

1 Begrüßung & Einleitung

Autor Martin Flindt stellt sich und das Color-Praxistraining vor.

2 Kapitel – Umgebungsgestaltung

In diesem Kapitel klären wir, wie wir den Raum und unseren Workflow gestalten können, um möglichst präzise colorieren zu können. Außerdem gibt es Tipps für nützliches Equipment.

2.1 Einleitung zur Umgebungsgestaltung

Einleitung zur Umgebungsgestaltung.

2.2 Raumgestaltung

In dieser Lektion schauen wir uns an, wie wir den Raum ausstatten und beleuchten, um farbtreu arbeiten zu können.

2.3 Monitore

Es wird geklärt, warum spezielle Monitore für die Farbkorrektur erforderlich bzw. empfehlenswert sind.

2.4 Eigenschaften des Referenzmonitors

Welche Eigenschaften ein Referenzmonitor mitbringen soll, erfahren wir in dieser Lektion.

2.5 Monitor kalibrieren

Wir erfahren, welche Parameter wir beim Kalibrieren des Monitors einstellen.

2.6 Grading Panel

Es wird geklärt, welche Vorteile ein separates Grading Panel hat.

2.7 Pausen einlegen

Um die Augen zu entspannen, werden regelmäßige Pausen empfohlen.

2.8 Fazit zur Umgebungsgestaltung

Fazit zur Umgebungsgestaltung.

3 Kapitel – Allgemeines und Scopes

In diesem Kapitel wird gezeigt, wie Resolve aufgebaut ist und welche Hilfsmittel es gibt, um das Bild zu beurteilen.

3.1 Allgemeines und Orientierung im Color-Bereich

Allgemeines und Orientierung im Color-Bereich.

3.2 Scopes – Einführung

Kurze Einführung zum Thema Scopes.

3.3 Vorteile von Scopes

Es wird besprochen, was Scopes sind und wie diese funktionieren.

3.4 Histogram

Das Histogram, ein nützliches Tool für die Beurteilung der Helligkeitsverteilung im Bild, wird vorgestellt.

3.5 Waveform-Monitor

Der Waveform Monitor wird gezeigt. Ebenfalls ein nützliches Tool für die Beurteilung der Helligkeit.

3.6 Parade

Die Parade ist ein Tool, welches die Helligkeitsverteilung einzelner Farbkanäle darstellt.

3.7 Vectorscope

Der Vectorscope zeigt, wie stark oder schwach gesättigt die Farben eines Bildes sind.

3.8 Farbräume

Wie man Farbräume richtig einstellt und was es zu beachten gibt, wird in dieser Lektion gezeigt.

3.9 Node-Struktur im Color-Bereich

Nodes sind eine Form von „Ebenen“ für die Farbkorrektur und das Color Grading. Welche grundlegenden Arten von Nodes es gibt und wann man welche benutzt, wird in dieser Lektion erklärt.

4 Kapitel – Farbkorrektur/Color Correction und mehr

In diesem Kapitel geht es um Farbkorrektur. Kontrast, Weißabgleich, Sättigung u.v.m. kann man mithilfe verschiedener Tools anpassen. Außerdem lernen wir einige weiterführende Möglichkeiten zur Bearbeitung kennen.

4.1 Unterschiede Farbkorrektur und Color Grading

Es wird geklärt, wo der Unterschied zwischen Color Correction (FARBkorrektur) und Color Grading liegt

4.2 Automatische Korrektur mit Auto Balance Funktion

Mit der Auto Balance Funktion kann man mit nur einem Knopfdruck Kontrast, Sättigung und Weißabgleich anpassen.

4.3 Kontrastanpassungen mit Primary Wheels

Es wird gezeigt, wie man den Kontrast und Helligkeiten mithilfe der Primary Wheels anpasst und verändert.

4.4 Log Wheels

Die Log Wheels funktionieren ähnlich wie die Primary Wheels. Welche Unterschiede es dennoch gibt, wird in dieser Lektion gezeigt.

