

2023

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

Publiziert von Busch Glatz Germany GmbH

Deutschland € 17,90

Österreich € 19,-

Schweiz sfr 23,-

3

DIGITAL PRODUCTION

# DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

MAI | JUNI 03:2023



## FMX!

The Beauty, Present,  
Interviews und Emil XR

## Projekte

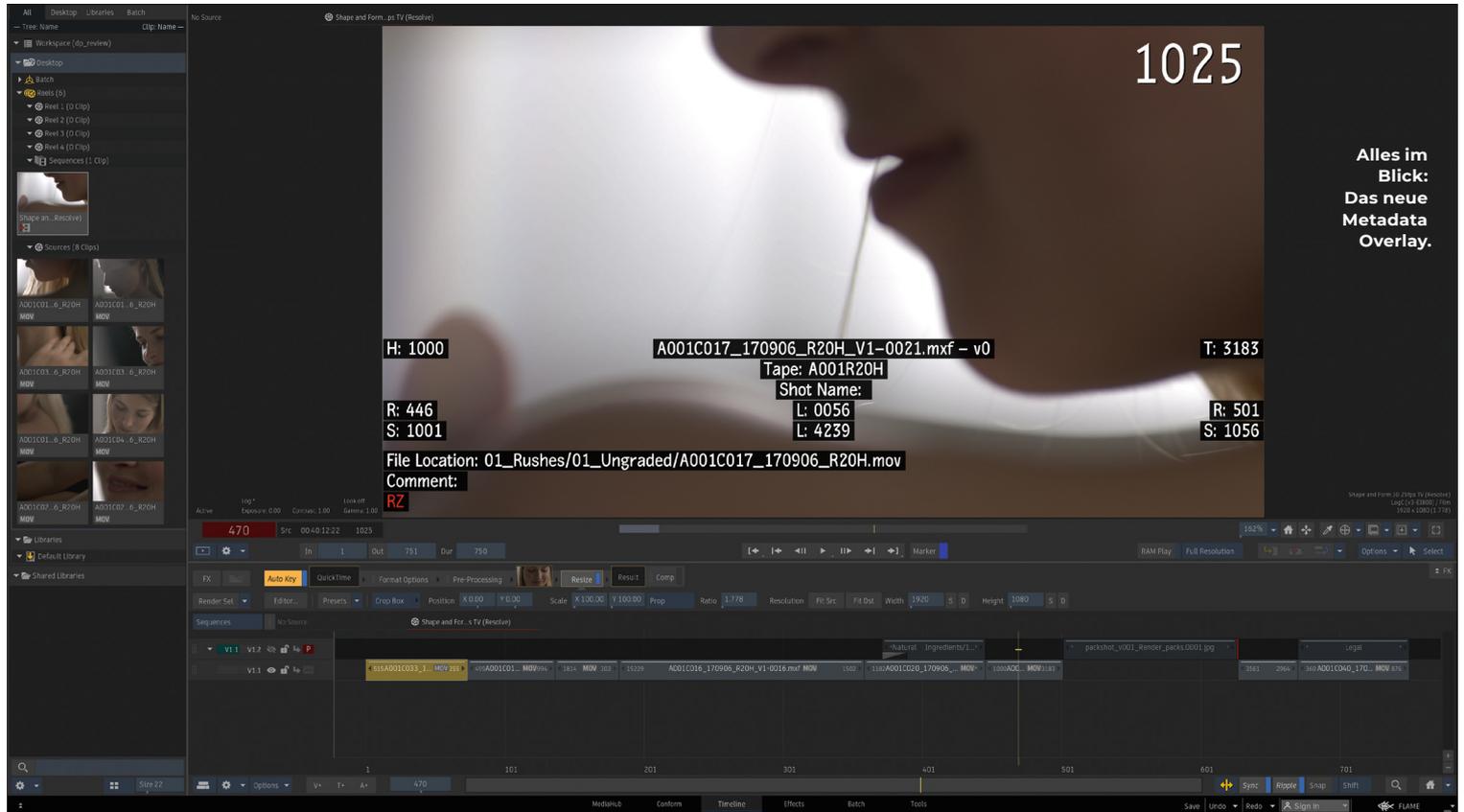
Firefly, Unreal Animatics,  
Blender Image Info Node

## Tools

3ds Max, Blender 3.5,  
Nuke Studio und Braw

## Tests

Resolve Mobile, RTX 4090,  
TyFlow Terrain & Rebelle 6



Alles im Blick:  
Das neue  
Metadata  
Overlay.

