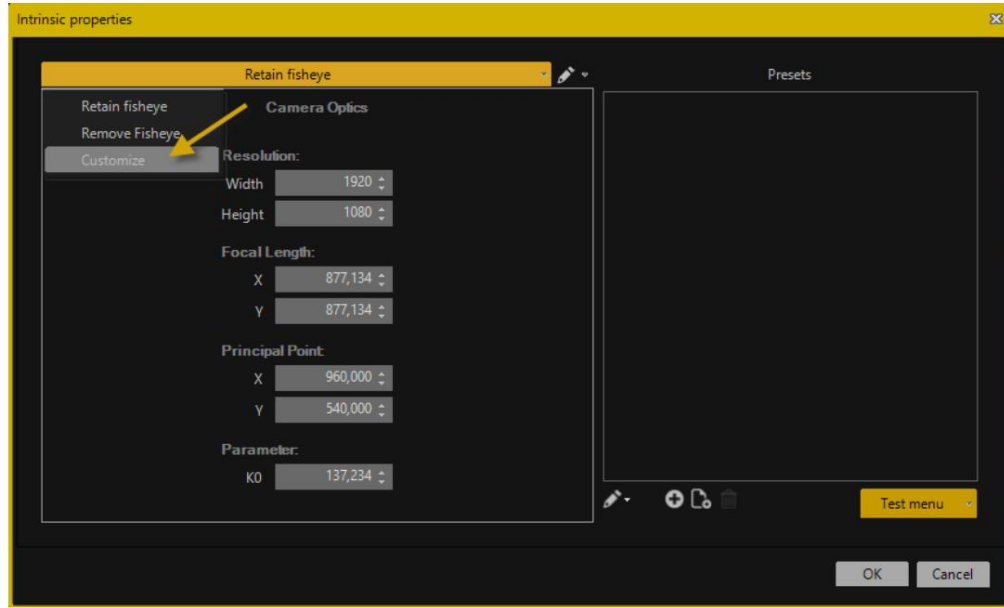
İ şel özelliklere düzenleme yoluyla ulaş ı rsı nı z :



Mevcut Intrinsic özellikler, ağ ılı ş sı rası nda bir diyalogda görüntülenir. Diyalogdaki değ iş tirilebilen değ erler, profillerden birinin seğılmesiyle karış ı laş tı rı labilir. Üç modun ilk ikisi teknik yöntemlerdir; bu nedenle sağ daki hiçbir ş ey değ iş tirilebilir değ ildir.

Balı k Gözünü Kaldı r seğılrse , bu, Ş eritteki düğ meye basmaya eş değ erdir . doğ ru 24

taraf sadece Ayarlama sı rası nda değ iş tirilebilir . Önizleme, değ erlerdeki değ iş ikliğ in etkisini yapı lı r yapı lmaz gösterir. Neredeyse hiçbir ş ey görünmüyorsa, sol ve sağ parametreler arası ndaki optik fark muhtemelen çok büyük değ ildir.



2.3.2.6. CMOS Düzeltmesi (Turbo, Yalpalamayı Kaldı r + Yoğ un Onarı m)

İ lk olarak, videonuzdan istenmeyen CMOS efektlerini kaldı rmanı z gerekecek ve ardı ndan daha da iyi sabitleme efektleri elde edeceksiniz, çünkü sallanmayan ve yalpalamayan resimler, istenmeyen kamera hareketlerinin daha sonra dengelenmesi için daha iyi bir temel oluş turur!

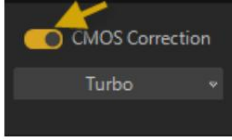
Neredeyse tüm aksiyon kameraları nda, DSLR kameralarda ve profesyonel video kameralarda CMOS sensörleri bulunur. Bu kameralar titreş ime veya sarsı ntı ya maruz kalı rsa, tek tek görüntülerin kaydı hatalı olur ve bu görüntü hataları doğ al olarak ortaya ç kar.

İ lk olarak, istenmeyen CMOS efektlerini videonuzdan kaldı rı n. Bu, daha iyi stabilizasyon sonuçları için en iyi temeldir. İ stenmeyen kamera hareketlerinin müteakip stabilizasyonu, titreş imsiz ve yalpalaması z görüntüler temelinde çok daha iyi hale getirilmiş tir!

Mercalli V4, bunun için kapsamlı uyarlama olanakları sunar, ancak stabilizasyon ve CMOS düzeltmesi tamamen otomatik olarak gerçekleş tiğ i için programı n kullanı mı çok basittir. Elbette ek ince ayar vardı r - bu nedenle her zaman müdahale etme ş ansı nı z olacaktı r.

CMOS düzeltmenin etkinleş tirilmesi

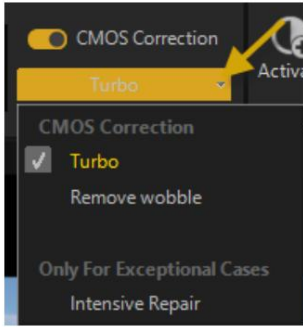
CMOS düzeltme seçeneğ inin etkinleş tirilmesiyle , hareketli resimlerde (video) meydana gelebilecek olası bir bozulma (yalnı zca CMOS ile) telafi edilebilir. Bu seçenek CMOS düzeltmesi varsayı lan olarak etkindir.



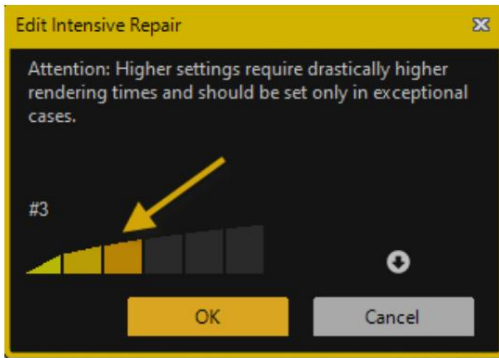
Bir kayı t sabitlenmediğ i sürece, dönen deklanş ör etkisi ya yoktur ya da çok az fark edilir. Ancak post prodüksiyon sı rası nda baş arı lı bir stabilizasyon gerçekleş ir gerçekleş mez, kepenk etkisi devam edecek ve ş imdi hafif ila önemli ölçüde rahatsız edici hale gelecektir.

Bu nedenle, Mercalli bu istenmeyen etkiyi istek üzerine giderir - çünkü istenmeyen sonuç etkisi bu sonucu yok ederse, sabitlenmiş bir kayı t değ ersiz kalacaktır.

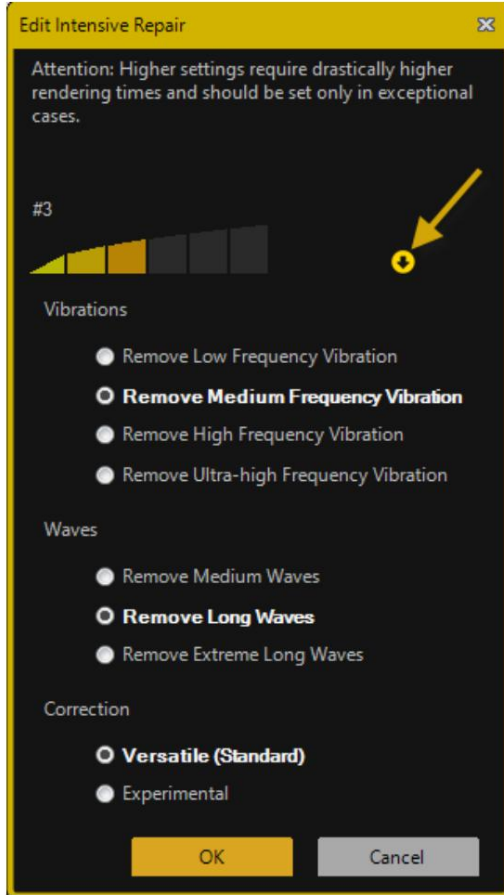
Ayrı ca Mercalli SAL, Standart, Titreş imler / Yalpalama gibi videoya dahil edilebilecek farklı CMOS düzeltme yönteminin yanı sı ra titreş imlere ve dalgalara karşı koymak için farklı laş tı rı lmı ş ayarlar (Yoğ un Onarı m) sunar. Videodaki tam otomatik CMOS düzeltmesini daha da optimize etmek isterseniz , menüden mümkün olan en iyi optimizasyonu sunan mevcut CMOS Bozulma Türlerinden birini seçeceksiniz.



1. Turbo, en yaygı n CMOS bozulmaları nı n son derece hı zlı bir ş ekilde düzeltilmesini sağ lar. Turbo, yalnız ca kamera hareketlerinin yumuş atı lmasıyla birlikte çalı ş ır.
2. Titremeyi kaldı r, videodaki çok rahatsız edici puding benzeri bozulmaları ortadan kaldı rır.
3. Yoğ un onarı m, hesaplama ağı rı ndan yoğ un bir düzeltmeden kaynaklanan dalgalı görüntü bozulmaları nı ortadan kaldı rır. Yoğ un CMOS düzeltmesi için farklı düzeyler ayarlayabilirsiniz.

