

NAB2006: Postproduktion



Nach der weiteren »Marktbereinigung« bei den NLE-Anbietern geht es mit vielen Neuheiten im Postproduktions-Bereich weiter. Dieser Report fasst die wichtigsten Postproduction-News der NAB2006 zusammen: Die wichtigsten NLE-Systeme, Displays, File-Transfer- und Speicherlösungen stehen dabei im Zentrum. Teilweise hat www.film-tv-video.de schon während der Messe darüber berichtet, nun stehen erweiterte und ergänzte Informationen zur Verfügung.

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

Avid stellte das neue Content-Management-System Interplay ins Zentrum seines NAB-Auftritts. Interplay ist eine Asset- und Workflow-Software, die helfen soll, alle Vorgänge in einer Facility zu steuern, zu

überwachen und zu verwalten. Schon während der NAB2005 hatte Avid-Chef David Krall in einem Interview erste Hinweise auf das gegeben, was Avid zeigte: ein umfassendes Asset-Management-System für die Bewegtbildbranche. Avid spricht von einer nonlinearen Workflow-Lösung, die Asset Management, Workflow Automation und Rechtemanagement miteinander verbindet. Bei der Präsen-

tion des neuen Systems fasste David Schleifer die Funktionalität von Interplay sehr plakativ so zusammen: »Interplay tracks everything.«

Herzstück von Interplay ist »Interplay Engine«, ein Server, der mit einem Unity-Netzwerk verbunden und gewissermaßen das Zentralhirn der Installation ist. Er liefert die Daten über aktive und



INTERVIEW

Mathias Eckert, Avids Chef für Zentraleuropa, beantwortet drei Fragen zu den Top-Themen der Messe und zu den wichtigsten neuen Avid-Produkten.

Was ist aus der Sicht Ihres Unternehmens der wichtigste allgemeine Trend der NAB2006?

Eckert: Allgemein sieht man, dass das Trend-Wort »Workflow« an inhaltlichem Gewicht zu nimmt. NLE ist heutzutage keine Zauberei. Interessant sind die Wege von der Akquise in die Postproduktion und von dort wieder in die Ausstrahlung. Unabhängig von irgendwelchen Formatfragen wollen unsere Kunden ihre Kreativität entfalten können und nicht ihre Zeit mit Administration und File-Verschiebung verschwenden müssen.

... weiter auf Seite 2



Interplay von Avid soll Workflows optimieren.

archivierte Assets, stellt dabei aber laut Avid deutlich mehr dar, als nur eine leistungsfähige zentrale Datenbank.

Verschiedenste Clients können via »Interplay Access« auf Interplay Engine zugreifen und mit Hilfe jeweils für den einzelnen Arbeitsplatz optimierter Tools die Workflows in der Facility verfolgen, kontrollieren und anpassen.

Interplay ist laut Avid in alle Tools und Prozesse integriert und involviert, die mit den aktuellen Versionen von Avid-Systemen realisiert werden. Interplay verbindet dabei die Mac- und Windows-Welt ebenso, wie es Brücken zu anderen Applikationen schlägt: mehr als 100 File-Typen kann Interplay demnach lesen, verarbeiten und transcodieren. So soll es etwa möglich sein, via Interplay direkt von Photoshop aus auf Interplay-Content zuzugreifen.

Nach Herstellerangaben läuft Interplay mit den jüngsten Systemversionen von Media Composer, NewsCutter, iNews Instinct und Symphony Nitris. Der Hersteller hebt außerdem hervor, dass Interplay in der Lage sei, damit umzugehen, dass Material in unterschiedlichsten Proxy-Auflösungsstufen bearbeitet werde. Das System sorge mit Hilfe von »Interplay Transcode« und »Interplay Low-Res Encode« automatisch für Transcoding, Linking und Tracking bei den unterschiedlichen Bearbeitungsschritten des Materials.

Um auszuschließen, dass Mitarbeiter eines Projekts an der falschen Version ihres Projekts oder ihres Files arbeiten, bietet Interplay eine ganze Reihe von Tools für Logging, Viewing und Asset-Kontrolle.

Avid zeigt in diesem Jahr auf der NAB seine Leistungsfähigkeit vor allem im Bereich des Datenmanagements. Mit den neuen Produkten Avid Unity Isis und Avid Interplay demonstriert Avid eindrucksvoll, wie bei einem modernen Postproduktions-Unternehmen und natürlich auch bei den großen Broadcastern vernetztes Arbeiten heute aussieht. Insbesondere mit diesen Produkten baut Avid seinen Vorsprung als technologischer Wegbereiter weiter aus. Nicht nur zeigt Avid auf diese Weise, wie Asset-Management in einem fortschrittlichen Medien-Unternehmen aussehen kann, sondern beweist auch, dass das Unternehmen mit der Entwicklung der Avid Unity Systeme und deren Installation bei mehr als 2.000 Kunden, seit Jahren den richtigen Weg beschreitet. Avid Interplay wird den Verwaltungsaufwand bei unseren Kunden deutlich reduzieren und vereinfachen. Damit wird Avid immer mehr zum IT-Unternehmen. Ausdrücklich erwähnen möchte ich auch die Neuerungen im Editing-Bereich: nämlich die Software-only-Version des Avid MediaComposer sowie die Avid Mojo DNA-Hardware, jetzt auch mit SDI-Anschlüssen. Dadurch ergibt sich ein neues, noch kosteneffizienteres, gestreamlinetes Produktportfolio. Wir sagen wir immer gern und auch so treffend »simply the best editing system on the planet«.



Was sind die wichtigsten Themen, die Ihr Unternehmen während der NAB2006 kommuniziert?

Eckert: Aus der Fülle der kleinen und größeren Sensationen die wichtigste herauszustellen, ist nicht ganz einfach und für unsere Kunden sicherlich auch sehr unterschiedlich. Wie bereits genannt, sehe ich die Sensation bei Avid Interplay, das Avid in ganz neue Arbeitsbereiche unserer Kunden bringt.

Für unsere Kunden ist natürlich ebenso die steigende Integrationstiefe mit den neuen Mitgliedern der Avid-Produktfamilie aus der Pinnacle-Akquisition von Bedeutung. Hier können wir mit dem kürzlich vorgestellten Avid Deko 4.0, der neuesten Avid Thunder und Avid Liquid Chrome mit der Software-Version 7 entscheidende Neuentwicklungen vorstellen.

Mit der neuesten MediaComposer Software-Version für unter 5.000 US-Dollar zeigt Avid eine kleine Sensation. Man muss eigentlich nicht weiter erklären, was das für den Markt bedeutet. Avid MediaComposer, das Standard-NLE-System, ist nun noch erschwinglicher. Besonders für unsere Kunden zum Beispiel in Osteuropa ist dieses Angebot mit dieser Leistungsstärke von außerordentlichem Interesse. Gekoppelt mit einem preisgünstigem Avid Unity LANshare System als Zentralspeicher-Lösung können nun Postproduktionshäuser und kleinere, regionale Broadcaster zu einem nie da gewesenen Preis in das moderne Daten-Management einsteigen. Sehr interessant ist außerdem auch nun die Möglichkeit, HD-Projekte zwischen Systemen mit Windows- oder Macintosh-Betriebssystemen beliebig auszutauschen - und auch das mit voller Integration der neuen Avid Interplay Software. Windows und Mac sind nun wieder auf dem gleichen Produkt-Level angekommen.

Was ist aus Ihrer Sicht der größte Knaller am Stand Ihres Unternehmens, welche Produkte oder Technologien spielen für den deutschen Markt die wichtigste Rolle?

Eckert: Der größte Knaller? Das Hervorragende ist sicherlich, dass Avid es mal wieder geschafft hat, über das ganze Produktportfolio Neuheiten vorzustellen, die über das einfache Integrieren neuer Features um Meilen hinausgeht. Avid zeigt wieder einmal, dass in unserem Unternehmen eine Vision gelebt wird.

Wir liefern unseren Kunden mehr als nur Produkte, nämlich das entscheidende Bisschen mehr: ROI, Zukunftssicherheit, effizienten Workflow, Beratung und professionellen Service. Bei Avid bekommt der Kunde, was er braucht.

»Interplay Assist« etwa ermöglicht es Assistenten, Videos einfach wiederzugeben und etwa einzelne Passagen zu markieren oder Annotations hinzuzufügen, also Material zu loggen. »Interplay Archive« bietet Funktionalität, um archiviertes Material zu tracken, so dass die Editoren mit den Low-Res-Proxy-Versionen arbeiten und nur das Material in hoher Auflösung aus dem Archiv laden müssen, das sie tatsächlich benötigen. Das kann über das Interplay-Access-Tool auch automatisch ablaufen. »Interplay Transfer« ist ein weiteres Tool, mit dem sich beispielsweise Files zwischen verschiedenen Locations bewegen lassen. Dabei, so Avid, Sorge Interplay dafür, dass niemals unnötig redundante Files erzeugt würden.

