

2022

ISSN 1433-2620 > 26. Jahrgang >> www.digitalproduction.com

Publiziert von BuschGlatz Germany GmbH

Deutschland € 17,90

Österreich € 19,-

Schweiz sfr 23,-

2

DIGITAL  
PRODUCTION

# DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

MÄRZ | APRIL 02:2022



## Assets

Schnelle Hilfe mit Dropbox  
Replay und das element

## Projekte

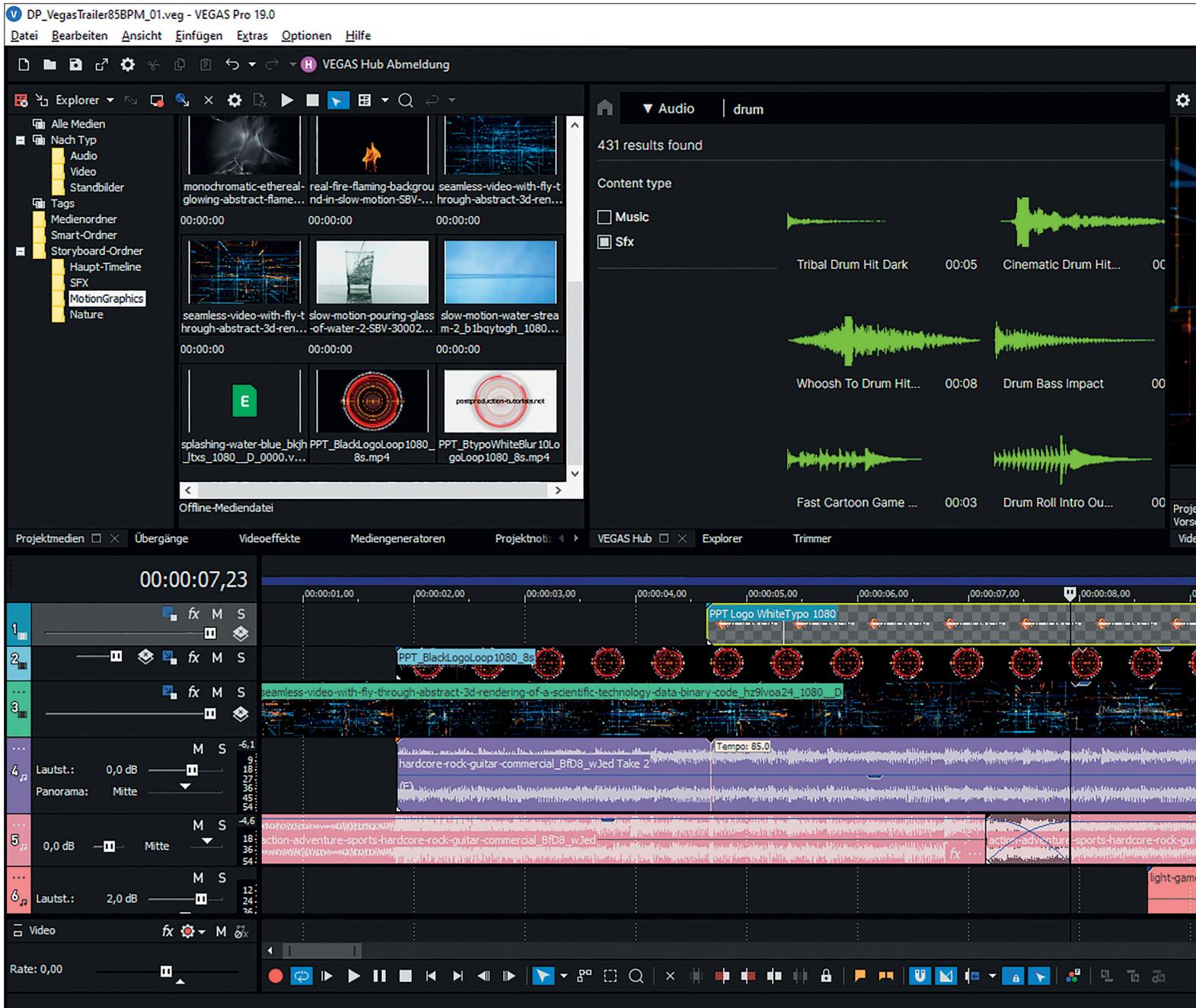
Neoshin, Matrix 4, Marmalade,  
Parasol und Kurzgesagt

## Tools

Blender 3, Boris FX, Krita,  
ZBrush und Colour Tools

## Praxis

Digitale Menschen,  
Video LUT und Vegas 19



# Viva Las Vegas

So heißt ein Song von ZZ Top. Wie viel „Viva“ Vegas Pro verdient, könnt ihr in diesem Artikel nachlesen. Sony Vegas haben wir schon in unserem Schnittsoftwarevergleich kurz getestet. Inzwischen wurde die Software von Magix übernommen und es wurde ein Softwarepaket namens Vegas Post 365 zusammengestellt, das alle Programme in ein Abo mit einigen Zugaben packt. Davon gibt es verschiedene Varianten und ebenso Kaufversionen. Zwischen den einzelnen Programmen soll es, ähnlich wie bei Adobe, eine Verlinkung geben. Was ist drin in der Wundertüte?

