

2017

2

DIGITAL
PRODUCTION

ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 21. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com

Published by **ATEC**

Deutschland € 17,70

Österreich € 19,-

Schweiz sfr 23,-

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

MÄRZ | APRIL 02:2017



VR & AR

Wie nutzt man VR & AR
jenseits vom Hype?

Motion Graphics

Prozedurale Grafiken,
Audio-Cues & neue Tools

Tools & Tricks!

Avid MC, Lightworks,
Houdini, Blender & mehr



4 194336 217709

02 >



Tangent Ripple – das neue Spielzeug für Grader

Vor knapp einem Jahr brachte Tangent mit dem Ripple das bis dato kompakteste Grading Panel auf den Markt. Aufgrund des attraktiven Preises verkaufte der Hersteller in den ersten 3 Monaten mehr als dreimal so viel, wie für das gesamte erste Jahr nach Produkteinführung prognostiziert worden war. Mittlerweile hat sich die Nachfrage gelegt und das Panel ist allgemein verfügbar. Nun will ich Ihnen einen kurzen Überblick geben und zeigen, warum sich das Panel für viele lohnt, bei anderen jedoch nur für Ärger sorgen wird.

von Matthias Aderhold

Beim Thema „Grading Panels“ unterscheidet man prinzipiell zwischen dedizierten und third-party Panels. Dedizierte Panels kommen von einem Entwickler einer bestimmten Software und funktionieren auch nur mit dieser einen Software – im Gegenzug ist das Panel natürlich exakt auf die Funktionalitäten zugeschnitten und optimiert. Beispiele hierfür sind etwa Filmlights Blackboard, Quantels Neo oder Digital Visions Precision Panel. Der Preis dieser dedizierten Panels liegt zwischen 25.000 und 50.000 Euro.

Third-party Panels bewegen sich preislich in der Regel im erschwinglichen Bereich um die 3.000 Euro. Sie werden von den meisten Grading Tools unterstützt und sind so, im Gegensatz zu dedi-

zierten Panels, vielseitig mit verschiedenen Applikationen einsetzbar. Sie stellen aber natürlich immer einen Kompromiss im Vergleich zu einem dedizierten Panel dar. Das Ripple ist ein solches third-party Panel – und

mit einem Retailpreis von 310 Euro netto das günstigste auf dem freien Markt. Erfahrene Coloristen, welche größere Panels gewohnt sind, werden über das Ripple nur die Nase rümpfen. Doch dazu gleich mehr.



Was bekommt man beim Ripple?

Schlicht und einfach: Das Panel selbst nebst einem kleinen Transportsäckchen, 3 Kugeln, ebenfalls mit Säckchen, und ein kleines Manual. Das Ripple zielt im Gegensatz zu seinen größeren Brüdern Wave und Element auf den Gelegenheits- und Einsteiger-Coloristen ab.

Die Form des Ripples erinnert an eine Niere von ca. 33 cm Breite. Alle Bedienelemente sind bogenförmig angeordnet, um besser erreichbar zu sein.

Zu den Bedienelementen selbst: Es gibt drei Trackballs für Lift, Gamma und Gain sowie die dazugehörigen Masterdials. Links und rechts eines jeden Masterdials sitzen die Reset-Buttons für Dial und Trackball. Zusätzlich gibt es noch einen A- und einen B-Button. Die Verarbeitung ist aus Kunststoff, wobei sich diese um einiges wertiger anfühlt als beim großen Bruder, dem Wave Panel. Die Konstruktion des Ripples ist kleiner und damit stabiler. Auch hat das Ripple eine feine Strukturoberfläche, wodurch es sich nochmals einen Tick professioneller anfühlt.

Das USB-Kabel ist fest mit dem Gerät verbunden, kann jedoch durch die eingebauten Kabelkanäle an der Unterseite nach unten oder hinten (links, rechts, mittig) herausgeführt werden. Über dieses USB-Kabel wird das Gerät auch mit Strom versorgt – es ist kein weiteres Kabel notwendig.

Durch gummierte Standfüßchen steht das Panel auch wackelfrei und rutschfest auf der Tischoberfläche. Die Kugeln werden einfach in das Panel gelegt und können sofort benutzt werden. Die Abtastung der Trackballs erfolgt optisch, ähnlich wie bei einer modernen Maus. Achtung: Die Bälle fallen genauso leicht wieder heraus, wenn man das Panel auf den Kopf dreht.

