www.film-tv-video.de
© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Artikel zuletzt aktualisiert am 19.07.2004

Auf dem Weg zu HD

HD, Vernetzung und Workflow-Optimierung waren die dominierenden Postproduction-Themen der NAB. Wie sich das konkret bei den Produkten zeigte, fasst dieser Artikel zusammen: bei Software und Systemen, aber auch bei den wichtigsten neuen Boards, die am Ende des Beitrags aufgeführt sind.

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

Alias war bis kurz vor der NAB2004 ein Tochterunternehmen von SGI und gab zur Messe die Akquisition durch Accel-KKR bekannt. Das ist eine technologie-orientierte Beteiligungsgesellschaft, die Alias zum Preis von 57,7 Millionen US-Dollar von SGI gekauft hat.

Die Akquisition soll keine Auswirkungen auf das aktuelle Business haben - so sollen sich etwa Management- und Entwickler-Team nicht verändern, das Hauptquartier wird demnach auch weiterhin in Toronto bleiben. Bei Alias erhofft man sich Vorteile durch die Akquisition: Unter den neuen Vorzeichen könne man sich nun besser auf die Entwicklung und Vermarktung konzentrieren. So sieht Alias auch im Consumer-Markt durchaus Potenzial, auch wenn das Unternehmen derzeit noch nicht in diesem Markt angekommen sei.

Mehr

NAB2004-Berichterstattung steht zum Download bereit bei www.film-tv-video.de. Einfach einloggen und in der Info-Zone unter *Messeberichte* den jeweils aktuellen Stand abfragen.

Die große NAB-Neuheit von Alias war Version 6 der 3D-Animations-Software Maya, die in den Varianten Maya Complete und Maya Unlimited verfügbar ist. Alias weist besonders darauf hin, dass in der neuen Version sehr viel Input von den Kunden stecke. Unter den zahllosen neuen Funktionen hebt Alias die erweiterten Möglichkeiten in der Character Creation hervor, darunter den komplett neu gestalteten, nonlinearen Animation-Editor, die optimierten Möglichkeiten, einmal animierte Passagen mehrfach zu verwenden, so wie die verbesserten Long-Hair- und Curve-Tools. Verbessert wurde laut Alias auch die Integration mit Adobe Photoshop. Weiter wurde die Verknüpfung mit dem Render-Tool Mental Ray optimiert. Alias liefert Maya 6 Complete für rund 2.000 Dollar, Maya Unlimited für 7.000 Dollar aus (Nettopreise).

Apple rüttelte mit fünf großen Neuheiten die Konkurrenz wach: Motion, DVD Studio Pro 3, Shake 3.5, Final Cut Pro HD und XSAN.

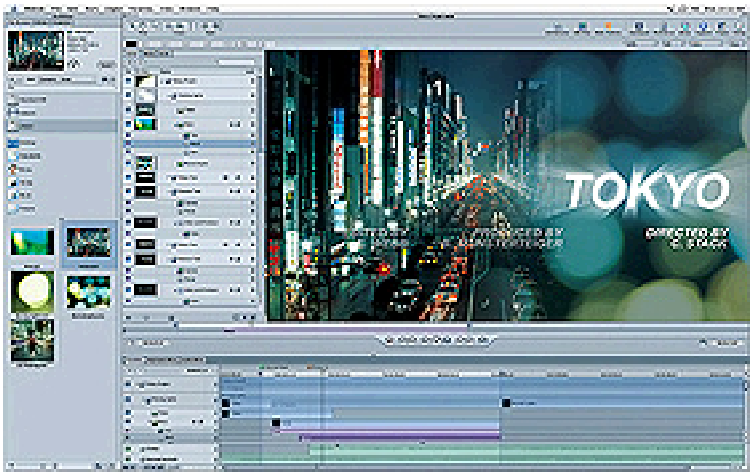
Die überraschendste Apple-Neuheit ist Motion: eine Echtzeit-Graphics-Design-Software, mit der sich interaktive Animationen aus Texten, Grafiken und Video erstellen lassen. Das zielt klar in Richtung After Effects und Combustion, also auf die Konkurrenzprodukte von Adobe und Discreet. Noch kann die neue Apple-Software nicht ganz so viel wie die etablierten Softwares, der Preis von rund 300 Euro und das einfache User-Interface werden aber zweifellos dafür sorgen, dass Motion rasch Freun-

Apple präsentierte zur NAB2004 Motion.

de und Anwender findet — allerdings nur unter Mac-Anwendern mit einem neueren, leistungsfähigen Rechner und MacOS X, denn Motion gibt es nur für das neue Apple-Betriebssystem und es ist leistungshungrig.

