

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

JULI | AUGUST 04:2022



Hardware!

Sehen, hören, tippen,
selber machen!

Projekte

Lightyear, Life is Great,
Blender VHS FX Workshop

Tools

Renderman, Omniverse,
Flair, Flame und mehr

Praxis

Roundtripping, Helium,
Zynaptiq, XML und, und, und



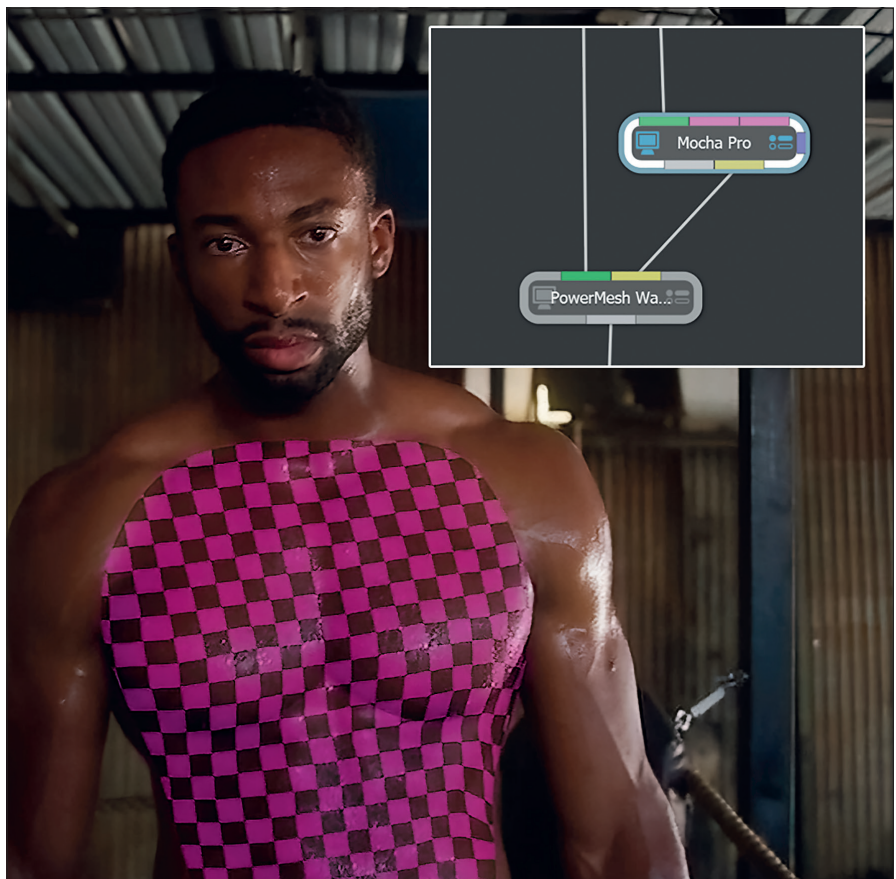
THIS IS SILHOUETTE

What's New in Silhouette 2022

Silhouette hat sich in den letzten Jahren, beflügelt von der Akquisition durch Boris FX, mehr und mehr zum Kernstück – neben Mocha – im Portfolio der Bostoner Firma entwickelt. Mit den letzten Releases gingen die Developer:innen einen beachtlichen Spagat ein: Auf der einen Seite stellten sie 2020 die mächtigen Paint und Roto Features als OFX- und After-Effects-Plug-in zur Verfügung, auf der anderen Seite bauten sie die Standalone-Version von Silhouette weiter in die Richtung einer ernst zu nehmenden Compositing Application aus.

von Christoph Zapletal

Ein Jahr drauf ging man einen Schritt weiter und brachte kurzerhand das gesamte Toolset der Standalone-Version in das Plug-in (DP 04:21). Mit der neuen Version von Silhouette kommen nicht nur neue Features, sondern das Toolset von sowohl der Plug-in- als auch der Standalone-Version bekommen einige Features aus den anderen Boris-FX-Apps und Plug-ins spendiert.