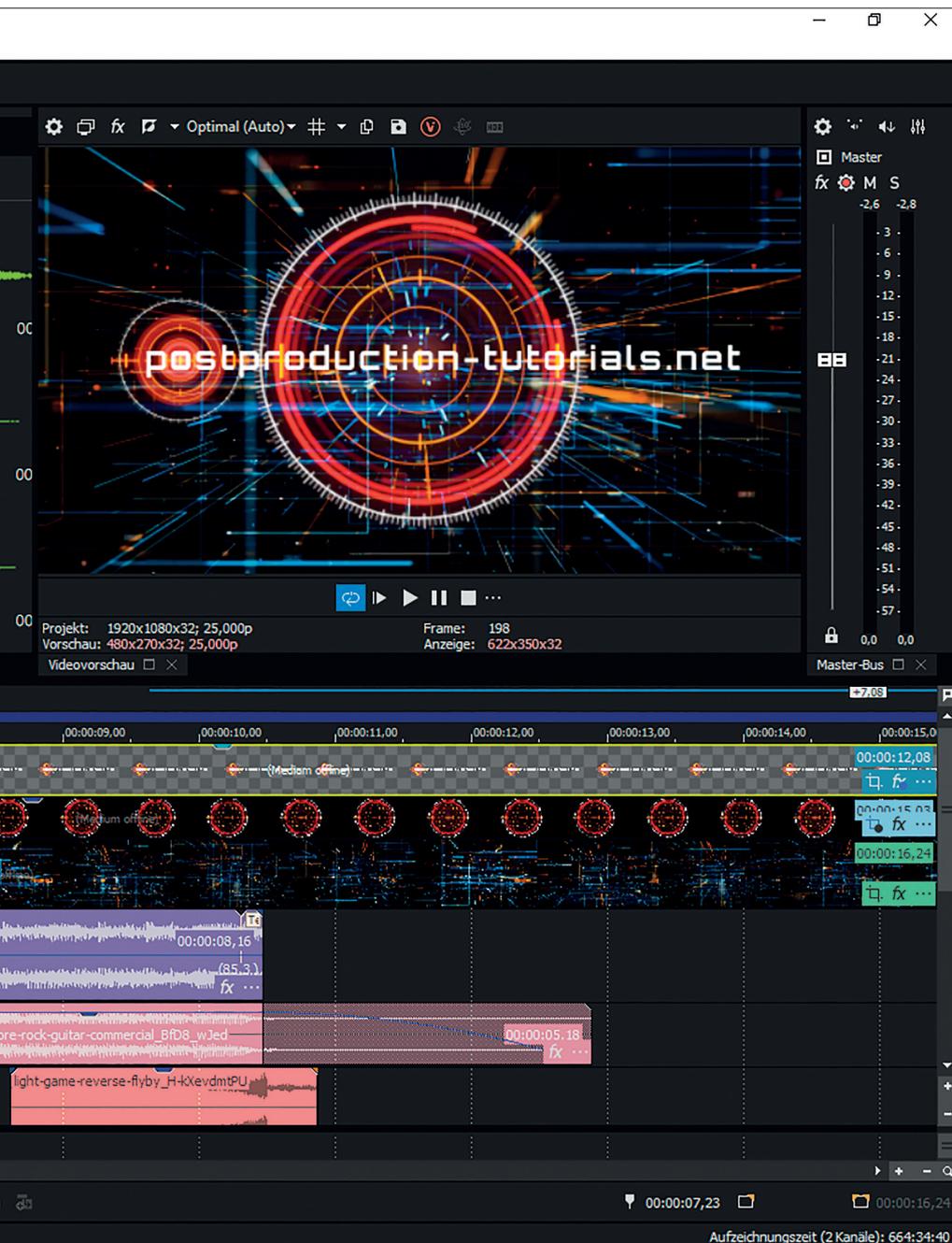
von Nils Calles

Die Schnittabteilung im Paket heißt Vegas Pro, die Compositing-, Effekt- und Motion-Graphics-Abteilung Vegas Effects. Dazu kommt Vegas Image für die Foto-, Grafik- und Bildbearbeitung. Soundforge für den Ton und Vegas Stream für Livestreaming und Recording. Eine Vektorgrafiksoftware ist nicht mit dabei, aber im Livestreaming- und Recording-Tool Vegas Stream, das von New Blue FX zugekauft wurde, ist noch der Titelgenerator Live2Post enthalten.

## Vegas Pro

Die Schnittabteilung im Paket sieht zunächst recht einfach aus – alles wie gewohnt per Drag-and-drop. Aber einiges funktioniert doch etwas anders, und einige Funktionen sind erst mal etwas schwer zu finden. Um

einen Einstieg zu bekommen, sollte man sich am besten zuerst die Icons am unteren Bildschirmrand und deren Funktionen ansehen. Dann versteht man in etwa die Philosophie der Software, die weniger für Tastaturkünstler, sondern eher für Mausschubser gemacht ist. Eines der wichtigsten Icons ist das zum Aktivieren und Deaktivieren des Ripple Edits, das standardmäßig auf Strg+L liegt. Glücklicherweise lässt sich die Keyboardbelegung einstellen, denn außer JKL ist hier leider fast nichts, wie man es gewohnt ist. Es gibt nur eine Timeline, in der gearbeitet werden muss. Auch das Trimmfenster muss man erst mal hinter dem Videovorschauenfenster finden. Da ist es gut, dass die Bedienoberfläche ähnlich wie in Premiere konfiguriert und die Workspaces abgespeichert werden können.



Apropos schnell: Die Softwaretests habe ich auf einem ThinkPad P15 durchgeführt. Intel Core i9-10885H @2.40GHz, 32 Gbyte RAM und eine Nvidia Quadro RTX 4000 with Max-Q Design; es lief immer alles flüssig.

Dazu gibt es jede Menge brauchbare Effekte, die sich keyframes lassen. Corner Pinning, Stabilization, Mesh Warp, Hyper-smooth SlowMo, Warp Flow Transition, Lens Correction, Automatic Slideshow, animierte Textvorlagen und sogar ein Primatte Keyer von Boris FX sind im großen Paket dabei. Social-Media-Ritter werden sich über den „Schwarzen Rand entfernen“-Effekt freuen, der mit nur einem Mausklick in einer 16:9-Timeline ein Hochkantvideo gezoomt und geblurt noch mal in den Hintergrund setzt. Außerdem gibt es eine OFX-Schnittstelle, damit auch andere 3rd-Party-Plug-ins wie zum Beispiel die verbreiteten Red Giant/



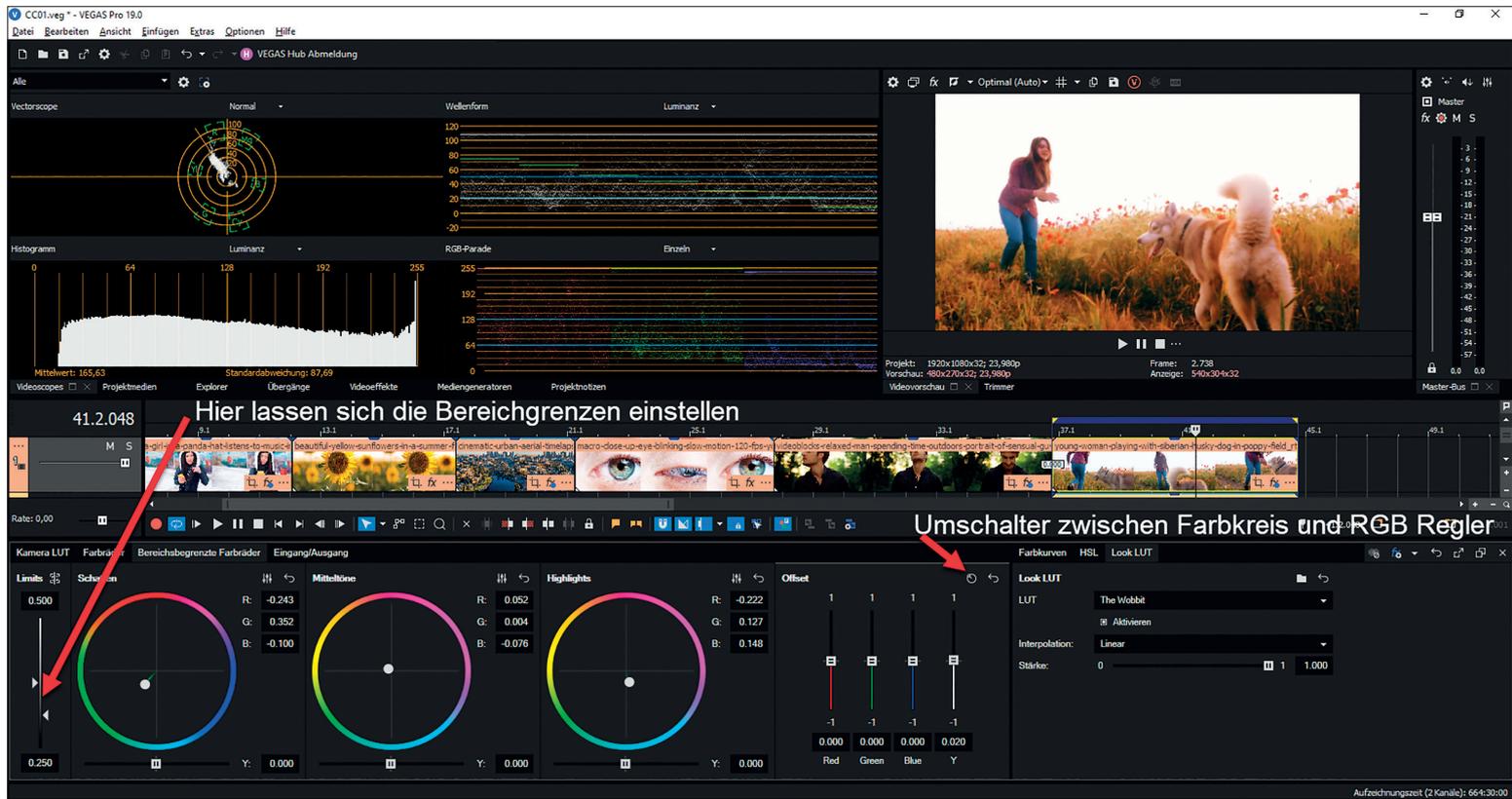
In der Audio-Plug-in-Kiste von Vegas Pro ist schon alles drin, was man täglich braucht.