Motion hebt sich schon von Bedienoberfläche deutlich von den bekannten Grafik- und Animations-Softwares ab und besonders die auf Mac-Gewohnheiten abgestimmten, intuitiven Bedienmöglichkeiten sind schön. Motion bietet zudem die Integration mit anderen Programmen von Apple, etwa der Editing-Applikation Final Cut Pro HD, DVD Studio Pro 3 für DVD-Authoring, Shake 3.5 für Compositing und Visual Effects sowie Logic Pro 6 für die rechnerbasierte Musikproduktion. Apple will die leistungsfähige Animations-Software im Sommer 2004 einführen.

Eine weitere Apple-Neuheit ist Final Cut Pro HD. Das ist trotz des veränderten Namens kein zusätzliches, neues Editing-Produkt von Apple, sondern die Version 4.5 von Final Cut Pro. Die wichtigste Neuheit: Mit Final Cut Pro HD wird es möglich, via Firewire-Schnittstelle DVCPROHD-Material direkt ein zu spielen und zu verarbeiten. Das passende Gerät, mit dem sich das realisieren lässt, ist zunächst mal der neue Panasonic-HD-Recorder AJ-HD1200A. Apple bietet Final Cut Pro HD zum Preis von 899 Euro an, Upgrades von Version 1, 2 und 3 kosten 349 Euro. Apples DVD-Brenn-Software DVD Studio Pro ist jetzt in Version 3 verfügbar. Wichtige neue Funktionen: Das Programm bietet nun eine Grafikansicht der Programmierstruktur, so dass es deutlich einfacher wird, einen Überblick übers Authoring zu bekommen. Weiter lässt sich künftig neben DV- und SD- auch HD-Material in MPEG-2 kodieren. DVD Studio Pro soll für 449 Euro angeboten werden, das Upgrade von den Vorversionen soll 179 Euro kosten.



Motion zielt in Richtung Combustion und After Effects.

Die Compositing-Software Shake stellte Apple in der neuen Version 3.5 vor. Die auf Filmnachbearbeitung abgestimmte Software bietet nun auch Warping und Morphing. Sie ist zum Preis von rund 2.699 Euro für die MacOS-X-Plattform verfügbar. Wer Shake 3.5 auf der Linux-Plattform betreiben möchte, muss dafür rund 1.600 Euro mehr berappen, denn Apple verlangt dafür bei vergleichbarem Leistungsumfang rund 4.300 Euro. Apple kündigte an, man werde die Linux-Variante von Shake auch künftig weiter entwickeln.

Eine wichtige Apple-Neuheit ist XSAN - ein Storage Area Network File System, das zum Nettopreis von 999 Dollar pro System in den Markt gehen soll.

Damit wird es möglich sein, Apple-Systeme mit vernetzten SAN-Strukturen zu nutzen. Das ist vor allem für kleinere Studios sehr interessant.

Apple als Preisbrecher: immer noch eine ungewohnte Perspektive.

Bei **Avid** spielte – wie in allen Bereichen der Messe – HD eine wichtige Rolle. Damit HD aber auch für Anwender interessant wird, die einen praktikablen, pragmatischen Übergang von SD- zu HD-Systemen wünschen, hat Avid eine besondere Technologie entwickelt: DNxHD (**D**igital **N**onlinear E**x**tensible **HD**-Codec). Dahinter verbirgt sich ein HD-Codec, mit dem sich HD-Signale auf handlichere Datenraten komprimieren lassen. DNxHD ist ein DCT-basierter Codec, der ausschließlich I-Frames produziert. Es handelt sich nicht um ein MPEG-Verfahren. (Mehr zu DNxHD finden Sie im Artikel

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.

