

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

MAI | JUNI 03:2020



Ausbildung

Was macht eine gute VFX-Uni aus?

Tests

Eizo, Philips, Soundweaver, Woosh und Akeytsu

Projekte

Mulm, The Witcher, Marvel Heros, Walking Dead: Maya

und vieles mehr

Flame, Blender, InstaLOD, Nuke 12.1, Topaz und mehr

Während die Timeline in Flame jedem, der schon mal an einem NLE gearbeitet hat, sehr vertraut erscheinen mag, ist der Desktop von Flame für viele ein Buch mit sieben Siegeln. Doch beide Komponenten, Timeline und Desktop, arbeiten wunderbar zusammen und sind eng miteinander verzahnt. In dieser Ausgabe unseres Workshops stürzen wir also mit voller Kraft in Media Management, Editing und zum Abschluss in den Conform. **von Christoph Zapletal**

In der letzten Ausgabe haben wir ja bereits unsere ersten Gehversuche auf dem Desktop unternommen, haben den Player kennengelernt und auch schon die ersten Clips importiert. Doch heute wollen wir nicht nur Fingerübungen machen, sondern eine solide Struktur in unserem Projekt schaffen, damit wir unsere Clips nicht nur jetzt, sondern auch noch in ein paar Wochen oder Monaten wiederfinden. Bevor wir also anfangen, Clips zu importieren, sollten wir einen genaueren Blick auf das Media Panel werfen und ein paar Begrifflichkeiten klären.

Desktop

Vergewissert euch, dass der Reiter „All“ im Media Panel angewählt ist. Damit ist sichergestellt, dass kein Teilbereich unseres Projekts ausgefiltert ist und wir alle Komponenten sehen. Dies dürften im Moment noch sehr wenige oder, solltet ihr eure Clips zwischenzeitlich gelöscht haben, gar keine sein. Gehen wir nun das Media Panel von oben nach unten durch. Als erste, oberste Hierarchie sehen wir dort „Workspace“. Dies ist die oberste Instanz, auf der unser Projekt liegen kann, also unser Framestore. Sollte in der letzten Ausgabe bei der Installation alles glatt gelaufen sein, verfügt ihr im Moment über einen Workspace. Man kann aber in einer vernetzten Umgebung auch auf dem Framestore oder Workspace eines anderen Flame-Systems arbeiten. Ich will hier nicht zu tief eintauchen, aber zumindest der Grundbegriff sollte erklärt werden. Der nächste Abschnitt ist der Desktop.

Am besten ist der Desktop als aktiver, offener Teil des Projekts beschrieben. Und es hilft hier, den Namen durchaus wörtlich zu nehmen. Der Desktop ist der Arbeitsplatz. Hier wird gearbeitet. Über den Pfeil links neben dem Schriftzug „Desktop“ könnt ihr die Ansicht zusammenklappen oder expandieren.

Lassen wir sie für den Moment aufgeklappt. Zuerst sehen wir einen gelben Kreis mit dem Titel „Batch“. Dies ist eine sogenannte Batch Group, und ihr werdet in der übernächsten Ausgabe viel Aufmerksamkeit zukommen lassen. Für den Moment ist eigentlich nur folgende Info wichtig: Wenigstens eine Batch Group muss jeder Desktop enthalten. Alles andere kann man beliebig hinzufügen oder löschen, der Desktop ist also sehr leicht der eigenen Arbeitsweise oder der Struktur, die ein Projekt erfordert, anpassbar. Direkt darunter finden wir eine Reel Group. Da wir unseren User ja noch nicht angepasst haben, sollten hier jetzt vier Reels und ein Sequence Reel zu sehen sein.

Der Unterschied zwischen Sequence Reels und normalen Reels wird uns gleich noch etwas mehr beschäftigen, aber prinzipiell lässt sich Folgendes festhalten: Sequence Reels sind der Ort, wo auf dem Desktop unsere offenen Sequenzen, in denen wir arbeiten, abgelegt werden. Denn wie ich eingangs schon erwähnte: Der Desktop und die Timeline sind sehr verzahnt. Und auch wenn die Timeline-Ansicht wirklich der eines klassischen NLEs sehr ähnlich ist, so ist es schon wichtig, hier einen entscheidenden Unterschied herauszuarbeiten: Flame arbeitet, anders als Avid oder Premiere, eher projekt- als timelinezentriert. Damit meine ich, dass es nicht eine offene Mastertimeline gibt, sondern viele verschiedene gleichzeitig offen sein können.

Das Sequence Reel oder auch, bei zum Beispiel vielen verschiedenen Versionen, die Sequence Reels sind der Ort, wo diese Versionen liegen und wo man schnell zwischen ihnen wechseln und sie miteinander dynamisch verbinden kann.

Die normalen Reels hingegen sind Orte, wo Rushes, Grafiken, Audio und ähnliche Elemente abgelegt werden können. Jetzt

sollten wir noch kurz klären, was ein Reel selbst eigentlich ist. Dazu wenden wir den Blick kurz vom Media Panel weg hin zum Desktop View. Innerhalb eines Reels können beliebig viele Clips abgelegt werden.

