

2023

ISSN 1433-2620 > 27. Jahrgang >> www.digitalproduction.com

Publiziert von BG Germany GmbH

Deutschland € 17,90

Österreich € 19,-

Schweiz sfr 23,-

4  
5

DIGITAL  
PRODUCTION

# DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

JULI - OKTOBER 04|05:2023



## Pixar!

Der neue Film  
„Elemental“

## Projekte

Carnival Row, The Third  
Floor, We hunt Giants

## Tools

Max Booleans, Blender 3.6,  
Nuke Studio 2, Mobile Editing

## Tests

Mac Studio, Loupedeck,  
HyperX, Calibrite

# Nuke Utilities Vol. 05 – Color

Es wird bunt. Nicht, dass wir unser allseits geschätztes Comp-Tool in ein Resolve verwandeln wollen, aber hey, gute Farben machen ein gutes Comp. Wir werden uns aber nicht auf klassische Color-Correction Tools beschränken, auch Generatoren und Picker wollen wir anschauen und selbst der eine oder andere Despill mag in diese Liste rutschen.

von Christoph Zapletal



Wer es ganz genau nehmen will, kann sich die Plot Scanline dazu schalten.

## TL Blacksmatch

Wer hat noch nicht die Note bekommen, dass die Schwärzen im Comp irgendwie noch nicht matchen? Die Sollbruchstelle jeder CG-Integration sind die Schwarzwerte und passen diese zwischen Render und Background nicht zusammen, dann hilft kein Blinzeln und kein Auge zu drücken. Klassisch nutzt man dafür in Nuke ja die Grade Node, sampelt den Blackpoint, um ein neutrales Schwarz zu setzen, und nutzt dann den Lift, um den Schwarzwert des Plates anzuwenden. Das funktioniert in den meisten Fällen ganz gut, lässt aber für die wirklich feinen Einstellungen doch zu wenig

Möglichkeiten. Manche Comper nutzen deswegen für das Matchen der Blacks die Toe Node. Hier hat man nun die Möglichkeit, den Falloff hin zum gesetzten Schwarzwert weicher zu gestalten – explizit den gesamten Bereich unterhalb der Midtones.

Dieselbe Funktionalität bietet die Blacksmatch Node von Tony Lions, doch geht hier noch um einiges weiter. So haben User:innen die Möglichkeit, ein externes Image für die Schwarzwerte zu benutzen – dies ist extrem hilfreich für Szenarien, wo der Blackpoint im Footage variiert. Ein Beispiel können hier diesige Aufnahmen sein. Das Tool bietet außerdem die Möglichkeit, zwischen einem klassischen „plus/screen“

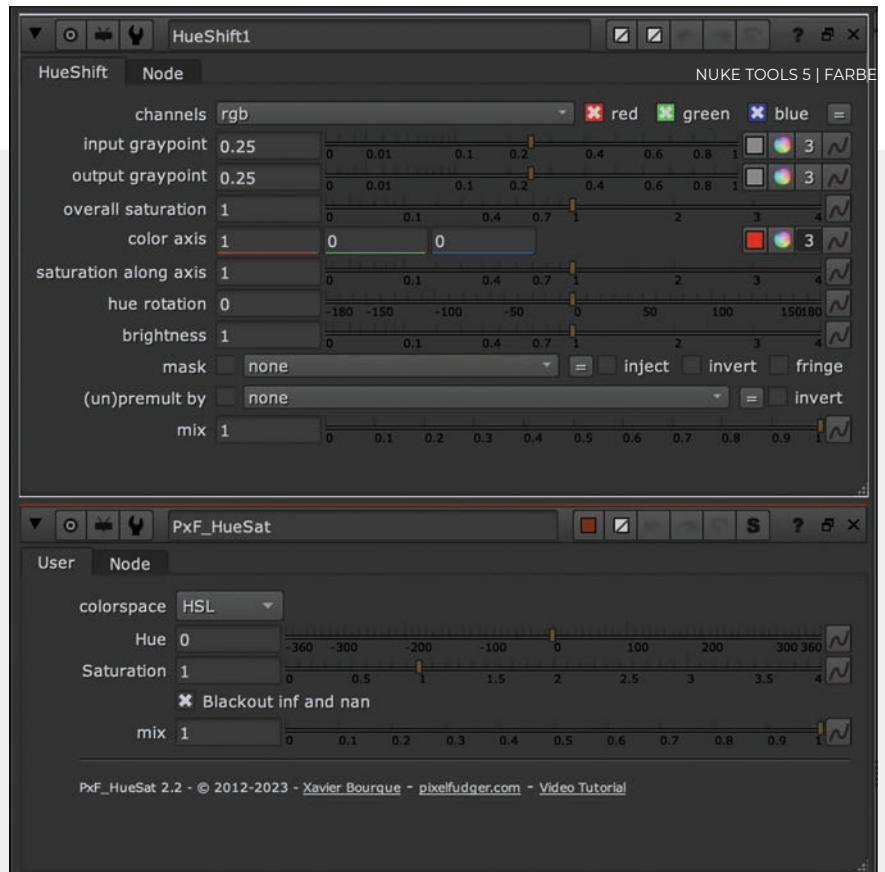
und einem „hypot“ Blend Mode für die Verrechnung der Schwarzwerte innerhalb des Falloff-Bereichs zu wählen. Und wer es von dort dann noch richtig genau einstellen möchte, kann sich eine Plot Scanline in die GUI einblenden lassen, um besser zu visualisieren, was innerhalb der einzelnen Channels denn genau passiert.