Avid zeigte Adrenaline in Version 1.5

»Nachfolger für MPEG-2 gesucht«.)

Das Schöne am neuen Avid-HD-Codec: Der HD-Workflow innerhalb einer Post-Facility kann dank DNxHD ganz so aussehen wie der SD-Workflow. Mehr noch: HD-Signale lassen sich laut Avid mit DNxHD so effektiv komprimieren, dass man in vielen Fällen keinen Unterschied zu unkomprimierten Signalen sieht, aber auf Datenraten kommt, die nur wenig über denen von unkomprimierten SD-Videodatenströmen liegen. (Schlagwort: »Store a film in120 GB not terabytes«). Demnach kann zukünftig mit existierenden Unity-Systemen auch HD verarbeitet werden. Bis zu 16 Clients sollen dabei mit den komprimierten HD-Signalen innerhalb eines Unity-Netzwerks simultan arbeiten können.

Avid hält den DNxHD-Codec für wesentlich effektiver und besser als alles bisher verfügbare. Es gibt einen weiteren wichtigen Unterschied zu den schon existierenden, ähnlichen Ansätzen: Avid macht öffentlich, wie der DNxHD-Codec arbeitet, der Source Code soll, sobald er fertig gestellt und intern freigegeben ist, kostenlos zum Download auf Avids Website zur Verfügung stehen.

DNxHD ist auch die Technologie, die hinter der HD-Option für Media Composer Adrenaline und Newscutter Adrenaline steht, die Ende des Jahres 2004 verfügbar werden und deren Nettopreis dann in der Größenordnung von 8.500 Euro liegen soll. Damit ermöglicht Avid die direkte Zusammenarbeit im HD-Bereich zwischen Media Composer Adrenaline und DS Nitris, auch in einem vernetzten Umfeld mit Avid Unity. Später soll es dann auch eine Uncompressed-HD-Option geben, was über ein Add-On-Board realisiert werden soll.

DNxHD kann auch beim High-End-System Nitris eingesetzt werden, das dann mehr Echtzeitfunktionen und schnelleres Arbeiten ermöglicht. Bei Nitris demonstrierte Avid auch die Möglichkeit, 2K-Material in Echtzeit ab zu spielen (mehr zu Nitris steht im Teil »Digital in 2K und 4K« der NAb-berichterstattung}.

Beim Media Composer Adrenaline zeigte Avid die Software-Version 1.5. Die bringt generell eine Leistungssteigerung mit sich, weil sie die Beschleuniger-Hardware Adrenaline besser ausnutzt, außerdem wurden etliche neue Features integriert. So lassen sich nun laut Avid 11 statt 5 Echtzeit-SD-Datenströme verarbeiten, es steht Echtzeit-Mehrkanal-Audio-Mixing-Funktionalität zur Verfügung, außerdem wird das Effektpaket Boris FX beigepackt. Im Multikamera-Modus ist es künftig möglich, neun SD-Ströme parallel dar zu stellen und zu verarbeiten. Die Funktionalität der mit Adrenaline-Hardware arbeitenden Avid-Schnittsysteme hat nun weit gehend das Funktionalitätsniveau der meridien-basierten Avid-Systeme erreicht. Dennoch verkaufte Avid bislang immer noch zwischen 10 und 20 % der neuen Systeme mit Meridien-Hardware, vor allem an Kunden mit größerer schon installierter Meridien-Infrastruktur. Nach Firmenangaben sind aber im deutschsprachigen Raum schon mehr als 300 Adrenaline-Systeme im Markt. Weltweit waren nach Hersteller-Angaben bis zur NAB2004 schon mehr als 1.000 Systeme ausgeliefert.

Die HD-Option basiert auf der neuen DNxHD-Kompressionstechnologie von Avid.