Avid will Interplay mit den Bestandteilen Interplay Engine und Access Toolsets (für fünf Clients) ab dem dritten Quartal 2006 zu Nettopreisen ab 18.000 US-Dollar ausliefern. Dieses Grundsystem lässt sich dann mit weiteren Komponenten modular ausbauen.

Avid hatte aber noch zahlreiche weitere News zu melden, etwa neue Varianten des Media Composers, darunter eine Software-only-Version. Avid Xpress wird mit HD-Funktionalität für Mac und PC ausgestattet und es wird den Hardware-Beschleuniger Avid Mojo mit SDI-Interfaces geben.

Avid bietet erstmals eine Software-Version des Media Composers an. Sie soll 4.700 Euro kosten und erlaubt damit einen deutlich günstigeren Einstieg in die MediaComposer-Linie als bisher. Die Software ist laut Avid sowohl für Desktop-Rechner als auch für Laptops geeignet und bietet HD-Unterstützung bei Mac und PC sowie Full-Screen-Playback. Media Composer mit Avid Mojo SDI Digital Nonlinear Accelerator beinhaltet die Software und das neue Mojo-SDI-I/O-Device für unkomprimiertes SD-Capture und -Output für Echtzeit-Monitoring und FireWire-Anbindung für DV, HDV und DVCPROHD-Projekte. Das Paket ist ab sofort zu einem Preis von rund 7.100 Euro netto erhältlich.

Weiter gibt es nach wie vor MediaComposer Adrenaline sowie

MediaComposer Adrenaline mit DNxcel — für die Kodierung von HD-Material in Avids DNxHD-Codec. Media Composer Adrenaline kostet 18.500 Euro netto, während Media Composer Adrenaline mit Avid DNxcel für 21.300 Euro netto zu haben ist.

Alle Produkte der neuen Media-Composer-Familie sind laut Hersteller ab sofort weltweit verfügbar. Einige wichtige neue Funktionen im Überblick:

- HD-Format-Support für Mac: Ermöglicht Editoren die Arbeit mit gängigen HD-Formaten wie DVCPROHD, HDV und Avids eigenem DNxHD. Mit Einsatz des optionalen Avid DNxcel Boards kann zudem HD-Material in Avid DNxHD-Auflösungen (145 Mbps, 220 Mbps und 10-bit 220 Mbps Datenraten) kodiert werden.
- Erweiterte Echtzeit-Multicam-Funktionalität für Mac und PC mit Unterstützung von HD-Auflösungen und der Möglichkeit, gruppierte Clips vor-



ab anzusehen, bevor eine Auswahl auf die Timeline verschoben wird.

- XDCAM-HD-Support: Ermöglicht die Arbeit mit dem neuen file-basierten HD-Format von Sony.
- Motion-Tracking und -Stabilisierung mit SteadyGlide: Um verwackelte Aufnahmen zu stabilisieren und gleichzeitig die gewünschte Kamera-



bewegung, etwa Pans und -Tilts beizubehalten.

- Full-Screen-Playback über DVI: Zum Sichten von SD- oder HD-Projekten auf LCD- oder Plasma-Displays, die an einer Grafikkarte angeschlossen sind.
- Intelligenter Workflow mit Interplay: Für die Anwendung von Remote Bins, Überwachung von Projektänderungen und für den Zugriff auf die leistungsstarken Transcode-, Low-Resolution Encode- und integrierten Asset-Management-Tools von Interplay.

Eine weitere Avid-Neuheit: Version 7 von Liquid Chrome HD wird nun ausgeliefert. Das System ist interessant für Anwender, die SDI- und HD-SDI-Funktionalität benötigen. Das Top-End rundet Avid mit neuen Funktionen bei DS Nitris Version 8 ab: Dual-Link-Anbindung soll dafür sorgen, dass die nötige Bandbreite für den Import von 4:4:4 HD-RGB-Formaten wie etwa von HDCAM SR vorhanden ist.

iNews Command: Auch wenn Interplay im Vordergrund stand, so gab es im Broadcast-Bereich noch weitere interessante Neuheiten: iNews Command ist ein neues System, das sich mit jedem Nachrichtensystem (NRCS) integrieren lässt und Broadcastern präzise automatische Steuerung über Playout-Geräte wie Video-Server, Still-Stores und Titelgeneratoren ermöglichen soll.

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.

Apple zeigte neue Hardware in Form eines zweiten intel-basierten Laptops, gab aber auch einen Ausblick auf eine kommende Software-Version von Final Cut Pro, in der die Integration von XDCAM HD realisiert wird. Außerdem zu sehen: 24p-Funktionalität bei HDV.



Apple integriert: Das neue Final Cut Pro 5.1 kann jetzt auch XDCAM-HD-Material verarbeiten.

Nach Apple-Angaben wurden bislang schon mehr als 500.000 Final Cut Pro Lizenzen verkauft und angeblich arbeiten in den USA 90% aller Facilities mittlerweile auch mit HD. Mit Final Cut Studio 5.1 bietet Apple sein NLE-System als Universal-Release an, die Software läuft also auf PowerPC- und Intel-basierten Macs nativ, also jeweils in der maximal möglichen Geschwindigkeit. Bestehenden Final-Cut-Anwendern bietet Apple ein Update auf die neue Version zum Preis von 49 Dollar an.

Neben Final Cut gibt es mittlerweile auch Shake und sechs weitere Profi-Applikationen von Apple als Universal-Version. Kirk Paulsen Senior Director Professional Applications Marketing von Apple sagt dazu: »Die Portierung ist erledigt.«

Für die Anwender bedeuten der Wechsel zu Intel-Prozessoren und die dafür optimierten Software-Versionen, dass die Programme im Zusammenspiel mit den neuen Rechnern deutlich schneller laufen. Der Hersteller verspricht hier dramatische Verbesserungen.

Die sind natürlich besonders interessant, wenn man mit Bildern arbeitet und besonders, wenn es sich um HD-Bilder handelt. Hier weist Apple darauf hin, dass für MacOS X

nicht nur wie bisher Codecs für HDV und DVCPROHD zur Verfügung stehen, sondern zusätzlich auch XDCAM HD voll integriert wurde. Den Endkunden soll diese Funktionalität in Kürze als kostenloses Update für Final Cut Pro 5.1 zur Verfügung stehen. Damit soll Final Cut dann in die

Lage versetzt werden, XDCAM-HD-Material zu verarbeiten, auch in 24p. Aufnahmen, die mit variabler Frame-rate erstellt wurden, sollen sich damit ebenfalls verarbeiten lassen.

In der Praxis sieht die Integration von XDCAM HD in Final Cut so aus: Sobald der Camcorder per FireWire an einen Apple-Rechner mit entsprechender Software angeschlossen wird, geht er in den PC-Remote-Modus. Das bedeutet, dass der Camcorder vom PC aus gesteuert wird und der Camcorder umgekehrt für den Rechner wie ein Optical-Disc-Laufwerk agiert. Eine von Apple und Sony entwickelte Transfer-Software beginnt sofort, wenn eine bespielte Disc eingelegt wird, die Proxies von der Scheibe zu laden. Mit den Proxies kann man das Material sofort loggen und sichten. Das für den Schnitt benötigte Material wird dann von der Transfer-Software in hoher Auflösung an Final Cut Pro übertragen und kann geschnitten und bearbeitet werden. Das funktionierte in der Demo von Kirk Paulsen so gut, dass jedem, der das sah, schlagartig klar wurde, weshalb Sony die Weiterentwicklung der mobilen Variante seines Schnittsystems Xpri eingestellt hat und dieses NLE-System in Zukunft nur noch als Editor innerhalb des Sonaps-Systems

weiterleben wird. (Natürlich nennt Sony für diese Entscheidung auch noch andere Gründe).

Zurück zu Apple: Gleichzeitig kann Final Cut Pro zukünftig auch 24p-HDV-Aufnahmen verarbeiten, die mit JVCs GY-HD100 gemacht wurden, sowie das 24f-Format, das der Canon-Camcorder XL H1 bietet. 25p und 25f sollen in Kürze ebenfalls verfügbar werden. Außerdem kündigte Apple an, man werde das von Panasonic zur NAB2006 vorgestellte, H.264-kompatible AVC Intra und somit P2HD unterstützen, sobald Geräte mit diesem Codec verfügbar werden.