4.5 Kurven

Mithilfe der Kurven kann man sowohl Helligkeit & Kontrast, als auch Farbtöne im Bild verändern.

4.6 Sättigung/Color Boost

Es wird erläutert, wie man die Sättigung im Bild verändert und wann man den Color Boost einsetzt.

4.7 Weißabgleich

Verschiedene Methoden, um den Weißabgleich anzupassen, werden in dieser Lektion erklärt.

4.8 Color Checker

Mit dem Color Checker kann man vollautomatisiert und farbecht in Resolve Kontraste und Farben anpassen.

4.9 Raw Einstellungen

Die Möglichkeiten und Vorteile des RAW Workflows für die Farbkorrektur werden gezeigt.

4.10 Color Space Transform

Mit dem Color Space Transform kann man Videos in andere Farbräume umwandeln.

4.11 Gamut Limiter

Es wird gezeigt, wie man geclippte Farbkanäle retten kann.

4.12 Hauttöne

Wie man mithilfe des Color Pickers Hauttöne separiert und korrigiert, erfahren wir in dieser Lektion.

4.13 Face Refinement Tool

Das Face Refinement Tool ermöglicht automatisches Tracken und verändern verschiedener Bereiche im Gesicht.

4.14 Augenfarbe ändern / Masken tracken

Es wird erläutert, wie man Masken erstellt & trackt, um bspw. die Augenfarbe von Personen zu ändern.

4.15 Schärfen / Mittone Detail

Wie man mehr Schärfe ins Bild bekommt und welches Tool man wann benutzt, erfahren wir in dieser Lektion.

4.16 Noise Reduction

Es wird gezeigt, wie man Rauschen aus Videos entfernt.

4.17 Motion Blur

Um Bewegungsunschärfe im Bild zu erzeugen, gibt es das Motion Blur Tool in Resolve.

4.18 Stabilisierung

Wie man verwackelte Videos stabilisiert und wo die Grenzen liegen, wird in dieser Lektion erläutert.

5 Kapitel – Color Grading

In diesem Kapitel werden Tools gezeigt, um kreative Looks zu erzeugen und zu exportieren.

5.1 Kreative LUTs

Was sind LUTs, wie benutzt man sie richtig? Das erfahren wir in dieser Lektion.

5.2 Filmconvert

Mit dem kostenpflichtigen Plugin „filmconvert“ können wir einen analogen Film Look erzeugen.

5.3 Film LUTs

Ein Blick auf die mitgelieferten Film LUTs von Resolve.

5.4 Film Grain

Um den analogen Film Look noch realistischer zu gestalten, gibt es die Möglichkeit, Film Grain über das Video zu legen.

5.5 Kreative Looks selbst erstellen

Verschiedene Methoden werden gezeigt, wie man selbst kreative Looks umsetzen kann.

5.6 LUTs exportieren

Es wird erklärt, wie man kreative Looks als LUTs exportieren kann.

5.7 Highlights & Schatten neutralisieren

Um zu extreme Looks etwas angenehmer zu gestalten, gibt es die Möglichkeit, Schatten und Highlights zu entsättigen.

5.8 Green Screen / Keying

Es wird erläutert, wie man in Resolve mit Greenscreen arbeitet.

5.9 Orange Teal Look

Der Orange Teal Look ist bei Filmemachern sehr beliebt. In dieser Lektion wird gezeigt, wie man diesen Look komplett selbst erstellen kann.

5.10 Vignetten & Farbverläufe

Um den Blick des Betrachters zu lenken, kann man mit Vignetten und Farbverläufen arbeiten.

5.11 Power Grades speichern und exportieren

Es wird gezeigt, wie man Looks in Resolve speichert, um sie auch bei zukünftigen Projekten wieder zu benutzen.

5.12 Bonus – HDR Workflow

In diesem Kapitel wird erläutert, was für einen Vorteil HDR Videos bieten und welche Einstellungen in Resolve vorgenommen werden müssen.

5.13 Verabschiedung

Martin Flindt verabschiedet sich.