

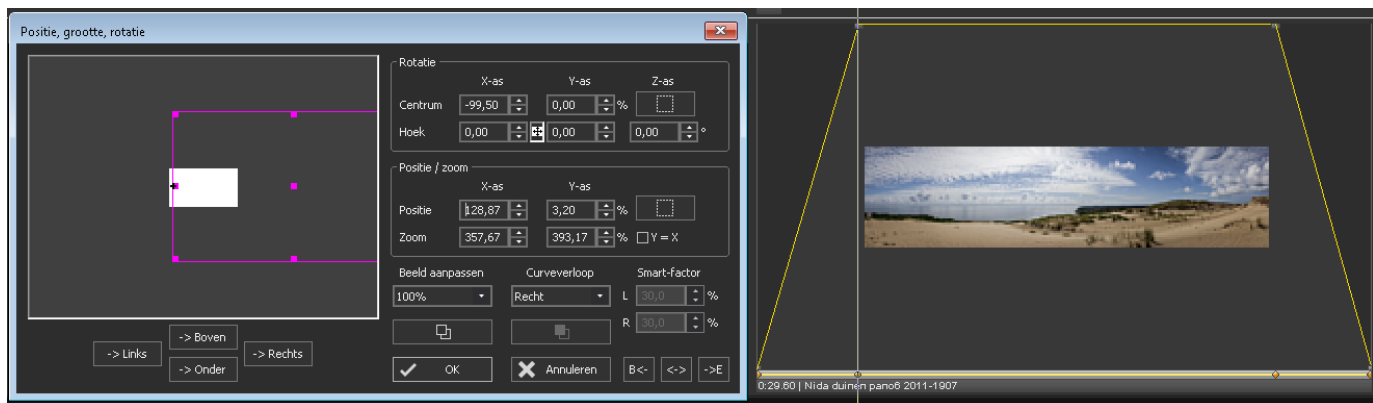
PANORAMA

1. Realistisch panorama

In de eerdere workshop hebben we laten zien hoe je een panorama in de AV meer 'levensecht' kunt maken. De hand-out daarvan vind je in Mijn AVN "realistisch panorama 2024"

2. Van dichtbij naar veraf

Als eerste zet je een keyframe aan het eind van de invloei. Open de eigenschappen.



Zet het panorama via de positie op de X-as tot op de linker rand. Zoom het panorama flink op, koppel y=x uit en zoom de Y-as extra op en verplaats de y-positie naar beneden.
Zet het panorama opnieuw op de linker rand

Zet een keyframe aan het begin van de uitvloeit.

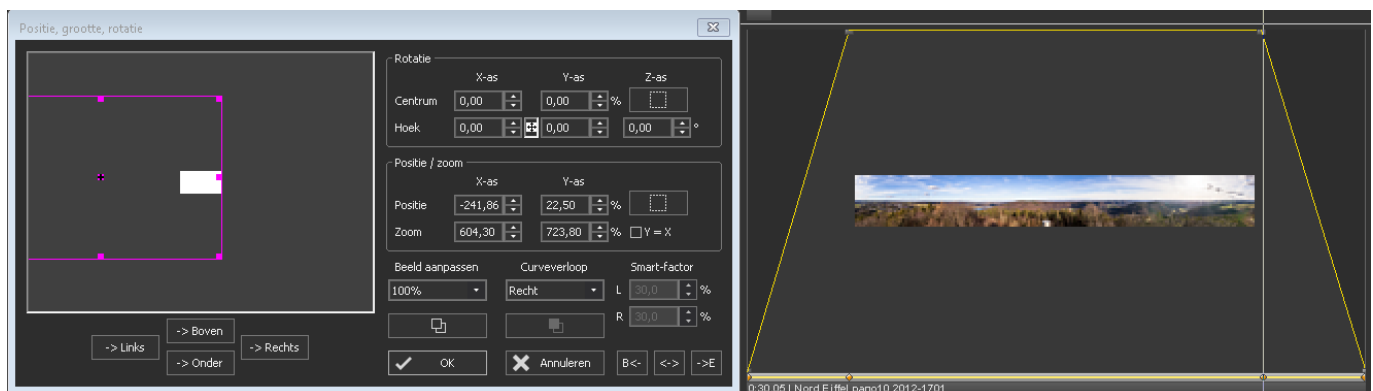
Open de eigenschappen van het keyframe aan het begin van de uitvloeit en verplaats de positie op de X-as tot aan de rechter rand

3. Van veraf naar dichtbij

Zet een keyframe aan het eind van de invloei en op de eigenschappen.

Verplaats de positie op de x-as tot het panorama aan de linker rand staat.

Zet een keyframe aan het begin van de uitvloeit en open de eigenschappen.



Zet het panorama via de positie op de X-as tot op de rechter rand. Zoom het panorama flink op, koppel $y=x$ uit en zoom de Y-as extra op en verplaats de y-positie naar beneden. Zet het de positie op de x-as opnieuw op de rechterrاند.

4. In het midden dichtbij.

Plaats een keyframe aan het eind van de invloed. Open de eigenschappen en zet het panorama via de positie op de x-as op de linker rand.

Plaats een keyframe precies in het midden van de standtijd. Open de eigenschappen en zoom het panorama flink op. Zet het curveverloop op "spline"

