



Autodesk® **Flame**® 2012

Autodesk® **Flame**® Premium 2012

Autodesk® **Flare**™ 2012

Autodesk Flame Premium: Mehr Kontrolle über das gesamte Finishing-Spektrum

Mit den Tools aus Flame arbeiten wir schneller und souveräner und können eine noch höhere Investitionsrendite aus unseren Autodesk-Systemen ziehen.

— Scott Malkie
Post Supervisor/Flame Artist
The Martin Agency

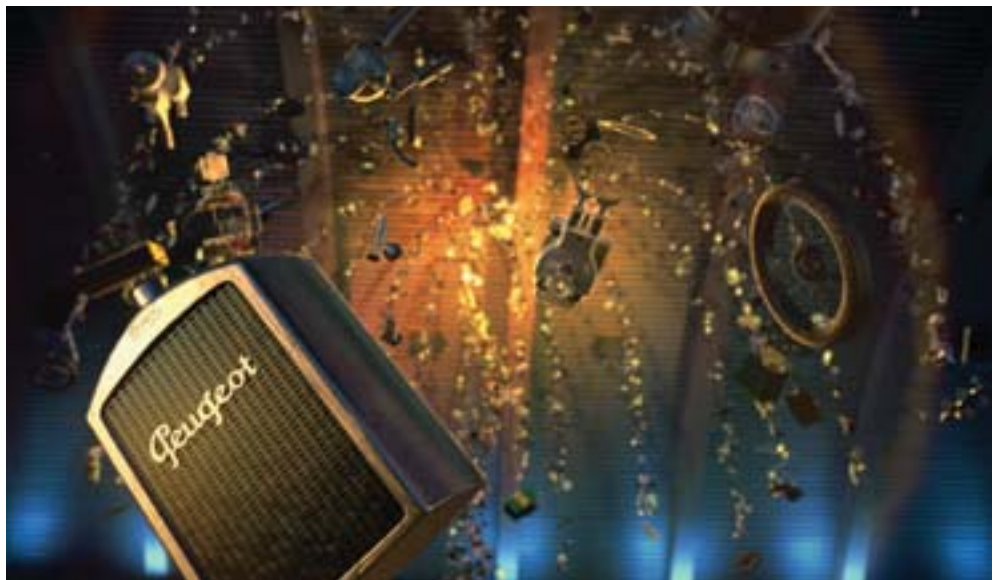


Abbildung mit freundlicher Genehmigung von Mikros Image

Kreatives Finishing in 3D

Autodesk Flame 2012 und Autodesk Flame Premium 2012 sichern Finishing-Artists bei der Postproduktion von TV-, Werbe- und Filmprojekten umfassende kreative Freiheit.

Die Kombination aus Farbkorrektur und visuellen Effekten verspricht beachtliche Wettbewerbsvorteile bei der Postproduktion von Werbespots. Nur Flame Premium verbindet die besten Autodesk-Tools für die Endbearbeitung mit renommierten 3D-VFX-Werkzeugen aus Flame und erweitert so die Finishing-Suite um professionelle Funktionen zur Farbkorrektur. Damit lassen sich kreative Finishing-Projekte nun mühelos in einer einzelnen Suite zu einem effizienten, durchgängigen Workflow verbinden.

Die Version 2012 enthält ein umfassendes Funktionsset mit neuen, leistungsstarken Tools für 3D-Relighting und S3D-Finishing und bietet eine optimierte Interoperabilität zwischen CG-Pipelines, visuellen Effekten und Echtzeit-Farbkorrektur. Finishing-Artists sind damit bei der Gestaltung von Farbe, Licht und Volumen eines Projekts deutlich flexibler – ohne auf die erwiesene Geschwindigkeit von Flame und die bewährten, intuitiven Workflows verzichten zu müssen.

Produktionserprobte Kreativ-Tools

Flame und Flame Premium bieten eine intuitive Benutzeroberfläche und Tools für präzise visuelle Effekte, darunter Action für 3D-Compositing, integriertes 3D-Tracking, die Batch-Umgebung für prozedurales Compositing, Motion Estimation Timewarp, die Color Warper™-Funktionalität und den Master Keyer. Autodesk Flame Premium umfasst als ultimatives

Autodesk-Toolset für die Endbearbeitung die Echtzeit-Farbkorrektur aus Autodesk® Lustre® 2012 und den kompletten Timeline-Workflow aus Autodesk® Smoke® Advanced 2012.

