

Messebericht NAB2003: NLE-Systeme, Plug-Ins

Postproduction- Highlights aus Las Vegas

**Eine Auswahl neuer Produkte aus dem Bereich Postproduction:
NLE-Systeme für Editing und Effekte, Plug-Ins und Zusatz-Software.**

TEXT: C. GEBHARD, G. VOIGT-MÜLLER • BILDER: NONKONFORM, ARCHIV

Was Sie in diesem Teil der NAB-2003-Berichterstattung vermissen, finden Sie eventuell in den anderen Teilen. Eine aktuelle Übersicht der verfügbaren Einzelberichte finden sie in der Info-Zone von www.film-tv-video.de.



Apple: Final Cut Pro 4 und Shake 3

Die neue Version der Apple-Editing-Software bietet laut Hersteller mehr als 400 neue Features, darunter viele Echtzeiteffekte und eine anpassungsfähige Benutzeroberfläche. Mit Final Cut Pro 4 erhalten die Anwender zudem drei neue Applikationen für die Gestaltung von Titeln und Soundtracks sowie für die Kodierung von Material.

Die Vielzahl der neuen Funktionen soll die Schnitt-Software Final Cut Pro nach dem Willen von Apple für professionelle Anwender noch attraktiver machen. So soll Version 4 dank der Software-Architektur RT Extreme eine größere Anzahl von Echtzeit-Streams und eine Vielzahl neuer Echtzeit-Effekte unter-

stützen. Zudem soll es dem Editor künftig möglich sein, die Effekte in Echtzeit auf einem Videomonitor sehen zu können, der via Firewire-Kabel und Videogerät oder mittels einer Breakout-Box angeschlossen ist. Die Software-Architektur RT Extreme arbeitet laut Hersteller unabhängig vom verwendeten Codec und ermöglicht es dem Editor, seine Arbeit wahlweise bei maximaler Auflösung in bester Qualität oder aber bei maximaler Geschwindigkeit in Echtzeit zu sehen.

Final Cut Pro 4 kann laut Apple SD- und HD-Formate verarbeiten (8 und 10 Bit). Weiter hebt Apple hervor, dass 600 Tools und Kurzbefehle bereitstehen, um die Bedienoberfläche mit verschiedenen Fenstern und Buttons an zu passen und die Tastatur mit Kurzbefehlen zu belegen.



Mit den neuen Zusatz-Applikationen LiveType, Soundtrack und Compressor sowie mit den bekannten Cinema Tools rundet Apple den Funktionsumfang von Final Cut Pro 4 ab. LiveType ist ein neues Titelprogramm, mit dem sich dynamische, animierte Titel gestal-

ten lassen. Eine Besonderheit von LiveType sind die LiveFonts, bei denen jeder einzelne Buchstabe des Zeichensatzes als separat animierter Movie behandelt wird. LiveType unterstützt DV-, SD- und HD-Formate und enthält über 8 GB Material, darunter die LiveFonts, 150 vorkonfigurierte Effekte und viele Objekte und animierte Texturen.

Ebenfalls neu ist Soundtrack, eine Applikation, mit der sich innerhalb von Final Cut Pro lizenzfreie Begleitmusik fürs jeweilige Projekt »komponieren« lässt. Dafür stehen innerhalb von Soundtrack Tausende Audio Loops verschiedenster Instrumente zur Verfügung, die sich auf einer Timeline anordnen lassen. Das Ganze lässt sich auf einzelne Keyframes matchen, etliche Funktionen wie Tempoanpassung werden automatisch erledigt, das Ganze läuft in Echtzeit ab. Soundtrack unterstützt die neuen Score Markers für die Synchronisation sowie eine Vielzahl von Audioformaten, darunter AIFF, WAV und ACID.

Das dritte neue Tool ist Compressor. Damit lassen sich Projekte im MPEG-2-, MPEG-4- oder Quicktime-Format ausgeben. Apple hebt besonders die Geschwindigkeit dieses Software-Encoders hervor und vergleicht seine Leistungsfähigkeit mit der von Hard- und Software-Encodern, die deutlich mehr als 1.000 Euro kosten.

Die Cinema Tools, das vierte Software-

Tool im Bundle, sind für 24-fps-Support und andere filmtypische Funktionen vorgesehen. Sie

waren bis dato nur separat erhältlich, ab sofort liefert sie Apple automatisch mit Final Cut Pro 4 aus.

Mit einem neuen XML-Metadaten-Format will Apple den Austausch mit anderen Systemen erleichtern. Es soll Drittanbietern erlauben, in Verbindung mit einem

neuen Import-/Export-API Werkzeuge zu entwickeln, mit denen sich Final Cut Pro in nahezu jeden Produktions-Workflow integrieren lässt. Ob es in Zeiten von AAF und MXF ein weiteres Metadaten-Format braucht, das sieht Apple ganz offenbar anders, als der größte Teil der professionellen Anwender, die sich eine Standardisierung und Vereinheitlichung wünschen, statt immer neue, inkompatible Inselösungen.

Apple will Final Cut Pro ab Juni zum Nettopreis von 999 Euro ausliefern. Der Nettopreis von Final Cut Pro 3

wird mit sofortiger Wirkung ebenfalls auf 999 Euro gesenkt. Wer sich jetzt noch für diese Version entscheidet,

soll ab Lieferstart für eine Handling-Gebühr von 50 Euro die neue Version 4 bekommen. Das Upgrade von Version 3 auf Version 4 wird 399 Euro netto kosten.

Die Compositing-Software Shake ist ab sofort in Version 3 verfügbar. Sie läuft

auf der Mac-OS-X-, wie auf der Linux-Plattform. Apple macht allerdings große Preisunterschiede:



Mit einem großen Stand und viel Präsenz bei Partnern aus ganz unterschiedlichen Bereichen zeigte Apple während der NAB2003 Flagge im Profi-Markt.



Final Cut Pro 4 ist umfangreicher mit Zusatz-Software ausgestattet.



Mit der Einführung von Shake 3 ändert Apple die Preis- und Lizenzpolitik.

Während die Mac-Version inklusive unbegrenzter Netzwerk-Rendering-Lizenzen rund 5.000 Euro kostet, verlangt der Hersteller für die Linux-Version von Shake 3 satte 9.900 Euro, der Renderer kostet weitere 3.900 Euro. Wer Shake nutzen, aber keinen Macintosh-Rechner kaufen will, den bestraft Apple also mit happigen Aufpreisen. Dieses ziemlich plumpe Manöver passt eigentlich nicht so recht zur sonstigen Strategie, mit der Apple in diesem Markt agiert. Apple beteuert immerhin, dass Linux mindestens bis zum Jahr 2004 weiter unterstützt und dann über die weitere Plattform-Strategie entschieden werde. Mit der aktuellen Shake-Preispolitik dürfte aber ziemlich klar vorgezeichnet sein, wie diese Entscheidung aussehen wird.

Nimmt man die Mac-Version als Maßstab, ist Shake aber fast schon ein Schnäppchen: Noch nie gab es im Compositing-Bereich so leistungsfähige Software zu einem solchen Preis.

