

Interview: Stephan Buchmann, Business Development Manager Video bei Apple

NLE-Software für alle

Stephan Buchmann ist Business Development Manager Video bei Apple Deutschland. Im Gespräch mit www.film-tv-video.de beantwortet er Fragen zu Final Cut Pro, sowie zur Marktposition und der Apple-Strategie hinter diesem NLE-Produkt.

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

Wo sehen Sie die Hauptzielgruppe für die Editing-Software Final Cut Pro 4?

Buchmann: Final Cut Pro hat vielleicht die breiteste Anwenderbasis aller NLE-Systeme. Sie reicht vom engagierten Amateur bis hin zu Fernsehsendern. Insofern erscheint es schwer, die Zielgruppe per Definition einzugrenzen.

Was macht Final Cut Pro 4 aus Ihrer Sicht für den Anwender besonders interessant, speziell gegenüber Avid Xpress Pro?

Buchmann: Final Cut Pro 4 ist ein skalierbares System für den Videoschnitt, das auf einer auflösungsunabhängigen Architektur beruht. Daher kann der Anwender Offline, in DV oder mit nicht komprimiertem 10-Bit-60I- oder sogar mit HD-Material arbeiten. Final Cut Pro 4 eignet sich also optimal für Schnitt und Nachbereitung einer Vielzahl von Formaten, unabhängig von der verwendeten Auflösung oder Bildrate.

Ein Final Cut Pro System kann einfach den Anforderungen entsprechend mit verschiedenen Hardware-Erweiterungen versehen werden, wobei die Software immer die gleiche bleibt. Hierzu stehen bereits in der 1.000-Euro-Klasse Lösungen mit Komponenten- oder SDI Eingängen zur Verfügung, so dass mit Final Cut in 10-Bit-SD-Qualität professionell gearbeitet werden kann. Für komplexere Schnitte stehen 99 Videospuren sowie die umfangreichste Ausstattung an Funktionen in dieser Klasse zur Verfügung.

Ganz deutlich wird die Leistungsfähigkeit Final Cut Pro im Einsatz mit oder »zwischen« verschiedenen Abteilungen und Applikationen. Hier bietet Final Cut Pro aufgrund der quicktime-basierenden, offenen Struktur die Möglichkeit des einfachsten Datenaustauschs zwischen Applikationen der Grafik-, Effekt- und Tonbearbeitung und dem eigentlichen Editing. Damit wird Final Cut Pro zum »Hub«, dessen Funktion weit über den Schnitt allein hinausgeht und der ohne aufwendiges Rendern oder Exportieren die quicktime-basierenden Daten mit einer Vielzahl von Programmen effizient austauscht.

Im Lieferumfang von Final Cut Pro enthalten sind mit LifeType und Soundtrack starke Programme zur Erstellung animierter Titel und lizenzfreier Filmmusik. Der mitgelieferte Compressor ermöglicht das Encoding verschiedenster Formate wie etwa MPEG 2 und MPEG 4. Ob Video, Filmschnittliste, Internet, oder DVD – auch die Ausgabeseite von Final Cut Pro ist damit jeder Situation gewachsen.

Wie sieht die weitere Produktstrategie aus, wird es eine engere Anbindung für den Projektaustausch mit Shake geben? Wird es möglich werden, AAF-Projekte aus zu geben?

Buchmann: Wir äußern uns nicht zu künftigen Produktentwicklungen. Allerdings ist natürlich klar, dass die bestehenden Austauschoptionen mit Shake und mit den anderen Pro-Apps wie etwa DVD Studio Pro 2, stetig verbessert und ausgebaut werden. So lässt sich etwa eine Quick-



Stephan Buchmann ist Business Development Manager Video bei Apple in Deutschland. Vor einigen Jahren war er für Avid tätig.

time-Vorschau in Shake rendern. Es gibt diverse Lösungen, etwa von Automatic Duck und Gallery, die den Austausch im AAF-Format von und zu Avid, Quantel und anderen ermöglichen. Das sind alles Tools, die schon für die letzte Version von Final Cut verfügbar waren. Und mit Version 4 kommt das XML-Interface ins Spiel. Das wird die Integration zwischen den verschiedenen Plattformen weiter vertiefen.

Weshalb geht Apple mit dem XML-Format einen Sonderweg, wo es nun mit AAF und MXF endlich einen breiten Konsens bei den Herstellern

gibt? Sieht Apple kein Risiko in dieser Form von Isolationismus, in der Bildung einer »Nische in der Nische«?

Buchmann: XML ist ja ein generischer Ansatz, der vielfältige Möglichkeiten eröffnet – der AAF-Im- und Export beispielsweise gehört auch dazu. Hinzu kommt, dass immer mehr Anwendungen und Produkte via Quicktime-Codecs integriert werden können, so etwa die DVCPRO50-Kameras von Panasonic. MXF wird immer mehr zu einem spezifischen Broadcast-Interface, dagegen scheint es im Postproduction-Markt weniger Bedarf zu geben. Trotzdem beobachtet Apple aufmerksam die weitere Entwicklung von MXF und wohin sich die Industrie bewegt.

