



Budget graphics en FX-suites voor video

De aankleding en het opleuken, van videoclips is vaak onmisbaar om het eigen imago of statement neer te zetten en het verhaal nog pakkender te vertellen. Kijkers zijn in deze verwend en wil je als producer, broadcaster of event echt opvallen, dan komt er in HD- of UHD-kwaliteit grafisch flink wat bij kijken. High-end graphics of FX-suites en een beperkt budget staan vaak op een gespannen voet. Toch zijn er verschillende mogelijkheden om goede graphics, effecten en opmaak tegen een aantrekkelijke prijs te realiseren.

Tekst: Ulco Schuurmans

Goede graphics, thema's, titels, overgangen, animaties (ook in 3D), intro's/trailers, morphing, lichtstralen of andere gegenereerde digitale effecten zijn het visitekaartje van jouw videoproductie of event. De betere NLE-suites beschikken standaard over redelijke goede opmaakmogelijkheden. Wie echter echt iets spetterends zoekt, op maat of buiten het gewone genre, kan bij deze montagepakketten echter niet terecht. Ook schiet de kwaliteit bij de hogere resoluties nogal eens tekort. Zelf gaan bouwen was dan tot voor enige jaren te oplossing. Dat ging meestal met dure en tijdrovende pakketten met typerende namen zoals Autodesk Smoke en Flame. Dit type software is echter niet goedkoop en vergt de nodige creatieve kennis en ervaring. Een alternatieve oplossing is om het opleuken uit te besteden aan daartoe gespecialiseerde grafische videostudio's. Daar betaal je dan

vaak behoorlijk voor. Wie het goedkoper wil, kan eens graphic crowd sourcing op internet proberen. Van een andere orde zijn de kant-en-klare betere effecten, thema's, animaties, grafieken, titels, trailers, keyers voor compositing en grafische generatoren. Deze leveren direct bruikbare opmaaksets die je zelf verder kunt aanpassen qua vorm, kleur/sfeer, lettertype en -inhoud, beweging en cameravoering. Andere softwarepakketten voorzien in foutcorrectie en de digitale visagist. Dat laatste is belangrijk bij 2K en 4K, omdat daarbij alle onregelmatigheden op het gezicht en de huid pijnlijk zichtbaar kunnen zijn! Een aparte tak van videosport vormt het genereren van realistische graphics voor augmented reality events, games en apps. Bekende leveranciers van dit type grafische software voor video zijn o.a. Red Giant, Video Copilot, Pixelfilm Studios, Zaxwerks, Autodesk, Eyon Fusion, Foundry Nuke,



Boris FX, Dashwood Cinema Solutions, Digieffects, The Foundry, ProDAD, Gearts (Saphire), Noise Industries, FxFactory Pro en Smitmicro (Poser Pro, Manga en cartoons).

KOPEN OF (LATEN) MAKEN?

Het kopen van grafische opmaak, titels, animaties en special effects heeft drie belangrijke voordelen. In de meeste gevallen direct beschikbaar, bijvoorbeeld met de creditcard in de hand gewoon inladen van internet. Ten tweede is de keuze groot en je kunt eerst lekker gaan vergelijken naar wat bij jouw producties en events past. En als derde kun je vaak het basisontwerp op tal van manieren aanpassen en ook later voor andere toepassingen inzetten. Als nadelen kunnen gelden: dat een andere dit type graphics ook al heeft gebruikt. Bij speciale eisen wordt het boven-

De meeste softwarehuizen die videographics aanbieden beschikken over voorbeeldfilmpjes en tutorials.

dien lastig zoeken. Het exact op de eigen maat, smaak en kwaliteit laten ontwerpen en bouwen verdient veelal de voorkeur bij unieke of grootschalige producties. Mits het budget dat toelaat natuurlijk. Nadeel kan zijn dat je moet wachten tot het ontwerp af is.

WAAROP TE LETTEN?

