

2023

ISSN 1433-2620 > 27. Jahrgang >> www.digitalproduction.com

Publiziert von Busch Glatz Germany GmbH

Deutschland € 17,90

Österreich € 19,-

Schweiz sfr 23,-

2

DIGITAL PRODUCTION

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

MÄRZ | APRIL 02:2023



Praxis

HFR, Virtual Production, und BMD Cloud

Projekte

HFF Clean Aid & Planet B, She-Hulk, Emil/Max-R

Tools

Cascadeur, Nuke, QScan & Creation FX

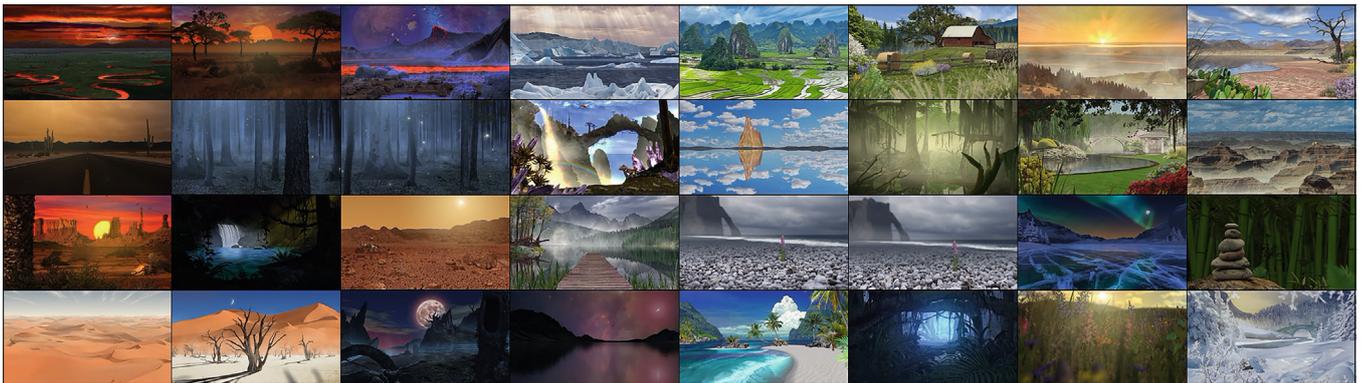
Tests

Cascadeur, RTX 4090, Eizo vs LG



Auch zum Generieren von animierten Hintergründen für Videocalls oder virtuelle Studios eignet sich das Landscaper Template. Dazu noch ein Pferd aus den Beasts Templates.

Das sind die Landscaper Presets. Es können aber auch eigene Landschaften erschaffen werden.



Creation Effects – Kreative Templates!

Um auf Social Media aufzufallen will natürlich jeder Hollywood. Deshalb ist das Netz auch überflutet mit Programmen und Templates, mit denen man angeblich mit wenigen Klicks „amazing“ Videos generieren kann. Doch die Variationsmöglichkeiten sind meist begrenzt und lassen für Kreativität wenig Spielraum. Deshalb merkt man auch schnell, welche „awesome“ Videos ihren Ursprung in einem Template haben. Wer etwas wirklich Interessantes erschaffen will, muss schon etwas mehr „Skills“ an den Tag legen. Doch man muss auch nicht immer komplett von vorne beginnen.