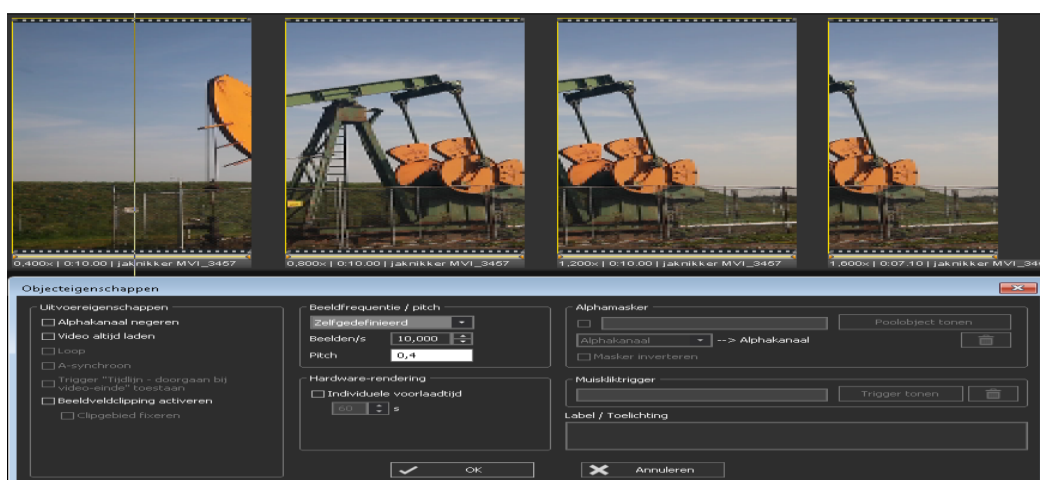
VIDEO

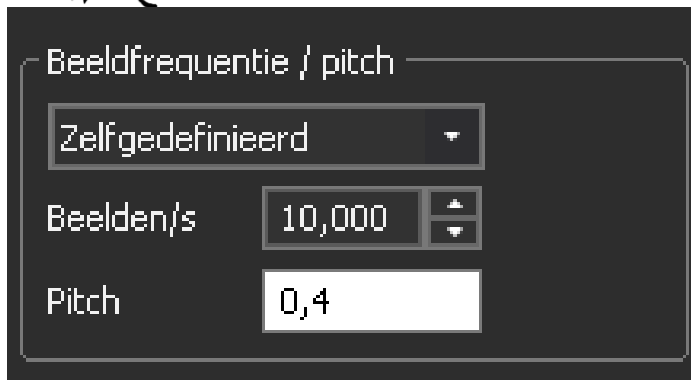
1. Versnellen

Zet een video die je geleidelijk wil versnellen in de tijdlijn. Bedenk in hoeveel stappen je de versnelling wil maken. Splits de video en zoveel delen en zet de delen iets uit elkaar op de tijdlijn.



Klik in elk beelddeel en selecteer eigenschappen





Wijzig vervolgens in Beeldfrequentie de opeenvolgende delen de beelden/s naar 10 → 20 → 30 → 40.

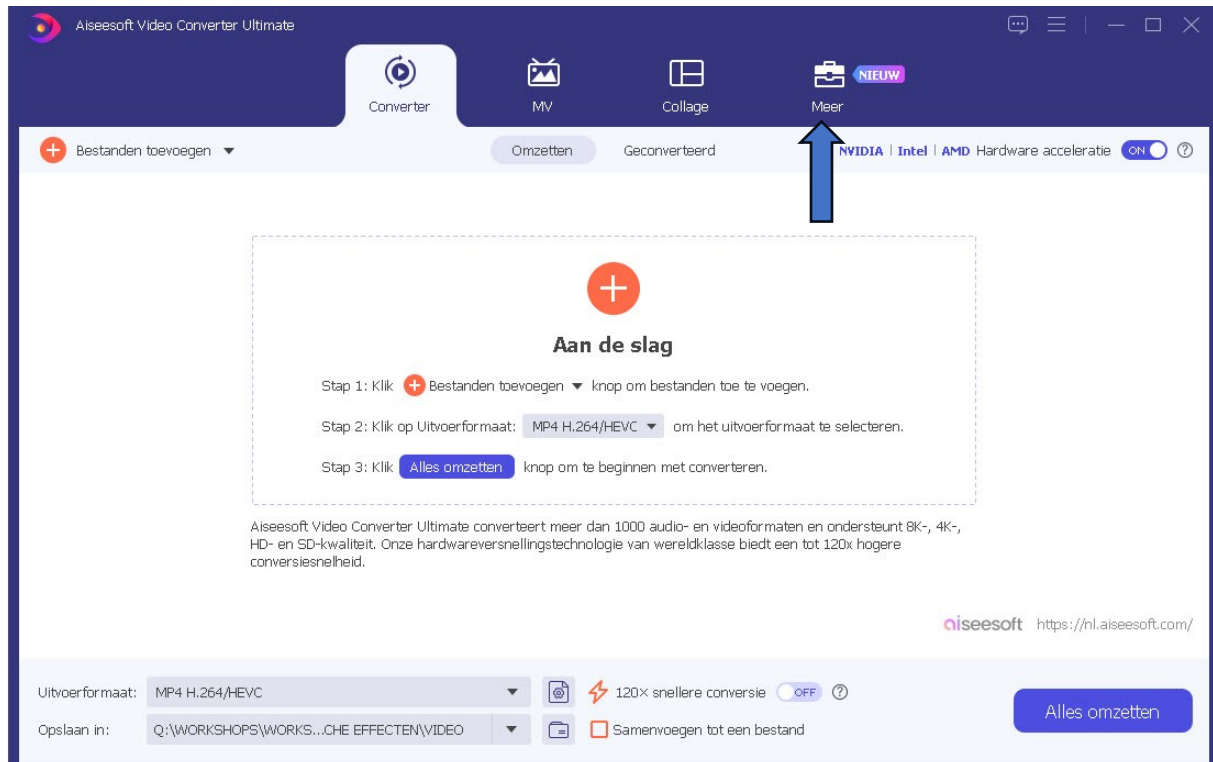
Selecteer de 4 deelbeelden, kopieer ze en plaats ze iets verder op de tijdlijn.

Sluit ze nu exact op elkaar aan door steeds het volgende beelddeel zo aan te passen dat de overgang vloeiend is.