Manche Funktionen sind ganz praktisch, wenn es schnell gehen muss, wie zum Beispiel das automatische Überblenden von Bild und Ton, wenn man Clips übereinanderzieht, oder der Anfasser in der oberen Ecke, mit dem man Audio und Video ein- oder ausblenden kann. Aber der Schnittworkflow selbst ist schon etwas gewöhnungsbedürftig. Klickt man über die Zeitleiste oder in einen leeren Bereich, werden automatisch Loopmarker erzeugt, die außerdem für das Löschen relevant sind. Mit dem Mausrad kann

die Timeline gezoomt und mit Mausklick auf die Skala geschoben werden. Wenn man sich aber an diese Navigation gewöhnt hat, ist man recht flott in der Timeline unterwegs und kann sich schnell ein Tutorial zusammenschubsen.

Die gängigen Features wie anpassbare Workspaces, Einstellungsebenen, Nested Timelines, Szenenerkennung, Multicam, 360-Grad-Video und HDR-Bearbeitung sind vorhanden, und die Formatunterstützung kann sich sehen lassen.

Maxon Plug-ins unterstützt werden, die in Vegas Pro gut performen. Neu sind einige KI-Plug-ins wie Kolorierung und Stilübertragung, doch dazu später mehr. Praktisch, vor allem für die Produktion von Tutorials, ist das integrierte Screen Capture Tool. Für den guten Ton gibt es eine VST-Schnittstelle. Einige Standardeffekte werden mitgeliefert, und obendrauf gibt es das Masteringtool Ozone von iZotope. Wenn man die Geschwindigkeit des Songs kennt, kann man das Raster statt auf Timecode auf Beats per Minute stellen.



Die recht gute Farbkorrektur sieht fast aus wie in Resolve und funktioniert auch ähnlich. Waveform und Vektorskop sind vorhanden, sogar mit konfigurierbarer Skintone-Linie. Auch Eingangs- und Ausgangs-LUTs, HSL und Farbkurven. Dazu gibt es neben den normalen Farbrädern auch noch die bereichsbegrenzten Farbräder, bei denen man die Bereichsgrenzen, die auch in der Wellenformdarstellung als Linien angezeigt werden, einstellen kann. Das kann unter Umständen die sekundäre Farbkorrektur ersparen. Die Farbräder lassen sich einzeln auf RGBY-Regler umschalten. Was das Grading aber für Keyboard- und Mausbenutzer wesentlich erleichtert, ist die Integration des Mausrades und vor allem der Zehnertastatur. Wie in anderen Color Tools lassen sich die Parameter über einen Doppelklick resetten.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Home	↑	↓	Page Up	←	→	+	7 = Red +	8 = Green +	9 = Blue +	0 = Magenta +
End	↓	↑	Page Down	←	→	+	4 = Red -	5 = Green -	6 = Blue -	0 = Magenta -
Del	←	→	Enter	Minus = Cyan + 1 = Cyan - 2 = Magenta + 0 = Magenta - 3 = Yellow + DEL = Yellow -						

Plus = Luminance +  
 Enter = Luminance -  
 Hold Ctrl + Color Key for finer adjustment

So lässt es sich beim Grading mit der Zehnertastatur arbeiten.

### An Sprachen für die Übersetzung gibt es im Moment

- ▷ Spanisch
- ▷ Französisch
- ▷ Italienisch
- ▷ Japanisch
- ▷ Chinesisch (vereinfacht)
- ▷ Koreanisch
- ▷ Portugiesisch
- ▷ Dänisch
- ▷ Holländisch
- ▷ Indonesisch
- ▷ Hindi
- ▷ Malayisch
- ▷ Thai
- ▷ Polnisch
- ▷ Russisch
- ▷ Schwedisch
- ▷ Finnisch
- ▷ Arabisch

Wirklich der Hammer ist die Text-to-Speech-Funktion. Allein dafür lohnt sich die Software. Ich benutze schon seit einiger Zeit die Online-Plattform Speecho für Textlayouts und Timing im Schnitt. Die Ergebnisse sind allerdings nur für Layouts verwendbar, weil sie sehr künstlich klingen und vor allem der Duktus meist nicht passt.

In Vegas sind die Ergebnisse hingegen zumindest für Social Media und nicht ganz so hochwertige Produktionen durchaus brauchbar. Sogar die Sprechgeschwindigkeit lässt sich auf +/- 20% regeln, und es gibt eine große Auswahl an verschiedenen männlichen und weiblichen Stimmen. Zusätzlich gibt es noch eine gute Übersetzungsfunktion, natürlich auch wieder mit den passenden Stimmen dazu. Das ist natürlich super zum Beispiel für mehrsprachige Tutorials.

Theoretisch kann man Vegas-Pro-Projekte als Premiere-Projekte oder FCP XML exportieren. Premiere ist aber in beiden Fällen beim Import abgestürzt. Das ist insofern

nicht verwunderlich, da die Premiere-Versionen ja selbst intern nicht abwärtskompatibel sind. Der Import einer Premiere-Datei in Vegas Pro wurde auch mit einer Fehlermeldung quittiert. Der XML-Import hat jedoch sogar mit Size-Keyframes funktioniert, die allerdings aufgrund des anderen Interfaces nicht als Zoom In sondern als Zoom Out ausgeführt wurden.

### Vegas Hub

Was bei den einen die Cloud ist, ist in Vegas der Hub. Hier bekommt man Cloudspeicher, Audio- und Videofootage, Tutorials und eine Anbindung an die Vegas Community. Dazu gibt es eine kostenfreie Mobile-to-Timeline-App für Android und iOS inclusive bis zu 100 Gbyte Cloudspace, mit dem der man Videos und Fotos vom Smartphone in den Hub hochladen kann.

