Handover FKEY - Gustav zu Howard für Januar 2026

Projektdaten

- Folgen: 08
- Kamera: ARRI ALEXA Mini LF (einige DJI Dronen Shots sind auch dabei)
  - Codec: Apple ProRes 4444 XQ
  - Farbraum: Log-C3
  - FPS: 25 fps
  - Auflösung:3840x2160
- Mastering:
  - 25 fps
  - 3840x2160 mit 2.0:1 Letterbox
  - Rec. 2020 auf P3-D65 limitiert
  - ST2084 1000 Nit
- Color Workflow:
  - DaVinci YRGB Color Managed
  - Input Color Space: Arri Wide Gamut 3 / Arri LogC3
  - Timeline Color Space: DaVinci WG / DaVinci WG Intermediate
  - Working Luminance: HDR 1000
  - Output Color Space: Rec.2020 / ST2084 1000 nit
  - Limit Output Gamut to: P3-D65
  - Input DRT: DaVinci
  - Output DRT: DaVinci
  - Kein Dolby Vision, Kein HDR10
  - Plugins in Benutzung: NeatVideo v6

Workstation Daten

Workstation-Lokal

- Raum 3.36
- Momentan mit physischen Schlüssel, da Schlosswechsel. Mein Ersatzschlüssel (E36-1) hängt in der Schlüsselbox im Büro 3.38
- Computer/NutzerName: BB40VW01
- PW: BB_40. Für Admin PW bitte an Jörg wenden.
- Bilddaten, VFX und Exporte liegen auf SMV-FKEY. Das ist über USB-C als NVME M2 Raid (Kapazität 8TB) angeschlossen
- Projektdaten, Cache und Stills liegen auf Media-Extern. SSD über USB-C angeschlossen. Kapazität 4TB.

- Projektdatenbank ist Lokal "FKEY-Grade"
- > ⚠ Bitte die Project-Library regelmäßig Manuell Backupen: Unter HAL9000-> HAL_PROJEKTBACKUPS -> 2025 -> FKEY, habe ich bereits eine Datierte Ordnerstruktur angelegt.
- Rustdeskzugang ist in unserer Wiki Hinterlegt. Der Rechner kann also (sofern eingeschaltet) auch remote supportet werden.

Workstation in der Cloud (für Pulls und Conform)

- Workstation Name: **FKEY-01: Resolve 01**
- zu Benutzende Nexis-Workspaces:
  - conform-and-di (mit Laufwerkbuchstabe "Z:" einzubinden)
  - OCF (mit Laufwerkbuchstabe "Y:" einzubinden)
- Project-Library Location:
  - conform_and_di - > ConformResolve-02 - > DB
  - > ❗ bitte nicht "ConformResolve" verwenden. Das ist eine Vorgängerdatenbank, die korrumpiert ist.
- Bitte auch hier regelmäßige Manuelle Backups vornehmen, wenn in Benutzung
- Sämtliches Rohmaterial ist bereits im Projekt ingestet und sollte Problemlos verlinken.
- ProjektColor Setup für Pulls (liegt im Projekt so bereits vor):
  - DaVinci YRGB Color Managed
  - Input Color Space: Same as Timeline
  - Timeline Color Space: Arri Wide Gamut 3 / Arri LogC3
  - Timeline Working Luminance: HDR 1000
  - Output Color Space: Arri Wide Gamut 3 / **Linear**
  - Limit output gamut to: Output Color Space

Workflows

Grading Exporte Workflow (Lokale Workstation)

- Hochgeladen wird auf FlowCapture (Zugang über OriginalsAccess Portal)
- Grading Exporte werden dort unter Originals Access - Prod -> EU ->FKEY S1 / 4 Keys -> 09 / Grading -> EP(jeweilge Episode) abgelegt.
- Da Playlinks (so heißen die Sharelinks dort) wohl laut Dorit nicht zuverlässig funktionieren, laden wir Exporte hoch und verweisen dann die relevanten Personen per E-Mail auf die Location des neuen Uploads hin.
- > ℹ Export Specs für Flow (HDR):
  - Format: Mp4

