

DOPPEL-TEST: FAST SILVER/PURPLE



# Starkes Doppel

Fast Multimedia hat mit dem Schnittsystem Silver und dessen kleinem Bruder Purple jetzt zwei professionelle Schnittsysteme im Angebot. Jedes der Systeme zielt auf einen anderen Teilmarkt und das macht auch die verwendete Technologie deutlich: Silver basiert auf MPEG-, Purple auf DV- Technologie.

Was bieten die beiden Testkandidaten?

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

**M**it nunmehr zwei verfügbaren Editing-Systemen meldet sich Fast als Ernst zu nehmender Kandidat im professionellen, nonlinearen Editing zurück. Das vor mehr als drei Jahren angekündigte Schnittsystem Blue ist zwar bis heute nicht verfügbar, aber es diente Fast doch als Technologie-Träger für die Schnittsysteme Silver und Purple. Silver wurde zunächst unter dem Produktnamen 601 in den Markt eingeführt und dann in Silver umbenannt, seit August ist zudem das System Purple verfügbar. Beide sollen nun den Grundstock einer neuen und leistungsstarken Produktpalette bei Fast Broadcast & Professional dienen. Dem kommt sicher auch zugute, dass Fast Multimedia sich nun ausschließlich auf den Profi-Markt konzentriert: Der Consumer-Bereich von Fast wurde ausgegliedert und mit dem amerikanischen Unternehmen Dazzle verschmolzen. Eine wichtige Gemeinsamkeit von Silver und Purple: Die Software ist in der Grundversion identisch und bietet die gleiche Funktionalität. Auch das von Fast entwickelte Sony-Schnittsystem ES-3 nutzt diese Software, die in der jüngsten Version auch Voice-Over bietet, also das nachträgliche Aufsprechen von Kommentaren zum geschnittenen Bild erlaubt.

Unterschiede gibt es dagegen bei der Hardware der beiden Systeme: Während Silver mit MPEG-Technologie arbeitet, basiert das wesentlich preisgünstigere Purple auf DV-Technologie.

**Purple ist auf DV optimiert und wird als Komplettsystem angeboten.**



## Purple: Eckdaten, Grundfunktionalität

Purple ist für DV- und DVCAM-Editing konzipiert. Während Silver intern stets mit MPEG-Kodierung arbeitet und alle ankommenden Signale in dieses Format umwandelt, arbeitet Purple durchgängig auf DV-Basis. Die von einem DV- oder DVCAM-Gerät zugespielten Signale werden also in ihrem ursprünglichen Format gespeichert. Damit entspricht Purple vom grundlegenden Systemaufbau dem Sony-System ES-3, der eingesetzte DV-Codec

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst [www.film-tv-video.de](http://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](http://www.film-tv-video.de) bestimmt. Alle Nutzer haben bei der Registrierung den Nutzungsbedingungen von [www.film-tv-video.de](http://www.film-tv-video.de) zugestimmt, die das Kopieren und Weiterverbreiten untersagen.

und die Schnitt-Software sind ohnehin mit diesem System weitestgehend identisch. Sensationell und wesentlich günstiger als der Sony-Preis ist der angekündigte Netto-Einstiegspreis für Purple: Ein Komplettsystem inklusive Rechner (667-MHz-Pentium, 128 MB RAM, 18-GB-Festplatte) kostet gerade 9.900 Mark netto. Als Rechnerbasis von Purple kommen Kayak-PCs von HP zum Einsatz. Wie für Silver, gibt es auch für Purple verschiedene Optionen (siehe Kasten). Rüstet man das System mit allen Optionen auf und baut es damit zu höherer Leistungsfähigkeit aus, kommt man in Preisregionen um rund 30.000 Mark.

Fast nutzt bei Purple einen echtzeit-fähigen Software-DV-Codec, wodurch keine spezielle DV-Hardware mehr erforderlich ist. Fürs Einspielen der DV-Signale ist lediglich noch ein IEEE-1394-Board für die Verbindung zwischen PC und DV-Peripherie notwendig.

Auf der Anschlussseite steht in der Grundversion des Systems ausschließlich IEEE-1394 zur Verfügung, andere digitale oder gar analoge Signalanschlüsse sowie Steuerbuchsen gibt es nicht. Der Verzicht auf einen Hardware-Codec und zusätzliche Anschlussmöglichkeiten erklärt letztlich den vergleichsweise niedrigen Preis des Systems.

Das Purple-Testsystem bestand aus einem Dual-Pentium-III-Rechner mit 600 MHz (256 MB RAM, 2 x 18 GB Video-RAID) und der Software Fast Studio 2.5 Purple.XL.

