

Videoeffekte 2

Keyingeffekte

Beim Keying werden 2 Videos übereinandergelegt. Dann wird definiert, welche Teile des oberen Videos transparent gemacht, "ausgestanzt" werden. Die Definition des Ausstanzbereichs ist dabei wichtig und muss genau definiert sein, meistens ist es ein bestimmter Farbton.

Achtung: Die folgenden Keyingeffekte wurden mit Premiere Elements 1.0 erstellt, das Vorgehen in Premiere Pro 2.0/ 3.0 ist fast genauso (immer noch). Einige Tutorials wurden außerdem mit einer englischen Version erstellt.

Beim **Greenkeying** wird gezielt die Farbe Grün durchsichtig geschaltet. Personen werden also bereits vor einem grünen Hintergrund abgefilmt (dasselbe Verfahren nutzt der Bluekey), wobei unsaubere Flächen aufgrund von Licht und Schatten entstehen können. Am aussichtsreichsten für ein Greenkeying scheint die markierte Großaufnahme in der Mitte zu sein:



Der Effekt wird auf den markierten Clip gezogen und die Effekteinstellungen werden verändert:



Mit den unten gezeigten wirds ein ziemlich sauberer Ausstanzeffekt. Allerdings war der Ausgangsclip auch

sehr gut.



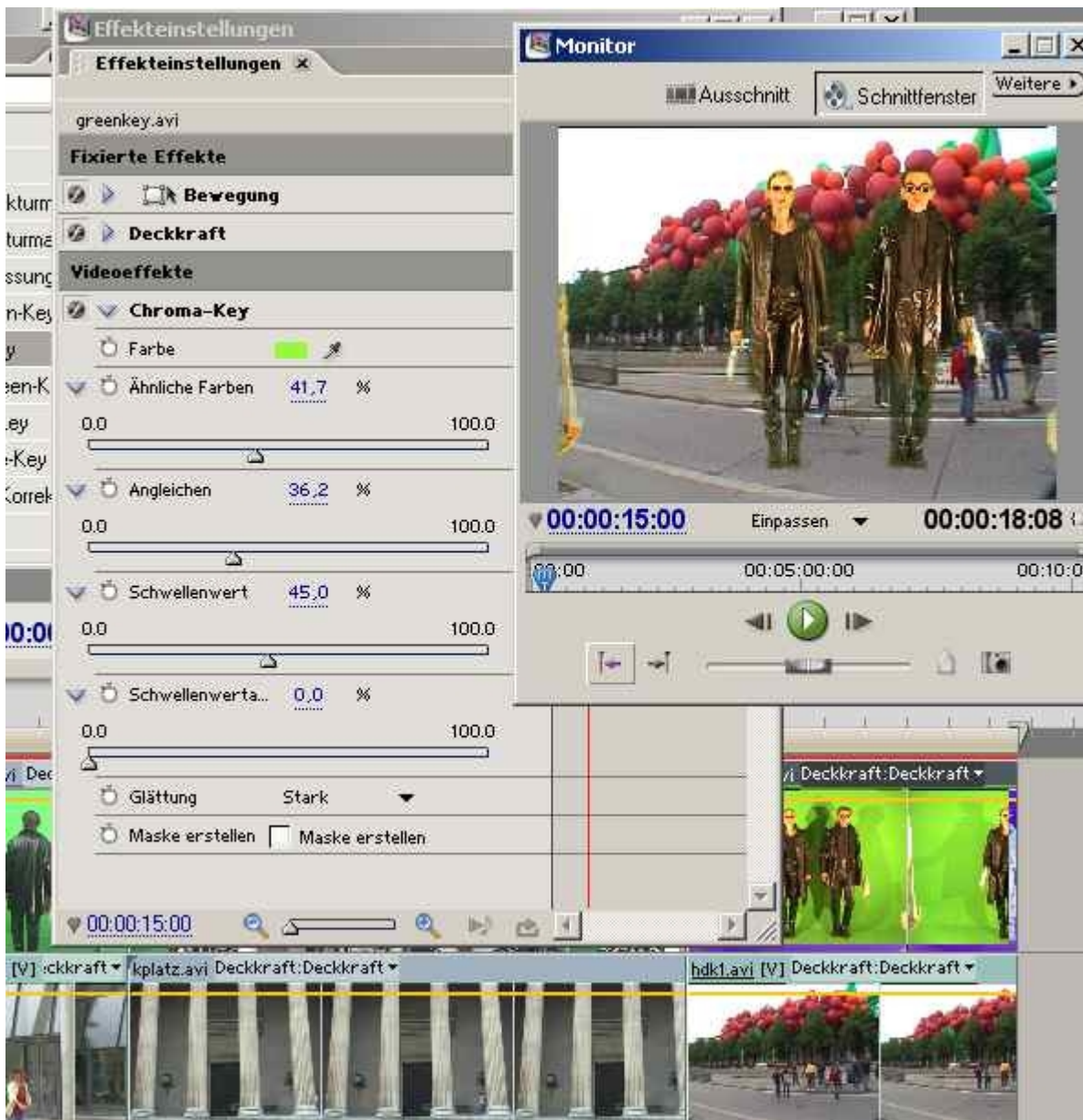
Der rechte Clip mit den 2 Matrix-Klonen macht da schon mehr Probleme. Kurzum, ein Greenkeying ist hier nicht möglich (evtl. könnten über Farbkorrektureffekte Verbesserungen erzielt werden), doch dafür gibt es das universelle **Chromakeying**.



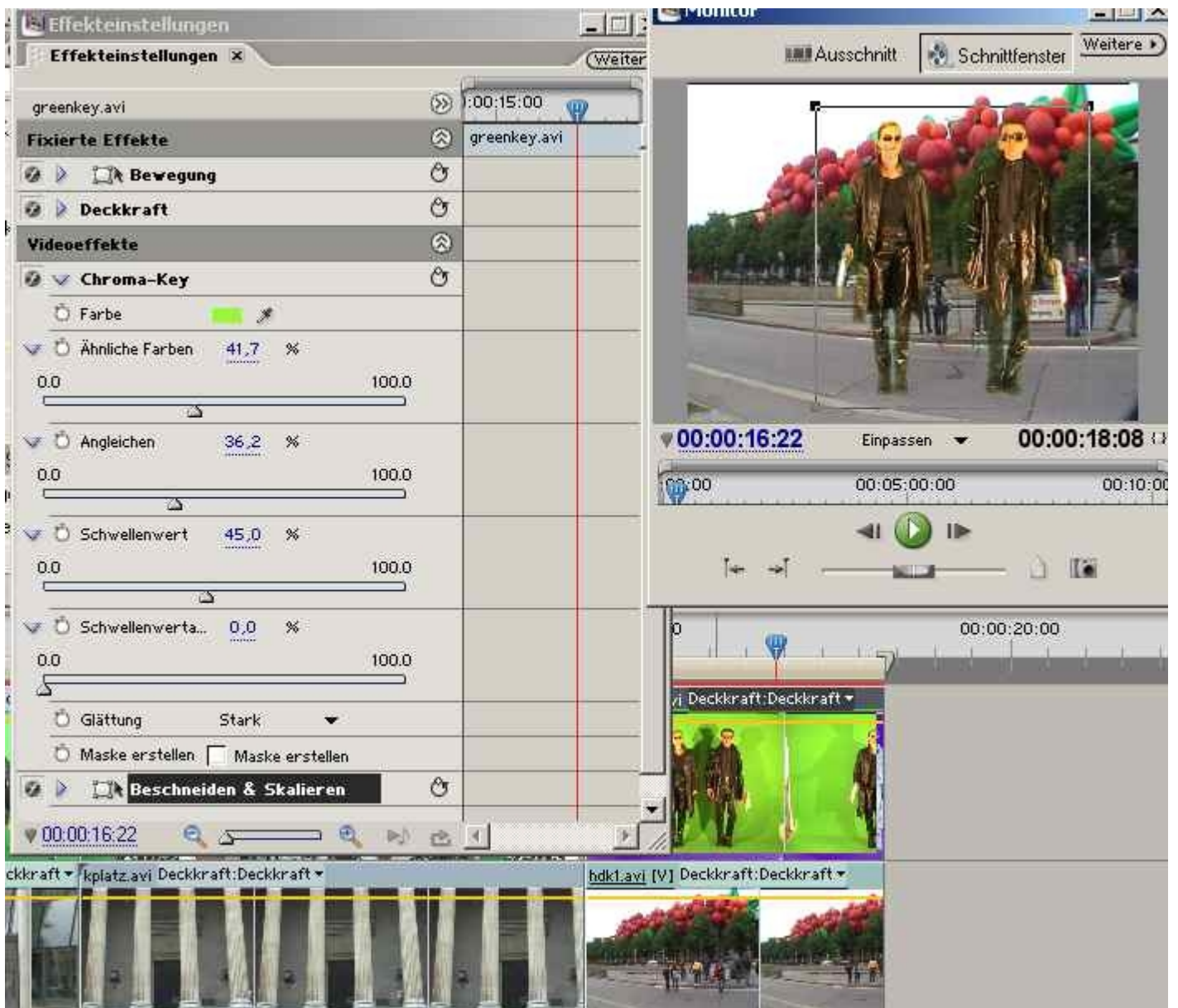
Die Pipette wird bei gedrückter Maustaste ins Monitorfenster gezogen und der Grünton bestimmt (es kann auch jede andere Farbe sein). Beim Chroma-Key sind die Einstelloptionen vielfältiger:



So einigermaßen funktioniert das Ganze, allerdings wurde beim Filmen geschluppt: links und rechts am Bildrand ist gar kein Grün.



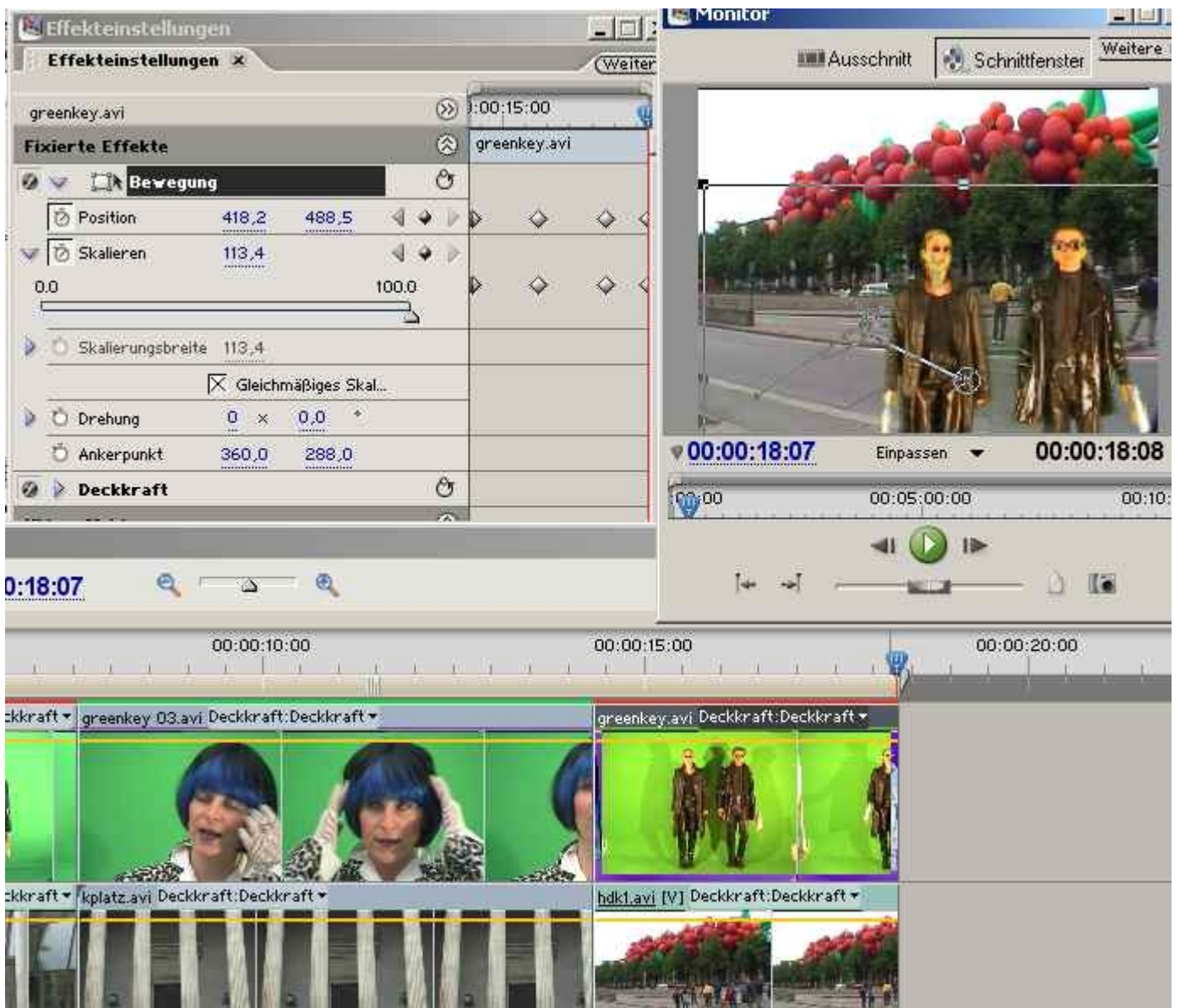
Der Effekt **Beschneiden & Skalieren** aus der Rubrik **Transformieren** wird auf den oberen Clip gezogen und die Seiten werden ein Stück abgeschnitten. Das geht interaktiv im Monitorfenster über Anfasser:



Im letzten Schritt werden Größe und Position über Keyframes geändert, als ob die beiden Matrixklone von hinten nach vorne kommen würden (in der Originalaufnahme treten sie auf der Stelle...). Auch das läßt sich über den **Bewegungseffekt** (Position, Skalieren) interaktiv durchführen:



Das ist natürlich ziemlich tüftelarbeit, vor allem wenn der Bewegungspfad noch über Anfassers für Bezierkurven manipuliert werden soll.



