

Cursus monteren deel 5: Effecten, Motion Graphics,

Of het nu vakantie filmpjes zijn, promo's, interviews of een verslag van een sportdag, montage is nodig om van je beeldmateriaal een verhaal te maken. Weliswaar gaat de inhoud altijd boven de vorm, maar zonder die vorm zal de inhoud kleurloos en langdradig blijken. Maar monteren is meer dan alleen verschillende beelden in de goede volgorde achter elkaar zetten op de tijdlijn. Je moet ervoor zorgen dat de kijker je vertelling blijft volgen, *'bij de les houden'* door visuele overtuiging.



In de afbeelding met de puzzelstukken zal de aandacht voornamelijk naar het roze puzzelstuk gaan. Wanneer er in de algemene zin gevraagd wordt om een activiteit te noemen die gebruik maakt van overreding zullen de meesten antwoorden met 'reclame'. Hoewel dit waar is, is dit een beperkte kijk op een brede activiteit. Visuele overtuiging is de daad van overtuiging uitgedrukt door middel van beelden, hetzij stilstaand, hetzij bewegend. Door een goede compositie van de montage worden ook beelden benadrukt, fouten hersteld en kleuren gecorrigeerd.

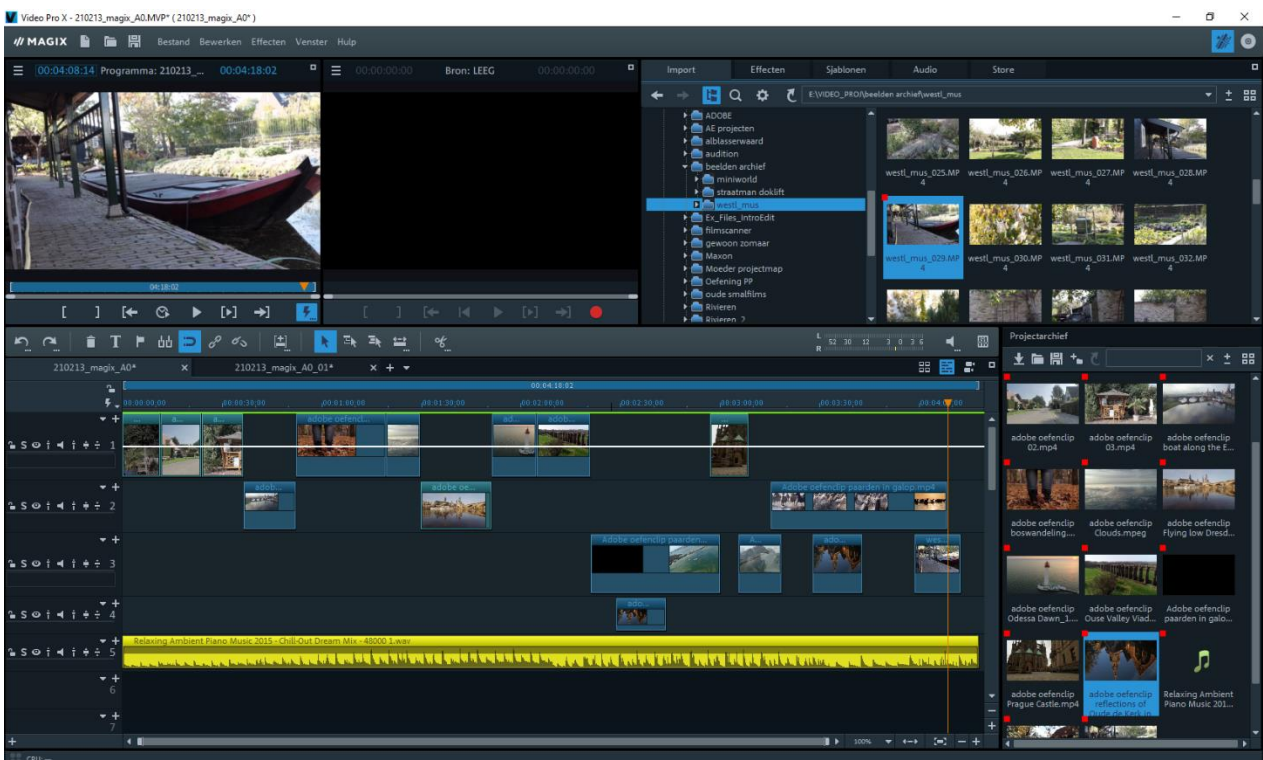
Zoals we al bij het begin van deze cursus aan gaven de montageklus begint met het inladen van al het benodigde materiaal. Al het beeldmateriaal, foto's, muziek en titels kan je rangschikken in de projectenmap, hoe je dat doet mag je zelf bepalen maar zorg voor structuur. Meestal kan je met één druk op de knop al dit materiaal naar de projectmap of tijdlijn overzetten. Afhankelijk van de hoeveelheid is het verstandig de montage in delen te splitsen hoofdstukken of sequences. Dit bevordert het overzicht van je project, en dat scheelt tijd. De ruwe montage hebben we dan achter de rug.

