



Werbung oder Werkzeug – DaVinci Resolve Lite

Selbst in der kostenlosen Lite-Version bietet DaVinci Resolve vollwertiges Color Grading.

Wenn ein Programm, das einmal ein sündteures Flaggschiff der Farbkorrektur war, auf einmal unter 1.000 Dollar kostet, ist das schon sensationell. Wenn das gleiche Programm umsonst zu haben ist, glaubt man wieder an den Weihnachtsmann – oder an einen Werbegag. Resolve Lite wurde zusammen mit der Vollversion kürzlich aktualisiert, und wir wollten herausfinden, ob es sinnvoll nutzbar ist oder nur als Köder dient.

von Prof. Uli Plank

Das Resolve ein gutes Programm ist, haben wir Ihnen ja schon berichtet (siehe DP-Ausgabe 1:11). Hier geht es uns darum, ob man auch mit der kostenlosen Version Resolve Lite (kurz: R-Lite) sinnvoll arbeiten kann. Bei den Hardware-Anforderungen ist es fast genauso anspruchsvoll wie die Vollversion. Das Programm greift sehr stark auf die GPU zurück und läuft nur mit wenigen Modellen optimal. Zwar weigert es sich nicht mehr, auf anderen als bestimmten NVidia-Karten überhaupt zu starten, aber nach wie vor ist die Performance nur mit diesen richtig gut. Wer das Glück hat, noch eine Mac-Version der preisgünstigen GTX 285 zu besitzen oder irgendwo gebraucht aufzutreiben, ist sehr gut versorgt. Vorsicht: Bei Ebay werden oft geflashte PC-Versionen angeboten, die nicht immer funktionieren. Eine gute aktuelle Karte ist die Quadro 4000, die aber hierzulande über 800 Euro kostet und sogar etwas langsamer ist. Wichtig ist die Größe des VRAM, also der Speicher der Grafikkarte, mit weniger als

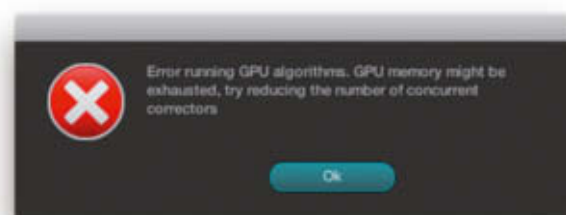
512 MB lassen sich nur SD oder bestenfalls 720p bearbeiten. Als Arbeitsspeicher sollten mindestens 8 GB vorhanden sein. Wenn der Monitor nicht an eine zweite, billige Grafikkarte angeschlossen ist, läuft R-Lite auch deutlich träger, denn am Rechenknecht sollte eigentlich nichts angeschlossen sein.

Der Monitor muss nicht mehr unbedingt 1920 x 1080 Pixel auflösen – bisher wurde das weitgehend fest konfigurierte Interface anderenfalls abgeschnitten. In der aktuellen Version reicht ein MacBook Pro mit 15 Zoll

und 1680 x 1050 Pixel schon aus, sogar an den hervorragenden Tracker kommt man heran, der schon in R-Lite geboten wird.



Bei MacBooks mit zwei Grafikkarten sollten Sie die kräftigere aktivieren.



Leistungshunger – Wenn die Grafikkarte zu schwach ist, wird gemäkelt.

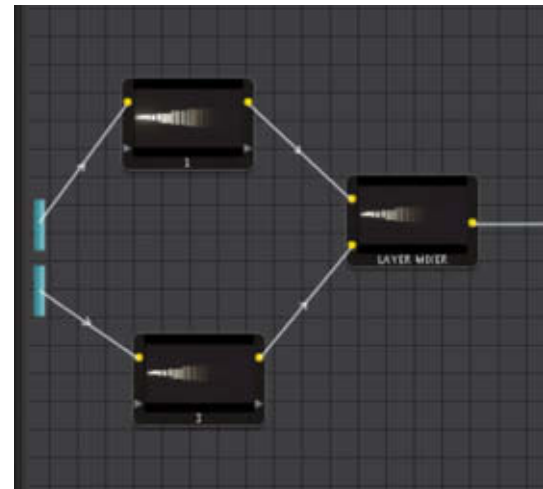
Natürlich ist ein größerer Bildschirm besser, wenn man zusätzlich die simulierten Messgeräte benutzen will. Außerdem ist ernsthaftes Color Grading nur mit einem per Hardware kalibrierten Monitor sinnvoll. Ein Trackball-Interface braucht man für die ersten Gehversuche nicht unbedingt. Immerhin unterstützt R-Lite die kleineren Tablets wie Wave oder Avid Artist Color (ex Euphonix). Ein MacBook Pro eignet sich recht gut zum Grading in SD und damit auch zum Lernen. In HD kann man am Laptop bestenfalls mal einen Look am Set ausprobieren, aber nicht ernsthaft arbeiten. Mit einem aktuellen iMac lässt es sich auch in 720p schon gut arbeiten, aber für Full-HD braucht man doch einen gut ausgestatteten Mac Pro. Mehr als eine GPU zum Rechnen unterstützt R-Lite nicht, und es ist auf HD bis 1080 limitiert, während die Vollversion auch die Kinofomate unterstützt. Auf dem Mac Pro nutzt R-Lite sogar eine eventuell vorhandene RED Rocket, die immerhin das Fünffache (!) der Vollversion von Resolve kostet.