Die Bedienung

Zunächst eine kurze Erläuterung für den geneigten Einsteiger: Wozu sind eigentlich die drei Trackballs und Masterdials gut? Ganz einfach: Sie steuern von links nach rechts Shadows, Midtones und Highlights – wobei der jeweilige Trackball immer die Farbrichtung bestimmt und der Masterdial den jeweiligen Luminanzbereich für alle Kanäle (Rot, Grün und Blau) anhebt oder absenkt. Effektiv orientiert man sich hierbei an Farbkreisen und RGB-Parade-Waveforms. Will man also seine Schwarzen im Gesamten anheben oder absenken, nutzt man den linken Masterdial.

Will man jedoch seine Schwarzen („Lift“ im Fachjargon) ausbalancieren und etwa ein wenig Rot hinzufügen, so schiebt man den linken Trackball nach oben (respektive von sich weg) – in Richtung Rot (s. Farbkreise).

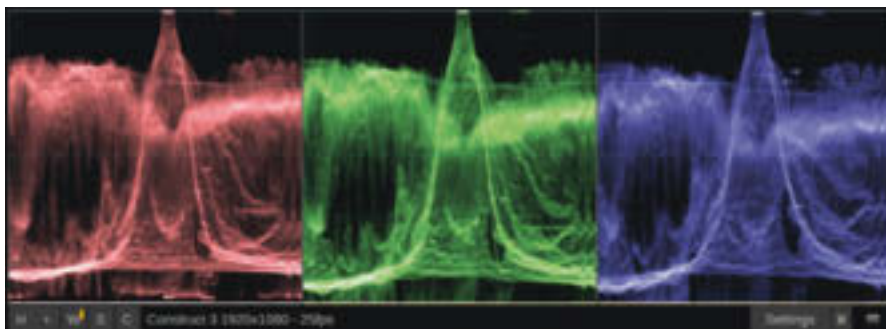
Auf den Waveforms, die ständig das aktuelle Bild analysieren, erkennt man dann sogleich, dass sich der Rot-Kanal in den Schwarzen anhebt, während sich Grün und Blau etwas absenken – die Schwarzen sind nun also rötlich gefärbt.

So verfährt man dann auch mit den Midtones („Gamma“) und Highlights („Gain“). Will man den Masterdial oder den Trackball zurücksetzen, so tut man das mit den zwei Reset-Knöpfen links und rechts vom jeweiligen Masterdial und beginnt von vorne.

Für meinen Geschmack befinden sich die Reset-Buttons etwas zu nah an den Ma-



Lift, Gamma und Gain Farbkreise in Filmlights brandneuer Prelight App – die Schwarzen sind ins Rot gesteuert, die Highlights hingegen ins Blau.



RGB Waveforms findet man ebenfalls in jedem Tool, welches mit Farbe zu tun hat – hier im kostenlosen Scratch Play von Assimilate – auch hier sind die Schwarzen im Rotkanal leicht angehoben.

sterdials, sodass man bei dem Versuch, einen der inneren Reset-Knöpfe zu drücken, Gefahr läuft, den Masterdial aus Versehen zu bewegen. Ein letztes Wort noch zu den Masterdials: Bei größeren Panels wird man diese nicht mehr finden – stattdessen umgeben Ringe die einzelnen Trackballs und übernehmen die Funktionalität des Masterdials – siehe Element Panels oder eines der teureren, dedizierten Panels.

Es ist zwar Geschmackssache, doch die überwiegende Mehrheit der Coloristen auf dieser Erde bevorzugt tatsächlich Ringe. Der Grund für Masterdials beim Ripple (und auch beim Wave) ist schlichtweg ein Kostenfaktor: Ringe sind in der Regel kugelgelagert, hochpräzise gefertigt und in der Herstellung um ein Vielfaches teurer als ein simpler Drehgeber. Zum Vergleich: Das Element Tk Panel hat dieselbe Anzahl an Bedienelementen wie das Ripple, kostet jedoch 950 Euro netto – aufgrund besserer Verarbeitung und kugelgelagerter Ringe.

Bleiben noch die beiden zusätzlichen A- und B-Buttons: Diese können Funktionen übernehmen, die nicht direkt mit Lift, Gamma und Gain zusammenhängen, wie etwa den Grade (de-)aktivieren oder den gesamten Grade zurücksetzen.