Für DV-basiertes Editing stellte Avid die neue Software-Version Xpress Pro 4.5 vor. Mit dieser Version verfügbar: DVCPRO50-Support. Außerdem packt Avid nun die Audio-Software SmartSound SonicFire Pro und weitere Zusatz-Softwares bei. Noch in 2004 sollen folgen: Nativer HDV-Support über FireWire und native HDV-Verarbeitung, DVCPROHD-Unterstützung via FireWire und Editing in diesem Format.

Ganz neu bei Avid ist Xpress Studio, ein Bundle für DV-Anwender, das die Xpress-NLE-Software mit weiterer, leistungsfähiger Software verbindet: eine klare Reaktion auf die Angebote von Apple in diesem Marktsegment, das macht schon das Logo deutlich, das Avid für diesen Software-Verbund verwendet. Xpress Studio verknüpft die Softwares Pro Tools LE (Audio), 3D (Animation), FX (Compositing und 2D-Effekte) und DVD by Sonic (Authoring) mit der Xpress-Schnitt-Software. Alle Komponenten sind dabei aufeinander abgestimmt und arbeiten eng zusammen. Avid Xpress Studio soll in der einfachen Ausstattungsvariante Essentials rund 4.000, das umfangreichere Paket Complete rund 7.000 Dollar kosten (alles Nettopreise).

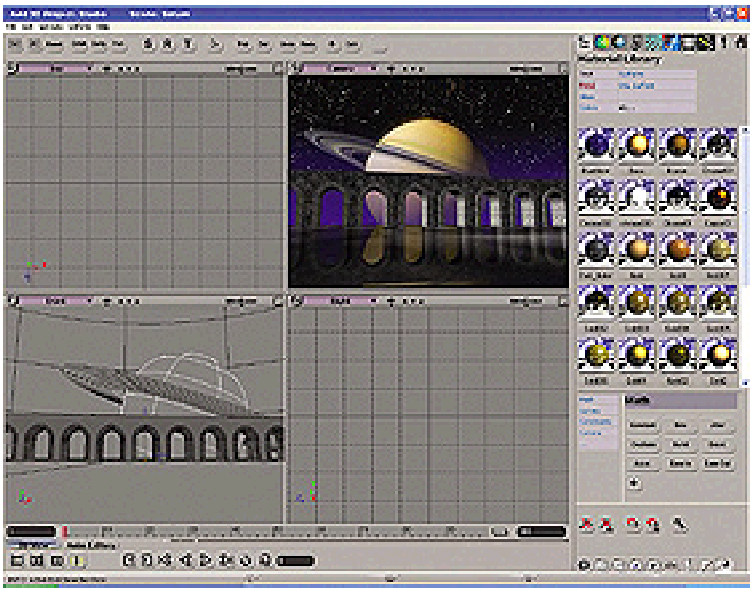
Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst www.film-tv-video.de kopiert. Der Artikel und Ausdrucke davon sind nur für den persönlichen Gebrauch von registrierten Nutzern des Online-Dienstes www.film-tv-video.de bestimmt. Alle Nutzer haben bei der Registrierung den Nutzungsbedingungen von www.film-tv-video.de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

Digidesign und Softimage enger zusammen rücken: Die Produkte werden besser integriert und verknüpft, es gibt Bundles wie Xpress Studio, die Technologie der drei Marken so eng wie nie zuvor kombinieren. Ein wichtiger Schritt ist dabei zweifellos auch, dass Digidesign neue Audio-Konsolen entwickelt hat, die sich auch mit den nonlinearen Schnittsystemen kombinieren und nutzen lassen. **Canopus** will sein Profi-Editing-System Edius in der neuen HD-Variante als Komplettsystem anbieten. Edius HD basiert auf einer Echtzeit-Editing-Software, einem HD-Software-Codec und der Canopus I/O-Karte HDRX-E1. Die Karte bietet Ein- und Ausgänge für HD-SDI- wie auch für SDI-Signale. Canopus will diese Komponenten inklusive Rechner und RAID als Komplettsystem zu einem Nettopreis zwischen 30.000 und 40.000 Dollar ab Mitte 2004 anbieten.