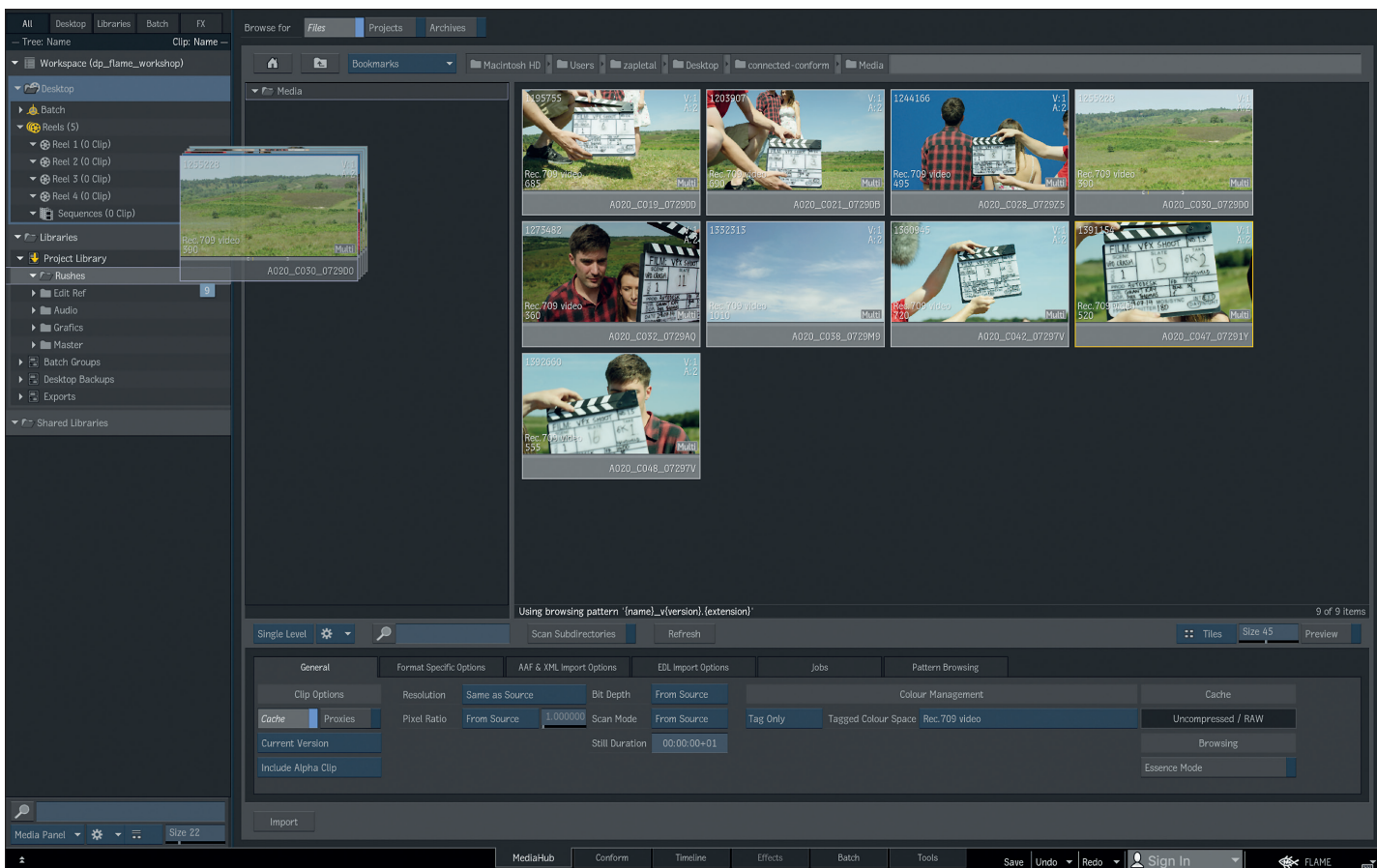
Egal ob wir einen oder mehrere Clips in einem Reel liegen haben, packt einen Clip mit dem Stift und zieht ihn horizontal bis zum Rand des Reels. Setzt ab und zieht von der Mitte des Reels aus weiter. Ihr werdet sehen, der Clip kommt an der anderen Seite der Reel Group wieder in den sichtbaren Bereich hinein. So gesehen hat ein Reel keinen Anfang und kein Ende.

Und wieder einmal möchte ich die Aufmerksamkeit auf das Media Panel lenken: Alles, was wir auf dem Desktop machen, wird im Media Panel gespiegelt. Wenn wir zum Beispiel in einem leeren Reel einen Rechtsklick (Je nach Mapping in euren Systeminstellungen auch auf der Wippe des Wacom-Stifts zu finden) ausführen und dann „Create New Clip“ wählen, können wir zum Beispiel eine farbige Vollfläche (Color Source), Color Bars oder Noise generieren.

Der Clip wird sowohl im Desktop View als auch in der aufgeklappten Ansicht des Media Panels dargestellt. Und dies funktioniert natürlich auch umgekehrt. Der Name „Reel“ und auch die grundsätzliche Funktionsweise stammen übrigens noch aus der Zeit des klassischen Filmschnitts. Reels sind auf Deutsch Filmgälgen, wo Editoren Filmstreifen aufhängen konnten, um sie beim Schneiden schnell griffbereit zu haben. Diese Analogie funktioniert bis heute ganz gut.

Media Panel

Doch zurück zu unserem Media Panel. Unterhalb der Desktop-Ansicht finden wir den Menüpunkt „Library“ und da drin genau eine Library mit dem Namen „Default Library“. Was zur Hölle sind nun Libraries? Nun, Li-



Bulk Import via Drag-and-drop

barries stellen Datenbanken dar, in denen Flame einzelne Clips, Folder, aber auch Batch Groups, Reel Groups und ganze Desktops speichern kann. Wenn der Desktop der aktive Arbeitsbereich, also unser Schreibtisch ist, wo wir Unterlagen ausbreiten und bearbeiten, um beim Bild zu bleiben, dann sind die Libraries von Flame die Aktenschränke, in die wir diese Unterlagen nach getaner Bearbeitung wieder zurücksortieren.