Mit den **Bezierkurven** kann das Tempo - Stocken, Abbremsen etc. - sehr genau geregelt werden.



Na ja, so extrem sauber war dieser Key ja nicht, es gilt hier: je besser das Videomaterial desto besser das Keying.

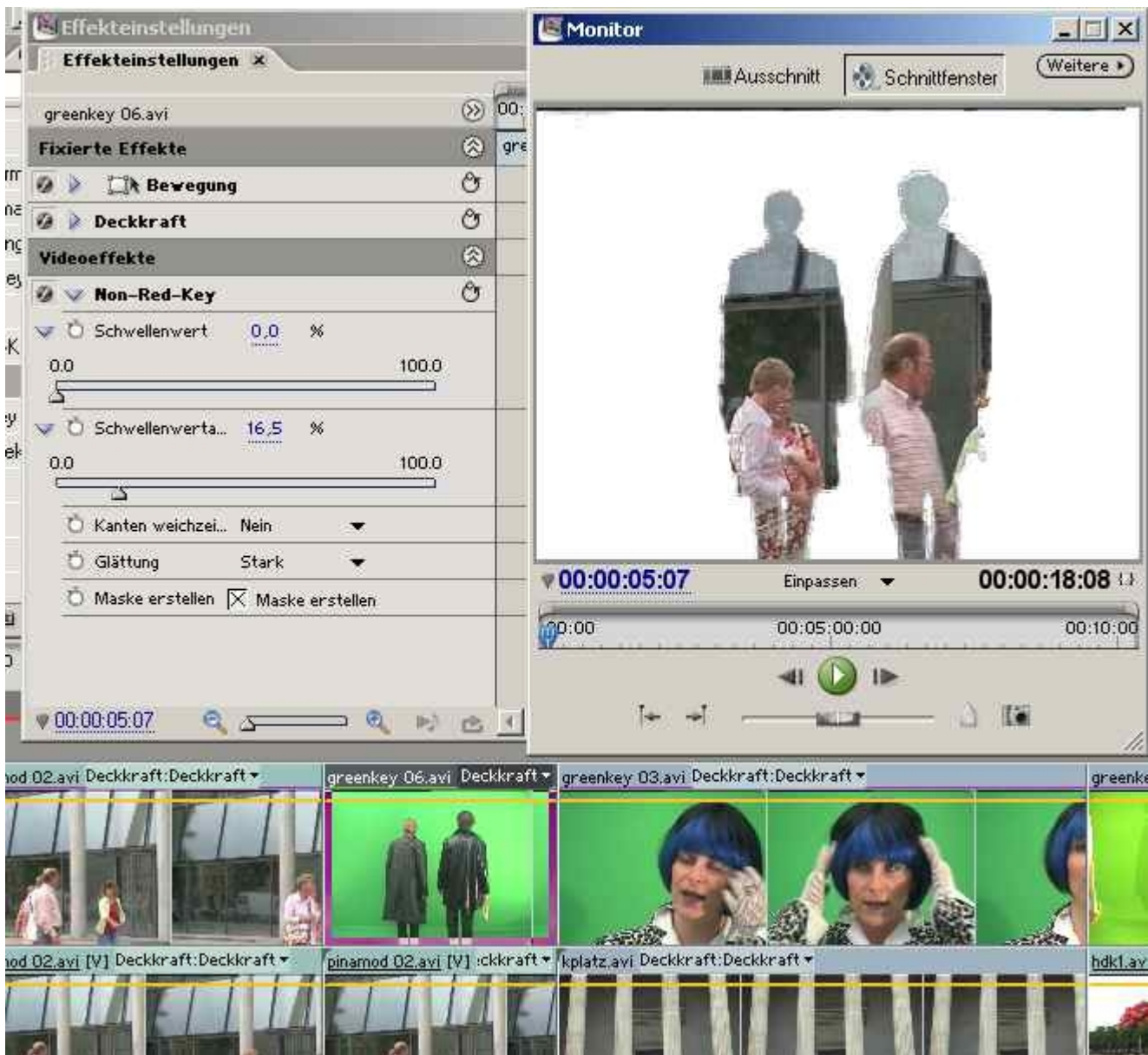
Im nächsten Beispiel (dem linken markierten Clip) soll gleich eine "richtige" Effektbearbeitung ausprobiert werden, da sich zunächst beim Greenkey schon mal wenig tut (der untere Clip ist voll sichtbar!).



Es soll der **Non-Red-Key** ausprobiert werden, um einen netten graphischen Effekt zu erstellen:



Eine Art Silhouetteneffekt stellt sich nach einigem Rumprobieren ein:



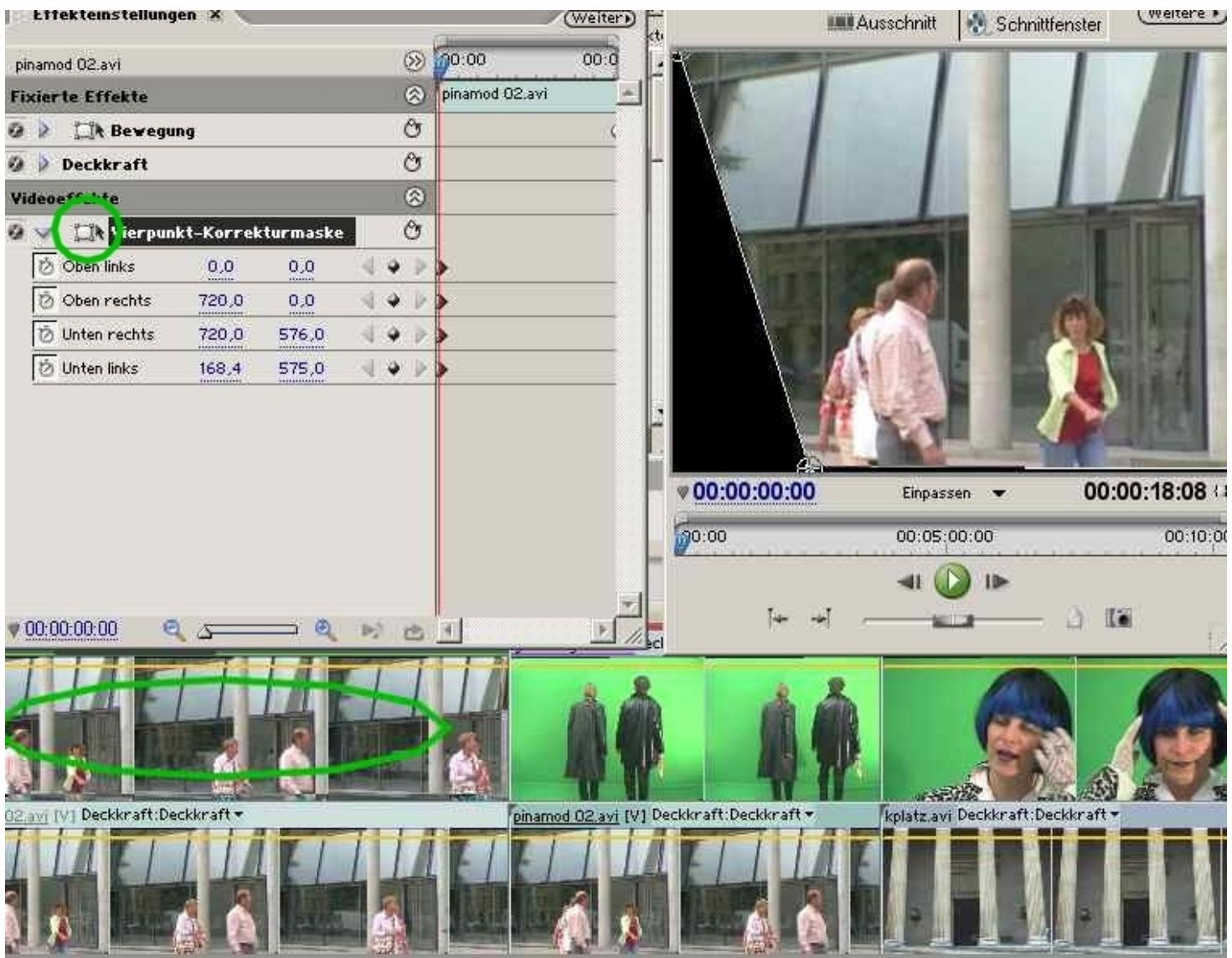
Der Non-Red-Key ist für solche graphischen Effekte ganz nützlich (eigentlich ist es ein Korrekturkey für Chromakeys), der vorliegende Clip kann natürlich mit weiteren Keys belegt werden (z. B. Luminanzkey).

Korrekturmaske

Sehr wichtig ist die sog. **Korrekturmaske**. Es gibt sie mit 4, 8 und 16 Punkten, das sind Anfasser. In der Vorbereitung haben wir 2 identische Clips in 2 Spuren übereinandergelegt. Auf den oberen Clip wird der Effekt **Vierpunkt-Korrekturmaske** gelegt.

Der **untere Clip** wird hier zur besseren Übersicht bei der Bearbeitung über das Augensymbol im Spurkopf **unsichtbar** geschaltet!

Gleichzeitig wird die **Keyframessteuerung** aktiviert:

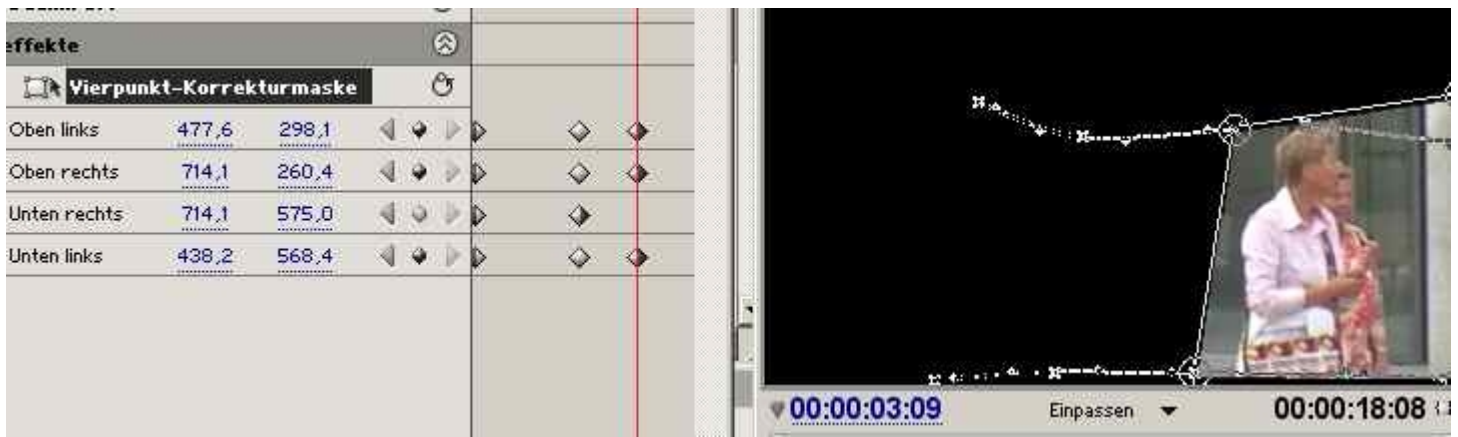


Über die Anfasser kann im Monitorfenster der Bildbereich mit den Personen bestimmt werden:

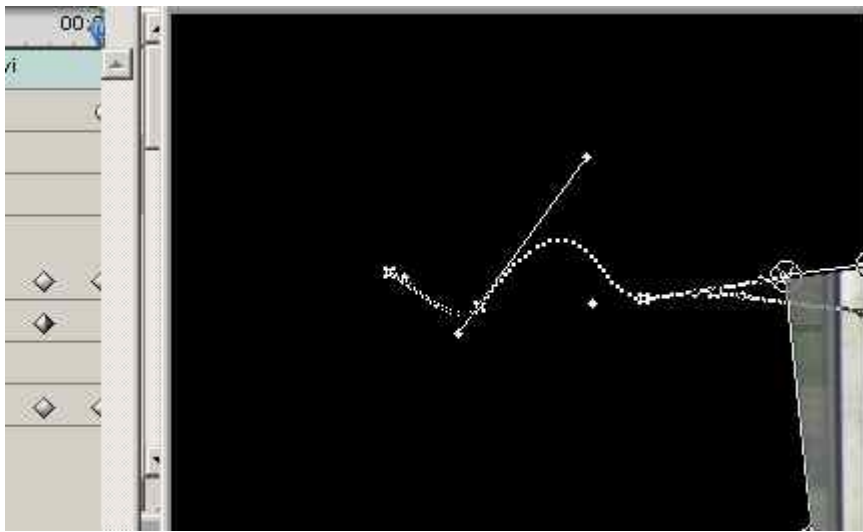


Im Prinzip beschneiden wir also den Clip variabel.