von Nils Calles

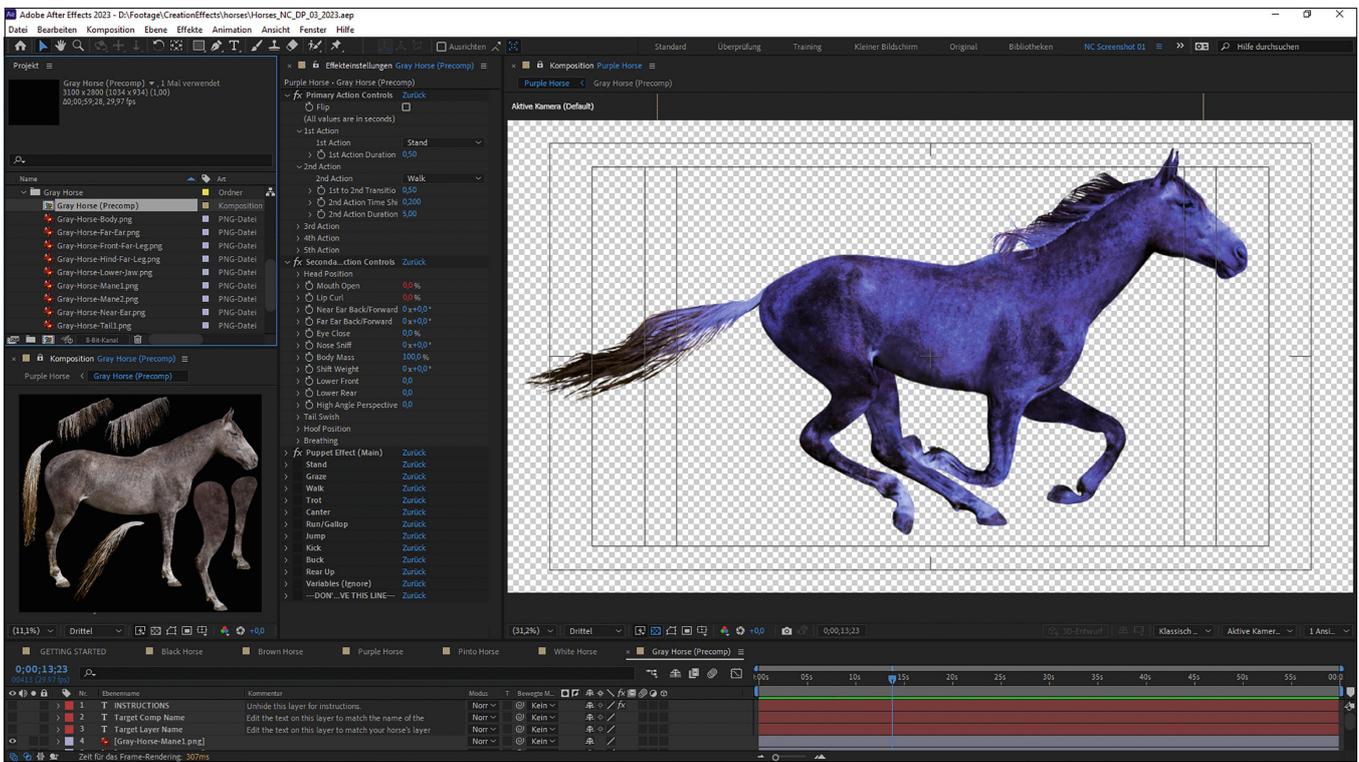
Schon in der DP 01:21 (Inception in After Effects) hatten wir bereits einige Templates von Noel Powell vorgestellt. Seine neueste Templatesammlung heisst „Landscaper“ und der Name ist Programm. Für schräge Hingucker auf Social Media kann man seine Trippy Effekte gut verwenden und wer interessante Titelanimationen sucht, die man nicht mit den üblichen Title Tools hinbekommt ist mit dem gerade stark überarbeiteten Text Effects gut bedient. Bei den Beasts gibt es verschiedene animierte Tiere, Flags generiert recht realistische Flaggen und Glitch hilft beim Zerschreddern von Videos. Wer gleich mal schauen will: creationeffects.com

Vom grundsätzlichen Aufbau her sind die Templates von Noel alle gleich. Es ist alles in

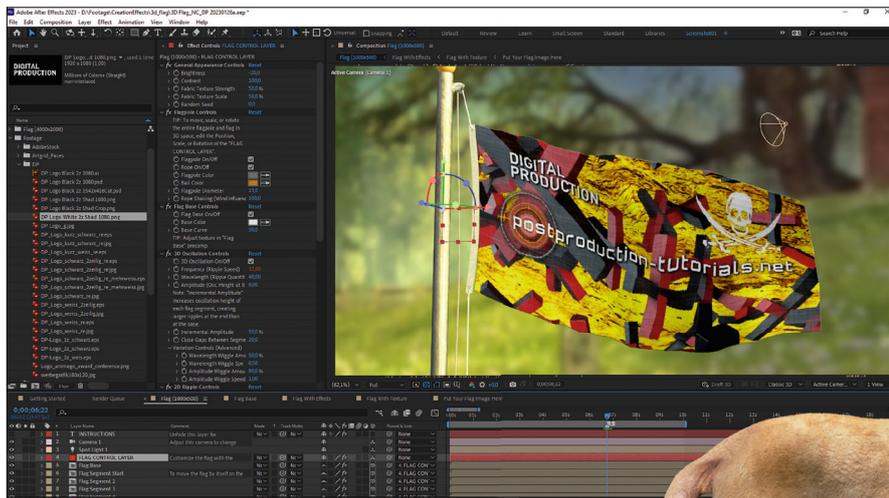
eine After Effekte Komposition gepackt. Hier wird auch grundsätzlich nur mit Bordmitteln, ohne den Einsatz von externen Plugins gearbeitet. Das alleine ist schon eine Lehrstunde dafür, welches Potential in After Effects auch unter Zuhilfenahme von Scripting alles möglich ist.

