

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

MAI | JUNI 03:2022



Ausbildung!

Was macht eigentlich ...
die Jobs einzeln vorgestellt

Projekte

Burned, The King's Man,
Spider-Man & Coffee Break

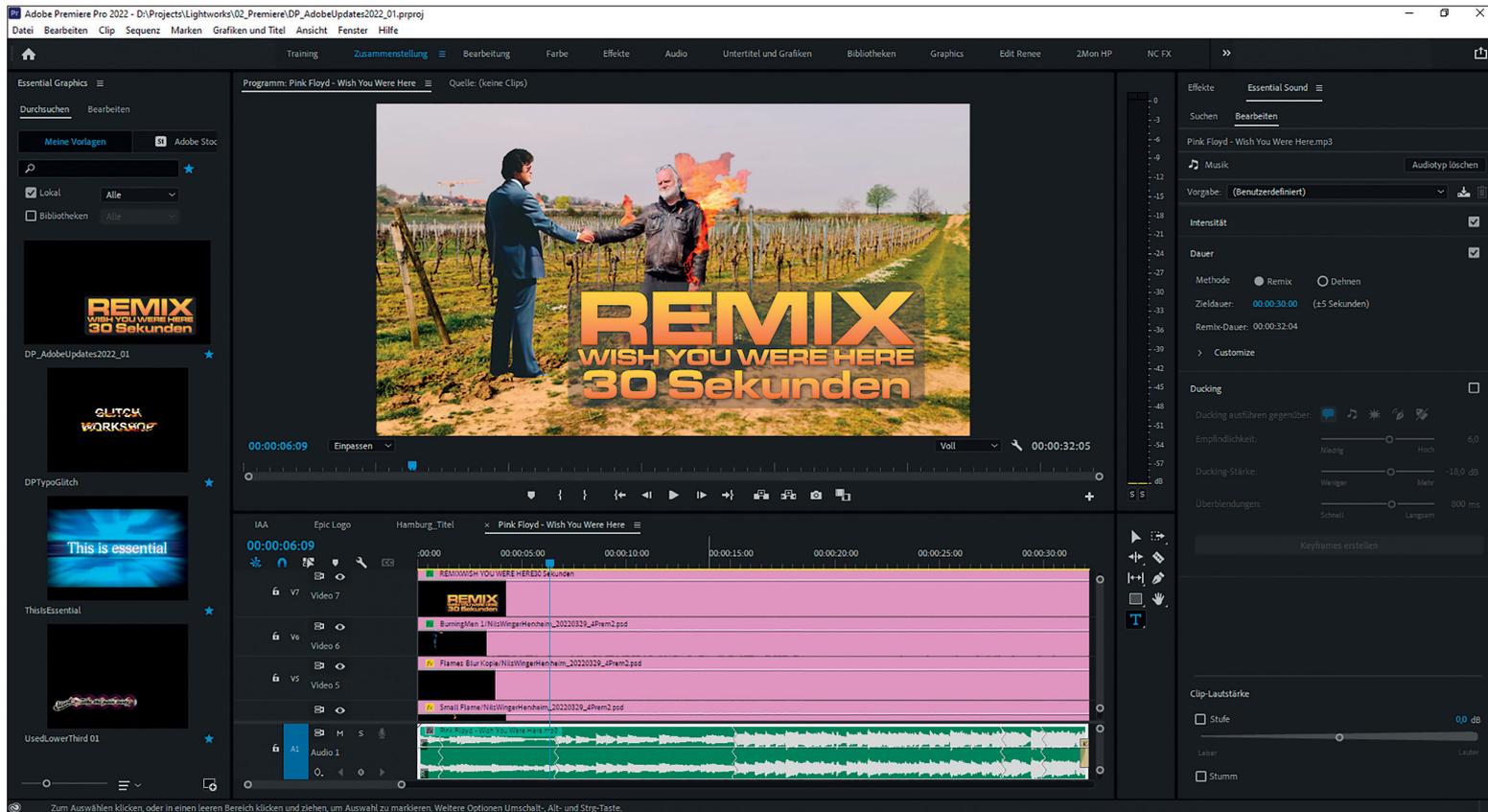
Tools

Unreal Engine 5, Renderman,
Omniverse, Lightworks

Praxis

TyFlow, Roundtripping,
Resolve und mehr ...

