

2018

5

DIGITAL
PRODUCTIONISSN 1433-2620 > B 43362 >> 22. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com

Publiziert von DETAIL Business Information GmbH

Deutschland € 17,90

Österreich € 19,-

Schweiz sfr 23,-

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

SEPTEMBER | OKTOBER 05:2018



Workstations

Elf Maschinen im Härtestest
– was taugt für Artists?

Neue Tools!

Cinema 4D R20, Fairlight,
Nuendo & CineXtools

und vieles mehr!

Flame, Modo, Pro Render,
FX Prototyping, Vue ...





Scratch Play Pro – Alles-Player und Mini-Transcoder

Player und Transcoder gibt's wie Sand am Meer. Warum Assimilate es für richtig hielt, uns noch einen vor die Füße zu knallen, und was ihn von anderen unterscheidet, finden wir in diesem Artikel heraus.

von Mazze Aderhold

Kurz vorneweg überfliegen – Play Pro kann so ziemlich jedes Kameraformat lesen, unterstützt SDI-Output, VR-Headsets und kann H.264, H.265 und ProRes rendern – letzteres auch Apple-lizenziert auf Windows.

Beim UI hat es viel vom runderneuten großen Bruder übernommen. Im Wesentlichen gibt es zwei Tabs am unteren Bildschirmrand: Construct-Tab – hier importiert, exportiert und managt man Clips – und Player-Tab – hier werden Clips unter Zuhilfenahme von Scopes, Notes, Guides und CDL-Toolset wiedergegeben und beurteilt. Schauen wir uns die verschiedenen Funktionen doch einmal im Detail an – und behalten das Preisschild im Hinterkopf: Play Pro liegt bei 19 US-Dollar pro Monat/199 US-Dollar pro Jahr.

Der Player in Play Pro

Play Pro ist in erster Linie ein Player (daher der Name). Was es als Player jedoch interessant macht, sind gleich mehrere

Sachen: Zum einen unterstützt Play Pro alle gängigen Kameraformate – von RED Raw, Sony Raw, ARRI Raw, Canon Raw, Phantom Raw über CinemaDNG, ProRes, DNx, XAVC und AVC-Intra MXF, Cineform (Raw) bis hin zu exotischen Formaten wie Kinefinity Raw und HEVC. Für HEVC und H.264 gibt's sogar Hardware-Decoding auf Nvidia- und AMD-Karten. Bei Raw-Formaten lassen sich selbstverständlich alle De-Bayering-Parameter nach Belieben verdrehen.

Fullscreen-Output gibt es entweder über einen zweiten Monitor, der direkt an der Grafikkarte hängt, oder über dedizierte Video-IO. Unterstützt werden alle derzeit im Umlauf befindlichen Geräte von AJA, Bluefish444 und Blackmagic Design.

Darüber hinaus kann Play Pro auch VR-Material wiedergeben, sowohl in 360 Grad als auch in 180 Grad, mono wie stereo – und obendrein alles noch auf den gängigsten VR-Headsets ausgeben (u.a. Oculus Rift und HTC Vive und im Grunde genommen allem, was OpenVR unterstützt – auch unter Mac OSX). Sollte man über kein Headset ver-

fügen, gibt es das nützliche PanZoom Tool, mit dem man sich dann auf dem Monitor in der 360-Grad-Projektion umschaun kann.

Mit einem Tastendruck auf „S“ wechselt man in den Split-View- und mit „D“ in den Dual-View-Mode – nun kann man per Drag-and-drop Clips in den rechten Viewer ziehen und mit dem aktuellen Shot vergleichen. Auch stehen Playback-Modi wie Once, Bounce und Loop inklusive Playbackspeed zur Verfügung.

Das eingebaute Color Management sorgt dafür, dass Clips in unterschiedlichen Farbräumen trotzdem korrekt dargestellt werden. Den Darstellungsfarbraum kann man für UI-Monitor und Preview-Monitor getrennt wählen.

