

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

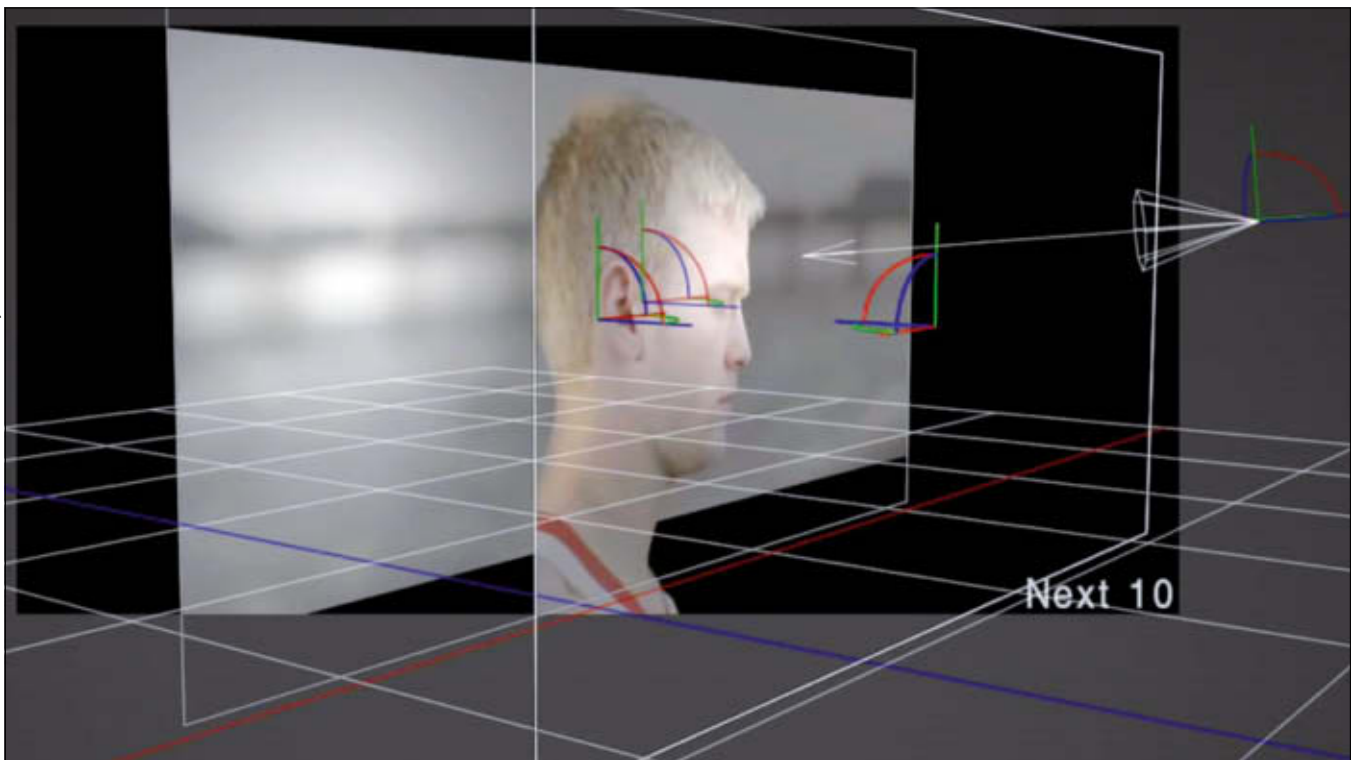
Der neue Super-Renderer – was
die großen Studios daran toll finden

Scripting

Nuke und Maya effizient
verwenden – per Python



4 194336 214951



Compositing mit Mamba



Nuke von The Foundry ist im Compositing-Bereich allgegenwärtig. Mit Mamba FX steigt nun eine wesentlich kostengünstigere Software in den Markt ein. Wir sprachen mit CEO Miguel Angel Doncel von SGO über die neue Compositing-Alternative.

von Mirja Fürst

Da die Mamba eine der gefährlichsten Giftschlangen der Welt ist, stellt sich die Frage: Ist der gewählte Name von SGO (www.sgo.es) für die Compositing-Software eine Kampfansage an den Markt? Die Preispolitik ist zumindest schon mal aggressiv: Mamba FX (www.sgo.es/mambafx) ist ab 239 Euro erhältlich – zum Vergleich: Preise für Nuke beginnen ab 3.026 Euro. So soll das Tool einer breiteren Kundenzielgruppe zugänglich sein.