Der Dataport von Mocha Pro und der neue Power Mesh Warp Node in Aktion

We are Family

Der Mocha-Tracking-Algorithmus ist schon seit einigen Versionen Teil des Silhouette-Trackers. Da Silhouette ja massiv auf das Stabilisieren von Bildinhalten setzt, um seine Paint- und Roto-Tools zu nutzen, war diese Integration schon immer sehr beliebt. Doch die Pro-Features von Mocha waren bisher nur in der Standalone-Version von Silhouette als eigenes OFX-Plug-in verfügbar, wenn man denn eine zusätzliche Mocha-Pro-Lizenz zur Verfügung hatte. Damit ist jetzt Schluss. Mocha Pro ist bei beiden Versionen von Silhouette fester Bestandteil des Toolsets – ohne zusätzliche Kosten. Damit User:innen davon aber auch wirklich profitieren können, gibt es einige interessante Neuerungen.

Erfahrenen Silhouette-User:innen wird das Konzept des Dataports von Nodes vertraut sein. Allen, die ihn noch nicht kennen, sei er kurz erklärt: Anders als bei anderen Compositing Tools können die Verbindungen im Node Tree nicht nur Bildinhalte wie RGB- oder Alpha-Kanäle, AOVs, Auxiliary Passes, usw. sein, sondern eben auch Daten, zum Beispiel Transformationsdaten, wie sie ein

Tracker zur Verfügung stellt. Natürlich sind diese nicht direkt mit den Bilddaten kompatibel, das heißt man kann einen Data-Output eines Nodes nicht mit dem Matte-Input eines anderen Nodes verbinden, aber man kann mit der gleichen Methodik, wie man Bildinhalte verbindet, eben auch Daten von einem Node an einen anderen weitergeben. Und das ist das Neue am Mocha Pro Node von Silhouette 2022: Er hat einen Data-Output. Damit können dann sehr viel einfacher als bisher alle Nodes gefüttert werden, die auch bisher einen Data-Input hatten: Transforms, Corner Pins etc.

Mocha Pro hat letztes Jahr mit seinem 2021 Release das Mesh Tracking eingeführt und damit User:innen neue Möglichkeiten gegeben, Verzerrungen innerhalb einer Fläche zu tracken. Vom faltigen T-Shirt über die runzelnde Stirn wurden einige Tracks doch sehr viel einfacher. In Silhouette gibt es mit dem Power Mesh Warp Node nun die Möglichkeit, ohne Prerenderings oder andere Umwege diese Trackings direkt in Silhouettes Compositing-Umgebung nutzbar zu machen. Dazu nutzt der Power Mesh Warp Node den Data-Output, den der Mocha Pro

Node zur Verfügung stellt, und erlaubt so den in Silhouette so gut etablierten Invert-Stabilize-Workflow auch bei Mesh Tracks.

