

2014

ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 18. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com

Published by **ATEC**

Deutschland € 14,95

Österreich € 17,-

Schweiz sfr 23,-

4

DIGITAL
PRODUCTION

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE

JUNI | JULI 04|14



Comp & Grading

Bunt und gut gewürfelt –
Farben und Passes im Griff

Workshop Arnold

Der neue Super-Renderer – was
die großen Studios daran toll finden

Scripting

Nuke und Maya effizient
verwenden – per Python



4 194336 214951 04



Scratch-Suite bei Cine Chromatix in Berlin. Hier kommen insgesamt fünf Element-Panels zum Einsatz.

Scratch v8 – was kann's?

Scratch von Assimilate ist jetzt in der Version 8 verfügbar und wir wollen das Tool und die hinzugekommenen Features vorstellen.

von Matthias Aderhold

Das Produkt-Lineup besteht aus insgesamt drei Scratch-Variationen. Erstens das kostenlose Scratch Play, welches als reiner Player für die meisten Kamera- und Bildformate sowie zur CDL-Look-Entwicklung on Set dient. Play bietet außerdem Waveform-, Histogramm- und Vektorscope-Funktionen zur genaueren Bildanalyse.

Daneben gibt es Scratch Lab, ein Dailies-System, und die Scratch-Finish-Vollversion, welches das Flaggschiff-Produkt ist. Der Unterschied zwischen den beiden letztgenannten Varianten ist im Wesentlichen, dass Scratch Lab auf Secondaries wie Keyer, Masken sowie Grading-Layer verzichtet.

Das Besondere an Scratch ist die Effizienz des Programms – alles wird auf einer einzelnen GPU berechnet und das in beeindruckender Geschwindigkeit. Während hier andere Systeme mit Grafikkarten vollgepfert werden, schafft Scratch viele Operationen auf einer GPU in Echtzeit. Das liegt im Wesentlichen daran, dass Scratch programmiert ist wie eine moderne Game Engine.

Ähnlich flüssig ist die Bedienung des Tools. Zugegeben, man muss einige angeeignete Konventionen über Bord werfen, aber die Lernkurve ist steil

und nach einem Tag Training kann ein geübter Colorist bereits durchstarten. Zudem bietet Scratch genug Luft nach oben, um in einer Finishing-Session noch Dinge wie ein schnelles Sky-Replacement oder andere Compositing-Schritte durchzuführen, wie etwa in letzter Minute ein Crew-Mitglied aus der Szene zu entfernen.

Hier helfen natürlich auch die zahlreichen OFX-Möglichkeiten, die sich durch entsprechende Plug-ins von GenArts oder Revision:FX ergeben. Die umfangreiche CONstruct-Umgebung vereinfacht in erster Linie Dinge wie Datenmanagement – ein Punkt, der bei vielen anderen Grading-Tools oft übersehen wird. Durch die Kombination von Scratch Lab als Dailies-Tool und Scratch Finish in der Grading-Suite ist es möglich,

einen durchgehenden Workflow vom Dreh bis zum Finishing aufrechtzuerhalten.

Interface und Usability

Die Bedienung von Scratch ist einfacher, als man zunächst annehmen würde: Das Layout ist so arrangiert, dass die obere Bildhälfte der Viewport ist und die untere Bildhälfte die Menüs und Parameter anzeigt. Zudem befinden sich die Untermenüs eines bestimmten Moduls immer links unten. Öffnet man ein Projekt, wirft Scratch den User in die CONstruct-Oberfläche. Ein CONstruct kann man als „aufgemotzte Timeline“ in einer Art Storyboard-Ansicht verstehen. Im CONstruct wird Footage geladen, conformed, sortiert und exportiert. Für den kreativen Part wechselt man in den Player.

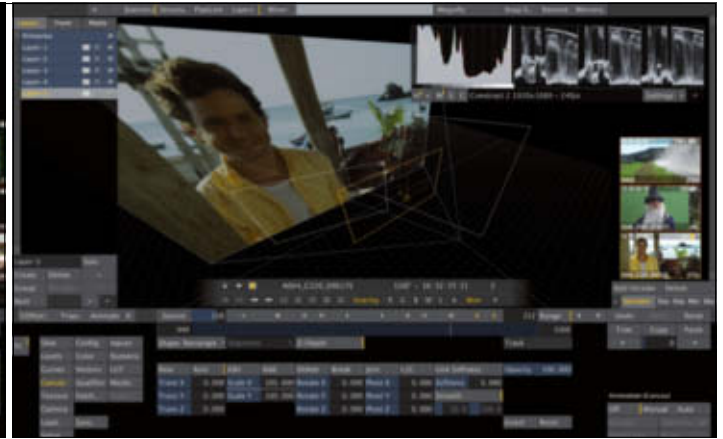
Dieser ist unterteilt in vier Untermenüs: Im Player ist es möglich, Footage auf Tape wie zum Beispiel HDCAM SR auszuspielen. Im Process-Menü werden Basis-Einstellungen für den jeweiligen Clip getätigt (Framerate, Farbraum, Aspect, Timecode et cetera). Im Edit-Menü wird unser CONstruct in Form einer Multilayer-Timeline präsentiert und man hat die Möglichkeit, den Schnitt



Übersichtlicher Spline-Editor in Scratch – nahezu jeder Parameter kann auch animiert werden.



