

# Final Touches

## PRODUKTION/BEGRIFFE

Letzte Details und Korrekturen vor Drehbeginn — Maske, Kostüm, Requisiten und Set werden nochmals überprüft.

Technische Details Final Touches erfolgen meist in 4K- oder 8K-Auflösung bei 10-Bit oder 12-Bit Farbtiefe, abhängig vom Ausgabeformat. Audio-Sweetening arbeitet mit 48kHz/24-Bit-Auflösung und umfasst Frequenzanpassungen im Bereich von  $\pm 3\text{dB}$ . Color Grading-Korrekturen beschränken sich auf Gamma-Adjustments von maximal 0.2 Stops und Sättigungsänderungen unter 15%. VFX-Nachbesserungen betreffen meist Edge-Blending mit Feather-Werten zwischen 2-8 Pixeln. Quality Control erfolgt durch automatisierte Loudness-Messung nach EBU R128 (-23 LUFS für Broadcast) und Bildstabilität-Checks mit weniger als 0.5% Helligkeitsschwankung zwischen Frames. Geschichte & Entwicklung Die systematische Final Touches-Phase entstand 1983 mit Einführung der ersten digitalen Editing-Systeme bei Lucasfilm. George Lucas' Skywalker Sound etablierte 1987 standardisierte Workflows für diese Arbeitsschritte. Mit Avids Film Composer (1989) und dem Aufkommen von Digital Intermediate-Prozessen ab 2000 wurden Final Touches vom analogen Kopierwerk in digitale Suites verlagert. Netflix kodifizierte 2016 präzise Technical Requirements für Final Touches, die branchenweit übernommen wurden. Praxiseinsatz im Film Bei "Mad Max: Fury Road" (2015) umfassten Final Touches 240 Stunden Farbkorrektur für Sandstorm-Sequenzen und Skin-Tone-Matching zwischen 2000 VFX-Shots. "Blade Runner 2049" benötigte 180 Stunden für Lens-Flare-Adjustments und Hologramm-Transparenz-Finetuning. Typische Final Touches dauern 3-5 Wochen bei Blockbuster-Produktionen, 1-2 Wochen bei Independent-Filmen. Workflows folgen meist dem Schema: Picture Lock ? Conform ? Color ? Audio ? QC ? Master-Erstellung. Vergleich & Alternativen Final Touches unterscheidet sich vom Online-Edit durch den ausschließlichen Fokus auf Qualitätsoptimierung statt strukturelle Änderungen. Im Gegensatz zum Digital Intermediate umfasst es keine grundlegenden Look-Entwicklungen. Moderne Cloud-basierte Workflows (AWS Thinkbox, Google Cloud) ermöglichen parallele Final Touches für multiple Delivery-Formate. Künstliche Intelligenz-Tools wie DaVinci Resolves Neural Engine automatisieren seit 2020 repetitive Final Touches-Aufgaben mit 60-80% Zeitersparnis.