Der HD-Codec des Systems basiert laut Hersteller auf DVCPRO HD, er arbeitet also mit 100 Mbps Videodatenrate. Der Codec soll laut Hersteller in der Lage sein, über das HDRX-E1-Board direkt HD-Signale verschiedener Formate auf zu zeichnen. Es soll möglich sein, mit Edius HD unterschiedliche Auflösungen in der gleichen Timeline zu verarbeiten. Einzige Voraussetzung: Das Material muss die gleiche Frame-Rate aufweisen. Das System soll zudem auch in der Lage sein, mit 2 HD-Streams bei Titling und Editing in Echtzeit zu arbeiten. Während des Editings soll dabei Echtzeit-Preview auf einem angeschlossenen Videomonitor möglich sein.

In einer späteren Version von Edius HD will Canopus einen zweiten, eigenen Codec anbieten: den HQ-Codec. Im Gegensatz zum zunächst verfügbaren Codec, der eine fixe Datenrate vorsieht, soll der HQ-Codec mit einer höheren, variablen Bitrate bis 180 Mbps arbeiten können und damit auch bessere Ergebnisse erzielen (für native HDCAM-Verarbeitung reichen 135 Mbps, computergenerierte Bilder sollen mit bis zu 180 Mbps verarbeitet werden). Allerdings wird die Echtzeitfunktionalität des Systems auch im selben Maße sinken, wie die Datenrate steigt. Der HQ-Codec soll auch WM9-kompatibel sein.

Zudem zeigte Canopus in einer Technologie-Demo eine andere Variante seines HD-Codecs im Zusammenspiel mit Canopus-HD-I/O-Karten und der Software Premiere Pro 1.5. Konkret soll es mit dieser Lösung möglich werden, Material der



Nicht nur für DV-Anwender: die neue Avid-3D-Software.

Damit nicht nur die DV-Anwender vom neuen Kombi-Paket profitieren können, packt der Hersteller die Softwares Avid 3D, FX und DVD auch noch zu einem Ergänzungspaket mit dem Namen Avid Studio Tools zusammen, das deren Funktionalität auch Media-Composer-Anwendern zugänglich macht (Nettopreis rund 2.200 Dollar).

Auch im Broadcast-Bereich setzt Avid auf HD und integriert die HD-Option entsprechend in das Newscutter-Adrenaline-FX-System. Außerdem aus diesem Produkt-Sektor zu sehen: das Newsroom-System iNews in der neuen Software-Version 2.0, die laut Hersteller zahlreiche neue Features bietet und die Linux-Plattform unterstützt.

Insgesamt lässt sich bei Avid feststellen, dass nun erstmals die bisher weit gehend getrennt gehaltenen Produktbereiche der Marken Avid,

Canopus setzt bei Edius HD zunächst auf den DVCPROHD-Codec.

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.

Formate HD-D5, HDCAM und DVCPROHD ein zu spielen und zu komprimieren: Dank der Kodierung durch den Canopus-HD-Codec sollen die HD-Clips dabei auf 1/7 ihrer ursprünglichen Größe schrumpfen –laut Hersteller aber dennoch eine Bildqualität liefern, die der von DVCPRO HD- oder HDCAM-Material entspricht.

Edius von Canopus soll sicht mit verschiedenen Codecs nutzen lassen.

In Version 2.0 zu sehen: Imaginate von Canopus. Das ist eine Software, mit der sich Standbilder und Fotos drehen, skalieren, animieren, mit 3D- und anderen Effekten aufpeppen, verändern, mit Fahrten versehen und dann als Video ausgeben lassen. Imaginate kann laut Hersteller als Standalone-Produkt aber auch als Plug-In für die Canopus-Editing-Software Edius oder für Adobe Premiere eingesetzt werden. Imaginate-Dateien lassen sich demnach direkt in die Timeline der jeweiligen Editing-Software legen und dann editieren, inklusive Alpha-Kanal-Unterstützung für Compositing-Effekte. Die Windows-Software Imaginate 2.0 soll ab Mai 2004 zum Endpreis von 189 Euro im Handel verfügbar sein.

