

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

JULI | AUGUST 04:2018



Renderer

Alle relevanten Renderer –
und ein paar mehr!

Blender

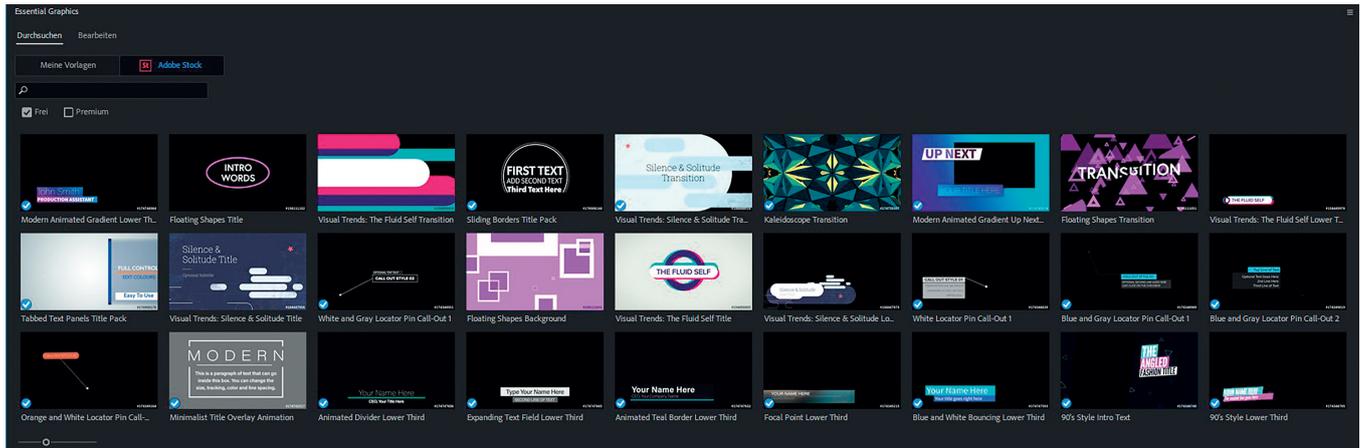
Cycles, Bforartists, Blender
One und Ton Roosendaal!

und vieles mehr!

Von Athera über Jim Knopf
und Resolve bis ZBrush



Advanced Mogrt



Kurz vor der NAB in Las Vegas hat Adobe wieder ein neues Update herausgebracht und inzwischen sogar noch ein Bugfix-Update nachgelegt.
von Nils Calles

Für die meisten ist sicher das Color Matching in der Lumetri-Farbkorrektur ein Meilenstein. Auch der Broadcast Limiter soll jetzt verlässlich funktionieren.

Lernprogramme

Für Anfänger gibt es nun einen Arbeitsbereich namens „Lernprogramme“, mit dem man eine interaktive Einführung in Premiere bekommt. Der Arbeitsbereich lässt sich jetzt einfach mit einem Doppelklick auf den Tab in seinen Ursprungszustand zurücksetzen.