# What's New in Flame 2024

Autodesk's Compositing- und Finishing-Flagschiff bekommt das turnusmäßige Update spendiert.

von Christoph Zapletal

Wie schon bei der Version 2023 passiert das meiste „Under the Hood“, doch sowohl Comp als auch Finishing Artists bekommen ein paar schöne neue Features spendiert.

## Silicone Support

Letztes Jahr hat die Linux-Version von Flame den Sprung in die Cloud gemacht – damit es gerecht bleibt, kriegt dieses Mal die Mac-Variante ein bisschen mehr Aufmerksamkeit, und zwar in Form eines Universal Binary-Installers. Das heißt: Flame läuft jetzt auch nativ auf Macs mit Apple-Silicone-Prozessor. Bereits mit der Version 2023 lief Flame über Rosetta auf den M1- und M2-Chips. Egal ob MacBook Pro oder Mac Studio: Mac OS 13 wird hier dringend empfohlen, während sich Intel Macs auch noch mit Mac OS 11 oder 12 zufrieden zeigen.

Und wie schaut es mit der Performance aus? Nun, die war ehrlich gesagt schon über Rosetta schon nicht von schlechten Eltern. Gut ausgestattete Mac Studios konnten da schon mit zornigen Linux-Workstations mithalten. Der Schritt zur nativen Unterstützung wird hier sicherlich in einzelnen Be-



Mit dem nativen  
Silicone-Support  
wird der Mac  
Studio eine  
ziemlich attraktive  
Flame  
Workstation.

reichen noch helfen. Doch das Ende der Fahnenstange ist hier noch nicht erreicht: Denn während der Wechsel auf Universal Binary abgeschlossen ist, wird weiterhin am Übergang der gesamten Grafik-Infrastruktur auf Vulkan und Metal gearbeitet. Wenn man sich hier von den letzten OpenGL-Hinterlassenschaften trennen kann, wird auch sicherlich die Performance anziehen.

## Player Updates

Ein jahrelanger Life Hack vieler Flame Artists kann nun zu Grabe getragen werden: Die Zeiten, in denen man sich seine Clip-Metadaten über einen Burn-In-Effekt auf einem Gap FX in der Timeline darstellen lassen musste, sind vorbei. Ähnlich wie bei den Safe Areas oder der Letterbox kann dieses nun direkt im Viewer angezeigt werden. Vor

allem beim Conforming ist das sehr hilfreich, aber dank der direkten Integration ist dies auch in anderen Teilen der App wie Timeline, Media Panel oder Batch verfügbar. Und natürlich verfügt das Feature über seinen eigenen Hotkey – F9.

Darüber hinaus verfügt die Metadaten-Anzeige nun – egal ob als Burn-in oder im Viewer – über wesentlich mehr Parameter, die dargestellt werden können. Heads und Tails, Timewarps, angewendete Effekte, das Start Frame oder auch die aktuell dargestellte Batch Iteration sind nun verfügbar. All das lädt natürlich dazu ein, komplexe Setups für das ultimative Metadaten-Preset zu basteln. Glücklicherweise lassen sich diese nicht nur speichern, sondern auch leicht zwischen mehreren Workstations einer Facility teilen. Und wem das zu komplex ist, der kriegt von Autodesk gleich zwei Presets mitgeliefert,

die vom Metadaten-Umfang in etwa dem entsprechen, was man bisher bei einem Alt-Click auf einen Clip erhalten hat – einmal mit Frames, einmal mit Timecode.