Die Belegung aller Buttons, Dials und Trackballs ist komplett applikationsabhängig. DaVinci Resolve nutzt Trackballs und Masterdials wie oben beschrieben für Lift, Gamma und Gain – dazu den A-Button für alternative Reset-Funktionen der Masterdials und Trackballs sowie den B-Button um den Grade zu (de-)aktivieren. Hier hat der User keine Möglichkeit, dieses Mapping zu verändern. Andere Tools

wie Assimilate Scratch, Digital Vision Nucoda, oder Adobe Premiere können die Bedienelemente beliebig mit verschiedenen Funktionen belegen und dabei sogar sogenannte Mapping Pages erstellen: Zum Beispiel werden mit Mapping Page Nr. 1 Lift, Gamma und Gain gesteuert – drückt man dann z.B. den B-Button, schaltet die Software auf Mapping Page Nr. 2 um und die Dials und Trackballs können für andere Funktionen wie z.B. Farbsättigung, oder als Jog/Shuttle benutzt werden.

Theoretisch kann man beliebig viele Mapping Pages erstellen, jedoch sollte man berücksichtigen, dass das Ripple im Gegensatz zu anderen Panels nicht über ein Display verfügt. Das heißt, man hat kein Feedback darüber, auf welcher Mapping Page man sich momentan befindet – bei nur zwei Mapping Pages bleibt das überschaubar, bei mehr als 3 wird es schon kompliziert.

Tangent hat, um das fehlende Display zu kompensieren, eine HUD-Funktion in den Treiber eingebaut: Ein virtuelles Display des Ripples erscheint auf dem Bildschirm und kann gegebenenfalls die momentane Mapping Page sowie andere Funktionen anzeigen. Dies funktioniert jedoch nur, wenn das Tool den Tangent Mapper – Tangents haus-eigenes Mappingtool – unterstützt. Das tun jedoch noch nicht alle; Assimilate Scratch etwa bringt einen eigenen Mapper innerhalb der Software mit, während Resolve überhaupt kein userdefiniertes Mapping zulässt. Adobe Premiere, Color Finale Pro (Plug-in für FCPX) oder Digital Vision Nucoda hingegen unterstützen den Tangent Mapper. Den Treiber („Tangent Hub“) benötigen jedoch alle Applikationen gleichermaßen.

Ripple-Alternativen

Tangent Wave

Für 1.195 Euro netto bietet das Wave mehr Buttons, Drehgeber und sogar ein Jogwheel sowie Displays. Der Platz, den das Panel auf dem Tisch einnimmt, ist jedoch ungleich größer als beim nächsten Konkurrenten.

Avid Artist Color

Ähnlicher Funktionsumfang wie beim Wave, jedoch kompakter und wertiger verarbeitet. Das Avid Panel verfügt über Ringe anstatt separaten Masterdials für Lift, Gamma und Gain und wird via Ethernet statt USB mit der Workstation verbunden. Das Softcoating gibt dem Panel eine angenehme Haptik. Achtung – auch hier sind die Kugeln lediglich in die Mulden hineingelegt und fallen heraus, wenn man das Panel umdreht. Kostenpunkt: ab 1.175 Euro netto.

Tangent Element



Die Element-Serie besteht aus 4 unterschiedlichen Panels. Im Bundle kosten diese 2.750 Euro netto, sind jedoch auch einzeln zu haben, sodass man sich sein Element Panel nach und nach aufstocken kann.

Auch hier finden sich Ringe statt Masterdials und aufgerichtete Displays.

Damit ist das Element Panel der Preis-Leistungs-Champ unter den third-party Panels – wenn auch in einer leicht anderen Preislage als das Ripple. Daneben gibt es im Übrigen noch die Element-Vs App für iPad und Android für ca. 90 Euro. Diese stellt die 4 Panels (jeweils nur eines gleichzeitig) auf dem Device dar und lässt sich problemlos zusammen mit den „echten“ Elements oder auch einem Ripple oder Wave kombiniert nutzen.

JL Cooper Eclipse CX

Das Eclipse CX wird recht selten benutzt, da es mit einem Preis von 4.999 Euro netto doch recht teuer ist, aber im Funktionsumfang hinter der Element-Serie zurückbleibt. Es ist jedoch das am hochwertigsten verarbeitete freie Panel auf dem Markt und für die Ewigkeit gebaut (und verfügt als einziges über transparente, hintergrundbeleuchtete Trackballs).



stenloses Scratch Play, oder Filmlights brandneue Prelight On-Set-Software ist das Ripple in der Regel völlig ausreichend und wird von allen gleichermaßen gut unterstützt.