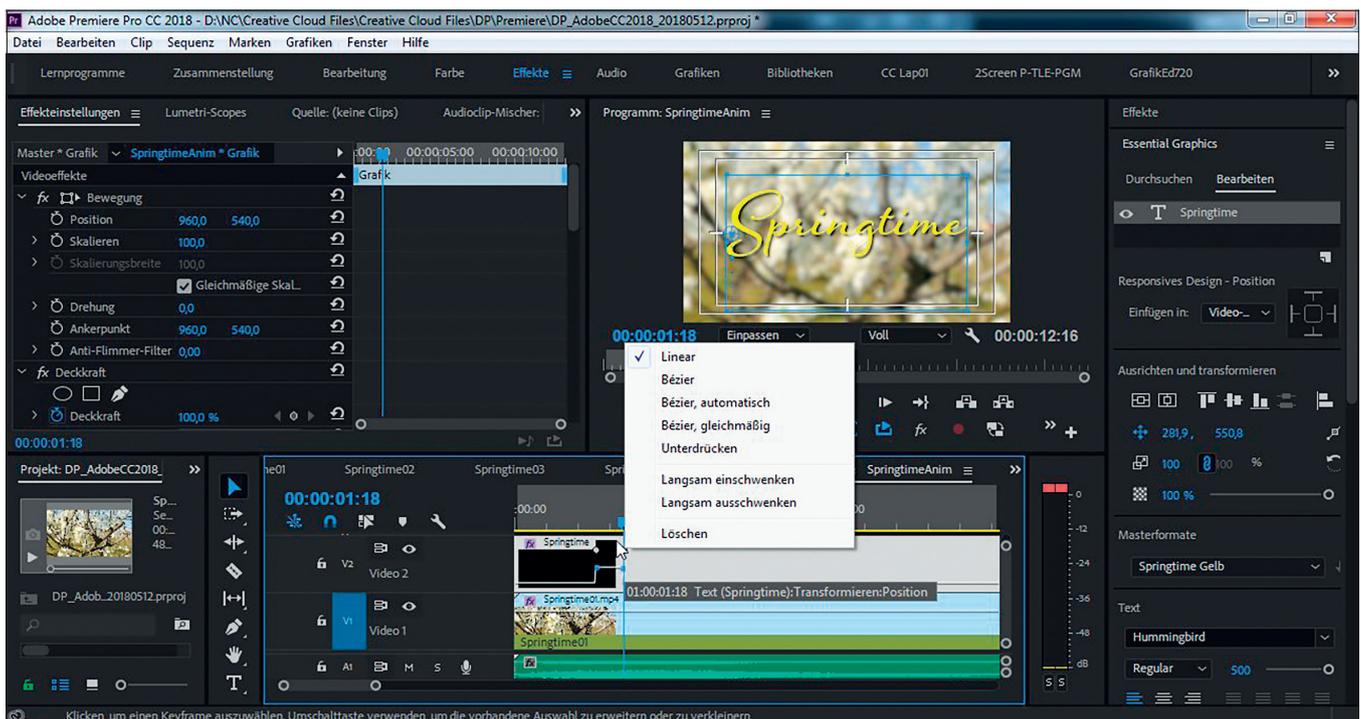
Essential Graphics Panel

Auch bei den Motion Graphics Templates hat Adobe ordentlich nachgelegt. Es gibt nun in Adobe Stock jede Menge interessante Vorlagen, darunter auch viele kostenlose.

Und man kann jetzt eigene Motion Graphics Templates über Adobe Stock verkaufen. Infos dazu gibt es unter dieser URL: adobe.ly/contributemogrts. Es können nun auch die Vorlagen in der Bibliothek angezeigt werden und es gibt ein Video-Preview bei Mouseover Scrub, das aber noch etwas

hakenig ist. Neu ist auch der kleine Info-Button, der eine detailliertere Ansicht des Templates öffnet, in der auch der Name geändert und Keywords für die Suchfunktion hinzugefügt werden können. Leider lassen sich die Templates nicht mehr in Ordnern sortieren, sodass nach dem Update sinnvollerweise erst mal alles über die Bibliothek geordnet werden sollte, denn sonst wird das Ganze sehr unübersichtlich.

Aber immerhin gibt es die Möglichkeit, durch Anklicken des Sternchens Favoriten festzulegen. Das gleiche gilt außerdem an-



Die Keyframes können direkt auf der Motion-Graphics-Ebene angezeigt und manipuliert werden.

wendungsübergreifend bei den Fonts, wo man die Auswahl auch auf Typekit-Fonts begrenzen kann.

Des Weiteren ist es nun möglich, einfache Parameter wie Position, Größe oder Transparenz direkt im Panel zu animieren, ohne den Umweg über die Effekte zu nehmen. Das Keyframing wird einfach mit einem Klick auf das zugehörige Icon aktiviert, das dann blau wird. Durch einen weiteren Klick kann es wieder deaktiviert werden. Dabei werden die Keyframes automatisch gelöscht.