Een aantal punten om op te letten. De resolutie in SD, 2K, 4K of hoger. Bijrekenen van hetgeen er grafisch (in pixels of vectoren)

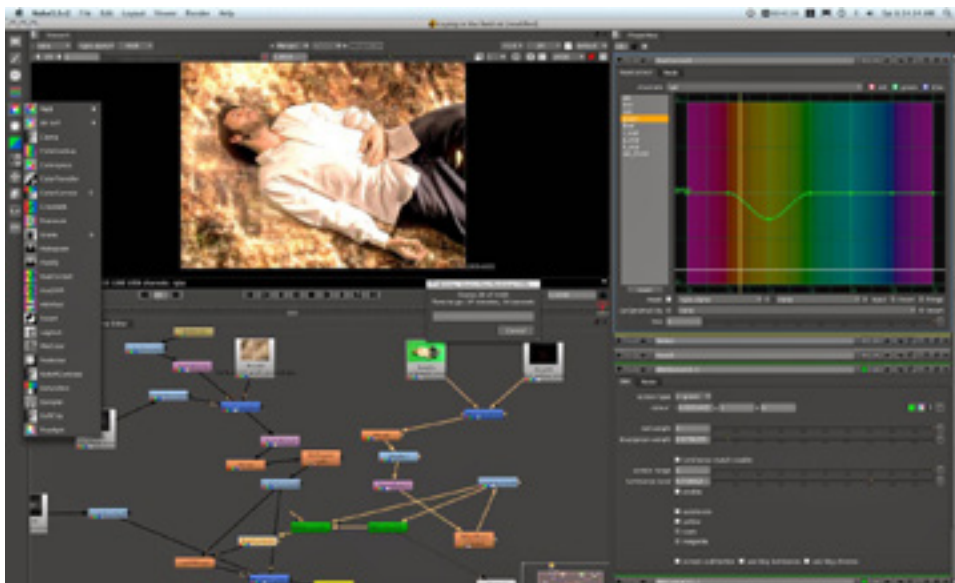
niet is pakt echt niet mooi uit. Maken de generatoren gebruik van grafische ondersteuning op de videokaart of speciale software engines? Dat kan bij het renderen nogal wat tijd schelen! Gaat het om een plug-in of een stand alone versie? En hoe integreert de grafische module realtime in tijdlijn of storyboard van het NLE-pakket? D.w.z. zijn veranderingen meteen zichtbaar in de productie, is er een preview of een direct resultaat? Hoe staat het met de ergonomie van de bediening en kan de editor overal bij het design? Bij de instelvensters van FCP X, Premiere, Avid, Vegas en Davinci Resolve kan veel. Maar valt dat te leren, is het overzichtelijk en geen gepriegel? Hoe werken de dropzones en valt de cameravoering vanuit de gewenste hoeken in te stellen? Welke grafische taal is er in gebruik? Kan je deze zelf ook programmeren of naar elders exporteren?

VOORBEELDFILMPJE EN TUTORIALS

De meeste softwarehuizen die videographics aanbieden beschikken over voorbeeldfilmpjes en tutorials. Het verdient aanbeveling om de video clips en verdere uitleg goed te bestuderen. Het ziet er in de democlip natuurlijk heel fraai uit. Maar dat kan in de praktijk tegenvallen. Je moet er eerst toch het nodige zelf aan doen, er ontbreken toch nog enkele mogelijkheden en het renderen kan tergend lang duren. De on screen lessen blijken ook nogal eens onmisbaar. Als je bijvoorbeeld nog niet van een compoundclip bij FCPX hebt gehoord, kan het lang duren voordat het lukt om bewegende graphics bij FCPX in de dropzones te krijgen. Ook de cameravoering is in de praktijk vaak nog niet zo eenvoudig. Eerst goed uitproberen op een HIRESScherm en dan pas aankopen.

AFTER EFFECTS EN MOTION

Handige grafische ontwerpers en effectbouwers weten wel raad met tijdlijn-georiënteerde FX-software, zoals Adobe After Effects en Motion. Je bouwt daarmee een flitsende compositie op basis van verschillende tracks, overgangen, filters en effecten plus de bijbehorende animaties. Dikwijls kun je met dit type software rechtstreeks koppelen met de tijdlijn van de NLE-suite. Bewerkingen in de FX-module hebben dan een direct (realtime) zichtbaar grafisch resultaat in de montage op de NLE-tijdlijn. Voor het Windows-platform behoort daarbij Adobe After Effects tot de favorieten. Goed inzetbaar bij Adobe Premiere, Edius en ook