Das klingt jetzt alles komplizierter, als es ist, letzten Endes ist das ganze nichts weiter als ein komplett auf Bildbearbeitung optimiertes Dateimanagement, und wir können uns hier eine ganz klassische Ordnerstruktur anlegen wie unter Mac OS, Windows oder Linux. Aber vielleicht ist einigen aufgefallen, dass ich immer von Libraries schreibe, also Plural. Warum brauche ich als Anwender mehrere Libraries, wenn alles am Ende doch auf demselben Framestore gespeichert wird?

Nun, Flame ist auf Geschwindigkeit ausgelegt, und gerade auf hardwaremäßig nicht ganz so starken Systemen macht es Sinn, mehrere Libraries anzulegen. Warum? Nun, Flame bietet uns per Rechtsklick die Möglichkeit, einzelne Libraries zu schließen. Ist eine Library geschlossen, werden Thumb-

nails und ähnliche Daten nicht im RAM vorgehalten, das das System merklich beschleunigen kann.

Rushes & Master

Mit diesem Wissen um Desktops und Libraries können wir nun anfangen, eine Ordnerstruktur für unser Projekt anzulegen. Als Erstes benennen wir die Default Library mit einem Klick auf den Namen um in „Project Library“. In ihr legen wir per Rechtsklick auf New > Folder Ordner mit folgenden Namen an: „Rushes“ und „Master“. Optional können wir dazu noch Ordner für Audio, Edit Ref, Graphics und Grading anlegen. So ist meines Erachtens für die meisten Standardjobs die Struktur besser ausgelegt, in diesem Workshop brauchen wir aber nur die zwei oben genannten Folder.

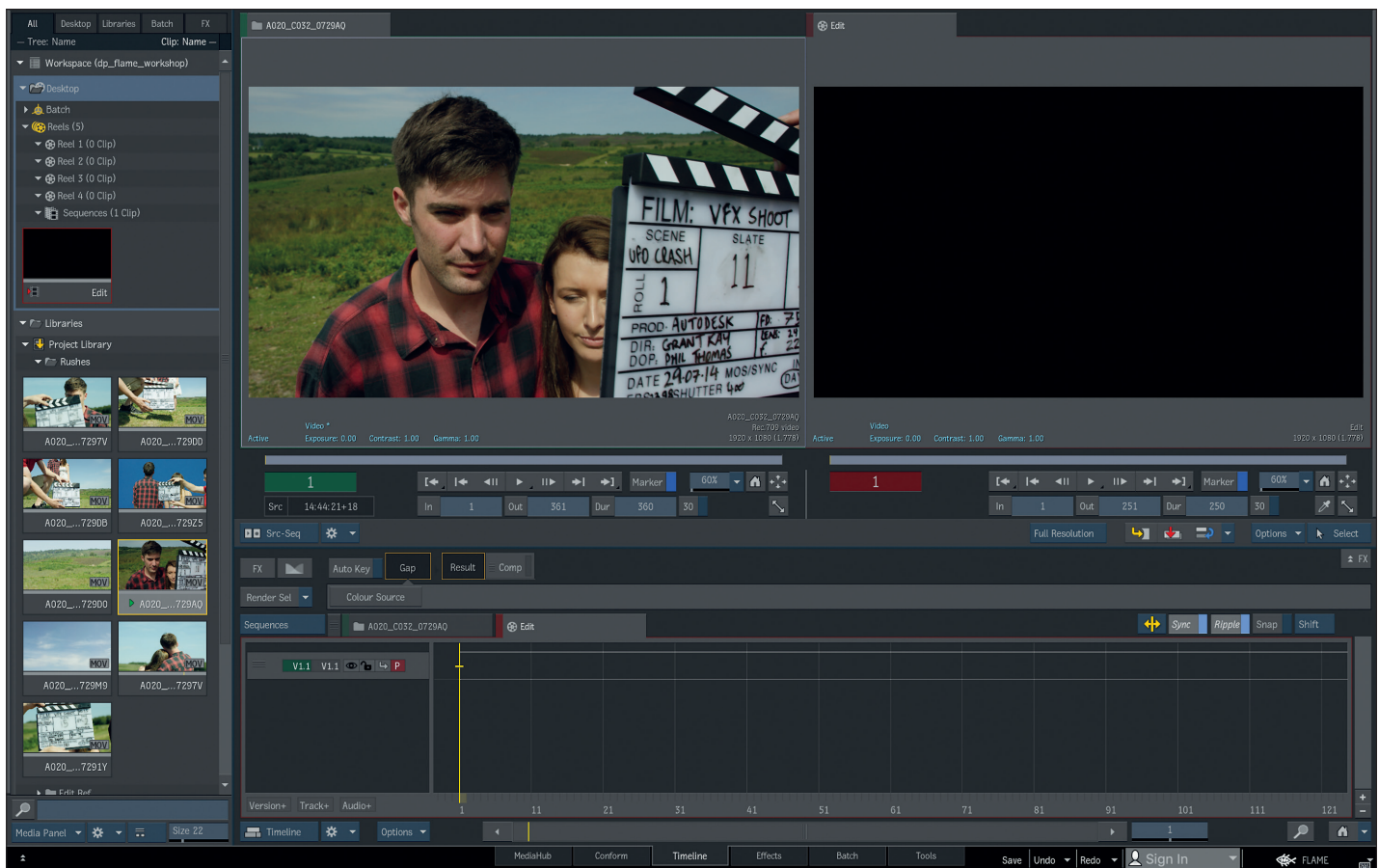
Dann gehen wir mit dem Cursor wieder auf die Root Library mit dem Namen „Libraries“ und erstellen mit einem Rechtsklick jeweils noch Libraries mit den Namen „Batch Groups“, „Desktop Backups“ und „Exports“. So haben wir eine Aufteilung, die es uns meiner Erfahrung nach ermöglicht, einerseits alle relevanten Daten griffbereit zu haben und andererseits trotzdem große Be-

reiche unseres Media Managements schnell aktivieren und deaktivieren zu können.