Surface und DOD

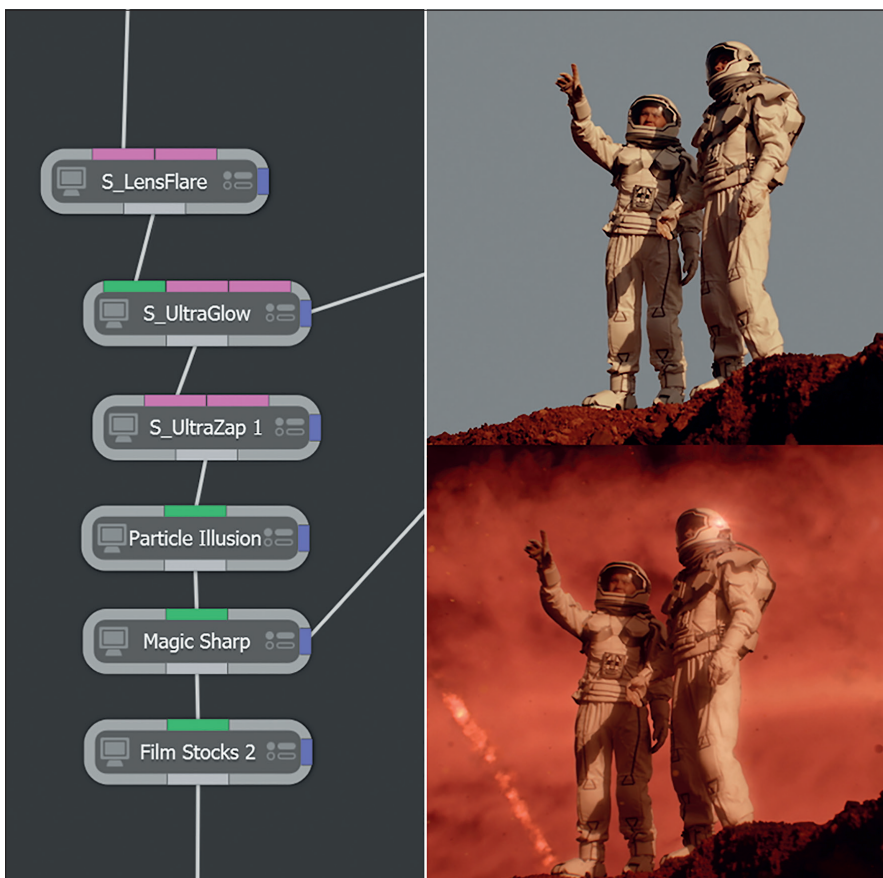
Doch die Integration geht noch weiter. Das Konzept einer Layer Surface, das in Mocha ja schon seit jeher genutzt wird, um Bildinhalte losgelöst von den eigentlichen Tracks zu positionieren, erhält nun auch Einzug in Silhouette. Hat der/die User:in die Surface eines Layers definiert, kann zum Beispiel der Viewer auf diese Daten zugreifen, um den Bildinhalt gleich korrekt zu framen. Auch Corner Pins können jetzt noch leichter so generiert werden, ebenso wie ein Point Tracker, der sich dann im Zentrum der Surface befindet. Was aber besonders interessant ist: Auch die Domain of Definition kann über die Layer Surface bestimmt werden. Dies ist zum Beispiel bei Screen Inserts besonders interessant, um die Renderzeiten eines Silhouette Scripts zu optimieren. Dieses kann man sich folgendermaßen vorstellen: Ein Screen Insert wird getrackt und die Layer Surface dem Insert entsprechend angepasst. Gibt der/die User:in diese Surface-Daten an den DOD-Node weiter, wird die Domain of Definition, also der zu rendernde Bereich, automatisch an die Bounding Box des getrackten Objekts angepasst.