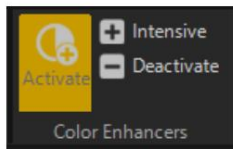


Ayrı ca, yoğ un onarı m için daha ayrı ntı lı ayarlar mevcuttur.



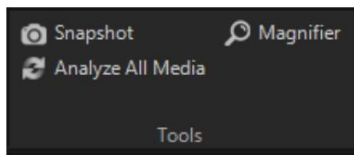
2.3.2.7. Renk Arttırıcı lar

Renk iyileştiricilerde, video /fotoğrafta parlaklık ve kontrast ayarlarını otomatik olarak (dinamik olarak) optimize edebilirsiniz; dinamik ayar, basit bir fare tuşu klaması ile açılabilir, açılabilir ve kapatılabilir.



2.3.2.8. Anlık Görüntü - Tüm ortamları analiz edin - büyüteç

Geçerli zaman çizelgesi imleç konumunun bir anlık görüntüsü, bir fare tuşu klamasıyla oluşturulabilir ve kaydedilebilir.

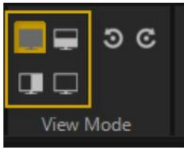


Tümünü Analiz Et seçeneği, projede içe aktarılan ve işaretilenen tüm videolar için video analizini başlatır. Büyüteç, önizleme monitöründe bir görüntü alanını nın büyütülmüş temsiliyi sağlar. Bunun için büyüteci etkinleştirin ve fareyi önizlemeye getirin, videoda kendi seçtiği bir bölümü artı k büyütülmüş olarak gösteriliyor.

2.3.2.9. Görünüm Modu

Görüntüleme Modu menüsü, video önizlemelerini görüntülemek için çeşitli seçenekler içerir.

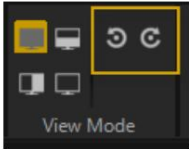
1. Sonucu görüntüle (ön izlemede sabitlenmiş videoyu görüntüler)
2. Yatay olarak karşılaştır (yatay bölünmüş ekranda orijinal/stabilize edilmiş karşılaştırma)
3. Dikey olarak karşılaştır (dikey bölünmüş ekranda orijinal/stabilize edilmiş karşılaştırma)
4. Orijinali göster (orijinal videoyu önizlemede görüntüler)



2.3.2.10. Rotasyon ayarla

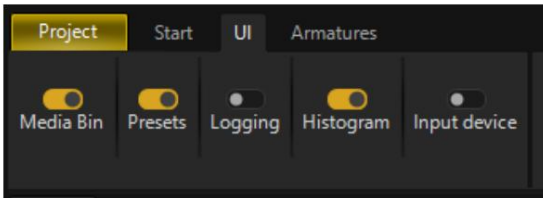
Mercalli SAL, sağ üst menüde videonun Döndürülmesi ayar seçeneğini sunar. Saat yönünün tersine 90 derece Döndürme veya Saat yönünde 90 derece Döndür seçeneğine bir kez tıklanması, videonun ilgili yönde dönmesine neden olur.

Yaklaşık 90 derece döndürme, ekran yönünü değiştirir, ancak pikselleri değiştirmez. Z yönünde döndürme için diğer ayar seçenekleri Efektler/Düzen/Döndürme altı nda bulunabilir.



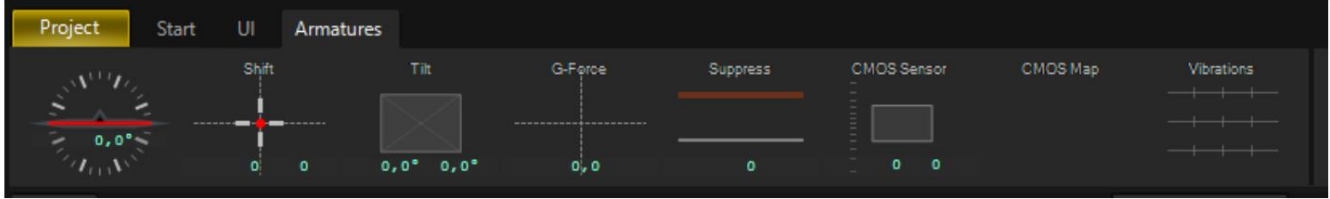
2.3.3. Kullanıcı Arayüzü Sekmesi

Kullanıcı arabirimi sekmesinde, Mercalli SAL çalışması alanı nda neyin görüntülenmesi gerektiğini tanımlayabilirsiniz. Ayrıca Ortam Bölmesini, şablonları, günlüğü, histogramı ve giriş cihazını aç/kapatabilirsiniz.



2.3.4. Armatür Sekmesi

Armatürler Sekmesine tıklarsanız, Mercalli SAL'ın üst alanı'nda stabilizasyon ve CMOS düzeltme için yapılmış ayarları simgeleyen çeşitli göstergeleri görüntülenecektir.



2.4. Zaman Çizelgesi - Önizleme - Medya Bölmesi - Grafikler

Burada, Zaman Çizelgesindeki işlevler (kırpma alanını belirtme dahil), kontrol öğeleriyle önizleme ve kullanıcı arayüzü sekmesinde açıldığında aşağıda bulunan Medya Kutusu ile ilgili önemli bilgiler elde edersiniz.

Diyagramlar, kamera hareketlerinin düzeltilmesinin (stabilizasyon ve CMOS düzeltmesi) grafik gösterimini gösterir. Mercalli SAL yerleşik işleme, dönüşler, CMOS Sensör, yakınlık, eğim ve Yakınlık dinamik ölçeklendirme için diyagramlar sunar.

2.4.1. Önizleme - Kontrol öğeleri

İçerik aktarma işleminden sonra video, Mercalli ön izlemesinde Control = Oynat (6) gibi oynatma kontrolü aracılığıyla oynatılabilir. Duraklat'a (5) tıklanması videoyu durdurur.

Videonun (akım = 03 saniye / resim 23) zaman bilgisi (1) soldaki önizlemenin altında mevcuttur. Ayrıca önizlemede içerik aktarılan videolar, önceki video (2) ve sonraki video (9) arasında geçiş yapabilirsiniz. Videonun bir tekrarı (3) da uygulanabilir. Anahtar (4) videonun başına veya kırpma alanının başına atlar, anahtar (7) videonun sonuna veya kırpma alanının sonuna atlar. Anahtar (8) ile birkaç kez tıklayarak oynatma hızını istediğiniz değere ayarlayabilirsiniz. Zaman çizelgesinde, kırpma hızı oynatma işareti (10) videodaki mevcut konumu sembolize eder.



Ön izleme boyutunu programın sağ alt köşesindeki kaydırıcı ile ayarlayabilirsiniz.



2.4.2. Zaman çizelgesi ve kırpma alanı tanımlanması

Mercalli SAL Zaman Çizelgesi aşağıdadır, burada bir Kırpma alanı tanımlayabilirsiniz. Daha sonra sadece bu alan stabilizasyon ve ihracat için kullanılacaktır.

Kırpma izleme oynatma işareti (1) videodaki geçerli konumu gösterir. Şimdi turuncu GİRİŞ / ÇIKIŞ Vurgulayıcıları (2) araçla çizgiyle videoda belirli bir kırpma alanı (3) ayarlarsanız, video dışı aktarıldığında yalnızca bu düzenlenecek ve dikkate alınacaktır.

Makas simgesi (4), oynatma işareti seçilen kırpma alanı içinde olması koşuluyla videoyu oynatma işareti geçerli konumunda keser.

Kırpma modu (5) etkinleştirilebilir ve devre dışı bırakılabilir. GİRİŞ ve ÇIKIŞ noktaları etkinleştirilmiş durumda düzenlenebilir. Böylece video analizi değiştirilebilir. GİRİŞ ve ÇIKIŞ çalışma noktaları etkinleştirilmemiş durumda seçilebilir, video analizi değişmez. Daha iyi bir genel bakış için, zaman çizelgesi belirtilen GİRİŞ ve ÇIKIŞ noktaları indirgenmiştir.



2.4.3. Medya Bölmesi

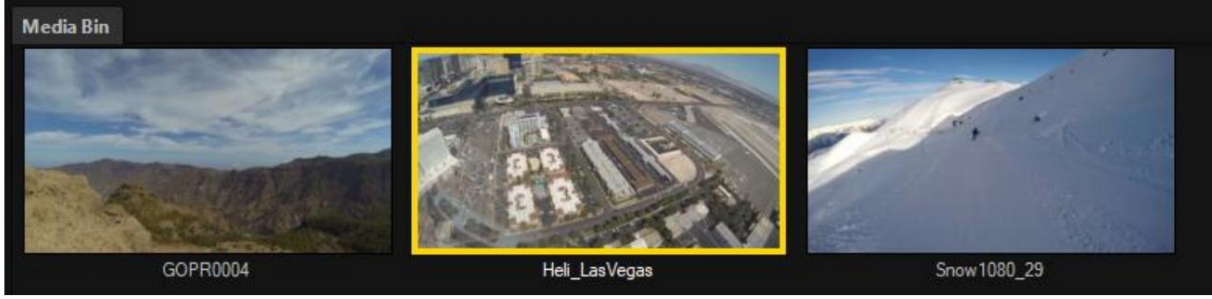
Medya Kutusu, kullanıcı arayüzü sekmesinde etkinleştirilebilir ve ardından Mercalli SAL zaman çizelgesinin altında görünür.

