

2017

ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 21. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com

Published by **ATEC**

Deutschland € 17,70

Österreich € 19,-

Schweiz sfr 23,-

3

DIGITAL
PRODUCTION

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

MAI | JUNI 03:2017



Plug-ins

Schneller und leichter durch die Pipeline gleiten

Bildungswege

Neue Chancen & Horizonte – ohne Uni-Alltag!

Workshops

Houdini 16, Baselight 5, C4D, Modo und mehr



4 194336 217709



03 >

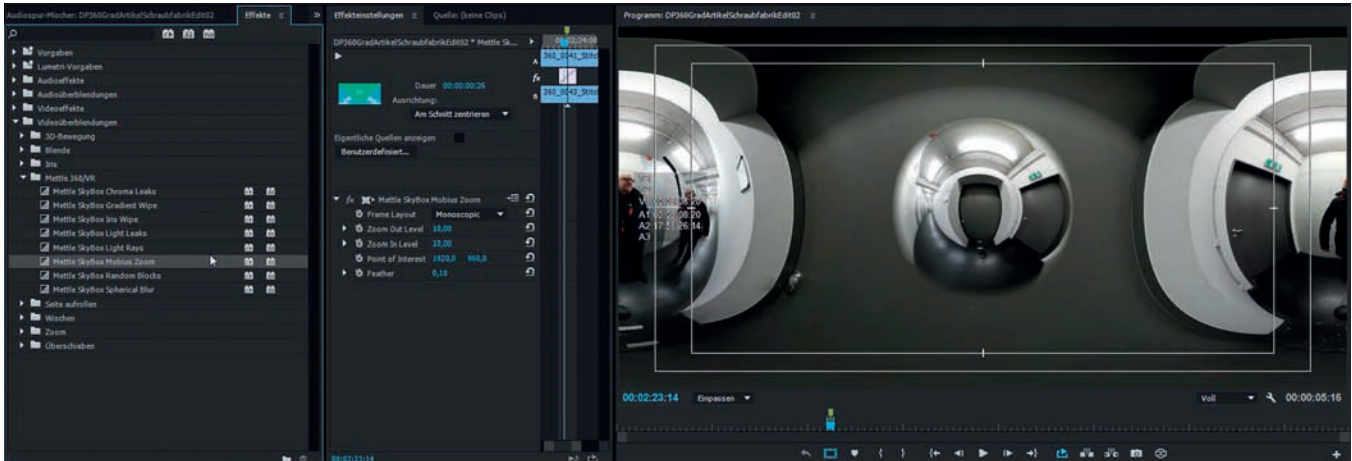


Hier kann man sehr schön sehen, was der „Projekt 2D“-Effekt bewirkt. Die kleine Schrift in der Maske zeigt, wie die Verzerrung an den VR-Viewport angepasst wird. Die große Schrift außerhalb der Maske zeigt, wie es vorher aussah. Mit dem „Rotate Sphere“-Effekt lässt sich der Text im Panorama positionieren.

Mettle Skybox V2 – die Toolbox für 360-Grad-Videoproduktion

360-Grad-Videos stellen uns Digital Artists vor völlig neue Herausforderungen. Selbst einfache Effekte wie Blur oder Glow funktionieren hier nicht sauber. Premiere hat zwar einen kleinen 360-Grad-Viewport und das kostenlose GoPro-Player-Plug-in macht auch eine Vollbild-Monitorausgabe möglich. Aber um vernünftig arbeiten zu können, braucht man besondere Werkzeuge.