Das Unternehmen SGO aus Madrid, das auch die Postproduktionssoftware Mistika entwickelt, hat Mamba FX im letzten Jahr zum ersten Mal auf der IBC vorgestellt. Wie die Foundry-Konkurrenz ist die Software Node-basiert und soll den Workflow für ein kleines Indie-Projekt ebenso abdecken wie für eine große Studioproduktion. Seit Herbst 2013 ist sie erhältlich und laut SGO kompatibel mit Mistika. So soll durch die Kombination beider Tools ein kompletter Finishing-Workflow geboten werden.

Mamba FX supportet alle gängigen Dateiformate; mit von SGO angebotenen Extra-Optionen unterstützt das Tool auch Raw-Formate von Red-, Arri- und Phantom-Kameras sowie höhere Auflösungen als HD. Alembic wird bis jetzt noch nicht unter-

stützt. Außerdem besitzt das Tool HDR- und HFR-Support und kann mit ACES zusammenarbeiten. Als Output steht eine Vielzahl von komprimierten und unkomprimierten Formaten wie beispielsweise ProRes oder MPEG4 zur Verfügung.

Miguel Angel Doncel erzählt uns, für wen das Tool eine gute Compositing-Alternative darstellen könnte.

DP: Mistika hat bereits Compositing-Features. Warum hat SGO mit Mamba FX noch eine Standalone-Version veröffentlicht?

Miguel Angel Doncel: In den letzten Jahren fragten uns viele VFX-Artists, ob wir das VFX-Toolset von Mistika als Standalone-Version zur Verfügung stellen. Gleichzeitig konnten wir so den Compositing-Teil von Mistika verbessern und es zu einem stärkeren Finishing-System machen. Darüber hinaus fungiert Mamba FX als ein Assistenz-Tool für Mistika. Durch Mamba FX erhalten außerdem mehr Leute einen leichteren Zugang zu unserer Technologie.

DP: Welche Features teilen sich Mam-

ba FX und Mistika?

Miguel Angel Doncel: In Mistika 8.0 sind alle Mamba-FX-Funktionen integriert. Wenn Coloristen VFX-Features im Workflow nutzen, erzielen sie Ergebnisse, die auf eine andere Art unmöglich zu erreichen wären. So werden die Grenzen des Finishing-Prozesses neu definiert.

DP: Wie viele Nodes können in Mamba FX eingesetzt werden?

Miguel Angel Doncel: Die maximale Node-Grenze wird durch die Speicherkapazität des

»Mamba FX kann viele Prozesse in Echtzeit darstellen.«

Miguel Angel Doncel
CEO, SGO

Systems bestimmt, auf dem man arbeitet. Jeder Mistika-Effekt hat in Mamba FX einen eigenen Node.

DP: Mit welcher Software kann Mamba FX zusammenarbeiten?

