

2018

ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 22. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com

Publiziert von DETAIL Business Information GmbH

Deutschland € 17,90

Österreich € 19,-

Schweiz sfr 23,-

3

DIGITAL PRODUCTION

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

MAI | JUNI 03:2018



Ausbildung

Die besten Projekte und die schönsten Unis

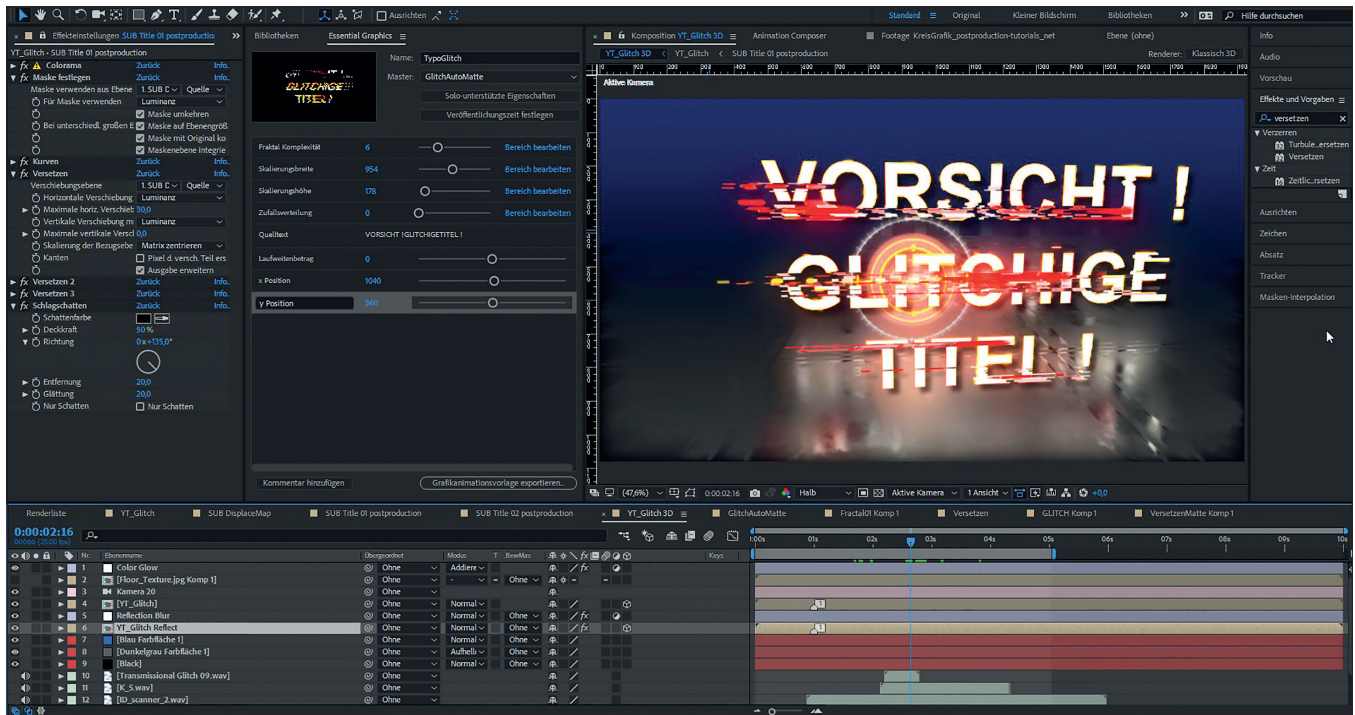
Assets

Asset Management in Houdini, Clarisse & 3ds Max

Tipps und Tricks

C4D & Licht, Fusion, Stabilisierer-Test und mehr ...





Glitch-Titel-Template für Premiere in After Effects erstellen

Glitch ist gerade schwer angesagt. Seltsamerweise will jetzt jeder seine Motion Graphics mit künstlichen digitalen Bildfehlern aufpeppen. Auch unser Freund Andrew Kramer von videocopilot.net hat zu diesem Anlass endlich mal wieder „another exiting tutorial“ produziert. Das hat uns dazu motiviert, das Thema noch etwas auszubauen und am Ende daraus Motion-Graphics-Templates für Premiere zu erstellen. Eines davon gibt es natürlich gratis zum Herunterladen.

von Nils Calles

Die Grundidee, die auch in Andrew Kramers Tutorial (bit.ly/kramer_glitch) vorgestellt wird, ist, die Glitch-Bildstörung mithilfe von animierten Displacement Maps herbeizuführen. Diese werden mithilfe des Effekts „Fraktales Rauschen“ animiert. Womit wir wieder bei einem altbekanntem Problem wären: In der deutschen After-Effects-Version findet man Displacement Maps bei den „Verzerren“-Effekten als „Versetzen“-Effekt – darauf muss man erstmal kommen! Wir werden die Animation mit ein paar Schnipseln Expressions in After Effects automatisieren und am Ende ein schickes Motion-Graphics-Template für Premiere generieren, damit man im Schnitt schnell und einfach abgefahrene Titel herstellen kann.