Landscaper

Neals neueste Templatesammlung heißt Landscaper und der Name ist Programm. Mit diesem Template lassen sich animierte Landschaften erstellen. Mit Hilfe der in der Z-Achse gestaffelten 3D Ebenen lassen sich sehr schöne Parallax-Effekte erzielen. Neben den 42 bis ins Detail modifizierbaren Vorlagen, gibt es, wie bei Creation Effects üblich, auch



Die Beasts werden aus Einzelteilen zusammengesetzt und mit dem Puppet Tool zurechtgebogen. Das sieht auf dem Einzelbild manchmal etwas seltsam aus, verspielt sich aber in der Bewegung, vor allem mit aktiviertem Motion Blur. Und wenn man ein lila Pferd braucht, ist das auch kein Problem.



Auch Videos und Grafiken können als Flaggentextur verwendet werden.

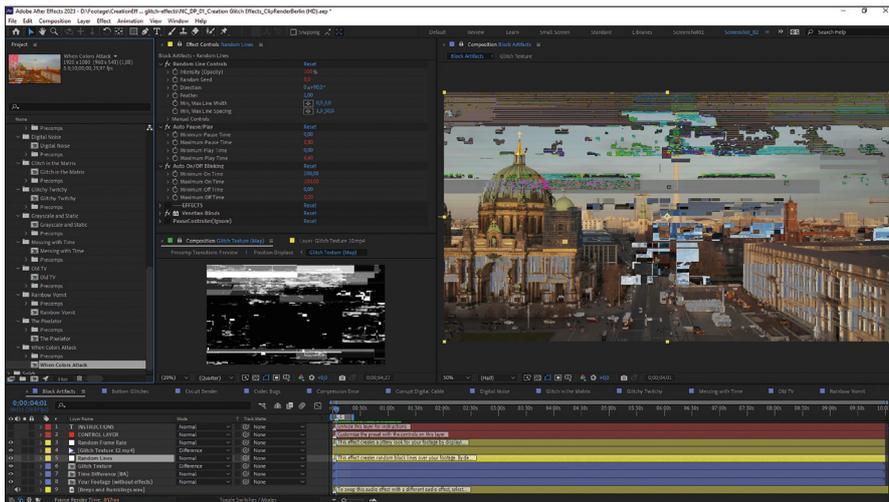
einen Landschaftsbaukasten. Dazu hat Noel unzählige Fotos aus freien Bilderportalen gesammelt und akribisch freigestellt. Diese lassen sich im Webbrowser durchsuchen um sie dann aus der lokalen Footage Library in das Projekt zu ziehen. Dazu hat Noel die passenden sehr anschaulichen Tutorials produziert. Allein die mitgelieferte Footage Library mit ca. 1000 Objekten bestehend aus Landschaften, Bergen, Pflanzen und Gegenständen, die sich natürlich auch in anderen Projekten verwenden lassen, wären schon die Anschaffung wert. Die Kompositionen sind sehr übersichtlich gestaltet und mit vielen Hinweisen zum Workflow versehen. Man darf natürlich keinen Fotorealismus erwarten. Aber für animierte Illustrationen für Magazinsendungen, Hintergründe für virtuelle Studios oder Videokonferenzen oder zum Aufpeppen von Powerpoint Präsentationen sind die Templates gut geeignet.