Miguel Angel Doncel: Unser Compositing-Tool unterstützt OpenFX-Plug-ins, seit

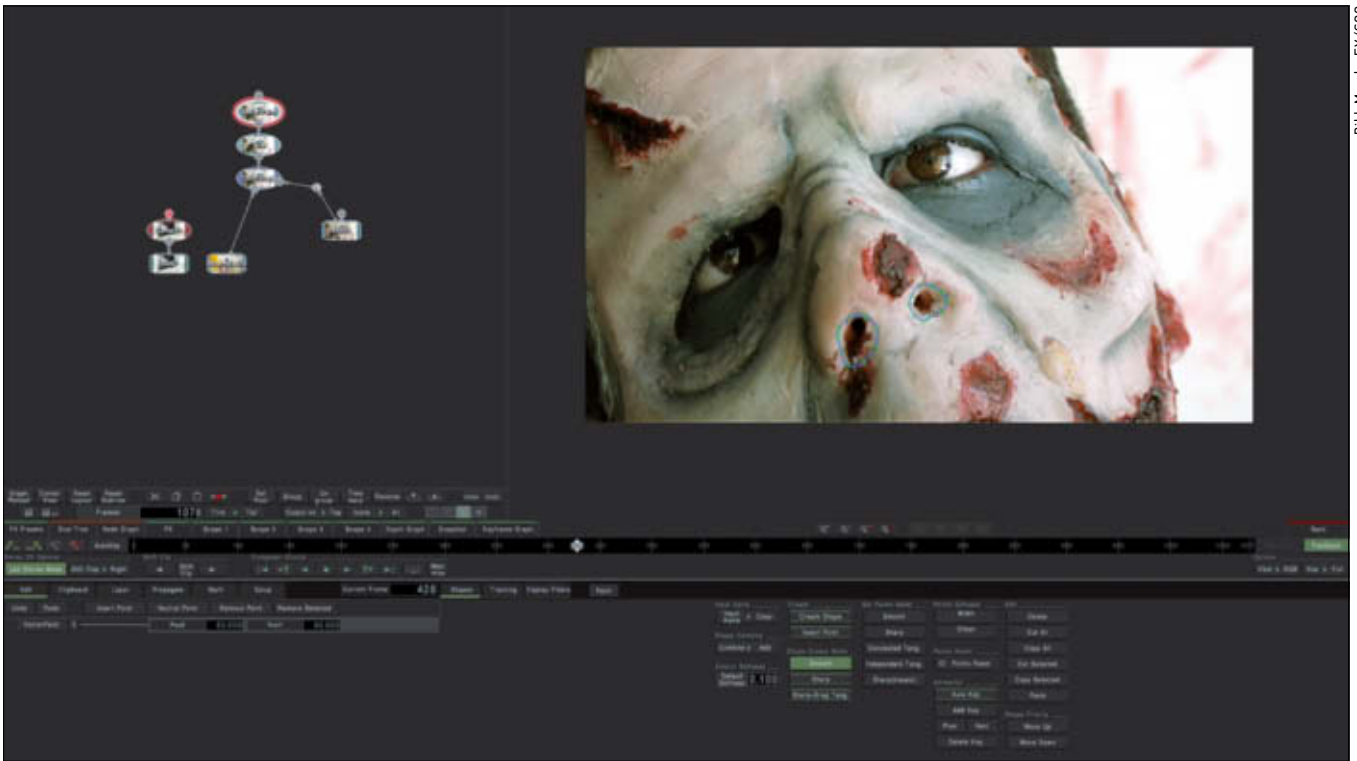
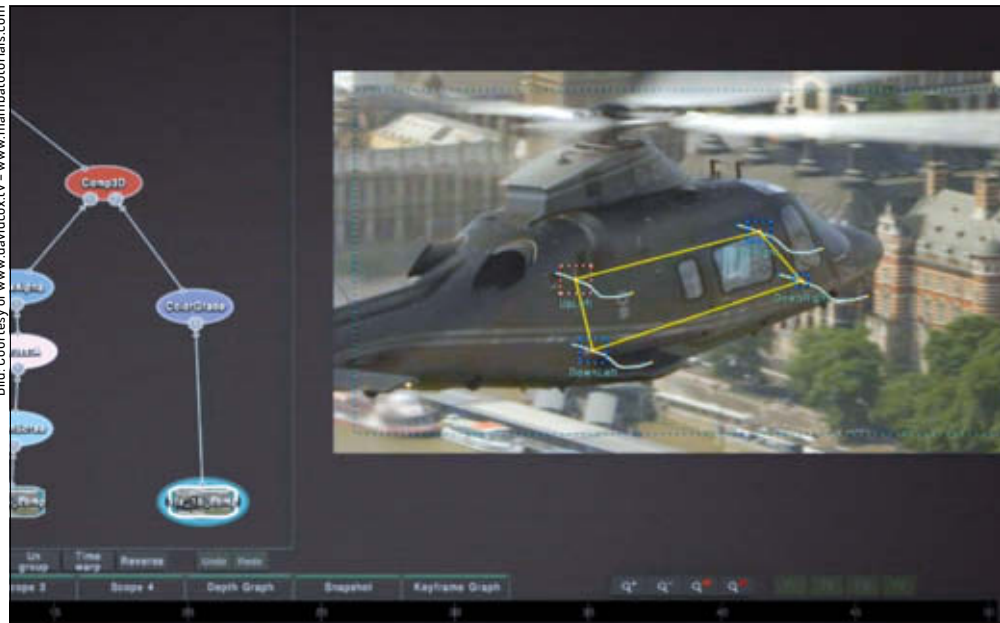


