

# 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

# Flame meets Tangent



Die meisten Artists bedienen Flame klassisch mit Pen und Tastatur. Doch seit sich Flame mehr und mehr ins Grading traut, braucht es auch richtige Control Surfaces. Autodesk unterstützt hier von Haus aus die Produkte aus dem Hause Tangent, vom kleinen Ripple über Wave2 und Arc bis hin zum großen Elements. Doch wie schlägt sich die Kombination von Flame und Tangent in den Augen eines erfahrenen Coloristen? Und kann ein Compositing Artist von so einem Panel profitieren? Ein Erfahrungsbericht.

von Christoph Zapletal

## Unboxing

Das Panel für diesen Test wurde mir netterweise von Mazze Aderhold ([www.angryface.com](http://www.angryface.com)) zur Verfügung gestellt. Das Tangent Elements besteht – wie der Name schon nahelegt – aus verschiedenen Elementen, die man sich individuell zusammenstellen kann. Das Herzstück bildet das Tk-Panel (Trackball), das aus drei hochwertigen Trackballs, einigen wenigen Knöpfen und einem zentral oberhalb der Trackballs liegenden OLED-Display besteht. Dazu gesellen sich noch das Mf-Panel (Multifunktion) sowie ein Kb- (Knob) und ein Bt-Panel (Button). Das OLED-Display haben sie alle vom Tk-Panel geerbt, das Mf-Panel sogar gleich zwei, ebenso wie A- und B-Knöpfe zum schnellen Erreichen weiterer Funktionen. Das Mf-Pa-

nel wird in Flame primär die Funktion eines Jog Shuttles erfüllen und beim Editieren im Timeline-Modul zum Einsatz kommen. Alle Paneele werden über klassische USB-Kabel mit dem Rechner verbunden. Doch schon vor dem Anschließen freue ich mich über die Haptik und die hochwertige Verarbeitung. Die Oberfläche ist dezent gummiert, sodass die Hände sehr angenehm aufliegen, und schon beim ersten Blinddrücken und -drehen der einzelnen Elemente fällt auf, dass hier nichts wackelt oder hakt. Dazu trägt bei, dass Mazze die von Tangent mitgelieferten Trackballs und Ringe gegen seine eigenen ausgetauscht hat. Die Ringe sind schwarz und aus Aluminium, die Trackerballs anstatt in knalligem Rot in edlem Petrol und haben ein bisschen mehr Gewicht als die Standardausführung. Ein Upgrade der Panels, das im Alltag Komfort bietet und einfach auch besser aussieht.

## Erste Gehversuche

Die erste positive Überraschung gibt es gleich beim ersten Start von Flame. Neben dem Tangent Mapper, der Standardsoftware für das Panel, muss nichts installiert oder konfiguriert werden. Sobald man in Flame sein Projekt gestartet hat, erwachen die fünf OLEDs zum Leben und nehmen mir auf Anhieb ein bisschen das Gefühl der Überforderung. Denn die OLEDs werden in eine Tabelle aufgeteilt, die exakt der Anordnung der darunterliegenden Buttons, Regler oder

Trackballs entspricht. Eine Art hintergrundbeleuchteter Spickzettel. Die Nomenklatur ist für einen Flame-Artist schnell durchschaubar, schließlich wurde die Belegung von Autodesk's Team in Montreal erstellt. Doch die Belegung wirkt recht spartanisch. Bei jedem Projektstart in Flame bin ich auf dem Timeline Tab gelandet, und das einzige der vier Element-Panels, das wirklich belebt ist, ist das Mf-Panel. Hier finde ich nicht nur Bedienelemente für Jog/Shuttle, sondern auch Buttons für Insert und Override, Mark-in/Mark-out und so weiter. Eben alles, was man in der Timeline so gebrauchen kann. Im Prinzip, denke ich mir, ist das Ganze ein Speed Editor, nur eben nicht von Blackmagic. Ich klicke mich weiter durch die Menüs und finde Belegungen für Timeline-Effekte, die ich so per Knopfdruck anstatt per FX-Ribbon oder Rechtsklick applizieren kann.

## Flame als Grading Tool

Um Flame und das Tangent als Grading Tool zu testen, hole ich mir Hilfe von Bernie Greiner. Bernie ist freiberuflicher Colorist aus Hamburg mit über fünfundsiebzig Jahren Erfahrung im Werbe-, Spielfilm- und Musikvideobereich. Und hat mit allem schon gradet, was es zum Graden gibt. Vom Pogle über Lustre und Baselight, Nucoda und natürlich diverse Resolve-Systeme, Bernie kennt und kann sie alle. Showreel und mehr findet ihr unter [berniegreiner.com](http://berniegreiner.com).