Die Korrekturmaske folgt den Personen, die nach rechts aus dem Bild gehen:



Bei wesentlichen Änderungen werden Keyframes gesetzt, damit immer nur die Personen zu sehen sind:



Auch hier kann der Bewegungspfad als Bezierkurve geformt werdden.

Zum Schluß wird der Effekt **Mosaik** auf den Clip gelegt:



Das Pixelmuster macht die Personen unkenntlich.

Wird jetzt der untere Clip wieder sichtbar geschaltet, erhalten wir die vom TV bekannten Bilder, wenn in Reportagen Personen, KFZ-Kennzeichen etc. unkenntlich gemacht werden..



Dieses Grundprinzip kann natürlich unendlich variiert werden, vor allem mit der 16 Punkt-Korrekturmaske ergeben sich spannende Möglichkeiten.

Praktisch wird für die Erstellung eines Anonymisierungseffekts meist ein bewegter **Spurmaske-Key** benutzt, da hier u. a. die Renderzeiten kürzer sind.

Bildmaske (Image Matte Key)

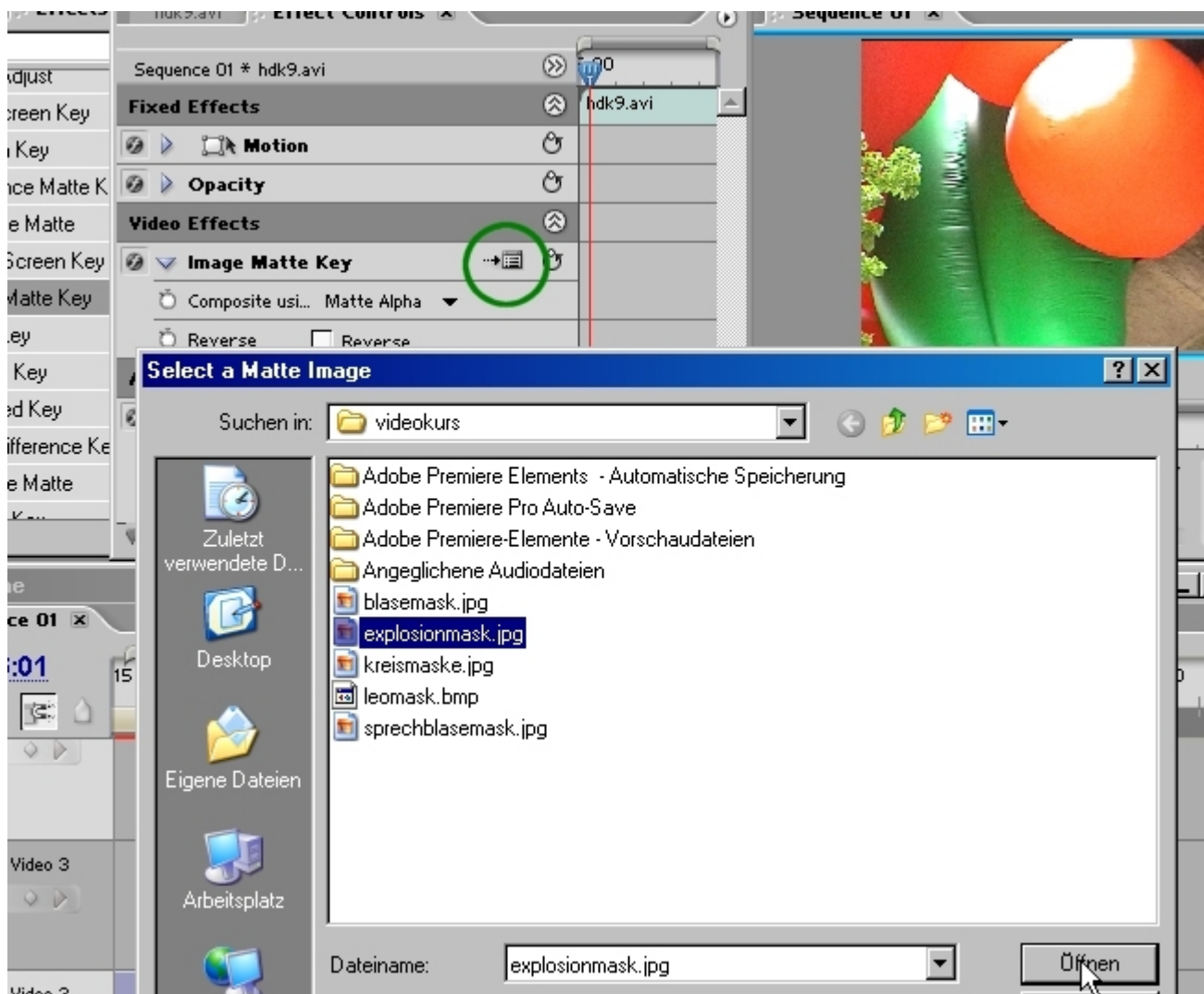
Unter Maske versteht man ein Bild, das eine **Stanzform** enthält (beim Chromakeying ist es eine Farbe, die Korrekturmaske kommt schon näher ans Prinzip der Maske heran).

Schwarze Flächen werden bei einer so genannten **Luminanzmaske** (und um die geht es hauptsächlich) ausgestanzt, also gelöscht, während **weiße Flächen** nicht angetastet werden.

Mit den entsprechenden **Grautonabstufungen** kann man das Ergebnis noch verfeinern.

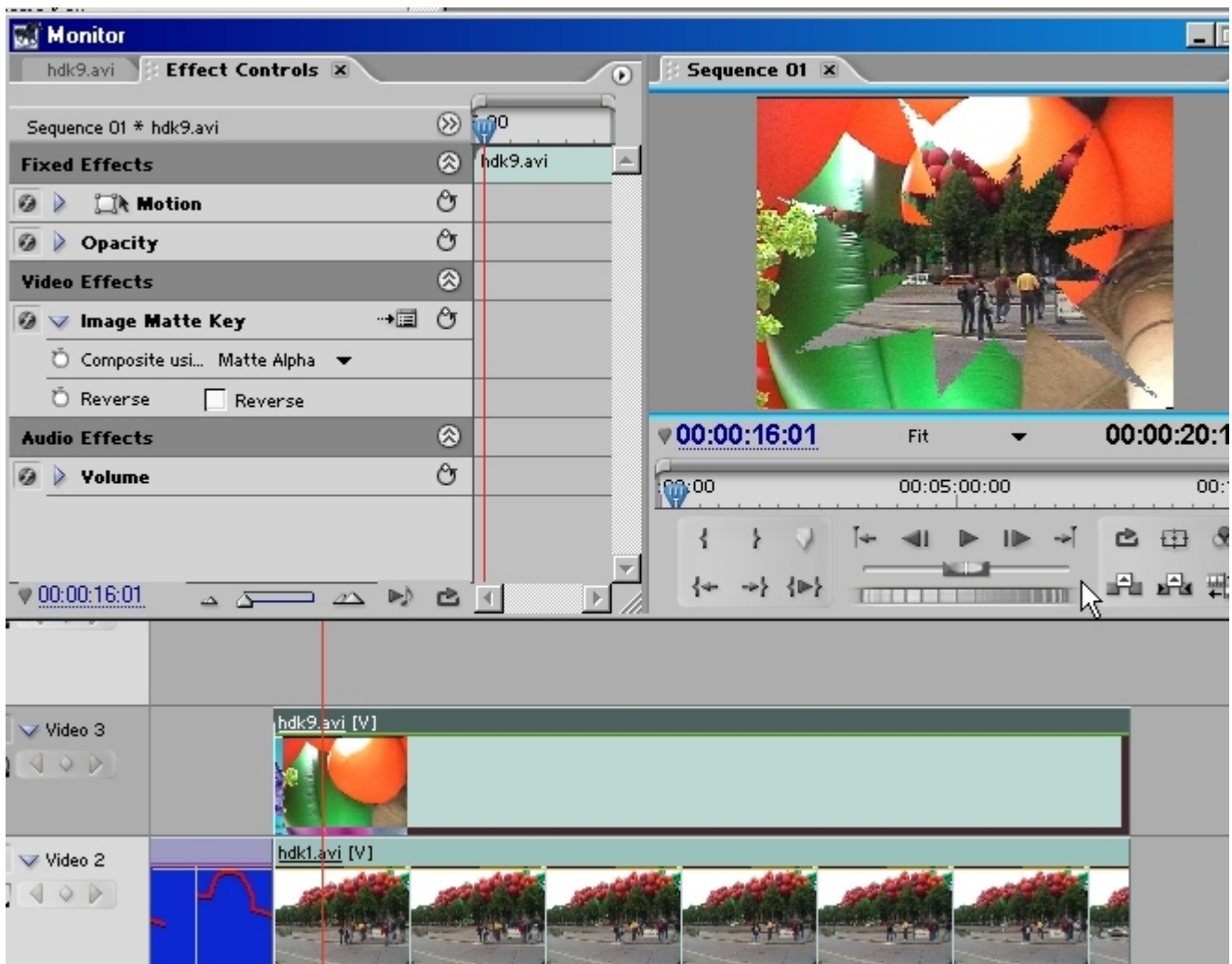
Wir legen also 2 Clips übereinander auf 2 Videospuren.
Auf den oberen wird der **Bildmaskekeyeffekt** gezogen.

Ein Klick auf den grün markierten **Button** öffnet ein Fenster, um eine Maske zu laden - in der Regel ein JPEG- oder Bitmap-Graustufen- oder s/w-Bild:

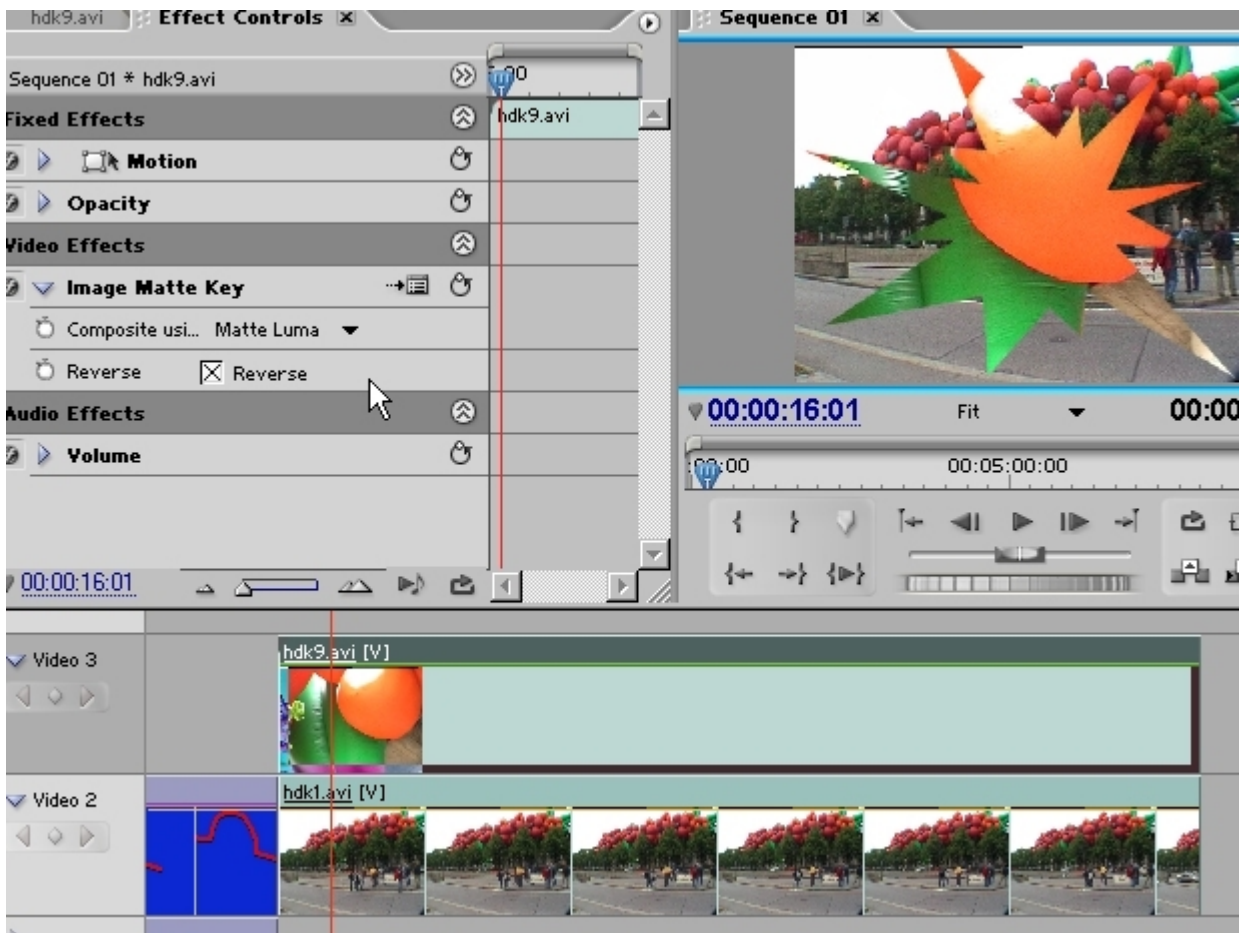


Sofort wird der Effekt im Monitorfenster sichtbar.