Einige wichtige neue Funktionen von Shake 3: Es gibt nun neue visuelle Effekte, darunter Motion Tracking, eine Echtzeit-Broadcast-Vorschau, ein Tool für Filmkorn-Simulation und eine bessere Photoshop-Integration. Apple hat in die Mac-Variante von Shake außerdem die Rendering-Management-Software QMaster integriert. Sie ermittelt automatisch verfügbare Render-Knotenpunkte in einem Netzwerk und verteilt die aktuellen Jobs auf die verschiedenen Rechner im Netzwerk, so dass die Maschinen optimal ausgelastet werden. QMaster hat eine offene Software-Architektur und kann auch Rendering-Lösungen anderer Hersteller unterstützen, etwa Maya von Alias Wavefront.

Ebenfalls neu bei Apple ist DVD Studio 2. Das Authoring-Programm hat eine neue Benutzeroberfläche, bietet etliche anpassbare Vorlagen und ist mit einem Software-basierten MPEG-2-Encoder ausgerüstet. Der Menü-Editor erlaubt mit seiner timeline-basierten Spurbearbeitung das vergleichsweise einfache Erstellen von DVDs. Neu: Über die Timeline lassen sich Kapitelmarken einfach hinzufügen. Im Lieferumfang von DVD Studio Pro 2 ist auch die oben schon beschriebene Software Compressor enthalten. DVD Studio Pro 2 soll ab August 2003 zum Bruttopreis von rund 580 Euro angeboten werden.

Automatic Duck: Neue Plug-Ins

Mit Software von Automatic Duck lassen sich Timelines aus diversen Schnittsystemen in die Formate anderer Systeme übertragen. So ist es etwa möglich, Timelines aus Final Cut Pro in Avid Symphony und Media Composer oder auch in After Effects übertragen. Auch der umgekehrte Weg funktioniert in einigen Fällen: Avid-Timelines lassen sich in After Effects übertragen.

Neu ist bei Automatic Duck die Unterstützung von Quantel-Systemen: Mit Hilfe des AAF-Plug-Ins von Automatic Duck sind Quantel-Systeme wie etwa eQ oder iQ in der Lage, via XML-Interchange-Format Daten mit einem Final-Cut-Pro-System auszutauschen.

Avid: Komplett neue Produktfamilie

Avid klotzt zur NAB2003 mit Neuigkeiten und definiert seine komplette Produktpalette neu: Digital Nonlinear Accelerators (DNA) bilden die Hardware-Grundlage der drei neuen

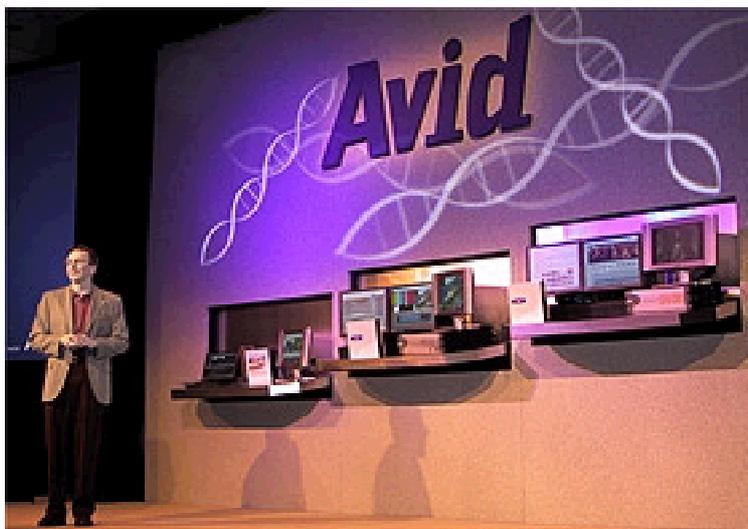
Wortspiele

Die Marketing-Abteilungen von Avid und Apple tragen gerade — vom Großteil des Zielpublikums wahrscheinlich weit gehend unbemerkt — einen kleinen Namenskrieg aus. Das Ganze ist wohl eher Selbstzweck und gehört zu den kleinen Sticheleien, mit denen sich Konkurrenten eben beharken.

Avids Editing-Software für Einsteiger trägt schon seit längerem den Namen Xpress. Apples Schnitt-Software heißt Final Cut Pro.

Zum Jahresbeginn stellte Apple nun eine abgespeckte, billigere Version seiner Software vor und taufte sie Final Cut Express. Diese subtile Namensgebung soll dem Kunden signalisieren: Nur die abgespeckte Version der Apple-Software konkurriert mit Avid Xpress. Das voll ausgestattete Final Cut Pro dagegen misst sich mit den höherwertigeren Avid-Systemen, also mit dem Composer.

Ob diese Form von Wortklauberei beim Endkunden irgend etwas bewirkt, dürfte ziemlich offen sein. Entweder glaubt man das aber in der Mutter-Marketingabteilung von Avid, oder man hat sich dort entschlossen, den von Apple ins Spiel gebrachten Ball zu einem kleinen Denksport-Kreativ-Wettkampf auf zu nehmen. So oder so: Die jüngste Version von Xpress heißt Avid Xpress Pro. Das erinnert vom Klang doch wieder eher an Final Cut Pro. Damit wird sicher allen Endkunden klar: Aus Avid-Sicht erreicht Final Cut Pro maximal das Niveau der eigenen Einsteiger-Software Xpress.



Avid-CEO David Krall konnte große Neuheiten verkünden: Avid hat Hard- und Software bei drei Systemen grundlegend überarbeitet und erneuert.

Avid-Systeme. Für Avid XpressPro ist das der Mojo-Beschleuniger, beim Media Composer die Adrenaline- und bei Avid DS die neue Nitris-Hardware.

Hauptfunktion der DNAs: Sie dienen als I/O-Einheiten und bringen zudem dank eigener Prozessoren mehr Echtzeitfunktionalität für die Systeme. Das Besondere dabei: Rechner und Beschleuniger-Hardware können voneinander abgesetzt werden, sie sind nur über ein Firewire-Kabel miteinander verbunden.

Um gleich einem weit verbreiteten Trugschluss vor zu beugen: Die Avid-Neuheiten von der NAB2003 beschränken sich keineswegs auf diese neuen Hardwares. Eine mindestens gleichwertige, wenn nicht sogar größere Neuerung liegt in der Software der neuen Systeme, die stark überarbeitet wurde. Diese Überarbeitung der Software macht sich zwar auch in der Bedienoberfläche bemerkbar, aber gravierender und weit reichender sind die Änderungen in der grundlegenden Architektur der Systeme: Die Funktionalität wurde neu geordnet, die Aufgabenverteilung zwischen Hard- und Software bei den neuen Avid-Systemen anders balanciert. Ziel war es dabei ganz offenkundig, zu erreichen, dass die aktuell neu vorgestellten und auch zukünftige Avid-Systeme stärker und direkter von der allgemeinen Weiterentwicklung

auf der Hardware-Seite profitieren können. Geschwindigkeit und Echtzeit-Leistungsfähigkeit der Systeme standen im Fokus der neuen Entwicklung.

Die neuen Software-Versionen sind bei Xpress Pro und Media Composer Adrenaline sowohl für die Mac-, wie die Windows-Plattform verfügbar, DS bleibt auf Windows beschränkt.