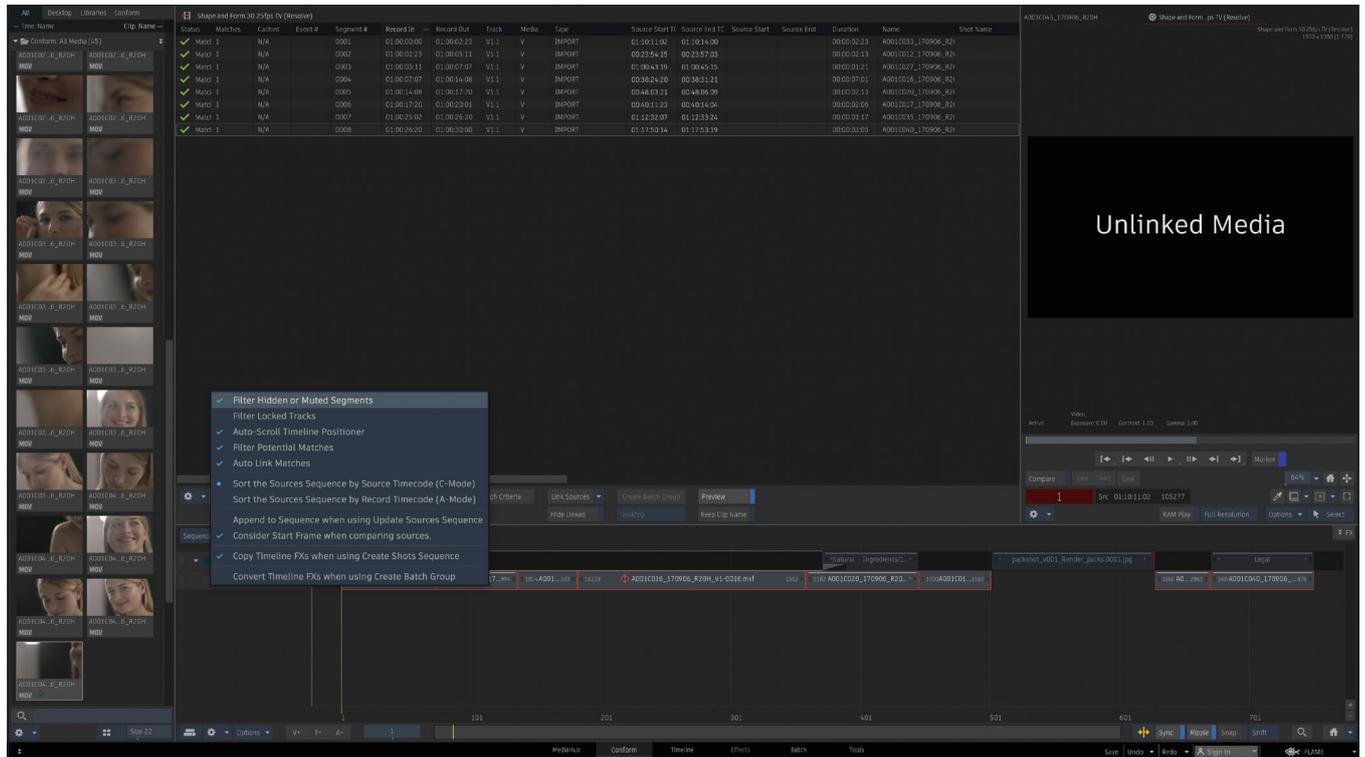
### Conform & Metadaten

In diesem Zuge hat auch der Conform Tab ein bisschen Produktpflege bekommen. So

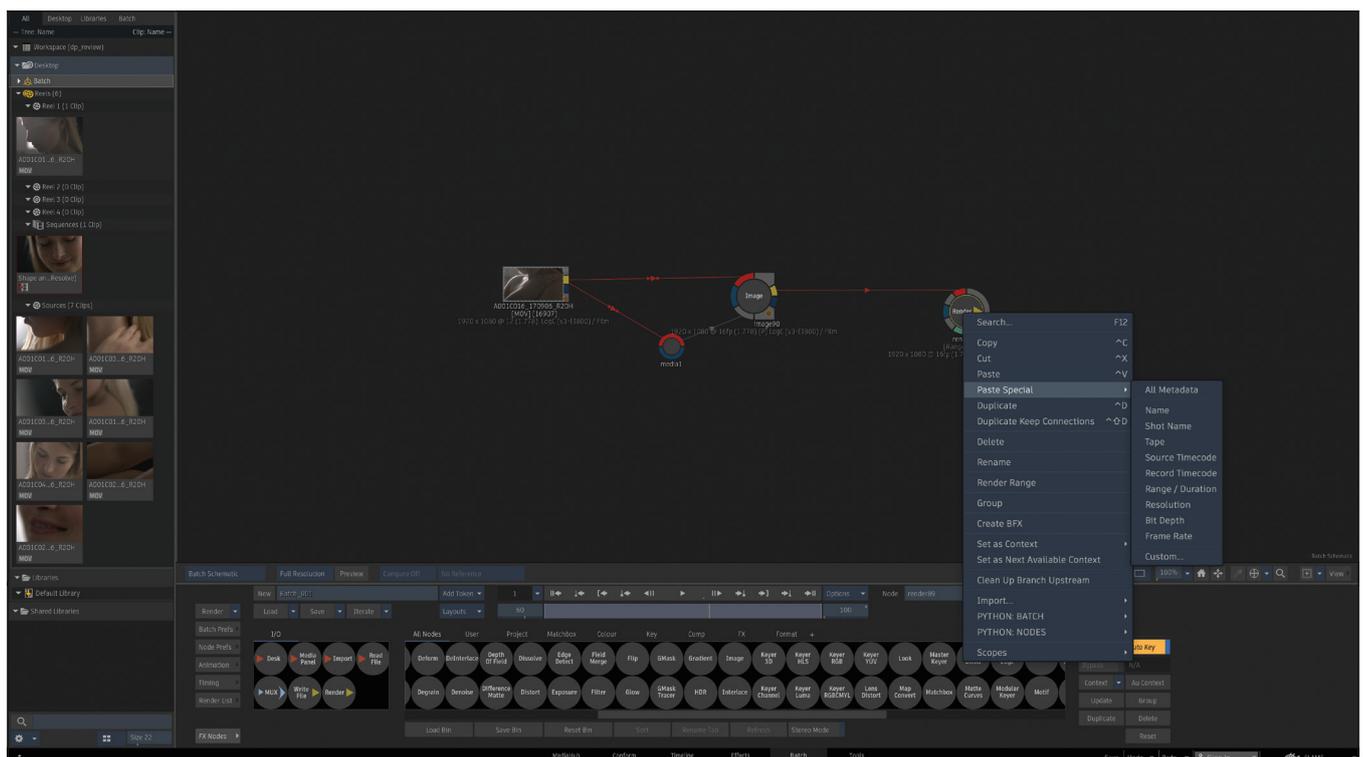
werden die Farbcodierungen von Clips jetzt auch an die Sources Sequence durchgereicht, das Verhalten des Players im Conform-Fenster ist jetzt persistent und es gibt Filter-Optionen für ausgeschaltete oder gemutete Tracks.

Bisher konnte man Metadaten in Batch per sogenanntem T-Click kopieren. Kurz zur Erklärung: Wollte man erreichen, dass zum

