

2019

ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 23. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com

Publiziert von DETAIL Business Information GmbH

Deutschland € 17,90

Österreich € 19,-

Schweiz sfr. 23,-

2

DIGITAL PRODUCTION

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

APRIL 02:2019



Plug-ins

Oder soll es länger dauern als unbedingt nötig?

animago!

Monster mit den Gewinnern La Noira & Mackevision

und vieles mehr!

BMD Pocket 4K, Caracter Animator, Flame, Arri ...





Mettle Mantra & Flux

Videoeffekte gibt es wie Sand am Meer, aber nur wenige eignen sich für 360-Grad-Videos. Hier hatte die kanadische Software-Schmiede Mettle immer schon die Nase vorn. von Nils Calles

Das ging so weit, dass Adobe die Skybox-Plug-ins in After Effects und Premiere integrierte und den Gründer der Firma, Chris Bobotis, als 360-Grad-Beauftragten einstellte. Trotzdem werden hier immer wieder neue Tools entwickelt, die das Leben von 360-Grad-Filmern erleichtern können und vor allem bunter machen. Mit Mantra VR lassen sich (nicht nur) 360-Grad-Videos wunderbar verbiegen, und Flux ist ein 3D-Volumetric-Fractal-Flames-Generator. Was das ist? Ich würde mal sagen ein Plug-in, das die Prozesse im Flux-Kompensator der DeLaurean-Zeitmaschine im Film „Zurück in die Zukunft“ visualisiert!

Mettle 360-Grad-Viewer

Zu beiden Tools gehört das Mettle-Globe-Preview-Fenster. Hier wird das 360-Grad-Bild direkt auf eine Kugel gemappt, die sich interaktiv drehen und zoomen lässt. Das hilft sehr bei der Gestaltung von 360-Grad-Szenen in After Effects und Premiere.

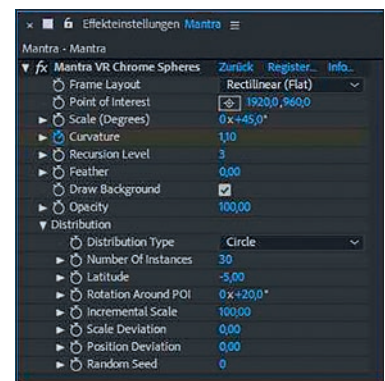
Mettle Mantra VR Panel

Dieses Node-basierte Interface ermöglicht es, verschiedene Effekte miteinander zu kombinieren und interaktiv zu steuern. Alleine darüber könnte man schon Romane

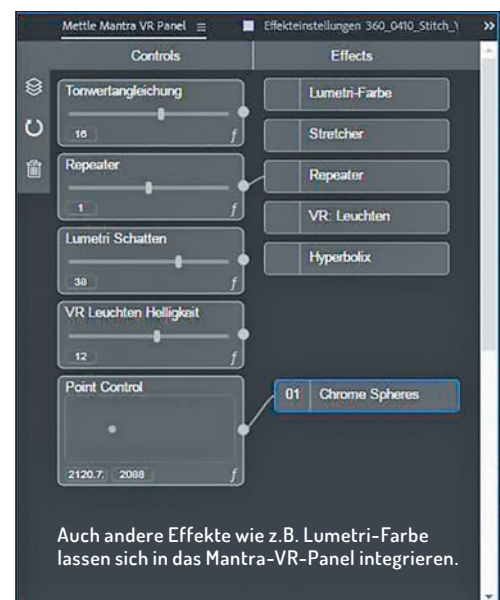
schreiben. Man kann hier intuitiv durch Ziehen von virtuellen Strippen diverse Controller wie Schieberegler oder Point Controller mit einem oder mehreren Effektparametern verknüpfen. Das bezieht sich nicht nur auf die Mettle-Effekte, sondern funktioniert auch mit den AFX-Standardeffekten und sogar mit anderen Third-Party-Plug-ins. Es hat außerdem eine Expression-Schnittstelle für die Programmierer unter uns und bringt einige abgefahrene Presets mit. Die Funktionsweise erinnert an Node-basierte Compositing Tools wie Fusion. Der Clou ist dann noch das Audio Reactivity Tool, das die Steuerung von Parametern durch Audiofrequenzen erlaubt, ähnlich wie Trapcode Soundkeys. Damit lassen sich die Bilder sogar im Takt verbiegen.