Dass Final Cut Pro im professionellen Umfeld ernstgenommen werden muss, das unterstrich Kirk Paulsen auch durch zwei weitere Beispiele: Mit Boards von Aja und Blackmagic kann Final Cut nun auch 2K-Material verarbeiten, über eine Zusatz-Software gibt es für das Apple-NLE-System nun auch einen MOS-Gateway für die Einbindung in das Newsroom-System ENPS.

Autodesk setzt den Trend zur Linux-Plattform mit Inferno on Linux fort: Nun gibt es alle High-End-Postproduction-Systeme aus der Discreet-Familie auch in einer Linux-Version. Mit der Vorstellung von Inferno on Linux hat sich Autodesk von der SGI-Plattform gelöst und bietet nun alle seine Postproduction-Systeme auch unter anderen Betriebssystemen als Irix und auf anderen als SGI-Rechnern an. Diese Tatsache passt in die Zeit, denn wieder einmal steht SGI wirtschaftlich schlecht da und es gibt zahlreiche Gerüchte darüber, wie es bei dem Workstation-, Server- und Speichernetzwerk-Hersteller weitergehen wird.

Autodesk präsentierte zur NAB2006 auch Discreet Inferno (D-Vertrieb: Dreamwalks) für das Betriebssystem Linux. Das System bietet laut Hersteller ein robustes und kreatives Toolset für schnelles Compositing sowie erweiterte Grafikfunktionen und interaktives Design. Martin Vann, Vice President der Media & Entertainment Division von Autodesk, urteilt: »Discreet Inferno kann auf einer Linux-Workstation eine Leistung bieten, die bis zu fünf Mal der Leistung (pro CPU) bisheriger SGI-Plattformen wie etwa einer Onyx 2 entspricht.«

Im November 2005 hatte Autodesk eine linux-basierte Konfigura-

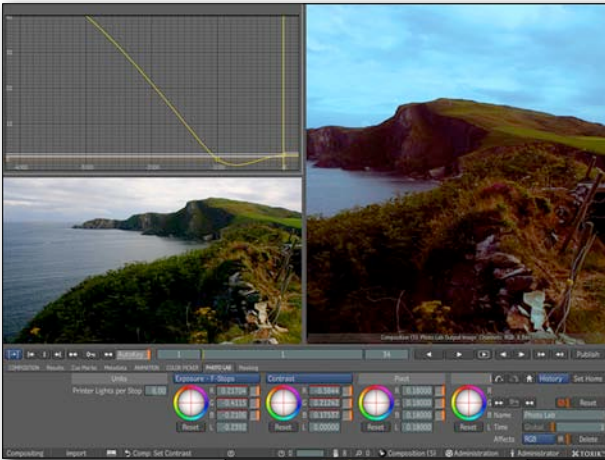
Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst www.film-tv-video.de kopiert. Der Artikel und Ausdrucke davon sind nur für den persönlichen Gebrauch von registrierten Nutzern des Online-Dienstes www.film-tv-video.de bestimmt. Alle Nutzer haben bei der Registrierung den Nutzungsbedingungen von www.film-tv-video.de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

tion von Inferno 6.5 exklusiv für den japanischen Markt eingeführt. Aufgrund des globalen Kundeninteresses und des sofortigen Erfolgs in Japan

gerundet wird. Das Paint-System kann auch High-Dynamic-Range-Images (HDRI) mit hoher Auflösung verarbeiten. HDRI verbreitet sich laut Autodesk zunehmend, da es umfassendere Farb- und Beleuchtungsoptionen bietet. Die neue Paint-Funktion in Toxik 2007 soll laut Hersteller viele der täglichen Aufgaben vereinfachen, die

von den Toxik-Artists bisher anders ausgeführt werden müssen. Dazu gehören zum Beispiel die Entfernung unerwünschter Objekte, etwa von Drähten oder Seilen aus einer Szene, ebenso Retuschearbeiten sowie digitale Matte Paintings. Die Paint-Funktion verstärke außerdem die Genauigkeit und Produktivität, da Anwender nachgelagerte Composites im Kontext ansehen könnten, so Autodesk.

Weiter hebt der Hersteller eine erweiterte Interoperabilität mit anderen Autodesk-Systemen, optimierte Unterstützung von AMD-Prozessoren (neben Intel) und Verbesserungen am Toxik-Animationssystem hervor. Toxik 2007 umfasse außerdem die Master Keyer-Erweiterungstools, die den Subskriptionskunden schon im März 2006 zugesandt wurden. Diese Tools sollen komplexe Keying-Aufgaben vereinfachen, die Keying- und Tracking-Genauigkeit verbessern und Artists in die Lage versetzen, Matte Paintings und Masken schneller und mit größerer Kontrolle zu verfeinern. Die Software automatisiere außerdem verschiedene Administrations- und Datenverwaltungsaufgaben. Die Verbindung zwischen der 3D-Animati-



bierte man nun ein ähnliches System weltweit an, so der Hersteller. Das linux-basierte Discreet Inferno-System ist auf einer Dual-Core-AMD-Workstation von IBM verfügbar und wird ab sofort

angeboten — zusätzlich zur weiterhin verfügbaren, aktuellen SGI-Version von Inferno, die für den Betrieb auf einer SGI Onyx 350 optimiert ist.

Die Software Toxik sieht der Hersteller Autodesk primär als VFX-System für vernetzt arbeitende Postproduction-Teams. Während der NAB2006 war erstmals die neueste Version mit der Bezeichnung Toxik 2007 zu sehen. Sie bietet laut Hersteller viele neue Funktionen, die wichtigste davon ist zweifellos ein Paint-System, mit dem das Leistungsspektrum des Systems erweitert und ab-



Alle High-End-Postproduction-Systeme von Autodesk gibt es nun auch in einer Linux Version.

ons-Software Maya und Toxik wurde ebenfalls verbessert: In Maya können nun Toxik-Compositions erstellt werden, die es bei der Weiterverarbeitung in Toxik erlauben, direkt auf die einzelnen Layer zuzugreifen.

Autodesk will Toxik 2007 ab Sommer 2006 ausliefern. Als Betriebssystem werden sowohl Linux als auch Windows unterstützt. Der empfohlene Handelspreis für eine Toxik-Lizenz mit einem einjährigen Abonnement beträgt 9.010 Euro netto.

Eine Neuheit ist Lustre HD. Das System ist als »kleiner Bruder« des Lustre-Systems für die Bearbeitung von Werbung, TV-Formaten und Filmprojekten in HD ausgelegt. Lustre



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.

HD ist das neueste Mitglied der Color-Grading-Familie von Autodesk. Das System bietet laut Hersteller primäre und sekundäre Farbkorrekturfunktionen in Echtzeit sowie Echtzeitformatierung von Videosequenzen. Lustre HD baut auf der GPU-Technologie (Graphics Processing Unit) auf, nutzt also die Grafikprozessoren handelsüblicher Grafikkarten.

Autodesk hat außerdem eine neue Steuerkonsole für Lustre HD eingeführt, die drei Teilfenster umfasst, die sowohl für den links- als auch rechtshändigen Betrieb konfiguriert werden können. Die Anzeige ist in Bezug auf das physische Layout und die Tastenbelegung modular.

Aja stellte für das Kona3-Board ein Update vor, das etliche neue Funktionen ermöglicht: So wird künftig 2K-Auflösung unterstützt, es ist also möglich, 2K-Material einzuspielen und wiederzugeben. Auch die hardware-basierende Cross-Konvertierung von 1080-in-720-Material und umgekehrt soll möglich werden, ebenso die Wiedergabe von 2K-Material auf Monitoren, die 1080/24P unterstützen.

Blackmagic Design zeigte mit dem Board Decklink HD Extreme gewissermaßen den Nachfolger der Boards Decklink HD / HD Plus und HD Pro 4:2:2 vor. Das Board Decklink HD Pro 4:4:4 (PCI-X oder PCIe) soll es auch künftig noch geben.

Das neue PCIe-Board Decklink HD Extreme ist für SD- wie auch für HD-Bearbeitung geeignet, bietet I/Os für SDI und HD-SDI wie auch für analoge Komponente und soll rund 840 Euro netto kosten.

Die Multibrige-Familie erweitert der Hersteller mit Multibrige Pro. Die Anschlussbox gleicht der

Blackmagics Multibrige.



Multibrige Extreme, unterstützt aber im Unterschied dazu keine 2K-Auflösung. Multibrige Pro soll als Standalone-Konverter einsetzbar sein und rund 1.350 Euro netto kosten.