Wie zu erwarten ist das Tool nicht nur Teil von Tonys Nuke Survival Toolkit, Tony hat dazu auch noch ein wirklich exzellentes Tutorial aufgenommen, was nicht nur das Tool demonstriert, sondern auch das nötige Wissen vermittelt, um zukünftig seine Schwärzen noch besser zu matchen.

▷ [is.gd/blacksmatch](https://is.gd/blacksmatch)

## PxF\_HueSat

Neunzig Prozent der gängigen Farbkorrekturen bestreitet man in Nuke mit Grade und Color Correct. Das ist auch so weit ganz fein, denn die Tools sind aufgeräumt, klar strukturiert und folgen einer stringenten Logik. Was sie leider nicht erlauben, ist ein schnelles Verdrehen des Hues. Kein Problem, Nuke hat ja die Hue Shift Node mit an Bord. Leider wurden bei dieser Node Logik und Stringenz konsequent über Bord geworfen. Die Parameter sind unklar definiert, erst der fünfte Regler macht ungefähr das, was man von der Node erwartet und dann leider auch sehr unvorhersehbar im Ergebnis. Xavier Bourque hat sich diesem Problem angenommen und eine einfache, stringente Node programmiert, die Teil der von ihm veröffentlichten, kostenfreien Pixelfudger Suite ist (Wer bei Pixelfudger an einen anderen, etwas derberen Ausdruck im Comp Department denkt, liegt nicht ganz falsch.). Im Verhalten ist die Node sehr viel näher an Photoshops Hue/Saturation und obwohl ganz minimalistisch gehalten, bietet sie auch noch die Möglichkeit, zwischen HSL, HSV



und, für alle Cineast:innen, CIE-LCH-Farbräumen zu wechseln. [pixelfudger.com](http://pixelfudger.com)

Oben die Foundry-eigene HueShift-Node, unten PxF\_HueSat. Minimalismus ist was Schönes.