Avid Xpress Pro ist die neue Version der Editing-Software für Einsteiger. Sie lässt sich separat nutzen, aber auch im Zusammenspiel mit der Beschleuniger-Hardware Mojo. In Kombination mit der Mojo-Hardware bietet Avid Xpress Pro weit reichende Echtzeitfunktionalität beim Arbeiten mit DV-Signalen, und zwar auch in Bereichen, wo das seither mit dem Avid-Einsteigersystem nicht möglich war. Mojo

verdoppelt quasi die Prozessor-Leistungsfähigkeit des Host-Computers, beispielsweise muss für die Ausgabe des Materials auf Kassette beim Einsatz von Mojo nicht mehr gerendert werden. Als I/O bringt Mojo unter anderem Cinch-Buchsen für Audio und Firewire für DV-Signale mit, außerdem gibt es eine Genlock-Buchse.

Avid Xpress Pro bietet laut Hersteller eine bessere Offline-Bildqualität: Das Bild, das man während der Bearbeitung auf dem Computer-Schirm sieht, entspricht also in der Qualität eher dem, das man nach dem Ausspielen auf DV bekommt. Weiter unterstützt die Software ab sofort auch Filmprojekte mit einer Bildrate von 23,976 sowie die 24P-Funktionalität der NTSC-Version des Panasonic-Camcorders AG-

Avid Xpress Pro mit der separaten Zusatz-Hardware Mojo, die nur über ein Firewire-Kabel mit dem Laptop verbunden wird.



DVXI00 (das wird wohl für 25P in Europa auch kommen).

Zu den anschaulicheren neuen Funktionen von Avid Xpress Pro gehört zudem eine automatische Farbkorrektur, die mit einem einzigen Klick unerwünschte Farbstiche automatisch entfernt: Sie funktioniert also wie ein nachträglicher Weißabgleich. Funktionen wie Split Screen sowie die Natural-Match-Technologie mit Vektorskop- und Waveform-Darstellung sind ebenfalls enthalten.

Weitere Software-Funktionen, die der Hersteller Avid hervorhebt, sind die DV-Szenenerkennung, One-Step-Storyboards, Quick-Transitions, AutoSave, SuperBind und Expert-Render.

Xpress Pro wird ohne und mit Zusatz-Hardware Mojo erhältlich sein.

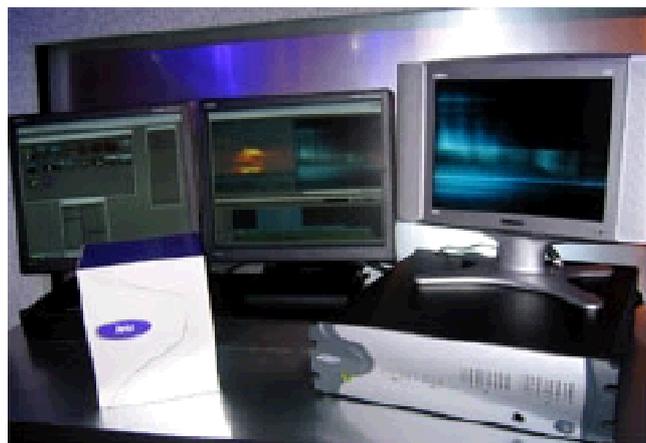


Im Editing- und Effektbereich bietet Avid Xpress Pro nunmehr 24 Audio- und 24 Video-spuren, die sich via Nesting unbegrenzt ausbauen lassen. Tastatur, Toolsets und Parameter lassen sich an nahezu jedes individuelle Bedürfnis anpassen, so Avid. In vielen weiteren Bereichen gibt es ebenfalls Verbesserungen, etwa beim Trimming und bei der MAZ-Steuerung wie auch bei speziellen Schnitttechniken (Extend & Replace, Clip Grouping).

Folgende Funktionen und Zusatz-Softwares zählen künftig zum Standardumfang von Avid Xpress Pro: Sonic ReelDVD, Sorensen Squeeze 3.1 Compression Suite, Boris Graffiti, Profound Effects Elastic Gasket sowie Avid Illusion FX, Image Stabilization, Pan und Zoom und der FilmMaker-Toolkit. Letzterer bringt Funktionen

wie FilmScribe, Log Exchange, Film Effects, Dupe Detection und Script-based Editing mit.

Avid Xpress Pro ist für die Windows-XP-, wie für die Mac-OS-X-Plattform verfügbar und soll ab dem zweiten Quartal zum Nettopreis von rund 1.700 Euro ausgeliefert werden. Die Mojo-Hardware will Avid voraussichtlich ab dem dritten Quartal als separates Produkt ebenfalls für 1.700 Euro ausliefern.



Media Composer Adrenaline soll zunächst als Alternative zu Meridien-basierten Systemen eingeführt werden.

Media Composer Adrenaline heißt das jüngste Composer-System. Anders als Xpress Pro besteht dieses System immer aus der Adrenaline-Hard- und der zugehörigen neuen Composer-Software.

In die Composer-Software haben die Entwickler dabei auch das Film-Composer-Toolset integriert. Das darf man sicher auch als Indikator dafür sehen, dass Avid die seit einigen Software-Generationen immer weiter auseinander laufenden Produkte seines Editing-Portfolios wieder enger zusammen rücken will.

Die Hardware bringt unter anderem auch 10-Bit-Video-I/O mit. Im Zusammenspiel mit der neuen Adrenaline-Hardware soll das neue Composer-System künftig in der Lage sein, fünf Ströme unkomprimierten Materials in Echtzeit und simultan verarbeiten und darstellen zu können, im Draft-Modus sogar bis zu acht. Die Leistung der Beschleunigungs-Hardware beschreibt Avid als »10 mal Pentium4«. Der neue Composer kann IMX- und DV-Material nativ verarbeiten, aber auch die Media-Files älterer Avid-Sys-

teme lassen sich direkt importieren und können in Echtzeit in andere Auflösungen transcodiert werden. Konkret soll es nativen ABVB- und Meridien-Media-Support (JFIF) geben. Datenströme unterschiedlichen Ursprungs lassen sich bei Media Composer Adrenaline in der Timeline kombinieren. Wichtig: Adrenaline speichert das Material grundsätzlich im ursprünglichen Format, erst bei der Wiedergabe und für den Output wird das Material dann wenn nötig in Echtzeit transcodiert.



Die Adrenaline-Hardware bringt Prozessor-Power für mehr Echtzeitfunktionen mit mehreren Streams und dient als I/O-Einheit.

Eine an Symphony orientierte Farbkorrektur gehört ebenso zum Leistungsumfang, wie 24-Bit-Audio mit 96 kHz Sampling-Rate. Speziell bei den Effektfunktionen nutzt Avid die Leistungsstärke der integrierten Nvidia-Grafikkarte, um selbst komplexe 3D-Effekte in Echtzeit realisieren zu können. Nach einem ähnlichen Prinzip arbeitet übrigens auch Pinnacles neues Chrome-System.

Weiter bietet Adrenaline die Standardfunktionen des Media Composer, also etwa JKL-Navigation übers Keyboard, Match Frame, Extend und Replace von Editing-Funktionen, Nested-Timeline- sowie Multicam-Editing-Support. Avid betont zudem das verbesserte Scrubbing und die Echtzeit-Audiokreuzblenden, die Media Composer Adrenaline bietet.

Der Preis für Media Composer Ad-

renaline soll ohne Speicher bei rund 25.700 Euro liegen, als Auslieferungs-Starttermin peilt Avid den Sommer 2003 an.

Media Composer Adrenaline soll sich auf Wunsch zum HD-System ausbauen lassen, wenn die entsprechende Erweiterung im kommenden Jahr verfügbar wird. Der Preis hierfür soll in der Größenordnung von 10.000 Euro liegen. Im HD-Betrieb sind dann allerdings wieder weniger Echtzeitfunktionen verfügbar.

Die Meridien-Composer-Systeme sollen trotz der Adrenaline-Ankündigung zunächst noch weiter verkauft werden. Meridien bietet laut Avid nach wie vor einige Funktionen, die sich derzeit mit Adrenaline noch nicht realisieren ließen. So sollen etwa Echtzeit-Rolltitel erst in späteren Versionen von Adrenaline folgen, während diese Funktionalität bei Meridien-Systemen verfügbar ist. Zudem will Avid auch Meridien-Upgrades auf Symphony anbieten, denn Symphony soll auch künftig und noch für längere Zeit unterstützt werden.

DS Nitris rundet das Top-End der Avid-Produktpalette ab. Dieses Top-End-System soll »das Beste aus Composer, Symphony und Avid DS« in sich vereinen. Die Nitris-Hardware bietet laut Hersteller »30 mal Pentium4-Power«. Schönes Detail: Nitris soll sich per Software mit neuen Codecs und Echtzeit-Effekten bestücken, sowie an andere Funktionen anpassen lassen. Dadurch bleibt das System auch auf längere Sicht immer auf dem aktuellen Stand.

Das Nitris-Finishing-System wird demnach in der Lage sein, zwei unkomprimierte 10-Bit-

Am Top-End der eigenen Produkt-Palette siedelt Avid das DS-Nitris-System an.



HD-Ströme in Echtzeit zu bearbeiten oder bis zu acht Ströme unkomprimierten SD-Materials. Echtzeit-Farbkorrektur, -Blenden sowie -Grafik-Overlay sind dabei in jedem der Ströme möglich. Generell unterstützt DS Nitris eine Vielzahl von Formaten, angefangen von DV bis hin zu 2K (letztere als DPX- und Cineon-2K-Files). Auch ältere Avid-File-Formate können verarbeitet werden.

Weiter wird das System laut Avid Universal Mastering beherrschen und mit allen gängigen HD- und SD-I/Os bestückt sein. Dabei unterstützt Nitris mehr als zehn HD-Formate, darunter 720/60P und 1080/24P, jeweils in 8 und 10 Bit.



Nitris beinhaltet zudem von Avid entwickelte HD-Codecs, die speziell für den Einsatz in der Farbkorrektur oder im Compositing konzipiert sind. Der Avid-HD-7:1-Codec (145 Mbps, 4:2:2, 8 Bit) sei in puncto Kompression vergleichbar mit dem von Sonys HDCAM, der Avid-HD-4:1-Codec (220 Mbps, 4:2:2, 8 und 10 Bit) hingegen gleiche dem von Panasonics HD-D5. Avid begründet die Implementierung der eigenen Avid-HD-Codecs damit, dass sie bei der Bearbeitung über mehrere Generationen hinweg eine bessere Qualität liefern, als wenn etwa mit Sonys HDCAM-Codec gearbeitet werde.

Weitere wichtige Funktionen von DS Nitris: Conforming mit AAF-Funktionalität, umfangreich unterstützter Import von Softimage-Grafiken und -Animationen.

Das User-Interface des neuen DS-Systems gleicht stärker dem des Media Composers, die Farbkorrektur der von Symphony, und der Effekt-Toolkit dem von DS, so dass Nitris aus Sicht von Avid auf eine breite Anwenderbasis zurückgreifen kann.

Nitris soll ab dem Jahresende 2003 zum Nettopreis von rund 145.000 Euro ausgeliefert werden. Die System-Variante DS Nitris Editor soll ab 79.000 Euro zu haben sein.

Boris: Plug-Ins, neue Versionen

Version 2 von Continuum Complete ist ab

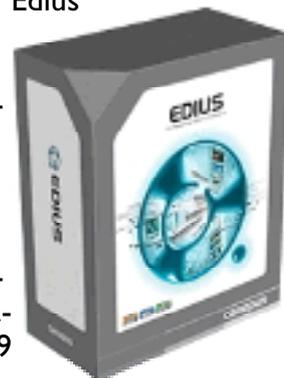
sofort auch für die Discreet-Software Combustion verfügbar. Neu ist Boris Red 3 GL. Die Software bietet Open-GL-Unterstützung, wodurch sich deutlich schnelleres Processing realisieren lässt. So ist laut Hersteller die Vorschau nun deutlich schneller. Daneben wurde demnach das Bild-Processing verbessert, ebenso Titling und Graphic Animation. Zusätzlich werden weitere Grafik- und Videokarten unterstützt, etwa Matrox Parhelia, die Previews auf einem externen Monitor ermöglichen. Boris Red 3GL soll noch im zweiten Quartal zum US-Preis von rund 1.600 Dollar ausgeliefert werden. Upgrades von Boris Red auf 3GL soll es für rund 300 Dollar geben.

Canopus: Edius, Konverter und SDI

Canopus präsentierte zur NAB2003 die neue Editing-Software Edius, zeigt einen Laptop-Editor fürs CWS-100 sowie den Konverter ADVC-500. Ebenfalls zu sehen: Eine SDI-Technologie-Demo mit Canopus-Systemen.

Edius ist eine neue, Canopus-eigene Editing-Software, die besser auf die Bedürfnisse professioneller Anwender abgestimmt sein soll. Damit bietet Canopus eine Alternative zum Einsatz von Adobe Premiere im Zusammenspiel mit den Canopus-Boards Storm und Rex. Die Software basiert auf der Codec-Technologie von Canopus und ist skalierbar. Edius

bietet dem Cutter die Möglichkeit, unbegrenzt viele Video- und Audiospuren sowie unendlich viele Grafik- und Titel-Layer anzulegen. Weiter enthält Edius Multitrack-Editing, Multiformat-Konvertierungen und Echtzeit-DV-Ausgabe. Die Vollversion soll 699 Euro kosten.



Mit dem CWS-30 gibt es nun bei Canopus auch eine mobile Editing-Lösung. Sie lässt sich gemeinsam mit dem Editing-System CWS-100 nutzen, etwa von Editoren, die unterwegs sind und schon einen ersten Rohschnitt herstellen wollen, das Material jedoch später mit dem Desktop-Hybrid-System CWS-100 fertig bearbeiten möchten.

Es ist aber auch möglich, die CWS-30-



Als Ergänzung für das CWS-100-System ...

Schnittlösung im Stand-Alone-Betrieb zu nutzen. Dabei kann das System gleichzeitig drei Echtzeit-DV-Ströme bearbeiten. Die Software bietet außerdem 2D/3D-Blenden, Titel mit Motion-Speed-Control und eine Vielzahl von Filtern und Keyern. Ein weitere schöne Funktion: Das CWS-30-System kann MPEG-Files für die DVD-Weiterbearbeitung ausgeben, das geht allerdings nicht in Echtzeit, sondern muss gerendert werden.