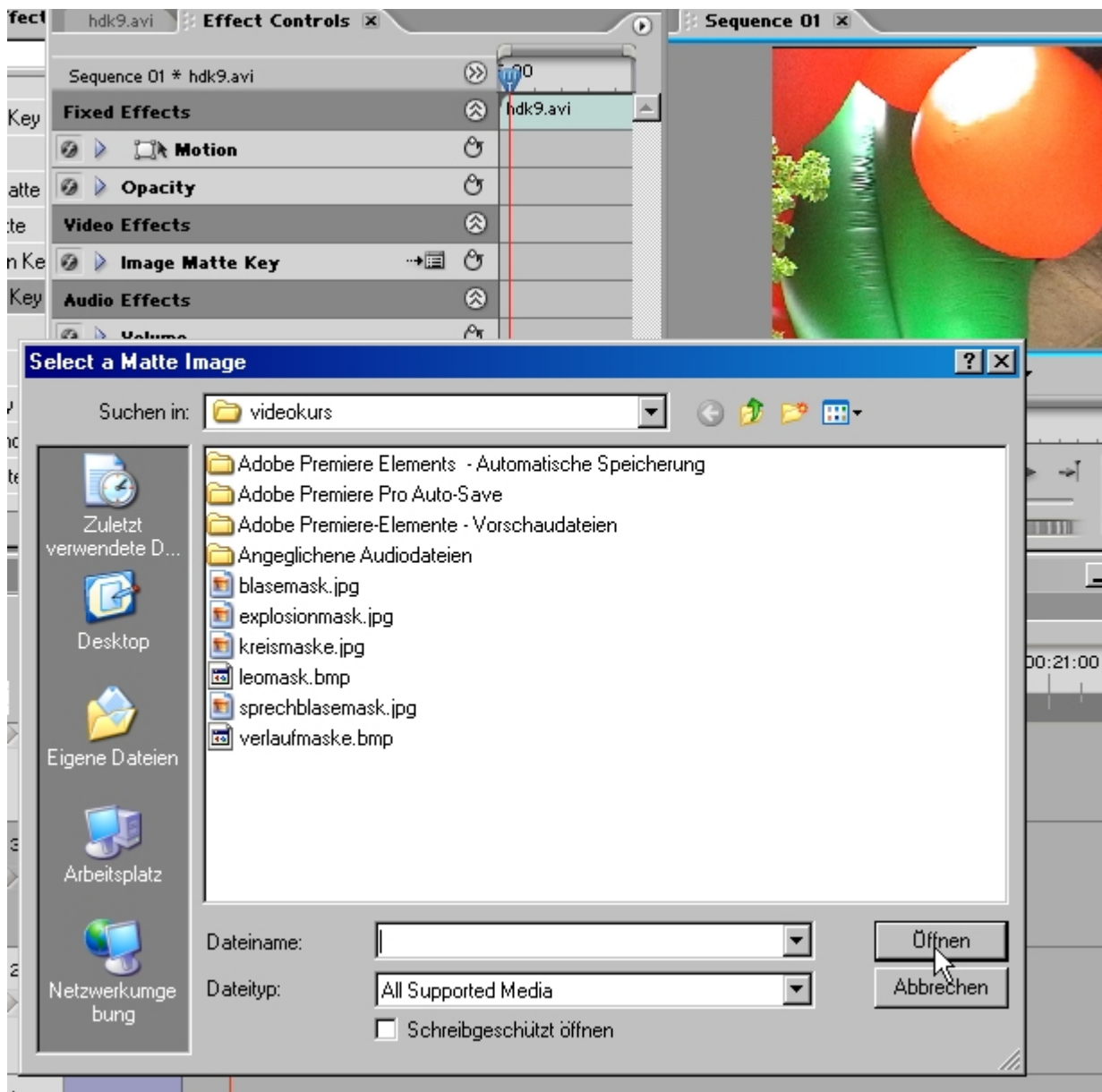
Wichtig: Die Maske muss nicht im Projektfenster geladen sein! Der Effekt referenziert also praktisch nur auf die Maske.



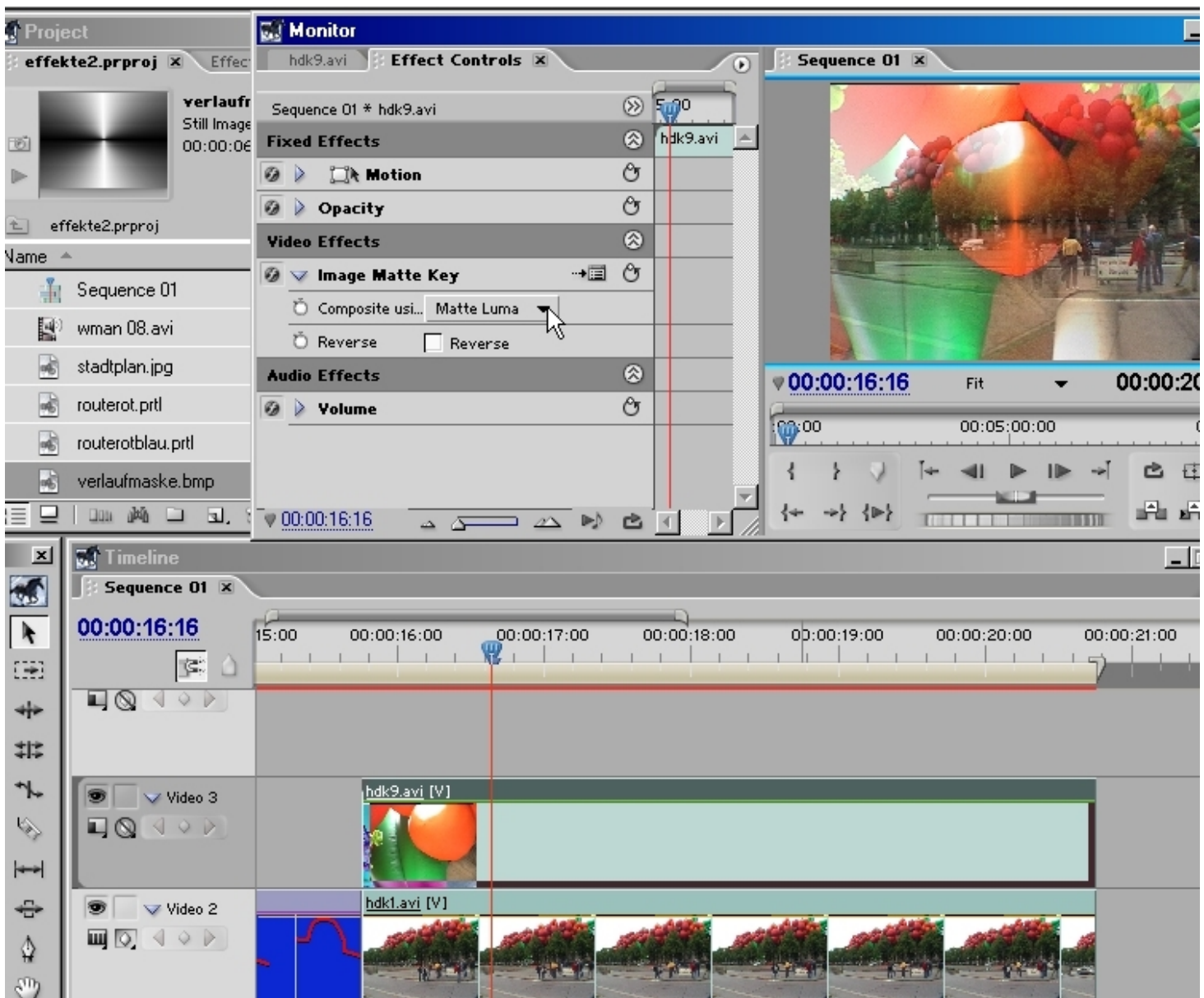
Die Einstelloptionen sind recht simpel:



Ein sehr schneller Maskeneffekt also. Laden wir ein Graustufenbild, die Datei verlaufsmaske.bmp:



Und so schaut das dann aus (links oben im Projektfenster die Vorschau der Maske):



Spurmaske (Track Matte Key)

So einfach die Bildmaske ist, wären mehr Einstellungsmöglichkeiten doch ganz schön. Das erledigt die Spurmaske, welche (wie der Name andeutet) auf eine eigene Videospur gelegt wird.

Dazu gibt es ein eigenes Tutorial !!!

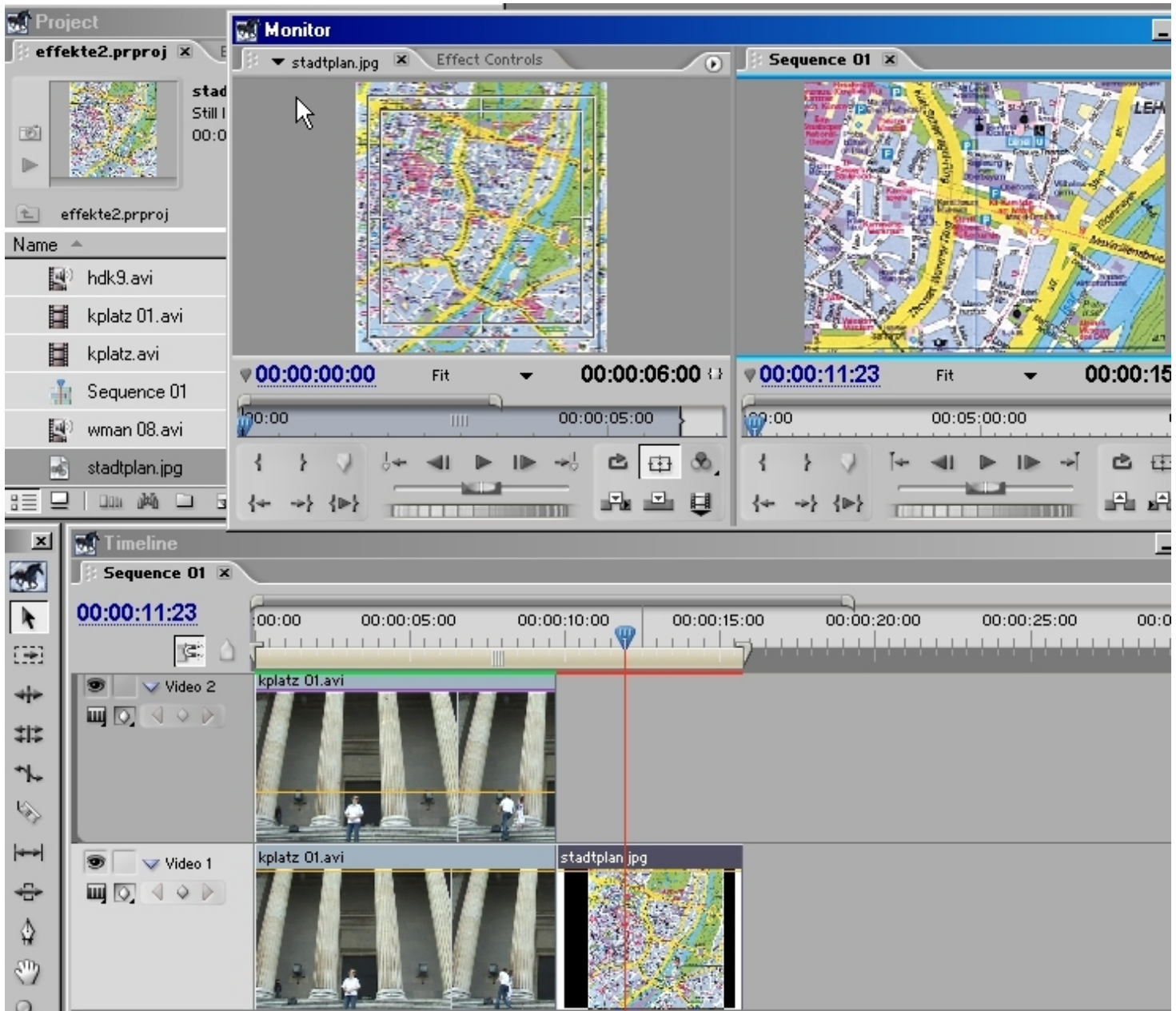
Entscheidend für die Effektnutzung ist eine möglichst genau definierte Aufgabenstellung. Meist lässt sich über eine Kombination von Effekten eine Lösung finden (ein Beispiel ist die Korrekturmaske für den Anonymisierungseffekt). Selbst wenn Effekte spielerisch und experimentell genutzt werden, kristallisiert sich sehr schnell eine tragfähige ästhetische Struktur heraus.