Het prettigste is als je werkt vanuit een plan of storyboard. Ja ik weet de ene vindt een storyboard iets alleen voor de grote jongens want wij zijn maar "amateurs", de ander wil gestructureerd werken en zet zijn montageplan op papier. Ik zie het meer als een plan of het uitwerken van een gedachte of idee en dat kan op vele manieren al naar eigen behoefte. De inhoud is dan al tot in detail uitgewerkt en de volgorde staat in grote lijnen vast. Maak je geen gebruik van een storyboard, dan kan je bijvoorbeeld thematisch te werk gaan, verschillende verhaallijnen door elkaar laten lopen of de montage opbouwen door middel van vraag en antwoord. Op die manier heb je altijd een kapstok waarop je kan terugvallen. Het is belangrijk dat je vooraf weet wat je gaat doen en dat je daar op hoofdlijnen niet meer van afwijkt.

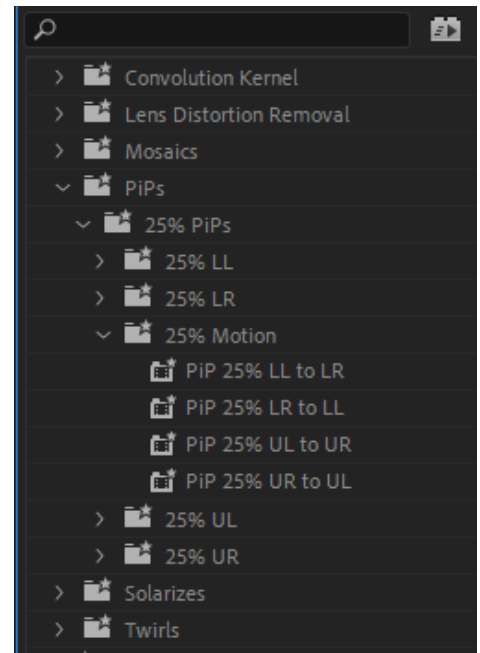
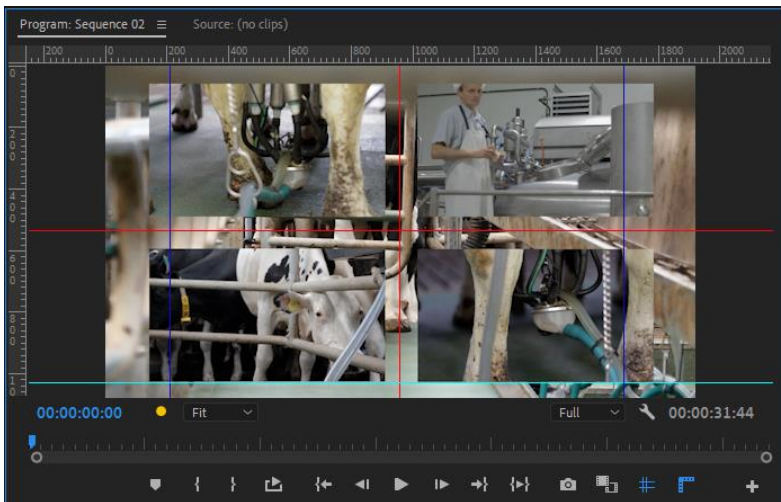
Het begrip tijd is in videoproducties heel belangrijk. Er zijn filmmakers die een tijdspanne hebben van een mensenleven voor een project en er zijn er die al na een paar uur vanaf de opnamen hun montage gereed hebben. Als je met minder beelden hetzelfde kunt vertellen geniet dat altijd de voorkeur. Langzame beelden worden over het algemeen ervaren als saai en vervelend dus durf te knippen. Om de videofragmenten in te korten moet je ze trimmen. De meeste pakketten bieden speciale trimvensters die van alle gemakken zijn voorzien. Het simpele trimmen bestaat eruit dat je aan het begin of het einde van het videofragment frames verwijdert of oprolt. Geavanceerdere pakketten als Avid, Première Pro, FCP en Vegas Video bieden daarnaast nog een aantal andere mogelijkheden als ripple edit, rolling edit, slip edit en slide edit.

In het vorige deel van deze “cursus” hebben we al een klein deel van het gebruik van effecten belicht. Door met extra lagen te werken in de montage zijn zeer leuke, opmerkelijke, maar ook geavanceerde mogelijkheden te creëren die de montage inhoudelijk kunnen verrijken.

Compositing is mogelijk met zowel videobeelden, foto's als grafische elementen. We zetten een aantal veel voorkomende toepassingen van compositing op een rij. Compositing in de meest eenvoudige manier in videobewerking is vergelijkbaar met het werken van lagen in fotobewerkingsprogramma's. Het verschil tussen montage en compositing of compositie is dat bij montage je in de horizontale richting op de tijdlijn werkt en compositing in de verticale, het stapelen van sporen. Door sporen op elkaar te stapelen kunnen meerdere beelden tegelijkertijd worden getoond. Een montageprogramma werkt niet met lagen, maar met video en audiosporen om gelaagde beelden te creëren. In de meeste pakketten zijn deze extra sporen eenvoudig aan te maken of uit te breiden, alhoewel in het lagere segment er ook pakketten zijn waar het maximaal aantal sporen beperkt is.