Canopus liefert das neue Laptop-Editing-System gemeinsam mit der Firewire-Speicherlösung CWS-MP300 aus, die rund 5 Stunden DV-Material speichern kann und eine Datentransferrate von 11 MB/s bietet. Das System soll ab Mai verfügbar werden, Preise gab Canopus

... bietet Canopus jetzt auch eine Laptop-Editing-Software an.



noch nicht bekannt.

Den Analog-DV/DV-Analog-Konverter ADVC-500 zeigte Canopus ebenfalls. Er wird in einer 19-Zoll-Box ausgeliefert und bietet I/Os für FBAS-, Y/C- und YUV-Signale. Der Konverter unterstützt Windows- wie auch Mac-Betriebssysteme und kostet rund 1.500 Dollar.

Weiter zeigte Canopus ein System, das für SDI-Bearbeitung geeignet ist. Wenn das Feedback der Anwender zu dieser Technologie-Demo gut ausfällt, dürfte bis Ende des Jahres mit einer Canopus-SDI-Lösung zu rechnen sein.

Digital Juice: Neue gemafreie Musik, animierte Hintergründe

Mit 33 neuen CDs mit gemafreier Musik baut BackTraxx sein Angebot aus und ergänzt die Back Traxx I nun mit der neuen Sammlung Back Traxx2.

Die ebenfalls neuen Motion Backs sind animierte Hintergründe, die sich für DVD-Produktionen oder auch für Titel einsetzen lassen. Die MotionBacks sind relativ simpel, lassen sich nur sehr eingeschränkt anpassen und richten sich eher an den Low-End-Anwender.

Mit Lustre präsentierte Discreet ein aus Colossus weiter entwickeltes Color-Grading-System.



Discreet: Neue Software-Versionen, offenes File-System

Discreet präsentierte neben den Farbkorrektursystem Lustre (siehe Produktneuheiten aus dem Bereich Digital Film) neue Versionen der VFX- und Compositing-Systeme: Inferno 5, Flame 8 und Flint 8.

Deren überarbeitete Software-Architektur sorgt laut Discreet ganz besonders für Verbesserungen im Arbeitsablauf. Alle genannten Systeme bieten jetzt Mixed Resolution Editing und wurden mit erweiterter Editing-Funktionalität ausgestattet. Flame erhielt zudem neue Features und die Bedienoberfläche wurde verändert.

Weitere Details: Inferno, Flame und Flint arbeiten in den aktuellsten Versionen format- und auflösungsunabhängig, auch innerhalb des gleichen Projekts. Compositing von Layern unterschiedlicher Auflösung bis zu 2K und sogar 6K ist möglich. Clips lassen sich schnell in ein anderes Format konvertieren. Das 3D-Compositing-Modul arbeitet jetzt mit mehreren Kameras und bietet erweiterte 3D-Unterstützung im FBX-Format von Kaydara. 3D-Modelle aus 3dsmax, Maya, Lightwave, Softimage XSI und 3D können direkt übernommen und manipuliert werden.

Eine weitere Neuheit: Discreet will künftig bei allen Systemen ein offenes File-System anbieten, wodurch auch andere Applikationen direkt auf einzelne Files eines Discreet-Systems zugreifen können. Das Farbkorrektursystem Lustre wird als erste Discreet-Lösung mit NTFS ein solches offenes File-System unterstützen, in Zukunft sollen nach und nach auch

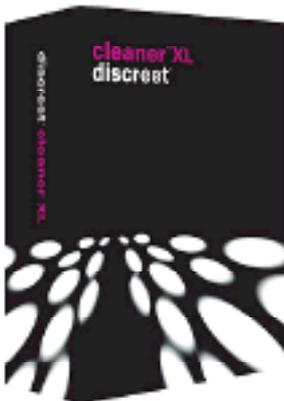


Mit neuer Version 5 und überarbeiteter Software-Architektur präsentierte Discreet das System Inferno.



die anderen Systeme dafür angepasst werden. Aus Discreet-Sicht eignen sich für komplexere Anwendungen allerdings nach wie vor die Stone-Arrays besser, weil sie gegenüber Systemen mit Standard-File-System Vorteile in der Arbeitsgeschwindigkeit und bei der Datensicherheit bieten. Ab Sommer will Discreet außerdem sein Line-Up mit der Software Burn und mit Switchable-Storage ergänzen. Burn ist eine Rendering-Software, während Switchable Storage ein flexibleres Speichersystem für große Datenmengen ist. Das Prinzip dahinter: Mit Hilfe eines virtuellen Patch-Panels wird gewissermaßen zwischen Stone-Disk-Arrays hin- und hergeschaltet, so dass das Material nicht von einem auf andere Disk Array kopiert werden muss, wenn man es bearbeiten will. Damit, so Discreet, sind hohe Bandbreiten für schnelle Datentransfers im Terabyte-Bereich möglich.

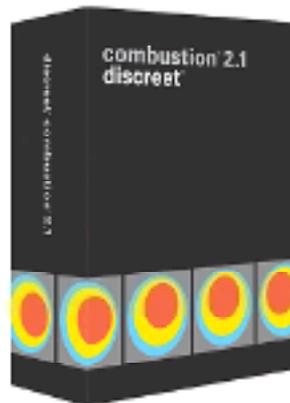
Im Desktop-Bereich präsentierte Discreet die neue Software Cleaner XL für Windows. Sie wird ab sofort ausgeliefert und kann digitale Inhalte in bis zu 60 Formate wandeln, darunter auch Windows Media 9, QuickTime 6, RealOne und MPEG-4. Neben einer neuen Bedienoberfläche bietet Cleaner XL neue Werkzeuge wie etwa Watch-Folders, Drag-and-Drop-Möglichkeiten und Job-Vorlagen, mit denen sich Arbeitsabläufe straffen lassen. Zudem sei die Software für die Nutzung von Mehrpro-



zessorsystemen und der neuen Hyper-Threading-Technologie von Intel optimiert, so Discreet. Generell hebt der Hersteller bei Cleaner hervor, dass die neue Windows-Version schneller sei und eine engere Integration mit Windows-Formaten biete als konkurrierende

Produkte, womit wohl in erster Linie Procoder von Canopus gemeint sein dürfte. In Deutschland kostet Cleaner XL rund 700 Euro netto, das Update von Cleaner 5 soll 210 Euro kosten.

Ebenfalls zu sehen: Die Software Combustion in Version 2.1, nun mit einem Preis von rund 1.000 US-Dollar. Discreet gab an, dass seit der jüngste Preisreduktion die Verkaufszahlen ums Fünffache angestiegen seien. Die nächste Software-Version von Combustion soll gegen Ende 2003 kommen, das soll dann eine massiv überarbeitete



3.0-Version sein. Zur NAB stellte



Discreet auch heraus, dass die Animations-Software-Kombination aus 3 DS Max 5 und

Character Studio nun verstärkt im Broadcast-Bereich eingesetzt werde, auch weil die Integra-

tion dieser Softwares mit Flint und den anderen High-End-Systemen verbessert wurde. Die 3D-Animations-Software 3 DS Max 5 ist zudem mit einem neuen Partikel-Flow-Tool ausgerüstet und bietet laut Hersteller besseren 2D/3D-Workflow, unter anderem dank der Implementierung des FBX-File-Formats.

Incite: Editing in multiplen Umgebungen

Incite Editor, die Schnitt- und News-Lösung des Schweizer Herstellers IMC, lässt sich mit



Incite zeigte zur NAB2003 erstmals eine IMX-Lösung auf Basis eines PCI-Boards von Snell & Wilcox.

dem Profile-Server von Thomson Grass Valley integrieren. Mit dieser Lösung können Redakteure von ihrer Incite-Software mit Instant Access das Medienmaterial auf den Profiles ansehen und für den Schnitt verwenden. Die beiden Systeme sind soweit integriert, dass es sogar möglich ist, mit Incite in Echtzeit fertige Programme als Elementary Stream aus zu geben, etwa fürs unmittelbare Payout via Profile Server.

Gemeinsam mit Snell & Wilcox zeigte Incite zudem eine IMX-Ingest- und Editing-Lösung. Dabei ist es unter anderem möglich, von der Incite-Workstation aus unter Einsatz eines PCI-Boards von Snell & Wilcox (MediaXchange Transport Card) direkt auf IMX-Material zuzugreifen. Das IMX-Material kann also direkt von einem IMX-Player über das Board eingespielt und verarbeitet werden. Weiter bringt das Snell & Wilcox-Board die Möglichkeit zur MXF-Anbindung mit.

Leitch: Version 8.2 für Velocity

Die Software für das Schnittsystem DpsVelocity hat einen neuen Look bekommen und lässt sich zudem individuell an die Bedürfnisse des Editors anpassen. Mit dem Werkzeug

Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst www.film-tv-video.de kopiert. Der Artikel und Ausdrücke davon sind nur für den persönlichen Gebrauch von registrierten Nutzern des Online-Dienstes www.film-tv-video.de bestimmt. Alle Nutzer haben bei der Registrierung den Nutzungsbedingungen von www.film-tv-video.de zugestimmt, die das Kopieren und Weiterverbreiten untersagen. Keine Gewähr für Vollständigkeit und Richtigkeit, keine Haftung für Fehler und Irrtum.

»EyeCon View« sollen sich Picons und Timecodes aller sichtbaren Layer übersichtlicher darstellen lassen, so dass es für den Editor einfacher wird, den Überblick zu behalten. Weitere neue Funktionen: Die Software unterstützt Windows Media 9 und den nativen File-Export auf Leitch-Server. Zudem lassen sich mit der Version 8.2 Direct-X-Audio-Plug-Ins nutzen und sie bietet AAF- und OMF-Im- und Export.

Eine weitere Neuheit: Künftig gehört die Titel-Software TitleMotion zum Standard-Lieferumfang von DpsVelocityQ, dem vierkanaligen Quattrus-System.

Matrox: Incite-Anbindung und RT.X-Neuerungen

Matrox stellte sein bandloses Newsroom-System »NewsFlow« in den Vordergrund. Es basiert auf Matrox-Hardware in Kombination mit den Softwares Incite News and Newsmaker. NewsFlow ist aus Matrox-Sicht besonders gut geeignet für kleinere TV-Stationen mit geringem Budget und zielt deshalb primär auf den US-Markt. Das System soll sich für einen bis vier Kanäle pro Station konfigurieren lassen und DV, DVCAM, DVCPRO, DVCPRO50 und MPEG-2-Formate unterstützen.

Im Low-End-Sektor präsentiert Matrox Ergänzungen für die RT.X-Produkte. Neu ist etwa RT.X100 Xtreme, letztlich der Nachfolger der RT.X100 und ausgerüstet mit zusätzlicher Software wie etwa Sonic Reed DVD. Weiter soll die Software einige neue Funktionen bieten, etwa eine Vorschau für render-freies Editing mehrerer Layer und Effekte sowie Slow-Motion-Effekte und neue FX-Funktionen. Das RT.X Xtreme-Board soll sich mit Premiere, wie auch mit Windows-Moviemaker einsetzen lassen. Besitzer einer RT2000 oder einer RT2500 sollen die Möglichkeit erhalten, für 869 Euro per Upgrade auf die RT.X100 Xtreme um zu steigen.

Das Nachfolgeprodukt für die RT.X10 soll RX.X10 Xtra heißen und nunmehr Videoaufzeichnung mit Hilfe von OHCI- und Video-for-Windows-kompatibler Hardware bieten. Weiter beherrscht das Board nun Zeitlupe und Zeitraffer in Echtzeit. In den USA wird RX.X10 Xtra im Bundle mit Premiere 6.5 und Sonic DVDit! SE DVD ausgeliefert.

Media100: Erweiterungen für 844/X

Mit einer HD-Erweiterung für 844/X will Media100 für seine Kunden auch den HD-Markt öffnen (mehr hierzu im HD-Teil der NAB2003-Berichterstattung).

Eine weitere Media100-Neuheit ist die Effekt-Option Xblur, mit der sich Gauss'scher Blur in Echtzeit realisieren lässt. Nutzer eines 844/X-Systems sind dank der Option in der Lage, Gauss-Unschärfefeffekte in bis zu vier unkomprimierten 10-Bit-Videostreams gleichzeitig aus zu führen. Xblur wird zum Preis von 10.000 Euro für das System 844/Xi und zum Preis von 12.000 Euro für das System 844/Xe angeboten. Die Option soll ab Sommer 2003 ausgeliefert werden.



Für das Compositing-System 844/X stellte Media100 die Software-Version 2, eine HD- und eine Echtzeit-Blur-Option vor.

Mit Version 2 der Software von 844/X kündigt Media100 außerdem das »Finishing Release« der Software an. Die neue Version bietet viele neue Funktionen bei der Farbkorrektur, der Arbeit mit unbegrenzt vielen Layern sowie bei der Audio-Verarbeitung. Media100 plant bis Mai 2003 die Auslieferung dieser Software-Version.

Mokey: Neue Version

Mokey, die Software für automatisierte Objekt-Separation, bietet in Version 3 etliche Neuerungen. Sie ist nun für die Plattformen Windows, Linux, Mac OS X und Irix verfügbar. Ebenfalls neu: Mokey lässt sich mit den Produk-

ten der Quantel-GenerationQ vernetzen, kann also im Zusammenspiel mit einer iQ- oder eQ-Workstation verwendet werden. Zudem ist Moke mit etlichen neuen Modulen bestückt: Stabilize, Grainsurgery, Remove, Matte und Track2d.

Stabilize eignet sich, um verwackelte Szenen zu stabilisieren und kann jegliche Bewegung anpassen, auch bei Rotationen oder Perspektivänderungen. Grainsurgery ist ein Werkzeug, mit dem sich Filmkorn hinzufügen oder entfernen lässt. Track2D erlaubt dem Nutzer, Tracking-Daten als ASCII-Files, als Shake-Skripte oder als XML-Dateien auszugeben. Remove ist ein Tool, mit dem sich unerwünschte Objekte im Vordergrund automatisiert entfernen lassen. Mit Matte lassen sich Travelling Mattes erstellen, gewissermaßen als Alternative zum Rotoscoping.