von Nils Calles



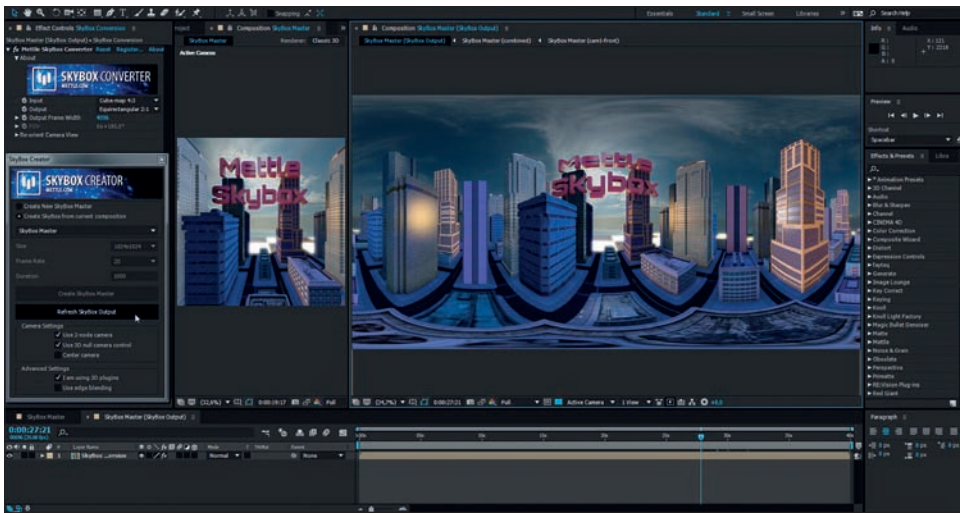
Der fast schon psychedelische Mobius-Zoom-Übergang. Die etwas abgefahrenen Übergänge sind wohl vor allem für flippige Extremsportvideos gedacht.

Hier ist die kanadische Softwareschmiede einer der Pioniere und entwickelt ihre Plug-ins ständig weiter, um 360-Grad-Workflows zu optimieren. Chris Bobotis, der Creative Director von Mettle, ist gerade weltweit unterwegs, um überall Vorträge zu halten, sich aktuelle Projekte

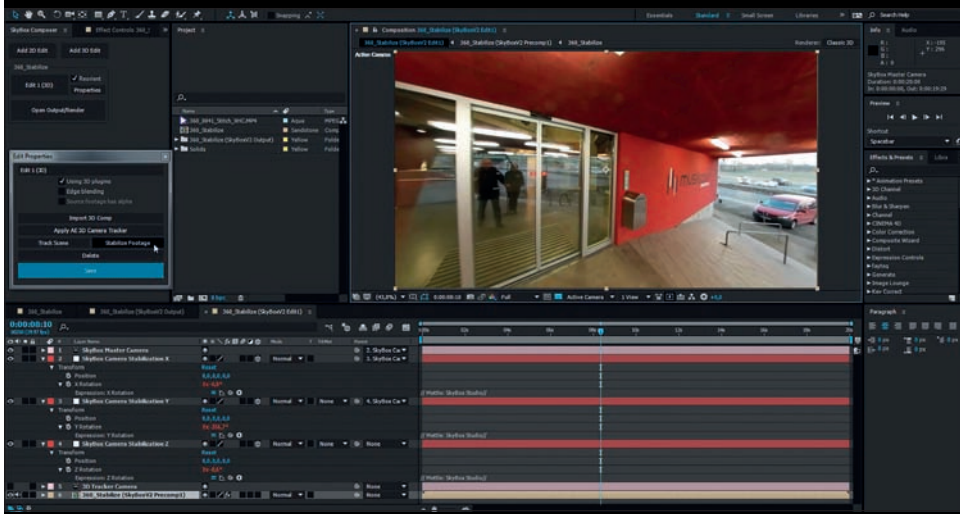
anzusehen und mit den Produzenten zu sprechen.

Die Plug-ins hatten wir bereits in der letzten Ausgabe kurz vorgestellt. Diesmal wollen wir uns die Tools etwas genauer ansehen und auch auf den Workflow eingehen. Mit dem kostenlosen Skybox-VR-

Player-Plug-in ist es möglich, die Viewports von Premiere und After Effects an die Headsets von Oculus und HTC auszugeben. Alternativ kann hier im Workspace-Mode auch die Programmoberfläche in die Brille projiziert werde, und man kann sogar ein virtuelles Keyboard einblenden.



Equirectangular Ausgabe einer Element-3D-Animation



Hier kann man sehr schön die Nullebenen sehen, mit denen das Skybox Script die Kamera stabilisiert.

Skybox VR-Tools für Premiere und AE

Für 360-Grad-Videos brauchen die Effekte nahtlose Randübergänge. Bei Blur, Denoise, Glow, oder Sharpen entstehen hier sonst seltsame Artefakte an den Bildrändern. Besonders der gute Skybox-Sharpener-Effekt ist zum Nachschärfen der durch die Verzerrung naturgemäß schon vorhandenen Matschigkeit der Bilder eigentlich unverzichtbar, und Denoise hilft, die durch zu wenig Licht verrauschten Aufnahmen aufzubessern. Einfache Tools zum Drehen der 360-Grad-Ansicht sowie der Anpassung von 2D-Objekten wie Text oder Logos an die Verzerrung der Panoramen stehen natürlich auch zu Verfügung.