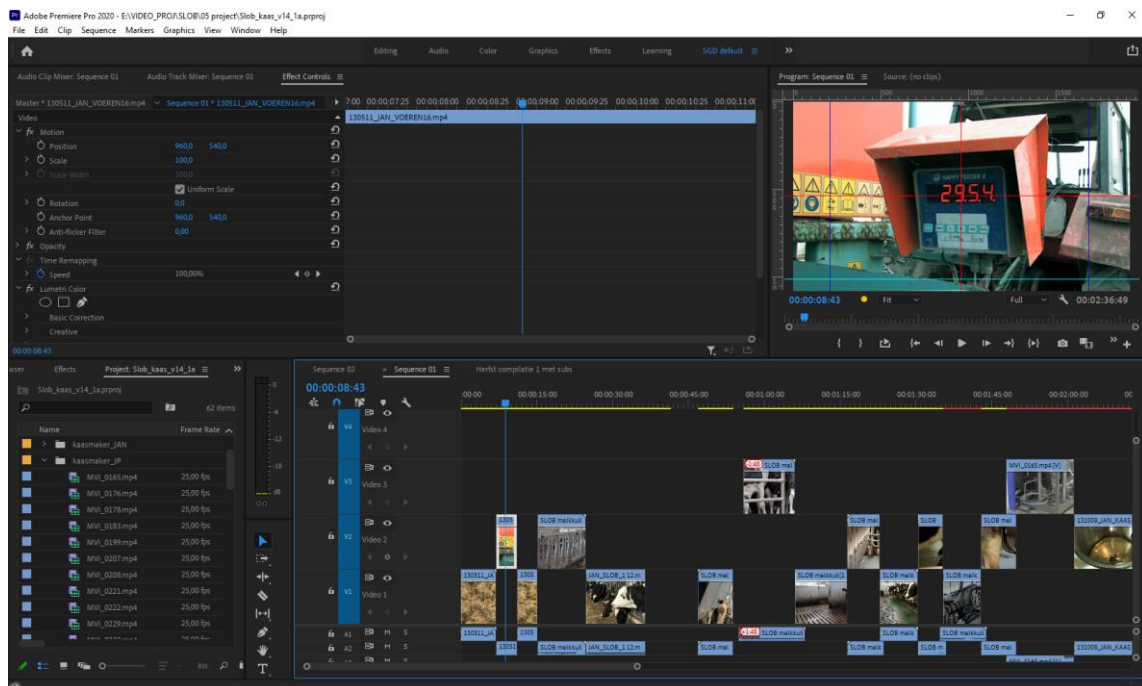


Als je clips boven elkaar plaatst, is de ongeschreven regel dat de bovenste clip meestal de onderste bedekt wees daar bedacht op. Uitzondering op deze regel vormt Magix Video Pro. Die toont bij gestapelde clips de onderste clip in de monitor.



Door gebruik te maken van meerdere videosporen met videoclips en/of afbeeldingen zijn er verrassende beeldcombinaties te maken denk maar aan de L en J montage bij audio. De meest bekende is het beeld in beeld effect. Als je een beeld in beeld (BIB of PIP) wilt maken, zorg ervoor dat het beeld dat je over het andere beeld heen wilt tonen op het bovenste videospoor plaatst, daarna wijzig je de resolutie door de grootte aan te passen, waarna je het beeld met 'Positie' kunt verplaatsen naar de gewenste plek in het beeld. Veel montage pakketten hebben ook BIB effecten en/of presets.

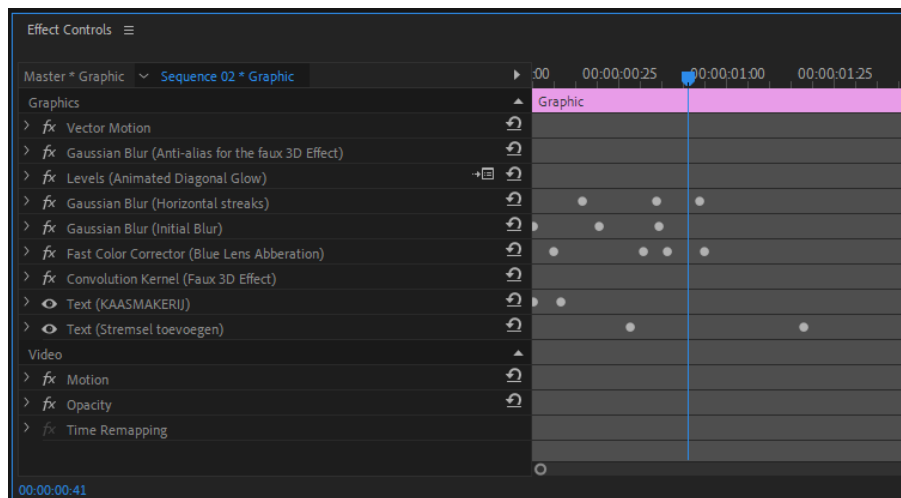
In elk pakket kan je de resolutie en positie veranderen door bij de instellingen daarvan de absolute waarde aan te geven. In de betere montagepakketten kan je ook het beeld schalen en positioneren in de monitor. Dit heeft zeker zijn voordeel als je bijvoorbeeld een beeld wilt positioneren over een televisiescherm, mobiele telefoon of reclamebord. Dit is te veranderen door aan het bovenliggende beeld een kader toe te kennen of een schaduw, waardoor het beeld er iets uitspringt.