"On-Air" von Blackmagic Design: Software für HD-Live-Studio-Betrieb.

Mit »On-Air« zeigte Blackmagic eine Software, die es ermöglicht, im Zusammenspiel mit dem Extreme-Board die Zuspelungen mehrerer Kameras live zu mischen. Der Hersteller spricht deshalb von einem günstigen Live-HD-Studio.

DaVinci stellte mit Splice ein Produkt vor, das aus den Farbkorrektur-Systemen DaVinci 2K und 2KPlus eine »virtuelle Telecine« macht. Lichtbestimmer können also mit ihrem gewohnten hardware-basierenden System 2K oder 2KPlus arbeiten, aber gleichzeitig dank Splice die Vorteile eines nonlinearen Workflows nutzen. Möglich wird das, weil Splice Schlüsseltechnologien der DI-Mastering-Suite von DaVinci enthält — etwa die Bildprozessor-Einheit Transformer.

DVS zeigte mit Spycer ein Content-Management-System, das Browsing- und Such-Werkzeuge für Editoren, Coloristen und Regisseure bietet. DVS merkt an, dass in großen Produktionshäusern die Verwaltung gewaltiger Datenmengen nach neuen Lösungen verlange, die mehr Transparenz in die Gesamtorganisation der Daten brächten.

Das neue DVS-CMS beschleunigt laut Hersteller den Workflow und ermöglicht es, Content und Metadaten zu suchen sowie durch Verzeichnisse des aktuellen Projekts zu browsen. DVS hat Spycer demnach als offene Plattform gestaltet,

die sich leicht in vorhandene Strukturen beim Kunden einbinden lässt.

Der Hersteller gibt an, dass Spycer die gewünschten Daten auf Hunderten von Terabyte Speicher finden könne, ohne dass der Nutzer selbst mühevoll nachforschen müssten, wo das gesuchte Material gespeichert ist. Ein erheblicher Vorteil bestehe auch darin, dass Spycer keinen zentralen Server benötige, um ein netzwerkbasierendes Browsing und eine effiziente Clip-Suche über das Netz zu realisieren. Das skalierbare Content-Management-Netzwerk Spycer-Net ermögliche es, dass mehrere Nutzer mit dem System arbeiten könnten, so DVS.

Spycer ist laut Hersteller in der Lage, lokale Daten aber auch Dateien im Netzwerk zu finden. Das versetzt Posthäuser in die Lage, ihr Material anhand von Metadaten wieder zu finden, zu sortieren und gegebenenfalls zu editieren. Spycer ist ab sofort Bestandteil der DVS-Produkte Clipsiter, Pronto2K.2, ProntoHD.2 sowie DVS-SAN. Die Stand-alone-Anwendung läuft jedoch auch auf herkömmlichen Rechnern ohne DVS-Hardware.

DVS erläutert, dass Spycer auch für SAN-Umgebungen optimiert sei. So liefere die Software einen Überblick über fragmentierte Sequenzen und ermögliche zusätzlich optimierte Kopierprozesse. Dazu Konstantin Schinas, Produktmanager bei DVS: »Zur NAB 2006 zeigten wir Spycer erstmals im Einsatz. Unsere intelligente Software extrahiert automatisch Metadaten für die digitale Filmproduktion und stellt sie der Suchfunktion zur Verfügung.«

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. Keine Gewähr für Vollständigkeit und Richtigkeit, keine Haftung für Fehler und Irrtum.



**Neue DVS-Kombi:
Das Postproduction-System
Clipster lässt sich mit dem
Content-Management-
Modul Spycer verbinden.**

wie Cross-Sync von HD zu HD. Ein besonderes Highlight bei Centaurus ist aus Herstellersicht das Independent-I/O-Raster: Das OEM-Board könne nun über 40 unterschiedliche



Raster vollkommen unabhängig voneinander im In- und Output bewältigen.



Ebenfalls neu: Das Board SDStationOEM II beherrscht nun ebenfalls das 24-Hz-

Das Echtzeit-Produktionssystem Clipster ist ab sofort mit dem neuen Content-Management-Modul Spycer ausgerüstet. Neben der Echtzeit-Funktionalität in Auflösungen bis zu 4K hebt DVS hervor, dass Clipster mit unkomprimierten Grafik-File-Sequenzen wie DPX oder Tiff 16 Bit in Echtzeit arbeite, ohne diese vorher konvertieren zu müssen. In Echtzeit sei nun auch Scene-Detection möglich: Clipster setze eigenständig Schnitte in langen Clips, die es dem Editor ermöglichten, in Einzelsequenzen Farbkorrektur, Conforming und Finishing durchzuführen. Neu sei auch eine sekundäre Farbkorrektur

lung in NTSC zulasse. Clipster soll künftig auch mehrere komprimierte Formate wie JPEG2000, WM-9 und QuickTime unterstützen.

DVS-Neuheiten gibt es auch bei den OEM-Boards: So ist das Board Centaurus mit 16 statt der üblichen 8 Embedded-Audio-Kanäle ausgestattet. Damit soll das Zusammenspiel mit Sonys HDCAM-SR-Geräten optimiert werden. Centaurus arbeitet nun auch mit 44.1 und 96 kHz Audio I/O. Neu ist auch, dass nun 12 Bit-Video-I/O für HD und 2K zur Verfügung stehen. OEM-Kunden können dadurch DCI-Raster nutzen, etwa

»Slow-PAL«-Raster. Dadurch ermöglicht das OEM-Board die zeitlich korrekte Darstellung von Filmen, die in

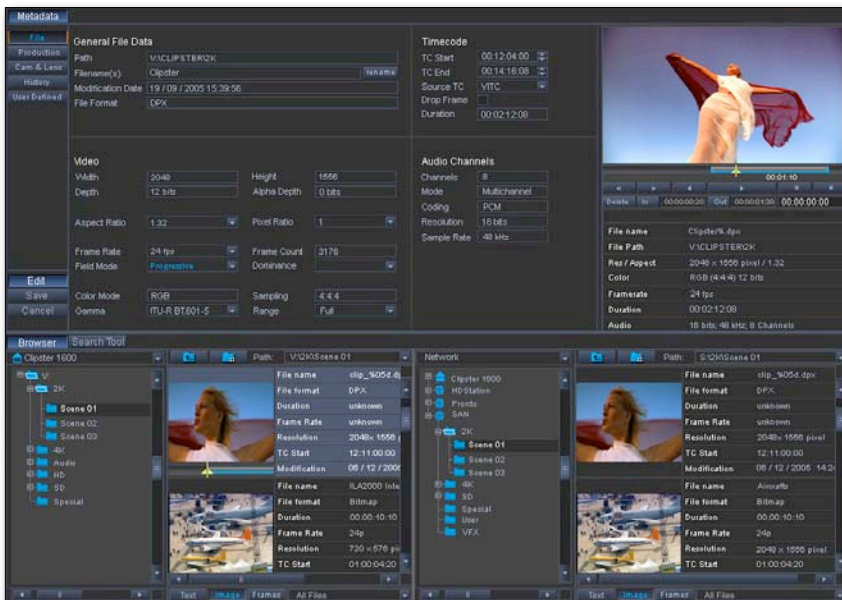


Neues Board: SDStationOEM II.

SD abgetastet wurden. Desweiteren wird die SDStationOEM II jetzt acht statt der bisherigen vier Kanäle für Audio-Input auf. ANC-Daten-Aufnahme und Wiedergabe sind ebenso möglich, wie Abspielen und Aufnehmen des Dreizeilen-VITC. Die verbesserte Echtzeit-Bearbeitung durch einen schnelleren Zugriff auf die RAM-Daten ist laut DVS auch hier Resultat des eingeführten Field Mode. Ebenfalls neu: Die OEM-Boards stehen bis zu drei Jahre unter einer erweiterten Garantie.

FilmLight stellt seinen neuen Northlight-2-Scanner vor, bei dem der britische Hersteller die Scan-Geschwindigkeit erneut verbessern konnte: Sie liege nun bei zwei Bildern pro Sekunde in 2K- und bei einem Bild pro Sekunde in 4K-Auflösung. Außerdem bietet der Scanner nun auch Infrarot-Scanning und unterstützt Dust-Busting- und Restaurations-Applikationen anderer Hersteller.

Ebenfalls neu bei FilmLight: Das Color-Grading-System Baselight wird nun in Version 3 ausgeliefert. Sie bietet Video- und Filmkunden laut



Die Bedienoberfläche von Spycer.