Beispiel: Animierte Route auf einem Stadtplan (altes Tutorial - mittlerweile gibt es für diese Aufgabe extra Programme wie Vascodagama etc.)

Für die Erstellung der Grafik wird ein Stück des Münchner Stadtplans eingescannt und als JPEG abgespeichert. Die korrekte Auflösung für ein Premiere DV-Projekt ist 720 x 576 pixel, genauer gesagt 768 x 576 pixel wg. der Quadratpixel der Computermonitordarstellung. Eine höhere Auflösung ist in diesem Fall richtig, da so genug Schärfereerven für virtuelle Kamerafahrten (auch ein Videoeffekt!) vorhanden sind. Premiere fordert bis Version 1.5 in den **Projekteinstellungen** unter **Allgemein** eine Einstellung der Option **Clip bei Import auf Projektmasse skalieren**. Diese Option wird aktiviert und der übergroße Stadtplan

(siehe Quellfenster) wird auf Videogröße angepasst (siehe rechtes Fenster).

Achtung: Die aktuelle Version 2.0 / 3.0 hat diese Option nicht mehr! Über die Bewegungsoptionen wird die "Kamerafahrt" im Schnittmonitorfenster eingestellt.



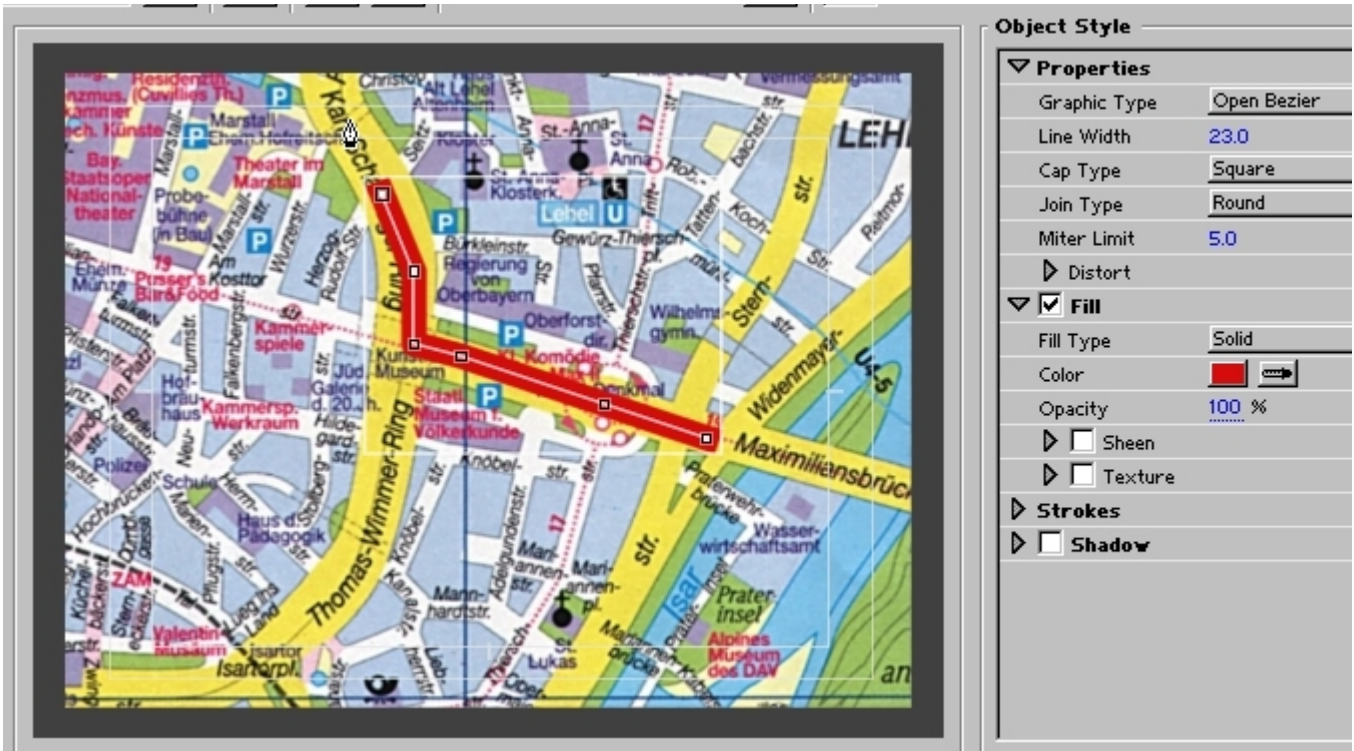
Die Zeitnadel wird in den "Stadtplan" gestellt und der Titler aufgerufen. Im folgenden Dialog geben wir als Namen "routerot" ein.

Das Werkzeug **Zeichenstift** wird angeklickt und wir klicken auf den **Anfangspunkt** der Route.

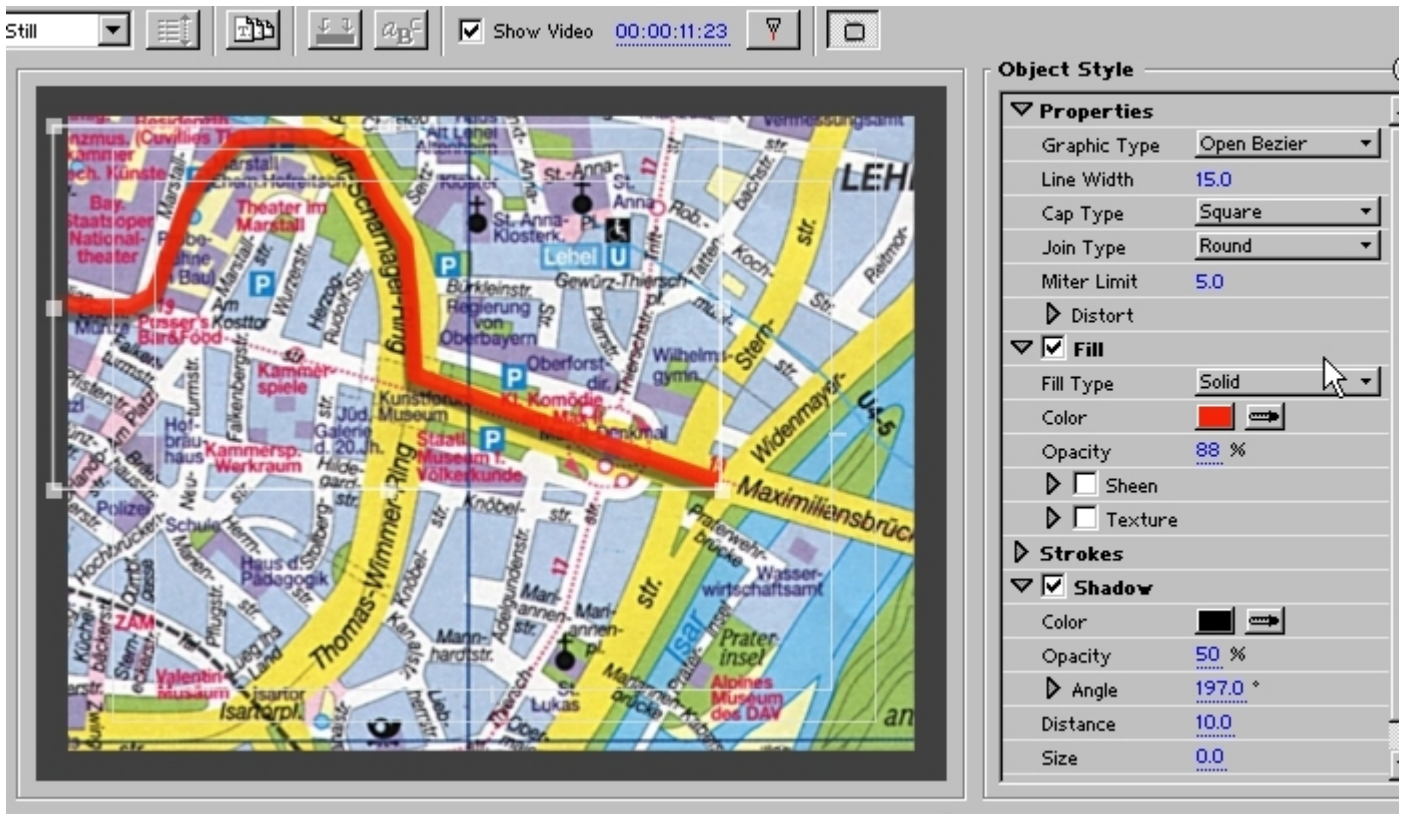
Jetzt erst werden die **Eigenschaften** (Properties) aktiv und mit der **Pipette** wird die Farbe der geplanten Route definiert (voreingestellt ist hellgrau, was kaum zu sehen ist):



Die Linienbreite größer gestellt und ausgehend von unserem Startpunkt wird Punkt für Punkt die Route gesetzt:



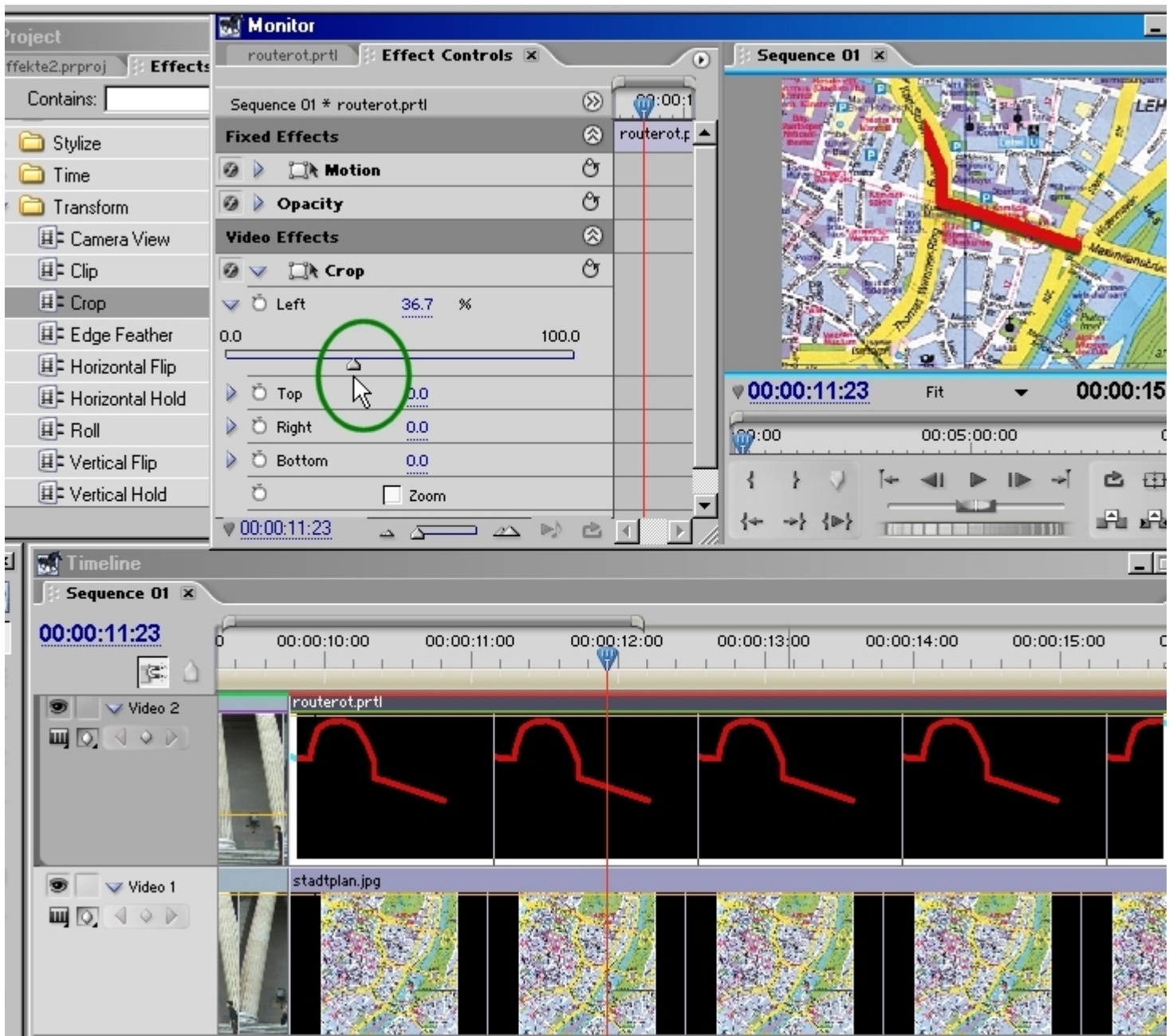
Es läßt sich noch ein Schatten etc. definieren. In jedem Fall braucht die Bedienung etwas Übung



Nachdem der Titler geschlossen wurde erscheint "routerot" im Projektfenster und kann in die Videospur über den Stadtplan gezogen.