Beasts

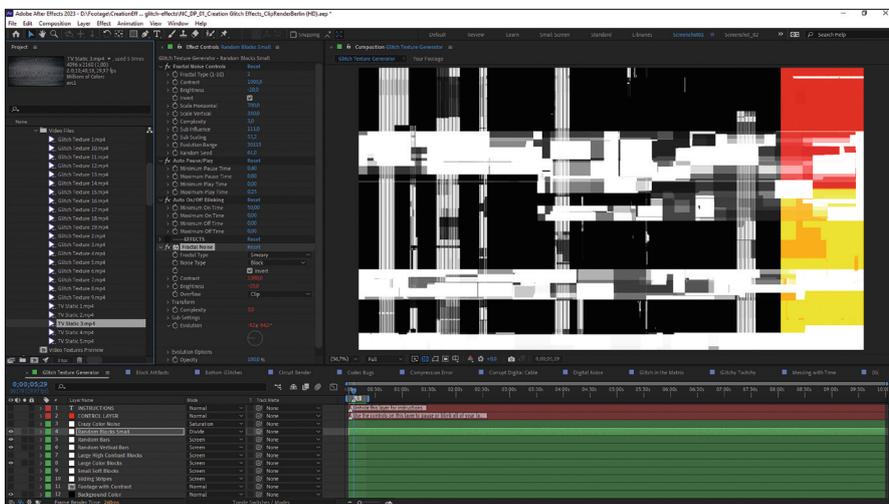
Nein, in dieser Template-Sammlung gibt es keine Biester, sondern Tiere. Auch wenn Noel schon darüber nachgedacht hat mal ein paar Dinos oder Monster zu bauen. Und er wollte auch eigentlich ein Package mit 30 verschiedenen Tieren herausbringen und dachte er könnte zwei pro Woche produzieren. Aber es stellte sich heraus, dass er einen Monat pro Tier brauchte. Bisher gibt es hier Pferde, Elefanten, Löwen, Wölfe und Panda-



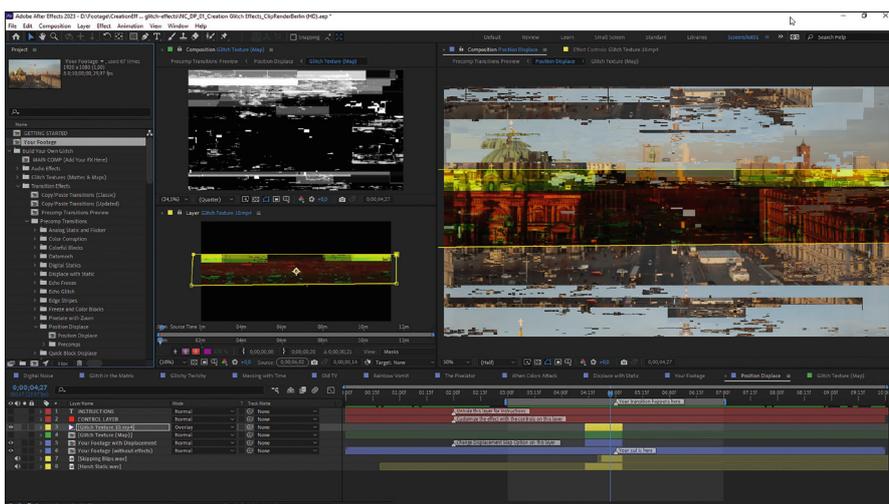
bären. Diese werden aus Einzelteilen zusammengesetzt und die einzelnen Gliedmaßen wurden möglichst naturgetreu, unter anderem mit den Puppet Pin Tools animiert. Auch hier wurde Wert auf die einfache Bedienbarkeit gelegt. Diese Figuren sind natürlich nicht fotorealistisch, aber dennoch sind die meisten wirklich gut gelungen. Mit den Bewegungsabläufen hat sich Noel sehr viel Mühe gegeben. Das funktioniert mal mehr und mal weniger gut. Da die Tiere nur 2D Elemente haben, sind sie immer von der Seite zu se-



Die mitgelieferten Glitch Vorlagen lassen sich einfach modifizieren.



Mit dem Glitch Generator kann man seine eigenen Glitches erzeugen.



Und die Übergänge werden keinen AE-User überraschen.

hen. Es gibt immer 5 Primary Actions mit Überblendungen für typische Bewegungen der Tierart, wie Stehen, Laufen, Rennen, Springen und so weiter. Mit den Secondary Actions können dann kleinere Abläufe mittels Keyframes gesteuert werden. Dazu gehören Mund, Nase, Ohren und auch Body

Mass, also wie dick die Tiere sein sollen. Da die Bewegungen alle über verschachtelte Expressions gesteuert werden, muss man, wenn man mehrere Tiere haben will, immer die Precomps mit duplizieren und verknüpfen. Aber das wird in den sehr verständlichen Tutorials sehr gut von Neal erklärt. Die Ren-

derzeiten für die Tiere sind durch die Komplexität relativ hoch. Deshalb empfiehlt es sich mal in einer längeren Arbeitspause ein paar PNG Sequenzen mit Alpha heraus rendern um sie für andere Projekte in Petto zu haben. So können die Tiere auch effektiver und ressourcenschonender die Landschaften von Landscafer bevölkern.