Medya Bölmesi'nde, içe aktarılan/düzenlenen videolar ve tanımlanan sahneler, arka arkaya bir küçük resim olarak görüntülenir. Bunların sırasını burada sürükleyip bırakarak yöntemiyle değiştirilebilirsiniz. Sağ tıklayarak, Kes, Kopyala, Yapıştır, Sil, Yeniden Adlandır ve Seç gibi işlevleri içeren bir menü açar; video özellikleri de görüntülenebilir.

Not:

Tüm ortam tek bir dosyaya aktarılacaksa klip sırası önemlidir. 30

Ortam Bölmesi, Quell-Medium ile eş zamanlı olarak davranır.



Kaynak Medya sekmesinde videoları n/sahnelerin seçimini kaldırabilirsiniz,

Information	Stabilization	Effects	Source Media	Target Media	
Name	Path	Resolution	Duration	f/s	
☒ BikeGoPro1080_29	D:\Videos\proDAD	1920x1080p	00:00:13:26	29,970	
☒ GOPR0004	D:\Videos\Mercall...	1920x1080p	00:00:25:32	59,940	
☒ Heli_LasVegas	D:\Videos\proDAD	1920x1080p	00:02:10:26	50,000	
☒ Snow1080_29	D:\Videos\proDAD	1920x1080p	00:00:24:18	29,970	

ardından Ortam Bölmesi'ndeki küçük resimler gölgeli olarak gösterilir. Bu videolar/sahneler daha sonra dışa aktarılmayacaktır.



2.4.4. Grafikler

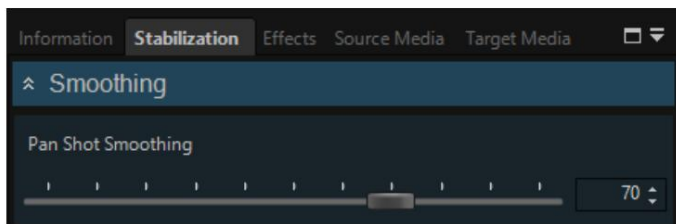
Diyagramlar, kamera hareketlerinin düzeltilmesinin (stabilizasyon ve CMOS düzeltmesi) grafik gösterimini gösterir. Mercalli SAL'de Düzgün kamera döndürme (yer değ iş tirme), Z Eksen (yuvarlanma), CMOS Sensörü, Yakı nlaş tırma yumuş atma, X/Y Eksen yumuş atma ve Yakı nlaş tırma - Dinamik Ölçekleme ile ilgili ş emalar bulunur.

2.4.4.1. Pan Shot Yumuş atma

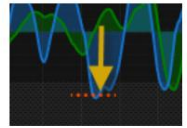
Pan Shot Yumuş atma ş eması nda, XY Yönünde (yatay/dikey) kayma gibi videodaki hareket görüntülenir.



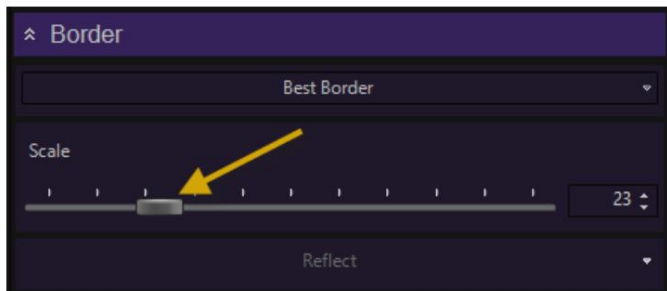
Pan Shot Smoothing (Sekme Sabitleme/Pan Shot Yumuş atma) kaydı rı cı sı ile videodaki toplam hareketleri denglersiniz.



Kaydı rı cı yı daha sağ a hareket ettirirseniz, Mercalli sabitlemeyi artı rı r, video daha sessiz görünür. Pan Shot Smoothing kaydı rı cı sı en büyük görsel değ iş ikliğ e neden olur (videodaki hareketlerin yumuş atı lması). Ayrı ca Pan Shot Smoothing diyagramı nda düzeltme eğ risindeki değ iş iklikleri göreceksiniz.



Yer Değ iş tirmeler diyagramı nda a ile gösterilen istenmeyen hareketlerin neredeyse tamamı nı kald ır mak istiyorsanı z , sekmede Ö ğ ekleme kaydı rı cı sı nı hareket ettirin. Stabilizasyon/Kenar/kenarsı z



orijinal çözünürlüğ ü mümkün olduğ unca sabitlenmiş sonuçta tutmak için yalnız ca gerektiğ i kadar sağ a (daha fazla yakı nlaş tır ma) kaydı rı n. Sabitleme/kenar sekmesindeki sekmede En iyi sabitlemeyi seçerseniz , Mercalli otomatik olarak videoyu daha derine yakı nlaş tı rı r, o zaman hiçbir kenar gösterilmez.

Videodaki maksimum hareketlerin sı nı rı nı gösteren gölgeli iş aret (ş emada yukarı da / aş ağı da görünür), Ölçleme kaydı rı cı sı nı değ iş tirdikten sonra buna göre yükseklik ayarları r .



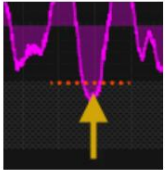
2.4.4.2. Z Eksen (Aç k/Kapalı Döndürme)

Z Eksen (Yuvarlanma) diyagramı nda , videodaki hareket veya Z Eksen etrafı ndaki dönüş görüntülenir. Fareyi doğ rudan ş emaya getirin; bu aynı zamanda mevcut değ erleri de gösterecektir.



Döndürme için bir diyagram görüntülenmiyorsa, z eksen kaydı rı cı sı sabitleme/yumuş atma sekmesinde devre dı ş ı bı rakı lı r, ardı ndan Z eksen çevresinde hiçbir düzeltme ve sabitleme görüntüsü mevcut değ ildir.

Videodaki maksimum dönme hareketinin sı nı rlaması nı gösteren gölgeli iş aret (ş emada yukarı da / aş ağı da görünür), Ölçleme kaydı rı cı sı nı değ iş tirdikten sonra buna göre yükseklik ayarları r . tarafı ndan iş aret edilen istenmeyen hareketler



diyagramda bu ş ekilde ortadan kaldı rı labilir.



2.4.4.3. CMOS Sensörü (Açık/Kapalı)

Tam otomatik CMOS Düzeltme düzeltmesi, CMOS sensörünün neden olduğu zayıflıkları geriye dönük olarak ortadan kaldırır. Yeşil eğri Mercalli tarafından yapılan düzeltmeyi (karşı eylem) gösterir, turuncu eğri artı hataları (düzeltilemez) gösterir. Fareyi doğrudan şemaya getirin; bu aynı zamanda mevcut değerleri de gösterecektir.



CMOS düzeltmesi için hiçbir diyagram görüntülenmezse, şeritte CMOS düzeltmesi devre dışı bırakılır.

2.4.4.4. Yakı nlaş tı rma Yumuş atma (Aç k/Kapalı)

Yakı nlaş tı rma Yumuş atma diyagramı , videodaki Yakı nlaş tı rma ile ilgili hareketi gösterir.



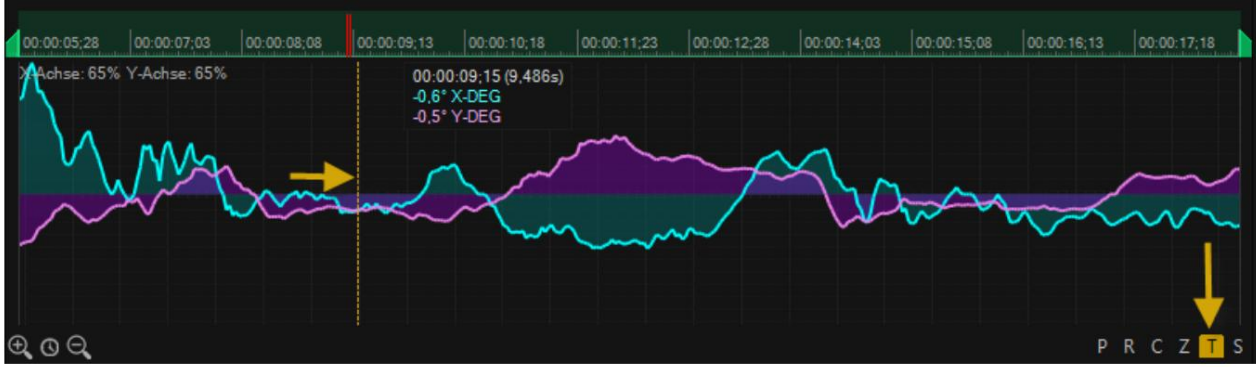
Diyagramdaki düzeltme ve görüntü Dengeleme/Ekstralar sekmesinde Yakı nlaş tı rma yumuş atma kaydı rı cı sını n konumuna bağı lı dır .Yakı nlaş tı rma yumuş atma kaydı rı cı sı daha sağı a kaydı rı lı rsa,yakı nlaş tı rma birkaç görüntüye dağı tı lı r ve uyumlu bir yakı nlaş tı rma elde edilir.