Den tieferen Sinn der Batch Groups Libraries werden wir, ebenso wie die Batch Groups selbst, in der übernächsten Ausgabe tiefer beleuchten. Desktop Backups ist eigentlich selbsterklärend – hier können wir Backups unseres aktiven Arbeitsbereichs speichern. Wie, das erfährt ihr am Ende dieses Artikels. Und zum Exportieren werden wir erst ganz am Ende dieses Workshops kommen, aber so ist von Anfang an alles richtig angelegt.

Der Media Hub

Im ersten Teil des Workshops haben wir ja bereits Clips auf den Desktop per Rechtsklick und Kontext-Menü importiert. Doch nun ist es an der Zeit, dass wir den Media Hub kennenlernen und nun, wo wir unsere Projektstruktur angelegt haben, auch die Daten nicht einfach auf den Desktop, sondern in den richtigen Folder in der richtigen Library importieren. Im Media Hub bleibt unser Media Panel an der Seite bestehen – es ist nach wie vor die Darstellung für alles, was innerhalb unseres Flame-Projekts an Medien liegt. Der Bereich, den im Timeline-Tab der



Das Source/Sequence Layout macht Flame zu einem waschechten NLE.

Desktop oder der Player eingenommen haben, wird jetzt durch einen großen Browser ersetzt. Dieser ist in drei weitere Bereiche unterteilt: Schmal rechts neben dem Media Panel findet sich, ganz wie beim Finder oder Explorer, der Bereich mit den verschiedenen Devices, Festplatten und Netzwerkverbindungen, auf die wir Zugriff haben. Dort können wir auch tiefer in die Ordnerstruktur navigieren.

Das große Feld rechts daneben ist ein Clip Browser, wo, wenn entsprechend Media im aktuellen Ordner liegt, Thumbnails derselben angezeigt werden. Wenn wir einen Clip anwählen und nach rechts an den Rand des UI wischen, können wir einen Player des aktiven Clips aufrufen. So können wir komfortabel durch den Clip shuttle, ihn in Echtzeit abspielen, den Full-Screen-Player aufrufen – im Prinzip all die Funktionen, die auch der Desktop Player, den wir in der letzten Ausgabe kennengelernt haben, bietet. Auch In- und Out-Punkte können hier gesetzt werden – praktisch, wenn man nicht einen endlos langen Clip komplett auf den lokalen Framestore importieren möchte.

Bevor wir jetzt Clips importieren, schauen wir noch kurz nach unten. Dort finden

wir direkt über der Tab-Leiste die Import-Optionen. Diese sind wieder in verschiedene Tabs unterteilt. Keine Sorge, wir verbleiben auf dem General-Tab, die Optionen auf den weiteren Tabs würden den Rahmen hier sprengen und sind für den Start noch nicht wirklich wichtig, und wir werden diese später beim Conform näher betrachten.

Cache

Der wohl wichtigste Knopf ist direkt der erste: „Cache“. Ist diese Option angewählt, werden die Daten direkt auf den Flame-Framestore importiert. Ist die Option aus, wird lediglich eine Verknüpfung erzeugt. Da wir uns im ersten Teil schon die Mühe gemacht haben, den Framestore einzurichten, sollten wir die Clips nun auch cachen. Die Proxies hingegen lassen wir aus – unsere Beispiel-Clips sind lediglich 1.920 x 1.080 groß, und selbst auf kleineren Rechnern sollte dies kein Problem darstellen. Rechts daneben haben wir Optionen wie Resolution, Pixel Aspect, Bit Depth und Scan Mode. Diese sollten alle auf „From Source“ stehen, was Flame dazu veranlasst, diese Clips mit den Parametern zu importieren, wie sie in den Metadaten des jeweiligen Clips angegeben werden.

Daneben: Color Management. Keine Sorge, das halten wir ganz kurz. Unsere Clips sind alle Rec. 709. Stellt lediglich sicher, dass „Tag Only“ angegeben ist und als Color Space eben Rec. 709 ausgewählt ist. So sorgen wir dafür, dass Flame nicht von alleine den Farbraum konvertiert, sondern dem importierten Clip lediglich einen Tag verpasst, dass er eben Rec. 709 ist. All das sollten eigentlich die Default-Einstellungen sein.

Und jetzt kann es auch endlich losgehen. Selektiert den obersten Clip in der Ansicht, haltet Shift gedrückt und klickt auf den letzten Clip. Jetzt haben wir alle 9 Clips ausgewählt. Klickt auf einen Clip in der Auswahl, haltet ihn gedrückt und zieht die ganze Auswahl in den Folder „Rushes“. Et voilà! Ganz kurz wird ein Screen in der Mitte des Bildschirms erscheinen, danach erscheinen die Clips im Folder. So Schnell? Na ja, der Import läuft im Hintergrund ab. Wenn wir unten rechts schauen, sehen wir einen Progress für jeden einzelnen Clip, den Flame der Reihe nach cacht.

Editing

Flame wird nicht von allen Artists auch als NLE eingesetzt, aber die Funktionen in die-



Funktionen wie Slip, Trim und Slide finden sich hier – genauso wie die entsprechenden Tastaturkürzel.

sem Abschnitt sind trotzdem sehr wichtig, denn sie kommen nicht nur beim Editing selbst, sondern auch beim Finishing und zum Beispiel beim Timen von Sequenzen innerhalb eines Composites zum Tragen. Also, schnell zurück aufs Timeline Tab.