Fraktales Rauschen

Doch zunächst bauen wir uns erstmal unseren automatischen Glitch-Modulator. Nachdem wir eine Textebene in eine Unterkomposition gepackt haben, erstellen wir mit Strg+Y eine neue Farbebene in Kompositionsgröße, um da unser fraktales Rauschen draufzuwerfen.

Ein Glitch ist bekanntermaßen ein digitaler Bildfehler, der durch Datenverlust entsteht und blockartige Artefakte im Bild erscheinen lässt. Also stellen wir zuallerst den Störungstyp auf „Block“ und, damit es noch blockiger wird, stellen wir den Kontrast auf 300 und die Komplexität auf 3. Dann skalieren wir die Ebene auf 50%, setzen sie unter den Text und legen den „Versetzen“-Effekt auf die Textebene. Seit After Effects 2017 kann man als Effektquelle auch Effekte und Masken wählen, sodass wir von der „Versetzen Matte“-Ebene vorerst keine Unterkomposition machen müssen. Das tun wir, wählen diese auch als Verschiebungsebene mit Luminanz als vertikale Verschiebung mit dem Wert 50 aus. Die horizontale Verschiebung bleibt auf 0.

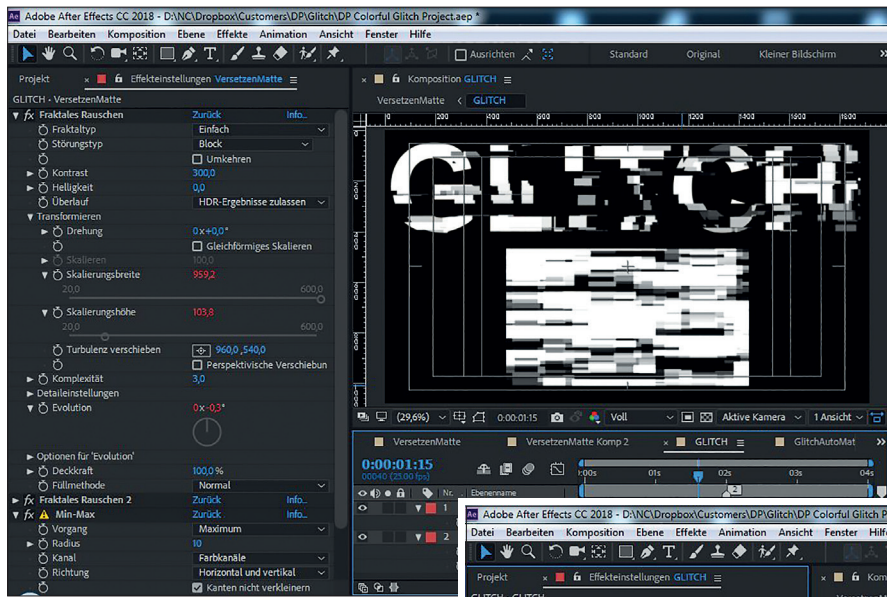
Nachdem wir nun beim fraktalen Rauschen unter „Transformieren“ das Häkchen bei „Gleichförmiges Skalieren“ entfernt haben, können wir die Auswirkungen der verschiedenen Skalierungs-, Komplexitäts- und Kontrasteinstellungen auf den Text ausprobieren. Um das Ganze noch komplexer zu gestalten, können wir das fraktales Rauschen noch mit Strg+D mehrmals duplizieren und

mit den Parametern und Überblendmodi experimentieren. Dazu vielleicht noch ein nachgeschalteter Min-Max-Filter aus den Kanaleffekten. Die Intensität des Versetzens lässt sich über Tonwert-Korrekturfilter keyframen – hier setzen wir die Ebene am Anfang komplett auf Schwarz und am Ende komplett auf Weiss. Um noch etwas Chaos in die Glitches zu bringen, können wir nun noch die Skalierung und die Evolution der fraktalen Rauschfilter animieren oder auch mit Expressions automatisieren – zum Beispiel über Wiggle- oder Random-Expressions (siehe dazu die Beispiele im Kasten).

Alternativ kann man das gesamte fraktale Rauschen noch in eine Unterkomposition packen, um es mit Formebenen oder Gitterrastern zu verfeinern. Und wenn man den Text auch in eine Unterkomposition packt, kann man ihn zudem noch mit anderen Elementen wie Logos oder Videos kombinieren.