## HighlightSuppress TL

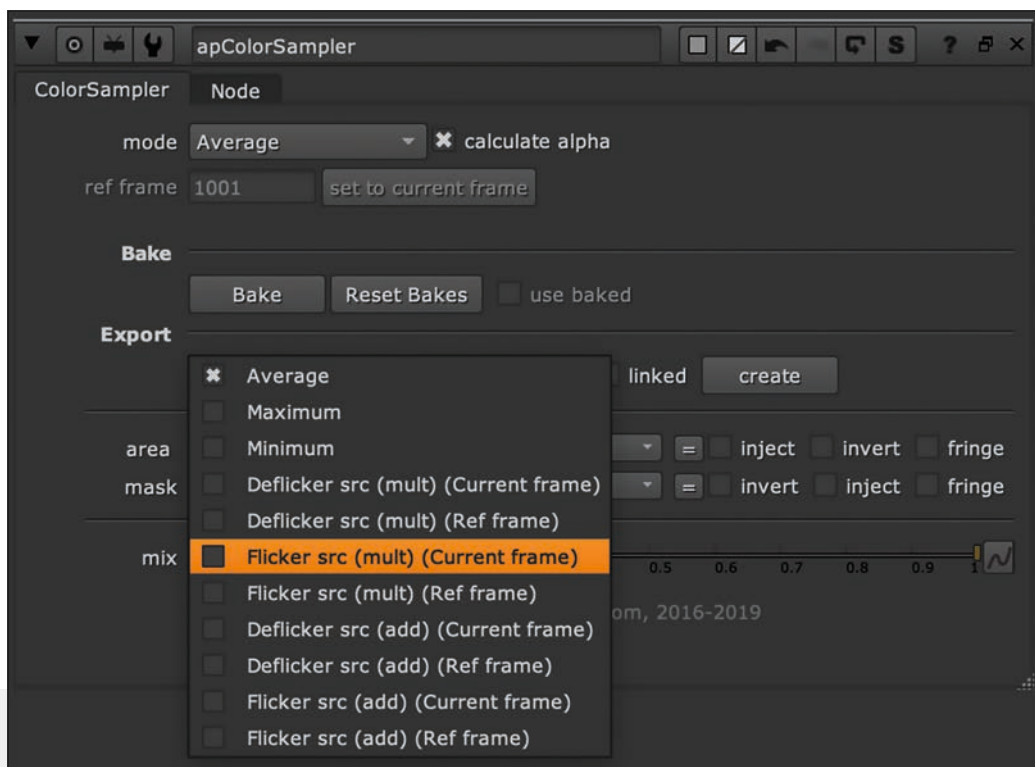
Und gleich noch ein Tool von Tony Lions. Naja, nicht ganz, das hier beschriebene Tool stammt eigentlich von Iiro Harra und hieß mal „Lazy Tonemap“. Tony hat es ein bisschen modifiziert, umbenannt und es natürlich auch wieder in das Nuke Survival Toolkit gepackt. Das Tool versucht dabei, alle

Werte über einem bestimmten Value zu unterdrücken und dabei die Farbinformationen zu erhalten. Darüber hinaus hat man Gamma- und Gain-Regler zur Verfügung, um den Kontrast des Bildes gegebenenfalls wiederherzustellen.

Hilfreich ist das Ganze natürlich vor allem, wenn man bereits auf geadetem Material arbeiten muss, aber auch in ext-

Nicht jeder schaut seine Bilder in HDR, da kann ein bisschen Tonemapping hilfreich sein.

rem dynamischen Szenarios (Feuer im Wald, Licht am Ende des Tunnels, Blitz und Donner) kann dieses Tool sehr nützlich sein. [is.gd/survival\\_highlight](https://is.gd/survival_highlight) (Teil des Nuke Survival Toolkits)