Außerdem gibt es die Möglichkeit, Elemente zu gruppieren und gemeinsam zu positionieren. Im Falle einer Designänderung, beispielsweise eines anderen Fonts, kann ein geändertes After-Effects-Template mit gedrückter Alt-Taste ausgetauscht werden. Es erscheint dann ein Abfragedialog, mit dem alle Instanzen des Templates aktualisiert werden können.

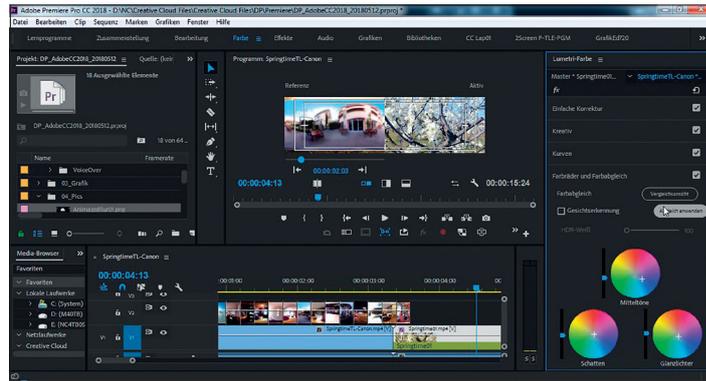
Mit einem Klick auf das Farbfenster ist es bei einer Formebene nun auch möglich, einen linearen oder radialen Verlauf als Füllung zu verwenden. Copy-and-paste einer ausgewählten Motion-Graphics-Ebene zu After Effects funktioniert teilweise auch inklusive Keyframes und Expressions. Sogar manche Effekte werden übernommen. Sie wird dort als neue Komposition eingefügt, ist aber nicht immer identisch mit der Animation und der Position in Premiere. Auch Schatten werden nicht übernommen. Trotzdem hilft das sehr, wenn man die Templates in After Effects noch pimpen will.

Color Matching

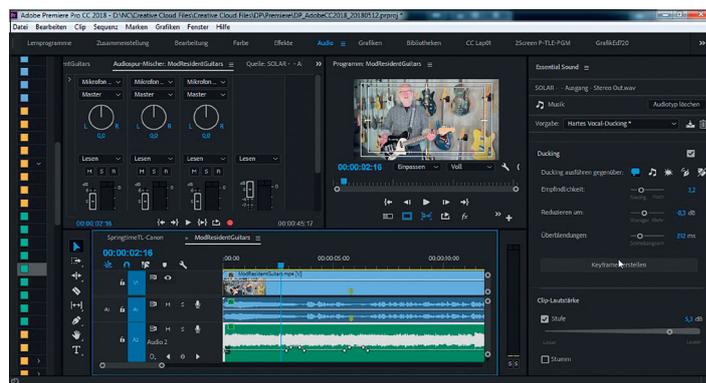
Das Color Matching findet man im Lumetri Panel bei den Farbrädern. Man öffnet das Vergleichspanel entweder dort über den Button oder unter dem Viewer, wo nun auch einige neue Buttons zu finden sind. Dann wählt man mit dem Schieber die Referenzszene an und klickt auf „Abgleich anwenden“. Daraufhin wird dieser mithilfe des Farbräder-Panels vorgenommen.

Die automatischen Anpassungen können dann noch per Hand verfeinert werden. Man kann außerdem noch eine Gesichtserkennung aktivieren, um den Schwerpunkt des Abgleichs mehr auf die Hauttöne zu ziehen. Die Lumetri Scopes können außerdem nun auch in einen HDR-Modus geschaltet werden.