### **Silver: Eckdaten, Grundfunktionalität**

Silver ist für die Bearbeitung von qualitativ hochwertigem Bildmaterial konzipiert. Die Grundversion des Systems kann mit verschiedenen Hard- und Software-Optionen erweitert werden.

In der Grundversion arbeitet das System mit MPEG-Technologie (MPEG-2 422P@ML, I-Frames only) und bietet in diesem Format eine variable Datenrate von 5 bis 50 Mbps. Silver ist in der Standard-Ausführung mit Ein- und Ausgängen für SDI-, FBAS- und Y/C-Signale bestückt.

Die Grundkomponenten des Systems sind die Fast-Studio-Software, das PCI-Board und die Anschlussbox. Händler bieten Silver als Komplettsystem an, das nach Kundenwünschen konfiguriert wird.

Mit der Option Silver.Unprompressed ist es aber auch möglich, unkomprimiert zu arbeiten. Silver.DV erlaubt es, auch DV-Material digital einzuspielen und zu bearbeiten, allerdings arbeitet Silver intern immer mit MPEG-Kodierung.



**Die Bedienoberfläche von Silver ist auf 2-Monitor-Betrieb ausgelegt.**

Der Einstiegspreis für ein Komplettsystem liegt bei rund 30.000 Mark, mit allen Optionen und gut ausgestattetem Rechner kommt man bei einem Komplettsystem leicht auf einen Gesamtpreis von 50.000 bis 60.000 Mark oder mehr.

Das Testsystem bestand aus einem Dual-Intel-Pentium-III-Rechner von Intergraph mit 700-MHz-Taktrate (256 MB RAM, 4 x 18 GB Video-RAID), das mit dem Beschleuniger-Board InTime, einer DV-Option und der Software Fast Studio 2.5 ausgerüstet war.

### **Silver, Purple: Software Fast-Studio 2.5**

Die Schnitt-Software Fast-Studio läuft auf Silver wie auf Purple, allerdings bietet Silver aufgrund der Hardware die leistungsfähigere, also schnellere Bearbeitung des Materials. Weiterer Unterschied am Rande: Während die Software-Oberfläche von Silver dezent grau ist und fast schon etwas kontrastarm wirkt, hat die Oberfläche von Purple wie der Name schon sagt einen leichten Stich ins violettfarbene. Silver wie auch Purple sind als Zwei-Monitor-Systeme ausgelegt. Man kann zwar theoretisch auch mit einem Monitor arbeiten, das ist aber nicht empfehlenswert. Die Aufteilung der Oberfläche ist

klassisch und orientiert sich in vielen Punkten am weit verbreiteten Avid-Vorbild: Es gibt ein Source-Fenster, ein Record-Fenster und darunter die Timeline. Beide Systeme bieten aber die Möglichkeit, die Oberfläche individuell anzuordnen, und jeder Editor kann entscheiden, welche Elemente er permanent auf seiner Oberfläche sehen möchte und welche nicht. Die mausgraue Oberfläche von Silver empfanden die Tester nach wie vor als recht gewöhnungsbedürftig, aber immerhin gibt es bei der neuen Software die Option, ohne große Mühe eine kontrastreichere Oberfläche zu laden.

Ein schönes Detail: Streift man mit der Maus über die Funktionsbuttons, treten sie in den Vordergrund, werden also kontrastreicher und heller angezeigt. Die Bedienelemente treten also nur dann in den Vordergrund, wenn der Anwender sich für sie interessiert.



**Purple-Basis:**  
Kayak von HP.

Besonders bei den ersten Kontakten mit dem System bleibt hin und wieder rätselhaft, welche Funktion sich denn hinter dem jeweiligen Button verbirgt. Für diesen Fall bietet das System aber aktive Hilfestellung: Bleibt der Cursor eine Weile

über einem Funktionsbutton stehen, erscheint automatisch ein kurzer Begriff, der erklärt, welche Funktion hinter dem Button liegt – hilfreich in der ersten Einarbeitungsphase und auch für Editoren, die nicht täglich mit dem System arbeiten. Wer mit Silver oder Purple schneidet, kann seine individuellen Vorlieben voll ausleben: Wer gerne mit Shortcuts arbeitet und die meisten Funktionen per Tastendruck abrufen will, hat in den Settings die Möglichkeit, die Tastatur frei nach seinen Wünschen zu belegen. Wer konventionelles Arbeiten bevorzugt, kann mit dem optional verfügbaren Steuerpult arbeiten. Es verfügt über ein recht griffiges

## Optionen für Silver und Purple

Einige der Optionen sind nur für das teurere System Silver verfügbar.

**Silver.Component:** Erlaubt die Bearbeitung von Komponentensignalen (Über eine zusätzliche Anschlussbox lassen sich YUV-Signale ein- und ausspielen). Nettopreis: 4.000 Mark.

**Silver.Uncompressed:** Mit dieser Option lässt sich unkomprimiertes Videomaterial bearbeiten und via SDI- und AES/EBU-Schnittstellen ein- und ausspielen. Nettopreis: 5.500 Mark.

**Silver.PrintDVD:** Mit dieser Option lassen sich direkt aus der Timeline heraus DVD-kompatible Datenströme erzeugen. Nettopreis: 3.000 Mark.

**Silver.DV:** Ermöglicht die direkte Verarbeitung von DV-Signalen über die bidirektionale IEEE-1394-Schnittstelle. Die DV-Signale (auch DVCAM) werden in Echtzeit in MPEG-Datenströme kodiert. Nettopreis: 4.000 Mark.

**Silver/Purple.InTime:** Diese Option besteht aus dem InTime-Beschleunigerboard, das mit sechs Prozessoren bestückt ist, die zusätzlich zur Rechner-CPU für die Berechnung von Effekten zur Verfügung stehen und damit die Berechnung erheblich beschleunigen. So bietet ein System, das mit dem Board ausgestattet ist, durchschnittlich eine bis zu sechsfach höhere Bearbeitungsgeschwindigkeit. Nettopreis 10.000 Mark.

**Silver/Purple.Control:** Externes Jog/Shuttle-Pults, mit dem sich die Systeme Silver und Purple in vielen Funktionen bedienen lassen. Die Tasten des Pults können vom Cutter individuell mit verschiedenen Funktionen belegt werden. Nettopreis: 2.000 Mark.

**Fast Studio XL für Silver/Purple:** Mit dieser Software-Option wird der Funktionsumfang der Software Fast Studio 2.5 deutlich erweitert. Unter anderem bringt Fast-Studio-XL mehr Funktionen im Audiobereich, bietet Container-Handling, erweiterte Sync-Funktionen in der Timeline, sowie Quicktime-Im- und Export. Für Paint- und Effektfunktionen stellt die XL-Software ein Bearbeitungsfenster in voller Bildschirmgröße zur Verfügung. Zudem unterstützt die XL-Software Multi-Prozessor-Systeme und somit auch das Beschleunigerboard InTime. Nettopreis: 2.500 Mark.

Jog-/Shuttle-Rad sowie über weitere Tasten, die sich mit Funktionen wie etwa Play, Pause, Mark in, Mark out belegen lassen. Außerdem ist es natürlich möglich,

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst [www.film-tv-video.de](http://www.film-tv-video.de) kopiert.

maus-orientiert zu arbeiten alle Funktion über die Menüleisten abzurufen oder das System weitgehend mit linker und rechter Maustaste zu steuern.

Der Schnitt selbst orientiert sich an bekannten Mustern des nonlinearen Editings. Anwender, die schon mal mit einem Avid-System gearbeitet haben, werden sich bei den grundlegenden Funktionen mit Purple und Silver schnell zurechtfinden, auch wenn es in den Details teils größere Bedienunterschiede gibt.

Clips lassen sich per Doppelklick direkt in ein Sichtfenster laden oder in den Source-Viewer schicken, wo sie ebenfalls abspielbar sind und mit In-/Out-Punkten versehen werden können. Von dort lassen sich die bearbeiteten Clips auf der Timeline platzieren. Es ist aber auch möglich, Clips direkt aus dem Bin, also dem Speicherort mehrerer Clips, zur Timeline zu schicken und dort zu platzieren. Besonders bequem ist das Story-Board-Editing.

Dabei wählt man Clips aus dem Bin aus, ordnet sie in einer rohen Form auf dem Desktop an und zieht dann alle Clips auf die Timeline – fertig ist der erste Rohschnitt.