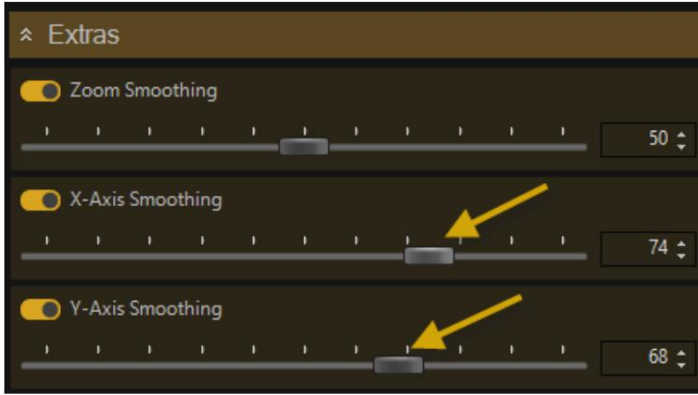
Yakı nlaş tı rma düzeltmeleri için hiçbir diyagram görüntülenmiyorsa , Dengeleme/Ekstralar sekmesinde Yakı nlaş tı rma yumuş atma kaydı rı cı sı devre dış ı bı rakı lı r .

2.4.4.5. X/Y - Eksen Yumuş atma

X/Y eksenı yumuş atma (döndürme + eğ im) diyagramı nda , videodaki X/Y eksenı etrafı nda eğ me hareketi gösterilmektedir. Fareyi doğ rudan diyagramı n üzerine getirirseniz, anlı k değ erler de görüntülenecektir.



Düzeltilme ve diyagramdaki görüntü, Sabitleme/Ekstralar sekmesindeki X eksenini yumuş atma (döndürme) ve Y eksenini yumuş atma (eğ im) sürgülerinin konumuna bağı lı dır. Kaydı rı cı ları X/Y eksenini yumuş atarak hareket ettirirseniz, X/Y eksenini etrafı ndaki dönüş le ilgili düzeltme değ iş ir. Eğ ri formundaki değ iş iklik ş emada görülebilir.



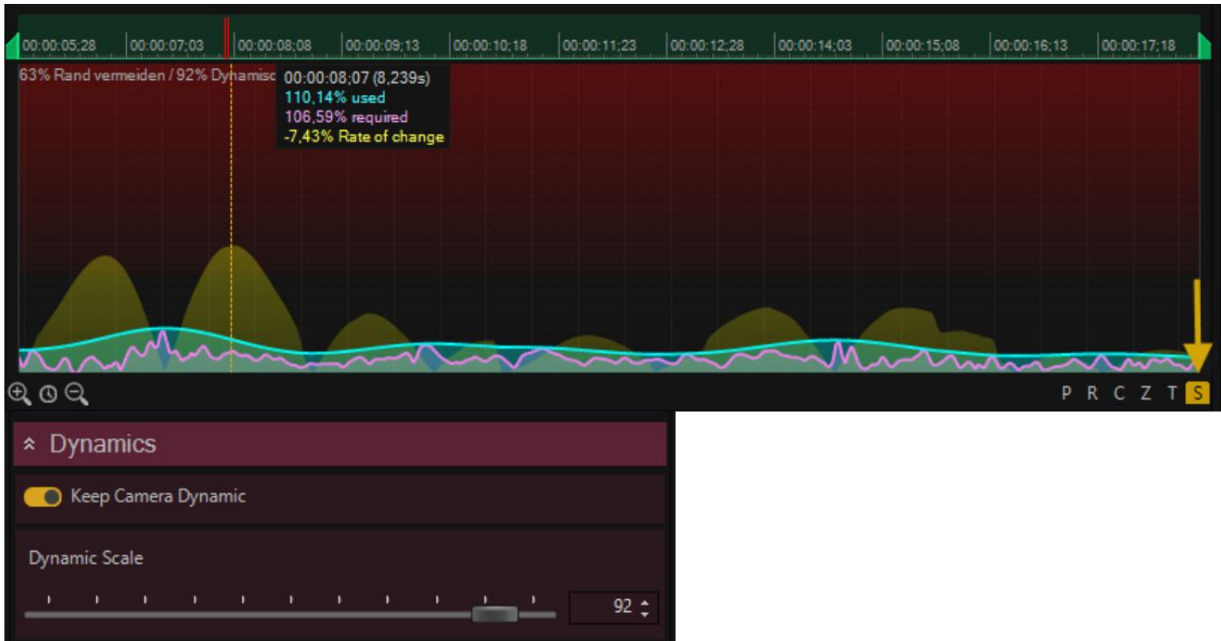
X/Y eksenini yumuş atma için bir diyagram görüntülenmezse, X/Y eksenini yumuş atma kaydı rı cı ları Stabilizasyon/ Ekstralar sekmesinde devre di ş i bı rakı lı r.

2.4.4.6. Yakı nlař tı rma - Dinamik Öęeklendirme

Cam göbeę i renkli çizgi, diyagramda karř ı lı k gelen zaman konumunda kullanı lan Yakı nlař tı rmayı gösterir. Yüksek bir Dyn-Scale değ eri (Stabilizasyon/Ekstralar sekmesindeki Dinamik Öęekleme) yakı nlař tı rma ihtiyacı nı azaltı r. Bu, yakı nlař tı rmayı hı zlı bir ş ekilde değ iş tirerek elde edilir.

Not:

Dinamik Öęeklendirme kaydı rı cı sı nı n konumuna bağı lı olarak, yakı nlař tı rma gereksinimi de zaman konumuna göre değ iş ir. Maksimum değ er her zaman sabittir, minimum değ er daha yüksek bir dinamikle batabilir (ancak buna gerek yoktur).



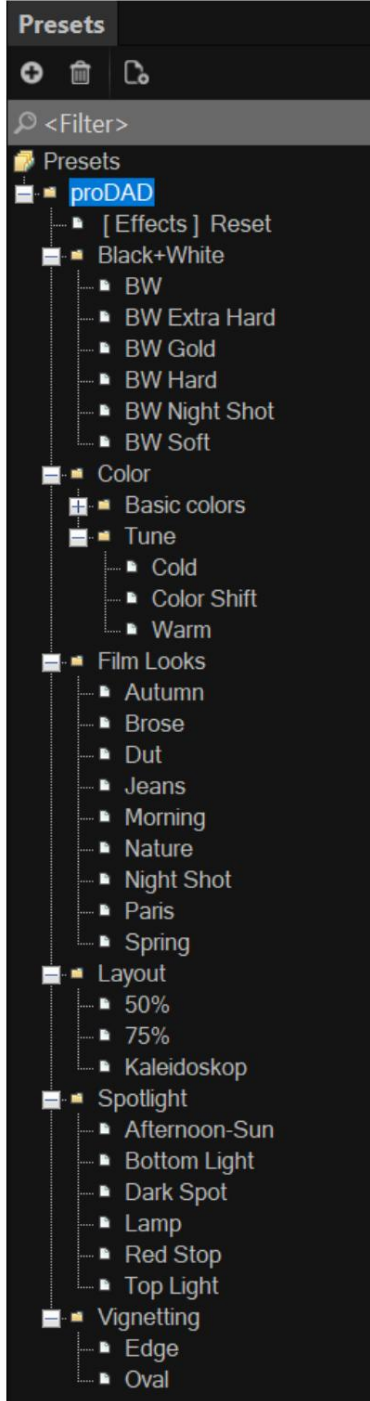
Minimum %106 ve Maksimum %110 - Yakı nlaş tı r kullanı ldı



Minimum %103 ve Maksimum %111 - Yakı nlaş tı r kullanı ldı

2.5. ön ayarlar

Kullanmanızı için çeşitli ön ayarlı efekt şablonları mevcuttur. Bir videoya/fotoğrafa çift tıklayarak uyarlanabilirler. Ayrıca yeni şablonlar (+) oluşturabilir, şablonları silebilir (-) ve yeni efekt dizinleri oluşturabilirsiniz. Bir şablon benimsendikten sonra, [Efektlerde](#) daha ince ayarlamalar yapabilirsiniz. veya efekti [veya şablonu kaldırın](#).