Für den Fall, dass ein Clip mal nicht in Echtzeit abspielt, bietet Play Pro in den Settings unter „Profile“ eine Reihe Benchmarks an, die die unterschiedlichen Hardwarekomponenten wie GPU, CPU, Speicher und die Verbindungen dazwischen mit dem aktuellen Clip im Player testen und ggf. Flaschenhälse aufdecken.



Als professioneller Player bietet Play Pro Waveform, Histogram und Vectorscope sowie Guides wie Action- und Title-Safe für verschiedene Bildformate. Ebenfalls in der oberen Menüleiste: ein Audiopanel, mit dem man Audiokanäle für das Monitoring routen und leveln kann. Das Waveform-Tab des Audiopanel erlaubt es, den Ton millisekundengenau zu slippen – dieser Slip wird später auch im Render berücksichtigt. Ebenfalls dabei: Einstellungsmöglichkeiten für Ambisonic Audio bei VR-Footage.

Play Pro liest sämtliche Metadaten eines Clips aus, was besonders bei Raw-Clips von großem Nutzen ist. Darüber hinaus erlaubt Play Pro es dem User auch, jederzeit eigene Metadaten-Tags (etwa Scene und Take) sowie farbkodierte Notes auf die Shots zu packen – zum Beispiel beim Quality Check. Alle Notes werden Timecode-akkurat abgespeichert – ähnlich wie Locators in Avid – und ein extra dafür eingeführter Navigationsmodus lässt uns bequem von Note zu Note in unserer Timeline springen. Alle diese Notes kann man dann zusammen mit einer Auswahl anderer Metadaten-Tags als DIT- oder QC-Report aus Play Pro exportieren. Daneben bietet Play Pro auch einen ALE-Export an, um Metadaten bequem in ein anderes NLE- oder Grading-System zu bekommen.

Ebenfalls dabei: ein HDR-Analyzer, der MaxCLL und MaxFALL der Timeline kalkuliert und hinterher alles in einem schönen Report inklusive Screenshots abnahmebereit präsentiert.

Der Look Creator in Play Pro

Ein nicht ganz unwesentliches Detail: Play Pro verfügt über ein CDL-Toolset, um Looks zu erzeugen. Hier kann man CDLs (Color Decision List) importieren, verändern und wieder exportieren – sowohl shot-by-shot, als auch im Pulk über ein ALE. Ein ausgeklügeltes Versionsmanagement lässt uns verschiedene Versionen eines Grades oder Takes visuell ansprechend managen: Clips werden hintereinander von links nach rechts angeordnet – Versionen eines Clips werden vertikal übereinandergestapelt und bringen so die Timeline nicht durcheinander. Versionen lassen sich leicht per Alt-Drag oder über Knopfdruck auf „Add Version“ erzeugen.



Der VLC-Player für Kameraformate: Play Pro unterstützt alle Formate, die das Dailies- und Finishing-System Scratch auch unterstützt.

Wichtig: Am Ende wird immer die Version rausgerendert, die ganz zuunterst liegt. Dazu einfach die gewünschte Version per Drag-and-drop platzieren. Drag-and-drop sowie das Hin- und Herspringen zwischen verschiedenen Versionen funktioniert flüssig und sogar während des Playbacks. Überhaupt: Im Player-Tab kann man so ziemlich alles machen und verstellen, während die Timeline abspielt.