Action

Flame Premium bietet mit Action eine echte 3D-Umgebung für das Compositing. Diese vereint die schnelle Interaktion des herkömmlichen 2D-Compositing mit leistungsstarken 3D-Werkzeugen, sodass sich Elemente nahtlos in die fertig gestellten Kompositionen einfügen lassen. Dank der GPU-beschleunigten Leistung erzeugen Sie schneller beeindruckende visuelle Effekte bei der Einbindung von Medienlayern mit mehreren Auflösungen, 3D-Beleuchtungseffekten und Geometrien.



Abbildung mit freundlicher Genehmigung von SWAY Studio

Weitere Informationen über Autodesk Flame, Flame Premium und Flare erhalten Sie unter www.autodesk.de/flamepremium

Autodesk®

Flame Premium bietet mit Tools für Conforming, Compositing und Echtzeit-Farbkorrektur einen kompletten Workflow für das stereoskopische Finishing.



Abbildung mit freundlicher Genehmigung von Nice Shoes

Neue Tools für 3D-Relighting in Action

Die Arbeit mit Action für Lichteffekte wurde in Flame 2012 und Flame Premium 2012 um neue leistungsstarke Relighting-Tools erweitert. Im Gegensatz zu Plugins, die gerenderte Szenen mit Effekten überlagern, integriert Flame 2012 hochrealistische, GPU-beschleunigte Beleuchtungseffekte direkt in die 3D-Compositing-Umgebung – also dort, wo Sie sie brauchen. Neue Lichttypen in Action erleichtern die Neuerstellung realistischer Composites oder den Import von Szenen aus Autodesk® Maya® über die Autodesk® FBX®-Technologie für den Datenaustausch. Zu den neuen Lichtfunktionen in Action zählen Schattenwürfe, Blendenflecke und volumetrische Randstrahlen im echten 3D-Raum.

Stereoskopisches 3D-VFX und Finishing

Flame Premium enthält ein Kreativ-Toolset, das von der Echtzeit-Farbkorrektur bis hin zu einem umfassenden Toolset für visuelle Effekte grundlegend auf 3D ausgelegt ist. Damit sind Sie in der Lage, komplette stereoskopische Finishing-Projekte (S3D) mit bewährten Autodesk-Tools zu bearbeiten.

Mit Tools für Conforming, Compositing und Echtzeit-Farbkorrektur sowie der Bereitstellung von S3D-Inhalten in mehreren Formaten bietet Flame Premium einen kompletten Workflow für das stereoskopische Finishing. Der überarbeitete 3D-Tracking-Workflow in Action erlaubt eine genaue Analyse und Platzierung von Elementen im S3D-Material. Neue Beleuchtungswerkzeuge ermöglichen die Neuausleuchtung von Szenenelementen und die Generierung echter S3D-Beleuchtungsartefakte. Als ultimativer Autodesk-Workflow für das S3D-Finishing vereint Flame Premium visuelle Effekte und stereoskopische Echtzeit-Farbkorrektur in einem kompletten S3D-Multilayer-Timeline-Workflow.

Workflow mit 3D

Moderne CG-Pipelines erfordern effiziente und hochwertige Tools für alle Projektphasen von der Vorabvisualisierung bis hin zur Endbearbeitung. Flame und Flame Premium bieten neue Möglichkeiten zur

Einbindung von CG-Multilayer-Composites in den Finishing-Prozess. Integrierte Werkzeuge sorgen für eine effiziente Interoperabilität mit den Autodesk Animationsprodukten.

Dank der Unterstützung für FBX in Flame und Flame Premium können Animatoren und Finishing-Artists zusätzliche 3D-Datensatzinformationen aus der 3D-Animationssoftware gemeinsam nutzen. Der neue Workflow für Gateway-Clips erleichtert die Einbindung von Flame Premium in eigene CG-Pipelines und Rendering-Workflows. Somit haben Finishing-Artists jederzeit die optimalen und aktuellen Clips für das Compositing zur Hand. Die nahtlose Integration der CG-Inhalte in den Finishing-Workflow ist Garant für ein optimiertes Änderungs- und Versionsmanagement in der Postproduktion – also dann, wenn Geschwindigkeit und Interaktivität erfolgsentscheidend sind. Flame und Flame Premium 2012 unterstützen jetzt auch das Geometrie-Caching, projektive Texturen und den Austausch von Substance-Materialien über FBX.

Batch

Batch ist eine Node-basierte prozedurale Compositing-Pipeline mit dem gesamten kreativen Toolset von Flame. Mit Batch erstellen Sie flexibel eigene Verarbeitungsbäume, während Sie einzelne Effekte genau an die Aufgabenstellung anpassen. Sie können Aufnahmen mühelos versionieren oder komplexe Kompositionen in einfacher zu verwaltende Segmente aufspalten. Nur Flame Premium umfasst das komplette kreative Toolset von Batch und Action im Timeline-Workflow von Autodesk Smoke Advanced.