Efekt ayarları nı yeni bir ş ablon olarak da kaydedebilirsiniz . Önce Efektlerdeki tüm ayarları yapı n sekmesini tı klayı n, ardından Ş ablonlar sekmesinin sol üstündeki (+) iş aretini tı klayı n. Ardı ndan, yeni ş ablonda hangi efekt ayarları nı kaydetmek istediğ inizi seçin ve Tamam'ı tı klayarak kabul edin. Yeni ş ablon daha sonra Ş ablonlar sekmesine eklenir.

2.6. Panel Sekmeleri

Mercalli SAL'de, aş ağı dakilerin görüntülenebileceğ i veya ayarlanabileceğ i 5 sekme daha mevcuttur:

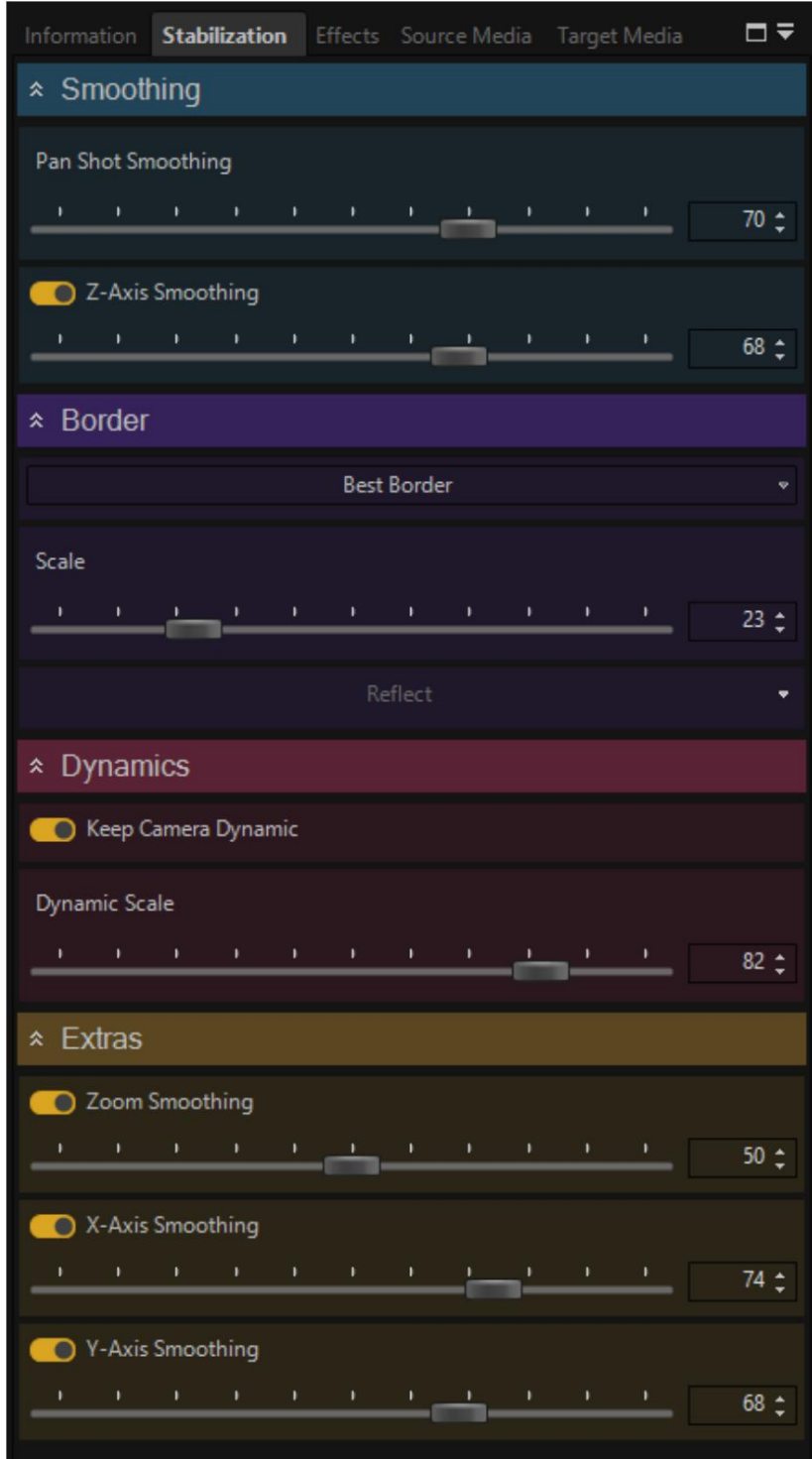
2.6.1. Bilgi

Geçerli olarak seçili olan videoyla ilgili bilgiler/detaylar Bilgi sekmesinde görüntülenir .



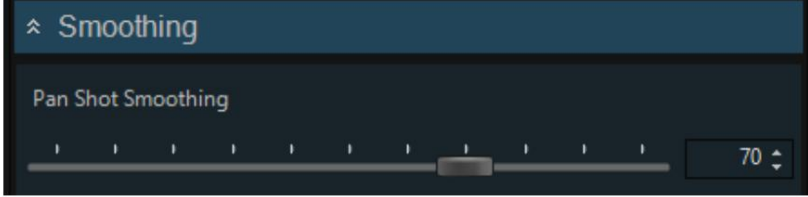
2.6.2. Stabilizasyon

Kamera hareketini düzeltmek için ayrıntılı ayarlar, Sabitleme sekmesinde bulunur.



2.6.2.1. Yumuş atma - Pan Shot Düzeltme

Pan Shot Smoothing kaydı rı cı sı ile videodaki toplam hareketleri denglersiniz. Kaydı rı cı yı daha sağ a hareket ettirseniz, Mercalli sabitlemeyi artı rı r, video daha sessiz görünür. Pan Shot Smoothing kaydı rı cı sı en büyük görsel değ iş ikliğ e neden olur (videodaki hareketlerin yumuş atı lması).



Düzeltilme eğ risindeki değ iş iklikler Pan Shot Yumuş atma'da da görülebilir.

2.6.2.2. Yumuş atma - Z Eksen Yumuş atma

Z Eksen Yumuş atma kaydı rı cı sı , videonun Z Eksen etrafı ndaki hareketlerle (dönme) ilgili bir düzeltmesini etkiler. Düzeltme eğ risindeki değ iş iklikler Z Ekseninde de görülebilir.



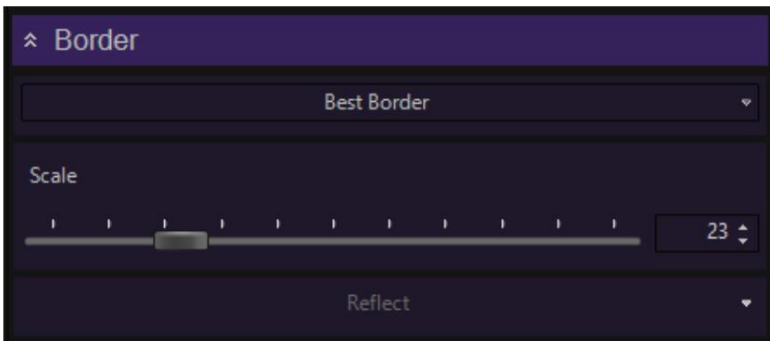
Z Eksen Yumuş atma kaydı rı cı sı da devre dı ş ı bı rakı labilir. Stabilizasyon sekmesindeki anahtar ı tı klamanı z yeterlidir . Ardı ndan, videodaki yuvarlanma hareketinin (z eksen) yumuş atı lması gerçekleş mez.

Z-Achse Glättung sürgü, yuvarlanma hareketleri Mercalli tarafı ndan değ erlendirilemiyorsa veya yalnız ca tavalara dengelenecekse devre dı ş ı bı rakı lı r.

2.6.2.3. Sı nı r

2.6.2.3.1. Best Border seçeneğ ini seçerseniz , stabilize videoda No Border olacaktır .

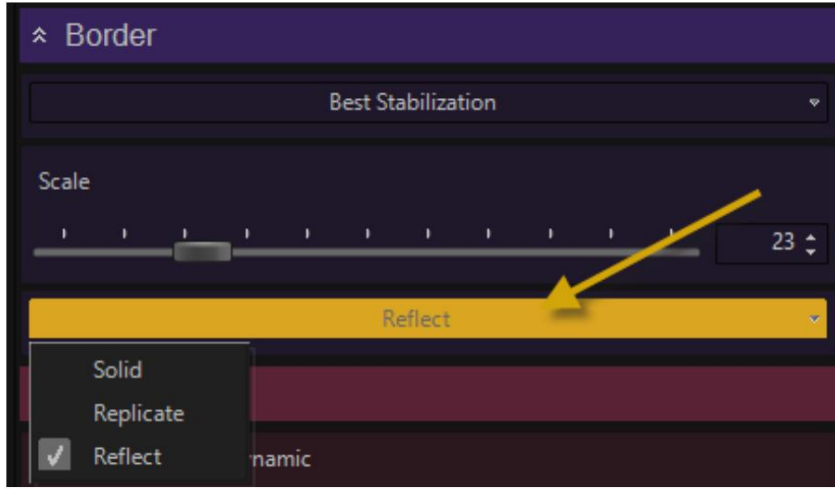
Kenarlı k, videoyu yakı nlaşt ı rarak ortadan kaldı rı lacaktır . Bu, Ölçek kaydı rı cı sı ile yapı lan ayar iş lemiyle bağlantılı olarak bulunan kıl ar ve istenen düzeltme kapsamı ile ilgili olarak yapı lı r .