Die CONstruct-Oberfläche vereinfacht das Mediamanagement. Clips werden in Slots arrangiert – ideal für Versioning und Dailies.



Das Matrix-Modul – hier finden mit den üblichen Tools Grading und Compositing statt. Grundsätzlich sind alle Layer im 3D-Raum angeordnet.

mit den üblichen, aus anderen Programmen bekannten Tools anzupassen oder auch eine Scene-Detection durchzuführen. Zudem kann man über einen Splitscreen-Modus das Conform überprüfen und im Zuge dessen gegebenenfalls grundlegende Änderungen wie Flip/Flops oder Retimings schon im Edit-Menü vornehmen. Als Letztes noch das Matrix-Menü – hier finden sowohl Grading als auch Compositing Layer-basiert statt. Dafür stehen die gängigen Werkzeuge wie Colorwheels, Keyer, Vektoren, LUTs und Masken zur Auswahl. Hier lassen sich auch sämtliche OFX-kompatiblen Plug-ins einfügen. In den sogenannten Trays lassen sich Looks speichern, und über das Animate-Menü erreicht man einen übersichtlichen Spline-Editor, mit dem die Animationen diverser Parameter verfeinert werden können.

Ist man mit dem kreativen Part fertig, wechselt man zurück ins CONstruct, wählt das Output-Menü und kann sein Machwerk nun über ein übersichtliches, Node-basiertes Menü exportieren.

Neu in Scratch 8

Hinzugekommen in der Version 8 sind die Remote-Grading-Möglichkeiten, mit denen Grades, User und Projekte online gespeichert

und zwischen mehreren Scratch-Systemen synchronisiert werden. Außerdem können mehrere Personen an unterschiedlichen Orten zur gleichen Zeit gemeinsam an einem Projekt arbeiten und im Anschluss alle vorgenommenen Änderungen online speichern. Das alles funktioniert automatisiert über Assimilates eigenes User-Portal „MyAssimilate“. Ein Account dort ist schnell erstellt und mit den jeweiligen Login-Daten verbindet sich Scratch auf Knopfdruck mit dem Account und man kann bequem User-Einstellungen, lokal gespeicherte Grades und Projekte synchronisieren.

Zudem beinhaltet Scratch einen integrierten Musterdienst, mit dem man korrigierte Clips oder auch ganze Timelines dem Kunden online zur Ansicht stellt und dieser Kommentare auf den jeweiligen Clips hinterlassen kann, die sich der Colorist per Knopfdruck wieder in sein lokales Projekt holt und entsprechend korrigieren kann.


Ebenfalls neu in der Version 8: natives ProRes-Encoding auf Windows. Hierbei handelt es sich um den offiziell von Apple lizenzierten Codec und keine FFMPEG-Variante. Zusätzlich gibt es, derzeit exklusiv für die Windows-Version von Scratch, den Cinema-Craft-H.264-Encoder als Export-Modul, der bis dato hauptsächlich von Studios wie Sony

für das Blu-ray-Encoding eingesetzt wurde. Ebenfalls enthalten ist ein JPEG2000-Export, um eine DCI-kompatible JPEG2000-Sequenz zu exportieren, die nur noch in einen MXF-Container gewrappt und nicht erneut encodiert wird.

Darüber hinaus wird Video-IO von AJA, Blackmagic Design und Bluefish444 inklusive der Thunderbolt-Varianten unterstützt. Zudem kann man Scratch mit allen auf dem Markt gängigen freien Panels von Tangent (CP200, Wave und Element), Avid und JL Cooper betreiben. Durch einen Trick ist es sogar möglich, das Lustre-Panel (aufgrund seiner technischen Ähnlichkeit zum CP200) mit Scratch zu betreiben. Lediglich die im Panel eingebauten Displays versagen mit Scratch den Dienst. Offiziell supportet ist diese Konfiguration aber natürlich nicht.

Assimilate bietet Scratch sowohl als Rental wie auch zur permanenten Lizenzierung an. Darüber hinaus können größere Firmen eine sogenannte Site-License erwerben, die es ihnen ermöglicht, beliebig viele Lizenzen zu verwenden, woraus sich ein Höchstmaß an Flexibilität – besonders im On-Set-Einsatz – ergibt. Für alle, die das Tool einmal ausprobieren wollen, bietet Assimilate eine großzügige 90-Tage-Trial-Version an, mit der man ein Projekt testweise stemmen kann. >ei


Anzeige



VISION 4D


CINEMA 4D

Release 15



MAXON


CERTIFIED PARTNER



- 3D-Software
- Plugins&3D-Objekte
- Schulungs-Center
- Hardware


Die neue Version 15 mit revolutionären neuen Features!

- Automatisch verteiltes Rendern im Netz – auch GI-Einzelbilder
- Schnellere Renderings durch Caching und Embree von Intel
- Neues, komplett überarbeitetes Bevel-Tool
- Typografiewerkzeuge jetzt direkt im Editor z.B. für Kerning
- weitere Tools wie Kamerakran, Texturmanager, neues Gras



VISION 4D
 Alte Landstr. 12-14
 85520 Ottobrunn
 Tel.: 089-69708608
 www.vision4d.de

Erweiterter Lieferumfang nur bei uns!
 Bonus-DVD mit Szenen und Tools von Profis für Profis.



← Bitte rufen Sie uns an oder bestellen Sie online.