Flags

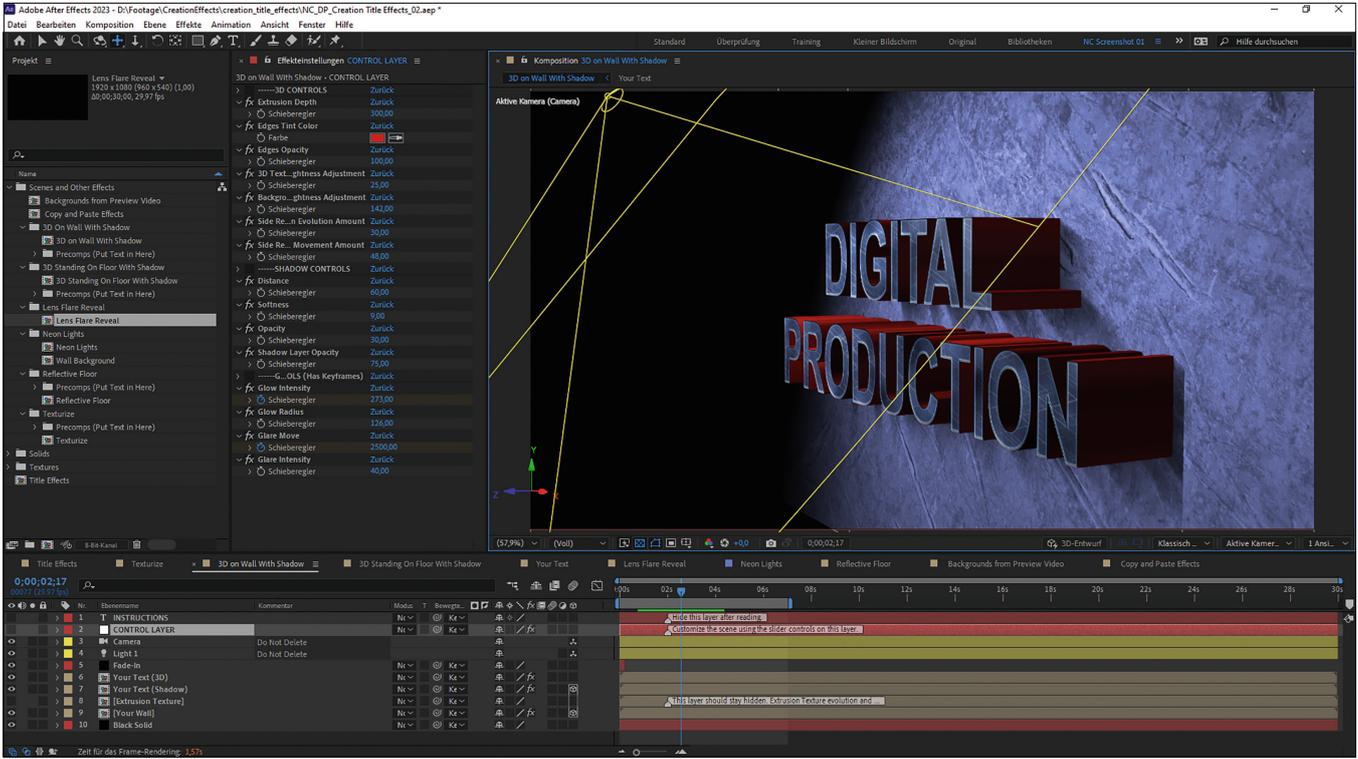
Was in After Effects eigentlich nicht möglich ist, nämlich wehende Tücher zu animieren hat Noel hier mit einigen Tricks doch sehr realistisch hinbekommen. Sämtliche Parameter des „Wehens“ lassen sich bis ins Detail modifizieren und die Flags sind wirklich dreidimensional. Es gibt eine umfangreich Sammlung von Flaggentexturen von allen Ländern und auch eine Piratenflagge darf natürlich nicht fehlen. Mittels Stofftexturen wird die realistische Darstellung noch weiter verfeinert. Ausserdem lassen sich auch Videos und beliebige andere Grafikelemente als Textur verwenden. Auch die passenden Wind- und Flattergeräusche werden mitgeliefert. Aufgrund der vielen 3D Ebenen sind die Renderzeiten zwar recht hoch, aber selbst mit viel Know How in einer 3D Software lassen sich solche Ergebnisse nur schwer erzielen. Und der geringe Preis des Templates von 25 Dollar hat man mit der Arbeitersparnis schnell wett gemacht.