Wie schon mehrfach angedeutet: Erfahrene Finishing-Coloristen werden mit dem Ripple wenig Spaß haben. Zum einen benötigt man im High-end-Grading selbstverständlich mehr Funktionen im direkten Zugriff. Maskieren, Keys ziehen und anpassen, Masken tracken – all das passiert hier auf dem Panel selbst, und dafür braucht man mehr Buttons, Drehgeber und Trackballs, als das Ripple sie bietet. Mehr noch: Je weniger der Colorist zur Maus greifen oder sich im UI der Software orientieren muss, umso schneller kann er arbeiten und den Blick dabei auf dem Referenzmonitor ruhen lassen – Eigenschaften, die gerade bei client-attended Gradings enorm wichtig sind.

Nun sei jedoch der Vollständigkeit halber angemerkt: Das Ripple lässt sich mit allen anderen Panels von Tangent kombinieren, da alle dasselbe Kommunikationsprotokoll verwenden. Man kann das Ripple also durchaus mit Komponenten aus der Element-Serie, oder gar mit Tangents Element-Vs App (für Android und iPad) betreiben. Selbstverständlich ziemt es sich für die High-end-Post nicht, ein Sammelsurium an verschiedenen Panels, iPads und anderem Gelump in der Suite zu stapeln. Aber für den Heim- oder Gelegenheitsanwender ist genau das der große Vorteil: klein, kostengünstig, flexibel und transportabel. Jeder, der schon mal ein ausgewachsenes DaVinci Panel mit sich im Zug herumgeschleppt hat, wird hier zustimmen.

Fazit

Während die High-end-Post das Ripple mehrheitlich als Spielzeug abtut, findet der Gelegenheitsanwender und Anfänger hier seine Einstiegsdroge. Um Lift, Gamma und Gain zu lernen, ist das Ripple ideal, denn das Prinzip dahinter ist auf jedem Panel dasselbe. Auch DITs werden mit diesem kleinen, leichten und transportablen Panel glücklich, bietet das Ripple doch die am häufigsten verwendeten Parameter im professionellen Grading: die Primaries. > ei



Matthias Aderhold ist freiberuflicher Application Engineer und Workflow-Spezialist. Er arbeitet als technischer Berater für mehrere Softwareentwickler für Farbkorrektur von Film und Fernsehen und arbeitet mit verschiedenen Post-Häusern zusammen. Er bietet auch Trainings in diesem Bereich an und ist selbst als Cutter, DIT und Colorist weltweit unterwegs. 2015 gründete er Angry Face, um das von ihm entwickelte Rageboard, ein Grading Panel auf Basis des Tangent Element, weltweit zu vertreiben.

www.mazze-aderhold.de
www.angry-face.com

Wer hat Spaß dran, wer nicht?

Nun, das Ripple ist sicher nicht für den High-end-Coloristen konzipiert. Jedoch jeder, der erste Gehversuche auf diesem Gebiet macht oder eigentlich ein Editor ist und nur gelegentlich etwas an der Farbe schraubt, sollte eine Anschaffung in Erwägung ziehen.

Denn Brot und Butter eines jeden Coloristen sind die Primaries: Lift, Gamma und Gain. Diese werden bei der Farbkorrektur in fast jedem Arbeitsschritt verwendet und genau diese drei Parameter sollte jeder Colorist im Schlaf beherrschen – die nötige Praxis und Routine kann man sich als Anfänger perfekt mit einem Ripple aneignen.

Einige Tools, wie z.B. Assimilate Scratch, lassen sich auch hervorragend mit der Maus oder besser mit Tablet und Stift bedienen, wenn kein Panel zur Hand ist. Jedoch wer-

den die meisten wohl zunächst mit Premiere (Lumetri), FCPX (Color Finale Pro) und Resolve zu tun haben, wo die Bedienung mit der Maus einer Sehnenscheidenentzündung den Weg schneller freimacht als „World of Warcraft“ einem spielsüchtigen Teenager. Gerade weil so viel auf den Primaries gearbeitet wird, empfiehlt es sich, hier ein Panel zu benutzen, da der Geschwindigkeitsvorteil immens ist – und das schon nach wenigen Tagen, denn man gewöhnt sich ausgesprochen schnell an die drei Kugeln.

Eine andere Zielgruppe sind DITs – diese benötigen oft nicht mehr als die Primaries für ein schnelles Balancing am Set (für mehr fehlen ohnehin meist Zeit oder Budget) und müssen obendrein ortsbeweglich und flexibel mit ihrem Equipment sein.

Gerade für kleinere Apps wie Pomforts LiveGrade und Silverstack, Assimilates ko-