Es gibt verschiedenste Wege, in Flame zu schneiden. Gestural, per Drag-and-drop vom Desktop, mit einem Viewer oder in einer klassischen Source/Sequence-Ansicht. Um den Rahmen dieses Workshops nicht völlig zu sprengen, werden wir uns auf die letzte Variante konzentrieren. Der Workflow sollte den meisten vertraut sein. Auch werden wir nur die Grundfunktionen durchgehen.

Aller Wahrscheinlichkeit nach werdet ihr wieder in der Desktop-Ansicht gelandet sein oder in derjenigen, in der ihr das Timeline Tab vor einigen Momenten verlassen habt. Wir wollen auf jeden Fall zurück zur Desktop-Ansicht. Solltet ihr woanders sein, nehmt die ESC-Taste, um hierhin zurückzukehren. Auf unserem leeren Desktop gehen wir ins Sequence Reel, ganz unten, knapp über der Timeline-Ansicht.

Mit einem weiteren Rechtsklick wählen wir aus dem Kontext-Menü „New“ und dann „Sequence“ aus. Wir nennen die neue



Unsere Sequence Settings

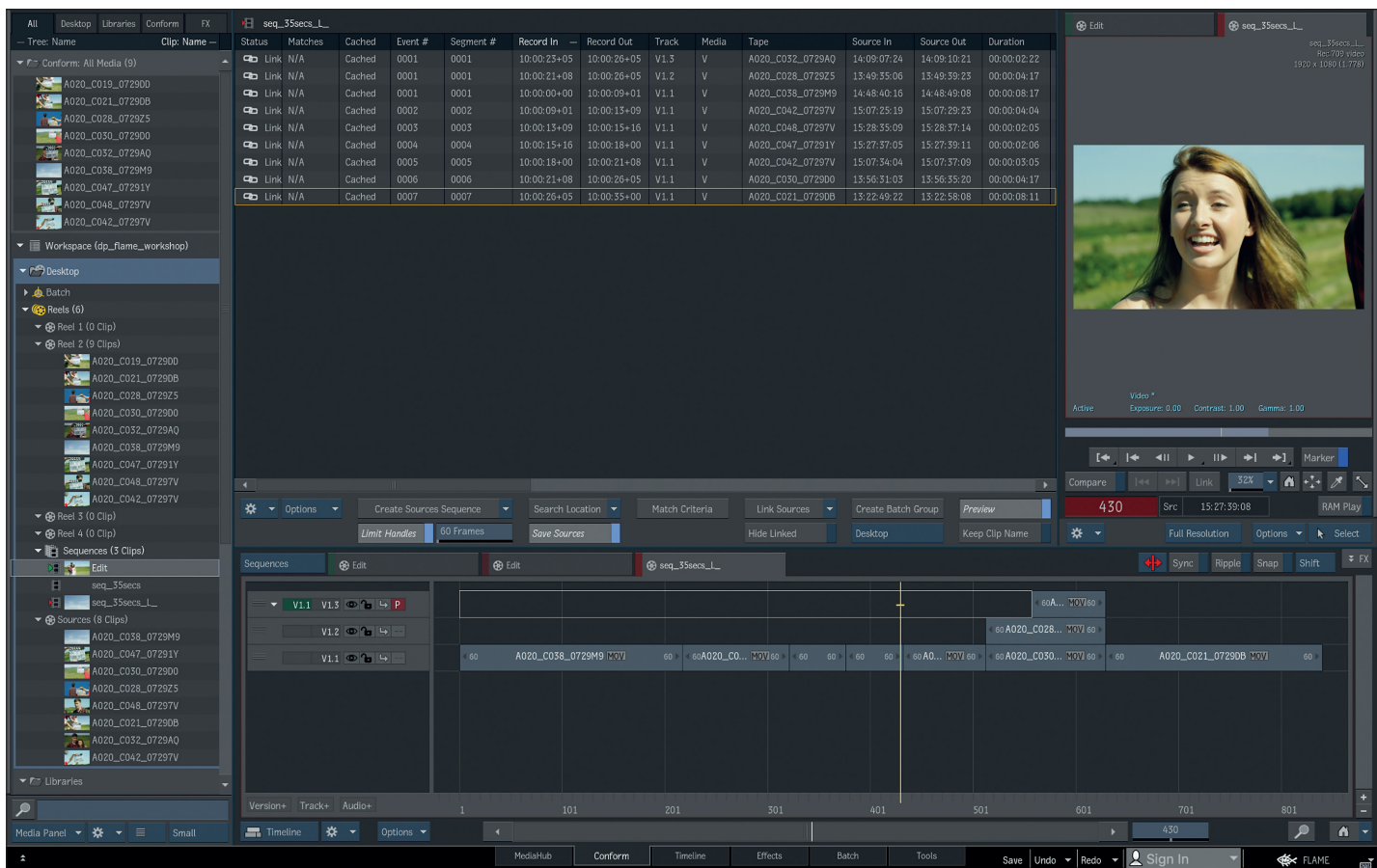
Sequenz „Edit“ und geben ihr einen Track. Stereo lassen wir ausgeschaltet, denn stereoskopisch wollen wir hier nicht arbeiten. Auch alle anderen Parameter lassen wir so, wie sie sind. Einzig und allein die Frame-rate stellen wir auf 23,976 fps. Die Länge

des Clips geben wir mit 240 Frames an und drücken auf „Create“. Ihr werdet jetzt einen schwarzen Clip mit dem Namen „Edit“ im Sequence Reel sehen. Unten, neben der grünen Player Timeline, erscheint eine rote Sequence oder Record Timeline.