Alles so schön bunt hier



Überraschend gut gelungen –
Pink Floyds „Wish you were here“
in der 30-Sekunden-Remix-Version

Und schon wieder gibt es Updates in der Adobe Cloud. Bevor wir zu den interessanten Features kommen, zunächst eine Aufzählung einiger kleiner Verbesserungen. Restore Trim: neuer Tastaturbefehl zum Zurückholen der ausgewählten Trimselektion nach dem Danebenklicken; S-Log Color Management; Color-space Overwrite Interpret Footage Input LUT; Farben im Vektorscope: die Farbkurven im Lumetri Panel passen sich der GUI-Breite an; Auto Tone: neue Autokorrektur im Lumetri Panel. Klingt gut? Dann mal ran ans gute Stück, und zwar gleich mit Remix! **von Nils Calles**

Remix

Dieses Tool existiert schon länger in Adobe Audition. Da ich aber selbst Musiker bin, habe ich bisher meine Musik immer selbst zusammengeschnitten und das Tool nie ausprobiert. Jetzt ist es in Premiere in das Essential Sound Panel gewandert, und ich habe es ihm nicht leicht gemacht. Ich dachte eigentlich, das funktioniert sicher nur bei groovigen Instrumentalnummern. Tut es auch.

Die Analyse eines vierminütigen Musiktitels dauert nur wenige Sekunden. Danach wird nach dem Einstellen der Zieldauer in Sekundenbruchteilen der neue Mix errechnet. Überraschenderweise kamen auch bei „You really got me“ in der Van-Halen-Version, bei „Wish you were here“ von Pink Floyd und selbst bei „Silent all these years“ von Tori Amos bei der Kürzung auf 30 Sekunden akzeptable Ergebnisse heraus.

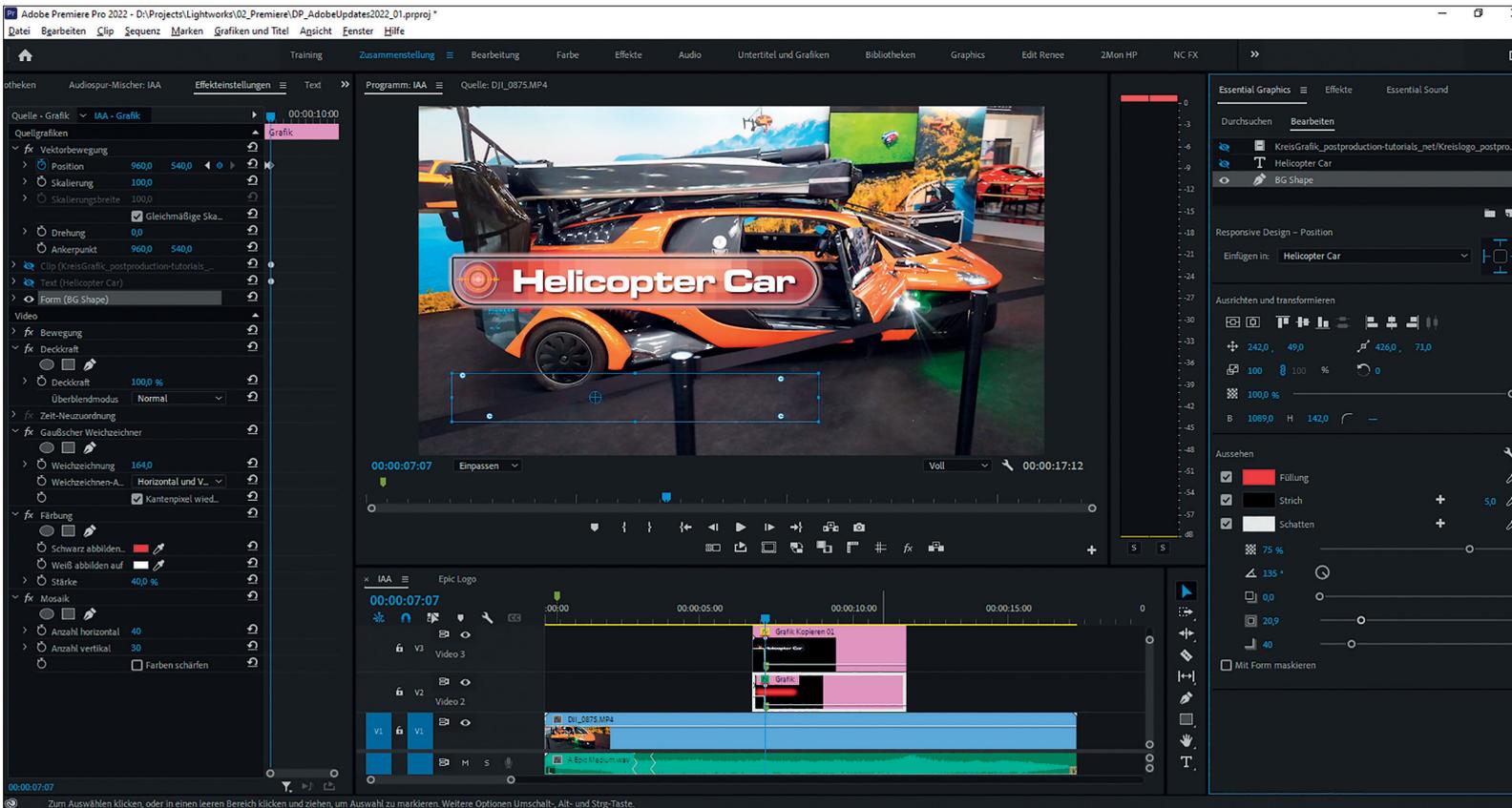
Natürlich entstehen bei den Songtexten lustige neue Variationen, aber melodisch und rhythmisch sind die Ergebnisse meist erschreckend gut. Und wenn das Resultat