Mettle Mantra

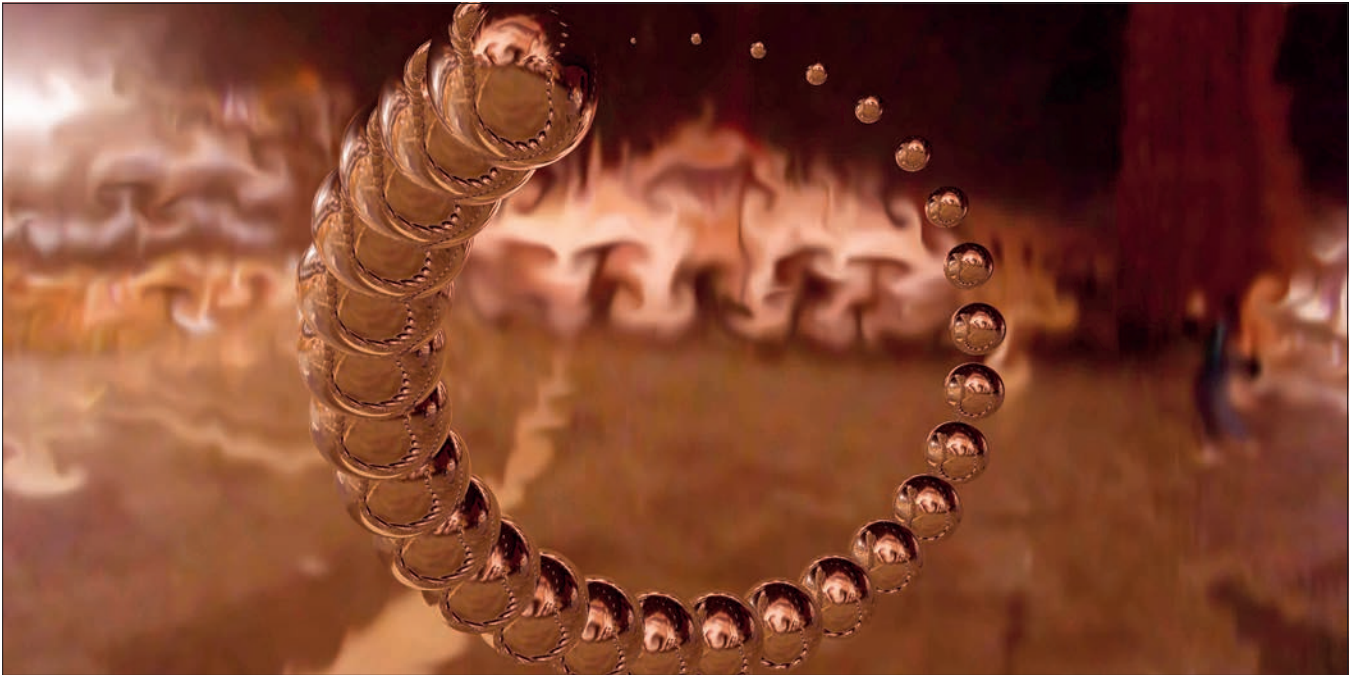
Mit diesem Tool lassen sich 360-Grad-Fotos und -Videos auf jede erdenkliche Art verbiegen. Einige der Effekte haben wirklich einen praktischen Nutzen und helfen, die Geschichte zu erzählen. Aber zum großen Teil eignen sich die Effekte, um animierte Hintergründe in 360 Grad zu generieren oder die Realität z.B. in Musikvideos etwas zu verzerren. Einige Effekte sind ähnlich aufgebaut und unterscheiden sich vor allem durch die Art der Verzerrung.