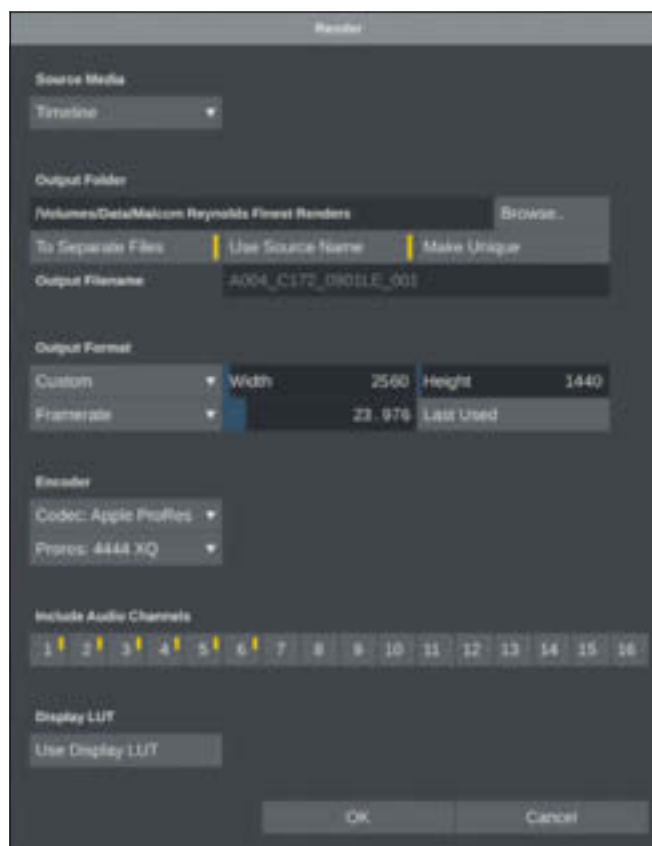
Play Pro erlaubt auch die Verwendung von 1D- und 3D-Look-up Tables – als Input-, Grading- und Display-LUT. Alle 3 LUTs werden an verschiedenen Stellen in der Color Pipeline angewendet: Die Input-LUT ganz zu Anfang noch vor den CDL-Parametern, die Grading-LUT genau nach dem CDL-Grade und die Display-LUT ganz zum Schluss, bevor

das Bild an den Monitor geschickt wird. Alle drei LUTs kann man sowohl bei der Wiedergabe als auch im Render kombinieren. Statt Look-up Tables kann der geneigte User aber auch CTLs in Play Pro importieren. Sobald man den gewünschten Look erreicht hat, kann man das Ergebnis als CDL (.cdl und .cc), 1D- oder 3D-LUT in verschiedensten Größen, Bit-Tiefen und Dateiformaten abspeichern – das erlaubt es, mit Play Pro LUTs für alle möglichen LUT-Boxen, Kameras, Monitore und Grading- sowie Schnittsysteme zu erzeugen. Gar nicht mal so unputzig.

Der Transcoder in Play Pro

Das war nun also die Input-Seite von Play Pro. Als Player hat es jedoch überraschend noch eine Output-Seite. Klickt man auf den Render-Button im Construct-Tab, öffnet sich ein recht übersichtlich zu bedienendes Menü. Zunächst wählt man, ob man die gesamte Timeline oder nur ausgewählte Shots exportieren möchte. Danach geht es an die Exporteinstellungen: Möchte man alle Shots als einen zusammenhängenden Clip exportieren oder separat? Mit dem jeweiligen Source-File-Namen oder ohne? Kleiner Tipp am Rande: Wer die #-Codes aus dem großen Bruder Scratch kennt, kann sich derer auch hier bedienen und schöne Output-Masken bauen, wie z.B. #reelid/#sname.#ext (hier wird ein Ordner anhand der Reel-ID erzeugt und darin die Clips mit ihrem Source-Namen und der Zieldateiendung gespeichert) – für die, die es unbedingt wissen wollen.

Danach stellt man die Zielauflösung und Framerate ein – neben den vordefinierten Auflösungen kann man aber im Grunde jede beliebige Framegröße einstellen. Bequemerweise hat Assimilate einen Last-Used-Button hinzugefügt, um die zuletzt eingestellten Parameter zu laden. Und dann kommt man auch schon zur Auswahl des Video-Codex: Da gibt es zunächst H.264. Assimilate nutzt hier einen lizenzierten Encoder von BeamR, der es schafft



Das übersichtlich gestaltete Render-Menü erlaubt es dem User, sein Footage als H.264, H.265 und Apple ProRes – auch unter Windows – zu exportieren.