Flicker, Deflicker, Average, alles auf Knopfdruck, und vor allem Live

### apColorSampler

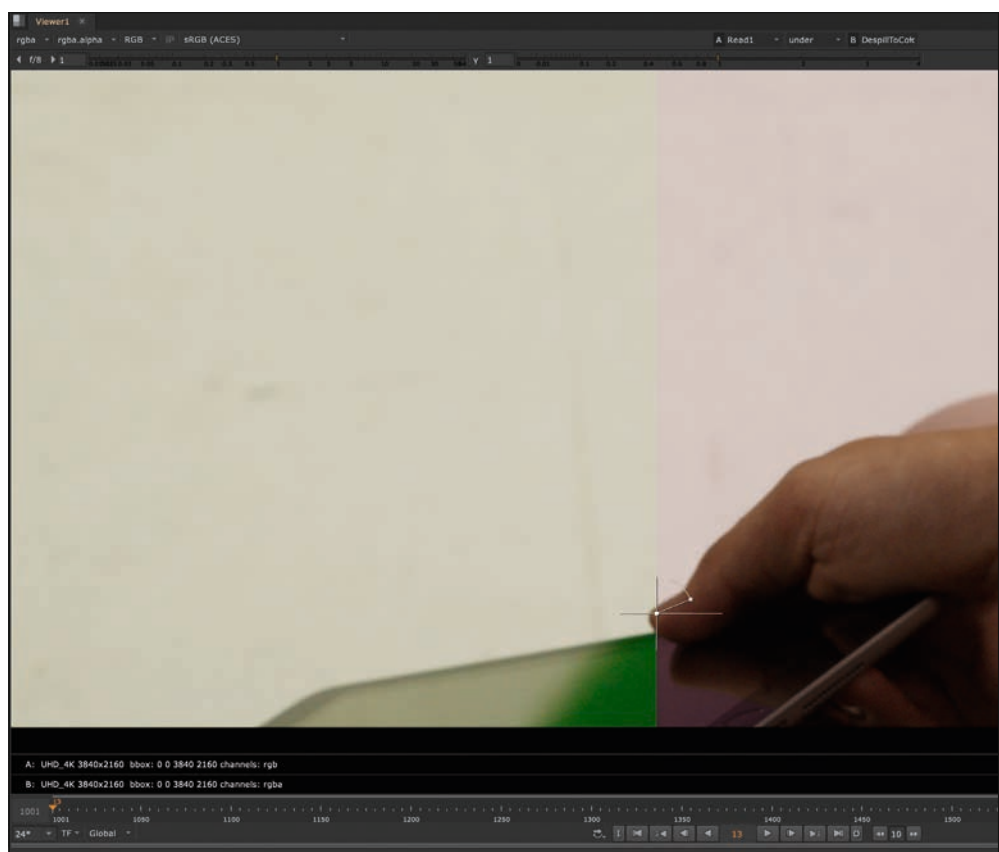
Wer in Nuke Farben auf seinem Footage sampeln möchte, muss erst mal dahinter kommen, dass man dafür das CurveTool nimmt. Und auch wenn das Tool durchaus praktisch und sehr mächtig ist, hat es neben der irreführenden Benennung noch ein paar andere Fallstricke. So ist es zum Beispiel rekursiv, das heißt, jedes Mal, wenn man eine neue Sampling Area, aus der man sich einen Farbwert errechnen möchte, definiert hat, muss man die Frame-Range, die man sampeln möchte, neu ablaufen lassen. Da-

rüber hinaus sind ausschließlich Marquee Selections, also Rechtecke, möglich.

Adrian Pueyo, den wir ja bereits vom allseits geliebten „Stamps“ (DP 22:06) kennen, hat seine Version eines ColorSamplers veröffentlicht, die kaum Wünsche offen lässt. Anders als beim Curve Tool definiert man die Sampling Area nicht als Rechteck, sondern über einen Maskeninput als Roto. Darüber hinaus ist eine Analyse, auch beim Sampeln einer ganzen Range, nicht mehr nötig – das Tool funktioniert komplett live. Von hier kann man sich dann direkt die gesampelte Farbe auf den Output

der Node geben lassen oder entweder gebakete oder per Expression verlinkte Grade Nodes generieren. Auch können Flicker- und Deflicker-Operationen direkt aus dem Tool heraus erstellt werden. Das Ergebnis ist ein sehr viel transparenterer Tree und ein schnelleres und flüssigeres Arbeiten. Das Tool ist ebenfalls Teil des Nuke Survival Toolkits und – wie man es von Adrian kennt, in einem sehr aufschlussreichen Tutorial erklärt. Einziger Wermutstropfen: Zum Redaktionsschluss stand das Tool noch nicht für Python 3 zur Verfügung.

▷ [is.gd/coloursampler](https://is.gd/coloursampler)