(Sechs-Vektor) in Echtzeit sowie die Möglichkeit, in 2K bei 30p zu arbeiten, was speziell bei der Produktion von US-Commercials gefordert werde, weil es eine hochwertige Wand-

2048 x 1080 bei 24 Hz. Der zusätzliche Field Mode ermögliche einen schnelleren Zugang zu den Daten im RAM für Interlaced Raster, was zu geringeren Verzögerungen in der Echtzeit-Bearbeitung führe. Weiter betont DVS den Dreizeilen-VITC so-

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.

Filmlight deutlich höhere Geschwindigkeit und Effektivität. Auch Baselight Four/Eight gab es zu sehen: Diese Systeme bieten 2K- oder 4K-Farbkorrektur und bilden im Zusammenspiel mit dem Control-Panel Blackboard ein komfortables Color-Grading-System mit extrem hoher Echtzeit-Funktionalität. Eine neue, abgespeckte Version des Systems ist Baselight HD.

Digital Vision stellt seine neue 17-Processor-Nucoda-Workstation vor. Sie soll ab sofort für Nucoda FilmMaster, FilmCutter, DataConform und DVO Image Processing verfügbar sein. Im Zusammenspiel mit diesen Systemen erreicht die neue Workstation laut Hersteller bis zu zehnfache Arbeitsgeschwindigkeit im Vergleich zur Vorgänger-Workstation.

Iridas zeigte eine neue Variante seiner 2K/4K-Review-Software: Framecycler DI. Dabei handelt es sich um eine Online-Review- und Conform-Software, die mit ReviewLink ausgerüstet ist und interaktive Bear-



beitungs-Sessions via Internet ermöglichen soll.

Ein weiteres Spin-Off der FrameCycler-Software ist das »Venue-System«: Dabei handelt es sich um einen Player, der in der Lage ist, unkomprimiertes Material mit maximaler,



nach oben nahezu offener Auflösung wiederzugeben.

Matrox stellt mit MXO eine nützliche, handliche Box vor, die vielen professionellen Mac-Nutzern den Umgang mit Video erleichtert und eine wichtige Funktion ergänzt: MXO wird an den DVI-Ausgang eines Desktop- oder Laptop-Rechners von Apple angeschlossen und generiert dann ein hochwertiges HD- oder SD-Video signal. Es kann entweder der gesamte Desktop als Videosignal ausgegeben werden, oder es kann ein in einem Fenster laufendes Videosignal in voller Qualität ausgegeben werden. Letzteres funktioniert laut Matrox und Apple mit allen Quicktime-Applikationen, also auch mit Final Cut Pro.

Mac-Nutzer können also im von Matrox so genannten »Mastering Modus« den Programm-Ausgang von Final Cut Pro oder den Programm-Ausgang von anderen Quicktime-basierenden Softwares wie etwa Motion, Shake, DVDStudio oder auch After Effects bildfüllend als Videosignal ausgeben und etwa auf einem Broadcast-Monitor sehen und dabei Bildqualität, Farbtreue und Farbwiedergabe zuverlässig beurteilen – auch wenn sie mit einem Laptop arbeiten. Dabei sorgt die Box laut Hersteller dafür, dass Artefakte wie Moiré und Interlace-Effekte eliminiert werden

Die MXO-Box von Matrox bietet zahlreiche Anschlussmöglichkeiten.

Editing-Systeme auf Basis von Matrox-Axio-Boards unterstützen jetzt weitere HD-Formate.

und sie stellt per Gamma-Korrektur die korrekten Video-Signalverhältnisse her. Außerdem erlaubt die Box das Down-Konvertieren von HD-Signalen in SD-Auflösung (mit korrektem Farbraum) und dient als Hardware-Beschleuniger bei der Ausgabe von DVCPROHD, HDV und Final Cut Pro Dynamic RT.

Im »Präsentations-Modus« ist es mit MXO möglich, den Desktop des Computers mit jeder Anwendung, die darauf gerade läuft, flimmerfrei auf einem Videomonitor wiederzugeben.

Folgende Ausgänge stehen bei MXO zur Verfügung: HD/SD-SDI, analoge Komponente in HD/SD, Y/C und FBAS. SDI mit Embedded Audio und Stereo-Audio-Monitoring ist mit bis zu acht Kanälen möglich. Matrox hat MXO nach eigenen Angaben mit intensivem Support durch Apple entwickelt.

Matrox will die MXO-Box ab Juni zum Nettopreis von rund 900 Euro ausliefern.

Neu beim Axio-Board: Das nächste Software-Release wird XDCAM, XDCAM HD und P2 unterstützen, eben-



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.

so auch DVCAM, MPEG-IMX und MPEG HD. Matrox-Axio-User können dann via Ethernet MXF-Files importieren und damit arbeiten. Das alles soll in Echtzeit möglich sein. Matrox-Produkte vertreibt unter anderem die Firma Picturetools.

Boris präsentierte als neuer-Besitzer der Media100-Systeme die jüngste Produktgeneration, die auf Version 11 des Systems aufsetzt und dank Aja-OEM-Hardware 10 Bit un-compressed SD- und HD-Editing bietet. Media100-User, die Systeme mit HDx-Technologie nutzen, sollen über Software-Updates von den neuen Systemen profitieren können.

Die Media100-Produktlinie besteht jetzt aus Media100 HD Suite, Media100 HDe und Media100 SDe. Die HD Suite soll für 2D- und 3D-Compositing, -Titling und -Effekte optimiert sein, während die HDe-Lösung für SD- und HD-Editing und fürs Mischen unterschiedlichster Formate ausgelegt ist. Die SDe-Lösung ist als Einstiegslösung gedacht, wobei es für Media100i-User möglich sein soll, ihre Projekte direkt in die SDe-Lösung zu importieren. Boris will die neuen Systeme ab Sommer zu Nettopreisen ab rund 2.500 Dollar ausliefern.

Quantel erweitert die eQ-Reihe und zeigt mit eQ FX ist ein voll konfiguriertes System, das laut Hersteller speziell für die Anforderungen in Postproduktion und Broadcast entwickelt wurde und die Verarbeitung von HD-Material wie auch von Material in unterschiedlichen anderen Auflösungen erlaubt. Das auf Quantels »Resolution Co-existence«-Technologie basierende eQ

FX ist mit 160 Minuten



HD-Arbeitsspeicher ausgerüstet, verfügt über die neue TimeMagic-Hardware für »intelligentes Background-Rendering« sowie das QColor-Paket für Color Grading. Weiter beherrscht das System Scene Detect. eQ FX ist ausgestattet mit der Eiger-Software 3.5 und wird wahlweise mit

dem GenArts Sapphire- oder dem SpeedSix Monsters-Plug-In-Paket angeboten.

Quantel hat für die SD/HD-Paintbox eine neue Plattform entwickelt, die laut Hersteller gegenüber der Vorgänger-Version doppelt so schnell sein soll und gleichzeitig kompakter ist.

Verantwortlich dafür soll ebenfalls die neue TimeMagic-Technologie sein. Weiter profitiere die neue Paintbox-Version vom neuen Software-Release 3.5, das neue Entwicklungen speziell für die Grafikbearbeitung bereit halte, so Quantel. Dazu zählten komplett neue grafische Shapes, Blending-Modi, Profile Stretches, Motion Blurs sowie zahlreiche neue DVE- und Keyer-Erweiterungen. Parallel dazu bietet das Release Optimierungen für die Ergonomie und Vernetzbarkeit, den Support von noch mehr Dateiformaten und Alpha-Channel-Support in Quicktime.

Die Time-Magic-Technologie, die

Quantels Pablo.



Quantels eQ FX.

in eQ FX und Paintbox steckt, hat Quantel auch für iQ und das DI-System Pablo verfügbar gemacht. Damit, so Quantel, seien iQ und Pablo nun in der Lage, 4K-Material in voller Auflösung und vor allem in Echtzeit zu bearbeiten. Demnach ist Echtzeit-Playout



in 4K mit Pan und Scan in Echtzeit

möglich. Das bedeutet, dass ein Pablo-on-iQ-System kontinuierlich Daten von 1,15 GB pro Sekunde von den Festplatten verarbeite, ohne durch Patches oder Proxies eingeschränkt zu sein. Quantel-Mann Marc Horton urteilt über das System: »Es existiert eine wachsende Nachfrage nach 4K-Anwendungen und mit Pablo und iQ werden diese Projekte zu einem realen Geschäftszweig für unsere Kunden.«

Pablo ist derzeit unter anderem bei Ascent Media in den USA im Einsatz (siehe Anwenderstory über Ascent).

Newsbox HD ist, wie das Schwester-System Newsbox, eine in sich abgeschlossene Einheit, die mit

allen notwendigen Tools geliefert wird, um Material einzuspielen, zu begutachten, Szenen auszuwählen, zu editieren, fertige Beiträge zu kontrollieren und auszuspielen. Die Benutzeroberfläche und das moder-



ne Toolset sind identisch zu denen der Quantel sQ-Systeme, die etliche Broadcaster für die Produktion von Nachrichten einsetzen.

Newsbox HD arbeitet laut Quantel mit allen neuen Akquisitionsmformaten, etwa mit XDCAM HD, P2 HD und HDV. Das System soll in den

Konfigurationen »HD now« und »HD upgradeable« verfügbar sein.

Sonics

Authoring- und Encoding-Systeme Scenarist 4 und CineVision ermöglichen es den Hollywood-Studios, ihre ersten Blu-Ray-Disc- und HD-DVD-Titel zu produzieren.

Scenarist 4 (D-Vertrieb: Picturetools) wurde laut Sonic für professionelle Content-Ersteller entwickelt und bietet zusätzlich zu HD-DVD-Authoring in den Geschmacksrichtungen Standard- und Advanced-Content, auch eine vollständige Unterstützung für Blu-ray Disc-Authoring in HDMV (Movie Mode) und BD-J.

Auch die Encoding-Workstation CineVision bietet laut Sonic eine

umfassende Unterstützung von kommenden Formaten. CineVision ist laut Sonic »Hollywood-Qualität« abgestimmt, mit Hilfe des Systems können Experten all drei HD-Video-Codes steuern: AVC/H.264, VC-1 und MPEG-2.

Scenarist 4 und CineVision wurden laut Sonic in Zusammenarbeit mit der HDAA (High Definition Authoring Alliance) entwickelt, einer Vereinigung von wichtigen Authoring- und Post-Production-Firmen rund um die Welt, die Sonic selbst 2005 gegründet hat, um den Produktionsstart von HD-Titeln zu erleichtern.

Einen wichtigen Partner bei den Herstellern konnte Sonic schon gewinnen: Avid integriert die HD-Authoring Software von Sonic als »Avid DVD by Sonic«: Die Software wird als fest integrierte Komponente im Studio Toolkit von Avid enthalten sein, mit dem die Schnittsysteme Xpress Pro und Media Composer ergänzt werden können. Avid DVD by Sonic soll die Arbeit mit HD-Inhalten sowie das Authoring von Blu-ray-Disc-Projekten mit Widescreen-Menüs, umfangreichen Wiedergabelisten und anspruchsvollen Navigationssystemen ermöglichen.

Post-, DI- und Broadcast-Monitore

Bildkontrolle ist in allen Bereichen der Produktion und Postproduktion ein Riesenthema – vor allem durch die zunehmende Verbreitung der Flachbildschirme im Profibereich. In der HD-Welt war die Zahl der bis dato verfügbaren Monitore, die sich für die Bildkontrolle eignen, sehr übersichtlich. Die ersten Flachbildschirme kämpften mit langem Delay und langsamem Bildaufbau, waren teilweise mit massiven Interlace- und Scaling-Artefakten behaftet. In den Post-Facilities, die mit HD arbeiten, dominierten lange Zeit einige wenige der sündhaft teuren, riesigen und schweren HD-Röhrenmonitore alle Bereiche, in denen es wirklich auf die Beurteilung der Bildqualität und auf perfekt lippensynchrone Wiedergabe ankam. Mittlerweile haben aber einige Hersteller LCD-Monitore im Angebot, die sich auch für den Einsatz im Bereich DI und Postproduction anbieten. Aber auch für Röhrenliebhaber gibt es Neuheiten.

Cine-Tal zeigt mit Cinemage eine Monitorreihe, die speziell für Postproduction- und DI-Anwendungen konzipiert ist (D-Vertrieb: Band Pro). Die Monitore (24-Zoll, HD-Auflösung von 1.920x1.200 Pixel) kombinieren laut Cine-Tal die Technologie IDS (Intelligent Display Server) mit hochauflösenden LCDs. Dabei bieten die Cinemage-Monitore Video-Analyse, Color-Pre-Visualization, integrierten Waveform-Monitor und Vektorskop (von Omnitek) und ermöglichen visuelle Analyse wie auch die Kontrolle von HD-SDI oder HD-SDI-Dual-Link-Signalen in YUV oder RGB, linear oder logarithmisch, mit 8 oder 10 Bit.

Cine-Tal hebt bei Cinemage besonders den Dual-Link-HD-Anschluss in 4:4:4 hervor, der HD-SDI oder Dual-Link mit internem Framesortierer sowie Split-Screen bietet, mit einer breiten Palette an 2D und 3D LUTs arbeiten kann sowie mit Pixel-Level-Analyse in Echtzeit ausgerüstet.

Ein anderer Anbieter eines LCD-Referenz-Monitors ist **eCinemaSystems**. Der US-Hersteller präsentiert mit DCM23 ein 23-Zoll-LCD-Display mit echter HD-Auflösung von 1.920x1.200 Pixel. Der Monitor soll für eine Lebensdauer von 20.000 bis 25.000 Betriebsstunden seine Kalibrierung bewahren. Der Hersteller hebt weiter hervor, dass kalibrierte Geräte untereinander exakt aneinander angepasst sind, also in der gleichen Umgebung auch das exakt gleiche Bild liefern. Die Reaktionszeit des Monitors liege unter 15 ms, das Kontrastverhältnis erreicht laut Hersteller bei simultaner Messung 500:1. Weiter hebt der Hersteller die beeindruckende Schwarzwiedergabe des Monitors hervor. Das eCinema-Display wird gemeinsam mit der Prozessor-Einheit EDP100 ausgeliefert, optional gibt es auch eine Backlight-Einheit (D-Vertrieb: Band Pro).

Marshall Electronics (D-Vertrieb: Vision2See) zeigt einen LCD-Monitor mit einer nativen Auflösung

von 1.920x1.080: den V-R231P-AFHD. Der Schirm kann SD- und HD-Formate darstellen und bietet einen breiten Betrachtungswinkel von 176 Grad. Das Kontrastverhältnis gibt der Hersteller mit 500:1 an. Folgende I/Os bietet der Monitor: HD-SDI, SDI, analoge Komponente SD/HD, Y/C, FBAS, XGA Computer, DVI-I. Weiter merkt der Hersteller an, dass der Monitor über zahlreiche Funktionen zur Bildkontrolle verfüge.

Tamuz stellt unter dem Namen Test Probe PM 5639-T ein Mess- und Kalibriersystem für LCD-Monitore vor. PTV/Tamuz entwickelte es in Zusammenarbeit mit der dänischen Firma DK-Technologies. Mit dem System lassen sich die Tamuz-Monitore der Baureihen BCM und FLM automatisch in den Darstellungsparametern abgleichen. Alle BCM- und FLM-Geräte sind an der Gerätefront mit einer Buchse für den Messsensor des PM 5639-T ausgerüstet. Wird der Sensor eingesteckt, aktiviert das den in den Monitor integrierten Controller und es wird dann ein präziser Abgleich durchgeführt.

Sony zeigt drei neue Referenz-Röhren-Monitore der neuen BVM-A-Serie. Zum Line-Up, das erstmals auf der IBC2005 vorgestellt wurde und jetzt verfügbar ist, gehören der BVM-A14F5M (14-Zoll, 4:3-Röhre), der BVM-A20F1M (20-Zoll, 4:3-Röhre) und das Flaggschiff der Serie, der BVM-A32E1WM (32-Zoll, 16:9-Röhre). Die Monitore können alle gängigen SD- und HD-Formate einschließlich des Formats 720/50p (auch über HD-SDI) darstellen.

Die BVM-A-Serie ist als Nachfolger der BVM-F- und BVM-D-Serien konzipiert. Durch optional erhältliche Steckkarten können die Monitore analoge wie auch digitale Signalquellen verarbeiten. Die BKM-62HS-Eingangskarte etwa schaltet automatisch zwischen SD-SDI und HD-SDI um und unterstützt zusätzlich Dual-Link HD-SDI (4:4:4) für höchste Farbauflösung. Das Ethernet-basierte Steuerungskonzept erlaubt den Betrieb von bis zu 32 Monitoren. Ab Sommer 2006 soll es außerdem die Möglichkeit zur Fernwartung per SNM-Protokoll geben.