Avid. Voor het Apple OS is Motion de favoriet, maar ook After Effects weet hier van wanten. In beide gevallen geldt echter dat de bouwer van de graphics over voldoende kennis, ervaring en creativiteit beschikt. En ook hier kost het ontwerpen en bouwen tijd. Een welkom alternatief is dan een al voorgebouwd ontwerp dat je zelf zo nodig in een van de beide pakketten of in de NLE-tracks kunt aanpassen. Bij Apple Final Cut Pro X kan je complete ontwerpen in de tijdlijn plaatsen en deze met de Inspector geheel volgens de eigen wensen aanpassen. De ontwerpen van Pixelfilm Studios zijn hier een treffend voorbeeld van. Je installeert de ontwerpen in een Motion-bibliotheek en zij verschijnen volgens in de effectbibliotheken van Final Cut Pro X. In de tijdlijn slepen, zo nodig aanvullende videoclips daarbij slepen, de Inspector openen en op maat aanpassen. Duurt het in de tijdlijn te lang of wil je iets speciaals waarin de Inspector niet voorziet, open dan het grafisch ontwerp in Motion zelf.

PLUG-INS

De plug-in voorziet zoals bekend een NLE- of graphics opmaakpakket van een module met extra eigenschappen. Bijvoorbeeld 3D-animaties, bewerking van de huid, sfeer/kleurbewerking, picture-in-picture, keying of speciale compositing, titelge-

Pas op met gratis voorbeeldplug-ins voor grafische effecten

neratoren, tekenfilmtools, verscherpers, softers en denoisers. Er is een breed aanbod voor After Effects, Adobe Premiere en andere gangbare NLE-suites. Pas op met gratis voorbeeldplug-ins voor grafische effecten. Nogal eens zijn deze voorzien van watermerken of reclame-opschriften. Je kunt dan alleen kijken wat het doet. Het weer verwijderen kan lastig blijken. Er blijven resten of zelf een verwijzing naar een bibliotheek achter. Het NLE-pakket kan bij het aanklikken van zo'n (deels) verwijderde grafische bibliotheek crashen!

LAYER VERSUS NODES

Traditioneel werkt software voor videographics via verschillende lagen (layers). Stapelen, combineren, doorschijnend maken en effecten of filters aansturen. Daarnaast zijn er ook animatielagen. Bij deze organisatievorm hebben de assets op de hoger gelegen lagen meer invloed dan die in de daaronder gelegen (sub-)lagen. Bekende voorbeelden van de laagaanpak zijn After Effects en Motion. Bij de node, in feite effectknooppunten, is dat anders. De assets zijn onder-

ling verbonden door wires (verbindende opdracht draden). Zo kan je allerlei assets en bewerkingen onderling aan elkaar koppelen. Dat gaat aanmerkelijk sneller dan het steeds moeten doorzoeken en aanspreken van verschillende layers. Bekende voorbeelden in deze zijn Nuke en Fusion.

BEAUTYCASES

Het er goed uit laten zien van acteurs, nieuwslezers, panelleden en BN-ers op tv en in videofilms was vroeger uitsluitend het domein van de visagist. Met het oplopen van de beeldscherpte van SD en DV naar 2K en 4K kregen die er wel steeds meer werk aan. Elk rimpeltje, vlekje, lelijk haartje of putje wordt pijnlijk zichtbaar. Dat vergt veel werk om het doeltreffend weg te werken. Dat 'plamuren' kan ook met zogenaamde beautycase-software, zoals bijvoorbeeld Magic Bullet Cosmo 1.X van Redgiant. De makers spreken zelf van een cosmetische clean-up voor videomateriaal. Eenvoudig en werkt met elke huidskleur en tint. De werking van Cosmo is relatief eenvoudig en maakt de actrices zo'n tien jaar jonger en de heren een stuk stoerder en volwassener. Heel geschikt voor HD beauty shots en close-ups die het hem moeten doen. Cosmo is als plug-in geschikt voor Windows en Mac-platforms en werkt met de gangbare versies van Apple Final Cut Pro, Apple Motion, Adobe After Effects en



Adobe Premiere Pro. Een andere voordelige Beatycaze is Smoot Skin van Dashwood.