Borders (Border Handling) konusu ile ilgili daha detaylı bilgiyi www.prodad.com destek alanı ndaki SSS bölümünde bulabilirsiniz .

2.6.2.3.2. En İyi Dengeleme seçeneğini seçerseniz , dengelenen videoda siyah bir Kenarlık görüntülenecektir. Bu, mevcut durumdaki bulanıklığı n boyutuna bağlı olarak görüntüler arasında farklılık gösterebilir.

Görünür kenar, Düz (siyah), Tekrarla ve Ayna ile değiştirilebilir .

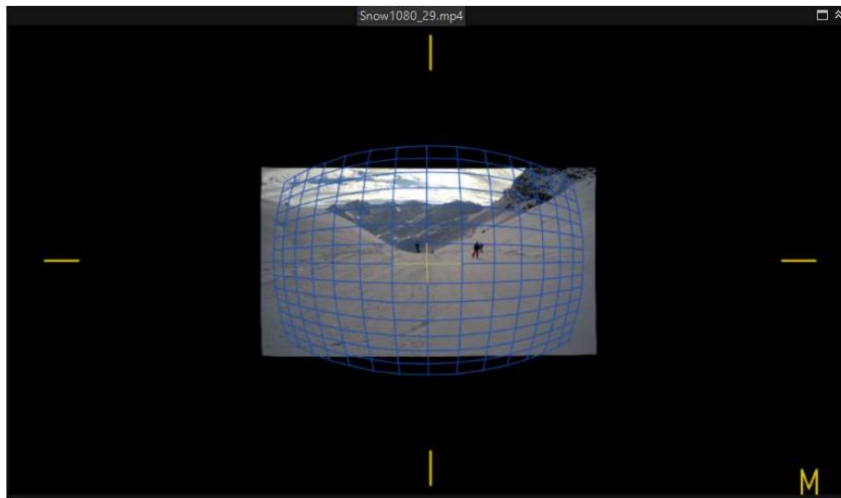


- Düz = siyah -

Aynalama ve tekrarlama , mevcut görüntü malzemesinin bir kez aynalama veya tekrarlama yoluyla kenar boşlukları nda hesaplanması anlamına gelir.

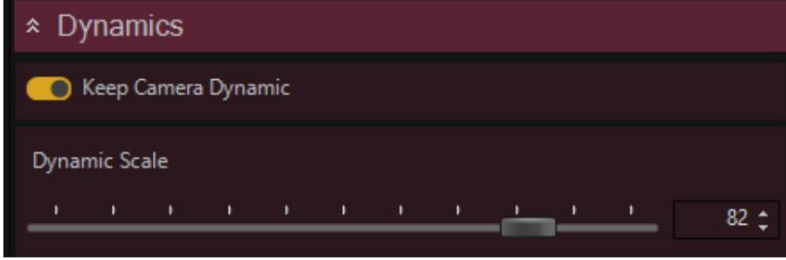
Ölçek kaydırıcı sı yla videoyu yakı nlaşt ırabilirsiniz , kenarlık daha da küçültülür. Çok fazla Yakı nlaşt ırma, videoda bulanıklıklara (grişli görüntü) neden olabilir.

2.6.2.3.3. Adli Görünümde , ekran uzaklaşt ırıcı lı ş tır ve herhangi bir sınırı yoktur. Bir sahneyi yakı nlaşt ırarak, etkilenen düzeltmenin Mercalli ile değerlendirilmesi daha kolaydır . Kaydırıcı Ölçek, Yakı nlaşt ır/Uzaklaşt ır ile sizi destekleyecektir.



2.6.2.4. Dinamikler

Kamerayı Dinamik Tut seçeneği i videodaki canlı lı ı ı korumaya yöneliktir, yani çekim yapan kiş i nin kası tlı kamera hareketleri ne yumuş atı lmalı ne de sabitlenmelidir.



Elde çekilmiş normal bir bulanı k kamera çekimini bir Tripod Kaydı na sabitlemek isterseniz , Kamerayı Dinamik Tut seçeneği ini devre dı ş ı bı rakmalı sı nı z .

Dengeleme sı rası nda ölçeklendirmenin gücünü otomatik olarak değ iş tiren Dinamik ölçek etkinleş tirilir. Çok titreyen videolar söz konusu oldu ğ unda, görüntü daha fazla ve oldukça sessiz videolar olması durumunda daha az yakı nlaş tı rı lı r.

2.6.2.5. Ekstralar - Yakı nlaş tı rma Düzeltme - X/Y Düzeltme

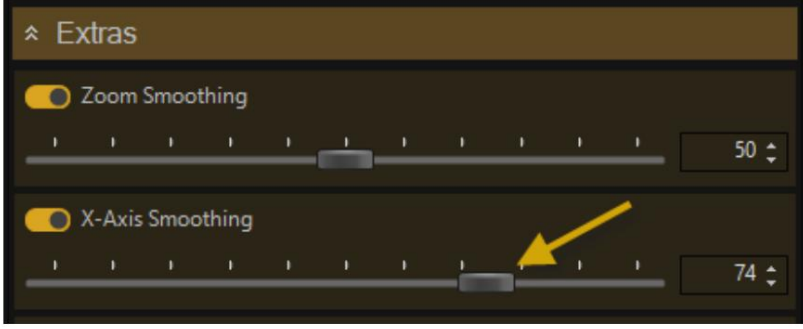
2.6.2.5.1. Zoom Smoothing kaydı rı cı sı ile videodaki Zoom Hareketini yumuş atabilirsiniz .



Yakı nlaş tı rma değ iş ikliklerini daha güçlü bir ş ekilde yumuş atmak için kaydı rı cı yı sağ a doğ ru hareket ettirin. Zumdaki mevcut bulanı klı k böylece dengelenir. Yakı nlaş tı rma düzeltme eğ risindeki değ iş iklikler, [Yakı nlaş tı rma Yumuş atma'da](#) da görülebilir. diyagram. Zoom Smoothing kaydı rı cı sı da devre dı ş ı bı rakı labilir. Stabilizasyon sekmesindeki onay iş aretine tı klamanı z yeterlidir . Ardı ndan, videoda Yakı nlaş tı rma Düzeltmesi olmayacaktır.

2.6.2.5.2. X Eksenini Yumuş atma kaydı rı cı sı , videonun X Eksenini etrafı ndaki hareketlere (döndürme) iliş kin bir düzeltmesini etkiler (kameranın X yönünde eğ me hareketi).

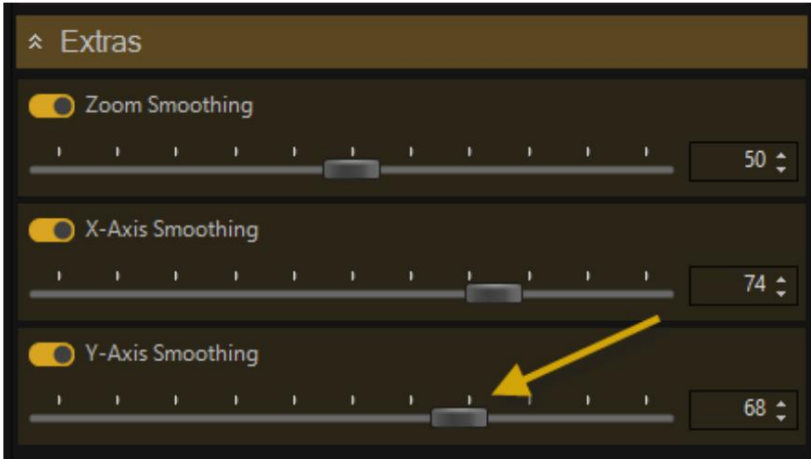
[X Eksenini diyagramı](#) [nda görüntülenir](#) (önizlemenin altı nda) cam göbeğ i renkli eğ ri olarak.



X Eksenini Yumuş atma kaydı rı cı sını hareket ettirirseniz , bu, X Eksenini etrafı ndaki dönüş le ilgili düzeltmeyi değ iş tirir. Diyagramda, bu değ iş iklik camgöbeğ i renkli eğ ride görüntülenecektir . X-Axis - Smoothing kaydı rı cı sını da devre dı ş ı bı rakı labilir. Sabitleme/X Eksenini Yumuş atma sekmesindeki onay iş aretine tı klamanı z yeterlidir . O zaman videodaki X Eksenini çevresinde herhangi bir düzeltme olmayacaktır .