Sony erweitert zudem auch seine Produktlinie von LCD-Monitoren mit den 9-Zoll-Monitoren LMD-9030 und LMD-9020. Die Panels im 4:3-Format mit VGA-Auflösung

(640x480) sind laut Hersteller dank In-Plane Switching-Technologie (IPS) besonders schnell. Darüber hinaus bieten sie einen Blickwinkel von 170 Grad und präzise Farbwiedergabe. Die Monitore verfügen außerdem über eine große Auswahl an Eingängen: 2 x FBAS, 1 x Y/C und ein RGB/Komponenten-Eingang (BNC) jeweils mit Audio (3,5mm Klinke). Über den analogen Komponenten-Eingang akzeptieren die Monitore zudem alle gängigen HD-Formate wie 720/50p und 1080/50i, stellen sie aber mit 640x480 dar. Zusätzlich besitzt der LMD-9030 zwei SD-SDI-Eingänge mit Embedded Audio und 1x Loop-Through. Aufgrund ihrer kompakten Bauform, dem antireflexionsbeschichteten Schutzglas und der Möglichkeit zur Stromversorgung über einen 12-Volt-Eingang (XLR) oder Akku eignen sich die Geräte besonders für den mobilen Einsatz. Der LMD-9020 hat einen Nettopreis von rund 1.700 Euro, der LMD-9030 kostet netto rund 2.200 Euro.

Panasonic ist mit seinem Multiformat-Flachbildschirm BT-LH1700W im Profimarkt sehr erfolgreich und präsentiert mit einem 26-Zoll-Monitor nun das nächste Gerät dieser Klasse. An Panasonics NAB-Stand ist der Monitor im Direktvergleich mit Sony-LCDs zu sehen.

Panasonics BT-LH1700W bietet eine Bildqualität, die im LCD-Bereich als sehr gut gilt und die selbst kritische Anwender immer wieder lobend erwähnen. Besonders die kurze Laufzeit des Geräts ist beeindruckend. Jetzt stellt Panasonic mit dem BT-LH2600W eine weiteres Modell dieser 16:9-Monitor-Reihe vor: einen 26-Zoll-Widescreen-Monitor, der zum Nettopreis von 5.500 Euro angeboten werden soll. Wie der 17-Zöller hat auch der 26-Zöller ein sehr geringes Delay und bietet einen schnellen Bildaufbau fast gänzlich

ohne Nachzieheffekte. Auch beim De-Interlacing erreicht der Panasonic-Schirm eine hohe Qualität mit nur sehr geringen Artefakten. Als weitere Vorteile nennt der Hersteller den integrierten HD-SDI/SDI-I/O, der auch Embedded Audio verarbeitet (mit De-Embedding), über eingebaute Lautsprecher ausgibt und den Audiopegel auf Wunsch ins Bild einblenden kann. Vorteile sieht der Hersteller auch in der kompakte One-Piece-Bauweise, die sich besonders bei beengten Raumverhältnissen auszahlt.

Die native Auflösung des Monitors beträgt 1.366 x 768 Pixel, und der Monitor kann zahllose SD- und HD-Formate darstellen, darunter 1080/24psf, 1080i und 720p, wobei das Format automatisch erkannt wird. Bei den Anschlüssen bietet der LH2600 zwei automatisch umschaltende SDI/HD-SDI-Eingänge, außerdem I/Os für YUV, PC RGB, Y/C und Composite.

Eine

Multiformat-Flachbildschirm von Panasonic.



weitere Spezialität des Monitors ist eine Funktion, mit der sich Signale auch direkt auf die im Monitor tatsächlich vorhandene Pixelzahl mappen lassen. In diesem Modus findet also kein Scaling der ankommenden Pixel auf die tatsächliche Pixelzahl des Schirms statt, sondern es erfolgt eine native Darstellung des Signals. Das bedeutet, dass man bei HD-Bildern nur einen Ausschnitt sieht, bei einem 1080i-Bild werden eben hori-

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.

zontal 1.366 und vertikal 768 Pixel dargestellt, man kann aber den Ausschnitt wählen und umgeht so das interne Processing des Schirms.

Weitere Eckdaten (Herstellerangaben): Das Kontrastverhältnis des Monitors liegt bei 700:1, außerdem ist er mit einem integrierten Waveform-Monitor, einer Split-Screen/-Freeze-Funktion, Safe-Area-Marker und der schon erwähnten Audio-Level-Mes-

sanzeigen für acht Kanäle bei HD-SDI und vier Kanäle bei SDI ausgerüstet. Die Anzeigeinstrumente lassen sich auch durchscheinend anzeigen.

Auch Gamma lässt sich bei dem Monitor anpassen, eine Cine-Gamma-Korrektur bietet der Monitor dabei auch. Weitere Einstell- und Darstellungsmöglichkeiten des Monitors sind Blue Only, Monochrome,

Aspect, Gamma, H/V-Delay, H, V und mehr.

Dank GPI- und RS-232-Anschluss ist der Monitor auch für die externe Steuerung geeignet. Die integrierte Tally-Leuchte kann in verschiedenen Farben leuchten.

Panasonic will den BT-LH2600W ab Juni 2006 komplett mit Ständer zum Nettopreis von rund 5.500 Euro ausliefern.

File-Transfer als breites Thema

Auf dem Weg zu funktionierenden Workflows in einem immer mehr von Servern, Speichernetzwerken und bandlosen Akquisitionssystemen durchdrungenen Markt, haben sich nun viele Hersteller einem hierfür elementaren Thema zugewandt: File-Austausch und -Transcoding. Wenn man sich schon nicht auf die »virtuelle BNC-Buchse« einigen konnte, muss man nun eben dafür sorgen, dass die unterschiedlichen Systeme miteinander kommunizieren können: Die Anwender wollen — für einige Hersteller offenbar völlig überraschend — ihren Content auch in Form von Files zwischen den Geräten und Softwares verschiedener Hersteller hin und her bewegen.

Es gibt schon länger spezielle Lösungen für das File-Transfer-Problem. Teilweise sind das Transcoding-Stationen, die sich irgendwo im Netzwerk befinden und die automatisch oder nach Aktivierung im Hintergrund Kopien anfertigen und/oder Files transcodieren. Nun hat sich diese Thematik aber aus der Nische gelöst und ist weiter in Richtung Mainstream gerückt: Deutlich öfter als bisher tauchte dieses Thema in Pressekonferenzen, Präsentationen und Gesprächen auf.

Nicht ohne Grund wies man bei Avid darauf hin, dass die neue Asset-Management- und -Tracking-Lösung Interplay mehr als 100 File-Formate lesen und verarbeiten könne, wodurch auch ganz neue Brücken zwischen den einzelnen Aspekten der Arbeit an einem Filmprojekt entstünden.

Telestream verdient mit dem Thema Transcoding schon seit längerem Geld und legte zur NAB2006 mit

neuen und erweiterten Lösungen nach.

Auch der in der Videowelt schon lange als Wandler-Experte anerkannte Hersteller Snell & Wilcox ist endgültig in der Welt der File-Formate angekommen, will mittelfristig nicht nur alle seine Wandlerprodukte als Softwares anbieten, sondern hat eigene Software-Codecs entwickelt und befasst sich intensiver mit Transcoding auf der File- und nicht mehr nur auf der Video-Ebene. Nach MPEG-2 und MXF, Themen bei denen das Unternehmen zu den Pionieren und Weg-

bereitern gehörte, geht Snell & Wilcox nun konsequent weiter. Auch die Messtechnik-Firma Tektronix steht dem nicht nach und zeigte zur NAB2006 sowohl Mess- und Monitoring-Lösungen für IPTV wie auch ein System für die automatisierte Analyse von Content, der in Form von Files auf einem Server liegt.

Das sind nur ein paar ausgewählte Beispiele dafür, dass man nun endlich in verschiedenen Ecken der Branche aufgehört hat, die Vielfalt der File-Formate nur zu beklagen, sondern dass man begonnen hat, die essenziellen Anforderungen der Anwender beim Umgang mit Files ernst zu nehmen und praktikable Lösungen zu entwickeln.

Das sind nur ein paar ausgewählte Beispiele dafür, dass man nun endlich in verschiedenen Ecken der Branche aufgehört hat, die Vielfalt der File-Formate nur zu beklagen, sondern dass man begonnen hat, die essenziellen Anforderungen der Anwender beim Umgang mit Files ernst zu nehmen und praktikable Lösungen zu entwickeln.

Das sind nur ein paar ausgewählte Beispiele dafür, dass man nun endlich in verschiedenen Ecken der Branche aufgehört hat, die Vielfalt der File-Formate nur zu beklagen, sondern dass man begonnen hat, die essenziellen Anforderungen der Anwender beim Umgang mit Files ernst zu nehmen und praktikable Lösungen zu entwickeln.