Inpaint

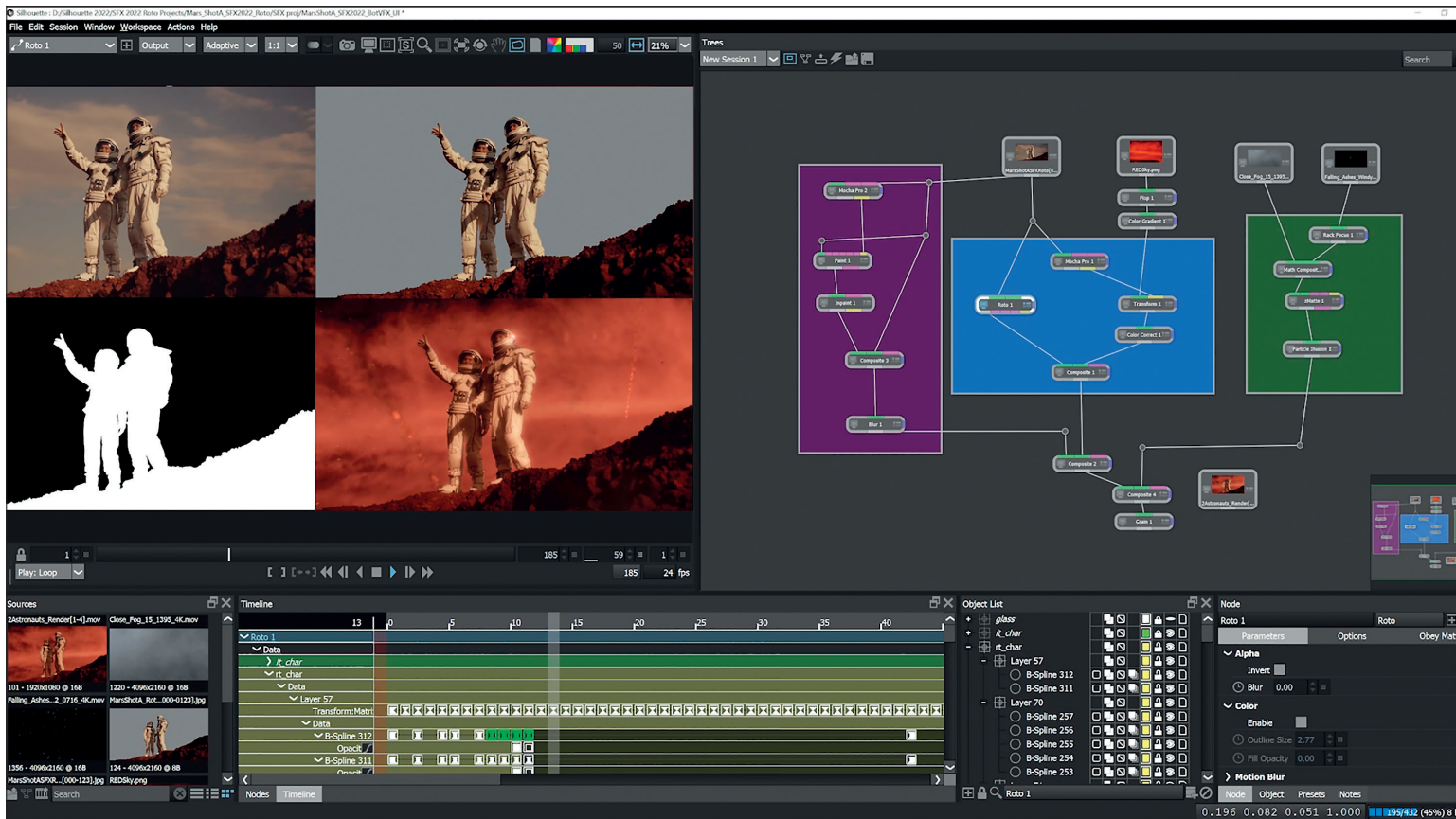
Die Konkurrenz von Autodesk und The Foundry hatte in ihren letzten Releases auch schon Inpaint-Funktionalität – das intelligente Füllen eines rotoskopierten Bereichs mit umliegenden Pixeln – vorgestellt. Bei beiden Anbietern wird der Inpaint Node von extern zugeführter Roto angetrieben. Silhouette wählt hier einen anderen Ansatz und bringt quasi das ganze Paint- und Roto-Toolset in den Inpaint Node. Drei verschiedene Algorithmen sowie diverse Parameter stehen zur Verfügung und können pro Roto-Objekt oder Paint Stroke individuell eingestellt werden. Detailrekonstruktion kann entweder über Cloning Offset oder einen externen Input erreicht werden. Und die klassischen Regrain-Tools von Silhouette sind auch direkt mit integriert.

Flares, Glows & Particles

Alle bisherigen Features sind sowohl in der Plug-in- als auch der Standalone-Version enthalten. Doch die Standalone-Version hat noch einiges mehr in petto: So finden User:innen hier zum einen das komplette Sapphire Bundle inkludiert. 270 Plug-ins, ob Lens Flares, Rays oder Glows, sind mit dabei. Wie auf allen anderen Plattformen



Mit der Integration von Sapphire und Co stehen jetzt über 470 Nodes in Silhouette zur Verfügung.