    - Codec: H.265
    - Resolution: 1920x1080
    - Quality: Restrict to 20000
    - Data Levels: Auto
    - Color Space Tag: Rec.2020
    - Gamma Tag: ST2084 1000 nit
    - Audio: AAC
- HDR Uploads kriegen auf Flow ein kleines HDR label in der oberen rechten Ecke des Vorschaubilds

Pull Workflow (falls benötigt)

- Pulls werden über die Cloud Workstation gemacht und dann auf Aspera (fkey-s1-game-of-keys -> VFX -> FKEY-VFX-Pulls) hochgeladen
- Kontakte:
    - Sebastian Mietzner (VFX Supervisor), s.mietzner@cative.solutions, ist nach Pull Upload zu benachrichtigen
    - Till Zschieschow (Edit-Assi), macht diie Pulls, till.zschieschow@cine-plus.de
- Pulls werden von Till in Avid gemacht. Dann wird ein Referenzfile und ein AAF von ihm unter conform_and_di -> 00_Handovers -> FKEY_fromAvid -> Conform-Pulls abgelegt.
- das AAF kannst du dann im Hauptprojekt in der Cloud importieren und mit dem Ref-File schauen, dass alles passt. Handles sind bereits von Till mit eingebaut.
- > ⚠ Ein größerer Anteil des Materials ist in 50fps gedreht. Da Till das den Editoren als Timewarp-Clips zu verfügung gestellt hat, werden diese nicht sauber in den AAFs erfasst. Der Clip müsste an sich korrekt verlinkten aber am falschen Punkt im SourceTC. Bei Clips wo der SourceTC stark von der Referenz abweicht, ziehe den ersten Frame so, dass es korrekt ist und setze dann einen 200% SpeedChange für den Clip. Dann dürfte es passen.
- Kopiere nun den Plate Namen je Clip, den Till als Marker mitgeliefert hat in die Clip-Attributes. (Rechts-Klick, Clip-Attributes, Name -> Clip Name)
- Die Clips werden über das Color Management des Projekts (siehe oben bei Workstation Daten) in Linear konvertiert.
- Für den Export lege bitte unter (conform_and_di-> 02_Pulls) nach dem Schema der bisherigen Packages je einen neuen Ordner an.
- > ℹ Export Specs Pulls:
    - Individual Clips
    - Format: EXR
    - Codec: RGB half (PIZ)
    - Render at source resolution
    - Data Levels: Auto
    - Color Space Tag: Arri Wide Gamut 3
    - Gamma Tag: Linear
    - File Section
        - Filename uses custom name
        - Custom name: %Clip Name. (der Punkt am Ende ist für die Trennung von den Framecounts wichtig)
        - File suffix: leer lassen
        - Use unique filename: **nein**
        - Add source frame count: **nein**

    - File subfolder: %Clip Name (hier ohne Punkt)
    - Use 4 digits in the filename
    - Each Clip starts at frame: 1001
    - Place clips in seperate folders: **nein**
    - Preserve source directory levels: **nein**
- Wenn du die richtigkeit der Pulls prüfen willst, kannst du die EXR-Sequencen einfach über den Media Tab wieder in Resolve ziehen und über die Timeline legen. Achte hierbei darauf, dass du für die Clips (rechtsklick menü) noch den Color und Gamma Tag auf Arri WG3 und Linear auswählen musst.

VFXen einsetzen

- solltest du VFX einsetzen müssen, liegen diese auf Aspera in dem VFX ordner unter FKEY-VFX-Deliverables bereit.
- Lade diese auf SMV-FKEY herunter
- ziehe dir die benötigten Shots über den Media Tab von Resolve ins Projekt und weise über das Rechtsklick-Menü den richtigen Color und Gamma Tag zu (Arri WG3 und Linear).
- Setze nun den Shot in die Timeline ein und stelle sicher, dass das Grading und etwaige retimes korrekt vom SourceMaterial übernommen werden. (Am einfachsten geht es mit Conform Lock)
- Trag dann in der VFX Liste im Feld "DI-Version" die aktuelle Versionsnummer des von dir eingesetzten Clips ein, damit Sebastian weiß, was bei uns bereits vorliegt.

Revision #8
★Created 19 December 2025 09:55:37 by Gustav Simon
Updated 19 December 2025 11:12:10 by Gustav Simon