Het maken van een splitscreen, waardoor je twee volledige beelden, tegelijkertijd afspeelt, gaat eigenlijk op dezelfde wijze als het maken van een beeld in beeld. Alleen verander je nu ook de grootte en positie van het beeld op het onderste spoor. De snelste manier om dit te realiseren is door

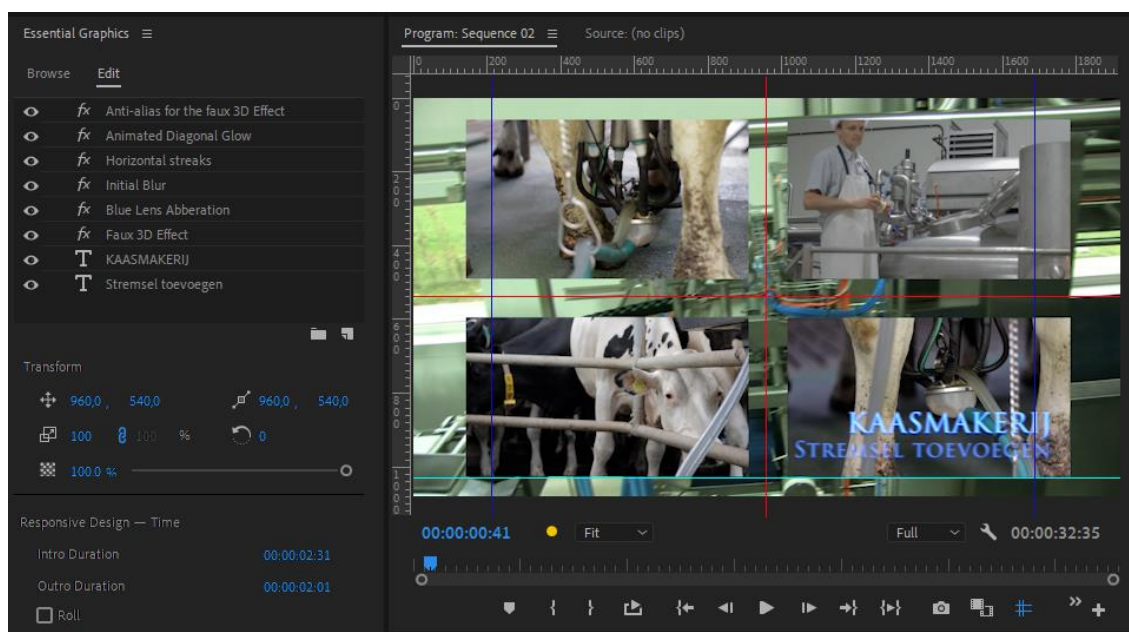
beide beelden naar vijftig procent te schalen en vervolgens de horizontale waarde bij positie met de helft te verminderen voor de ene clip en met de helft te vermeerderen voor de tweede clip, je bent er dan zeker van dat de beelden exact goed gepositioneerd zijn.

Uiteraard hoef je je niet te beperken tot twee beelden, als je vier, zes of acht videosporen boven elkaar gebruikt moet je ook in staat zijn om een videowall te maken. Als je dit wilt gebruiken is het raadzaam even bij de presets van de effecten te kijken of er voor gedefinieerde beeld in beeld effecten zijn. Door deze effecten toe te kennen aan de clips, voorkom je een hoop gepuzzel met de waarden van de posities en grootte.



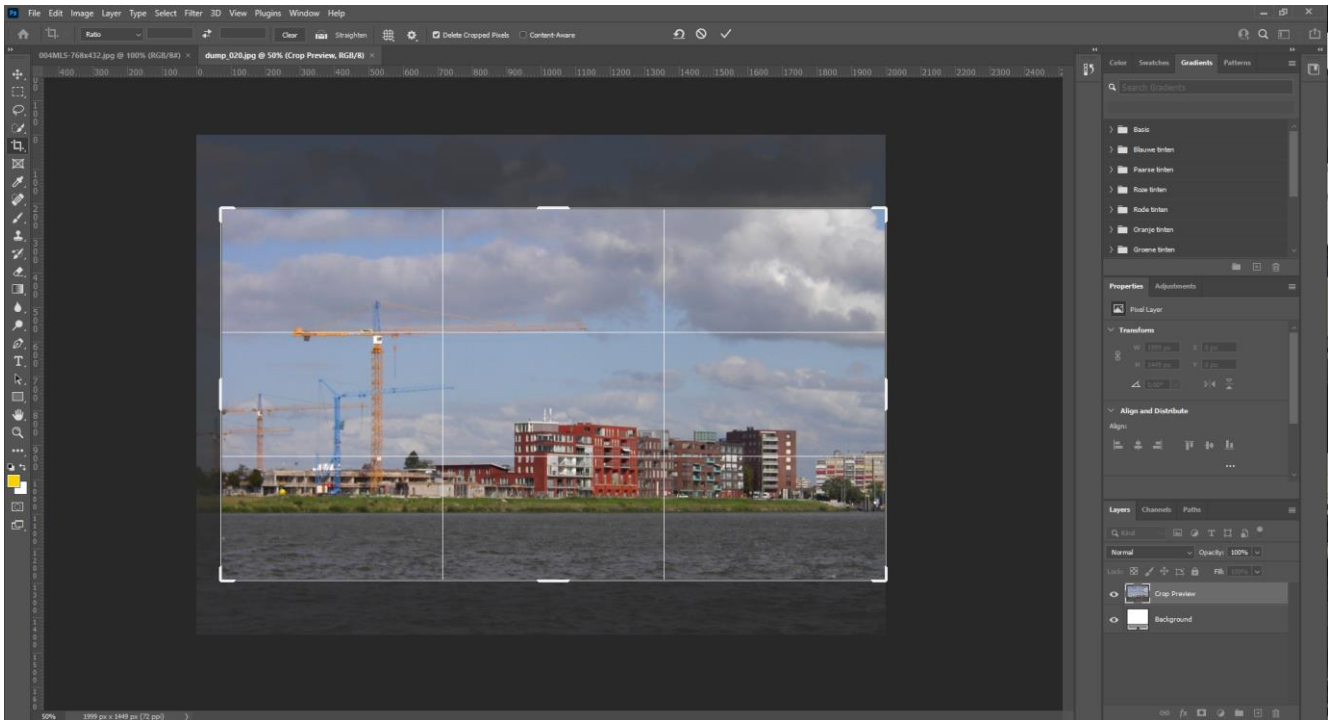
Het gebruik van een titel in een montage is natuurlijk ook een vorm van compositing. Een titel bestaat minimaal uit twee lagen. Een laag is niet transparant en dat is het beeld dat te zien is. De andere laag bestaat uit een transparant alfakanaal die de onderliggende video toont.