Creation Glitch Effects

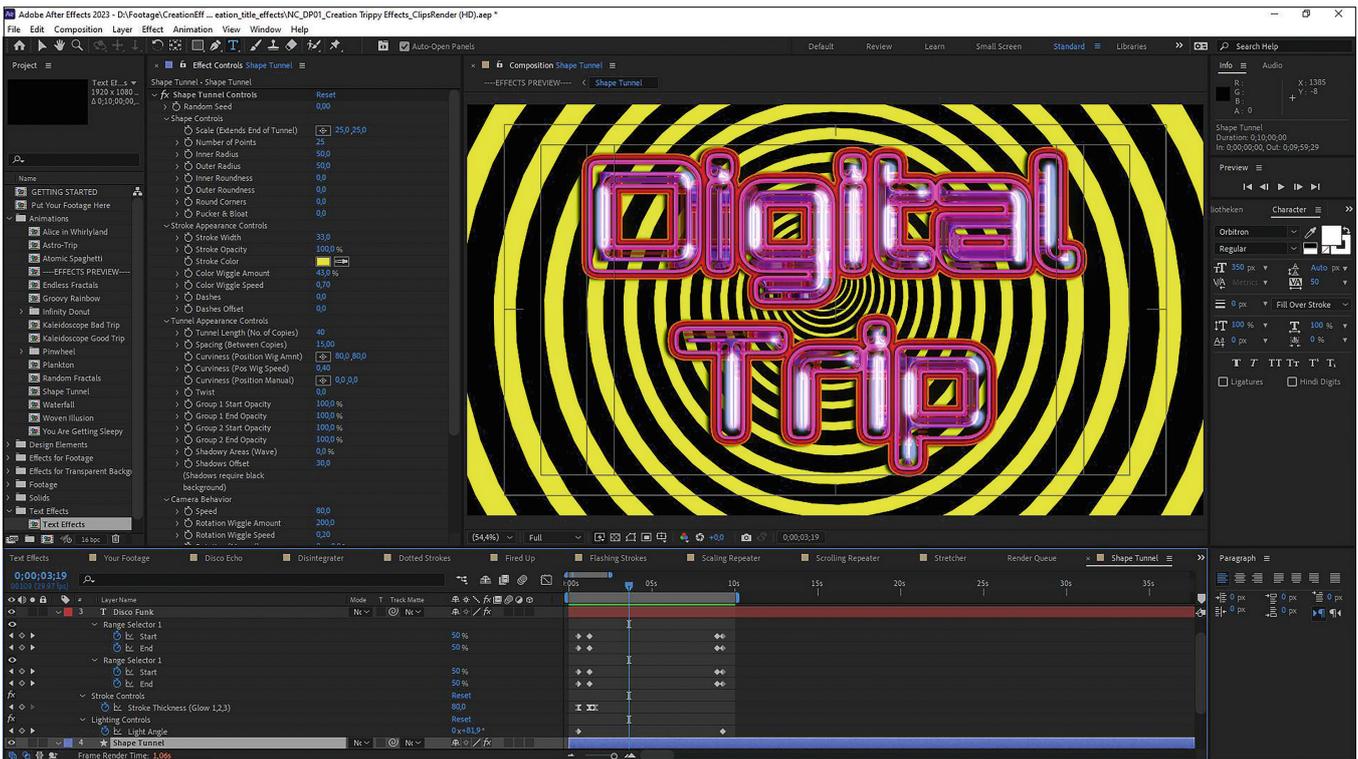
In der DP 03:18 „Glitch-Titel-Template für Premiere in After Effects erstellen“ hatten wir einen Workshop zur Erstellung eines Glitch Templates. Die Basis war damals die Erweiterung eines Tutorials von Andrew Kramer auf Videocopilot.net. In dem Template wurde zum Teil eine ähnliche Technik angewandt, aber das Thema Glitches wird hier bis ins kleinste Detail erfasst. Zunächst gibt es jede Menge vorgerenderte Glitch Clips im Footage-Ordner, die sich auch in Premiere zum Drüber-Keyen eignen und hier in einigen Vorlagen verwendet werden. Diese sind zum Teil wirklich aufgezeichnet, aber auch von Noel mit dem integrierten „Glitch Generator“ erzeugt worden. Hier werden mit Hilfe des Fraktal Noise Effekts Glitches in Graustufen und Farben erzeugt, die in mehreren Ebenen mittels Blendmodi übereinandergelegt werden. Passend dazu gibt es auch noch jede Menge verstörende Soundeffekte.