Flame FX

Flame FX ist ein leistungsfähiges Paket aus technischen und kreativen Tools, mit denen Sie Ihre Arbeitsabläufe beschleunigen und weniger Plugins anderer Anbieter benötigen. Im Gegensatz zu solchen Dritt-Plugins sind die Flame FX-Tools direkt in den Kreativ-Workflow integriert und damit dort verfügbar, wo sie am dringendsten benötigt werden. Die Flame FX-Tools umfassen GPU-beschleunigte prozedurale Knoten für einfache Compositing-Aufgaben und Bildbearbeitungen wie Warping, Rippling (Kräuseln), Kantenerkennung, Relief und Hinzufügen von Filmelementen.

Echtzeit-Farbkorrektur*

Flame Premium verbindet Farbbearbeitung und visuelle Effekte in einem Kreativ-Paket. Artists können in Flame Premium problemlos zwischen 3D-VFX mit Flame und der Echtzeit-Farbkorrektur aus Lustre hin und her schalten. Professionelle und spezialisierte Tools für den kompletten Finishing-Prozess sparen Zeit, da ganze Multilayer-Timelines verlustfrei zwischen den einzelnen Aufgaben verschoben werden können. Die vertrauten UI-Konventionen erleichtern das Umschalten zwischen den Aufgaben bei effizienter Nutzung eines einzelnen Datensatzes für Grading und Finishing.

Editing und Finishing

Der intuitive, Timeline-basierte Workflow aus Flame und Flame Premium kombiniert die Leistungsstärke des Kreativ-Toolsets aus Flame mit der logischen Abfolge der Navigation auf der Timeline. Da das gesamte Flame-Toolset von Batch und Action im Timeline-Workflow von Smoke Advanced* verfügbar ist, können Sie Ihre Arbeitsabläufe je nach Projektanforderung wählen, ohne dabei kreative Kompromisse eingehen zu müssen. Ausgereifte Conforming-Tools für EDL-, AAF-, OMF- und Apple® Final Cut Pro® XML-Dateien ermöglichen die schnelle Erstellung von Multilayer-Timelines, auf die die Werkzeuge für VFX, Editing und Farbkorrektur gemeinsam zugreifen können. Timeline oder Desktop – wählen Sie für jedes Projekt den passenden Workflow. Die Medienverwaltung mittels Drag & Drop in Clip-Bibliothek und Desktop optimiert die Organisation Ihrer Projekte und Arbeitsclips.

Lizenzen für Flame, Flame Premium und Flare oder Produktinformationen:

Nordamerika: +1-800-869-3504

International: +1-415-507-4461

www.autodesk.de/contactus

Erweitern Sie Ihr kreatives Potenzial mit Flare

Für den erweiterten Bedarf an visuellen Effekten bietet Autodesk Flare™ das komplette Kreativ-Toolset aus der Flame Batch-Umgebung für prozedurales Compositing in einer reinen Softwarelösung. Flare enthält dieselben Tools wie Flame und ist sowohl auf anspruchsvolle Kreativ-Aufgaben als auch auf unterstützende Prozesse wie Rotoscoping und Retuschierung ausgelegt.

Zusätzliche Flexibilität bietet Flare durch die Unterstützung freier Lizenzen (Floating Licenses). Für die Endbearbeitung liefert es eine kosteneffektive und erweiterbare Lösung zur Ergänzung der Compositing-Funktionalität von Flame. Artists können Flare als eigenständige Workstation einrichten, Flame und Flame Premium im Team auf mehreren Flare-Workstations mit gemeinsamen Einstellungen und zentralisierten Medien nutzen oder Flare auf mobilen Workstations installieren, um die leistungsstarke VFX-Überwachung aus Flame am Set zu nutzen.

*Nur in Autodesk Flame Premium verfügbar.

Autodesk, 3ds Max, Colour Warper, FBX, Flame, Flare, Lustre, Maya, Smoke, Softimage und 3ds Max sind entweder eingetragene Marken oder Marken von Autodesk, Inc. und/oder ihren Tochtergesellschaften bzw. verbundenen Unternehmen in den USA und anderen Ländern. Alle anderen Marken, Produktnamen und Kennzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Autodesk behält sich vor, Produkt- und Serviceangebote sowie Spezifikationen und Preise jederzeit ohne vorherige Benachrichtigung zu ändern. Autodesk übernimmt keine Gewährleistung für die Richtigkeit der Angaben.

© 2011 Autodesk, Inc. Alle Rechte vorbehalten. BR0C1-00000-MZ91