Silhouette ist längst seinen Paint- & Roto-Ursprüngen entwachsen.

auch enthalten die Sapphire-Plug-ins ihre eigens angepasste Version von Mocha, um schnell zum Beispiel den Offset eines Lens Flares oder die Quelle von Lichtstrahlen zu tracken, ohne wild im Comp hin- und herspringen zu müssen.

Die ganze Reihe an Sapphire-Plug-ins hier aufzulisten, würde jeden Rahmen sprengen, doch viele sollten Benutzer:innen bereits aus anderen Applikationen bekannt sein. Von Texturgeneratoren über Stilisierungsfiler bis hin zu Relighting-Plug-ins ist alles dabei. Eine wirkliche Stärke ist die seitens Boris FX gut kuratierte Presets Library, die auch von der Community weltweit weiter bereichert wird.

Der nächste Zuwachs besteht in einer Auswahl an Continuum-Plug-ins. Namentlich sind das Beauty Studio, Blur, Channel Blur, Channel Blur YUV, Directional Blur, Film Glow, Light Leaks, Magic Sharp, Prism, Radial Blur, Smear Blur und Video Glitch.

Last but not least ist jetzt Particle Illusion in Silhouette integriert. Particle Illusion ist als OFX-Plug-in und als Standalone-Version (diese sogar umsonst) auch von Boris FX verfügbar. Doch die Integration in Silhouette ist schon wirklich komfortabel. Emitter oder Environments per Mocha zu tracken und

Partikel im Comp-Kontext direkt zu sehen, all das ist mit der Standalone-Version nicht möglich. Für diejenigen, die Particle Illusion noch nicht kennen: Am besten lässt sich das Programm als Preset-getriebenes 2,5D-Partikelsystem beschreiben. Dabei lassen sich alle Werte sehr individuell anpassen und verändern, aber der Ausgangspunkt eines jeden Systems ist eines der vielen Presets. Das macht Particle Illusion gerade für Einsteiger durchaus reizvoll. Wer sich genauer über Particle Illusion informieren möchte, dem sei der Artikel in der DP 03:21 von Prof. Uli Plank ans Herz gelegt. Einen kleinen Hasenfuß gibt es allerdings: Particle Illusion ist nur unter Mac und Windows verfügbar, Linux bleibt leider außen vor.

Und sonst so?

Mac-User:innen dürfen sich zuallererst über nativen M1-Support bei beiden Versionen freuen. Darüber hinaus wurde das Color Management auf Ocio v2 upgedatet und in dem Zuge auch gleich mal der Viewer ein bisschen aufgebohrt. So können jetzt Sequenzen mit integriertem Alpha Channel Straight und premultiplied angeschaut werden. Die

Render Engine erlaubt jetzt auch das Rendering von MOV-Files. Dazu noch kleinere Updates und Feintuning am UI.

Fazit

Boris FX geht bei der Standalone-Version in die Vollen und integriert so viel wie möglich aus der Boris FX Suite in das neue Hero-Produkt – neben Mocha Pro. User:innen der Standalone-Version erhalten out of the box die Plug-ins, die sich andere erst dazukaufen müssen. Erfreulich ist, dass hier nicht nur simples Bundling erfolgt, sondern auf eine sinnvolle Integration gesetzt wird: Der neue Power Mesh Warp Node ist hier ein gutes Beispiel. Doch auch die Plug-in-Version geizt nicht. Vor allem die Tatsache, dass Mocha Pro jetzt integriert ist, dürfte für viele Nutzer:innen interessant sein. Die Zeiten von Silhouette als reinem Roto- und Paint-Tool scheinen endgültig vorbei zu sein. >ei



Christoph Zapletal ist seit mehreren Jahren als freiberuflicher Compositing Artist in Hamburg tätig. Sowohl mit Autodesk Flame als auch The Foundry's Nuke arbeitete er bereits an diversen Werbe- und Spielfilmprojekten mit. Darüber hinaus ist er als Dozent bei fxphd.com tätig. Weitere Infos unter: www.christophzapletal.de