mit den Default-Einstellungen mal gar nicht passt, schiebt man einfach unter dem Customize Tab die Regler für Segmente und Variationen etwas hin und her, bis man ein akzeptables Ergebnis hat. Segmente regeln dabei die Anzahl der Schnitte und Variation, ob die Gewichtung eher bei den Harmonien oder dem Rhythmus liegt.

Bei einem kurzen orchestralen Jingle, das ich verlängern wollte, hat sich das AI-Tool dann tatsächlich geweigert, ein Ergebnis zu liefern. Es kam schlicht die Fehlermeldung: „Dieser Clip lässt sich nicht remixen. Bitte versuchen Sie es mit einem anderen Song.“ Ganz schön vorlaut, diese künstliche Intelligenz.

Als echter Mensch konnte ich jedoch mit etwas Zeitaufwand das Gegenteil beweisen. Man kann übrigens vor dem Remixen den Teil, der remixed werden soll, ausschneiden, um zum Beispiel Intro und Outro außen vor zu lassen.

Wegen der Zeit, die es braucht: Die Softwaretests wurden wieder mal auf einem Lenovo ThinkPad P15 durchgeführt, mit Intel i9-10885H CPU @ 2,490 Ghz, 32 Gbyte



Diese einfache Titelanimation habe ich etwas aufgepeppt, indem ich eine Kopie daruntergelegt und diese mit Rechtsklick auf diesen Clip in eine Einstellungsebene umgewandelt habe. Auf diese habe ich dann einen Gaussian Blur, einen Färbungs- und einen Mosaik-Effekt gelegt. Das verwandelt den Schrift hintergrund in rötliche unscharfe Pixelblöcke, die trotzdem noch den Hintergrund durchscheinen lassen.

DDR4 RAM und Nvidia Quadro RTX 4000 mit Max-Q Design.

Erweiterte Möglichkeiten bei Motion Graphics Templates

Mogrts war definitiv eine geniale Erweiterung in Premiere und After Effects. Es gibt bei Adobe Stock, Envato und anderen Footage-Portalen inzwischen unzählige Templates für kleines Geld oder sogar kostenlos. Allerdings sind diese oft viel zu aufgeblasen und unperformant. Vor allem, wenn eine komplexe After-Effects-Komposition dahintersteckt, wäre es manchmal effektiver, sie direkt in After Effects zu editieren. Mogrts, die direkt in Premiere erstellt werden, laufen da viel flüssiger, meist sogar in Echtzeit. Deshalb ist es gut, dass hier die Möglichkeiten ständig erweitert werden. Denn es ist in Premiere recht einfach, selbst animierte Grafiken zu erstellen.

Mehrere Ebenen können im Essential Graphics Panel nun an einem Ordner zusammengefasst und mit Effekten belegt werden. Auch Video-, Sound- und Bilddateien las-

sen sich integrieren. Sie können über das Rechtsklick-Menü importiert werden, aber auch per Drag-and-drop aus dem Projektfenster in das Essential-Graphics-Fenster gezogen werden.