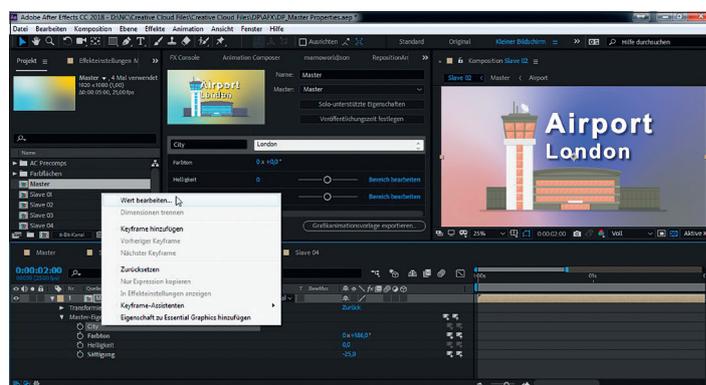
Auch die variable Framerate, zum Beispiel bei der Verarbeitung von Handyvideos, wird nun besser unterstützt. So bleiben Bild und Ton auch bei längeren Clips im Schnitt synchron.



Will man sich einen Look von einem Foto holen, so kann man sich dieses einfach in die überlagernde Spur ziehen und den Vorschau-Schieberegler auf die Stelle ziehen. Dann wird dieses Bild als Referenz für den Abgleich benutzt.



Im Essential Sound Panel gibt es nun eine Ducking-Funktion, die es ermöglicht, z.B. die Voice-over- oder Dialogspur zum Regeln der Lautstärke der Musikspur zu verwenden. Dabei werden Lautstärke-Keyframes generiert, die auch nachträglich noch editiert werden können. Avid-Usern wird das bekannt vorkommen (siehe Artikel in DP 02:17: Avid – Das Imperium schlägt zurück).



Macht man aus dem Master eine neue Komposition, wird er dort zur Unterkomposition, in der beim Aufklappen diese Parameter als Master-Eigenschaften angezeigt werden und editiert werden können. Das geht bei City am einfachsten mit einem Rechtsklick auf „Wert bearbeiten“. In der nun aufpoppenden Box kann man jetzt den Text ändern.

After Effects

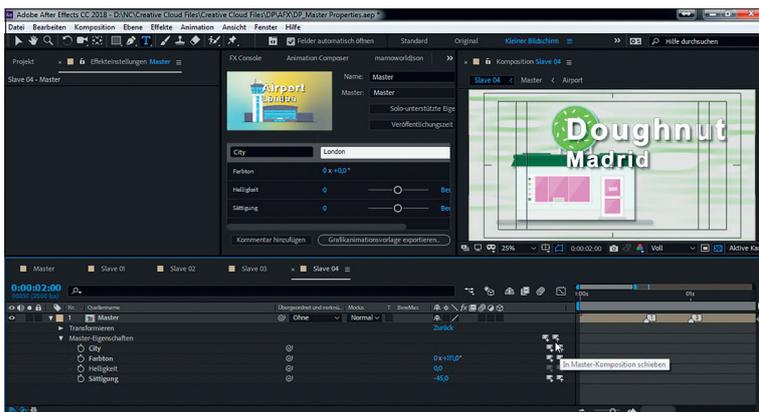
Im Essential Graphics Panel werden nun wesentlich mehr Effekte unterstützt, auch solche mit mehreren Parametern wie Position oder Skalierung. Das funktioniert jetzt zumindest bei 2D-Ebenen. Bei 3D-Ebenen wird man sich vorerst mit Workarounds wie Slidern oder Expressions behelfen müssen (siehe Artikel in DP 06:2017 – Adobe CC 2017 – Das neue Essential Graphics Panel und was dahintersteckt).