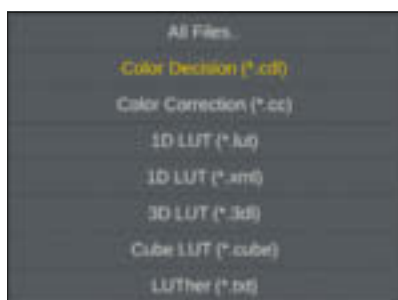
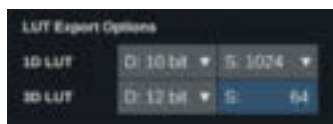
eine wirklich hohe Bildqualität bei geringer Dateigröße zu erzeugen. Auch ist er einer der wenigen Encoder, die es erlauben, H.264 in 8K zu rendern – enorm wichtig für VR-Delivery. Sogar 10 Bit H.264 ist möglich. Als nächstes findet man H.265 im Dropdown – auch dieser Encoder wurde von BeamR lizenziert und kann bis zu 12 Bit starkes H.265 exportieren. Zuletzt wäre da noch der ProRes-Encoder, der auch unter Windows funktioniert und ProRes, offiziell Apple-lizenziert, in jeglicher Couleur erzeugt – womöglich das mitunter begehrtestwerteste Feature von Play Pro.

Eine weitere Möglichkeit, Footage aus Play Pro herauszubekommen, ist der sogenannte Publish: Eine Timeline (oder Shot Selection) kann direkt nach Youtube, Vimeo, Facebook oder Assimilates hauseigenes Online-Review-Portal Scratch Web hochgeladen werden. Auf letzterem hat man dann die Möglichkeit, die Clips anderen Usern via E-Mail zugänglich zu machen – etwa in einem Dailies-Szenario. Zu guter Letzt kann man mit Druck auf „Snapshot“ (oder die Print-Screen-Taste auf Windows-Maschinen) einen Screenshot des momentan angezeigten Frames speichern – ebenfalls hilfreich bei Review und QC.

Aber warum sollte man in erster Linie einen Player wie Play Pro zur Wiedergabe von Clips nutzen? Natürlich kann man seine REDs, Sonys und Arris auch in Resolve, Premiere oder FCP-X laden und dort wiedergeben. Das ist aber bei Weitem nicht so flott und flüssig wie mit einem dedizierten Player. Ein Doppelklick auf den Clip, und

schon läuft derselbe großformatig auf dem Schirm. Wer es akkurater angehen möchte, der kann seine Clips auch in Timelines und Versionen anordnen – das ist besonders von Vorteil, wenn man on-set Szenen und Takes sortieren muss. Aber auch die gesamte Navigation, Hin- und Herschubben, QC, Hinzufügen von Notes, Gegenchecken von Metadaten – all das funktioniert hier flüssig und besser noch: alles in einem Tool.

Während jeder Kamerahersteller sein eigenes Stückchen Software seiner Kamera beilegt, hat man hier einen Player für alle. Nicht nur das, bietet Play Pro doch auch Scopes, Reports und vor allem Transcode nach ProRes. Dabei ist es dank aufgeräumtem UI noch kinderleicht zu bedienen. Wenn das alles noch nicht genügt, der darf gerne einen Blick auf den großen Bruder Scratch werfen, welcher ein vollausgestattetes Dailies und Finishing Toolset inklusive Scriptverarbeitung bereitstellt. > ei



LUT Exportsettings in Play Pro: 1D- und 3D-LUTs, sowie CDLs lassen sich in sämtlichen Größen, Bittiefen und Dateiformaten abspeichern.



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