2. heen en terug

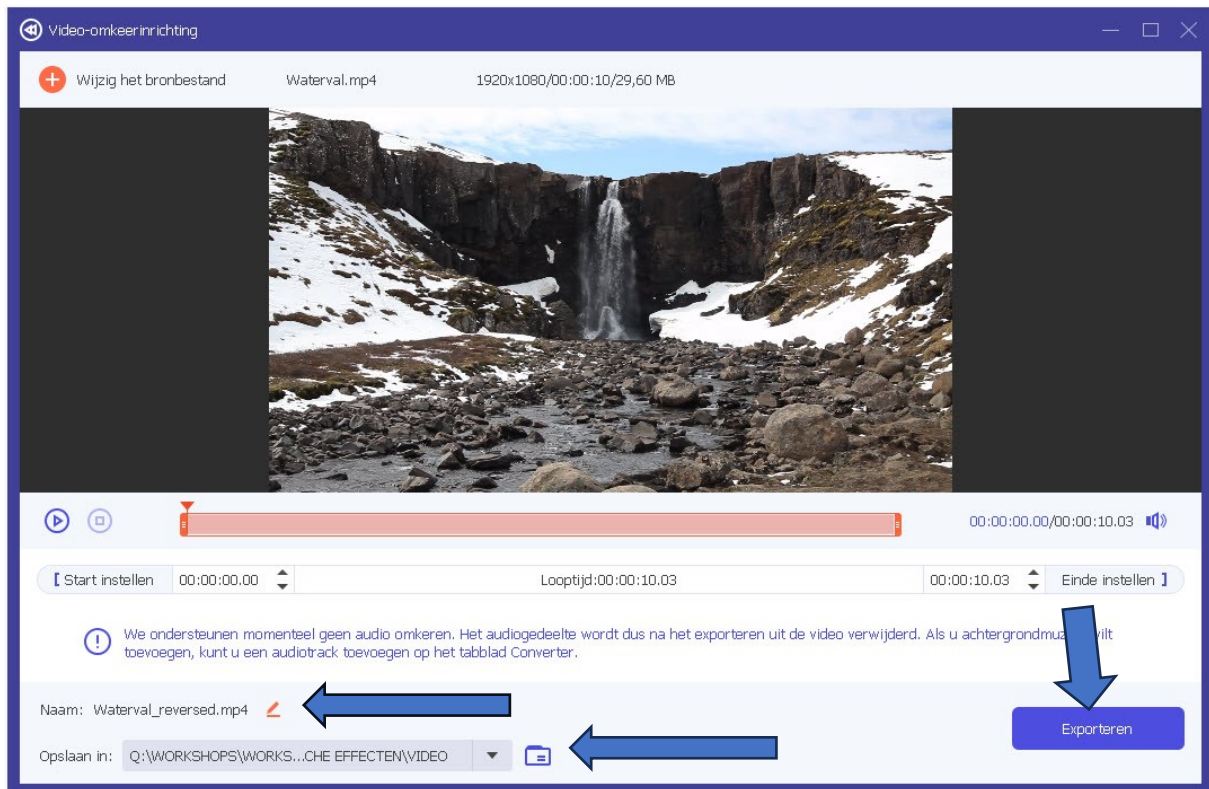
Zet een video in de tijdlijn.

Open Aiseesoft Videoconverter



Klik op “Meer”

In het volgende scherm scrol je naar beneden tot “Video-Omkeerinrichting”. Open dat.



Je ziet nu de video die als je die start gewoon vooruit loopt.

Kies bij Naam voor “naam-reversed”

Selecteer bij Opslaan in de map waarin je de omgekeerde video wil opslaan.

Klik vervolgens op Exporteren. De video wordt nu als mp4 opgeslagen.

3. Vooruit en achteruit

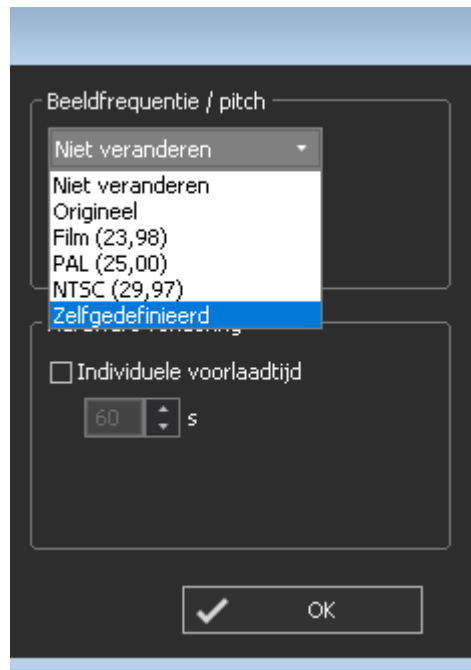
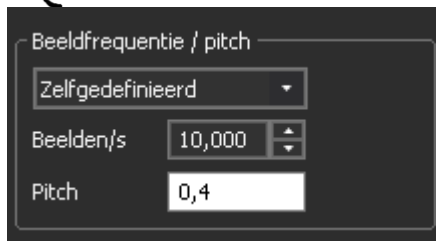
Zet een video vanuit de projectmap in de tijdlijn.

Open Aiseesoft Videocoverter Video-omkeerinrichting en maakt de video-reversed. Sla die op in de projectmap onder naam-reversed.

Ze de reversed video in de tijdlijn vastgekoppeld aan de oorspronkelijke video.

Om het effect van vertraging te realiseren bij zowel heen als terug:

- Splits van de oorspronkelijke video een laatste deel van de video.
- Klik op dit deel op eigenschappen



Kies Zelf gedefinieerd en wijzig het aantal beelden/s in 10

c. Splits een eerste deel van de reversed video.

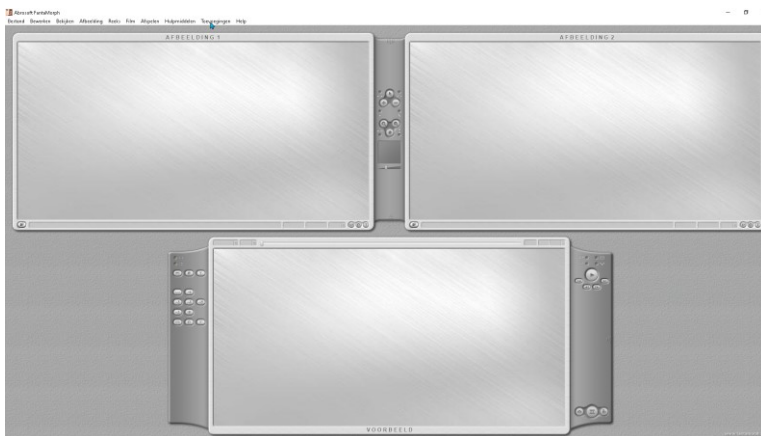
d. Klik in dit deel op Eigenschappen en wijzig ook hier Beelden/s in 10

MORPH

Een Morph is een geleidelijke overgaan van de ene naar een andere afbeelding en vervolgens weer terug naar de ene afbeelding. Je kunt een Morph maken met twee afbeeldingen, maar ook met meerdere.

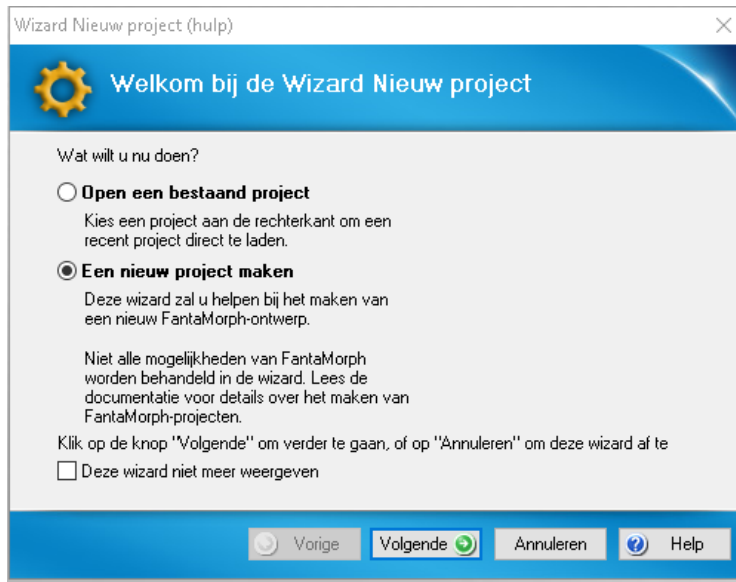
Vooraf: het is van belang om de te gebruiken afbeeldingen maximaal met elkaar uit te lijnen. Hoe preciezer dat gebeurt, hoe mooier de Morph wordt. Bij portretten is het van belang dat de ogen zo precies mogelijk op elkaar liggen.