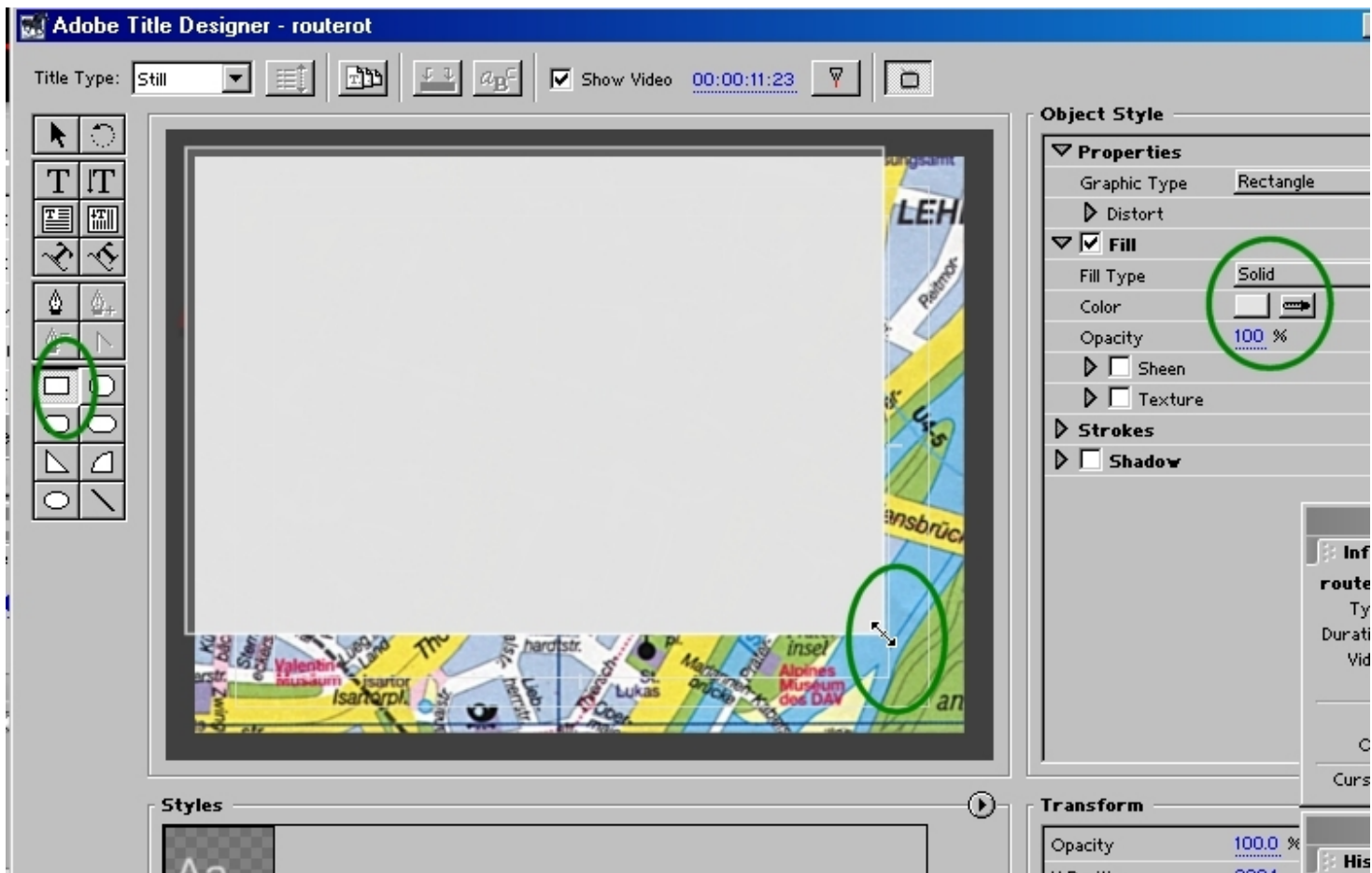
Schwarz ist durchsichtig (Alphakanal) und die komplette rote Route liegt auf dem Stadtplan.

Damit die Route von rechts nach links sichtbar wird, bekommt "routerot" den Videoeffekt **Beschneiden** aus dem **Transformieren**-Ordner. Mit dem Regler für Links und der Keyframesteuerung wird nun die Route animiert:

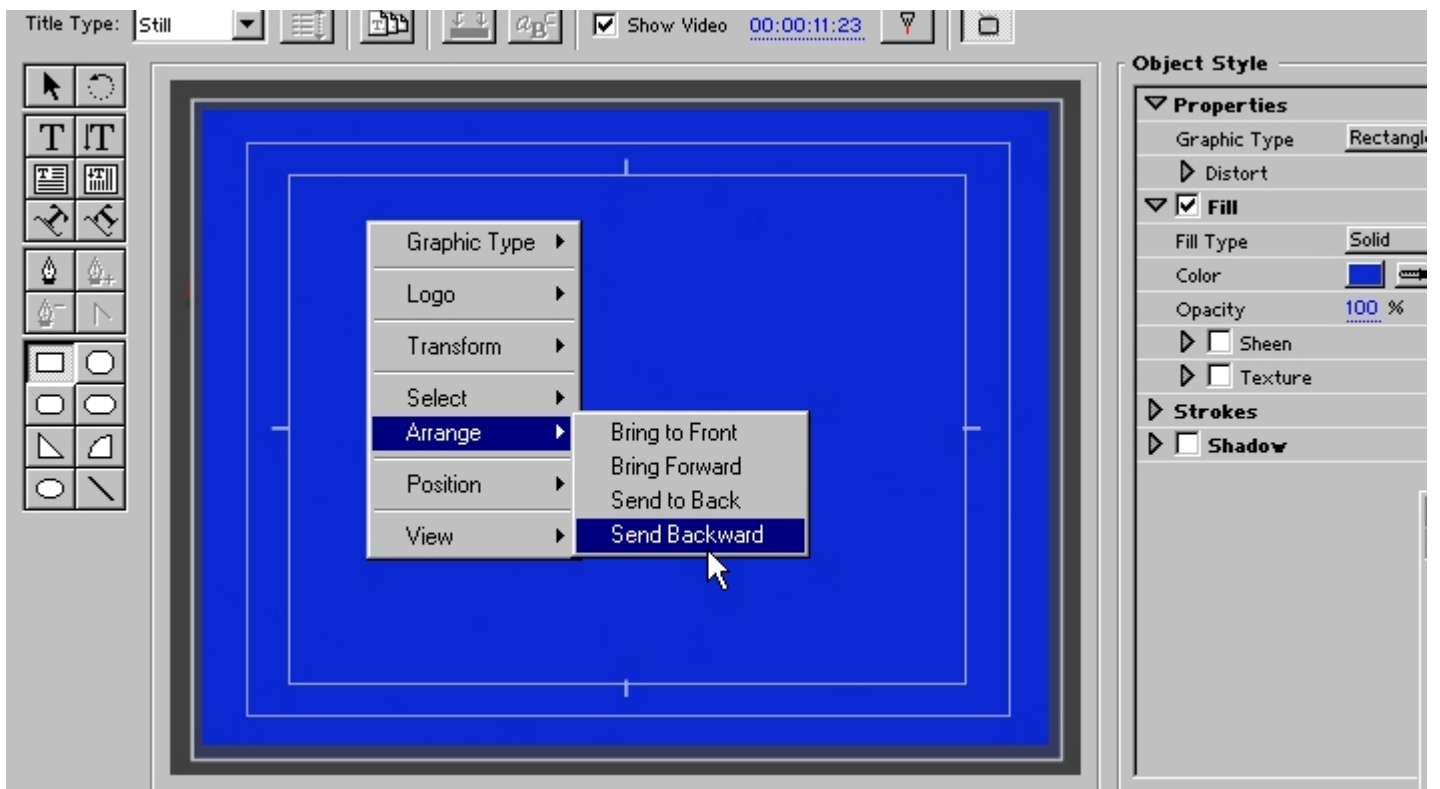


Eine Variante dieses Tricks besteht darin, im Titel einen Bluescreen-Effekt zu erzeugen. Das ist natürlich nicht notwendig, soll aber auf die unendlichen Möglichkeiten des Titlers verweisen, Masken und Grafiken zu erstellen.

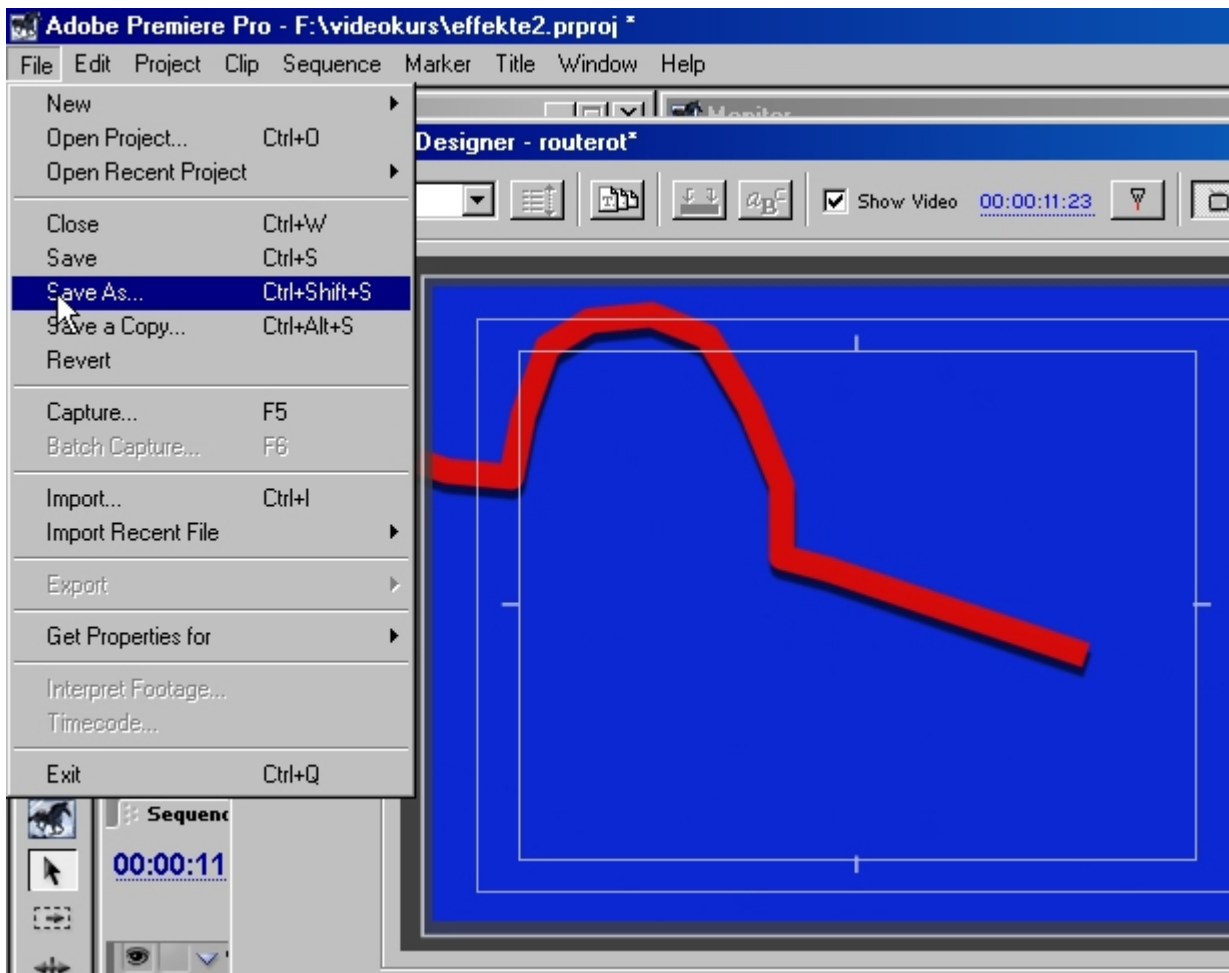
Doppelklick auf "routerot" öffnet wiederum den Titler. **Das Rechteck**-Werkzeug wird aktiviert und ein Rechteck über die komplette Bildfläche aufgezogen:



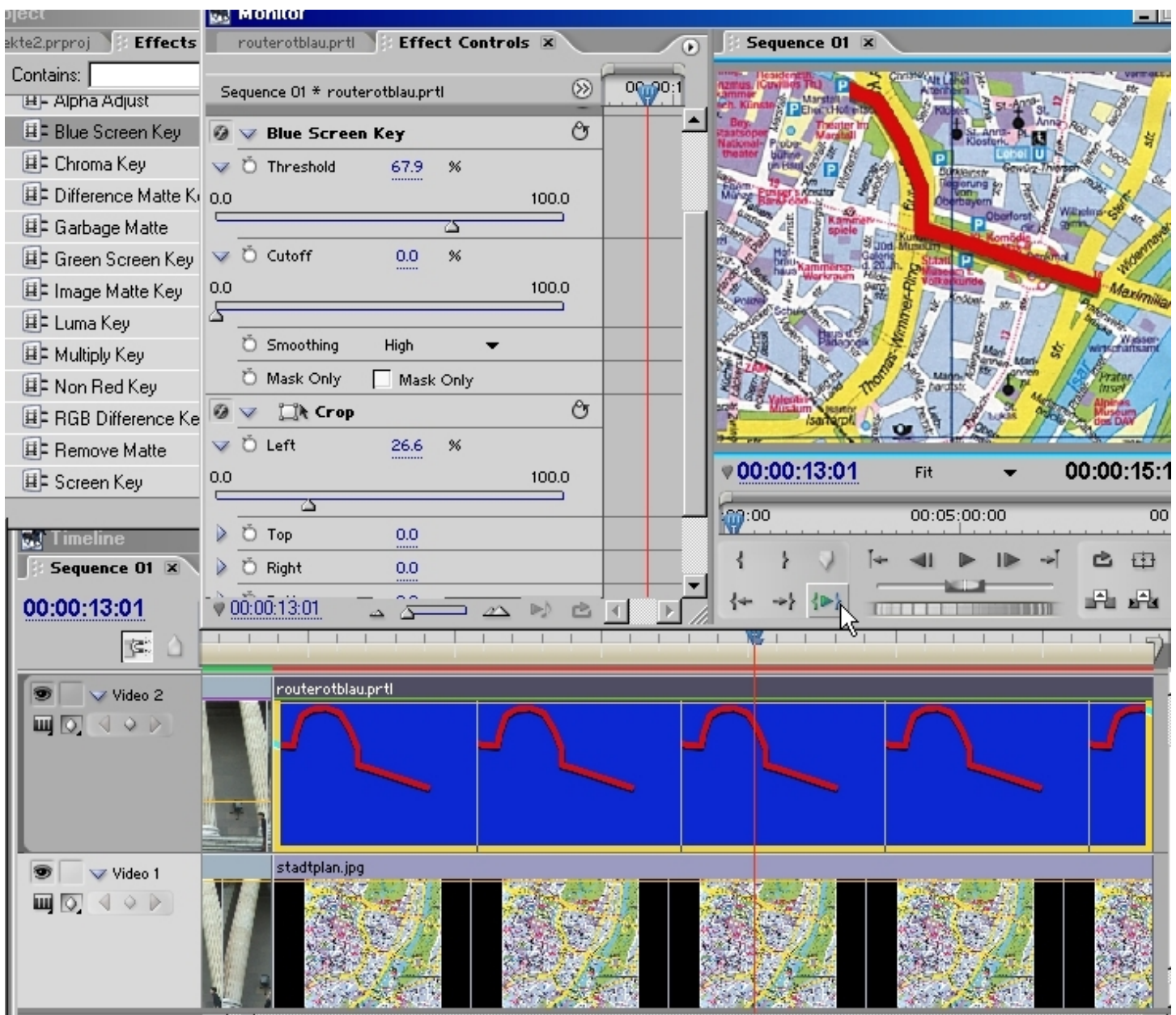
In den Eigenschaften wird dem Rechteck ein leuchtendes Blau zugewiesen.
 Dann ein Rechtsklick in die Fläche und im Kontextmenü **nach hinten** ausgewählt:



Dieser Titel wird unter neuen Namen abgespeichert:



Dem Clip wird nun ein **Blue Screen Key** gegeben, dann der **Beschneiden**-Effekt, und alles funktioniert wie vorher.



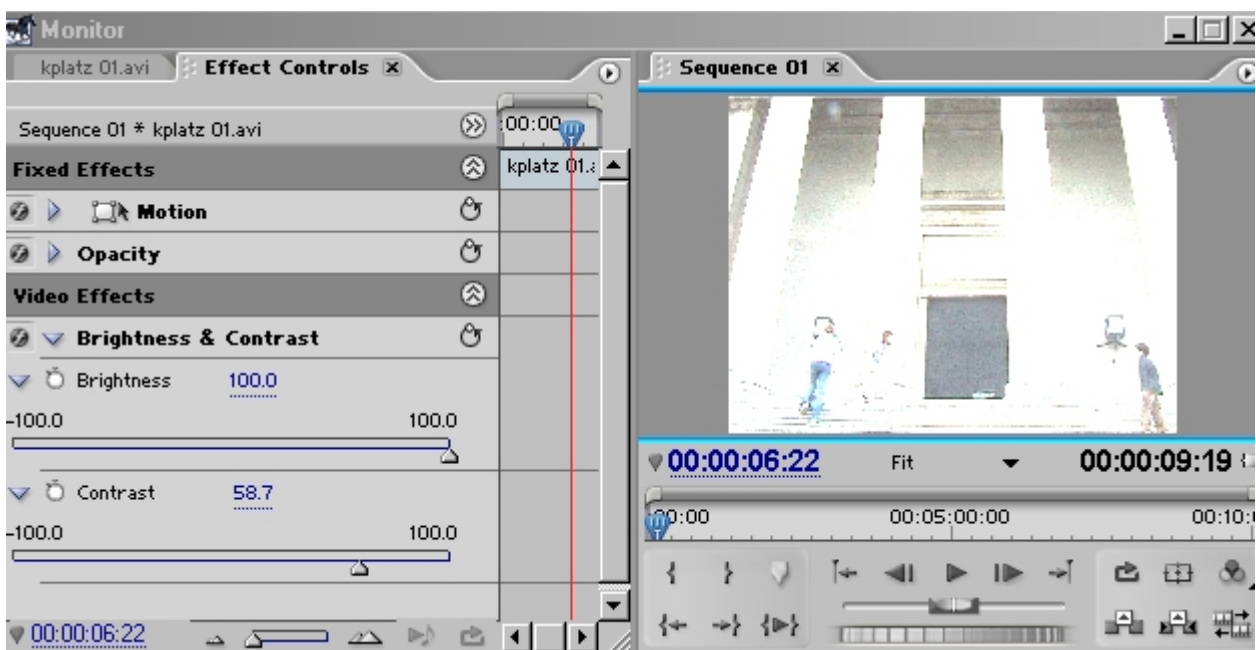
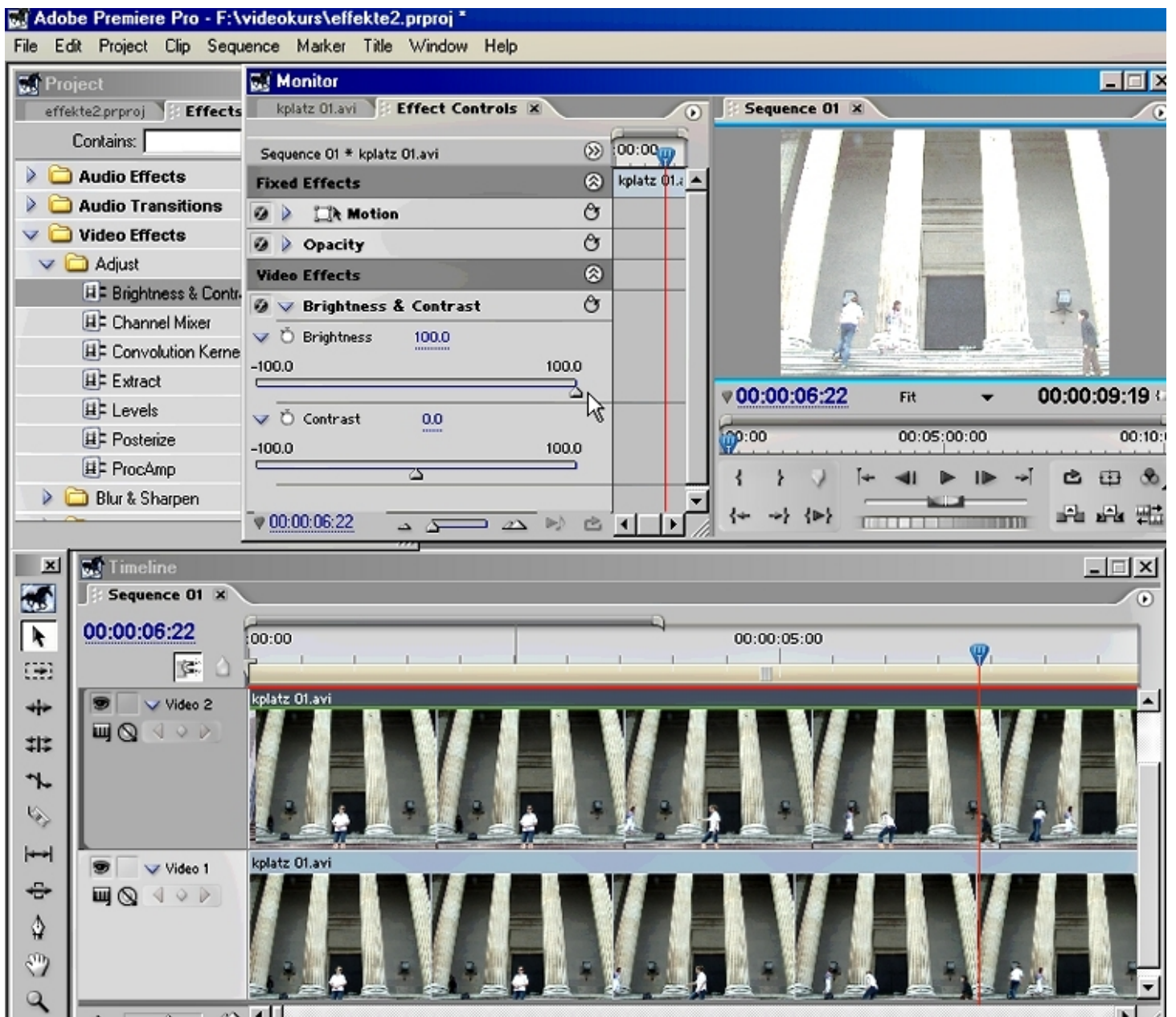
Dieser Basistrick kann für einen Trailer natürlich mit weiteren Grafiken, Videoclips, Sounds, Texten "getunt" werden.