Masken

Damit die Textebene mit abnehmendem Glitch sichtbar wird, kann sie über den

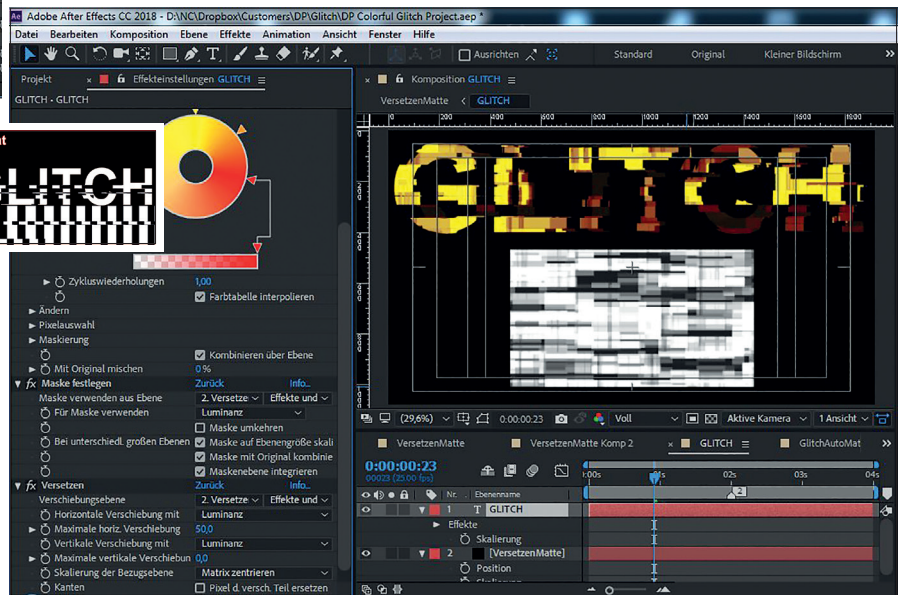


Hier ist ein Beispiel für die Settings des Fraktalen Rauschens (alle Bilder in voller Auflösung auf digitalproduction.com zum kostenlosen Download).

So in etwa müssen die Effekte auf dem Textlayer eingestellt werden.



Der „Versetzen“-Effekt bewirkt, dass die Bildteile abhängig von der Helligkeit der Bildquelle verschoben werden, wie es hier zu sehen ist.



Expressions

Fraktales Rauschen

```
Skalierungsbreite X
seed = Math.floor(time/.1)
seedRandom(seed,timeless = true)
random(100,1000)
```

Skalierungsbreite Y

```
seed = Math.floor(time/.1)
seedRandom(seed,timeless = true)
random(10,100)
```

Evolution

```
seed = Math.floor(time/.3)
seedRandom(seed,timeless = true)
random(10,400)
```

Kanaleffekt „Matte festlegen“ mit dem fraktalen Rauschen als Quelle ein- und ausgeblendet werden. So können auch 2 Titel „glitchend“ überblendet werden, indem man den Effekt beim zweiten Titel invertiert.

Farben

Um das Ganze noch etwas poppiger zu machen ziehen wir jetzt noch einen Colorama-Effekt auf den Titel-Layer und schieben ihn an die erste Stelle. Bei „Phase von“ nehmen wir als Quelle wieder unser fraktales Rauschen und können dann die Farben nach unserem Gusto anpassen. Jetzt gilt: je mehr Glitch, desto bunter wird es.

Glitch-Motion-Graphics-Template für Premiere

Nachdem wir dann einen abgefahrenen Glitchtitel animiert haben, generieren wir daraus ein Motion-Graphics-Template für Premiere. Dazu öffnen wir das Essential-Graphics-Fenster, wählen die Komposition aus und geben ihr einen passenden Namen. Dann nehmen wir aus der Textebene die Quelltext-Stoppuhr und ziehen sie in das Fenster. Dann selektieren wir die Position, öffnen das Rechtsklick-Flyout und klicken auf „Dimensionen trennen“. Nun können wir die Stoppuhren für die X- und Y-Positionen der in das Essential-Graphics-Fenster ziehen, denn das geht nur mit einzelnen Parametern. Aus der „Fraktales Rauschen“-Ebene können wir uns dann die Zufallsverteilungs-Stoppuhr reinziehen, um die Struktur der Fraktale für jeden Titel in Premiere variieren zu können. Dann exportieren wir die Grafikanimationsvorlage und können nun in Premiere ganz einfach und schnell Glitch-Titel generieren, bei denen Text und Position angepasst und die Struktur verändert werden können. Wer sich mehr mit dem Generieren

von Motion-Graphics-Templates befassen will, findet meinen Artikel „Adobe CC 2017 – Das neue Essential Graphics Panel und was dahinter steckt“ in der DP Ausgabe 06:17 und kann sich mein Tutorial bei video2brain ansehen (bit.ly/v2b_AE_Titel). Das Motion-Graphics-Template zu diesem Artikel können Sie sich zusammen mit den Bildern in Vollauflösung unter digitalproduction.com kostenlos herunterladen. Viel Spaß beim Glitchen! > ei



Nils Calles betreibt die Medienagentur v-cut im Musikpark 2 im Kreativviertel Jungbusch in Mannheim, wo er schwerpunktmäßig Trailer, Imagefilme, Tutorials und 360-Grad-Webseiten produziert. Seit über 20 Jahren ist er zudem für verschiedene Produktionen und Sender weltweit als Cutter, Producer und Compositor auf Messen und im U-Wagen unterwegs. Des Weiteren ist er Producer für video2brain/LinkedIn Learning, wo es auch 2 umfassende Tutorials zum Thema Adobe Motion Graphics Templates von ihm gibt. Und seit letztem Jahr hat er auf postproductiontutorials.net ausgewählte Video-Tutorials online gestellt. Hier gibt es auch passend zu diesem Artikel einige gute Beiträge und Motion-Graphics-Templates zum Thema Glitch.