We openen het programma Fantamorph:



Je krijgt nu een scherm met drie vensters. Bovenaan twee om foto's neer te zetten en onderaan een om het resultaat te bekijken.

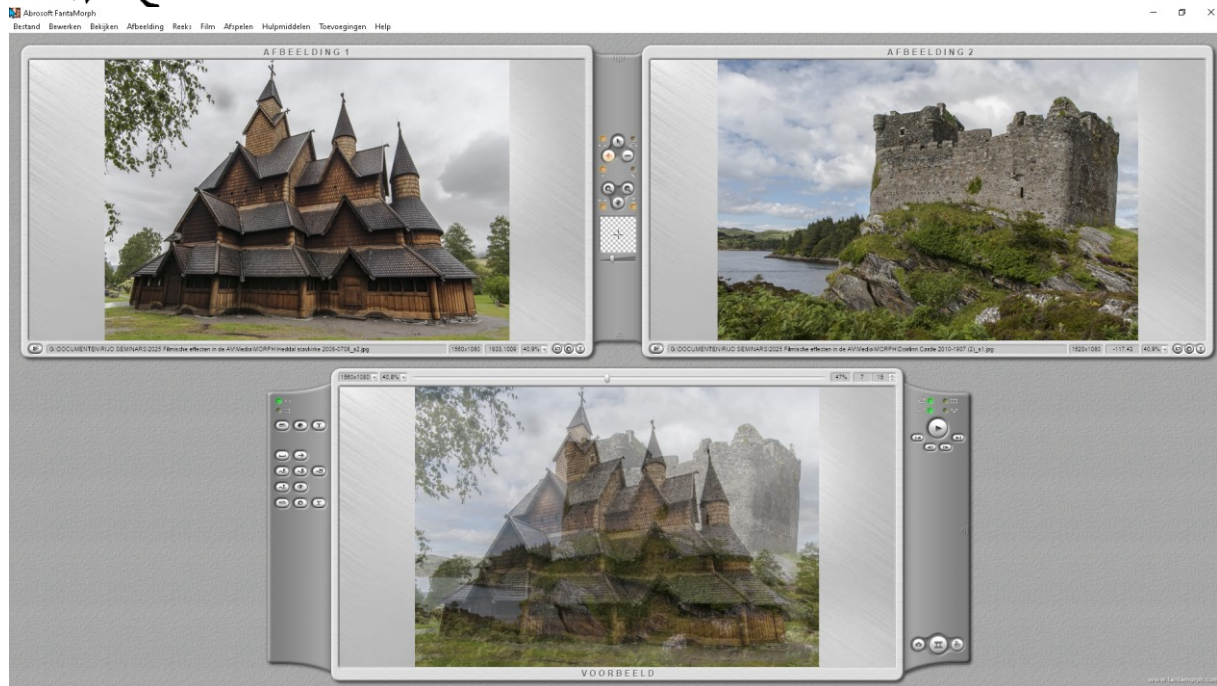
> wil je met meer foto's werken dan heb je de betaalde versie nodig. Doorloop via Bestand de Wizard Nieuw Project:



IK GA NU UIT VAN EEN MORPH MET TWEE FOTO'S...

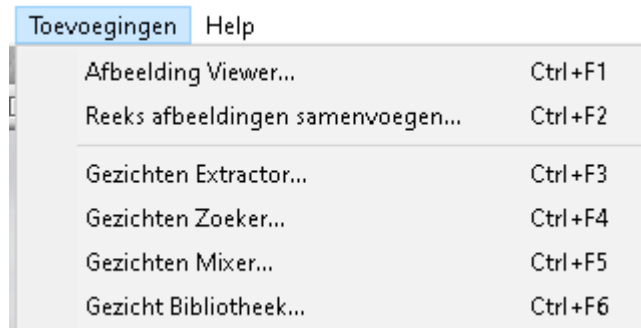
Klik in het eerste beeldscherm, linksonder op met mapje. De verkenner opent en dat zoek je de eerste afbeelding op. Klik op openen en die verschijnt in het beeldscherm.

Vervolgens doe je hetzelfde in het tweede beeldscherm.



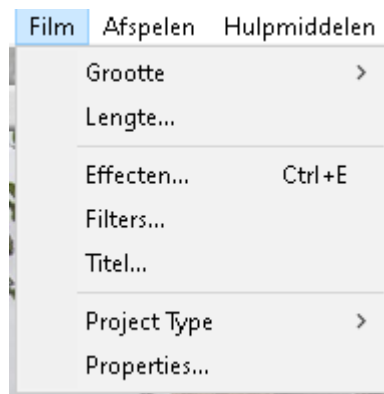
Als je in het onderste beeldscherm rechtsboven op > klikt zie je het effect van de morph.

Bij de tab Toevoegingen voor allerlei mogelijkheden van bewerking



Voor de liefhebber om uit te proberen!! Ook bij afbeelden staan nog opties voor bewerking,.

Uiteindelijk gaan we naar de tab FILM

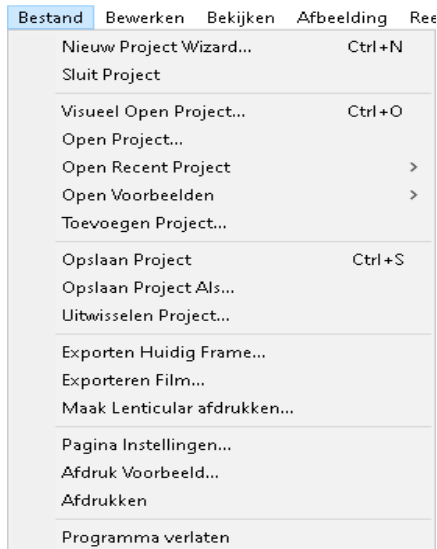




Filmische effecten in de AV

Kies daar de instellingen die je wil toepassen: grootte, filmlengte voor het type film dat je wil hebben, effecten, filters, titel.