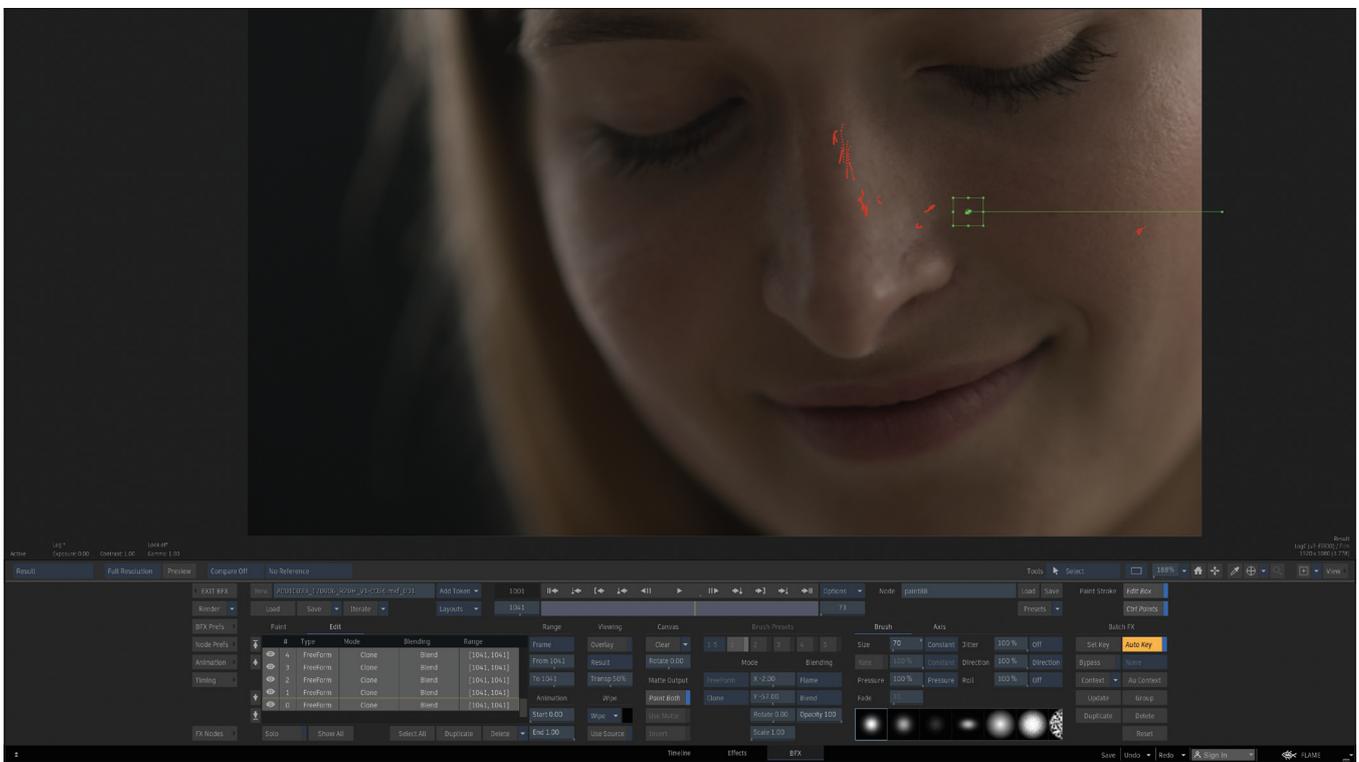
Beispiel eine Write Node die Auflösung, Framerate und den Timecode eines bestimmten Clips im Batch Flowgraph übernimmt, selektierte man die Write Node, hoverte mit dem Cursor über dem Source Clip und drückte „T“. Der Nachteil an dieser Methode ist allerdings, dass die User:in nicht auswählen kann, welche Daten kopiert werden. Um dies zu ermöglichen, wandert diese



Sehr nützlich – für den Conform irrelevante Tracks lassen sich jetzt auch in der Conform List per Rechtsklick verstecken.



Die Metadaten endlich im Griff – mit „Paste Special“.



**Frühjahrsputz im Paint Modul**

Funktion in das Kontextmenü, welches per Rechtsklick aufgerufen wird. Man kann hier über Copy- und Paste-Mechanik die Metadaten wie gewohnt als ganzen Satz kopieren, aber über „Paste Special“ auch eine benutzerdefinierte Auswahl transferieren.

## Paint

Seit der Einführung der Paint Node in Batch wurde es immer wieder mit seinem Pendant auf dem Desktop verglichen. In der neuen Flame-Version wurde nicht nur das User Interface aufgeräumt und logischer sortiert, sondern auch einiges der Funktionalität von Desktop Paint nachgeholt. So ist der Tracker jetzt endlich in das Paint-Modul integriert und auch Stills kann man direkt aus der Node heraus generieren. Darüber hinaus lassen sich jetzt in der Edit View mehrere Brushes auswählen und auch in ihren Parametern verändern. Die Consolidate-Funktion fasst jetzt nur noch mehrere Strokes in einem zusammen, wenn dieses die Funktion des Brushes nicht beeinträchtigt – Drag, Reveal, Clone & Recursive Clone konnten hier in der Vergangenheit manchmal Ärger machen. Zu guter Letzt gibt es jetzt auch ein paar Quality-of-Life-Features wie zum Beispiel die Anzeige der Dauer eines Brush Strokes in der Timebar.