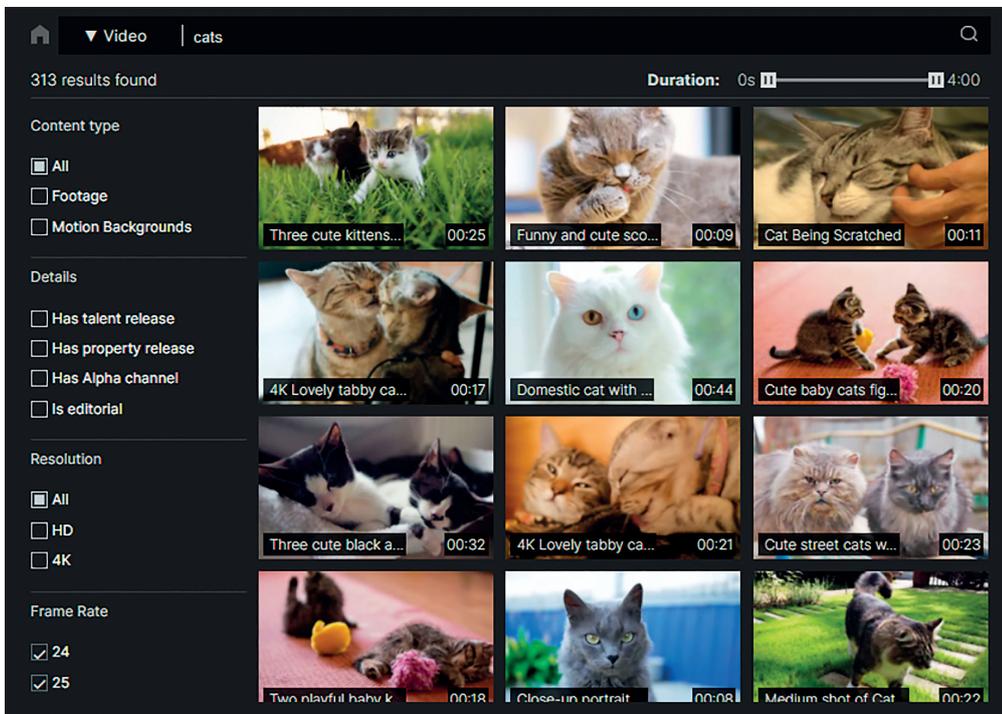
Diese Features sind aber nur exklusiv in den Abomodellen erhältlich und nicht in den

Kaufversionen. Bei der Footage-Auswahl ist viel Brauchbares dabei, ebenso bei der Musik und den Soundeffekten.

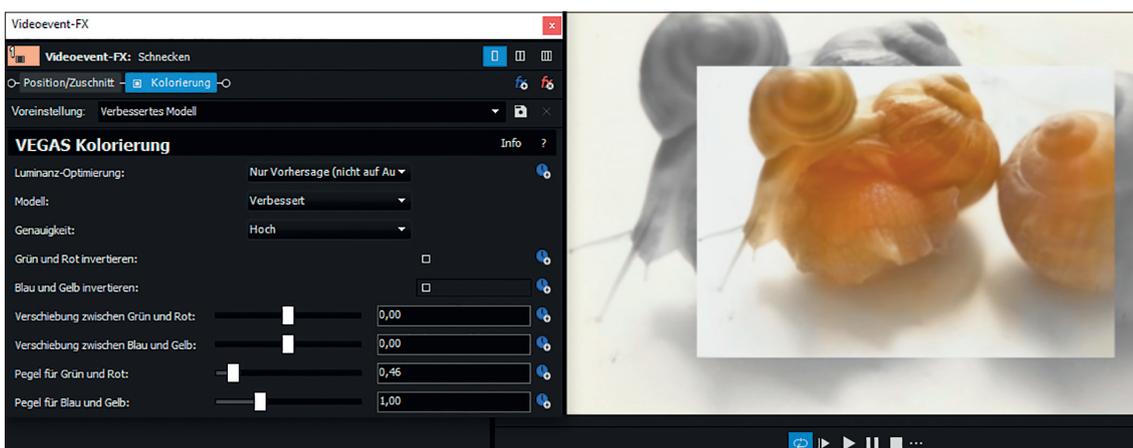
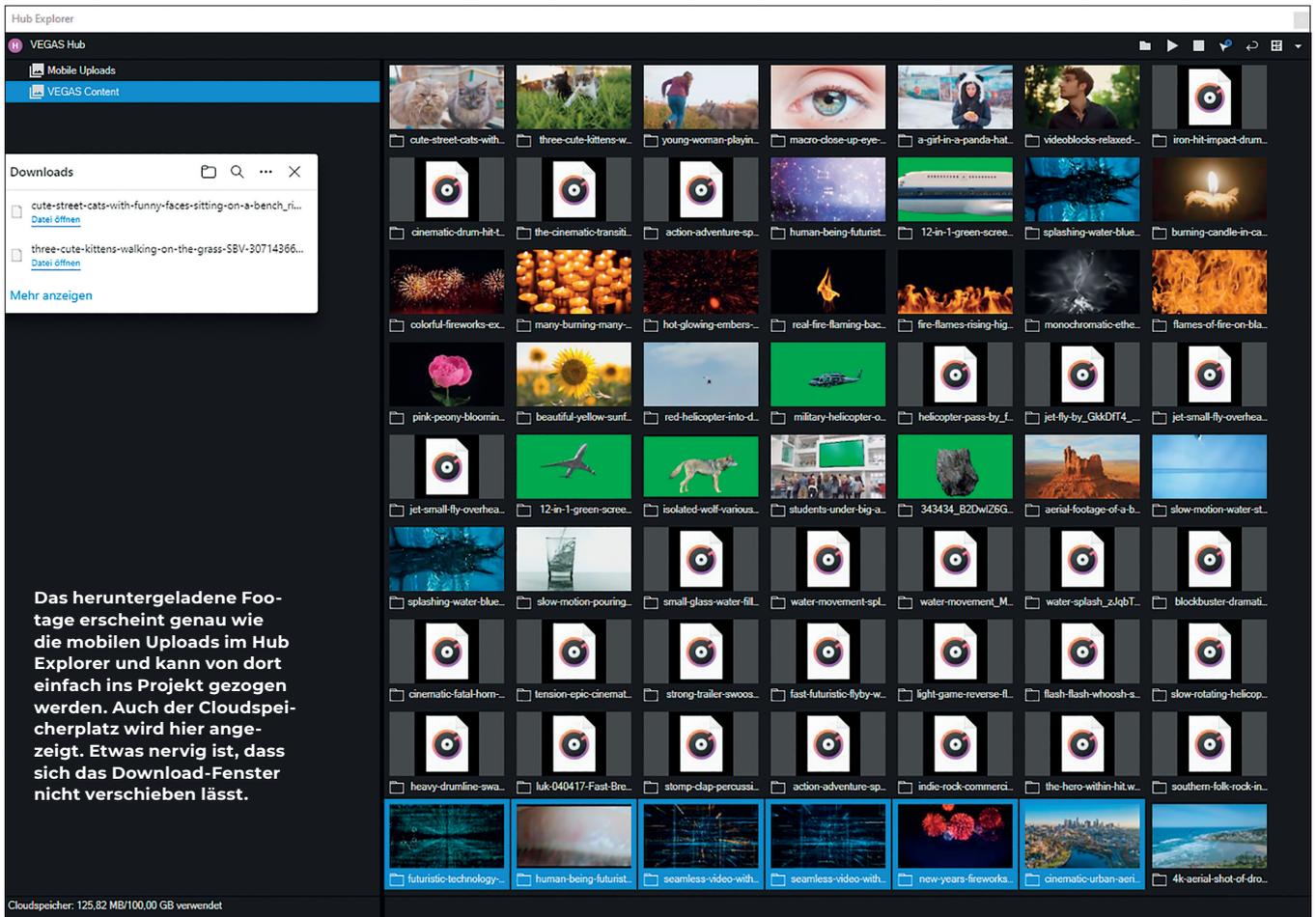
### AI für alle