Master Properties

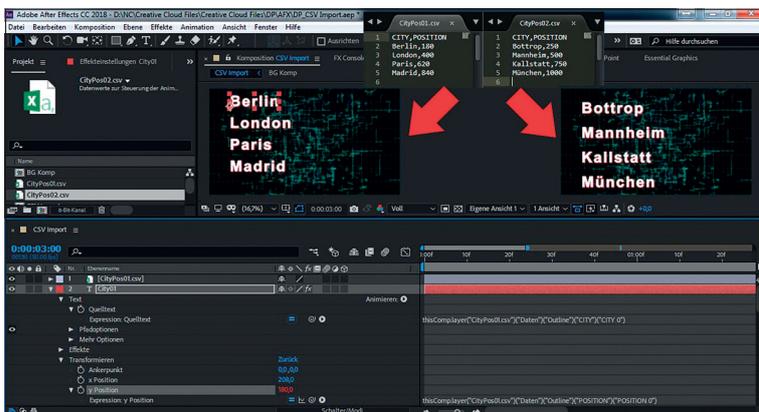
Die Master Properties erleichtern die Versionierung und ersparen das Duplizieren von Kompositionen. Das funktioniert ähnlich wie beim Kopieren von Motion Graphics Layern in Premiere. Zuerst erstellt man eine Master-Komposition. Dann zieht man die Parameter, die in

den Versionierungen editierbar sein sollen, ins Essential Graphics Panel. In unserem Beispiel sind das der Name der City sowie Farbton, Helligkeit und Kontrast des Hintergrunds, der über eine Einstellungsebene mit einem Farbkorrektur-Effekt manipuliert wird. Wir haben in den Slave-Versionen außerdem ein wenig an der Farbe gedreht. Doch nun kommt der Kunde und möchte den Hintergrund ändern und statt dem Airport einen Doughnut Shop. Dazu müssen wir nur im Master den Airport gegen einen Doughnut Shop austauschen und einen neuen Hintergrund generieren. Dann den Ankerpunkt des Titels wegen des längeren Textes etwas verschieben. Da die City-Text-Ebene mit dem Titel verknüpft ist, bleibt auch die Textanimation erhalten. Die Städtenamen und Farben in den Slave-Kompositionen bleiben auch erhalten. Man kann also die Versionen der Doughnut-City-Titel gleich wieder rausrendern. Das spart Zeit und Nerven.

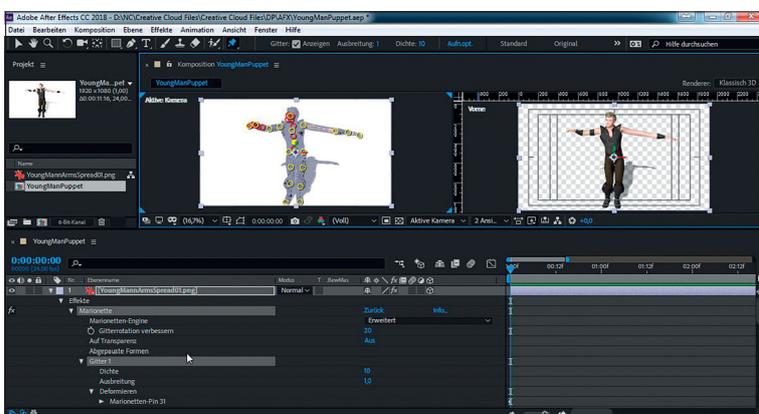
Mit Klick auf die kleinen Pfeile kann man sich Parameter aus dem Master holen oder vom Slave an den Master schicken.