Einschränkungen

Die einzige wirklich störende Einschränkung – die Begrenzung auf zwei Nodes – hat Black-

magic vor Kurzem aufgehoben. Damit bleiben im Wesentlichen nur noch die Hardwarebeschränkungen, und für viele Alltagsaufgaben mit Ausgabe bis zu Full-HD reicht R-Lite nun völlig aus. Selbst die beiden Tracks von HDRx Material aus der EPIC kann man jetzt differenziert bearbeiten, das wäre mit nur zwei Nodes nicht gegangen. Was sonst noch fehlt: die neue, echtzeitfähige Rauschfilterung der Vollversion, externe Masken, der Track-Layer für eine Gesamtkorrektur der Timeline und Remote Grading. Aber das war's dann auch schon fast – ach ja, Stereo- 3D gibt es auch nicht. Aber mal im Ernst: Wer sich das Equipment für eine professionelle 3D-Produktion leisten kann, kann sich bestimmt eine Vollversion kaufen!

Ansonsten läuft R-Lite genau so stabil und flott wie die Vollversion auf identischer Hardware, kommuniziert per XML mit Final Cut Pro (auch Version X), Premiere Pro oder REDCine-X. Sogar die Verknüpfung per AAF zu Avid, die bisher selbst für die Vollversion 500,- € zusätzlich kostete, ist nun umsonst dabei (siehe DP-Ausgabe 6:11). Damit ist es ein vollwertiges Grading-Programm für viele Alltagsaufgaben und zum Einstieg in die Kunst der Farbkorrektur. Apropos: Zumindest die Grundlagen kann man ebenfalls kos-



Nachdem die Beschränkung bei den Nodes gefallen ist, kann nun HDRx-Material von RED Feingetunt werden.

tenlos lernen, denn dafür gibt es ein Tutorial bei www.classondemand.net mit Bob Sliga. Eine ausführliche Demo gibt es auch hier: <http://finalcutmtl.org/2011/10/01/atelier-davinci-resolve-1ere-partie> (nach ein paar Minuten wird von Französisch auf Englisch gewechselt). Wenn Sie irgendwann so gut mit R-Lite umgehen können wie diese Herren, dann sollten auch Sie genug verdienen, um zur Vollversion zu wechseln. > ei

Anzeige

Das neue **Magazin** für **Concept Art, Digital** und **Matte Painting**

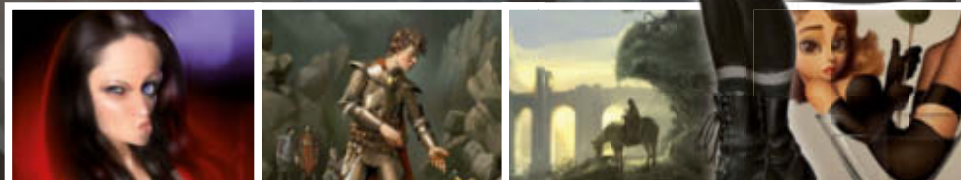


International renommierte Künstler aus der Film-, Games- und Grafikindustrie beschreiben ihre Techniken, Tricks und Arbeitsfelder in Tutorials, Making-of-Berichten und Interviews.

Außerdem:

- Digital und Concept Art Grundlagen
- Produktnews und Brancheninfos
- Galerie und Sketchbooks

Ab 14. Dezember im Zeitschriftenhandel!



Alle 3 Monate neu, nur 6,90€

▶▶ www.2dartist.de