DaVinci (D-Vertrieb: **Datim**) präsentierte mit Resolve ein software-basierendes Farbkorrektursystem. Die skalierbare und auflösungsunabhängige Resolve-Produktfamilie umfasst Resolve FX, Resolve DI und Resolve RT. Die Software läuft auf der Linux-Plattform. Von der Funktionalität her unterscheiden sich Resolve FX, DI und RT nicht, Unterschiede gibt es hingegen bei der Geschwindigkeit, mit der die drei Systeme arbeiten können. Wer also Resolve RT betreiben möchte, braucht dafür leistungsfähigere Rechner-Hardware als etwa für Resolve FX.

Die drei Systeme im Überblick: Resolve FX ist gewissermaßen das Einsteigersystem und für netzwerkbasierende Visual-Effects-Produktion optimiert. Resolve DI ist für den Digital-Intermediate-Prozesse ausgelegt und Resolve RT ist für Mastering-Studios gedacht, die in Echtzeit in Auflösungen von 2K und höher arbeiten. DaVinci will die Systeme im Juli ausliefern.

Gemeinsam mit SGI stellte DaVinci eine Digital-Intermediate-Komplettlösung vor, bestehend aus DaVincis Nucleas und SGIs Infinite Storage SAN. Nucleas ist im Grunde die Datenschnittstelle für DaVincis 2K-Plus-System und setzt sich aus Ingest-System, Server-Interface, Conformer und Formatter zusammen. Mit dem Ingest-System lassen sich Bilder von Scanner, Filmabtaster oder Kamera empfangen, sowie Überwachungsfunktionen, Größenbestimmung und Dateiumwandlungen ausführen. Mit dem Server-Interface von Nucleas ist es dann möglich, die Tools des Farbkorrektursystems 2K oder 2K Plus zu nutzen. Conformer, die dritte Nucleas-Komponente, sorgt für den Abgleich mit dem Material auf dem Server. Formatter ermöglicht es, das korrigierte Material im gewünschten Format aus zu geben.

Mit Resolve geht DaVinci entschlossen in Richtung softwarebasiertem Color-Grading.

In der zur NAB2004 gezeigten System-Variante mit SGI Hardware können die Anwender von einer Onyx 350 oder einer Tezro-Workstation aus auf die DaVinci-Werkzeuge der Systeme 2K / 2K Plus zugreifen und das Material dann auf dem SGI-Server speichern.

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.

Discreet zeigte als wichtigste eigene NAB2004-Neuheit Flint auf der Linux-Plattform und betonte ganz generell, wie wichtig Workflow-Aspekte bei Systemen, aber auch bei Facilities geworden seien. Martin Vann, Discreet-Marketing-Mann, formulierte dazu plakativ: »YUV video post is dead - long live data«. Ins gleich Horn stieß Maurice Patel, Product Marketing Manager: »Today if you work on a computer, you want to do RGB data.«

Dieser Trend ist vielleicht nicht mehr ganz neu, er war jedoch während der NAB2004 so präsent wie nie zuvor: Bei Postproduktionshäusern ist der Wechsel hin zu einem datenzentrierten Workflow in vollem Gang. Discreet greift dieses Thema in seiner Strategie wie auch bei seinen Produkten auf. So sagt Discreet-Chef Paul Lypazcewski, dass es für Discreet bei dieser Messe ums »Verbinden« und ums Schaffen von Schnittstellen gehe. Das sei der Schlüssel, der den Discreet-Kunden dazu verhelfe, effektiver arbeiten und damit letztlich mehr Geld verdienen zu können. Discreet-Chef Lypaczewski betonte zudem, wie wichtig es sei, qualitativ hochwertige Systeme an zu bieten. Dank der sehr guten Bildqualität der Discreet-Systeme könne der Kunde über einen längeren Zeitraum damit Umsatz generieren - dafür sei mit der 4:4:4-RGB-Signalqualität in SD und HD bei Discreet-Systemen gesorgt.