Het mooie van de meeste titelgeneratoren is, dat je niet beperkt bent tot het maken van alleen titels. Je kan de generator ook inzetten om figuren en lijnen te tekenen. Op die manier zijn er mooie Lower Thirds maken om mensen te introduceren of om titels boven op een andere laag te tonen. Deze figuren worden dan voluit getoond op de video. Door nu het alfakanaal om te keren bereik je een leuk effect, omdat de video dan door de figuren of letters wordt getoond. De betere pakketten bevatten nog meer effecten om alleen het alfakanaal te beïnvloeden.



Ben je in het bezit van een programma als Photoshop om afbeeldingen te bewerken dan kan je ook foto's in enkele seconden voorzien van een alfakanaal. Je maakt eerst een selectie in de foto en vervolgens leg je dat vast in een alfakanaal. Je slaat vervolgens de foto op als tiff of png en opent

deze in het videomontagepakket. Het alfakanaal wordt meestal automatisch herkend en je kan daarna de alfa-effecten hierop toepassen. Als je foto's wilt gebruiken in een montage zal het je ongetwijfeld opgevallen zijn, dat deze meestal met zwarte balken worden weergegeven. Voor portretafbeeldingen is dat te accepteren, maar niet voor landschapsafbeeldingen. De reden dat die zwarte balken in beeld komen, komt door het verschil in aspect-ratio oftewel het verschil van de verhoudingen tussen de breedte en hoogte. Dit probleem is eenvoudig te verhelpen door vooraf de foto's exact dezelfde breedte en hoogte te geven als het videoproject.



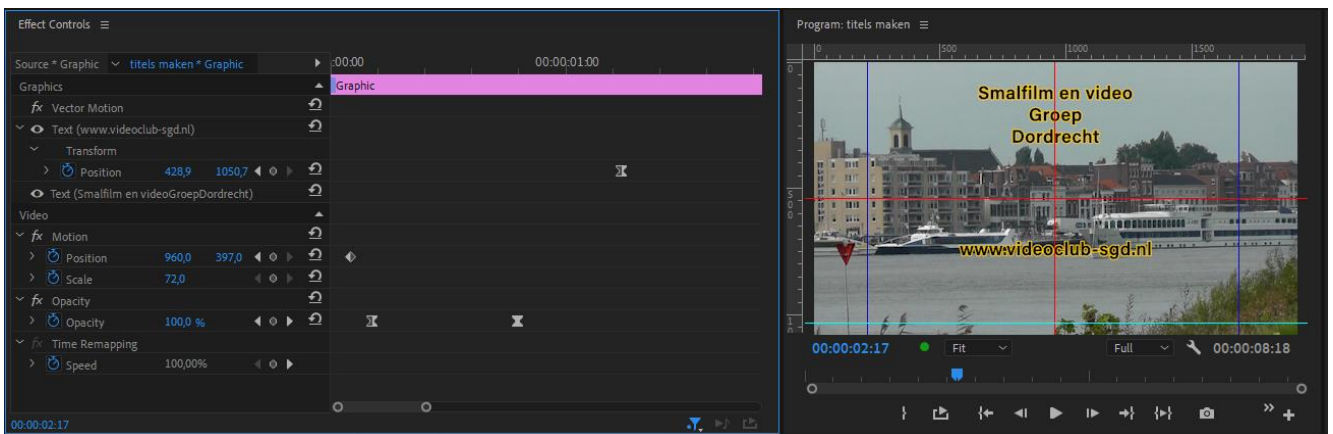
Er zijn verschillende manieren om dit te bewerkstelligen. In het videomontageprogramma zit vrijwel altijd een optie om het beeld te croppen. Je snijdt dan aan de boven- of onderkant het beeld weg, zodat de landschapsafbeelding beeldvullend wordt. Een ander optie is de foto te vergroten. Nadeel hiervan is, dat je afhankelijk bent van de encoder van het videobewerkingsprogramma, wat betreft de kwaliteit. Het croppen en vergroten kost veel tijd als je veelvuldig met afbeeldingen werkt. In dat geval kan het handiger te zijn een apart fotobewerkingsprogramma te gebruiken. Deze beschikken vaak over geavanceerdere mogelijkheden om foto's snel op maat te kunnen snijden. Uiteraard kan je hiervoor een script of preset maken, maar realiseer je dan wel dat er dan gedeelten kunnen worden weggesneden die je liever had gehouden.