Die Ecken in den Vektorshapes können nun auch abgerundet werden: über das Menü im Essential Graphics Panel alle auf einmal oder im Monitor mit der Maus und gedrückter Alt-Taste auch einzeln. Außerdem sind inzwischen auch Verlaufsfüllungen

Tipp:

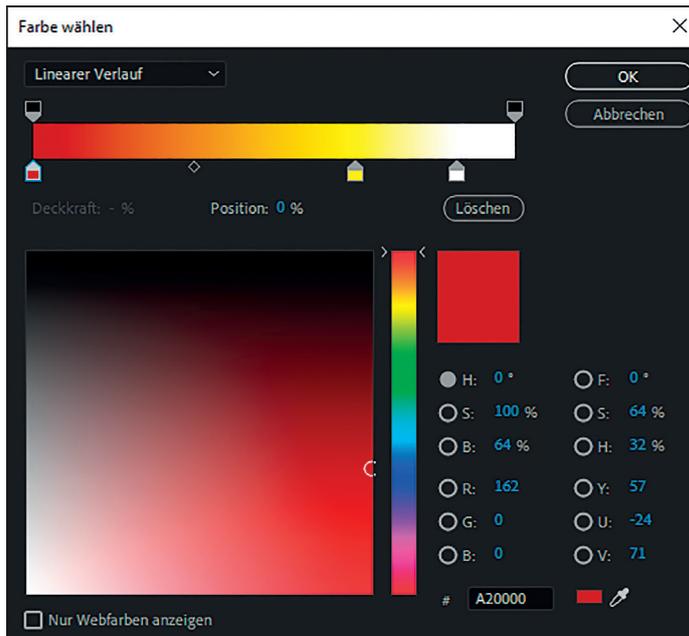
Beim Kürzen eines animierten Clips übersieht man oft, dass sich noch Keyframes im Effekteditor im nicht mehr sichtbaren Bereich befinden. Dann muss man den Clip wieder länger ziehen, die Keyframes löschen und den Clip wieder kürzen. Über das Hamburger-Menü kann man das standardmäßig gesetzte Häkchen „auf Clip begrenzen“ wegklicken, um den kompletten Clip im Effekteditor sichtbar zu machen, auch wenn er gekürzt wurde.

möglich, und die Maße lassen sich numerisch eingeben.

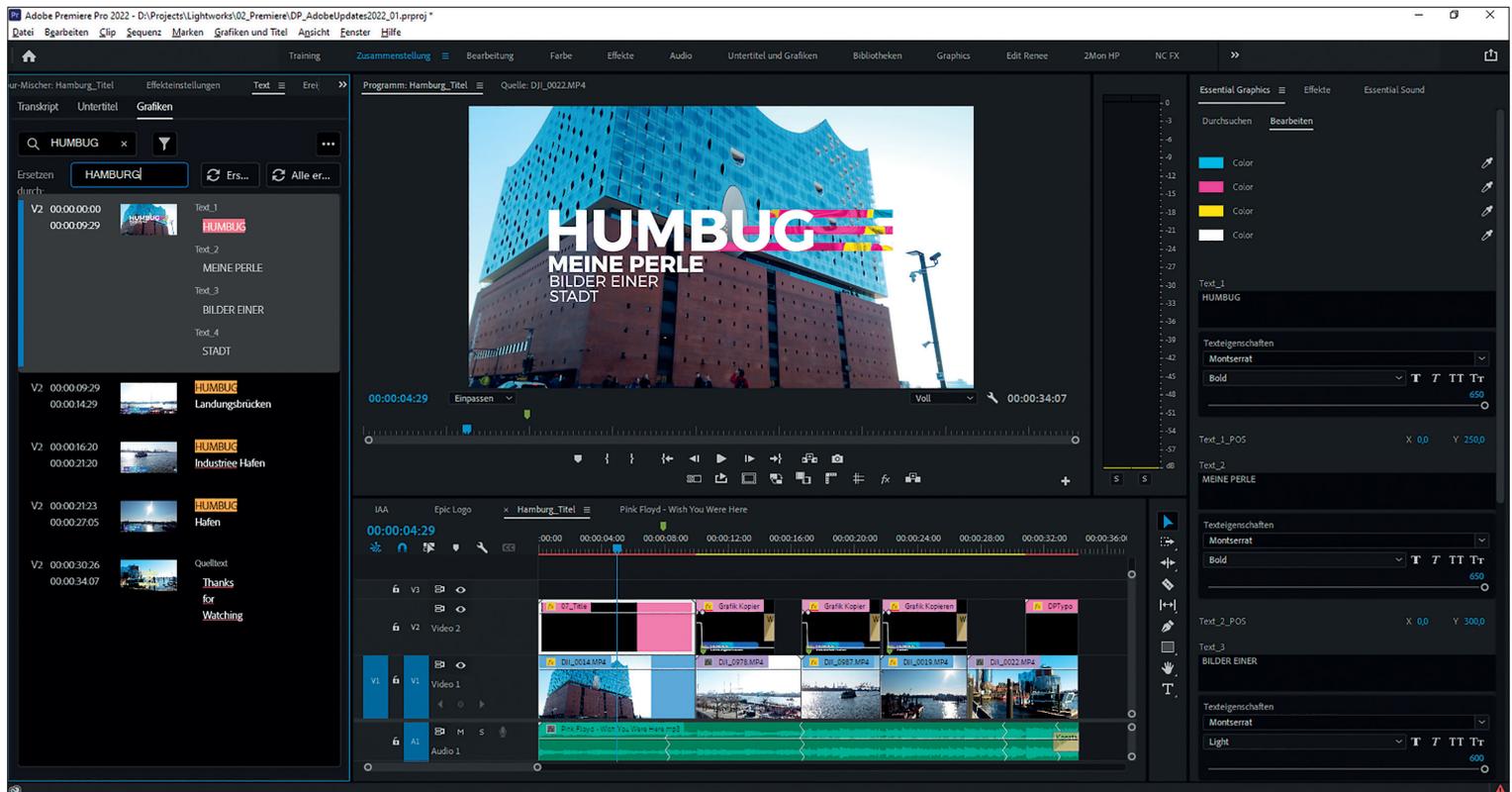
Vektorshapes und Texte können außerdem auch als Masken verwendet werden. Dadurch ist es beispielsweise möglich, einen Vektorshape als Maske für ein Video einzusetzen.