Bild: Mamba FX/SGO

März kann auch das Plug-in der Visual-Effects-Suite Sapphire 7 (www.genarts.com) von GenArts mit Mamba FX benutzt werden. Die für Mistika zertifizierten Plug-ins können natürlich auch mit Mamba FX genutzt werden. Mamba FX ist außerdem eine Plattform, mit der neue Plug-ins erstellt werden können. Von der Connection-Seite her ist Mamba FX sehr offen, es kann durch Skripting effektiv genutzt und so in viele verschiedene Workflows integriert werden.

Bild: Courtesy of www.davidcox.tv - www.mambatutorials.com



DP: Wie sieht die Zusammenarbeit mit Nuke aus?

Miguel Angel Doncel: Sie ist möglich, denn es sind beides offene Systeme, auch wenn sie nicht die gleichen Effektdaten oder -algorithmen teilen.

DP: Auf welchen Betriebssystemen läuft Mamba FX?

Miguel Angel Doncel: Ursprünglich haben wir Mamba FX nur für Windows veröffentlicht. Viele Leute fragten aber nach einem Linux- und Mac-OS-X-Support, deshalb haben wir vor kurzem die Linux-Version herausgebracht und auf der NAB den Support für OS X angekündigt.

DP: Und arbeitet es dabei ein Echtzeit?

Miguel Angel Doncel: Es nutzt parallel die GPU und CPU und kann viele Prozesse in Echtzeit darstellen. Die beste Leistung erreicht das Tool mit einer guten Nvidia-Karte. Darüber hinaus sind eine Speicherkapazität von 32 GB Ram und mehr sowie eine schnelle CPU hilfreich.

DP: Welche Zielgruppe möchten Sie mit Mamba FX ansprechen?

Miguel Angel Doncel: Es ist eine Compositing-Software für Nutzer jedes Erfahrungs-Niveaus. Im ersten Schritt konzentrieren wir uns mit Mamba FX auf die neue Generation von VFX-Compositors – sowie auf Leute, die einen einfachen Zugang zur Mistika-Technologie haben möchten.

DP: Wieso bieten Sie das Programm zu einem so günstigen Preis an?

Miguel Angel Doncel: Dafür haben wir uns bewusst entschieden, damit das Tool für alle VFX-Artists bezahlbar ist. Für uns hat es den Vorteil, dass neue Kunden so mit SGO und unserem Interface vertraut werden.

DP: Wann wird die nächste Version veröffentlicht?

Miguel Angel Doncel: Seit dem Release im Oktober gab es bereits fünf Updates für Mamba FX. Kurz nach der NAB 2014 werden wir die nächste Version veröffentlichen, die einen neuen Shape Tracker und einen erweiterten Multilayer-EXR-Support enthalten wird.

DP: Und welche zukünftigen Features wünschen sich die Nutzer?

Miguel Angel Doncel: Wir aktualisieren unsere Prioritäten basierend auf dem Nutzer-Feedback ständig. In den kommenden Updates wird es Features für Effekte mit Depth- und Multichannel-Informationen geben. > mf