Wunderbar, jetzt können wir also auch irgendwohin schneiden. Zwischen Desktop und Timeline sehen wir direkt neben dem Media Panel ein Pop-up-Menü, auf dem „Desktop“ steht. Drückt drauf und wählt die Option „Source-Sequence“, und schon hat unser Flame eine verblüffende Ähnlichkeit mit Avid oder Premiere.

Ab jetzt ist es wirklich ganz einfach. Im Media Panel können wir einen beliebigen Clip auswählen, und der wird im linken Player angezeigt. Mit den Bracket-Tasten können wir Ins und Outs setzen, mit I machen wir einen Insert und mit O einen Overwrite Edit.

Hängt mit diesen ersten Mitteln mal ein paar Clips aneinander. Ihr werdet merken, dass die von uns vorher definierten 240 Frames nicht fest sind – sollten wir über die Länge hinausgehen, wird Flame die Timeline automatisch verlängern. Wenn wir jetzt einen Rough Cut haben, wird es Zeit, dass wir unseren Edit ein bisschen verfeinern.



Das Conform Tool von Flame mag einen am Anfang ein bisschen überwältigen.

Auf der rechten Seite des Bildschirms finden wir einen roten oder gelben Trim-Pfeil. Gelb ist er, wenn zwei Felder weiter daneben Ripple aktiviert ist, rot, wenn nicht. Klickt auf den Pfeil und haltet ihn gedrückt.

Jetzt sehen wir die verschiedenen Trim-Optionen, die uns zur Verfügung stehen. Wählt die Slip-Option, dargestellt durch die zwei grünen Rollen. Wenn wir jetzt in die Timeline schauen, auf einen Clip, den wir in sich verschieben wollen, sehen wir rechts und links am Rand des Clips Zahlen, die die verbleibenden Heads und Tails anzeigen. Sollte euch das nicht erkennbar genug sein, könnt ihr mit dem Cursor auf den horizontalen oder vertikalen Scrollbalken drücken und zur Bildschirmmitte ziehen, um herein-zuzoomen. Beim vertikalen Zoomen werden euch darüber hinaus noch zusätzliche Meta-daten angezeigt.

Und wo wir gerade dabei sind: Es gibt auch noch einen einfacheren Weg, um sich die Metadaten anzeigen zu lassen. Haltet die Alt-Taste gedrückt und klickt auf einen Clip in der Timeline. Ein Pop-up-Fenster geht auf und zeigt alle relevanten Daten an. Das funktioniert übrigens auch auf einzelnen Clips auf dem Desktop oder in der Library.

Doch zurück zum Slippen unseres Clips. Stellt sicher, dass ihr mit dem Playhead der Timeline auch auf dem Clip seid, den ihr slippen wollt. Drückt mit dem Cursor auf diesen Clip und schiebt ihn nach links und rechts. Sowohl am Bildschirminhalt wie auch an den Zählern links und rechts des Clips seht ihr, wie ihr das Timing des Clips ändert.

Das Slide-Tool funktioniert nach denselben Prinzipien, probiert es gerne aus. Übrigens, ihr werdet es bestimmt auch schon selbst gemerkt haben: In dem Moment, in dem ihr über das Pop-up-Menü von Slip auf Slide wechselt, lasst ihr das Menü einen kurzen Moment offen stehen – denn hier werden euch gleich neben jeder Funktion die passenden Tastaturkürzel angezeigt. Sehr praktisch!

Jetzt gilt es noch, unseren Clip wieder auf die anfangs definierten 240 Frames zu bringen. Nutzt dafür bitte die Trim-Funktion. Probiert diese bitte zuerst aus, während „Ripple“ ausgeschaltet ist. Geht an den Anfang oder das Ende eines Clips und zieht ihn mit dem Cursor weg vom nächsten Clip. Es wird eine Lücke entstehen, die anderen Clips bleiben an Ort und Stelle. Wenn wir also effektiv die Länge verändern wollen, schalten wir Ripple besser wieder ein. Nun

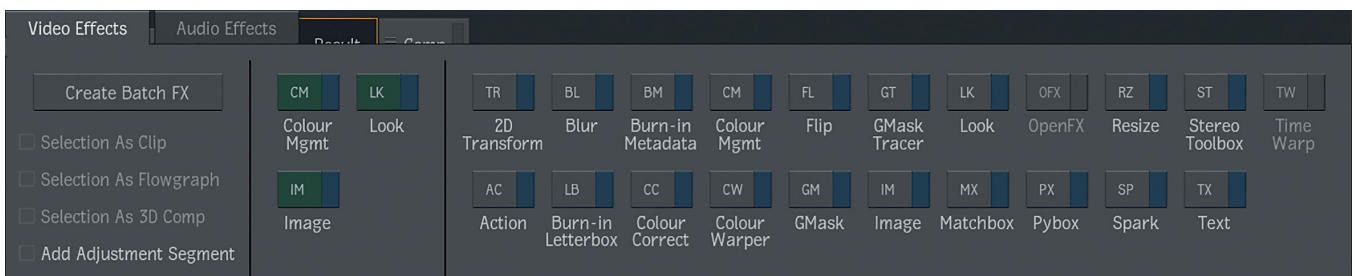
folgt der Rest der Timeline dem Clip, den wir kürzen. Und wenn wir den allerletzten Clip einfach am Ende abschneiden wollen, um den Schnitt auf 240 Frames zu bringen, dann gibt es einen noch einfacheren Weg. Geht auf Frame 241 und drückt die X-Taste. Damit schneidet ihr den Clip an dieser Stelle entzwei.