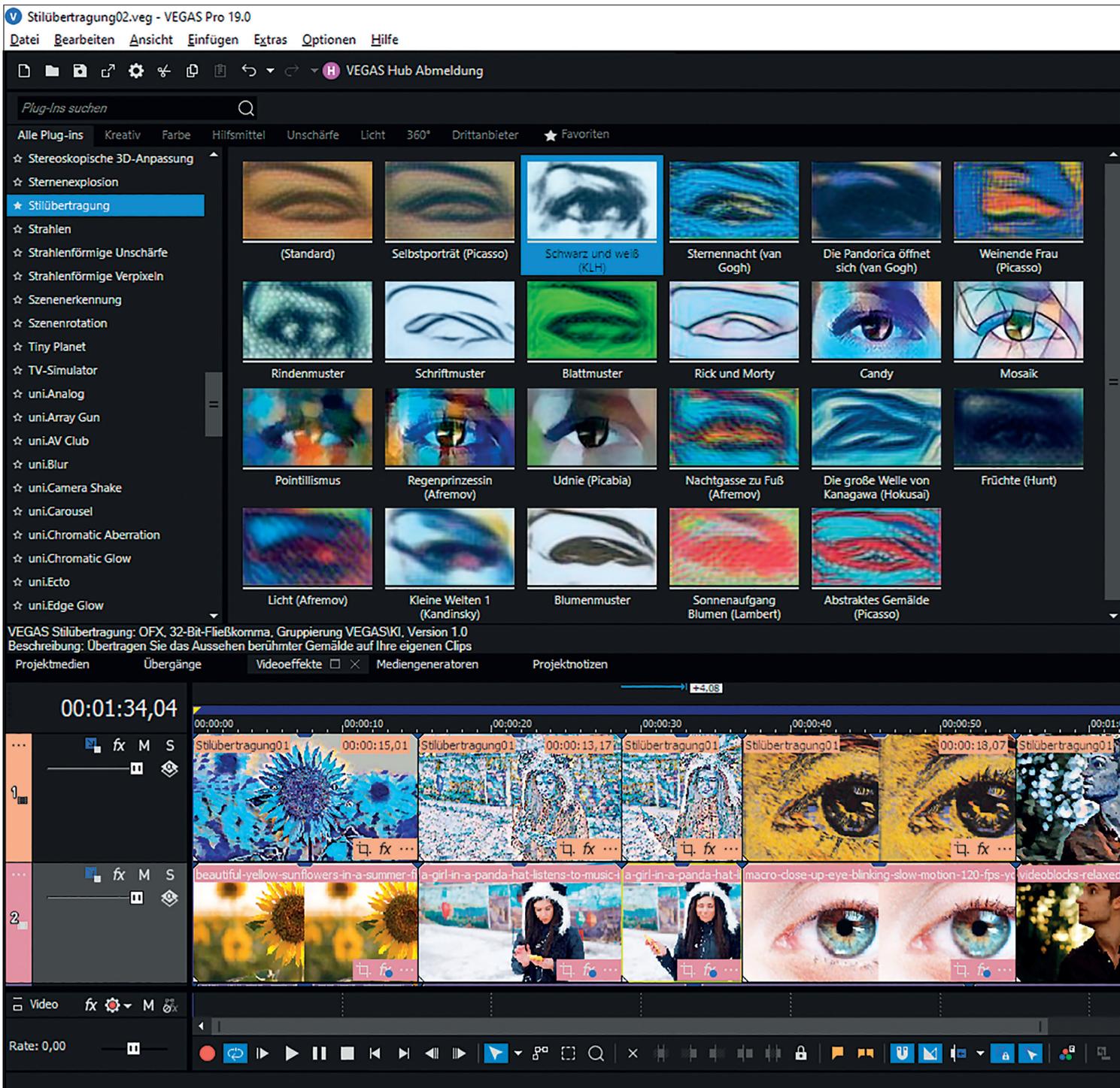
Natürlich hat Vegas ein paar AI-Tools am Start, die man so ähnlich aus Photoshop kennt. Was man dort mit Bildern machen kann, geht hier mit Videos. Da wären das Kolorieren von Schwarz-Weiß-Filmen, was erstaunlich gut funktioniert, und die Stilübertragung, mit der verschiedene Kunststile auf das Video übertragen werden. Das kann für Musikvideos oder Social-Media-Clips ein echter Hingucker sein.

Einige Beispiele gibt es auf meiner Seite [postproduction-tutorials.net](http://postproduction-tutorials.net) zu sehen. Diese sind – wie auch der Trailer, den ich mit Vegas Pro und Vegas Effects produziert habe – nur mit Audio- und Videofootage aus dem Hub entstanden. Abgesehen von meinem Logo natürlich.



Die Suchfunktionen sind gut aufgeteilt, und auch Freunde von Katzenvideos werden fündig. Die Auflösung und das Dateiformat können ausgewählt werden. Leider lässt sich das Hubfenster nicht beliebig skalieren, und es ist keine Multiselektion für den Download möglich.





## Soundforge

Wem die in Vegas Pro schon üppigen Tonbearbeitungsfunktionen nicht reichen, der kann einzelne Audioclips per Rechtsklick an Soundforge schicken. Doch Vorsicht! Das Programm arbeitet destruktiv. Deshalb fragt Vegas nach, ob man das Original-File bearbeiten will oder lieber eine Kopie machen möchte. Denn alle Bearbeitungen können zwar vorgehört werden, müssen aber dann direkt reingerendert werden.

Es gibt auch keinen Multitrack-Mode, mit dem man zum Beispiel Soundeffekte anlegen könnte. Das Programm eignet sich eher für das Normalisieren, chirurgische Eingriffe bei Nebengeräuschen, die Klangbearbeitung oder das Brennen einer CD. Auch

Loops im flexiblen Acid-Wave-Format lassen sich sehr gut mit Soundforge erstellen. Mit denen kann man sich dann direkt in Vegas Pro einen Soundtrack bauen, wie ich es bei meinem Trailerprojekt gemacht habe.