Die Effektparameter lassen sich gut anhand des Mantra-VR-Chrome-Spheres-Effekts erklären.



Auch andere Effekte wie z.B. Lumetri-Farbe lassen sich in das Mantra-VR-Panel integrieren.



Mantra VR Chrome Spheres vor einem mit Mantra Turbulenz behandelten Markusplatz in Venedig

Als erstes lässt sich das Frame Layout einstellen. Monoscopic, Stereoscopic Over/Under & Side by Side und Rectilinear, also flach. Da wir den Effekt über ein equirektanguläres 360-Grad-Bild legen wollen und nahtlose Übergänge brauchen, wählen wir Monoscopic. Mit Point of Interest wählen wir die Platzierung des Effekts auf dem Bild und mit Scale die Größe der Kugeln. Curvature meint die Rundung der Kugeln. Mit negativen Werten sieht das Bild wie ein zerdellter Spiegel aus, 0 zeigt die ganze Kugel und positive Werte drücken sie flach. Recursion Level bestimmt die Anzahl der Spiegelungen. Beim Wert 0 wird nur die Umgebung gespiegelt.

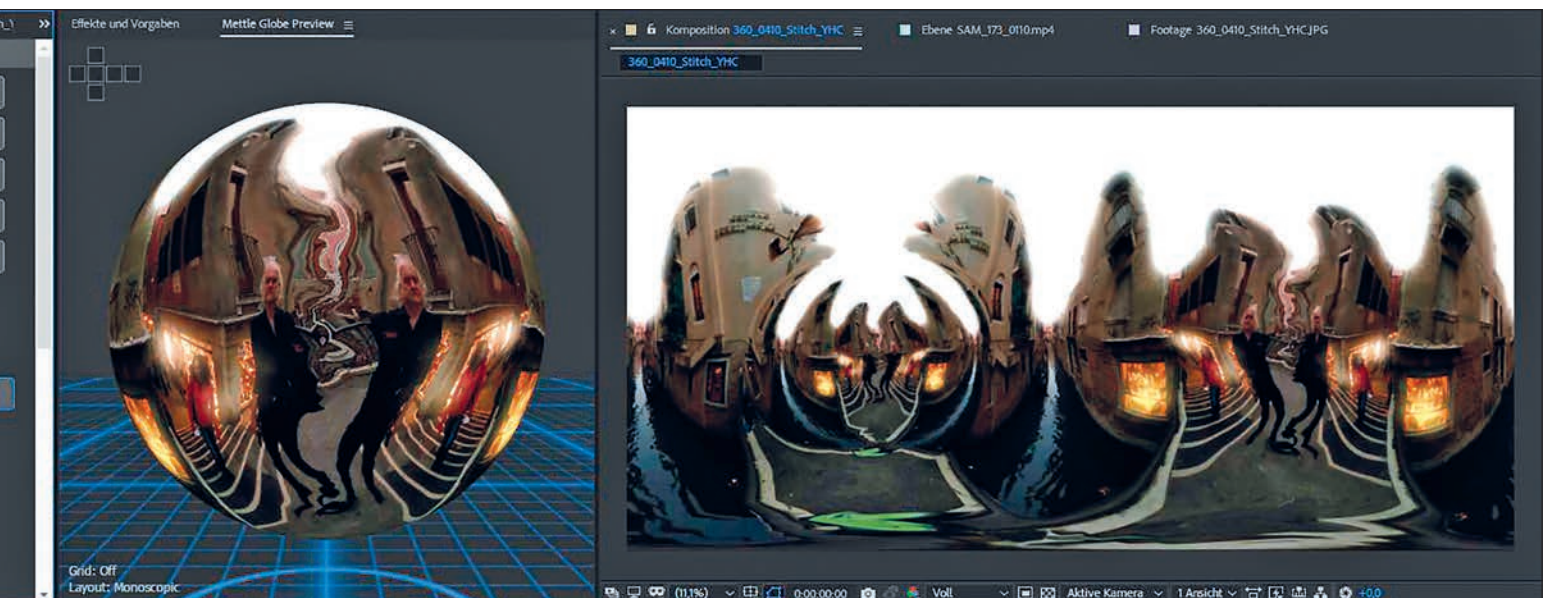
Feather macht die Ränder weich und Opacity transparent. Dazu kommt bei den meisten Effekten noch die Distribution, also