Gilt künftig die Gleichung: G5 + FCP = Software-only-HD-Verarbeitung ?

Buchmann: Der G5 liefert natürlich den lange erwarteten Leistungsschub für alle Arten der Bewegtbildverarbeitung auf dem Mac. Final Cut Pro ist ja HD-fähig und die Bearbeitung kann teilweise sicher »Software-only« erledigt werden.

Trotzdem sollte nicht unerwähnt bleiben, dass Hardware-I/O-Lösungen wie CineWave HD for Mac oder die nötige Peripherie wie das Xserve RAID Storage für die Digitalisierung und die Wiedergabe von HD-Material ihren Sinn behalten werden. Schade nur, dass Deutschland in puncto HD — wie Europa insgesamt — hinterherhinkt. Die Tools sind da.

In Deutschland hat Final Cut Pro im Vergleich zu den Nachbarländern wie etwa England oder Frankreich bei den Verkaufszahlen noch Steigerungspotenzial. Wie wollen Sie das im deutschsprachigen Markt ändern?

Buchmann: Wir haben mittlerweile ein Netz von kompetenten Video-Resellern und Consulting-Partnern aufgebaut. Mit Hilfe dieser Partner finden die Kunden den Level an Support, den sie brauchen, um einen bestimmten Workflow ab zu bilden. Alle diese Partner sind schon lange im Videobereich zuhause und verfügen über die erforderliche Expertise in

NLE und Produktionsumgebungen. Auch den Trainingsbereich bauen wir weiter aus. Dazu gehört eine wachsende Zahl an Schulungspartnern, aber auch eine stärkere Vertretung in den Schulungseinrichtungen selbst. Immer mehr Filmschulen betrachten Avid-Schnittsysteme und Final Cut Pro von Apple als die Tools, mit denen ein Student umgehen können muss.

Was sagen Sie potenziellen Kunden, die das Produkt mögen, aber befürchten, dass bei Apple keine Investitionssicherheit gegeben ist?

Buchmann: Ich habe bislang noch keinen Kunden getroffen, der sich hier Sorgen um seine Video-Investitionen gemacht hätte. Die TCO (Anmerkung der Redaktion: TCO steht für »Total Cost of Ownership«) eines Final-Cut-Pro-Systems ist erheblich besser als bei anderen, vergleichbaren Systemen. Wenn man sich nach einem SD-Editor umsieht, mit Speicherplatz für, sagen wir, Dutzende Stunden unkomprimierten Materials, dann wird er wahrscheinlich für ein komplettes Apple-System weniger zahlen als für ein Upgrade seines bisherigen NLE-Systems.

Wenn ein Kunde heute über den Schutz seiner Investitionen ins Grübeln kommt, dann liegt das wohl eher an der bisherigen, rigiden Upgrade-Politik anderer Hersteller. Sicher bekommt man von Zeit zu Zeit neue, bessere Hardware oder ein neuer Dongle lässt einen in besserer Qualität arbeiten. Aber »sicher« ist daran nur eines, nämlich dass man dafür erstmal 25.000 Euro oder so hinblättern muss...

Im übrigen kann nur eine offene Architektur des Systems auf Dauer für Investitionssicherheit und Kosteneffektivität sorgen. Final Cut Pro ist da nicht begrenzt, man kann offline arbeiten oder in HD. Final Cut Pro gehörte zu den allerersten NLE-Systemen, die in der Lage waren, etwa mit 10-Bit-Video um zu gehen.

Von Premiere Pro gibt es keine Mac-Variante. Avid ist also auf der Macintosh-Plattform letztlich der einzige verbleibende Konkurrent von Apple.

Bei der gegenwärtigen Marktentwicklung halten es viele Branchen-Insider keinesfalls für abwegig, dass sich auch Avid aus dem Mac-Geschäft zurückziehen könnte, zumindest am Lower-End von deren Produktpalette. Dann bliebe auf der Mac-Plattform nur noch Apple selbst mit einer Schnittlösung übrig. Eine Situation, die mancher eher für bedenklich hält, weil sie Apple zumindest in diesem Bereich, den das Unternehmen ja derzeit stark betont, zur isolierten Hard- und Software-Insel machen würde. Was sagen Sie dazu?

Buchmann: Wir hören eher andere Signale: Avid-Dongles werden universeller einsetzbar, wahlweise unter Mac OS X oder Windows XP, Avid bringt derzeit gerade eine kostenlose Version von Xpress DV für den Mac heraus.

Im übrigen existiert eine recht große Kundenbasis von MediaComposer- und Symphony-Anwendern auf dem Mac. Die überlässt man wohl kaum freiwillig der Konkurrenz...

Auf der Mac-Plattform steht zudem mittlerweile eine Vielzahl der wichtigsten komplementären Produktions-Tools zur Verfügung: Von 3D-Programmen wie Maya und Cinema 4D über Effekt-Tools wie Combustion und After Effects, Tools wie Photoshop und Cleaner, bis hin zu Pro-Tools und Logic für die Audibearbeitung. Bis vor wenigen Jahren war nicht vorstellbar, was sich seither an professionellen Lösungen auf dem Mac eingefunden hat.