## Vegas Image

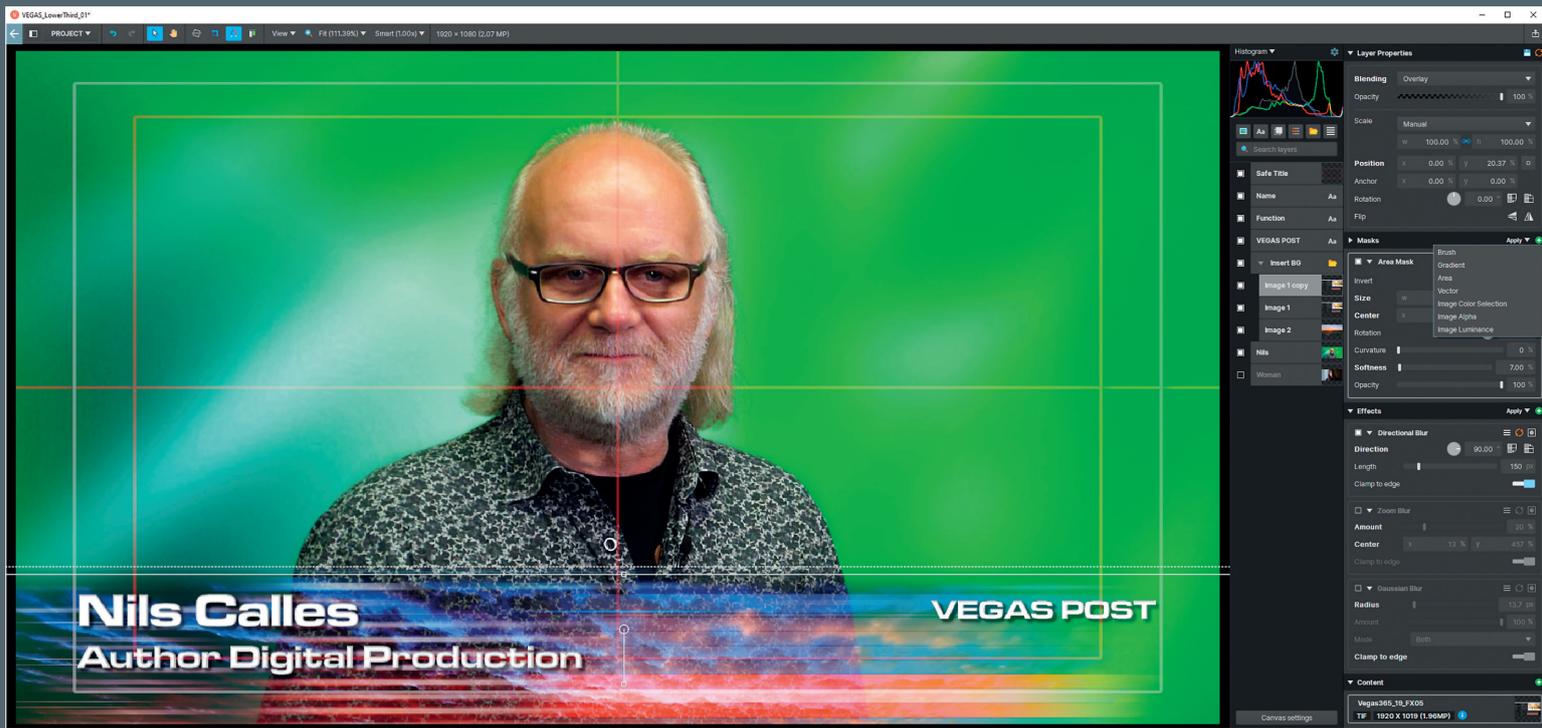
Dieses Bildbearbeitungsprogramm lädt sehr schnell und ist ein Rebrand von Imerge Pro, das aus dem Hitfilm Stall FX Home stammt, mit ein paar kleinen Anpassungen für den Vegas Workflow. Es fühlt sich an wie After Effects für Bilder, denn hier können Effekte und Einstellungen auf Bildlayer und Adjust-layer platziert werden. Diese werden dann non-destructive reingerendert. Es gibt dabei natürlich die üblichen Blending Modes

und die Maskengenerierung ist pfeifig gelöst.

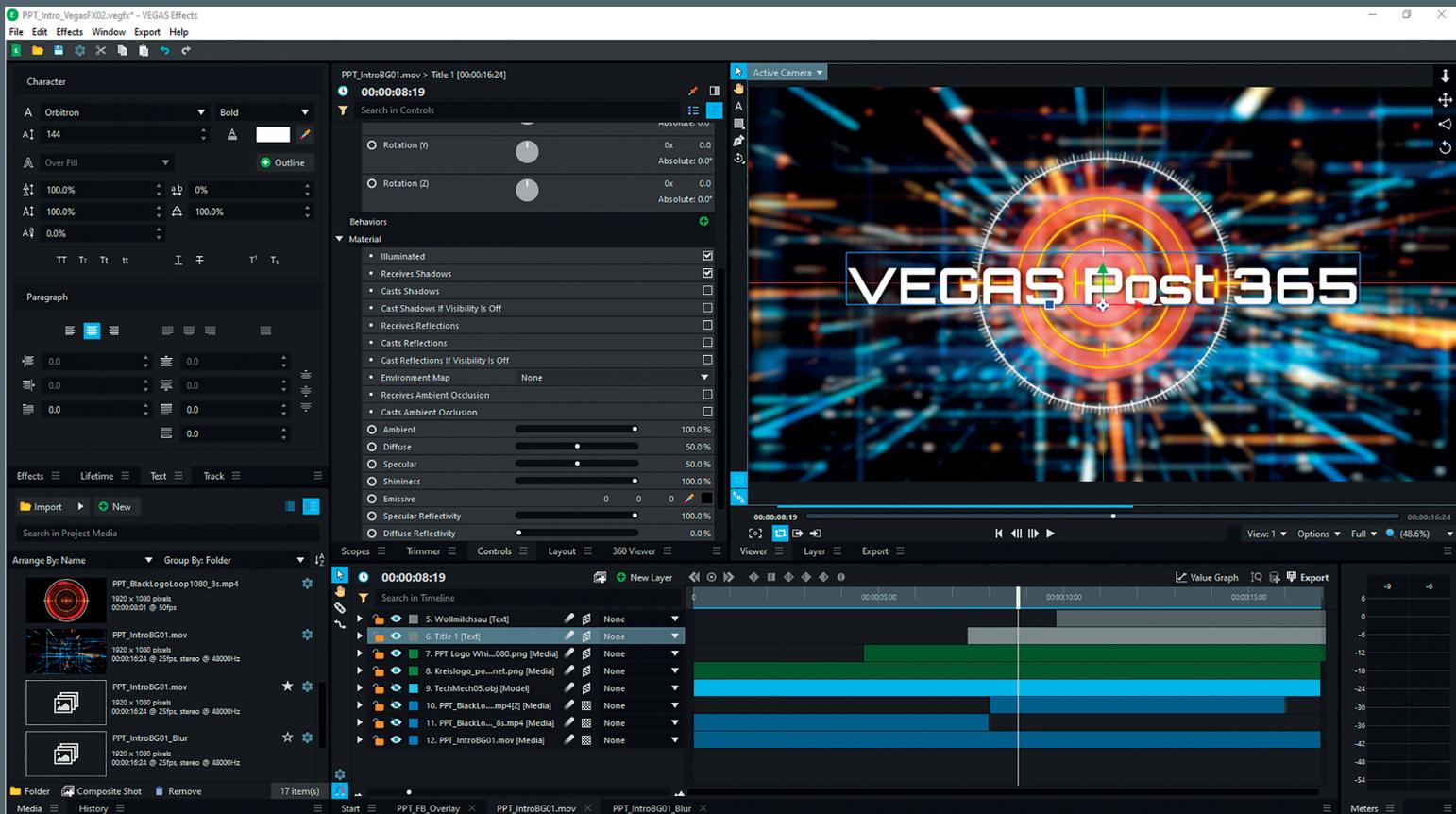
Die Files können im Vegas-Effects-Format exportiert werden. Werden sie dort importiert, dann hat man gleich Zugriff auf die einzelnen Layer und kann sie animieren. Dazu legt die Software beim Export für jede Ebene automatisch ein TIFF-Bild mit Alpha-Kanal an. Wird die Datei in Vegas Image modifiziert und unter dem gleichen Namen exportiert, dann aktualisiert sie sich im geöffneten Vegas Effects.

