

De Luxe System III

VFX

Digitale Compositing-Suite von Avid für Hollywood-Post — Farbkorrektur, Keying und Motion Graphics in Echtzeit. Standard in High-End-Finishing seit den 1990ern.

Im digitalen Finishing der 1990er und 2000er Jahre war das De Luxe System III die Lösung, wenn es um professionelle Farbkorrektur und Compositing auf Film-Produktionsniveau ging. Avid hatte damit ein Werkzeug geschaffen, das den Workflow vom Schnitt direkt in die finale Bildgestaltung integrierte — ohne Medienbruch, ohne proprietäre Formate, die später Kopfschmerzen verursachten. Man arbeitete in einem einzigen Environment, was Zeit sparte und Fehlerquellen reduzierte, die sonst entstanden, wenn man zwischen verschiedenen Systemen jonglieren musste. Die Stärke lag in der Echtzeit-Verarbeitung. Während man auf einer Node-basierten Farbkorrektur arbeitete — Kurven, Wheels, Luma/Chroma-Separation — konnte der Editor oder Colorist sofort sehen, wie sich die Änderung auf die Zeitleiste auswirkte. Keine Render-Warteschlange, kein nerviges Neuberechnen von Effekten. Für Keying-Aufgaben — vor allem bei Green- und Blue-Screen-Material — bot das System parametrische Tools, die robust genug waren für anspruchsvolle Produktionen, aber intuitiv genug für schnelle Entscheidungen am Set oder Post-Suite. Die Bewegungsgrafik-Funktionen ermöglichten es, einfache VFX-Shots direkt im System zu compositen, ohne zwischenzeitlich in Nuke oder ähnliches exportieren zu müssen. In der Praxis bedeutete das: Ein Colorist konnte einen kompletten 90-Minuten-Film in wenigen Tagen durchgehen, ohne Proxy-Formate zu jonglieren oder auf spezialisierte Hardware-Lösungen angewiesen zu sein. Das De Luxe System III lief auf Standard-Server-Infrastruktur und integrierte sich nahtlos mit Avid's Schnitt-Umgebung. Besonders bei Broadcast-Produktionen und kleineren Kino-Projekten zahlte sich das aus — man spart Budget, weil man weniger externe Dienste braucht. Die Limitierungen waren dennoch real: Bei extrem komplexen mehrschichtigen Composites oder wenn Tausende individueller Rotoscope-Frames nötig waren, griffen Facilities irgendwann auf spezialisierte Software wie Nuke aus. Das De Luxe System III war kein Ersatz für hochkomplexe VFX-Pipelines, sondern eine solide, wirtschaftliche Lösung für den Standard-Finishing-Workflow. Seine Relevanz sank erst mit dem Aufstieg von DaVinci Resolve und cloud-basierten Finishing-Plattformen, aber als etablierter Standard in Hollywood-Post bleibt sein Einfluss auf die Digitalisierung des Finishing-Prozesses bedeutsam.