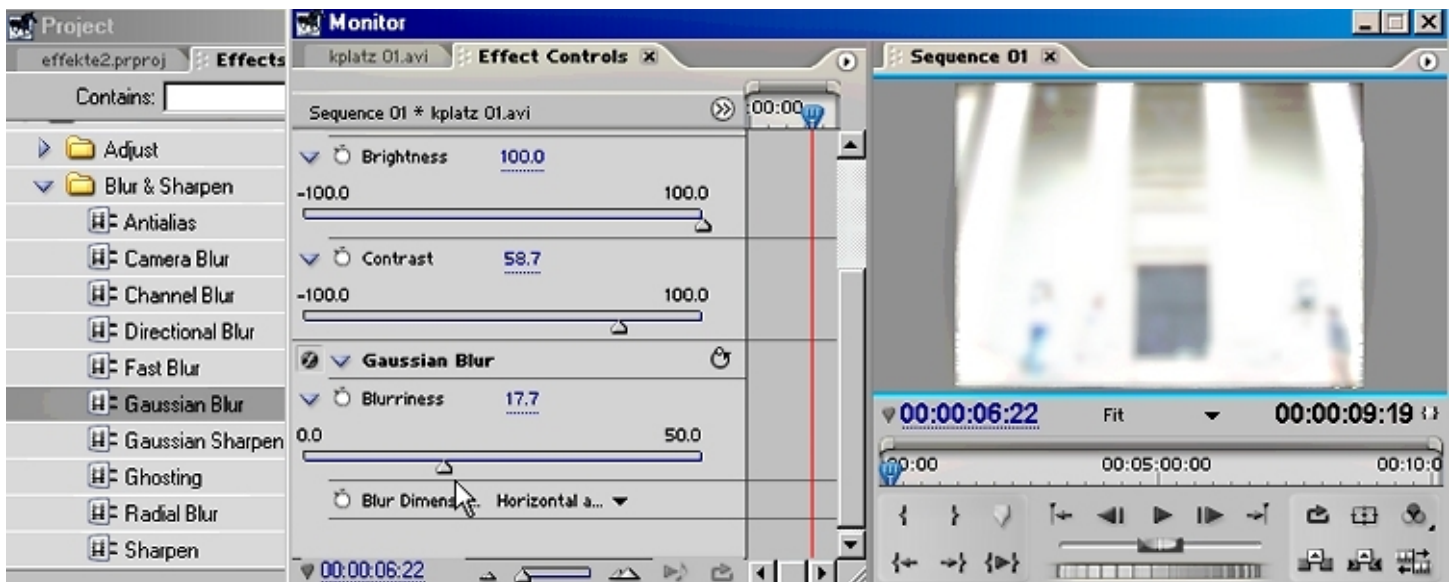
Ein Fazit kann bereits gezogen werden: vereinzelt Videoeffekte sind nicht wirklich überzeugend. Erst die Kombination mehrerer Effekte beeindruckt.

Ein Beispiel: **Überstrahlte, mystische Bilder**

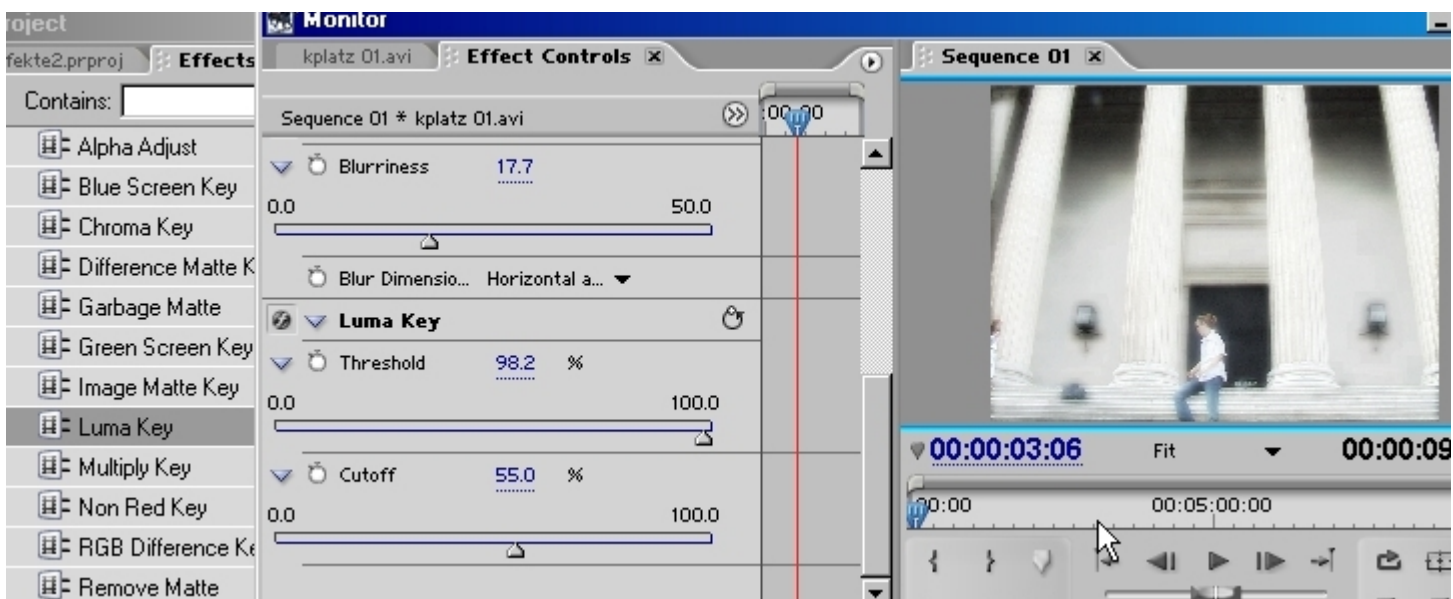
Wieder werden 2 identische Videoclips übereinander in 2 Videospuren abgelegt. Alle Videoeffekte werden nun auf den **oberen** Clip angewendet.

Die folgenden Screenshots sind selbsterklärend:

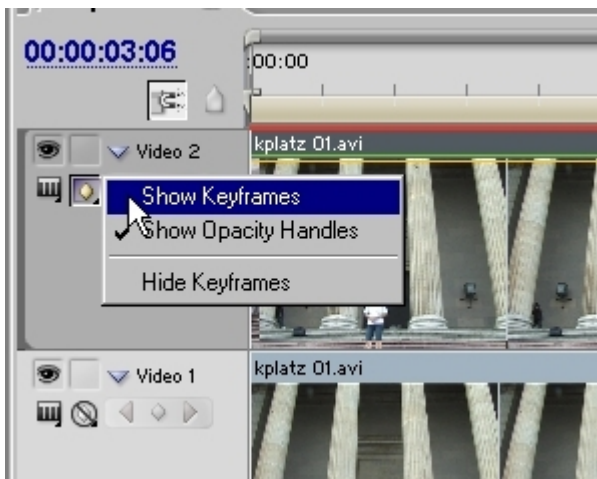




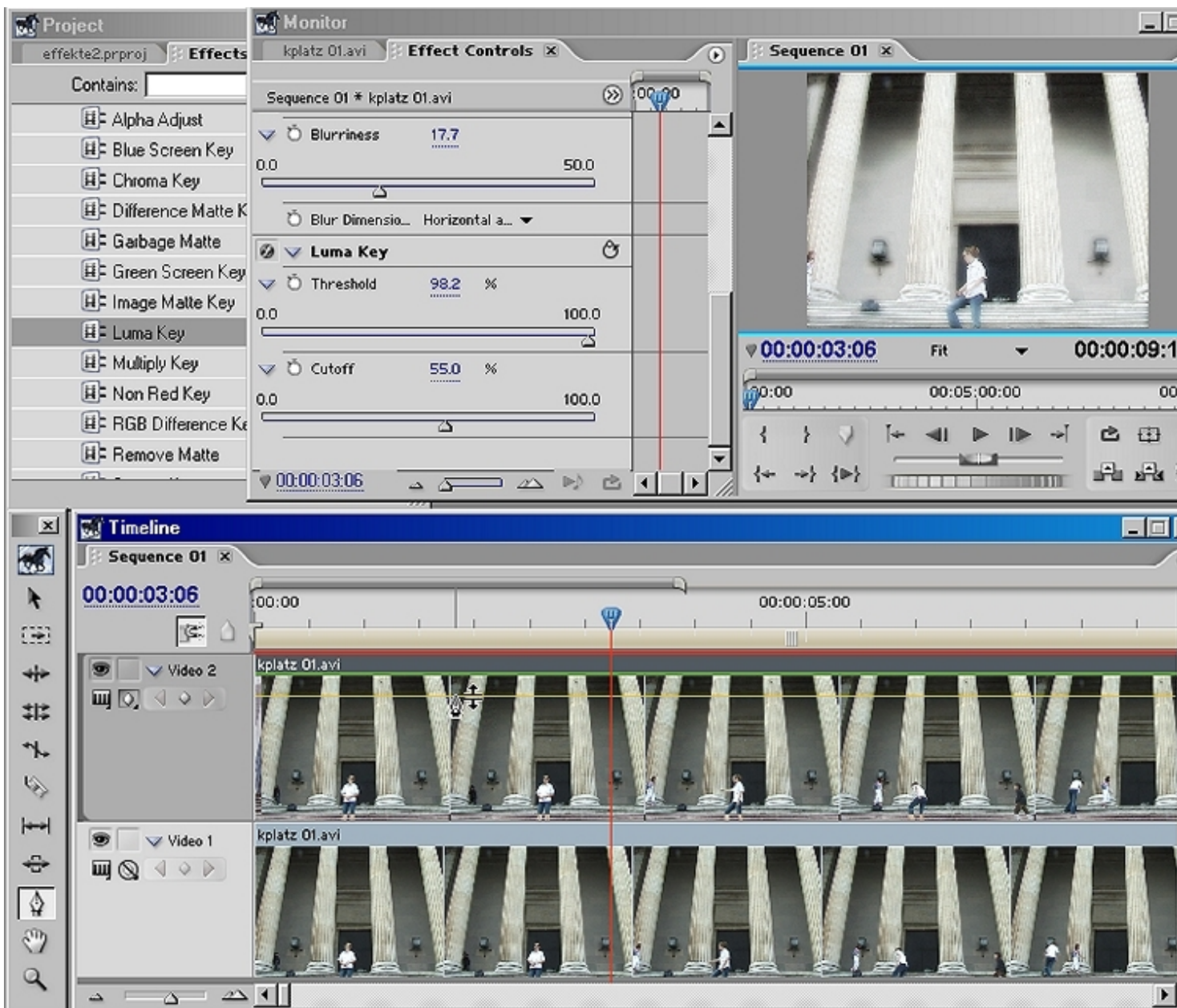
Entscheidend ist nun der Effekt **Luminanzkey**. Die überstrahlten weißen Bereiche werden ausgestanzt und der untere Clip scheint durch. Im unteren Clip sind die Personen scharf - also ergibt sich so der angestrebte Gesamteffekt von scharf umrissenen Figuren in einer unscharfen, geisterhaften Farbstimmung.



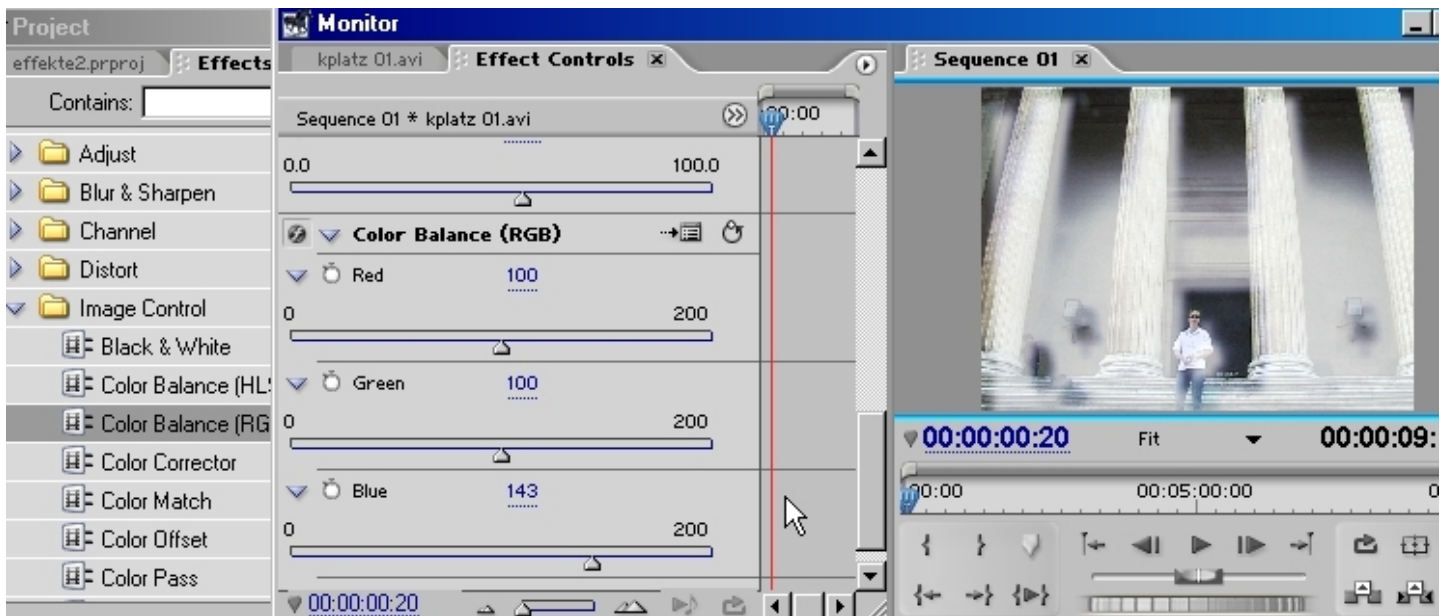
Über den Deckkraftregler und mit Hilfe des Zeichenstifts lässt sich die Deckkraft des oberen Clips komplett absenken.



Die Effektkombination wirkt hier längst nicht mehr so extrem:



Und hier bekommt die Szene noch eine Einfärbung (**Farbbalance** RGB) nach **Blau**:



Der letzte Screenshot zeigt eine Variation:



