Messebericht

Nonlineares Editing, Compositing, Plug-Ins

In diesem Teil der NAB-Berichterstattung werden interessante Produkt-Highlights vorgestellt, die 2d3, 5D, Apple, Avid, Boris, Canopus, Chrome, Digital Juice, Discreet, Eyeon, Global Streams, Incite, IS, Leitch, Matrox, Media100, Pinnacle, Quantel. Realviz, Socratto und The Foundry während der NAB2002 präsentierten.

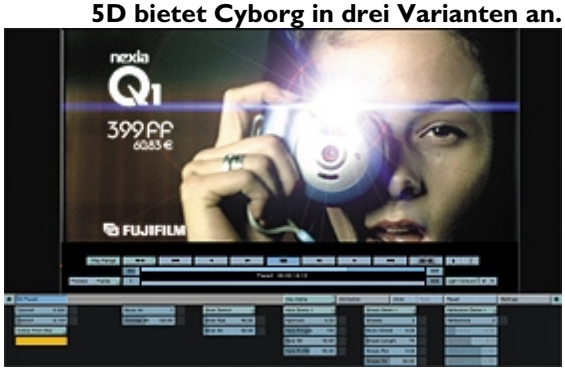
TEXT: C. GEBHARD, G. VOIGT-MÜLLER • BILDER: NONKONFORM, ARCHIV

Die NAB2002 brachte viel mehr Neuerungen im Produktbereich, als man bei der derzeitigen Konjunkturlage erwarten konnte, ganz besonders auch im Marktsegment Postproduction. Im folgenden finden Sie eine Auswahl der Neuigkeiten alphabetisch nach Firmen aufgelistet.

2d3 stellte Version 2 seines automatischen Tracking-Systems Boujou vor. Die Software bietet neue Editing- sowie Lens-Distortion-Tools. Zudem ist Boujou2 laut Hersteller in der Lage, auch bei Szenen mit schlechter oder stark wechselnder Beleuchtung gute Tracking-Ergebnisse zu erzielen. Neu im Angebot ist BoujouVE, eine abgespeckte Variante von Boujou2, die sich besonders für den Einsatz bei TV-Produktionen eignen soll. Boujou2 und BoujouVE laufen auf Windows- und Linux-Rechnern.

5D liefert das Compositing-System Cyborg künftig in den drei Varianten S D, HD und 2K aus. Sie unterscheiden sich lediglich in der maximal erreichbaren Auflösung. Grundsätzlich ist es mit Cyborg jedoch möglich, innerhalb eines Projekts mit unterschiedlichen Auflösungen zu arbeiten, mit dem 2K-System lässt sich auch Material in der maximalen Auflösung von 2K in Echtzeit wiedergeben. Jedes Cyborg-V2-System kann mit 8, 10 und 16 Bit Farbtiefe betrieben werden.

5D bietet Cyborg in drei Varianten an.



Generell lässt sich sagen, dass Cyborg in der Version 2.0 als vollwertiges Compositing-System gelten kann. Die wichtigsten neuen Funktionen: Es gibt eine perspektivische Kamera mit Shutter-, Schärfentiefe- und Fokus-Kontrolle, zudem ist hardwarebeschleunigtes Lighting möglich und 3D-

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst **www.film-tv-video.de** kopiert. Der Artikel und Ausdrucke 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.

Objekte werden unterstützt. Außerdem bietet Cyborg neue Module für Timeline-Editing, Morphing und Warping. Farbkorrektur, Keyer, Tracker und Stabilizer wurden laut Hersteller grundlegend überarbeitet. Neu: Die Software Mokey, mit der sich Objekte automatisiert aus einem Clip separieren lassen, wurde in Cyborg integriert.

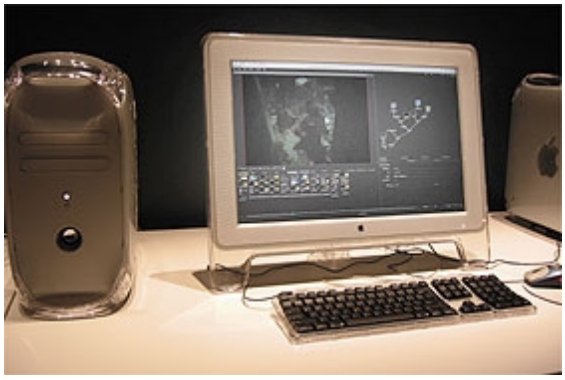
Cyborg ist für High-End-Finishing mit Compositing und Multi-Layering ausgelegt.

Zur NAB2002 zeigte 5D im Zusammenspiel mit dem Filmscanner Millenium Machine von ITK den kompletten Arbeitsablauf der digitalen Filmpostproduktion vom Scannen mit 2K Auflösung bis zur Freigabe durch den Kunden. Dabei wurden 2K-10-Bit-Log-Files zwischen den Workstations ausgetauscht.
Nun ebenfalls als verkaufsfertiges Produkt zu sehen: Commander 1.0 eine Playback-Lösung für 2K-Filmmaterial, das als Komplettsystem mit Speicher angeboten wird und ab 105.000 US-Dollar kosten soll.
Mit den nun verfügbaren Versionen der aktuellen Produkte hat 5D endgültig die Metamorphose vom Plug-In-Anbieter zum High-End-Postpro-Systemanbieter geschafft.

Nun ein fertiges Produkt: Commander von 5D.

Apple zeigte die von Nothing Real übernommene Software Shake in einer ersten Vorführversion für das neue Apple-Betriebssystem OS X. Diese Version soll bis zum Sommer 2002 marktreif entwickelt und verfügbar sein. Die bisherige NT-Variante von Shake wird nicht mehr weiter entwickelt.

Shake wird künftig nur noch auf der Mac-Plattform weiter entwickelt.



Avid erweitert die DS-Produktfamilie und will Symphony- und Composer-Nutzern die Arbeit mit und den Umstieg auf DS erleichtern. Mit DS HD 6.0 präsentiert Avid die jüngste Version seiner Finishing-Software, die im Zusammenspiel mit der

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst **www.film-tv-video.de** kopiert. Der Artikel und Ausdrucke 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.

neuen Compaq-Rechner-Plattform um rund ein Drittel schnelleres Arbeiten erlauben soll. Die neue Version bietet unter anderem mehr Effekte und einen DVE mit Z-Achse, sowie eine überarbeitete Bedienoberfläche, die sich deutlich und ganz bewusst enger an die der Media-Composer- und Symphony-Systeme anlehnt. So gibt es etwa in DS nun Source- und Record-Fenster, Project-Bins und -Views, wie man sie vom Composer her kennt. Auch die neuen DS-Video-Tracks mit ihrer Bottom-Up-Hierarchie haben ihren Ursprung in der Composer-Software. Funktionen, die den Wechsel zwischen den verschiedenen Produktfamilien von Avid erleichtern sollen, sind neben dem vereinfachten HD-Conforming und der bekannten Editing-Umgebung auch die Re-Link- und Playback-Unterstützung von unkomprimiertem Composer-Material sowie das DS-Media-Management mit Bins. Nun sind, wie ein Avid-Mitarbeiter inoffiziell formulierte »die 100 besten Features aus Composer und Symphony auch in DS integriert«.
DS und DS HD 6.0 sollen ab dem 2. Quartal 2002 ausgeliefert werden. Das HD-Einstiegssystem soll mit 40 Minuten Speicherkapazität rund 190.000 US-Dollar kosten. Für DS in der Standard-Definition-Version mit mehreren Stunden Speicherkapazität gibt der Hersteller einen Preis von 115.000 US-Dollar an.

DS ist die modernere Finishing-Software-Plattform im Produkt-Programm von Avid, deshalb hat Avid mit verschiedenen Maßnahmen begonnen, Composer-Usern den Umstieg schmackhaft zu machen.

Neu ist eine weitere, abgespeckte und daher um rund 40 % preisgünstigere Version von DS. Sie heißt DS HD Editor, kann SD- wie HD-Signale verarbeiten und soll mit einer Stunde Speicherkapazität rund 85.000 US-Dollar kosten. Dieses System ist laut Hersteller besonders »composer-friendly« und als Conforming-System ohne die sonst in DS enthaltene Compositing- und Multi-Layering-Funktionalität konzipiert.
Letztlich macht diese engere Integration von DS und Composer klar, wohin die Reise langfristig gehen soll: Avid will die Composer-Editoren, von denen es nach Firmenangaben weltweit rund 75.000 gibt, an DS heranführen und sie somit letztlich zum moderneren Software-Kernel von DS hinüber ziehen. Trotzdem ist aus Avid-Sicht das Symphony-System auch dann nicht tot, wenn es kein Symphony-HD geben wird, worauf derzeit alles hindeutet. So wird demnach auch Symphony weiter entwickelt und Features wie MetaSync werden integriert. Dank MediaChunking kann man nun mit Symphony schon schneiden, während im Hintergrund weiter Material eingespielt wird. Außerdem wurden in Symphony die Optical-Effects aus Illusion integriert und die Slow-Motion-Funktionalität wurde erweitert.

Symphony wird weiter entwickelt, aber eine HD-Version ist nicht in Sicht.

Beim Composer stellte Avid besonders die Hardware-Verbesserungen heraus: Dank einiger Veränderungen in der Meridien-Hardware sind demnach nicht nur wesentlich umfangreichere und bessere Motion-Effekte möglich, sondern auch die Funktionalität des Marquee-Titelgenerators wird besser unterstützt.
Im News-Bereich stellte Avid Newscutter Effects 3, Newscutter XP 3 und Newscutter XP Mobile 3 vor. Alle drei Systeme unterstützen Unity LANshare, bieten eine neue Funktion, mit der sich Web-Story-Links erzeugen lassen und ermöglichen

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst **www.film-tv-video.de** kopiert.

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst **www.film-tv-video.de** kopiert. Der Artikel und Ausdrucke 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.

dank eines neuen Codecs kürzere Rendering-Zeiten. DVCPRO mit 25 und 50 Mbps wird nun auch in der Laptop-Version unterstützt und generell ermöglicht Avid in den neuen Versionen die engere Integration mit dem iNews-Nachrichten-Produktionssystem.
In einer Preview zeigte Avid außerdem Xpress DV in Version 3.0 auf der Macintosh-Plattform MacOS X. Das System soll im Juni offiziell eingeführt werden. Innerhalb des kommenden Jahres sollen dann auch alle anderen Avid-Macintosh-Produkte MacOS-X-fähig sein. Avid-Boss David Krall sprach von einer ungefähr sechs Monate dauernden Übergangsperiode, bis es alle Avid-Produkte auch für MacOS X geben werde.
Generell stellte Avid beim Thema Xpress die Skalierbarkeit innerhalb der Xpress-Familie dar. Dazu gehörte neben der MacOS-X-Preview auch, dass Xpress DV mit Zugriff auf ein Avid-Unity-System gezeigt wurde, und dass die Features von Xpress 5 erweitert und näher in Richtung Composer entwickelt wurden.
Ein weitere Neuheit von Avid ist das MetaSync-Programm, das auf dem Advanced Authoring Format (AAF) basiert. Metasync soll es ermöglichen, während des Produktionsprozesses Audio- und Videodaten mit Metadaten zu synchronisieren. Damit lässt sich unter anderem Interaktivität in fertigen Produktionen realisieren, so können etwa anklickbare Hot-Spots im Bild definiert, oder mit Bild- und Ton synchronisierte Aktionen abgerufen werden. Es lassen sich etwa Web-Links realisieren, aber auch die Steuerung von Titelgeneratoren, etwa zum Einblenden von Untertiteln, ist möglich. MetaSync soll als Standard-Funktion bei allen Windows-2000-basierenden Systemen von Avid integriert werden, also unter anderem bei Symphony, Media Composer, Xpress und Newscutter. Etliche Partner unterstützen schon jetzt das MetaSync-Programm. So will unter anderem Chyron MetaSync-Funktionalität in die eigenen Produkte integrieren.

Lineares Editing: Canopus: CWS-100

Boris Red ist nun in Version 2.1 verfügbar. Das Compositing-, Grafik- und Effektprogramm lässt sich in Kombination mit Avid-, Pinnacle- oder Media-100-Systemen nutzen und bietet neben Multi-Layering auch 2D/3D-Titling, sowie Painting-Funktionalität. After-Effects-Plug-Ins lassen sich in Red integrieren.
Neu ist Boris Graffiti 2.0, ein Titelgenerator-Tool, das dem Anwender die Titelfunktionalität aus Red bietet. Die neue Version bietet laut Hersteller eine deutlich schnellere Render-Geschwindigkeit und zudem Funktionen wie »Type on text« oder »Text on a path«.
Mit Continuum stellte Boris außerdem eine neue Filtersammlung mit mehr als 80 Filtern für den Einsatz mit Final Cut Pro und After Effects vor.
Canopus entwickelte das Hybrid-Schnittsystem CWS-100 im Auftrag des japanischen Fernsehens und vermarktet das System nun weltweit. Die Besonderheit: Es lässt sich wie ein lineares Schnittsystem bedienen, bietet aber nonlineare Funktionalität. CWS-100 wird mit der Schnitt-Software RexTor ausgeliefert, die laut Hersteller eine einfache und sichere Handhabung des Systems erlaubt. CWS-100 bietet zahlreiche Echtzeitfunktionen und beherrscht 4:2:2-Bearbeitung des Videomaterials. Unterstützt werden DV-, YUV-, Y/C- und FBAS-Signale. Eine SDI-Option soll ab Sommer 2002 verfügbar werden. Audioseitig unterstützt das System symmetrische und asymmetrische I/Os. Zudem ist es möglich, MPEG-1- und MPEG-2-Datenströme auszugeben.
Besonders hebt der Hersteller die Audio-Jog-Funktion hervor, die saubere, ungestörte Audiowiedergabe bei unterschiedlichsten Jog-Geschwindigkeiten ermögliche. Zudem erlaubt es das System, auf

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst **www.film-tv-video.de** kopiert. Der Artikel und Ausdrucke 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.

einfache Art und Weise per Drei-Punkt-Schnitt Inserts zu realisieren: Hierbei ist es, im Unterschied zu anderen nonlinearen Systemen, beim CWS-100 nicht nötig, in den Capture-Modus zu wechseln und dann die Clips zu trimmen. Statt dessen kann der Editor die Inserts genau so realisieren, wie er das vom linearen Schnitt her kennt: nur Ein- und Ausstieg beim Zuspieler und Einstieg beim Recorder festlegen. Ähnliche Bedienweisen, wie sie vom linearen Schnitt her bekannt sind, bietet CWS-100 auch in anderen Bereichen. CWS-100 soll ab Sommer zum Nettopreis ab 28.000 Euro erhältlich sein.
Eine weitere Canopus-Neuheit: Das DV-Editing-System DV Storm ist nun in der Lage, gleichzeitig fünf Echtzeit-Videoströme aus zu geben. Dazu ist lediglich ein Software-Update notwendig, das DV-Storm-Nutzer kostenlos von der Canopus-Homepage herunterladen können.

Chrome Imaging ist ein Schweizer Unternehmen, das vor rund zwei Jahren mit der Entwicklung eines 3D-Partikel-Systems begann. Das Matrix-3D-Partikelsystem ermöglicht es, Staub, Explosionen oder auch Feuer realitätsnah im 3D-Raum zu erstellen, wobei für die Preview kein Rendern notwendig ist.
Die Software wird zum Preis von rund 1.200 Dollar ausgeliefert. Ergänzend dazu gibt es das Compositing-System Matrix Compositing, das derzeit rund 3.000 Dollar kostet. Die Entwickler heben den spielerischen Ansatz der Software hervor, die es kreativen Anwendern erlauben soll, in kurzer Zeit sehr effektiv arbeiten zu können. Die Software arbeitet auflösungsunabhängig und bietet Module für Painting, Motion Tracking und Chroma-Keying.

Trotz Mezzo und Strata laut Discreet weiterhin topaktuell: Flame-Software.

Digital Juice bietet animierte Hintergründe an und hat mit einer neuen Serie speziell die europäischen Motiv-Anforderungen im Auge. Das gilt laut Hersteller besonders, was Motive aus dem Sport betrifft. Mit Editor's Toolkit hat Digital Juice außerdem eine Sammlung animierter Bauchbinden und Overlays im Programm. Damit sollen sich Titel schnell und einfach erstellen lassen. Die Titel lassen sich mit einem speziellen Tool in verschiedene Schnittsysteme integrieren. Eine weitere Neuheit von Digital Juice ist eine Sammlung gema-freier Musik namens BackTraxx.
Discreet gab zur NAB2002 erste offizielle Informationen zu neuen Produkten bekannt, über die schon lange spekuliert wird: Hinter den Codenamen Strata und Mezzo verbergen sich die Applikation(en) und die Software- und Server-Architektur zukünftiger Systeme, die mit Intel/Windows-Systemen laufen sollen.
Konkret steht der Codename Strata für eine nonlineare 3D-Produktionsumgebung im Bereich Visual Effects und Finishing, also für eine Postproduction-Applikation, die Bildbearbeitung, 3D-Funktionalität und Editing miteinander verbindet. Sie soll die Lücke zwischen 2D- und 3D-Anwendungen schließen und in der Lage sein, fünf SD-Video-Datenströme im 3D-Raum parallel in Echtzeit verarbeiten zu können.
Mezzo ist der Codename für den Asset-Server der neuen Systemarchitektur. Er soll Media- wie auch Metadaten verwalten und umfangreiche Asset-Management-Funktionen bieten. Discreet kündigt für den Server eine deutlich höhere Bandbreite an, als man sie von den derzeit leistungsfähigsten SAN-Systemen her kenne. Mezzo soll Constant-Sync-Funktionalität bieten, so dass sich für praktisch jeden Zeitpunkt der aktuelle Status reproduzieren lasse, falls es zwischenzeitlich zu einem Systemausfall gekommen sein sollte. 15 Streams in SD-, 3 Streams in HD- oder 2 Streams in 2K-Auflösung soll Mezzo parallel verarbeiten und bereitstellen können, davon jeweils fünf SD-Datenströme pro angeschlossene Workstation.
Discreet legt bei der Ankündigung der grundlegend neuen Entwicklungsrichtung

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst **www.film-tv-video.de** kopiert. Der Artikel und Ausdrucke 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.

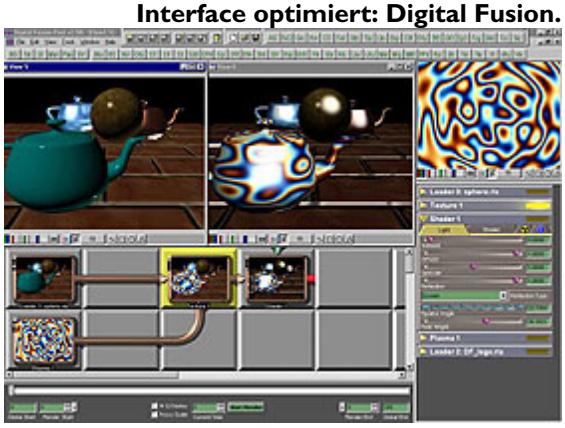
Wert auf den Hinweis, dass sich die neue Systemarchitektur mit den bestehenden Systemen integrieren lasse.
Neues gibt es auch bei den bestehenden Systemen und hier speziell von Inferno, Flame und Flint zu berichten: Inferno war in Version 5, Flame und Flint in Version 8 zu sehen. Wichtigste Neuheit: Die Softwares unterstützen nun Mixed Resolution Editing sowie Background-Rendering auf Linux-Workstations. Zudem gibt es erweiterte Editing-Funktionen. Damit ist es laut Hersteller nicht mehr notwendig, den Batch Mode zu verlassen, um Änderungen am Composite auszuführen. Weitere Neuheiten: Es gibt einen einheitlichen Animationskanal und die neuen Software-Versionen unterstützen das FBX-Kaydara-File-Format.

Inferno soll sich, wie die anderen bestehenden Systeme von Discreet auch, in die zukünftige Systemarchitektur von Discreet integrieren lassen.

Das Schnittsystem Edit wird dagegen nicht mehr weiter entwickelt: Discreet stellt die Software-Entwicklung an diesem Produkt offiziell zur Jahresmitte 2002 ein. Mit diesem Schritt verlässt das Unternehmen den Bereich der preisgünstigen Schnittsysteme und schafft sich damit bei diesem Kundenkreis keine Freunde. Gerade in Deutschland bringt die Einstellung von Edit Verstimmungen mit sich, weil etwa die Edit-Anwender SWR und ZDF, natürlich nicht begeistert sind, dass dieses Produkt nun von Discreet eingestellt wird.

Eyeon liefert die Compositing-Software Digital Fusion nun in der Version 3.1 aus. Die neue Version bietet ein 3D-Text-Tool, mit dem sich Textanimationen als Flash-Files für Web-Applikationen ausgeben lassen. Zudem wurde laut Hersteller das Vector-Paint-Modul verbessert, die Farbkorrektur optimiert und das Render-Steuer-Interface erweitert.

Paint-Modul verbessert, Render-Interface optimiert: Digital Fusion.



Eine weitere Neuheit: Die Software unterstützt ab sofort das DVS-Board SDStationPro. Die Compositing-Software ist damit in der Lage, SD-Material in 8 und 10 Bit zu bearbeiten.
Weiter gibt es neue Plug-Ins für Digital Fusion: Fusioneers präsentiert mit Gaia 3DF ein neues 3D-Plug-In, das in verschiedenen Modulen verfügbar ist. Von Primatte ist das gleichnamige Chroma-Keying-Plug-In nun ebenfalls für Digital Fusion verfügbar. Es soll zu Preisen ab 1.000 Dollar erhältlich sein.
Global Streams vereint bei seinem Produkt Globecaster unterschiedlichste Funktionen in einer Hardware-Box: Live-Pro-

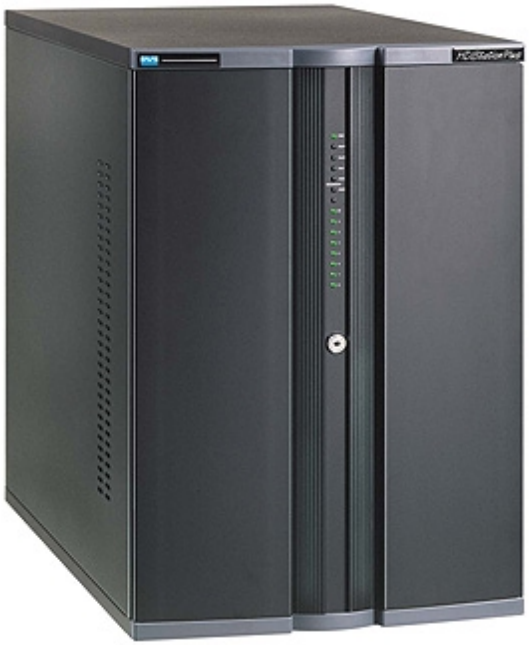
© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst **www.film-tv-video.de** kopiert. Der Artikel und Ausdrucke davon sind nur für den persönlichen Gebrauch von registrierten Nutzern des Online-Dienstes **www.film-tv-video.de** bestimmt Alle Nutzer haben bei der Registrierung den Nutzungsbedingungen von **www.film-tv-video.de** zugestimmt, die das Kopieren und Weiterverbreiten untersagen.

duktionsmischer, Video-Effektgerät, nonlineare/lineare Editing-, Paint-, Animation- und Compositing-Funktionen, Schriftgenerator, virtuelles Set, 2-Kanal-Bildspeicher, Chroma-Keyer und Internet-Streaming-Encoder. Das erinnert an das Trinity-System des Herstellers Play, der schon vor Jahren das »broadcast studio in a box« versprach. Mittlerweile ist die technische Entwicklung natürlich weiter und Globecaster macht einen deutlich ausgereifteren und besseren Eindruck, als ihn die ersten Produktansätze in dieser Richtung hinterließen.

Globecaster: Broadcast-Studio in a Box?

Das System ist in einer Live-, einer Post- und einer Studiovariante verfügbar. Eine wichtige Neuerung beim Globecaster ist die Funktion »Flatening Timeline«. Damit ist es möglich, Teile der Timeline oder auch die gesamte Timeline zu einem Clip zusammenfassen. Diese neue Timeline kann dann wieder Bestandteil einer anderen Timeline werden oder im Live-Mischer als Zuspieler fungieren. Neben der neuen Version 2.8 von Globecaster präsentierte Global Streams ein DV-I/O-Modul für den Live-Mischer.

Incite war bisher der Produktname einer Editing-Software, seit einiger Zeit heißt auch der Hersteller selbst so. Das Schnittsystem basiert auf der Digisuite-Hardware und ist in vier unterschiedlichen Software-Varianten erhältlich. Die Postproduction-Software wird im Bundle mit dem Titelgenerator TitleMotion, mit Boris FX und Timeline-Export-Funktion für After Effects



Neue Basis für Incite-Editing-Systeme: DVS HDStationPlus.

ausgeliefert. Grundsätzlich ist es möglich, DV-, DV50-, MPEG-2 (I-Frame only) oder M-JPEG-Formate zu bearbeiten. Auf analoger Seite stehen I/Os für YUV-, Y/C- und FBAS-Signale zur Verfügung. Eine SDI-Option gibt es ebenfalls. In der Variante Incite Editor Studio bietet das System Echtzeit-Audio-Effekte, FX-Keyframing, VU-Meter, 5.1-Sound-Mixing, Voice-Over-Recording, LTC-Display-Output auf einem Videomonitor, sowie OMF-2-Audio-Export.
Incite wird sich laut Hersteller künftig auch mit den Diskrecordern HDStationRGB und HDStationPlus von DVS kombinieren lassen. Dadurch entsteht ein leistungsfähiges HD- und SD-Nachbearbeitungssystem, mit dem auch die Bearbeitung mit Auflösungen von 2K in 10 Bit YUV oder RGB möglich ist.

Incite kann nun auch im Zusammenspiel mit HDStationRGB betrieben werden.

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst **www.film-tv-video.de** kopiert. Der Artikel und Ausdrucke 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.

Incite wird von vielen in der Branche als Alternative zum nun eingestellten Edit von Discreet gehandelt, nicht nur, aber auch, weil es auf der gleichen Hardware von Matrox basiert, auf der auch Edit lief.

IS Distribution liefert die Separations-Software Mokey, mit der sich bewegte Objekte aus einem Film- oder Videoclip automatisiert entfernen lassen, jetzt in Version 2 aus. Sie bietet ein neues Interface, das die Layer-Ordnung besser visualisieren und den Arbeitsprozess generell vereinfachen soll. Zudem unterstützt Mokey 2 nun die Formate DPX, TIF, SGI, PNG, RGB, RGBA, BMP, TGA und YUV. Weiter nennt IS schnelleres Rendering und Radial Distortion Modeling als wichtige neue Funktionen.

Mokey automatisiert die Separation von Objekten aus bewegten Szenen.

Mokey-1-Besitzer erhalten eine kostenloses Update auf Mokey 2, Neukäufer können das Programm für 9.950 Dollar kaufen. Mindest-Systemvoraussetzung ist ein Windows-NT-PC mit 600 MHz Pentium III und 256 MB RAM, wobei der Hersteller die Windows-2000-Plattform mit einem Dual Pentium III-Prozessor mit 733 MHz und 512 MB RAM empfiehlt.

Leitch präsentiert mit VelocityQ von DPS ein neues System, das auf der Quattrus-Hardware basiert und mit neuen Software-Funktionen ausgestattet ist. VelocityQ kann vier Video- und sechs Grafikströme gleichzeitig und in Echtzeit wiedergeben. Mit dem 3D-DVE-Modul Q3DX4 sind zudem vier 3D-Echtzeit-Kanäle möglich, ohne dass hierfür zusätzliche Slots im System benötigt würden. Weitere Funktionen: Multi-Camera-Editing und Netzwerk-Editing. Das System unterstützt analoge Video-I/Os (FBAS, Y/C und YUV) und DV-I/Os sowie symmetrische und asymmetrische Audio-I/Os. AES/EBU, S/PDIF und SDI-I/Os sollen als Optionen verfügbar sein. Leitch will VelocityQ als Komplettsystem oder als Hard-/Software-Bundle für die Plattformen Windows2000 und Windows XP anbieten.

Eine Neuheit für Velocity 8 von DPS gibt es ebenfalls: Das System unterstützt ab sofort im Computer eingebaute DV-Schnittstellen, aber auch günstige DV-Interface-Boards auf OHCI-Basis. Darüber sollen Velocity-Anwender künftig DV-Material einspielen und ausgeben können.

Matrox hat beim Networked Broadcast Studio (NBS) nichts anderes getan, als gemeinsam mit Partnerfirmen Hard- und Software und das Know-How über die Vernetzung der einzelnen Komponenten auf SAN-Basis zusammengefasst. Das Ganze wird nun unter der Bezeichnung NBS vermarktet und soll dem Anwender den Aufbau konkreter Applikationen deutlich erleichtern. Basis des NBS ist die Matrox-Digisuite-Hardware, die sowohl in Workstations, wie auch in Servern steckt und die sich mit unterschiedlichen Softwares betreiben lässt. In einer Digital-Newsroom-Demo zeigte Matrox die einzelnen Stationen des Arbeitsprozesses: Akquisition, Editing, Creation, Playout, SAN.

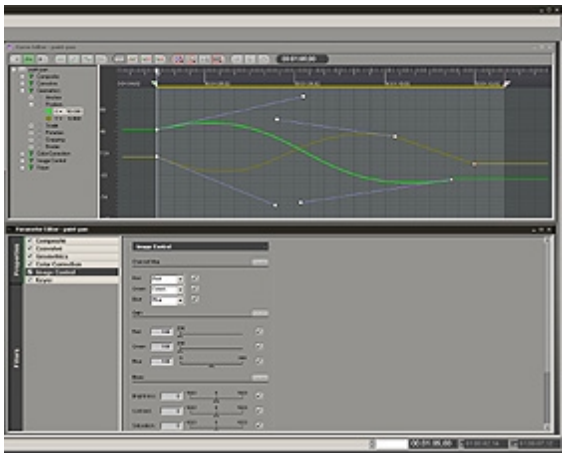
Während der NAB sah das konkret so aus: In der Akquisition sorgte ein Video Technics Apella Video-Clip-Server dafür, das Material via Capturing und per SDTI aufs SAN zu überspielen. In der nächsten Stufe wurde das Material mit Incite-Workstations auf Digisuite-DTV-Basis geschnitten, dann im nächsten Schritt (Creation) mit Titeln (Inscriber) und Effekten versehen (After Effects) und dann im Playout mit der Software Inscriber E-Clips ausgegeben. Im Zentrum der NBS-Installation steht ein SAN von DataDirect Networks.

Media 100 stellte mit 844/x sein neues Postproduction-System vor. Das Komplettsystem enthält einen Dual-Processor-Compaq-Rechner, ein 360-GB-Speicher-

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst **www.film-tv-video.de** kopiert. Der Artikel und Ausdrucke 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.

844/X von Media100 ist für Multi-Layering-Jobs ausgelegt und verarbeitet bis zu vier Layer mit jeder beleibigen Kombination von Effekten in Echtzeit.

system, Grafiktablett und drei neue PCI-Boards von Media100. Diese PCI-Boards fasst Media100 unter der Bezeichnung Genesis zusammen und diese Hardware ist das Herz des neuen Media-100-Systems. Letztlich stellen die drei Boards einen eigenen, leistungsfähigen, spezialisierten Rechner dar, der in einen Host-Rechner gesteckt wird. Praktisch die komplette Signalverarbeitung wird laut Hersteller auf den Genesis-Boards abgewickelt und zwar in Form unkomprimierter, progressiver Bilder. Als Vergleichsmaßstab verweist Media 100 in den bisher verfügbaren Info-Materialien mehrfach auf D5, aber mit dem Hinweis, dass 844/X gleichzeitig acht Videoströme in voller Qualität in Echtzeit verarbeite. Neben eigener Software kann laut Media 100 auch After Effects von Adobe die Leistungsfähigkeit des Genesis-Subsystems nutzen. Ein Basissystem soll zum Preis von 66.000 Euro erhältlich sein. Die Leistungsfähigkeit der Hardware demonstrierte Media100 am Stand mit verschiedenen Demos. Bei der derzeit verfügbaren Software stehen aber die erweiterten Editing-Funktionen und das Layering klar im Vordergrund. Einige für ein High-End-Finishing- und Effektsystem unabdingbare Funktionen fehlen aber noch, etwa ein Tracker/Stabilizer, was sich aber wohl mit zukünftigen Software-Versionen ändern wird. Auch eine Shared-Stored-Lösung ist noch nicht verfügbar. In der derzeitigen Software-Version eignet sich 844/X für effektlastiges Short-Form-Editing ohne Kompression ausgelegt, geht also eher in Richtung von Editbox und Smoke.



Die Bedienoberfläche von 844/X hat auf den ersten Blick nur noch wenige Gemeinsamkeiten mit bisherigen Media100-Interfaces.

Bedienung und Benutzeroberfläche von 844/X ähneln in einigen Punkten dem bisher bei Media-100-Systemen üblichen, unterscheiden sich aber letztlich doch recht deutlich davon. Viele Elemente des neuen User-Interfaces werden den Benutzern anderer Editing-Systeme bekannt vorkommen, was aber gewollt ist, um den Umstieg zu vereinfachen. Die Brücke zu den bisherigen Media-100-Lösungen schlägt ein Software-Codec, der Media-100-Files aus der Mac- oder Windows-Welt in 844/X-Files umwandeln kann.

Ausschließlich als Komplettsystem zu haben: Media100 844/X inklusive Rechner, Speichersystem und Anschlussbox.

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst **www.film-tv-video.de** kopiert. Der Artikel und Ausdrucke 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.

Pinnacle benennt die im Rahmen der Firmenübernahme von Fast erworbenen Editing-Produkte nun neu: Die Software heißt nun Liquid, die einzelnen Systeme tragen weiterhin die jeweilige Farbbezeichnung. Künftig wird es also von Pinnacle Liquid Blue für Multiformat-Editing, Liquid Silver für MPEG-Editing und Liquid Purple für DV-Editing geben. Die Systeme wurden in der jeweils aktuellsten Version gezeigt, wobei die gestalterisch wichtigsten Veränderungen in der Farbkorrektur und bei den Timewarp-Effekten liegen, aber auch in Bezug auf Networking und Media Management gibt es Neuerungen. So wurde Blue im Verbund mit dem News-System gezeigt, das Pinnacle auf Montage-Basis weiter entwickelt hat.
Auch bei den Boards gibt es Neuigkeiten: Ab sofort unterstützt CineWave auch MacOS X , das notwendige Update will Pinnacle auf seiner Website anbieten. Weil CineWave auch HD verarbeiten kann, ist Pinnacle damit der erste Anbieter einer HD-Lösung unter OS X.
Neu ist die Vermarktung des CineWave-Boards in der Variante CineWave Classic. Dieses System kann unkomprimiertes Material bearbeiten und ist rund 30 % günstiger als das bisher verfügbare CineWave-Editing-System, denn die Classic-Variante wird mit einer anderen Anschlussbox als CineWave HD und auch ohne die Software Final Cut Pro ausgeliefert. Das System lässt sich jedoch mit einem einfachen Software-Upgrade und einer anderen Anschlussbox auf den Stand von CineWave RT oder CineWave HD bringen. CineWave Classic soll in den USA für rund 5.500 Dollar ausgeliefert werden.
Mit CineAcquire gibt es eine weitere Software-Ergänzung zum Board, die es erlaubt, Recorder und andere Geräte bequem fern zu steuern. CineAcquire wird mit RS-422-Kabel ausgeliefert und wird für 200 Dollar angeboten. Die Software lässt sich als Standalone-Programm nutzen, aber auch direkt aus Anwendungen wie Commotion Pro oder After Effects heraus starten. CineAcquire erweitert laut Pinnacle die Funktionalität von Final Cut Pro um Batch Digitizing.

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst **www.film-tv-video.de** kopiert.

Quantel zeigte seine bis auf iQ komplett neue Hard- und Software-Produktgeneration unter dem Namen generationQ. Nun wird klar, dass iQ nur der erste Schritt eines grundlegenden Wandels in der Produktstrategie von Quantel war. iQ ist ein offenes, weil teilweise windows-basiertes System aus Hard- und Software von Quantel. Diese System bleibt weiter das Top-End-Produkt von Quantel für HD- und Film-Postproduction, das zu Preisen zwischen 300.000 und 800.000 Dollar selbst mit Auflösungen von 2K teilweise noch Echtzeitfunktionen bietet. Darunter siedelt Quantel nun das neue System eQ an, das als sehr leistungsfähiges, offenes SD-Postproduction-System aus Hard- und Software von Quantel konzipiert ist, aber zu Preisen von 175.000 bis 200.000 Dollar auch HD-Funktionalität bietet. Darunter kommt die reine Software-Lösung QEffects, die 12.000 Dollar kosten soll und auf Windows-PCs läuft.

Neues User-Interface bei Quantel-Systemen.

Alle Systeme teilen die gleiche Benutzeroberfläche, bieten generell auch das glei-

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst **www.film-tv-video.de** kopiert. Der Artikel und Ausdrucke 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.

che Toolset und arbeiten mit einem identischen Projekt-Format. Unterschiede bestehen in der Arbeitsgeschwindigkeit und der jeweils maximal in Echtzeit verarbeitbaren Auflösung.
Die Software-Only-Lösung QEffects soll ab Sommer 2002 erhältlich sein, von den bereits verfügbaren Systemen iQ und eQ konnte Quantel dagegen schon erste Verkäufe melden.

Neue Systeme bei Quantel: die GenerationQ-Familie basiert auf völlig neu entwickelter Hardware.

Auch im Bereich Broadcast-Grafik hat Quantel Neues zu bieten: gQ ist ein völlig neues Grafiksystem, das für 120.000 bis 150.000 Dollar Echtzeit-HD-Funktionalität bietet, aber wie die anderen neuen Systeme auch parallel mit unterschiedlichsten Auflösungen arbeiten kann. Zur Geschwindigkeit des Systems: gQ rendert Effekte und Keys in HD-Sequenzen laut Quantel 60 Mal schneller als Hal. Neben weiteren Funktionen enthält gQ eine grundlegend neue Version von Paintbox. Diese gründlich renovierte Paintbox-Software arbeitet vektorbasiert und bietet zahlreiche zusätzliche Funktionen, wie etwa den Zugriff auf jedes Objekt in jedem Layer zu jedem Zeitpunkt der Bearbeitung. Trotzdem hat die in gQ integrierte Paintbox aber laut Hersteller immer noch den »Look and Feel« der Paintbox, die Generationen von Videografik-Designern schätzen. Auch von Paintbox Inc, wie die neue Version heißt, soll es ab Sommer 2002 für 12.000 Dollar eine Software-Only-Version für Windows-PCs geben: QPaintbox. Hier sieht Quantel einen Markt für Entwicklung-, Konzept- und Scribble aber auch für die Anpassung von Standard-Grafiken durch Journalisten oder Assistenten auf der Basis von Templates, die ein Grafiker an gQ erstellt hat.

Realviz präsentiert die Software MatchMover 2 Professional. Sie ermöglicht es, 3D-Objekte perspektivisch genau in Realclips mit Kamerafahrten einzubetten. Der eingebaute 3D-Tracker arbeitet automatisch, und die Professional-Variante der Software sorgt zudem für automatisierte Kalibrierung, und Track-Cleanup. MatchMover 2 Professional ist für die WindowsNT/2000-Plattform zum Nettopreis von rund 5.000 US-Dollar verfügbar.
Mit dem Programm ImageModeler lassen sich aus 2D-Vorlagen realistische 3D-Modelle errechnen. In der neuen Version 3 wurde laut Hersteller die Bedienoberfläche komplett überarbeitet, zudem sei der Workflow verbessert und die Palette verfügbarer Software-Tools erweitert worden.

Socratto ist ein High-End-Effekt-System, das von einer japanischen Firma entwickelt wurde, an der auch Sony beteiligt ist. Im vergangenen Jahr war das System erstmals während der NAB mit viel Geheimniskrämerei vorgestellt worden. Auch in diesem Jahr war die Socratto-Software wieder nur innerhalb eines umhüllten Standes zu sehen – allerdings scheint diese Form der Präsentation nicht auf all zu viel Resonanz zu stoßen, denn bisweilen sah es im Socratto-Käfig sehr übersichtlich aus. Die Software ist nach Herstellerangaben nun

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst **www.film-tv-video.de** kopiert. Der Artikel und Ausdrucke 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.

im Beta-Stadium angekommen und bei drei Postproduction-Häusern in London, Los Angeles und Tokio im Testbetrieb.
The Foundry stellt die neue Effektsammlung Tinderbox 3 für After Effects vor. Mit dem Filter »Old Film« etwa, lassen sich Videoaufnahmen mit Hilfe von simulierten Kratzern, Schmutz und Farbverfälschungen auf alt trimmen, während mit »Bad TV« schlechter Fernsehempfang simuliert werden kann. Zudem bietet Tinderbox 3 zahlreiche Lightning-Filter, mit denen sich Blitze, elektrische Entladungen und ähnliches visualisieren lassen.

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten.
Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst **www.film-tv-video.de** kopiert. Der Artikel und Ausdrucke 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.