Das ist zwar nicht so interaktiv wie bei Photoshop und After Effects, wo man ja Layer Styles und Textinhalt verändern kann, aber immerhin werden große Bilder in Originalgröße übernommen, sodass beim Zoomen in Vegas Effects keine Auflösung verloren geht.

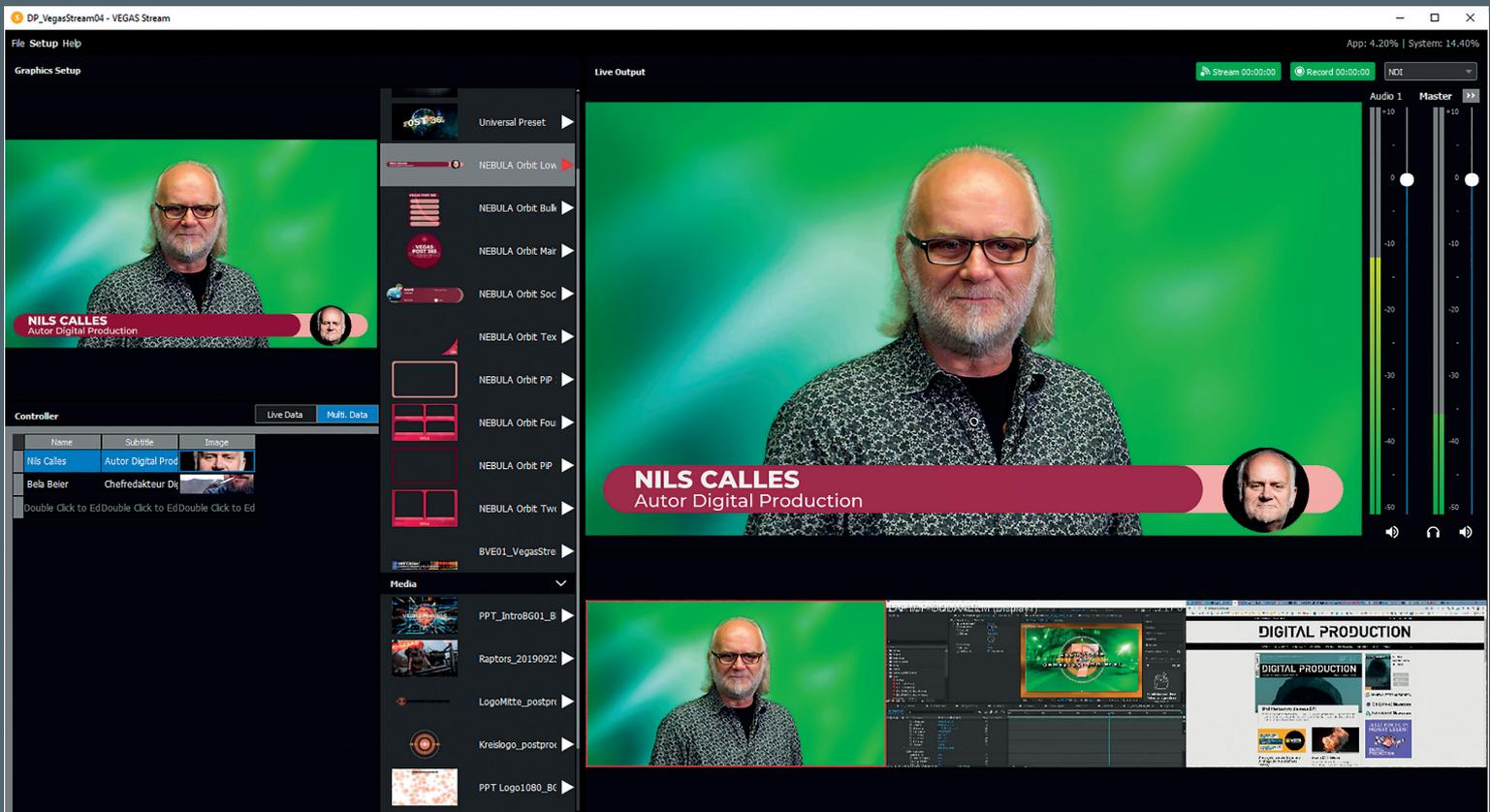




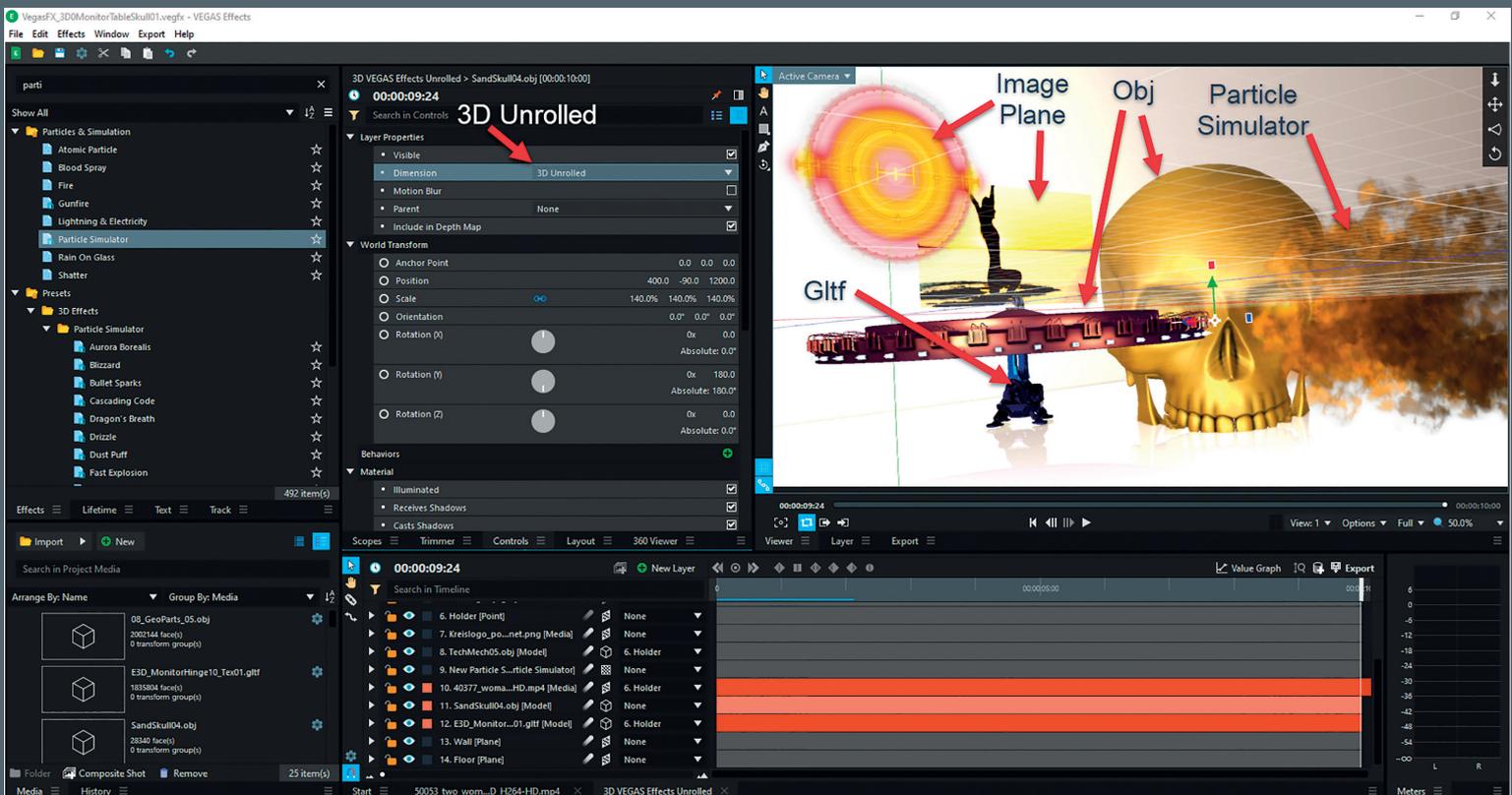
Im Gegensatz zu Photoshop können in Vegas Image alle Effekte gelayert und jederzeit modifiziert werden. Auch Einstellungsebenen gibt es. Deshalb eignet sich die Software hervorragend für das Layout von komplexen Lower-Third-Hintergründen.