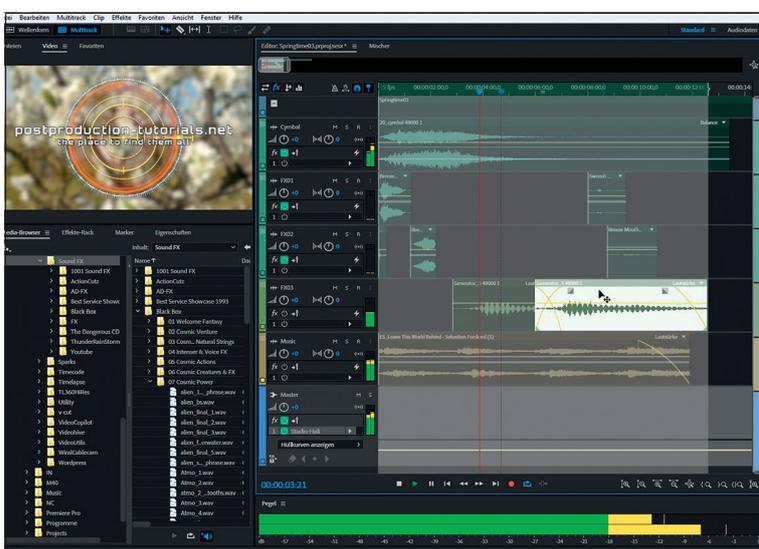
In diesem Beispiel werden die Städtenamen und deren Y-Position über die oben eingeblenden .csv-Dateien gesteuert. Um das rechte Bild zu erhalten, muss man nur die CityPos02.csv mit gedrückter Alt-Taste auf die in der Timeline selektierte .csv-Spur ziehen.



Das Advanced Puppet Tool wurde mit einer neuen Engine ausgestattet. Das Mesh lässt sich jetzt differenzierter und dynamischer strukturieren, sodass wesentlich natürlichere Bewegungen möglich sind.



In Audition können Premiere-Projekte nun direkt geöffnet werden. Das ist ideal für das Sound Design von Trailern. So kann effektiv wechselseitig am Sound und Motion Design gefeilt werden.



Weitere Verbesserungen in Premiere

- ▷ Multicam im Source Viewer
- ▷ Neue Formate: Canon EOS C200 Cinema RAW Light (.crm), RED Image Processing Pipeline (IPP2) (.r3d), Sony VENICE X-OCN 4K 4:3 Anamorphic and 6K 3:2 (.mxf)
- ▷ HEVC im Quicktime Container wie von iPhone, iPad, Phantom
- ▷ Match Frame setzt In-Punkt in Timeline Preferences
- ▷ Kennzeichnung von Objekten hat mehr Farben
- ▷ Beschleunigte H.264-Codierung
- ▷ Der Add-Grain-Effekt ist CPU-unterstützt und laut Adobe 7 mal so schnell

Weitere Verbesserungen in AFX

- ▷ Mogrt-Dateien können direkt in AFX geöffnet werden
- ▷ Direkte Preview-Unterstützung von HTC Vive, Windows Mixed Reality und Oculus Rift
- ▷ VR-Kantenverbesserung beim Ebene-zu-Sphäre-Effekt

Data Driven Animation

Der Import von .csv-, .tsv- oder .json-Files ermöglicht eine effektivere Erstellung von grafischen Datenvisualisierungen oder von aus Tabellen gesteuerten Textfeldern. Dass man die einzelnen Parameter der Daten-Files jetzt in der Komposition direkt aufklappen und verknüpfen kann, vereinfacht die Sache ein wenig. Auch das erleichtert die Versionierung.

Um ein wenig Expression-Programmierung kommt man meist nicht herum, da die Werte z.B. einer Datentabelle bei einer Balkengrafik in passende Koordinaten- und Größenwerte umgesetzt werden müssen. Mathias Möhl von Mamoworld ist übrigens gerade dabei, ein paar kleine Helfer zu programmieren, damit man nicht so viel coden muss.

Fazit

Das waren soweit die interessantesten Neuerungen. Weitere Infos gibt es natürlich auf der Adobe-Webseite, und wer sich etwas intensiver mit dem Thema befassen will, kann sich auf <http://postproduction-tutorials.net/> unter dem DP-Artikel-Tab einige Berichte und Tutorials ansehen, die ich zu diesem Thema gesammelt habe. >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. Des Weiteren ist er Producer für video2brain/Linkedin Learning, wo es auch 2 umfassende Tutorials zum Thema Adobe Motion Graphics Templates gibt. Im letzten Jahr hat er die Seite postproduction-tutorials.net/ mit ausgewählten Video-Tutorials online gestellt.