Creation Title Effects

Dieser etwas andere Titelgenerator bietet einiges, was manch teures Plugin nicht kann. Unter den 200 Vorlagen ist für jeden Ge-



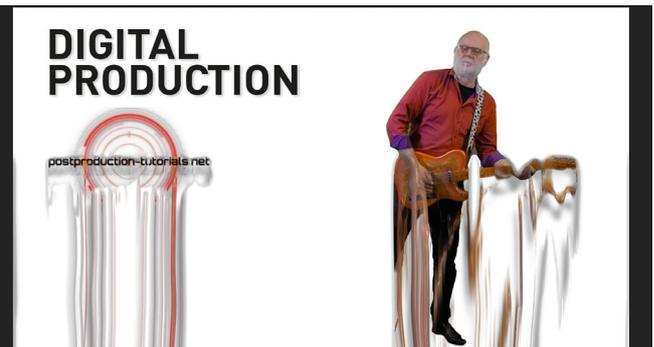
Die 3D Texte baut Noel etwas anders als man das gewohnt ist. Deshalb haben sie einen ganz eigenen Look.



Im Trippy Effects Paket sind auch ein paar Text Templates aus den Creation Text Effects mit dabei.



Auch für Videos mit Alphamaske gibt es spezielle Templates.



Meltify lässt alles dahinschmelzen.

Interview mit Noel Powell

Zum Anlass dieses Artikels habe ich ein vMix Call Interview mit Noel Powell gemacht. Hier ein Auszug.

DP: Hallo Noel, an was arbeitest du gerade?

Noel Powell: Ich mache gerade eine Template Pause und arbeite an meiner neuen Webseite. Ich will mich etwas mehr auf das Marketing konzentrieren und auch mehr Free Content, Tutorials und Trainings machen.

DP: So wie Andrew Kramer von Video Copilot?

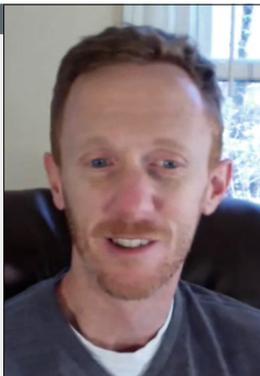
Noel Powell: Genau! Ich glaube, du brauchst auch unbedingt ein Creation Effects T-Shirt. Aber am liebsten mache ich wirklich Templates. Hast du Landscaper schon ausprobiert?

DP: Ja, ich denke, es ist auch ein gutes Tool um Hintergründe für virtuelle Studios zu generieren. Oder auch für Videocalls. Jeder will heutzutage etwas Eigenes für seinen Hintergrund.

Noel Powell: Oh, das ist ein Markt, über den ich noch gar nicht nachgedacht habe. Landscaper ist tatsächlich das größte Template, das ich je gemacht habe. Es kommt mit einer riesigen Library an Objekten mit Bäumen, Blumen und Bergen und hat auch jede Menge Effekte. Es gibt Hitzewellen, Vögel fliegen, Wasserfälle und 3D Wasser. Viele Dinge, die schwierig in After Effects zu realisieren sind. Es gibt 3D Wolkenbewegungen, Wind und Sonne und Mond. Und mit einem einzigen Regler kannst du die Tageszeit einstellen um den Mond unter, oder die Sonne aufgehen zu lassen. Damit kannst du über Keyframes auch einen Zeiträffer generieren.

DP: Wie lange hast du gebraucht, um das ganze Footage zu sammeln?

Noel Powell: Das hat lange gedauert. Die Bilder kommen von Pixabay, was eine unbezahlbare Ressource für mich war um die Templates zu machen. Das sind alles Public Domain Bilder und ich musste in Photoshop alle Elemente von diesen tausend Bildern freistellen. Dafür habe ich mindestens zwei oder drei Monate gebraucht. Das war eine Höllenarbeit. Weil ich ein Perfektionist bin, habe ich alles manuell mit dem Lasso-Tool gemacht. Und das für jeden Grashalm und jedes Blatt eines Baumes, weil ich es wirklich



sauber haben wollte. Deshalb lasse ich meist die Finger von den automatischen Tools, denn das Ergebnis ist nie so gut wie mit dem Lasso-Tool. Aber ich bin auch sehr zufrieden mit dem Ergebnis. Viele von den Bildern habe ich wieder auf Pixabay als PNG hochgeladen, so dass sie jetzt jeder ohne

Hintergrund herunterladen kann. Damit kann sich jeder Landschaften bauen, auch ohne mein Template. Auf diese Art habe ich der Community wieder etwas zurückgegeben.