Dies ist eine Besonderheit von Flame gegenüber vielen anderen Tools. Der Schnitt passiert nicht nach dem Frame, auf dem der Playhead steht, sondern davor. Dies gilt übrigens auch für Ins und Outs und kann recht schnell für Verwirrungen sorgen. Mit einem Rechtsklick auf den zweiten Clip könnt ihr diesen jetzt aus der Timeline löschen.

Alternativ könnt ihr Folgendes mal ausprobieren: Hebt den Clip mit dem Stift aus der Timeline heraus und bewegt den Cursor mit dem Clip ganz nach unten an den unteren Rand des Bildschirms. Lasst den Clip jetzt los. Mit dieser schnellen Geste könnt ihr Elemente aus der Timeline löschen, ohne auf Tastenkürzel oder Kontext-Menüs zurückzugreifen. Wenn man sich diese Gesten in Flame angewöhnt, kann man mit ein bisschen Übung die Software wahnsinnig schnell bedienen.



Der Color Corrector macht erst bei vollem Interface so richtig Spaß.



Das FX-Ribbon

Conform

Nicht immer schneiden wir unsere Edits selbst in Flame, sondern bekommen unseren Schnitt als AAF, XML oder, wobei immer seltener, als EDL angeliefert. Eines vorneweg: Das Conform-Tool in Flame ist unheimlich mächtig und tief im System verzahnt. Wir werden hier lediglich einen einfachen Conform durchführen, damit ihr mit euren ersten Projekten loslegen könnt. Solltet ihr in eurer Arbeit viel Finishing betreiben, lohnt es sich, sich mit dem Conform Tab tiefergehend zu beschäftigen.

Wechselt vom Timeline Tab ins Conform Tab. Die Ansicht ändert sich, zumindest teilweise. Die Timeline und das Media Panel bleiben uns erhalten, unser Source/

Sequence-Player hingegen wird durch eine Edit-Liste und einen kleineren Player an der Seite ersetzt.

Was wir jetzt gerade in der Edit-Liste in der Mitte sehen, ist letzten Endes die Darstellung unseres selbst in Flame erstellten Schnitts. Wir sehen die Ins und Outs, die wir gesetzt haben, den Source und Record Timecode sowie viele weitere Metadaten. Wir wollen jedoch diesen Schnitt gar nicht anfassen, sondern vielmehr eine neue Sequenz aus einer EDL erstellen.

Macht einen Rechtsklick in der Edit-Liste und wählt „Load New FCP XML/AAF/EDL“. Ein Browser öffnet sich. Navigiert jetzt zu dem heruntergeladenen Material für diesen Kurs und wählt den Ordner „EDLs“ aus. Hier finden wir EDLs für einen Zehnersekünder,

einen Zwanzigsekünder und einen Fünfunddreißigsekünder. Wir gehen in die Vollen und nehmen die längste Variante mit fünfunddreißig Sekunden.

Dann wechseln wir auf das Tab mit den EDL-Import-Optionen und stellen die Frame-rate auf 23,976 und stellen sicher, dass Multi-Assemble angewählt ist. Denn so müssen wir nicht mühsam die drei Layer der EDL nachher manuell zusammenbringen. Wir wählen als Erstes die Datei „seq_35s_L1.edl“ aus, halten Shift gedrückt und wählen danach L2 und schließlich L3 aus.

Dann klicken wir unten rechts auf „Import“, und Flame erstellt eine Timeline mit drei Layern. Allerdings sind alle Clips rot umrandet und mit einem Warndreieck versehen, denn ihnen fehlt noch die entsprechende Media.

Wir haben die gesamten Clips am Anfang dieser Lektion ja bereits in unsere Project Library in den Rushes Folder importiert.

Hover mit dem Cursor über dem Rushes-Folder und ruft das Kontext-Menü mit einem Rechtsklick auf. Wählt „Set as Conform Search Location“. Damit sagen wir Flame, dass es in diesem Ordner nach Clips für den Conform suchen soll. Im Normalfall sollte jetzt neben jedem Clip in der Edit-Liste ein grüner Haken erscheinen. Sollte dies wider Erwarten nicht der Fall sein, ruft bitte die „Match Criteria“ auf. Dieser Button zwischen der Edit-List und der Timeline öffnet ein Pop-up-Menü, wo als Match Criteria „Source Timecode“ und „Tape Name“ ausgewählt sein sollten. Wenn dem nicht so sein sollte, stellt es so ein.

Jetzt fehlt nur noch ein Klick auf „Link Sources“, um zu bestätigen, dass wir dieser Zuordnung zustimmen. Jetzt ändern sich die grünen Häkchen zu kleinen Kettensymbolen, denn Media und Metadata sind jetzt verlinkt.

Timeline FX

Und wo finden wir jetzt diese wunderbare Sequenz, die wir gerade mithilfe des Conforms erstellt haben? Nun, die findet sich, wenn wir zurück auf das Timeline Tab wechseln und uns den Desktop anzeigen lassen, unten im Sequence Reel, direkt neben unserem eigenen, im Flame erstellten Schnitt. Da drunter finden wir jetzt übrigens auch noch ein neues Reel mit dem Namen „Sources“, wo Flame alle benutzten Clips noch einmal abgelegt hat. Diese Funktion lässt sich abstellen, wenn wir beim Conform „Save Sources“ abwählen. Hover mit dem Cursor über dem Conform, der jetzt übrigens den gleichen Namen trägt wie die EDL, von der wir conformt haben, und drückt ESC, um in den Player zu kommen.