## Start Frame

Das man in Batch nicht auf die Nummer „1“ als Start Frame festgelegt ist, wurde bereits vor einigen Versionen in Flame eingeführt. Jetzt wird diese Freiheit aber konsequent auf die gesamte Software ausgeweitet. Dabei verhält sich das Start Frame zum Timecode wie der Shot Name zum Clip Name. Der eine

ist dafür gedacht, von der User:in modifiziert zu werden, der andere hingegen nicht. Jeder Clip, egal ob einzeln in Desktop oder Library, als Teil einer Sequenz oder als Resultat eines Batch Trees, hat nun sein eigenes Start Frame, welches als Default in den Preferences eingestellt oder manuell vergeben werden kann. Dieses Feature wird auch von Export und Shot Publish unterstützt und ist als Python Hook abrufbar. Somit ist das Ganze also nicht nur innerhalb von Flame ganz nützlich, sondern ermöglicht auch die bessere Integration in Pipelines. Apropos: Shotgrid wird dieses neue Feature ab sofort auch unterstützen.

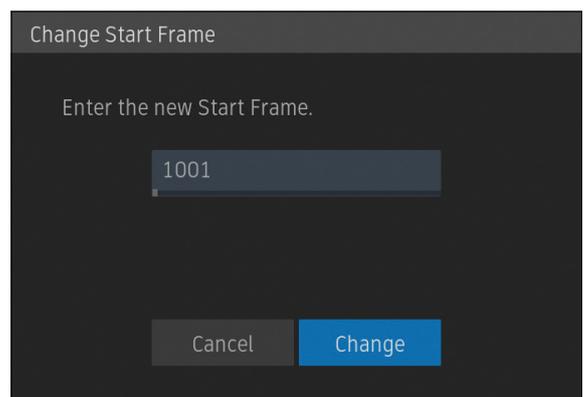
## Und sonst?

Arri Alexa LF & Mini LF Files können nun nach Log-C V4 debayered werden und das Arri SDK wurde auf Version 7.1.0 aktualisiert. Das Sony RAW SDK ebenso auf Version 4.1. Wer ein Tangent Control Panel besitzt, darf sich über das neue Tangent Hub 1.7.9 freuen. Und auf der IO-Seite wird nun Blackmagic Desktop Video 12.42. und Aja 16.2.3 unterstützt. Die alte Spark-Schnittstelle wird ab Version 2024 nicht mehr unterstützt – da alle relevanten Plugins aber schon seit längerer Zeit als OFX vorliegen, sollte dies zu verschmerzen sein. Und für Linux-User:innen: CentOS wird nicht mehr unterstützt – dafür stellt Autodesk jetzt Scripte zur Verfügung, die das Update von Rocky Linux 8.5 auf 8.7 erleichtern sol-

len. Das DKU (Discreet Kernel Utility) 18 bringt dann auch noch die neuesten Nvidia-Treiber mit.

## Fazit

Autodesk's Entwickler halten wie schon bei der 2023-Release (Siehe DP 22:04) die Balance zwischen Grundlagenarbeit, Produktpflege und neuen Features. Die Paint-Node erhält Features, die sich die Community schon lange gewünscht hat, dass systemweite Start Frame wird dafür sorgen, dass sich Flame zukünftig noch leichter in Pipelines und Workflows integrieren wird und die Metadatenanzeige im Player wird komplexe und aufwendige Conforms massiv vereinfachen. Das wohl wichtigste Feature ist die Investitionssicherheit, die der native Support von Apple Silicone bedeutet. Wer jetzt eine neue Workstation benötigt, weiß sicher, das Flame auch noch in ein paar Jahren auf einem Mac Studio oder MacBook Pro zu Hause sein kann. > ei



**Nuke, Shotgrid und Co. wird es freuen – endlich einheitliche Start Frames.**