2.6.2.5.3. Y Eksenini Yumuş atma kaydı rı cı sını , videoyu Y Eksenini etrafı ndaki hareketlere (döndürme) (kameranın Y yönünde eğ me hareketi) iliş kin bir düzeltme yapar.

[Y Eksenini diyagramı nda görüntülenir](#) (önizlemenin altı nda) macenta renkli eğ ri olarak.

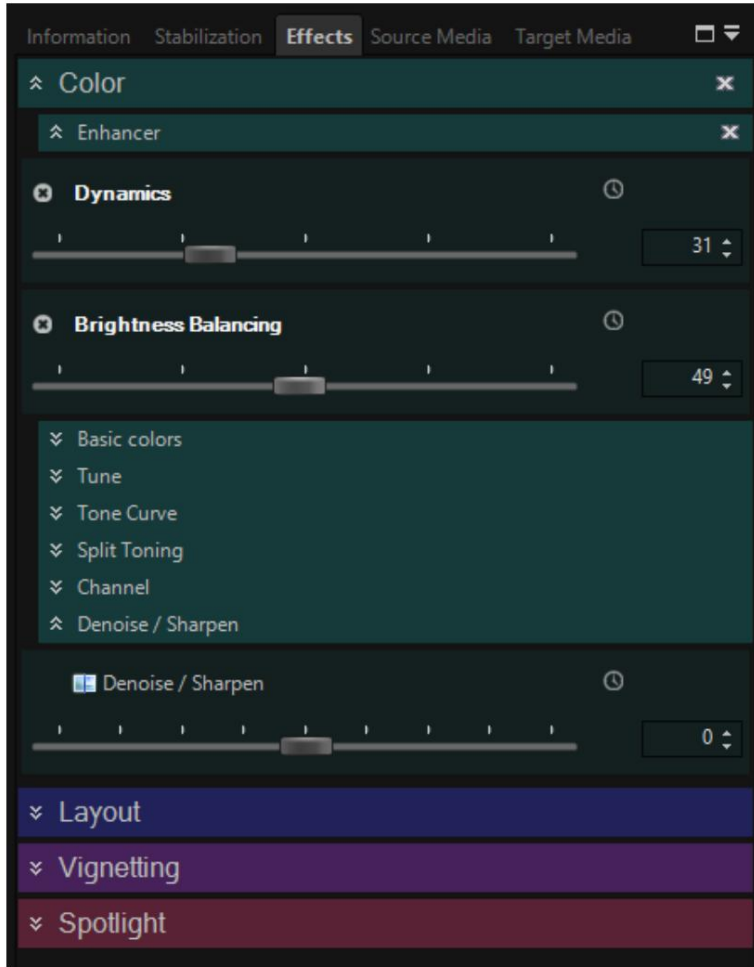


Y Eksenini Yumuş atma kaydı rı cı sını hareket ettirirseniz bu, Y Eksenini etrafı ndaki dönüş le ilgili düzeltmeyi değ iş tirir. Diyagramda, bu değ iş iklik macenta renkli eğ ride görüntülenecektir .

Y Eksenini - Yumuş atma kaydı rı cı sını da devre dı ş ı bı rakı labilir. Sabitleme/X Eksenini Yumuş atma sekmesindeki onay iş aretine tı klamanı z yeterlidir . O zaman videoda Y Eksenini çevresinde herhangi bir düzeltme olmayacaktır .

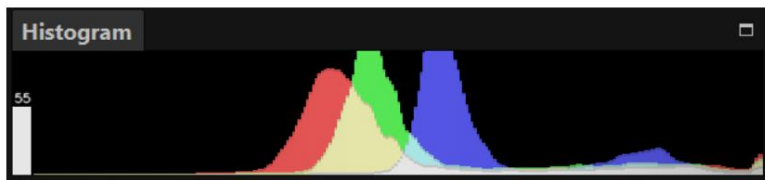
2.6.3. Etkileri

Efektler sekmesinde , farklı efektlerin ayrı ntı ları nı ayarlayabilirsiniz.



histogram

Histogram , Meralli çalı ş ma yüzeyine kullanı cı arabirimi sekmesi (ş eridin üst kı smı nda) aracı lı ğ ı yla eklenebilir . Bir video/fotoğ raftaki renk değ eri dağ ı lı mı nı n grafiksel bir temsilini görüntüler.

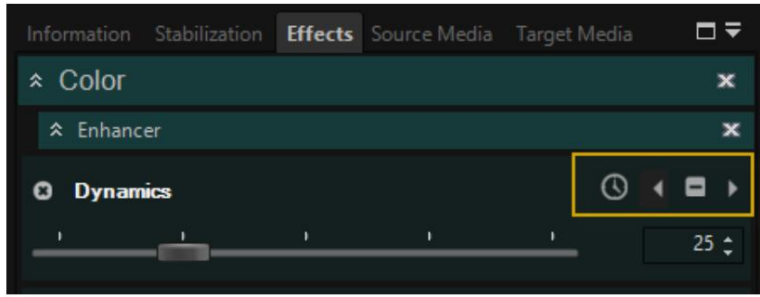


Efektlerin üzerinde görüntülenen Histogram , bir video/fotoğ raftaki renk değ eri dağ ı lı mı nı n grafiksel bir temsildir. Histogram, bir görüntünün renk değ eri dağ ı lı mı nı n grafiksel temsildir; bu nedenle, aynı zamanda bir renk değ eri eğ risi olarak da tanı mlanı r. Video sı rası nda

oynatma, histogram değ erleri sürekli değ iş ir ve videoda ayd ınlatmanın nasıl değ iş tiğ ini gösterir. Diyagramın X eksenini RGB renk değ erini temsil ederken, Y eksenini videoda bu değ ere sahip piksel sayısı nı verir. Histogram, video/fotoğ raftaki her piksele atanan 3 RGB renk değ eriyle (kı rmızı /yeş il/mavi) oluş turulur. Gri kı sı mlar, histogramda 3 rengin hepsinin nerede ç akı ş tı ğ ı nı belirtirken, renklerden 2'si ç akı ş tı ğ ı nda sarı , macenta ve cam göbeğ i görüntülenir.

anahtar kareler

Tüm efektler ve ayarlar, Anahtar Kareler kullanı larak da kontrol edilebilir . İlk olarak, zaman çizelgesi imlecini zaman çizelgesinde gerekli konuma getirin. Ş imdi, gerekli efekt ayarı nda, Saat sembolüne tı klayı n ve ard ından istenen efekti elde etmek için kaydı rı cı yı hareket ettirin. Baş ka bir ana kare eklemek için, zaman çizelgesi imlecini tekrar zaman çizelgesinde yeni bir konuma getirin, ard ından (+) iş aretini tı klayı n ve ard ından videodaki yeni pozisyonda efekti elde etmek için istenen kaydı rı cı yı tekrar hareket ettirin. Artı k Beyaz okları (sol/sağ) kullanarak ana kareler arası nda geçiş yapabilirsiniz . Anahtar kareler de devre dış ı bı rakı labilir (-). Ayarlanan efekt, x kullanı larak silinebilir (örn. Effect Enhancer'da).



2.6.3.1. Renk

2.6.3.1.1. güçlendirici

Dynamics: Dynamics seçeneğ i , video/fotoğ raftaki renkleri daha parlak ve canlı (dinamik) yapmak için kullanı labilir; daha mat renkler optimize edilmiş tir.

Parlaklık Dengeleme: Bu, video/fotoğ raf boyunca parlaklık farklı lı kları nı dengeler.

2.6.3.1.2. Temel renkler

2.6.3.1.2.1. Beyaz dengesi

Beyaz Dengesi, videoda/fotoğ rafta mevcut olabilecek herhangi bir Renk tonunu kald ı rmak için kullanı labilir . Bunu yapmak için, beyaz olması gereken rengi seçmek için Renk pipetini kullanı n. Görüntü içeriğ i daha sonra otomatik olarak ayarlanacak ve renk dökümü kald ı rı lacakt ır. Renk paletinden de bir renk seçebilirsiniz .

2.6.3.1.2.2. Pozlama, Kontrast, Parlaklık ve Doygunluk

Burada fazla ve az aydınlattıkları alanları ayarlayabilir ve video/fotoğrafındaki kontrastı, parlaklığı ve doygunluğu optimize edebilirsiniz.

2.6.3.1.3. Akort

2.6.3.1.3.1. Soğukluk

Video/fotoğrafındaki renk sıcaklığını ayarlamak için bu seçeneği kullanın. Negatif bir değer daha soğuk bir renk sıcaklığı kullanırken, pozitif bir değer videoyu/fotoğrafı daha sıcak yapar.

2.6.3.1.3.2. Renk tonu

Video/fotoğraf için kullanılabilecek renk tonunu ayarlamak için Renk tonu seçeneğini kullanın. Video/fotoğrafındaki tonlamayı yoğunluğu optimize etmek için Doygunluk seçeneğini kullanın.