Als letzte Fingerübung wollen wir uns noch kurz mit Effekten innerhalb der Timeline beschäftigen. Geht mit dem Playhead über den zweiten Clip in der Timeline, in die Szene, wo das Pärchen aus der Unschärfe in eine nahe Einstellung läuft. Rechts neben dem Media Panel findet ihr einen Button mit dem Namen „FX“. Wenn ihr da drauf drückt, erscheint der FX-Ribbon.

Hier sehen wir alle Effekte, die wir innerhalb der Timeline auf einzelne Clips anwenden können: Einiges wird vertraut erscheinen, bei anderen Sachen werdet ihr euch fragen, was zur Hölle das denn bedeuten soll.

Lässt euch nicht entmutigen, die nächsten beiden Ausgaben wird es in diesem Workshop fast ausschließlich um Effekte gehen,

und danach werdet ihr auch den FX-Ribbon viel besser verstehen. Denn die Module, auf die wir hier Zugriff haben, sind zu großen Teile dieselben wie in Batch oder Action. Das heißt, wenn wir dort die Color Correction beherrschen, dann beherrschen wir sie auch in der Timeline. Umgekehrt genauso. Der 2D-Transform in der Timeline findet sich ebenso in Batch wieder.

Macht den FX-Ribbon für einen kurzen Moment wieder aus. Wir wollen unsere Effekte direkt auf den Clip anwenden, der sich auf Layer 1 der Timeline befindet. Damit das funktioniert, müssen wir sicherstellen, dass auch der Playhead auf Layer 1 ist. Dazu drücken wir mit Page Up/Page Down den Playhead auf die richtige Position. Wenn er also dort ist, öffnen wir den FX-Ribbon wieder und wählen den Color-Correct-Effekt (CC). Viel ist jetzt noch nicht passiert. Der Effekt wurde auf den Clip gelegt und das Interface zwischen Timeline und Player hat sich geändert. Man kann hier jetzt schon Werte ändern und eine Farbkorrektur vornehmen, aber das ganze Interface öffnet sich erst, wenn man auf den Editor-Button drückt. Jetzt sehen wir das richtige Color-Correct-Interface und können uns nach Herzenslust austoben.

Das Interface dieses und anderer Tools werden wir in der nächsten Ausgabe genauer besprechen, für jetzt nehmen wir eine einfache, primäre Farbkorrektur vor. Wir können das natürlich ganz nach unserem Geschmack machen, ich habe mich, wie ihr im Screenshot seht, für einen kühleren, etwas kontrastreichen Look entschieden.

Wenn wir jetzt über „Exit“ auf die Timeline zurückkehren, sehen wir einen weißen Balken über dem Clip. Der weist darauf hin, dass der Clip noch nicht gerendert ist. Wenn wir die Timeline jetzt abspielen lassen, werden wir auch merken, dass das Playback in diesem Bereich ziemlich sicher stockt. Zum Rendern des Clips stellen wir also sicher, dass dieser ausgewählt ist, und drücken auf „Render Sel“ (Sel steht hier für Selection). Ihr werdet merken, dass ihr keinen Speicherort, Output oder Ähnliches festlegen musstet: Da Flame dank des in der letzten Ausgabe eingerichteten Framestores das Media Management für uns übernimmt, müssen wir uns darum nicht weiter kümmern. Der weiße Balken hat sich jetzt in dunkelgrau gefärbt und der Clip lässt sich jetzt genauso schnell wie vorher wieder abspielen.

Speichern

Wir haben uns eingangs über die Unterschiede von Desktop und Library unterhal-

Links

Flame Learning Channel

Importing Media via the Media Hub
▷ <https://youtu.be/CAklxfeaVOc>

Gestural and Timeline Editing in Flame
▷ <https://youtu.be/HiJgmez82Vs>

Saving a Desktop to a Library
▷ <https://youtu.be/Bjlca5CvbJA>

Flame

Educational Version
▷ <https://www.autodesk.com/education/free-software/flame>

30-Tage-Testversion von Flame
▷ <https://www.autodesk.com/products/flame/free-trial>

Download UFO-Sequenz
▷ <http://areadownloads.autodesk.com/wdm/flamepremium/media/connected-conform.zip>

ten. Für heute sind wir mit unserer Arbeit fertig, doch da es bis zur nächsten Ausgabe der DP noch ein bisschen dauert, wollen wir natürlich sicherstellen, dass unser Desktop in dem jetzigen Zustand bis dahin sicher in unserer Library liegt.

Wir haben eingangs die Library „Desktop Backups“ angelegt. Sucht diese im Media Panel heraus, ruft per Rechtsklick das Kontext-Menü auf und wählt „Set as Save Destination“. Drückt dann auf den Save-Button unten rechts zwischen dem Tools-Tab und der Undo-Taste. In dem Pop-up-Menü können wir jetzt einen Namen für den Desktop festlegen, zum Beispiel das aktuelle Datum. Drückt auf den roten Save-Knopf, und der Desktop wird in dieser Library gespeichert. Wenn wir ihn im Media Panel über die Pfeile aufklappen, können wir sehen, dass der komplette Desktop mit allen Reels und Clips abgespeichert wurde. So können wir jetzt mit dem offenen Desktop weiterarbeiten und experimentieren, und in der nächsten Ausgabe laden wir einfach wieder diesen Stand. >ei



Christoph Zapletal ist als freiberuflicher Compositing Artist in Hamburg tätig. Sowohl mit Autodesk Flame als auch The Foundry's Nuke arbeitete er bereits an diversen Werbe- und Spielfilmprojekten mit. Seine Beauty-Kunden umfassen Nivea, Schwarzkopf und Manhattan Cosmetics. Darüber hinaus ist er als Dozent für fxphd und das ISFF (Institut für Schauspiel, Film- und Fernsehberufe) in Berlin tätig.