### GradMagic

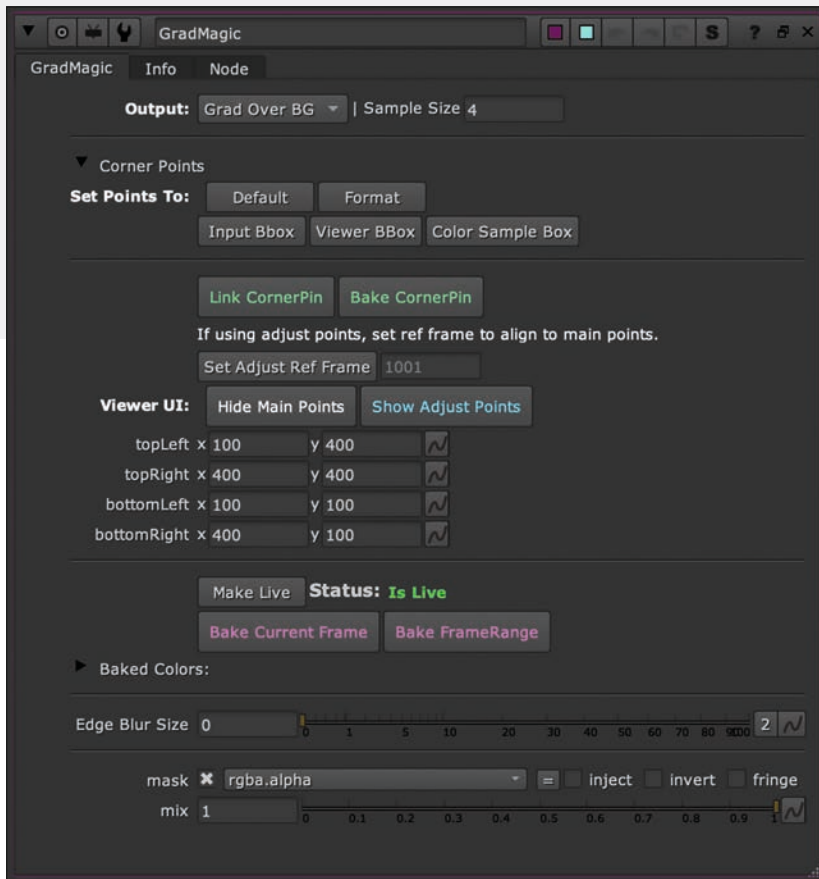
Und gleich noch ein Tool von Tony Lions, nämlich GradMagic. Gradmagic ist ein Farbflächen-Generator, der vier Punkte, ähnlich denen eines Corner Pins nutzt, um aus die-

sen vier Punkten einen Farbverlauf zu erstellen. Und das kann sehr nützlich sein, denn all das gedrehte Material, was auf den ersten Blick aussieht wie eine konstante Farbe, ist meist keine, sondern eben meist ein Verlauf. Und so kann man sich Patches

für alles Mögliche generieren. Greenscreens, Himmel, Autolacke . .

Die vier Punkte können über verschiedene Buttons automatisch positioniert werden. So können sie an dem Format, der Bounding Box oder manuell ausgerichtet werden. Besonders praktisch: Man kann sie auch an einen Corner Pin linken und sich somit das Vorstabilisieren des Footages ersparen. Und man kann die errechnete Farbe auch „baken“, und hat so noch mehr Freiheit in der Verwendung des Tools. Last but not Least hat man auch noch die Wahl, ob man die errechnete Farbfläche auf dem Background oder aber Solo mit Alpha als Output haben möchte.

▷ [is.gd/gradmagic](http://is.gd/gradmagic)



Für Flächen und Verläufe aller Art: GradMagic



### DespilltoColor

Zugegeben, man hätte dieses Tool genau so gut zu den Keying-Tools, die in einer der nächsten Ausgaben behandelt werden, packen können. Und mit Despill Tools alleine könnten wir wahrscheinlich so einige Seiten füllen. Aber DespilltoColor ist dann doch insofern hervorzuheben, dass es uns als Anwender:in erlaubt, die Zielfarbe für den Despill per Color Sampling zu bestimmen. Das Tool von Johannes Masanz hat ein denkbar einfaches User Interface, wie beim IBK kann man einen Screen Type, also Grün oder Blau auswählen oder aber einfach eine Screen Color

auswählen. Und direkt darunter dann eben die Target Color, also wohin der Despill gedreht werden soll. Und seien es nun Hauttöne, die Helligkeit der Haare oder sonstige Details, diese Art von feiner Kontrolle ermöglicht – gerade in Kombination mehrerer „DespilltoColor“-Nodes, die miteinander durch „Keymix“-Nodes kombiniert werden, zu einem sehr viel zielgerichteteren Despill. Darüber hinaus kann man DespilltoColor aber natürlich auch „fachfremd“ als selektive Farbkorrektur benutzen, weswegen das Tool es am Ende auch auf diese Liste und nicht auf die der Keying Tools geschafft hat.

▷ [is.gd/despill](http://is.gd/despill)

> ei

Farben á la Carte dank DespilltoColor