Dan kies je bij Bestand



EXPORTEREN FILM

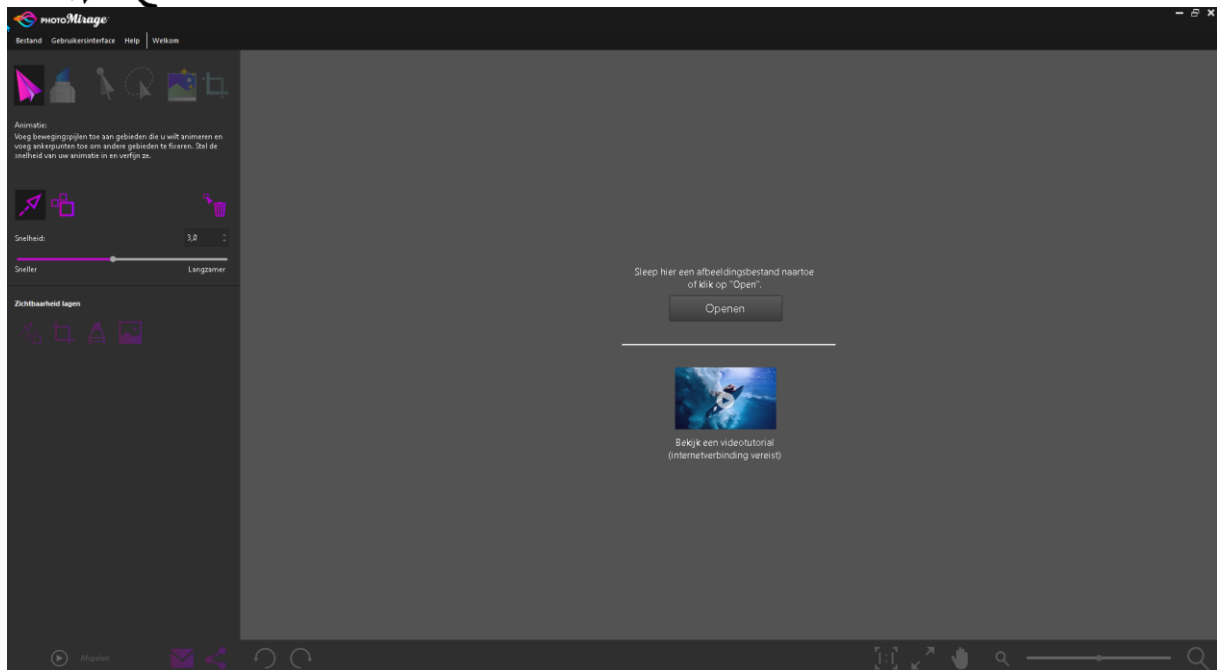
- Kies op het Tabblad FILM bij Project type voor ofwel “Laag morph” (dan is er 1 beeldwissel) of “Reeks Morph) gaat hij heen en weer terug.
- Eventueel aanpassen en klikken op exporteren.
- Kies in de Verkenner waar de film wordt opgeslagen en geef het een titel. Klik dan op opslaan
- Je komt terug in het exportvenster en klik daar nogmaals op Exporteren. De morph wordt nu uitgevoerd en je ziet dan het resultaat scherm vullend.

SELECTIEVE BEWEGING IN EEN FOTO

Het is ook mogelijk om beweging tot stand te brengen in een deel van een afbeelding. Dat kan met elke foto waarvan beweging van een deel ook in de werkelijkheid mogelijk is.

We gebruiken daarvoor het programma PhotoMirage. Ook hier weer een programma met veel mogelijkheden. We maken nu met de basismogelijkheden kennis.

Als we dat openen zien we het volgende scherm:



Als we de knop Openen klikken, opent zich de Verkenner en kunnen we de foto selecteren waar we mee aan het werk willen. Die opent zich:



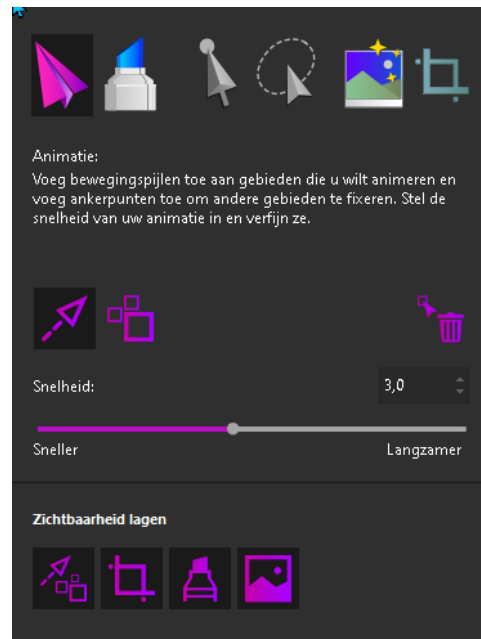
We kunnen nu aan de slag om de foto voor beweging te beperken. De instrumenten daarvoor staan hieronder genummerd:

4 5 6 6 7 8

1; 2 ; 3

10

9



We bespreken ze kort:

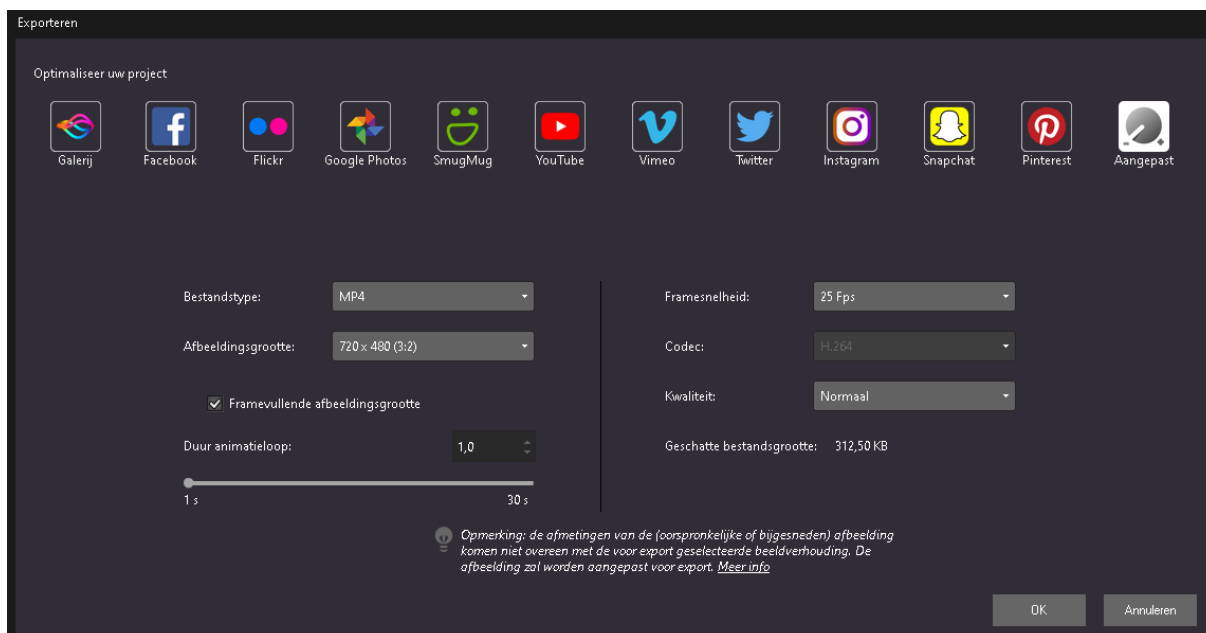
1. Teken pijlen die de richting van de beweging aangeven
2. Zet ankerpunten om een gebied waar beweging komt af te bakenen
3. Het prullenbakje activeren maakt het mogelijk om pijlen of ankerpunten te verwijderen
4. Brengt je terug naar het uitgangs-scherm voor pijlen en ankerpunten
5. Accentueer gebieden waar je geen beweging wil hebben
6. Met de muis ingedrukt verplaats je pijlen of ankerpunten
7. Omcirkel een aantal pijlen of ankerpunten die verplaatst of verwijderd moet worden
8. Aanpassen van helderheid, verzadiging, scherpte of witbalans van de foto
9. Hiermee kun alle aangebrachte pijlen en ankerpunten tijdelijk onzichtbaar maken
10. Hier stel je de bewegingssnelheid in zoals die past bij het beeld.

Helemaal linksonder staat de functie Afspelen. Op elk moment kun je zichtbaar maken hoe de beweging eruit ziet. Dit vooral tussentijds een goed instrument om stapsgewijs tot het eindresultaat te komen.

Uiteindelijk kan je foto er dan zo uit zien:



Bij de tab Bestand kies je dan voor Exporteren:



Maak alle instellingen zoals je ze wil hebben. Voor gebruik in een AV is 1920x1080 gebruikelijk bij een framesnelheid van 60 Fps.

Met de schuif bij Duur Animatieloop stel je de tijdsduur in die je wil.



Filmische effecten in de AV

Met een druk op OK kom je in de Verkenner om te bepalen waar de uitvoer wordt opgeslagen. Met een muisklik op Save begint de uitvoer.

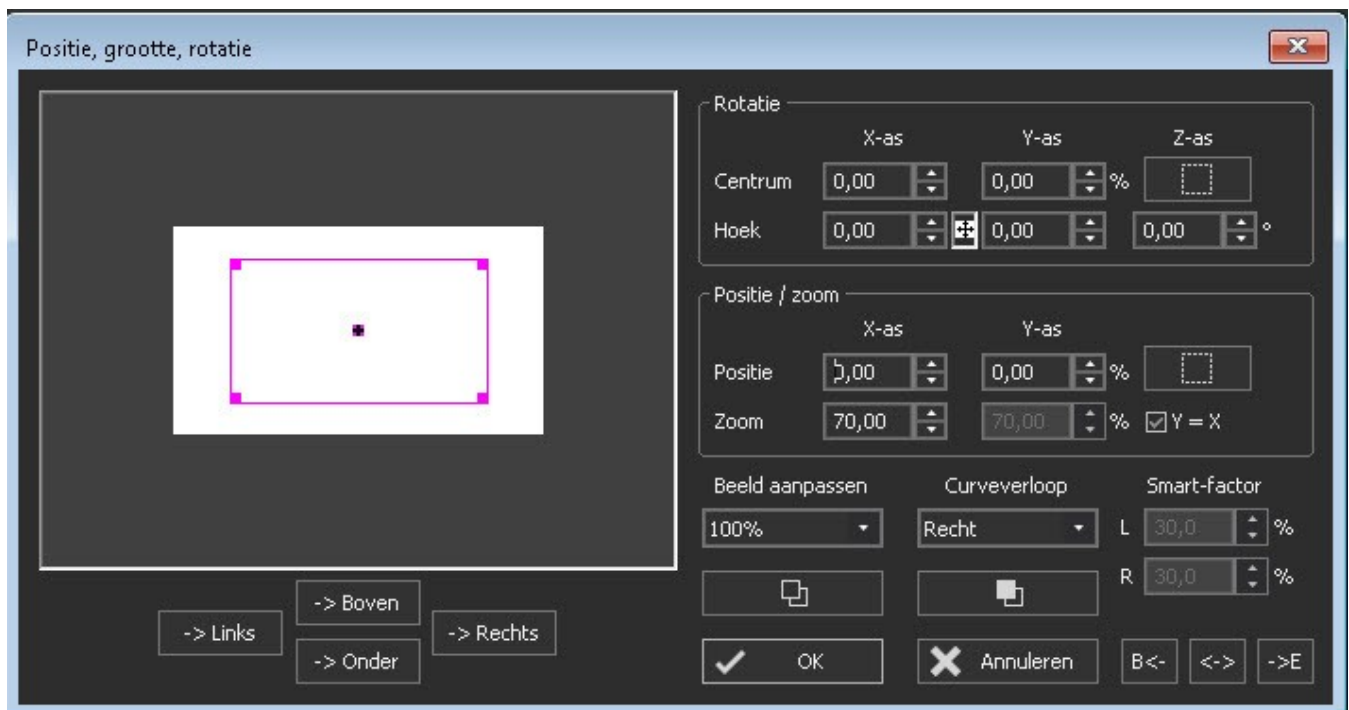
Dat kan best wel even duren. Het is klaar als het kleine uitvoerschermje weer sluit.

ROTATIES VIA KEYFRAMES

Met het stuurspoor voor “positie, grootte, rotatie” kun je de beelden in de tijdlijn bewerken en ook in beweging zetten. Maar je kunt er allerlei bewegingen maken, ook met delen van een foto.

Er zijn veel meer mogelijkheden te vinden in de eigenschappen van keyframe's. Juist door meer keyframe's in een afbeelding te gebruiken kunnen meervoudige bewegingen mogelijk gemaakt worden.