die Verteilung des Effekts auf dem Bild. Unter Type gibt es verschiedene Muster, Number of Instances bestimmt die Anzahl. Latitude lässt den Effekt durch den Raum wandern. Damit lassen sich abgefahrene Trickblenden realisieren. Rotation around POI lässt den Effekt um den Mittelpunkt rotieren. Incremental Scale lässt die Kopien wachsen oder schrumpfen und Scale und Position Deviation bringen den Zufall ins Spiel, der sich mit Random Seed durcheinander würfeln lässt.

Das Mantra VR Node Panel und das Globe-Preview-Fenster

Die nächsten Effekte sind ähnlich aufgebaut:

- ▷ **Circular Waves** – kreisförmige Wellen
- ▷ **Esher Droste** – spiralförmiger, endloser Zoom
- ▷ **Mirrors** – runde Spiegel werden generiert
- ▷ **Magnifying Glass** – Vergrößerungsgläser im Bild
- ▷ **Meridian Waves** – strahlenförmige Wellen
- ▷ **Mobius Raw** – chaotische Verzerrungen
- ▷ **Primitivz** – einfache 3D-Objekte wie Würfel oder Kugeln
- ▷ **Twirl** – Strudel
- ▷ **Graphix** – Anpassung und Verteilung von 2D-Grafik
- ▷ **Hyperbolix** – Kaleidoskop
- ▷ **Mobius Rotatē** – Tiny Planet





- ▷ **Mobius Transform** – simuliert 360-Grad-Kamerafahrten
 - ▷ **Repeater** – nahtlose Bildwiederholungen
 - ▷ **Stretcher** – verzerrt die Größenverhältnisse – Tiny Planet in 360 Grad
 - ▷ **Turbulence** – verflüssigt das Bild und ist eher für Fotos geeignet
- Die einzelnen Plug-ins funktionieren auch in Premiere, aber nur mit der Mercury Playback Engine.

Flux

Was ist wohl ein 3D-Volumetric-Fractal-Flames-Generator?!
 Flux generiert dreidimensionale, fraktale Animationen. Sie erinnern an Nebulas oder

Schicke Presets und verdammt viele Parameter – 3 Flux Layer übereinander

Aurora Borealis. Diese fragilen, halbtransparenten Gebilde kann man beleuchten und mit der Kamera hindurchfahren. Es gibt ein dreidimensionales Force Field, in das sich auch OBJ-Files laden lassen, die dann mysteriös durch das Gebilde schimmern.

Auch hier lässt sich der Mettle-360-Grad-Viewer zum Betrachten benutzen, und auch dieses Plug-in rendert stereoskopische 360-Grad-Videos. Es funktioniert auch in Premiere, aber nur mit der Mercury Playback Engine und trotzdem nicht sehr performant. Es gibt mannigfaltige Parameter, an denen man schrauben kann, doch was passiert,

lässt sich nur schwer voraussagen. Deshalb gibt es einen Preset Browser mit bereits animierten Templates als Forschungsgrundlage. Und wenn man sich intensiv mit dem Tool befasst und einen performanten Rechner und einen großen Bildschirm hat, kann man sich das Geld für die Drogen sparen.

Fazit

Die Plug-ins fordern die Grafikkarte enorm und ich musste After Effects und Premiere trotz Nvidia GTX 860M öfter mal neu starten, damit sie wieder liefen. Sie machen aber auch sehr viel Spaß, vor allem wenn man kreativ arbeitet. Die Plug-ins kosten je 229 US-Dollar. » ei