Mettle Skybox V2

Einen großen Schritt nach vorne hat es mit Skybox V2 für After Effects gegeben. Nicht nur der neue Viewport, der eine unverzerrte Ansicht für Retusche bietet, sondern auch die Möglichkeit, den After-Effects-internen Kameratracker zur Stabilisierung zu nutzen, erleichtern das Erstellen von gutem 360-Grad-Content ungemein. Sky-

box unterstützt natürlich auch die haus-eigenen 3D-Plug-ins wie Freeform und Shapeshifter. Aber auch mit Plexus oder Videopilots Element 3D lässt sich sehr gut in der 360-Grad-Umgebung arbeiten. Dazu gibt es mit der Skybox V2 nun die Möglichkeit, in einem entzerrten 2D-Viewport zu arbeiten. Das macht die Retuschearbeit wesentlich einfacher. Ein Beispiel hierfür haben wir bereits in der letzten Ausgabe gezeigt.

360-Grad-Stabilisierung

Wir haben mit einer Samsung Gear 360 im Musikpark Mannheim einen Testdreh gemacht. Die Kamera war auf einem einfachen Monopod Mikrofonstativ mit einem schweren runden Standteller montiert, das wir herumgetragen haben. Das ersetzt zwar keinen Gimbal, aber stabilisiert die Kamera durch das Gegengewicht schon ganz gut. Verschiedene Takes des Videos haben wir in After Effects geladen und dann das Skybox Composer Window geöffnet. Dort muss man zunächst über „Add 3D Edit“ einen neuen Viewport generieren. Dann öffnet sich nach einem Klick auf „Properties“ ein neues Fenster, in dem man dann mit „Apply AE 3D Camera Tra-

cker“ die Analyse des Trackings startet. Nach dem Camera Solve generiert man dann eine Kamera und kann die Szene durch einen Klick auf „Stabilize Footage“ stabilisieren.

Das mit dem Kamera-Tracker in After Effects ist allerdings so eine Sache. Wie beim normalen Kamera-Tracking funktioniert es in den meisten Fällen recht gut – dann ist auch die Stabilisierung super. Schafft er den Camera Solve jedoch nicht, kann man durch Modifizieren des Viewports das Tracking nochmal versuchen.

Vorsicht: Da das Tracking im Viewport erfolgt, muss nach jeder Veränderung des Bildausschnitts neu getrackt werden. Wenn das nicht hilft, kommt man wegen der spartanischen Einstellungsmöglichkeiten des Trackers meist nicht mehr weiter. Wir haben bei manchen Szenen sehr gute Ergebnisse erzielt, während andere gar nicht zu tracken waren. Hier hat man bei Mocha VR bessere Eingriffsmöglichkeiten.

Fazit

Die Tools von Mettle Skybox sind so eine Art Schweizer Offiziersmesser für die 360-Grad-Video-Produktion. Sie helfen bei den meisten Problemen und machen ein professionelles Arbeiten in Videopanoramen erst möglich. Jetzt, wo auch Vimeo einen 360-Grad-Player bietet, wird die Nachfrage nach gutem Content sicher weiter steigen.

Auch andere Softwareschmieden haben gerade neue Tools herausgebracht. Es lohnt sich, einen Blick auf RE:lens von RE:Vision Effects und Mocha VR zu werfen. Das bekannte Tracking Tool gehört seit kurzem zu Boris FX. Von beiden Plug-ins gibt es natürlich auch Demo-Versionen zum Testen. > ei



Der Autor in einem der neuen Videotraining-Recording-Studios von Video2Brain in Graz.

Nils Calles betreibt eine Medienagentur im Musikpark 2 im Kreativviertel Jungbusch in Mannheim, wo er Trailer, Imagefilme und 360-Grad-Videos produziert. Zudem erstellt er Tutorials für video2brain und ist Trainer und Consultant für Workflows und Software im Postproduktionsbereich. Er ist außerdem seit über 20 Jahren für verschiedene Produktionen und Sender weltweit als Cutter, Producer und Compositor auf Messen und im Ü-Wagen unterwegs. Er hat gerade die Seite postproduction-tutorials.net mit kuratierten Tutorials online gestellt. Hier gibt es weiterführende Tutorials zu seinen Artikeln.