In de workshop worden een aantal mogelijkheden getoond. Die zijn in de opname terug te kijken. In deze hand-out beschrijf ik alle eigenschappen van een keyframe en de effecten ervan.



Algemeen

- Je kunt meerdere keyframe's in een afbeelding zetten en daarmee tijden het vertonen van het beeld instelling geleidelijk laten wijzigen.

Positie / Zoom

- De X-as is de as van links naar rechts, de Y-as van boven naar beneden.
- Met de Zoom kun je een afbeelding vergroten of verkleinen. Met het vinkje bij Y=X blijft de verhouding breed-hoog van de afbeelding behouden. Zonder het vinkje kun je breed en hoog afzonderlijk aanpassen.
- Met de positie kun je het beeld verschuiven (ook buiten het screen). Op de x-as met een +waarde naar rechts en met een –waarde naar links. Met de Y-as met een +waarde naar boven en met een -waarde naar beneden.
- Met een klik op het vierkantje breng je de afbeelding terug in de basisstand.

Rotatie

- Met de hoek kun je de afbeelding laten draaien. Op de X-as horizontaal naar links en naar rechts. Op de Y-as verticaal naar voren en naar achteren. Op de Z-as draait de afbeelding rond rechtsom of linksom
- Het Centrum is het +teken precies in het midden van de afbeelding. Dat is het aangrijpingspunt van elke rotatie die je toepast.
- Het centrum kan verplaatst worden om het aangrijpingspunt van een rotatie te verplaatsen. Het centrum kan zelfs buiten de afbeelding gelegd worden. Daarmee kun je elke afbeelding een ander draaipunt geven.
- Enkele instellingen voor het Centrum:
 - Op de X-as verplaatst met -100 het centrum naar het midden van de linker beeldrand, met 100 naar het midden van de rechterrand.
 - Op de Y-as verplaatst met -100 het centrum naar het midden van de onder beeldrand, met 100 naar het midden van de boven beeldrand
 - Met de X-as op -100 en de Y-as op -100 verplaatst het centrum naar het hoekpunt linksonder. Met X -100 en Y 100 naar het hoekpunt linksboven. Met de X-as op 0 en de Y-as op -100 verplaatst het centrum naar midden op de onderrand.
 - Door het instellen van de waardes op de X-as en op de Y-as kun je het centrum op elke plek van de afbeelding leggen.
 - Met waardes groter dan 100 kun je het centrum ook buiten de afbeelding leggen.
- Door bij verschillende keyframe 's met verschillende instellingen voor het Centrum te werken kun je bewegingen van het beeld programmeren.

Beeld Aanpassen

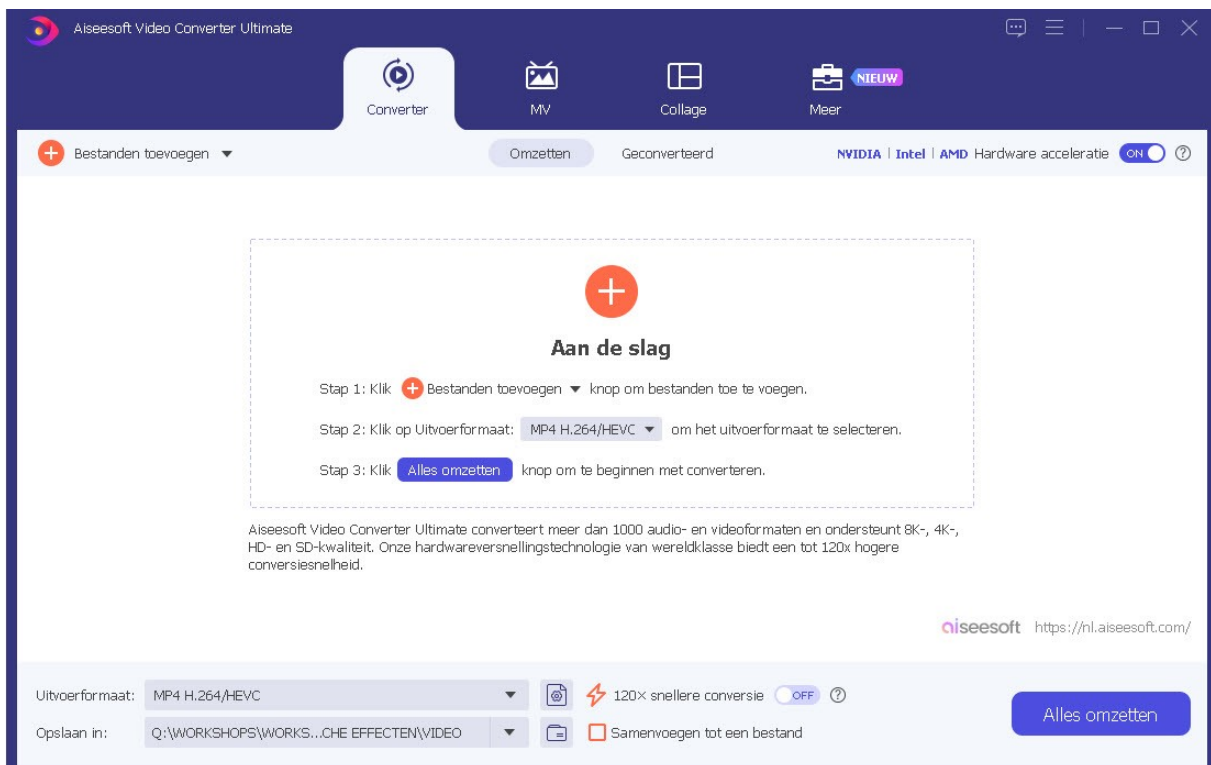
Hier kun je twee boven elkaar liggende beelden exact uitlijnen door het boven liggende beeld transparant te maken.

Normaal is de instelling 100%, maar dat kun je terug brengen naar 75% of 50% of 25%.