Photoshop is wel een van de meest gebruikte fotobewerkingsprogramma ter wereld. De bestands extensie van Photoshop is psd. Een foto in psd-formaat kan uit verschillende lagen bestaan. Het zou natuurlijk mooi zijn, dat wanneer je een psd-bestand importeert deze lagen automatisch worden herkend en verdeeld worden over meerdere videosporen. Helaas zijn er maar zeer weinig videobewerkingsprogramma's die deze functie ondersteunen. Als deze functie belangrijk is dan kan je het beste kiezen voor Sony Vegas Pro of Adobe Premiere Pro. Beide pakketten herkennen de verschillende lagen, waardoor compositing zeer eenvoudig wordt.

Als je een effect toekent aan een videoclip, wordt dit effect toegepast op heel de clip. Pas je een effect toe op een geneste clip of een geneste sequence, dan werkt het effect op alle clips die zijn genest of zich op de geneste sequence bevinden. Geneste clips of foto's bestaan meestal uit een bundel van diverse foto's of clips.

Als je het effect maar op de helft van een videoclip wilt toepassen, dan zal je een andere oplossing moeten vinden. De meest simpele oplossing, maar niet het meest handige, is door de videoclip te splitsen en vervolgens aan de ene helft het effect toe te kennen en aan de andere helft niet. Als je op deze wijze werkt, kom je al snel in de problemen door twee factoren. Ten eerste wordt het effect direct toegepast en niet geleidelijk. Ten tweede verlies je snel het overzicht door het grote aantal cuts als je meerdere effecten wilt gebruiken. Om deze problemen te voorkomen zal je gebruik moeten maken van keyframes.

Om een effect op een specifieke tijd te veranderen, te starten of te stoppen, gebruik dan keyframes. Een keyframe of sleutelframe slaat alle veranderingen op die je hebt ingevoerd door de parameters van een effect te wijzigen.



In de meeste pakketten worden keyframes weergegeven in de vorm van een ruit in een apart venster of tijdlijn. Die tijdlijn staat vaak naast of onder de effecten. In sommige gevallen is het eerst noodzakelijk om de keyframe-animator te starten voordat de keyframes zichtbaar worden of kunnen worden geplaatst.

Het plaatsen van keyframes gebeurt doorgaans op twee manieren. Het gebeurt automatisch als het montageprogramma een verandering waarneemt in één van de parameters van het effect. Dus als je bijvoorbeeld een titel vanuit het niets wilt laten opkomen tot honderd procent grootte, plaatst je eerst een keyframe met een waarde van 0 bij grootte en wanneer je dan later op de tijdlijn de parameter aanpast naar 100 bij grootte, dan wordt er automatisch een keyframe geplaatst. Het systeem heeft de verandering waargenomen je kan deze vaak nog in tijd wijzigen, verschuiven. In het geval dat de waarde niet verandert, zal er geen keyframe worden geplaatst, terwijl dit misschien wel nodig is. Meestal gebeurt dit in situaties wanneer je een bepaalde instelling van het effect wilt handhaven.