Das beste und bisher leider nicht sehr bekannte neue Feature ist die Möglichkeit, die in Premiere erstellten Vektorshapes in Einstellungsebenen umzuwandeln (Danke an den Kollegen Colin Smith von Video Revealed für das geniale Tutorial zu diesem Thema [is.gd/colin_shapes_premiere](https://www.youtube.com/watch?v=...)).

Diese etwas versteckte Funktion bekommt man, wenn man mit einem Rechtsklick auf der Mogrt-Ebene die Funktion „Einstellungsebene“ anwählt. Dann werden alle Elemente in dieser Ebene zu Masken. Diese können dann mit Effekten versehen werden. So kann zum Beispiel eine editierbare animierte Textmaske mit Blur und Farbverschiebung über ein Bild gelegt werden. Es funktioniert allerdings nicht mit allen Effekten. Aber ausprobieren kann man es immer.



Mit dem oberen Flyout-Menü lassen sich lineare und radiale Verläufe anwählen.



Das neue Textfenster ist wirklich kein Humburg. Hier lassen sich mit der Suchen- und Ersetzen-Funktion ganz schnell dumme Rechtschreibfehler und Namen ausbessern.

Neues Texttool für Grafik

Wer kennt das nicht: Man klickt in eine Textbox im Monitor, um einen Text zu ändern. Aber man trifft nicht richtig und hat dadurch eine neue Textebene erstellt, die man mithilfe von einigen Mausklicks wieder löschen muss. Auch hier hat Adobe nachgelegt. Es gibt nun neben dem Transkript- und Untertitel-Tab ein neues Textfenster, in dem