Wir setzen uns also an meinen Flame und nehmen eine kleine Timeline mit ins Grading Environment. Die erste Navigation durch die Timeline mit dem Mf-Panel klappt ganz gut, wobei wir uns das richtige Layout per Pen & Tablet einstellen müssen. Primaries sind schnell mit dem Tk-Panel erstellt. Bei den Secondaries fangen wir an, uns tiefer durch die Menüs zu klicken, auch dies geht halbwegs gut über eine sinnige Belegung des Bt-Panels. Mir hilft es natürlich, dass die Nomenklatur auf den OLEDs der Flame-Lingo entspricht, Bernie ist davon eher genervt. Denn was im Flame eine GMask ist, ist in jedem anderen Tool eine Matte, Offset ist Position usw. Das sind natürlich Kleinigkeiten, hemmen aber den Arbeitsfluss. Und was uns beiden auffällt: In der Standardkonfiguration des Panels sind keine Buttons definiert, um den Viewer zu ändern. Damit wir einen Key angezeigt bekommen oder einen Compare machen können, müssen





wir uns immer wieder mit der Tastatur und dem Wacom helfen. Hier ist auf jeden Fall noch Luft nach oben, denn diese Funktionen sind essenziell. Was uns daran besonders irritiert, ist die Tatsache, dass andere Menüs teilweise sehr detailliert sind mit Buttons und Knobs für jeden einzelnen Parameter, aber so etwas Entscheidendes wie die Views einfach komplett ignoriert wurde. Schön gelöst hingegen ist die Integration des Explorers. Setups dort abzulegen oder von dort aufzurufen, klappt problemlos über die Buttons des Mf-Panels. Dort machen sie auch Sinn, denn so kann man schnell zwischen einzelnen Shots wechseln und diese mit zuvor erstellten Setups versehen.

Natürlich interessiert uns auch Flames Performance als Grading Tool abseits des Panels. Prinzipiell ist alles da, was Bernie von einem Grading Tool erwartet, aber leider muss ich es oft erst irgendwie aus den Tiefen irgendeines Menüs oder einer Preference hervorwühlen. Aber vom Scope Setup über die verschiedenen Compare Modes bis hin zu Monitor Output oder Color Management Settings, nichts fehlt wirklich. Es ist nur leider nicht so intuitiv erreichbar wie bei anderen Systemen wie zum Beispiel Resolve. Und manche Dinge sind halt bei Flame sehr eigen. Kann man in Resolve zum Beispiel LUTs auch für kreative Zwecke direkt im Grading nutzen, muss man bei Flame erst einmal den entsprechenden Matchbox Shader applizieren, bevor man dann den LUT anwenden kann.

Die Performance ist auch bei mehreren Secondaries vergleichbar mit den Konkurrenzprodukten auf dem Grading-Markt. Hier machen sich die Optimierungen des Grading Environments in den letzten Versionen bemerkbar.

## Der Mapper

Wir versuchen, die fehlenden Viewing-Optionen selbst aufs Panel zu bringen. Glücklicherweise lässt sich über die Software Tangent Mapper so ziemlich jede Funktion, die in Flame verfügbar ist, auch auf die Buttons der Element Panels mappen. Dies ist allerdings eine kleine Sisyphos-Arbeit, denn nicht nur jedes Element des Panels hat eine eigene Konfigurationsseite, sondern auch jede Seite, in der das Panel aufgerufen werden kann. Und das sind wesentlich mehr als die sechs Tabs, über die Flame navigiert wird. So gibt es zum Beispiel für jeden Grading Mode innerhalb des Effects Tabs, also Video, Log und Scene Linear, eine eigene Konfigurationsseite. Insgesamt mehr als 35 Tabs. Dazu noch die Möglichkeit, Buttons mit alternativen Funktionen und Precision Modes, also besonders feiner Einstellung eines Parameters zu belegen. Und wenn

man das mit der Kaskade an Hotkeys in Flame paart, wird es schon etwas unübersichtlich.

## Fazit

Am Ende sind Bernie und ich beide etwas ratlos. Für mich als Compositing Artist, der auch Finishing, aber nur sehr selten Grading macht, ist das Elements einfach Overkill. Denn die Tasks, die die Panels gut unterstützen, also Editing und Grading, mache ich zu selten, um die Muscle Memory aufzubauen, um auch wirklich vom Panel zu profitieren. Und für Coloristen ist das Panel zwar zwingend notwendig, wenn sie an Flame graden wollen, doch es braucht noch viel eigene Zeit und Liebe im Mapper, um mit der Belegung auf den Stand zu kommen, wo zum Beispiel ein Blackmagic Resolve Mini

out of the box ist. Zugegeben, das Tangent ist ja nicht dediziert für Flame gebaut und wird ja auch von vielen anderen Applikationen unterstützt. Und Flame selbst? Kann als Grading Tool durchaus liefern, fällt aber mal wieder durch die steile Lernkurve auf. Für einen Coloristen wird es dadurch schwieriger, Flame als ein Tool unter vielen in sein Repertoire aufzunehmen. Für wen ist also die Flame-Tangent-Combo zu empfehlen? Wer in seiner Produktion auf Flame als zentrales Grading/Finishing Tool setzt, wird mit der entsprechenden Einarbeitungszeit und der individuellen Anpassung des Panels hier ein Tool bekommen, das den Vergleich zu den Mitbewerbern nicht scheuen muss. Auch im Grading wird Flame seine Stärken tendenziell eher im Werbebereich als unbedingt im Long-Format ausspielen, aber möglich ist dies sicherlich auch. > ei