Track2D steht als kostenloses Modul zum Download bereit, alle anderen Module kosten zwischen 450 und 2.250 US-Dollar.



Via IEEE-1394-Schnittstelle, die jetzt von vielen neuen Panasonic-Geräten für DV und DVCPRO unterstützt wird, gelangt das Material mit einer Datenrate von 25 Mbps in den Rechner. Dort kann es mit einer für News-Einsätze optimierten Variante der Quickcutter-Software geschnitten und mit Titeln versehen werden.

»Die Entwicklung ist das direkte Ergebnis zahlreicher Anregungen unserer Anwender, die sich ein robustes und tragbares System zu einem günstigen Preis gewünscht haben«, erläutert Uwe Rohr, General Manager Sales bei Panasonic.

Die Software des mobilen Schnittsystems ist für den News-Schnitt optimiert und ausgestattet mit einem leicht bedienbaren Graphics User Interface, Edit Decision List – Funktionalität und einen Titelgenerator.

Als Zubehör bietet Panasonic ein Jog/Shuttle-Pult und einen kleinen Audio-mischer an, die beide über die USB-Schnittstelle mit dem NLE-Laptop Kontakt aufnehmen.



Panasonic Toughbook als Laptop-Editor.

Panasonic: DV-Laptop-Editor

Einen NLE- Laptop, mit dem sich DV- und DVCPRO-Material im mobilen Einsatz bearbeiten lässt, stellte Panasonic zur NAB2003 mit dem AJ-DE10 vor.

Basis des tragbaren Schnittsystems ist ein Panasonic-Laptop aus der Toughbook-Baureihe. Diese portablen Rechner sind besonders robust konstruiert und stecken laut Hersteller problemlos Schläge und Stöße weg, die bei anderen tragbaren PCs schon zu massiven Schäden an Gehäuse und/oder Innenleben führen. Auch ein besonderer Feuchtigkeitsschutz, etwa durch eine wasserdichte Tastatur, gehört zu den Eigenheiten der Toughbooks.

Pinnacle: Liquid Chrome, V5 für Purple

Liquid Chrome ist ein neues NLE-Komplettsystem, basierend auf der bekannten Liquid-Software und der Targa-3000-Hardware. Lange wurde darüber geredet und spekuliert, nun haben die Pinnacle-Hardware Targa 3000 und die ehemalige Fast-Editing-Software Liquid also endlich zusammengefunden. Liquid Chrome wird im Komplettpaket angeboten.

Das neue System bietet laut Hersteller wesentlich umfangreichere Echtzeit-Funktionalität bei 3D-Effekten und der gleichzeitigen Verarbeitung von bis zu vier Videospuren. Liquid Chrome

me unterstützt Background-Processing und nutzt die InTime-Beschleuniger-Boards. Software-Effekte mit hochwertigem 32 x 32 Filtering wurden integriert, das System arbeitet mit Standard-File-System, was die Vernetzung und Interoperabilität mit anderen Produkten vereinfachen soll.



Mit Liquid Chrome haben Fast-Software und Targa-Board bei Pinnacle doch noch zusammen gefunden.

Liquid Chrome wird laut Pinnacle sowohl DV mit 25 Mbps wie auch MPEG-2 4:2:2 mit variablen Kompressionsraten (also auch IMX) unterstützen und wird mit den Zusatz-Softwares TitleDeko (Schriftgenerator), Commotion (Compositing) sowie der Farbkorrektur Liquid CX ausgeliefert.

Liquid Chrome soll in Deutschland als Komplettsystem für rund 25.000 Euro (Nettopreis) angeboten werden. Leistungen und

3000-Plattform ziehen. Wer schon ein Targa-3000-Board besitzt und mit anderen Softwares nutzt, soll auf Wunsch in den Genuss von attraktiven Crossgrade-Programmen kommen. Damit ist klar, dass Chrome mittelfristig Silver ablösen wird, auch wenn dies der Hersteller noch nicht so kommuniziert und darauf verweist, dass Silver für weniger effekt-lastige Postproduktionsaufgaben geeignet sei, während Chrome überall da Vorteile habe, wo Zeit und Qualität in der Postproduktion besonders wichtig sind.

Eine weitere Neuheit von Pinnacle gibt es bei der rein software-basierten und damit auch auf Laptops ohne Zusatz-Boards lauffähigen Schnitt-Software Purple von Pinnacle. Sie ist nun in der Version 5 verfügbar.

Die wichtigste Neuerung der Software-Version 5 von Purple besteht in der höheren Geschwindigkeit und Leistungsfähigkeit. Die wird bei dieser Software-Only-Editing-Lösung von Pinnacle mit einem cleveren Trick realisiert: Die Software verlässt sich nicht länger bloß auf die Hauptprozessor-Leistung, sondern nutzt auch die immer leistungsfähigeren Grafikchips.

Bei den Grafikprozessoren ist die Weiterentwicklung mittlerweile schneller, weil diese vom PC-Spielemarkt angetrieben wird. Ein ähnliches Prinzip setzt auch Avid bei seiner neuen Produktlinie ein.

Ab sofort unterstützt Purple auf der Basis dieser neuen Technologie PC-Bildschirmauflösungen von bis zu 1.600 x 1.280. Das Video-Inlay lässt sich dabei so maximieren, dass volle DV-Auflösung zu sehen ist. Das erlaubt dem Editor eine komfortable und exakte Bildkontrolle.

Weiter bietet das System nun rein software-gestützte 2D- und 3D-Effekte in Echtzeit, justierbares digitales Audio-Scrubbing sowie automatische Szenenanfangs- und enderkennung (Scene-Detection) auf Basis des Timecodes oder des Bildinhalts. Neu ist auch das komplett in die Timeline integrierte DVD-, VCD- und SVCD-Authoring. Der direkte Datei-Import vom Sony-DSR-DUI-Diskrecorder soll ebenso möglich werden wie der MPEG-Export.

Zudem wird es in Software-Version 5 laut Pinnacle eine Echtzeit-Farbkorrektur digitalisierter Clips geben.



Liquid Chrome wird neben dem regulären Software-Umfang auch die Farbkorrektur Liquid CX enthalten.



Preis der neuen Lösung machen eigentlich in der Pinnacle-Palette das Produkt Liquid Silver überflüssig. Folgerichtig bietet Pinnacle für Besitzer von Silver-Systemen günstige Update-Preise an, um diese Nutzer auf die modernere Targa-

Quantel: Version 1.5, HD-RGB-Variante von iQ, QColor-Option

Mit Version 1.5 stellt Quantel die jüngste Software für seine GenerationQ-Produkte vor. Verbesserungen soll diese neue Version besonders im Editing und im Audio-Handling bringen. Besonders betont Quantel dabei die selektive Farbkorrektur in jedem Layer, erweiterte Editing-Funktionen (Matchframe, Extend, Tastatur-Shortcuts, Edit-to-Timeline) Audio-Synchronisation und –Koppelung, sowie einen grafische 3-Band-Audio-Equalizer. Weiter unterstützt die neue Software-Version auch die Archivierung mit den neu angekündigten SAIT-Daten-Kassetten, zudem wird AAF künftig für den Audioaustausch genutzt.