Das sind nur ein paar ausgewählte Beispiele dafür, dass man nun endlich in verschiedenen Ecken der Branche aufgehört hat, die Vielfalt der File-Formate nur zu beklagen, sondern dass man begonnen hat, die essenziellen Anforderungen der Anwender beim Umgang mit Files ernst zu nehmen und praktikable Lösungen zu entwickeln.

Telestream, die kalifornischen Transcoding-Spezialisten, zeigten sich auf der NAB2006-Pressekonferenz mit der aktuellen Firmenentwicklung sehr zufrieden: FlipFactory, das Kernprodukt des Unternehmens, beherrscht mittlerweile über 50 Formate und wird von mehr als 100 Partnern eingesetzt.

Aktuell wurden drei neue Produkte aus dieser Familie vorgestellt. Die jüngsten Produkte von Telestream sind: GraphicsFactory, ein file-basierendes System, das Grafik-Workflows automatisiert und auf FlipFactorys Transcoding Engine aufsetzt. FlipFactory Mobile, das Programm direkt von Broadcast-Servern, NLE-Systemen oder aus dem Archiv übernehmen und in die neuen für Mobil-TV benötigten Formate wie beispielsweise WMV/VC-1, H.264, Apple iPod, Real, QuickTime, MPEG-4, Sony PSP, Flash und andere umwandelt. FactoryArray schließlich ist ein neues System, das es erlaubt, mehrere FlipFactory-Server zu vernetzen.

Als ebenfalls noch relativ neue Produktgruppe hat Telestream unter dem Markennamen Flip4Mac eine Reihe von Komponenten im Portfolio, die es Mac-Nutzern unter anderem erlauben, Windows Media Files mit Quicktime auf ihrem Rechner abzuspielen, zu importieren und zu exportieren. Den reinen WMV-Player gibt es auf der Microsoft-Website seit zwei Monaten umsonst, mehr als eine Million Downloads seien bereits erfolgt, was die Erwartungen bei weitem übertroffen habe, so Telestream-Chef Dan Castles. Auch die Flip4Mac Pro Produktlinie wurde erweitert. So stellte Telestream zur NAB2006 Tools vor,

Als ebenfalls noch relativ neue Produktgruppe hat Telestream unter dem Markennamen Flip4Mac eine Reihe von Komponenten im Portfolio, die es Mac-Nutzern unter anderem erlauben, Windows Media Files mit Quicktime auf ihrem Rechner abzuspielen, zu importieren und zu exportieren. Den reinen WMV-Player gibt es auf der Microsoft-Website seit zwei Monaten umsonst, mehr als eine Million Downloads seien bereits erfolgt, was die Erwartungen bei weitem übertroffen habe, so Telestream-Chef Dan Castles. Auch die Flip4Mac Pro Produktlinie wurde erweitert. So stellte Telestream zur NAB2006 Tools vor,



die es erlauben, Files von verschiedenen professionellen Disk-Camcordern direkt in Apples Schnittprogramm Final Cut Pro 5 zu importieren. Für jeweils 495 US-Dollar bietet Teletream diese Funktionalität für Ikegami Editcam und Grass Valleys Infinity an. Das bereits existierende

Import-Tool für Sonys XDCAM wurde nach Herstellerangaben nun HD-tauglich gemacht. Eine Import/Export-Komponente für die Profile- und K2-Server von Grass Valley gibt es für 995 Dollar.

»Apples neue intel-basierte Computer zu unterstützen, steht auf

unserer Liste ganz oben«, sagte Teletreams CEO Dan Castles bei der Pressekonferenz auf die Frage nach künftigen Entwicklungen. Im kommenden Quartal könne man in diesem Bereich mit ersten Produkten rechnen.

Neue Server- und Storage-Konzepte

In der IT-basierten Broadcast- und Postproduktionswelt spielen Server und Storage-Konzepte eine immer wichtigere Rolle. Umso mehr müssen Hersteller neue Wege gehen, wenn Sie ihre Kunden langfristig binden möchten.

Einer der wachsenden Anbieter im Server- und Storage-Bereich ist

Omneon. Das US-Unternehmen kündigte mit MediaGrid ein neues, »aktives« Storage-System der nächsten Technologie-Generation an. Zudem präsentierte das Unternehmen eine MediaDirector-Komponente, unterstützt Avids DNxHD-Codec und

stellt mit ClipTool Pro ein Software-Werkzeug fürs Monitoring der Spectrum Media Server vor.

Die interessanteste Neuheit bei Omneon (D-Vertrieb: Nettori) ist zweifellos MediaGrid – ein Speichersystem, das Grid Computing und Grid Storage kombiniert. Was verbirgt sich hinter Grid Computing? Im Prinzip unterschiedlichste Methoden, die alle das Ziel haben, die Rechenleistung vieler einzelner Systeme so zusammenzufassen, dass damit besonders rechenintensive Aufgaben leichter bewältigt werden können. Die Anfänge des Grid Computing liegen in den 60er und 70er Jahren, als man versucht hatte, mit mehreren Rechnern eine Aufgabe parallel zu lösen.

Das Besondere an Omneons MediaGrid besteht darin, dass das System eine Vielzahl intelligenter, aber dennoch unabhängiger Speichereinheiten zu einem System vereint und daraus einen Speicher mit

skalierbarer Bandbreite, Kapazität und Prozessorleistung bildet. Das System erstellt laut Hersteller auf Wunsch automatisch Sicherheitskopien und ist durch das Verteilen von Aufgaben auf zahlreiche Einheiten sehr viel besser skalierbar und wesentlich leistungsfähiger, etwa auch wenn es um Rebuild-Aufgaben geht,



wenn Festplatten innerhalb eines RAID-Systems den Geist aufgegeben haben. Omneon merkt an, dass MediaGrid Standardkomponenten- und Schnittstellen nutzt. Zentrale Elemente des Media-Grid sind ContentDirector und ContentServer. Die ContentDirector fungieren quasi als File-System-Controller, die die Verteilung der Daten innerhalb des Systems verwalten. Die

ContentServer sind die eigentlichen Speichereinheiten, die wahlweise als 2-Terabyte-Einheiten mit hoher Band-

breite oder als 12-Terabyte-Einheiten mit hoher Kapazität verfügbar sind. Diese ContentServer arbeiten als intelligente Nodes wie in einem Netz miteinander und können untereinander intelligent kommunizieren, wobei die ContentServer über redundantes Gigabit-Ethernet verbunden sind.

Dank dieser einfachen Struktur sei das System extrem

flexibel und skalierbar, so Omneon. Der Hersteller ergänzt, dass die MediaGrid-Architektur auf einem File-System basiere, das dafür optimiert worden sei, die speziellen Anforderungen beim Handling großer Media-Files zu erfüllen. So werde etwa jedes File in einzelne Stücke unterteilt, die an unterschiedlichen Locations und auch mehrfach gespeichert würden. Das erlaube ein intelligentes, schnelles und sicheres Datenmanagement. Fordert eine Workstation im Netz ein bestimmtes File an, dann spielen alle Server, die Kapazität haben, einzelne Stücke des gewünschten Files zu, was die Geschwindigkeit massiv steigert, so Omneon. Das ganze funktioniert, sobald mehr als ein ContentServer miteinander verbunden sind – auch dann wenn einer davon gerade mit einem Rebuild beschäftigt ist.

Getestet und für prinzipiell gut befunden, haben das System zwei Anwender, die schon früh erste Testsysteme erhielten: Turner in London und Discovery. Von beiden Firmen waren hochrangige Vertreter bei Omneons Pressekonferenz und lobten



das System. Zudem hat Omneon nach eigenen Angaben schon sechs weitere Systeme an verschiedene Entwickler ausgeliefert, die nun ihre Applikationen damit ausprobieren.

Weitere Omneon-Neuheit: Spectrum MediaDirector 4202 ist eine zentrale Komponente des Spectrum-Media-Server-Systems und verbessert laut Hersteller dessen Skalierbarkeit. Das neue Modul beinhaltet IT-basierende Kompo-

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.

nenen, etwa IEEE-1394 mit 800 Mbps, sechs Fibre-Channel-Anschlüsse und zwei zusätzliche Gigabit-Ethernet-Ports. Dank dieser erweiterten Anschlüsse werde Spectrum zu einer noch leistungsfähigeren Lösung, so Omneon, die Applikationen von HD bis IP abdecken könne.

Omneons Spectrum-System wird zudem ab sofort Avids DNxHD-Codec unterstützen und mit Hilfe des DNxchange-Codec-Device in der Lage sein, DNxHD-Files aufzuzeichnen und wiederzugeben. Aufgezeichnete DNxHD-Clips stehen den angeschlossenen Avid-Editing-Systemen dann unmittelbar zur Verfügung.