Die Oberfläche von Vegas Effects ist der von After Effects sehr ähnlich. Bei den Materialeigenschaften gibt es sogar noch mehr Einstellungsmöglichkeiten.



Die übersichtliche Bedienoberfläche von Vegas Stream. Mit den Pfeilen werden die Einspieler und Grafiken ins Programm gebracht. Es können auch mehrere übereinandergelegt werden.



Für echtes 3D muss bei importierten 3D-Objekten in den Layer Properties der Dimension Tab auf 3D Unrolled stehen. Dann können aber auch keine Effekte auf den Layer angewendet werden. Steht er auf 3D, dann ist die Layer-Reihenfolge wie in After Effects maßgeblich und es können Effekte wie Glow, Grading oder Grain angewendet werden.



### 3D-Importformate

#### 3D-Import-Dateiformate Vegas Effects:

- ▷ Autodesk 3ds Max (\*.3ds)
- ▷ NewTek LightWave 3D (\*.Mwo)
- ▷ Wavefront Technologies (\*.obj)
- ▷ Autodesk FilmBox (\*.fbx)
- ▷ Alembic (\*.abc)
- ▷ GL Transmission Format (\*.gltf)
- ▷ GL Transmission Format Binary (\*.gib)

## Vegas Effects

Das Effekt-Modul des Pakets ist eine modifizierte Version von Hitfilm Pro, und man könnte es als vereinfachte Version von After Effects bezeichnen. Über einen Rechtsklick in Vegas Pro lassen sich Clips in Vegas Effects öffnen. Aber leider immer nur ein einzelner, bei dem auch die in der Schnittabteilung eingestellten Effekte nicht übernommen werden. Auch Copy-and-paste von Clips zwischen den Programmfenstern funktioniert nicht. Immerhin werden die in Vegas Effects angewendeten Effekte nach einem Klick auf den Save-Button im Schnittprogramm direkt übernommen und flüssig angezeigt.

Die Auswahl an mitgelieferten Effekten kann sich sehen lassen. Neben den üblichen Standards wie Glows, Warps und Color Correction sind einige dabei, die bei After Effects nicht zur Grundausstattung gehören, wie Pixel Sort, Chromenator, Derez, Hyperdrive, Split Screen Masking oder Neon Path.

Für einfache Animationen gibt es die sogenannten Behaviors. Das sind Presets für Bewegungs- und Textanimationen. Unterkompositionen lassen sich erstellen, indem man eine oder mehrere Ebenen wählt und mit einem Rechtsklick auf „Make Composite Shot“ auswählt. Diese lässt sich per Drag-and-drop wieder in einen Composit Shot reinziehen. Trotzdem sind die Möglichkeiten im Vergleich zu After Effects begrenzt. Es gibt keine Marker, kein Scripting und kein Verbinden von Effektparametern. Auch die Textebenen sind nicht so umfangreich animierbar, und es gibt keine Formebenen.

Texte und Masken lassen sich in Vegas Effects extrudieren, aber ohne Bevel. Deshalb sind die Kanten sehr hart und neigen selbst bei optimaler Projekteinstellung zu Aliasing. Das ist sehr schade, denn im Gegensatz zu After Effects hat Vegas Effects einen echten 3D-Workspace. Auch ein 3D-Partikelsystem

mit einigen guten Presets ist vorhanden. Die 3D-Objekte lassen sich beim importierten sehr umfangreich konfigurieren und deren Rendering ist dann zumindest für Motion Graphics gut zu gebrauchen.

Weil es die Software im Vegas-Gewand noch nicht so lange gibt, findet man im Netz noch nicht allzu viele gute Tutorials, und das Online-Manual kratzt nur an der Oberfläche. Da jedoch die Funktionen fast identisch sind, kann man sich einige Hitfilm-Pro-Tutorials ansehen.

## Vegas Stream

Das Livestreaming- und Recording-Paket liegt von den Features her in etwa zwischen OBS und vMix. Es ist sehr übersichtlich zu bedienen, und man kann ohne Probleme komplexe Magazinsendungen mit mehreren Kameras, Einspielern und animierten Grafiken im Alleingang produzieren. Dabei kann parallel nicht nur der Master, sondern alle anderen Quellen auf der Festplatte aufgezeichnet werden. Als Krönung wird daraus noch automatisch ein Vegas-Pro-Projekt generiert, sodass man die komplette Liveaufzeichnung im Handumdrehen in der Post fixieren kann. Diese Recording-Funktion lässt sich sehr gut für die effektive Produktion von Tutorials verwenden.

Es kann auf alle gängigen Plattformen gestreamt werden, auch über RTMP, und es gibt eine virtuelle Webcam, damit man in Videokonferenzen streamen kann. Außerdem NDI-Input und -Output, Data Source Spreadsheets und Social-Media-Integration. Mit dem von New Blue FX stammenden Titeltool Live2Post können ansprechende animierte Live-Grafiken und Lower Thirds importiert werden, bei denen während des Streamings noch Namen und Texte ausgetauscht werden können. Und das sogar über externe Datenquellen wie Excel-Tabellen

oder Google Spreadsheets. Mir fehlt hier nur noch ein Greenscreen Keyer, aber der kommt ja vielleicht in einem der kommenden Updates.

## Fazit

Das Paket um Vegas Post 365 ist schon ein tolles Angebot, vor allem wenn das Budget nicht so üppig ist und man nicht unbedingt im Adobe-Universum arbeiten muss. Es ist alles drin, was man zur Produktion braucht. Die Funktionen und die Interaktionen zwischen den einzelnen Softwaretools sind zwar nicht so vielfältig wie bei Adobe, aber es gibt einiges, was man woanders vergeblich sucht. Wer gelegentlich Tutorials, Livestreams und Trailer produziert, ist hier gut bedient, und alleine das Footage, das Text-to-Speech-Modul mit der Übersetzungsfunktion und das Element 3D Light in Vegas Effects sind schon das Abo wert, das selbst als großes Paket mit derzeit 22,49 Euro/Monat nur gut ein Drittel des Adobe-Cloud-Pakets kostet. Natürlich gibt es eine 30-Tage-Testversion zum Download, sodass man in Ruhe ausprobieren kann, ob man mit dem Workflow gut arbeiten kann. > 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 <https://postproduction-tutorials.net/> mit ausgewählten Video Tutorials online gestellt. Hier hat er auch, passend zu diesem Artikel, einige gute Beiträge und Links gesammelt.