GEBRUIKTE SOFTWARE

AISEESOFT VIDEO CONVERTER ULTIMATE



<https://nl.aiseesoft.com/video-converter-ultimate/>

- Gratis 1 maand uitproberen
- Levenslange licentie 50 US dollar
- Aanschaf loont zich alleen als je meerdere van de mogelijkheden vaker gaat gebruiken

Tallose mogelijkheden voor bewerking van video. In deze workshop gebruikt voor:

- Omkeren van video

Alternatieve programma's

- Adobe Premiere Pro
- Final Cut Pro
- Magix Video Deluxe

Er zijn voor het omkeren van een video gratis mogelijkheden:

- <https://flihtml5.com/online-tools/nl/reverse-video/>

ABRASOFT FANTAMORPH



The screenshot shows the Abrosoft FantaMorph website. The header includes the Abrosoft logo, the product name 'FantaMorph', and navigation links: Home, Product, Download, and Purchase. A search bar is also present. The main content area features a purple banner for 'Introduce New Layer Morph' with the text 'Perfect, Amazing!' and 'complex morph with many parts', 'create a simple morph with amazing effects', and 'many morphs running simultaneously'. It also mentions 'For Windows & Mac' and has a 'Learn More' button. Below this is a section titled 'FantaMorph 5 is Now Available!' with a paragraph describing the software's capabilities. To the right is an image of the FantaMorph 5 Professional software box. Below the text is a list of 'Top 10 New Features of Version 5' and two buttons: 'Buy Now' and 'Download'.

Introduce New Layer Morph
Perfect, Amazing!
complex morph with many parts
create a simple morph with amazing effects
many morphs running simultaneously
For Windows & Mac
Learn More

FantaMorph 5 is Now Available!
Abrosoft FantaMorph is powerful and easy-to-use photo morphing software for the creation of fantastic photo morphing pictures and sophisticated morph animation effects. With our revolutionary rendering engine and a super-friendly user interface, creating morphing pictures and action sequences has never been easier and faster!

Top 10 New Features of Version 5

- 1 New Layer Morph
- 2 Improved rendering engine
- 3 New Face Extractor and Face Locator
- 4 New Camera tool
- 5 New dual view mode supports dual monitors
- 6 Each sequence can now have different effects
- 7 New sequence effect: Trail, Radial
- 8 Use camera on movie/sequence effects
- 9 New dots transform: rotate, skew, flip
- 10 Improved Crop tool

Buy Now Download

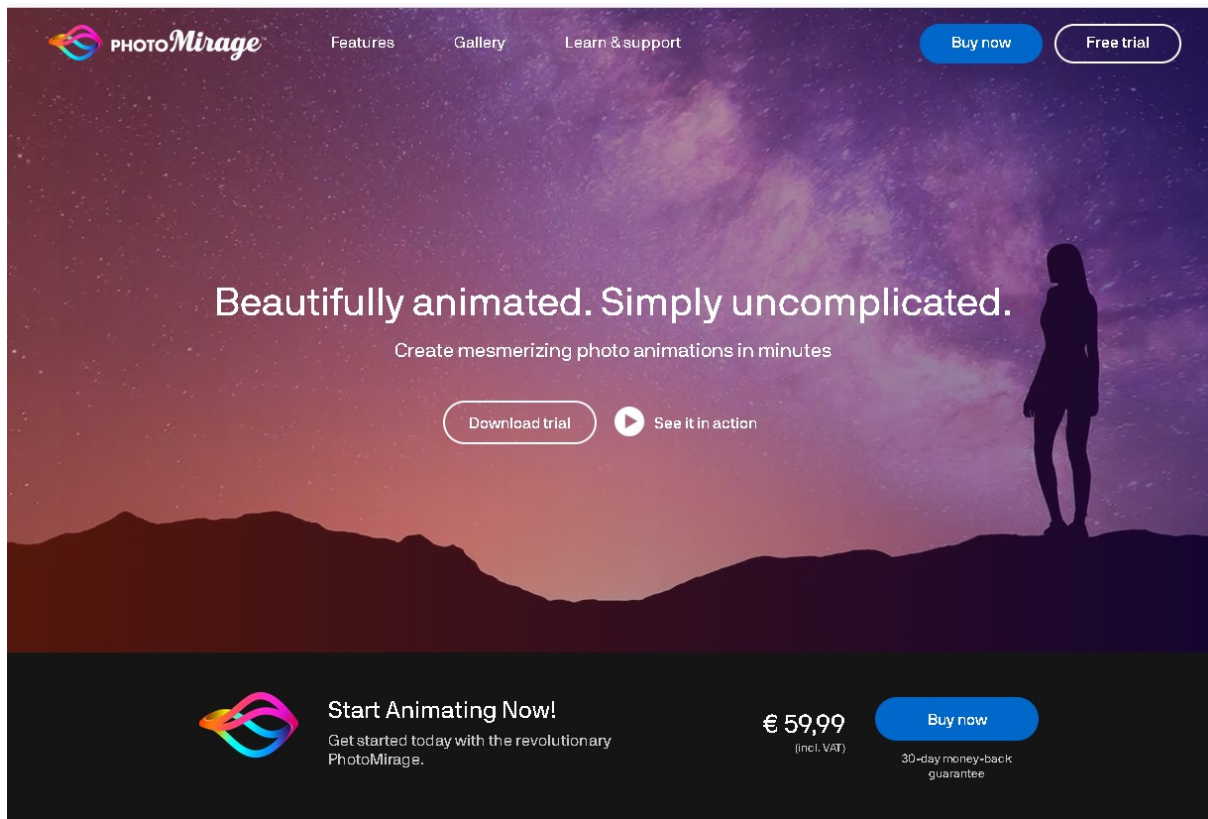
<https://www.fantamorph.com/>

- 30 dagen gratis Try before you buy
- Nederlands taalpakket als download, pdf handleiding als download
- Standaardversie (2 beelden) USD 30, Professionalversie (meerdere beelden) USD 60
- Updates een jaar lang gratis

Alternatieve programma's:

- Morpheus Photo Morpher
- Gratis FotoMorph (maakt kleinere afbeelding)

COREL PHOTOMIRAGE



The screenshot shows the homepage of the PhotoMirage website. The background is a dark, starry night sky with a silhouette of a person standing on a rocky outcrop. The website header includes the PhotoMirage logo, navigation links for 'Features', 'Gallery', and 'Learn & support', and two buttons: 'Buy now' and 'Free trial'. The main text reads 'Beautifully animated. Simply uncomplicated.' followed by 'Create mesmerizing photo animations in minutes'. Below this are two buttons: 'Download trial' and 'See it in action'. The footer section features the PhotoMirage logo, the text 'Start Animating Now!' and 'Get started today with the revolutionary PhotoMirage.', the price '€ 59,99 (incl. VAT)', and a 'Buy now' button with a '30-day money-back guarantee'.

<https://www.photomirage.io/en/>

- 15 dagen gratis proberen
- Prijs € 60,00
- Bij download is keuze voor Nederlands beschikbaar

Alternatieve programma's:

Ik heb geen programma gevonden met deze mogelijkheden. Er zijn wel een aantal online programma's met een abonnement maar ook daar zie ik niet soortgelijke mogelijkheden.