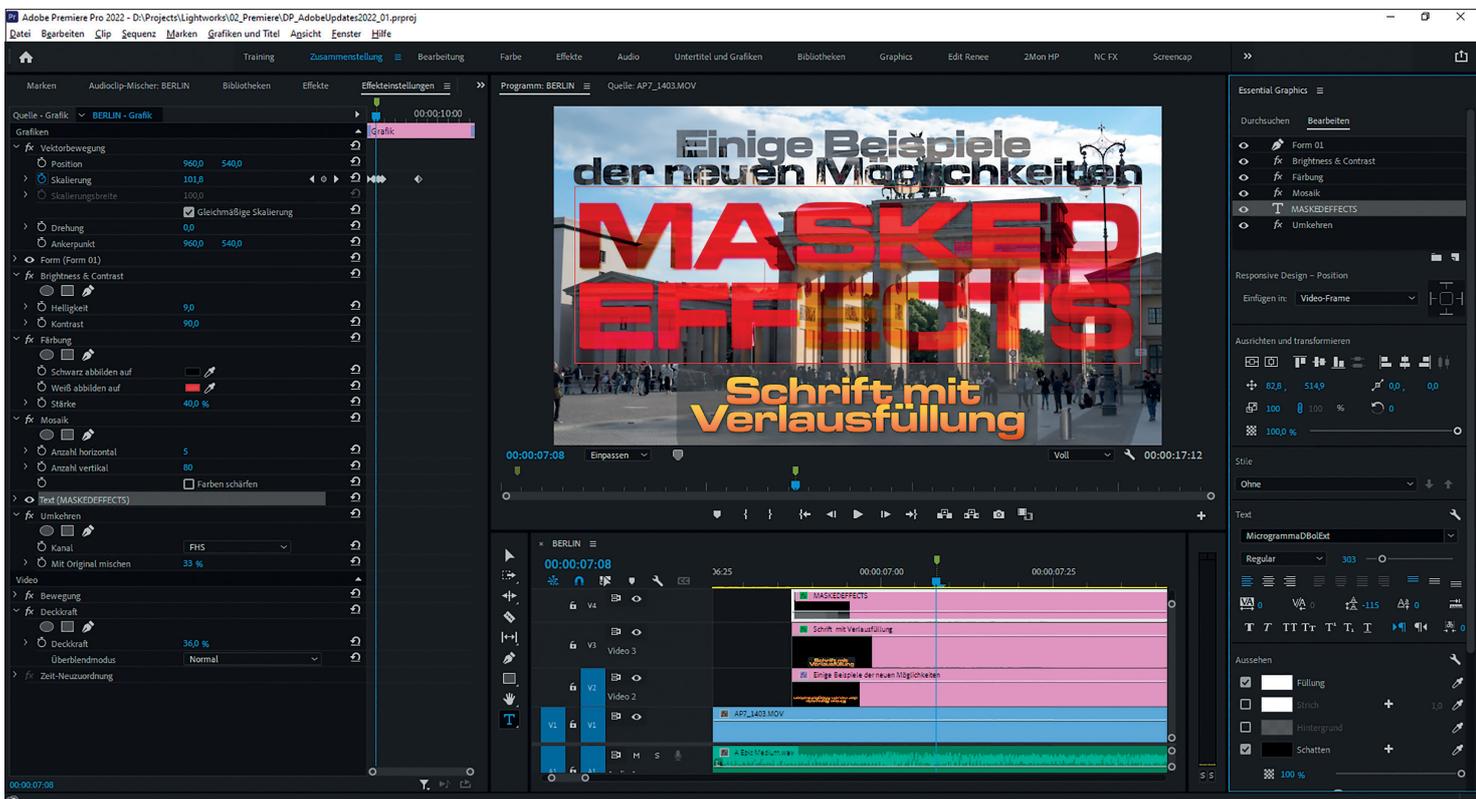
alle textbasierten Grafiken in der Timeline aufgelistet sind. Man kann dort die Texte direkt editieren. Beim Anklicken springt der Timelinecursor auch direkt an die entsprechende Stelle, und zwar an das Ende des Animate-In-Bereichs, sodass man auch eine visuelle Kontrolle hat.

Dazu kommt noch eine Autokorrekturfunktion, bei der auch die Sprache eingestellt werden kann. Dabei werden sogar

Korrekturvorschläge gemacht und neue Begriffe können dem Wörterbuch hinzugefügt werden. Dazu kommt die gleiche Suchen- und Ersetzen-Funktion wie im Transkript Tool. Das alles funktioniert auch mit in After Effects erstellten Mogrfs.

Premiere Productions

Viele User:innen haben leider die Erfahrung



gemacht, dass die Creative Cloud zwar eine sehr praktische Sache ist, das System aber unter manchen Bedingungen ganz schön ausbremsen kann.

Die Team-Projekte funktionieren aber nur in der Creative Cloud. Um die Zusammenarbeit in großen Projekten, zum Beispiel in einem lokalen Netzwerk oder mit geklonten Asset-Laufwerken, effektiver zu gestalten, gibt es nun Productions. Mit diesem Work-

flow können große komplexe Produktionen über die Nutzung von Shared Local Storage in kleinere, besser zu organisierende Projekte aufgeteilt werden. Die Assets können in verschiedenen Projekten gemeinsam genutzt werden, ohne dass unnötige Duplikate entstehen.

Dieses komplexe Thema werden wir in einer der nächsten Ausgaben noch mal ausführlicher behandeln. >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 Composer auf Messen und im Ü-Wagen unterwegs und hat die Seite postproduction-tutorials.net mit ausgewählten Video-Tutorials online gestellt.