2.6.3.1.3.3. Renk değışı

Bu seçenek, video/fotoğrafı renkler birbirine göre değışmesine olanak tanıır.

2.6.3.1.4. Ton Eğrisi (Siyahlar, Gölgeler, Işıklar ve Beyazlar)

Histogram, bir görüntünün renk değeri dağılımını grafiksel temsildir; bu nedenle, aynı zamanda bir renk değeri eğrisi olarak da tanımlanır. Video/fotoğraf görüntüsündeki karanlık ve aydınlık alanlarda aydınlattıkları noktaları tanımlamak için mevcut seçenekleri kullanabilirsiniz.

2.6.3.1.5. Bölünmüş Tonlama (Gölgeler, Orta Ton ve Işıklar)

Video/fotoğrafındaki derin, orta ve açık tonları Renk Tonu ve Doygunluğu ayarlamak için kaydırıcıyı kullanın. Video/fotoğrafındaki renk tonunu veya derin tonları rengini ayarlamak için Renk Tonu kaydırıcısını kullanın. Renk Pipetini kullanarak tam rengi (ton ve doygunluk) da seçebilir veya derin, orta ve açık tonlarda kullanılabilmek üzere Renk Paletinden bir renk kullanabilirsiniz. Kullanılan renklerin gücünü ayarlamak için Doygunluk kaydırıcısını kullanın.

2.6.3.1.6. Kanal (Pozlama, Kontrast ve Doygunluk)

Burada, video/fotoğrafındaki Kırmızı/Yeşil/Mavi kanalları aydınlattıkları, kontrast ve doygunluk oranlarını tanımlayabilirsiniz.

2.6.3.1.7. Gürültüyü Azalt / Keskinleş tir

Burada bir videoyu/fotoğ rafı netleş tirebilir veya herhangi bir paraziti (örn. karanlıkta kayı ttan kaynaklanan gürültüyü) kaldı rabilir/en aza indirebilirsiniz.

2.6.3.2. Düzen

Öçek: Videodaki/fotoğ raftaki Görüntü detayı nı buradan küçültebilir veya büyütebilirsiniz .

Döndürme: Videoyu/fotoğ rafı X/Y/Z eksenleri boyunca pozitif veya negatif yönde döndürün.

Not:

Ekran yönüyle, 90 derece döndürülmüş bir kayı t (portre kaydı), video akı ş ı ndaki piksel verilerini değ iş tirmeden videoyu örneğ in 1080x1920 olarak temsil ederek akı llı telefonlarda tekrar doğ ru ş ekilde görüntülenir. Video, Döndürme Z kaydı rı cı sı ile piksel piksel döndürülebilir. Ancak bu sı rada kenarlar oluş abilir.

Kayı r: Fotoğ rafı X/Y eksenleri boyunca hareket ettirin (sola veya sağ a).

Kenarlık: Öçekleme kullanı ldı ktan sonra , videonun/fotoğ rafı n çevresinde siyah bir kenarlık (düz) görünür. Çoğ alt veya Yansı t seçeneklerinin kullanı lması , Kenarlık ı n yeniden oluş turulması na neden olur ; sonuç görüntünün içeriğ ine bağ lı dır .



2.6.3.3. skeç

Ön Ayarlar'da solda [önceden yapı landı rı lımı ş](#) skeç efektleri bulacaksınız ; örneğ in Edge ön ayarı nı kullanı rsanız , bu ön izlemeye kullanı lacaktır . Artı k Vinyet altı ndaki Efektler menüsünde Ağ seçeneğ ini kullanan vinyet boyutları veya vinyet kenarı nı n Keskinliğ i veya bulanı klı ğ ı gibi diğ er ayrı ntı ları yapı landı rabilirsiniz . En Boy Oranı seçeneğ i, skeçin biğmini ayarlar.

Merkez X/Y seçenekleri, önizlemeye skeçin konumunu ayarlar.

2.6.3.4. Gündem

Ön Ayarlar'da solda , [üzerlerine ğıft ı](#) klayarak kullanı labileceğ iniz önceden yapı landı rı lımı ş Spotlight efektlerini bulacaksınız . Daha sonra Spot ı ş ı ğ ı efekti ileti ş im kutusunda daha ince ayarlamalar yapabilirsiniz .

2.6.3.4.1. Temel bilgiler

Renk pipetini kullanarak tam renkleri seçebilir veya Spot ı ı ı ı ı efekti için kullanı lacak Renk paletinden bir renk kullanabilirsiniz. Parlaklı k seçeneğ i spot ı ı ı ı ı nı n parlaklı ı ı nı değ i ı tirmek için, Doygunluk seçeneğ i renk yoğunluğ unu değ i ı tirmek için kullanı labilir veya spot ı ı ı ı ı için baş ka bir renk tonu seçebilirsiniz. Nokta Boyutu seçeneğ i, spot ı ı ı ı ı nı ölçeklendirmek için kullanı labilir; Difüzyon, kullandı ı ı nı z video/fotoğ raftaki spot ı ı ı ı ı nı n yayı lması nı tanı mlar.

2.6.3.4.2. Konum

Merkez X/Y seçenekleri, ön izlemede spot ı ı ı ı ı nı n konumunu tanı mlar. En Boy Oranı seçeneğ i, spot ı ı ı ı ı nı n ı eklini tanı mlar.

2.6.3.4.3. renk tonu

Koyulaş tı rma seçeneğ i, videoyu/fotoğ rafı koyulaş tı rı rken spot ı ı ı ı ı üzerinde hiçbir etkisi olmaz. Gölgeler , Orta Ton ve Iş ı klar seçenekleri, spot ı ı ı ı ı n ton özelliklerini koyu ve aq k alanlarda ve ayrı ca orta tonlarda tanı mlar.

2.6.4. Kaynak Medya

İ çe aktarı lan tüm ortamlar, Kaynak Ortam sekmesinde görüntülenir .

Information

Stabilization

Effects

Source Media

Target Media

⚙️

📁

🗑️

▼ Name	Path	Resolution	Duration	f/s	par	Source P
☒ GOPR0004	D:\Videos\M...	1920x10...	00:00:2...	59,9...	1,000	D:\Video
☐ Heli_LasVegas	D:\Videos\pr...	1920x10...	00:02:1...	50,0...	1,000	D:\Video
☒ Snow1080_29	D:\Videos\pr...	1920x10...	00:00:2...	29,9...	1,000	D:\Video

Kaynak-Medya sekmesinde , içe aktarı lan videoları n dosya yolu, çözünürlük, çalı ş ma süresi, kare/sn (f/sn), piksel oranı (par) ve kaynak yolu hakkı nda da bilgi alı rsı nı z. Aynı ca seçenek özellikleri aracı lı ı ı yla medya ekleyebilir veya kaldı rabilir ve baş langı çve bitiş konumunu tanı mlayabilirsiniz.

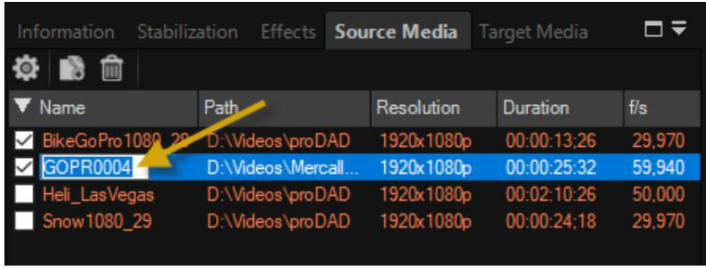
Kaynak Ortam sekmesinde seçilen video, Yukarı ok düğ mesine tı klanarak bir konum yukarı kaydı rı lı r. Aş ağı Ok düğ mesiyle aş ağı kaydı rı lı r.

Not:

Tüm medya tek bir ç ktı dosyası nda dı ş a aktarı lı yorsa konum önemlidir.

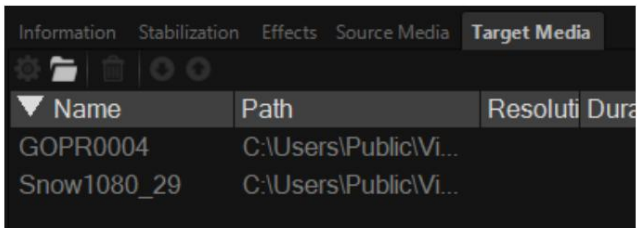
Dosya adı nı n önünde, stabilizasyon/düzeltilme gerçekleş tikten sonra dı ş a aktarı lması amaçlanan videoları vurgulayı n .

Kaynak Medya sekmesinde içe aktarı lan bir videoyu/fotoğ rafı yeniden adlandı rma seçeneğ i de vardı r .



2.6.5. Hedef Medya

Dışa aktarılan tüm ortamlar, Hedef Ortam sekmesinde görüntülenir.



© proDAD GmbH

© proDAD
www.prodad.com