DP: Es hat mich überrascht, dass die Elemente alle auf einem Greenscreen sind, anstatt PNGs mit Alphakanal?

Noel Powell: Der Grund ist die Dateigröße und das After Effects überraschenderweise auch performanter und schneller mit den Greenscreens arbeitet. Aber nun gehe ich die Bilder alle nochmal durch um sie in das WebP-Format zu wandeln. Die Datei ist viel kleiner als JPG und hat einen transparenten Hintergrund und die Ränder der Maske sind auch sauber.

DP: Was gibt es sonst Neues?

Noel Powell: Ich habe ein wenig mit MidJourney herumgespielt und es hat mich echt umgehauen. Ich hoffe, dass sie so etwas bald in After Effects einbauen. Das ist wirklich cool, aber auch ganz schön erschreckend. Ich bin sehr gespannt, was die Zukunft noch bringen wird. Ich dachte immer, wir sind kreativ und unsere Jobs sind sicher. Aber nun müssen wir sehen, dass AI schon ganze Videos generiert. Ich lade schon seit 15 Jahren Bilder und Videos auf all diese Stock Sites hoch, was einen Teil meines Einkommens ausmacht, und ich frage mich wie das die Stock Industrie verändern wird. Ich mache Templates mit Vogelschwärmen, die man in seine Videos keyen kann, aber nun schreibt man einfach der KI: Mach mir ein Video mit einem Vogelschwarm vor einem Greenscreen und das macht mein Template dann vielleicht überflüssig.

DP: Aber in deinem Template kann man genau einstellen wie viele Vögel, wie schnell sie in welche Richtung fliegen. Was die KI generiert wird immer sehr zufällig sein.

Noel: Wir werden sehen ...

schmack etwas dabei. Auch wenn die Farbgebung oft etwas „amerikanisch bunt“ ist, kann auch hier alles nach eigenem Gusto verändert werden, das gilt für den Text, die Schriftart und die Farben. Die Überschriften haben alle eine Anfangsanimation. Das Spektrum reicht von „normalen“ grafischen Titeln bis hin zu solchen, die man mit einem Titelprogramm nicht hinkommt. Dazu gehören z.B. Texte, die aus Sand, Blasen oder anderen Partikeln generiert wurden. 3D-Texte, Metalltexte mit Spiegelungen, Kreide, Chrom, Ton, Wolken, Eis, Stein, Feuer, Rauch und vieles mehr. Zur Übersicht gibt es ein Online-Video und ein PDF, in dem alle 200 Titelvorlagen gezeigt werden.

Creation Trippy Effects

Wer abgefahrene Musikvideos und Social Media Clips produzieren will, ist hier genau richtig. Es gibt nicht nur farbenfrohe Motiongraphics Hintergründe, sondern auch sehr ausgefallene Effekte. Diese eignen sich vor allem für Musikvideos. Da wird mit Farben gespielt, Videos werden geschmolzen und mit Gelee überzogen. Außerdem verzerrt und zeilenweise eingefroren. Diese spektakulären Effekte, die mittels Time Remapping und Displacement Maps erzeugt werden, sind allerdings sehr rechenintensiv.

Fazit

Die getesteten Templates haben wieder viel Spass gemacht. Und aufgrund von Noels ausführlichen Tutorials lernt man auch immer einiges dazu, denn er macht kein Geheimnis daraus, wie die Templates gebaut sind und wie sie funktionieren. Bei Erscheinen des Artikels werde ich wieder einige Beispielvideos auf meiner postproduction-tutorials.net/ Seite hochladen. Ausserdem gibt uns Noel für die vorgestellten Templates 25 Prozent Discount für unsere Leser. >ei



Nils Calles betreibt eine Medienagentur im Musikpark 2 im Kreativviertel Jungbusch in Mannheim, wo er schwerpunktmäßig Trailer, Motion Graphics, Imagefilme, Magazinsendungen im virtuellen Studio, Tutorials und 360-Grad-Webseiten produziert. Des Weiteren ist er Producer für LinkedIn Learning und Trainer und Consultant für Workflows und Software im Postproduktionsbereich. Er ist außerdem seit über 25 Jahren für verschiedene Produktionen und Sender weltweit als Cutter, Producer und Compositor auf Messen und im Ü-Wagen unterwegs und hat die Seite postproduction-tutorials.net mit ausgewählten Video Tutorials online gestellt. Hier hat er auch, passend zu diesem Artikel, einige gute Beiträge und Links gesammelt.