THEMA'S

De zogenaamde templates of thema's voorzien in een complete grafische opmaakset voor jouw videoproductie of eventsetting. Een thema bestaat uit een grafische schermen of grids (vaak voorzien van dropzones) overgangen, titelopmaak, instellingen voor de cameravoering en animaties plus sfeersetting. Vroeger ging het hierbij om geijkte thema's als bruiloften, sport, nieuws, natuur en reportages. Tegenwoordig zie je hier steeds meer specialistische ontwerpen voor corporate, commercials, modepresentaties, personalized video en events. Smaken verschillen natuurlijk. Maar voor wie snel iets dat er toch goed uitziet wil neerzetten, zijn dit type templatesets nogal eens een uitkomst. Je kunt veelal collecties kopen voor een bepaalde NLE- of graphicsuite.

TITELGENERATOREN

De juiste gelikt ogende titel geeft de videoclip of film cachet. Nu beschikt vrijwel elk NLE-pakket wel over een titelgenerator of set ingeblikte titelgraphics. Maar of daar altijd de juiste bij zit is de vraag. Ook staan titels vaak niet op zichzelf. De complete set van titels, subtitels, aftiteling, effecten, fonts, kleurstelling, schaduw, lijn en andere accenten plus tekstanimaties maken deel uit van een vaste typerende grafische opmaak. Je koopt of ontwerpt de titelgraphics geheel in stijl met het type productie. De best passende titels grafisch ontwerpen is in de praktijk vaak een vak apart. De producer bespaart veel tijd door titels aan te kopen. Dat kan al voor enkele tientjes. Speciaal laten ontwerpen door een daarin gespecialiseerde grafische design studio is uiteraard een stuk duurder. 3D is geliefd voor meer tekstimpact en behorende bij stereoscopische video-producties. Let er goed op hoe je de titel zelf ver-

der kunt editen en grafisch bewerken. Gaat dat bijvoorbeeld via een pop-up venster met instelbare onderdelen zoals The Inspector bij FCP X of een tijdlijn/node gebaseerde module. Dat bepaalt voor een belangrijk deel de ergonomie en beschikbare mogelijkheden.

FX-GENERATOREN

Special Effects (FX-)generatoren maken al standaard deel uit van de meeste NLE-suites. Voor gewoon een clipje vaak al voldoende. Voor high-end graphics-werk komt echter een FX-generator op maat in het vizier. Ook hier is er weer keuze uit min of meer kant-en-klare modules waar je de effecten slechts behoeft aan te passen of tijdlijn/node georiënteerde modules waarmee de producer geheel zelf tot in de finesses kan ontwerpen. De keuze bij FX-generatoren is relatief groot. Van behoorlijk prijzig high-end tot budget-exemplaren die het voor enkele tientjes lang niet slecht doen. Bekende FX-generatoren komen van Boris FX, Autodesk, Apple Motion, Adobe After Effects, Pixelfim Studio's, Stupid Raisins, SUGARfx, ProDAD(VitaScene), Red Giant, Video Copilot, Red Giant (Holomatrix) en Zaxwerks. Een verrassend grote collectie vind je op de website CD&E.com.

ROOK, VUUR EN SFEER

Aparte FX-generatoren zijn die voor rook, vuur (flame), bliksem/elektriciteit, deeltjes (particles), lichtval/flare, schieten en colour modes (kleursfeer) in de scènes. Doorgaans gaat het om losse generatoren per genre, maar er komen ook tal voor combinaties voor. Van belang is het exact kunnen positioneren, timen en het bepalen van richting, snelheid en duur bij rook, vuur, schoten en elektrische effecten. Bij het licht en de particles uiteraard ook de richting, aantal plus vorm en grootte van de deeltjes en regelmatig ook het bijbehorende lens-effect. Bekende generatoren in deze categorie vindt je bij Apple Motion, After Effects, Autodesk, Pixelfilm Studio's, Red Giant, Noise Industries, Video Copilot, Red Giant, ProDAD, Davinci Resolve (colour grades en nodes) en Zaxwerks (The Werks).

Kortom, tegen weinig geld veel video-opmaak en design voor jouw producties. Eens goed rondkijken wat er allemaal beschikbaar is loont dubbel en dwars. Waarom zelf tijdrovend prutsen als het zo te koop is of door een ander snel te leveren valt? Tijd is productiegeld en het verwende kijkersog wil wat.