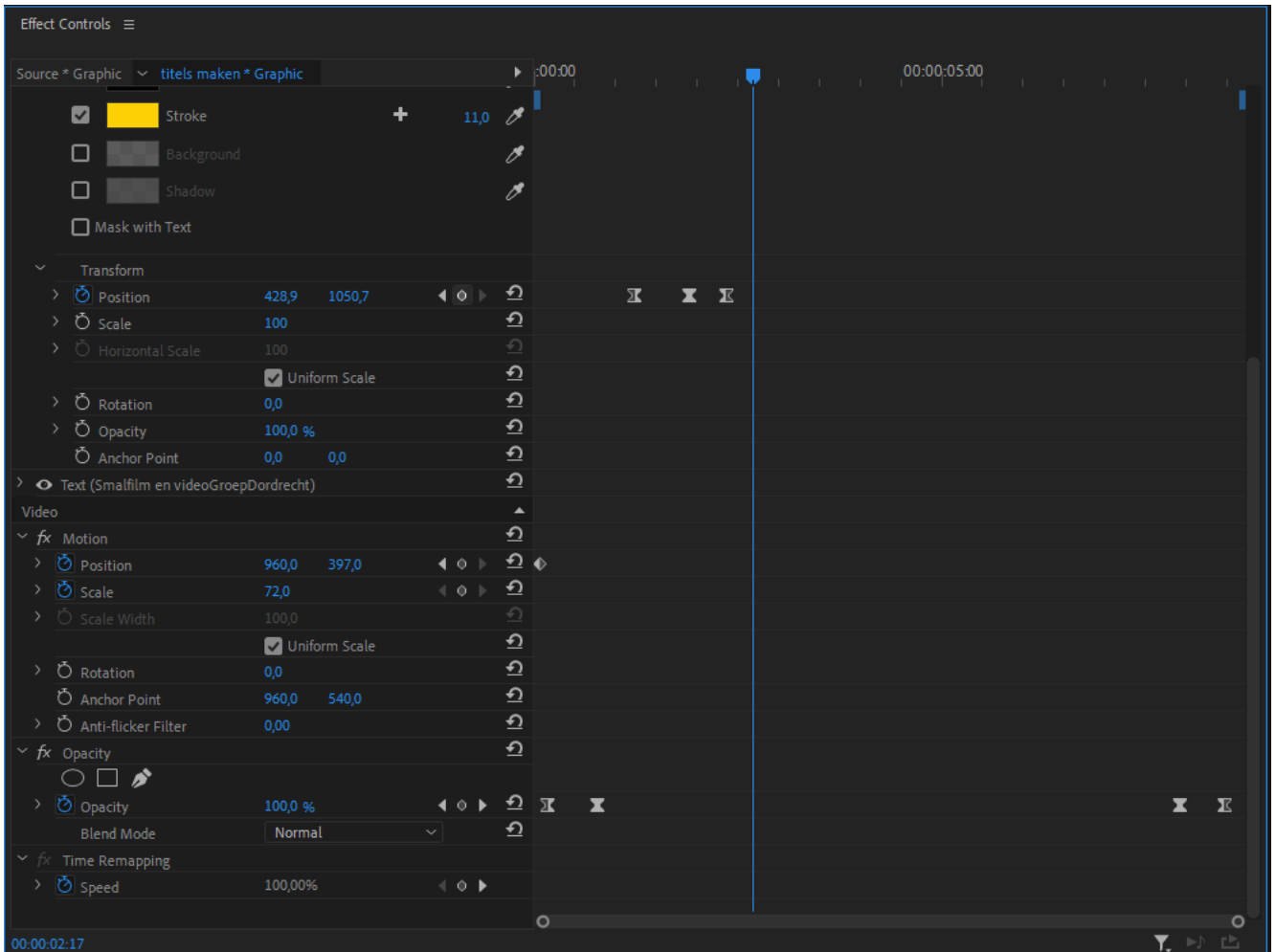
Stel je voor dat je een titel van 0 tot 100 procent wilt laten opkomen, daarna de titel een aantal seconden op 100 wilt laten staan om vervolgens de titel weer uit beeld te laten verdwijnen door de grootte naar 0 te veranderen. Je moet in dat geval vier keyframes plaatsen om deze animatie te realiseren.

Bij het werken met meerdere effecten, neemt de hoeveelheid keyframes snel toe. Een duidelijke werkwijze is dus noodzakelijk om niet in de war te raken.

Het eerste keyframe krijgt de waarde 0 en het tweede de waarde 100. Tussen deze twee keyframes komt de titel op in beeld. Omdat de titel een x-hoeveelheid tijd moet blijven staan op 100, is het derde keyframe precies hetzelfde als de tweede, dus met de waarde 100. Het systeem ziet geen verandering, dus je moet dit keyframe handmatig plaatsen. Om tenslotte de titel te laten verdwijnen

heb je een vierde keyframe nodig met de waarde 0. In dat geval ziet het pakket de verandering en wordt het keyframe automatisch geplaatst.

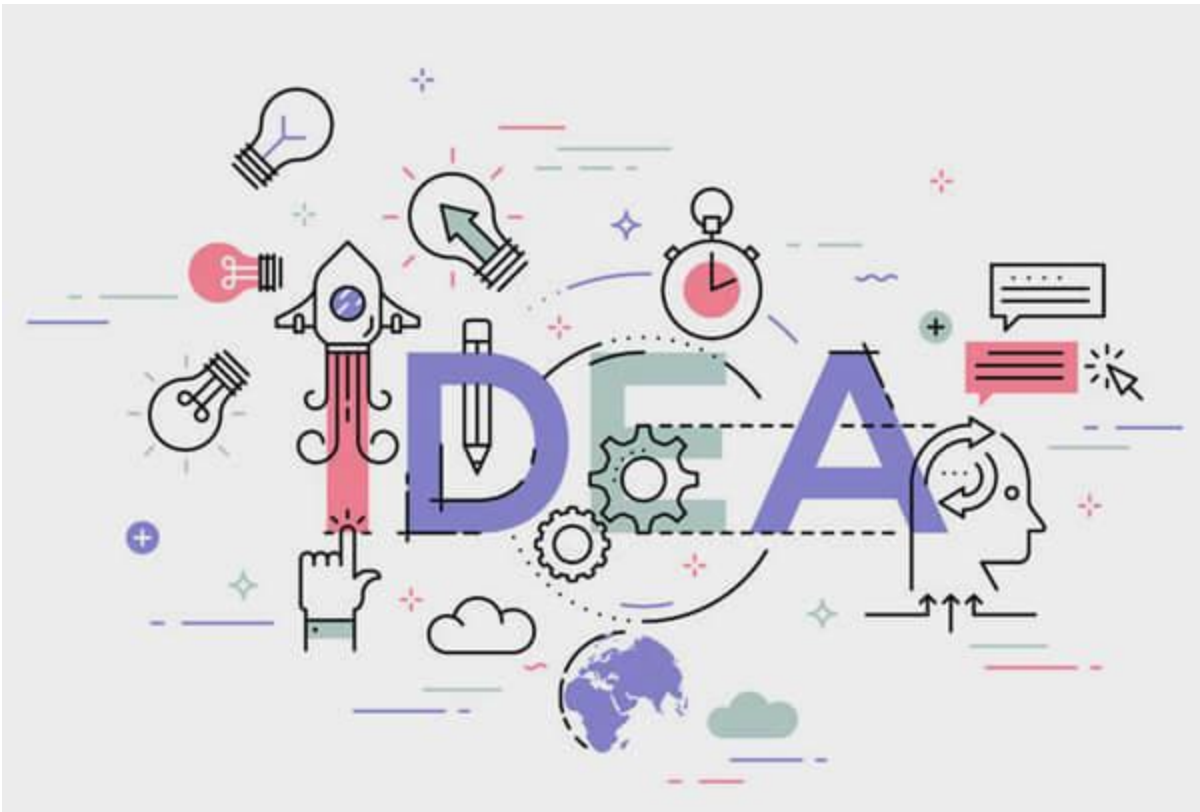
De verandering tussen twee keyframes vindt lineair plaats. Dus met een constante snelheid. De snelheid waarmee het effect wordt uitgevoerd, heeft te maken met de afstand tussen de keyframes. Is deze afstand klein, dan wordt het effect snel uitgevoerd, terwijl als deze afstand lang is het effect langzaam wordt uitgevoerd. De afstand tussen de keyframes is te veranderen door een keyframe op de tijdlijn vast te pakken en deze te verschuiven.