Mit iQ für HD-RGB stellt Quantel eine weitere Modellvariante des iQ-Systems vor. Im Unterschied zum bisherigen Modell soll die neue Variante auch 4K-Material bearbeiten können und ist direkt für die Anbindung an die neue Generation von 10-Bit-RGB-Kameras, wie etwa Thomsons Viper gedacht. Für das neue System steht ebenfalls die QColor-Option für umfangreiches Color Grading zur Verfügung. Weiter soll die offene Gigabit-Vernetzung des Systems den Austausch von Material ermöglichen, das auf SANs gespeichert ist. Wie die anderen Systeme der »GenerationQ«-Produktreihe von Quantel ist auch iQ HD-RGB multi-resolution-fähig: Innerhalb des gleichen Projekts kann mit unterschiedlichen Auflösungen und Formaten gearbeitet werden. Quantel nennt diese Fähigkeit Resolution Co-Existence, von anderen Herstellern wird dies auch als Mixed Resolution Editing beschrieben.

Die Color-Grading-Option QColor Unlimited hat Quantel nun mit etlichen neuen Funk-

tionen bestückt: QColor Unlimited lässt sich im Zusammenspiel mit den Systemen iQ und eQ einsetzen und bietet interaktives Color Grading unter Einsatz aller Werkzeuge, die in diesen beiden Quantel-Systemen enthalten sind. Unter anderem erlaubt die Grading-Option unbegrenztes Kaskadieren von Farbkorrekturen, Tail-Grading,

Secondary Color Correction, Multishot-Korrekturen, Storyboarding, Print Matching – alles unbegrenzt.

Weiter präsentierte Quantel eine neue Version von QEdit Pro. Dieses Einsteigersystem hat die Abmessungen eines Tower-PCs. Es ist unterhalb von eQ angesiedelt und basiert auf einem Windows-Rechner mit drei Quantel-PCI-Boards. Die Re-

chenleistung und somit die Echtzeitfunktionalität ist gegenüber den teureren Quantel-Systemen eingeschränkt. Die Quantel-Postproduktionssysteme iQ, eQ, QEdit Pro und QEffects arbeiten aber alle mit dem identischen Projektformat und bieten die gleiche Software-Oberfläche.

Das Quantel-Einsteigersystem QEdit Pro ist also mit den gleichen Effekt-, Paint- und Titelmusername bestückt, wie die beiden teureren Systeme eQ und iQ. QEdit Pro ist für die Bearbeitung von SD-Material optimiert, dank einer HD-I/O-Option lässt sich aber auch HD-Material mit einer Auflösung von bis zu 2K bearbeiten. Auch QEdit Pro ist laut Quantel voll AAF-kompatibel.

Die neue, zur NAB vorgestellte Version von QEditPro ist schon mit der jüngsten Software Version 1.5 ausgerüstet und kann dank »Pro-Swap« unmittelbar auf verschiedene Speichereinheiten zugreifen. Weiter hat Quantel den integrierten Speicher auf nunmehr drei Stunden im SD-Format erhöht (in 10 Bit).

Eine interessante Applikation zeigte Quantel zusammen mit Apple: Mit Hilfe des AAF-Plug-Ins von Automatic Duck sind Quantel-Systeme wie etwa eQ oder iQ in der Lage, via



XML-Interchange-Format, Daten mit einem Final-Cut-Pro-System auszutauschen. Konkret wird dabei das Material offline mit Final Cut Pro geschnitten, bevor dann anschließend mit einem Quantel-System das Finishing erfolgt.

Weiter kündigte Quantel im Produktbereich an, man werde künftig bei verschiedenen Produkten Sonys Optical Disk, den e-VTR sowie das SAIT-Archivsystem unterstützen.

Apple bei Quantel: Final Cut Pro als Offline-System für iQ.



Sony erweitert die Xpri-Familie um ein mobiles Schnittsystem, das auf die Optical Disc optimiert ist.

SmartSound: Musik für die Nachbearbeitung

SmartSound präsentierte Version 3 der Software SonicFire Pro. Damit lassen sich auf vergleichsweise einfache Art und Weise Soundtracks erstellen. Die Software lässt sich mit diversen Editing-Softwares auf der Windows- und Macintosh-Plattform kombinieren. Neu ist die Funktion Infinite Movie Maestro, die es dem Anwender erlaubt, Musikarchive besser zu verwalten, sowie einfach und schnell nach verfügbaren Stücken zu suchen. SmartSound kostet in der Standardversion rund 400 Euro, im Bundle mit diversen Musik-CDs ist die Software für rund 550 Euro zu haben.

Sony: Xpri in Version 6 und Xpri für den Laptop

Sony demonstrierte Version 6 des nun auch in Europa vertriebenen NLE-Systems Xpri und präsentierte zudem eine Xpri-Anbindung der Optical Disk an ein hierfür eingesetztes Xpri-Laptop-System. Xpri gibt es in Varianten für SD- und HD-Editing. Die neue Software-Version 6 des Sony-NLE-Systems bietet unter anderem Echtzeit-3D-Effekte beim Editing von unkomprimiertem SD- und IMX-Material. Ebenfalls neu: Xpri kann nun Plug-Ins anderer Hersteller nutzen, im Audiobereich sind das DirectX-, im Effektbereich After-Effects-Plug-Ins. Die jüngste Xpri-Version lässt sich laut Sony zudem besser mit SAN-Lösungen für den vernetzten Schnittbetrieb kombinieren. Ebenfalls

integriert: die direkte Anbindung von Optical-Disk- und HDCAM-SR-Produkten.

Für das Zusammenspiel von Optical Disk und Xpri haben sich die Sony-Entwickler einige schöne Funktionen einfallen lassen: So zeichnet der Camcorder auf der Disk neben Bild und Ton in voller Qualität auch eine Low-Res-Version des Inhalts auf und erzeugt automatisch eine Clip-Liste. Legt man die Disk nun in einen Player

Von der Xpri MobileStation kann das Material zur Xpri MetaStation übertragen werden.





ein, kann man mit der Software Xpri MobileStation, die auch auf Laptops läuft, via Ethernet direkt auf diese Daten zugreifen. Mit dem Low-Res-Material kann dann sofort am Laptop eine Rohversion geschnitten werden. Dabei wird eine EDL erzeugt, die sich entweder per Ethernet an ein anderes Schnittsystem übertragen, aber auch zusätzlich zu den Bild- und Tondaten auf der Disk speichern lässt.

Diese EDL lässt sich im nächsten Schritt mit der auf einem Desktop-Rechner installierten Software Xpri MetaStation aufrufen und laden. Dann wird von einem an die MetaStation

angeschlossenen Disk-Player automatisch das verwendete Material in voller Qualität in die Timeline geladen und kann in hoher Auflösung fertig bearbeitet werden.

Mit dieser praxisnahen Lösung können etwa Reportageteams eine Rohschnitt-EDL zusammen mit dem Originalmaterial per Kurier an ihre Zentrale verschicken und dort kann viel schneller als bisher ein sendefertiger Beitrag entstehen. Solche Arbeitsabläufe gibt es zwar schon, sie sind nicht völlig neu, aber die Kombination aus Optical Disk und Xpri macht das übersichtlich und preiswert.