Wer diese grundlegenden Editing-Funktionen von Silver und Purple einmal intus hat, kann sehr schnell und effektiv arbeiten. Mit etwas Vorbildung im nonlinearen Editing kommt man auch recht rasch mit dem System zurecht. Wer vom nonlinearen Editing jedoch nur wenig Vorahnung hat und die Fast-Studio-Software intuitiv erlernen möchte, muss Zeit mitbringen, um sich mit dem System vertraut zu machen. Will man knifflige Probleme beim Schnitt lösen, bleibt einem zumindest in der Einarbeitungsphase der Blick in die Online-Hilfe oder ins Handbuch nicht erspart: Nicht alle Abläufe und Funktionen sind selbsterklärend und erscheinen auf den ersten Blick logisch, aber das ist vielleicht auch gar nicht möglich. Generell gilt: Silver und Purple sind darauf ausgelegt, dass eingearbeitete Profis schnell und mit optimierten Arbeitsabläufen effektiv mit den

Systemen arbeiten können. Das heißt im Umkehrschluss, dass man sich, wie bei jeder komplexeren, funktionsreichen Software erstmal einarbeiten muss. So einfach, dass man sich ohne Vorkenntnisse hinsetzen und losarbeiten könnte, ist die Software eben nicht.

Da sich alle Tracks beliebig mit Audio, Video, Grafiken oder einer Kombination aus allem belegen lassen, hat der Editor größtmögliche Flexibilität beim Schnitt in der Timeline. Blenden/Dissolves, eine Grundfunktion eines jeden Systems, lassen sich per Drag & Drop einfach einfügen und genauso schnell auch verlängern, kürzen oder neu platzieren. Blenden-Rechenzeiten gibt es bei Silver praktisch keine, und bei Purple geht das Rendering zügig vonstatten. Bei komplexeren Effekten, etwa bei Motion-Effekten oder bei farbkorrigierten Clips, zeigt das Beschleuniger-Board InTime seine Stärke. Es sorgt

dafür, dass Effekte drastisch schneller berechnet werden, als ohne InTime-Board.

Schönes Detail am Rande: Ein Mikro-Fenster am unteren Bildschirmrand zeigt genau an, welches Frame des Clips gerade gerendert wird. Dank Background-Rendering ist es zudem möglich, weiterzuarbeiten, während im Hintergrund gerendert wird. Dadurch wird der kreative Arbeitsfluß nicht ständig durch

unfreiwillige Kunstpausen unterbrochen. Übliches Feature professioneller Editing-Softwares, aber gegenüber dem linearen Arbeiten immer noch eines der Top-Features: Man kann mit der Software wahlweise im Filmstyle- oder im Overwrite-Modus schneiden. Filmstyle-Modus bedeutet, dass ein Clip mitten im Film eingefügt werden kann und alle darauf folgenden Clips automatisch nach hinten wandern. Im Overwrite-Modus wird dagegen die Szene, an der ein neuer Clip eingefügt wird, automatisch überschrieben. Sehr hilfreich ist auch die Synchron-Funktion, mit der man Audiospuren fest mit der Bildspur verkoppeln kann.



Das Jog/Shuttle-Pult ist optional erhältlich.

Eine neue Funktion der Software Fast Studio 2.5 ist das Slip & Slide-Editing im Trim-Modus. Soll ein Clip etwa seine Länge beibehalten, aber zu einem anderen Zeitpunkt starten oder enden, lässt er sich per »Slip & Slide« einfach hin- und herschieben, ohne die Länge des Clips zu verändern.

## Effekt-Funktionen

Ein echtes Software-Highlight sind die Effekt-Funktionen, darunter der Motion-Editor, der Keyer und die Farbkorrektur. Besonders überzeugend ist die Bedienung dieser Module gelöst. Zum einen kann man die einzelnen Parameter auswählen und dann unterschiedliche Zahlenwerte eingeben, um die verschiedenen Parameter zu verändern. Das ist ein üblicher Weg. Das Besonders an der Fast-Studio-Software besteht aber darin, dass die einzelnen Parameter auch bequem mit der Maus verändert werden können. Ein Beispiel: Wer bei der Farbkorrektur Rot, Grün- und Blauanteile verändern will, muss keine unanschaulichen Zahlenwerte eingeben. Statt dessen lassen sich die Farbanteile direkt im Bild mit der Maus verändern. Das geht so: Bewegt man im linken Drittel des Bildes die Maus nach oben oder unten, erhöht oder senkt man den Rot-Anteil. Im mittleren Drittel des Bildes verändert man den Grün- und im rechten Drittel den Blau-Anteil. Jede Veränderung des Bildes ist also direkt sichtbar. Nach diesem Prinzip wird nicht nur in der Farbkorrektur gearbeitet, sondern auch beim Motion-Editor (etwa um Bilder größer oder kleiner zu ziehen) oder beim Keyer. Dieses Arbeiten ist sehr bequem und intuitiv, und vor allem ist das Ergebnis sofort zu sehen.

Bei so viel intelligent und kreativ gelöster Bedien-Ergonomie einerseits, fällt auf der anderen Seite der integrierte Titelgenerator im Vergleich zum Rest sehr stark ab. Er ist von der amerika-

nischen Firma Innovision zugekauft und stört den einheitlichen Fluss, den die Software in allen anderen Bereichen bietet. Schon die Oberfläche des Titlers empfanden die Tester als wenig überzeugend, doch darüber lässt sich streiten. Nicht aber über die Bedienung, denn die ist wirklich umständlich. Selbst wer nur einfache Titel erstellen will, gerät leicht aus dem Tritt und muss sich durch undurchsichtige und verwirrende Menüs hangeln, um zum Ziel zu kommen. Deutlich komfortabler ist im Vergleich dazu wieder die Tonbearbeitung und hier vor allem das Rubberbanding, mit dem sich die Pegel der einzelnen Tonspuren mit der Maus leicht anpassen lassen. Wer mit einem externen und optional einsetzbaren JL-Cooper-Pult arbeitet, kann den Ton sogar live mischen, die Werte dieser Mischung speichern und bei Bedarf korrigieren und anpassen. Mit der bei Fast Studio 2.5 neu integrierten OMF-Export-Funktion ist es jetzt auch endlich möglich, Files so zu exportieren, dass sie sich mit einem Audio-Nachbearbeitungssystem wie etwa ProTools einlesen lassen.

## Fazit

Mit den beiden Schnittsystem Silver und Purple entwickelte Fast ein leistungsstarkes Doppel und deckt den Markt mit nur zwei Grund-Systemen und den verschiedenen Optionen auf einer relativ großen Breite ab.

Silver eignet sich für professionelle Anwendungen, bei denen hohe Bildqualität, flexible Anschlussmöglichkeiten und besonders effektive Nachbearbeitung gefordert sind: ein Allround-System, das den Großteil aller Anwendungen und Anforderung im nonlinearen Editing erfüllt. Mit dem

Beschleuniger-Board InTime und der Uncompressed-Option dürfte Silver auch anspruchsvolle Editoren zufriedenstellen. Ohne Uncompressed-Option kann bei



Das Titler-Modul fällt in der Bedienung aus dem Fast-Rahmen.

Silver die generelle Kodierung ins MPEG-Format, je nach Ausgangs-, End-Format und Arbeitsweise zu mehrfachem, verlustbehaftetem Kodieren und Dekodieren des Materials führen. Für wie problematisch man diesen Umstand hält, ist fast schon Glaubenssache. Dass diese Problematik aber ein Thema ist, hat Fast aber indirekt selbst öffentlich gemacht: Eines der stark betonten Features des geplanten Top-End-Fast-Schnittsystems Blue ist, dass die mehrfache Kompression und Dekompression von Bildmaterial bei diesem System vermieden wird.



**Purple entspricht Silver in puncto Oberfläche und Bedienung bis auf die Farbe.**

Purple wiederum ist konsequent als kostengünstiges System für die Nachbearbeitung von DV-Material konzipiert. Das bringt auch Einschränkungen mit sich: Mal schnell noch ein Stück Archiv-Material einspielen, das auf Betacam-SP-Kassetten vorliegt, ist damit nicht möglich. Dafür müßte man zuerst eine DV-Kopie ziehen, oder einen externen Wandler einsetzen, der analoge YUV-Signale in digitale DV-Signale umkodiert, denn Purple akzeptiert Bildmaterial lediglich im DV-Format via IEEE-1394. Auch mit anderen Bandformaten und der Zuspiegelung von SDI-Signalen sind Umwege unvermeidlich.

Wer die Anschlussvielfalt aber nicht benötigt, sondern durchgängig mit DV-Material arbeitet und mit der dabei erreichbaren Qualitätsstufe zufrieden ist, kann ruhigen Gewissens auf Purple setzen. Will man aber mit diesem System wirklich professionell arbeiten— und das heißt eben auch flott und effektiv — kommt mit dem Einstiegspreis von 10.000 Mark nicht ganz hin. Mit dem rund 10.000 Mark teuren InTime-Beschleunigerboard, etwas mehr Speicherplatz und ein paar weiteren Optionen wie etwa Fast Studio XL oder Pur-

ple.Control liegt man eher bei einem Komplettpreis von rund 20.000 bis 25.000 Mark – was bei diesem System aber immer noch ein sehr gutes Preis-/Leistungs-Verhältnis bedeutet.



© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst [www.film-tv-video.de](http://www.film-tv-video.de) kopiert.