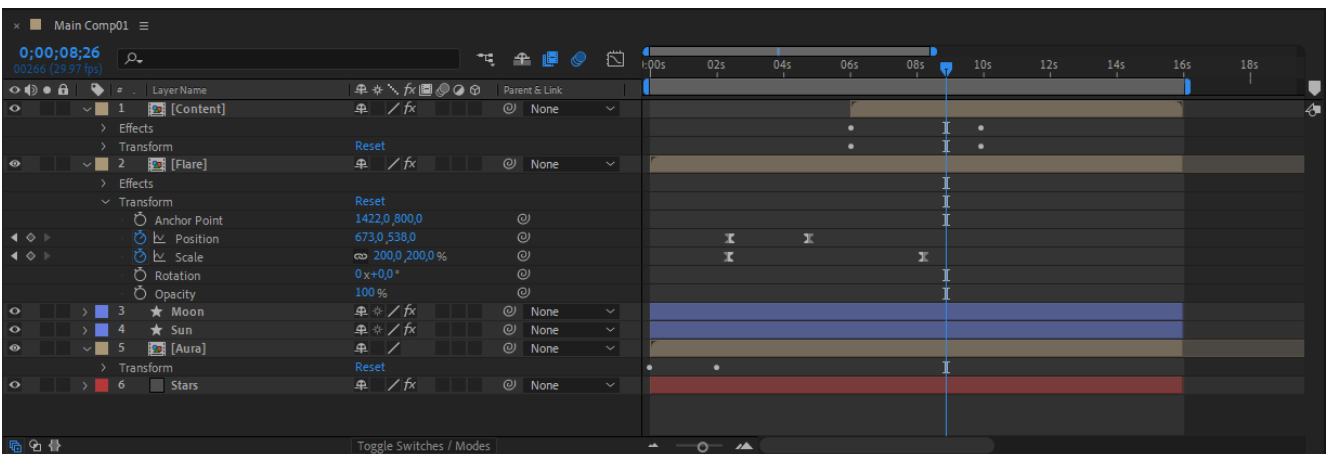
Het animeren van één enkel effect zal geen problemen opleveren. Dit zal ongetwijfeld anders worden als je met meerdere effecten aan de slag gaat en veel keyframes wilt gebruiken om de effecten over tijd te veranderen.

Het helpt enorm als je de animatie op papier uitwerkt. Geef aan wat je precies wilt maken en hoe en met welke effecten je dat wilt realiseren. Rangschik de effecten op volgorde en schrijf de exacte tijd op wanneer er een parameter moet wijzigen. Werk je met meerdere clips of objecten, doe dit dan per object. Als je met kleuren wil werken, die overeen moeten komen met de kleuren van een huisstijl, logo of website, schrijf dan de RGB-notatie op van die kleur, zodat je die direct kunt invoeren. Met dit schema bij de hand ga je aan de slag. Zet alle verschillende objecten die je wilt animeren op een apart spoor op de tijdlijn. Dit werkt een stuk overzichtelijker.

Alle objecten die tegelijkertijd in de animatie moeten worden getoond plaats je allemaal op een apart spoor op de tijdlijn. Dit geldt ook voor eventuele vormen die je hebt gemaakt in de titelgenerator.



Alle titels en vormen die je maakt met de titelgenerator, moeten in het midden worden gecentreerd. Dit voorkomt problemen bij het schalen en positioneren van de objecten. Selecteer vervolgens voor elke clip de effecten die nodig zijn. Let wel op dat je de effecten in de juiste volgorde plaatst. Je kunt daarna dan snel schakelen tussen de verschillende clips om deze op elkaar af te stemmen. Per effect schakel je alvast de keyframe-animator in. Selecteer alle effecten die je wilt gebruiken, maar werk ze stuk voor stuk af. Daarnaast is het verstandig dat je in het begin per parameter werkt en niet alle parameters door elkaar heen gaat gebruiken. Je behoudt dan het overzicht, waardoor je sneller het proces van animeren aan leert.



Werken met lagen en keyframes in Adobe After Effects CC