Auch bei der Plattformstrategie geht Discreet den Weg weiter, den das Unternehmen zur IBC2003 eingeschlagen hatte: So wird es nun neben dem Smoke-Editing-System auch das Effektsystem Flint künftig für die Linux-Plattform geben. Flint wird in Version 8.5 neben der SGI/Irix-Version, die es weiter geben wird, alternativ auch auf einer Intellistation ZPro von IBM unter Linux laufen. Discreet hat als Zielgruppe für Flint-on-Linux unter anderem Broadcaster im Auge, die ein vergleichsweise günstiges System benötigen, mit dem sich aber hochwertigste Grafiken erstellen lassen.

Discreet will das System schon ab Mitte 2004 ausliefern.

HD, das Buzzword der Messe, spielte natürlich auch bei Discreet eine Rolle. So zitierte das Unternehmen eine Studie von TrendWatch, nach der knapp die Hälfte aller amerikanischen Studios und Facilities in Kürze in HD investieren werden. Das SD-Geschäft habe dennoch einen fast unverändert hohen Stellenwert, erläuterten Discreet-Verantwortliche, auch wenn man zukünftig von HD großes Potenzial erwarte. Hier sieht Discreet auch Druck vom Konsumenten, zumal es in den USA mittlerweile neun Millionen Fernseher gebe, die HD-vorbereitet seien: für diese Zielgruppe müsse schließlich Programm produziert werden.

Im Filmbereich sieht man bei Discreet einen starken Trend hin zu Digital-Intermediate-Prozessen. Mit seinem Color-Grading-System Lustre sieht sich Discreet hier gut aufgestellt und präsentierte in etlichen Technologie-Demos neue Software-Module für sein System. Discreet wird künftig für den Einsatz mit Lustre Kodaks Farbmanagementsystem »Display Manager« anbieten. Mit der Kodak-Lösung lassen sich digitale Bilder für die Projektion optimieren, so dass die digital bearbeiteten Bilder auf dem Monitor schon möglichst ähnlich aussehen, wie später nach der Rückbelichtung auf Film in der Projektion. Der Kodak Display Manager besteht aus einem Kalibrierungs-Tool für den Monitor und einer proprietären Color-Management-Software von Kodak. Kodak will seinen Display Manager ab Sommer 2004 ausliefern.

Neue Verbindungen zu anderen Systemen schafft Discreet mit der Unterstützung der Apple-Editing-Software Final Cut Pro: Discreet wird das XML-Austauschformat von Final Cut Pro unterstützen.

Neuheiten gibt es auch bei der Archivierung: Die High-End-Systeme von Discreet werden die Fibrechannel-Varianten der Bandspeichersysteme Quantum SDLT 600 sowie Sony SAIT unterstützen.

Weiter gewährte Discreet in etlichen Technologie-Demos einen Ausblick auf die zukünftigen Versionen von Inferno, Flame und Flint: Zu sehen gab es etwa den neuen Warper, Import von Adobe-Photoshop-Dateien mit allen Layern, eine verbesserte Clip-History und Post- Notes. Offizielle Aussagen zum Thema Toxik, der kommenden Plattform von Discreet, gab es während der NAB2004 nicht. Das könnte sich allerdings, so war zwischen den Zeilen zu lesen, zur Siggraph oder zur IBC2004 ändern.

Lustre Screenshot: Secondary Color Correction Tracker.

DVS stellte das 2K-Echtzeitsystem Clipster in den Mittelpunkt seiner NAB-Präsentationen. Clipster konnte sich in der vergleichsweise kurzen Zeit seit seiner ersten Vorstellung als leistungsstarkes Echtzeitsystem positionieren und ist bei etlichen Postproduktionshäusern installiert, die vor allem in der digitalen Filmnachbearbeitung engagiert sind. In dieser Richtung hat DVS das Clipster-System auch weiter ergänzt und die 2K-Echtzeitfunktionalität weiter ausgebaut. Clipster wurde im neuen, alternativen Gehäuse mit 15 integrierten Festplattenlaufwerken gezeigt und auch an einem SAN-Array mit Echtzeit-File-Sharing von 2K-Material.

Eine Besonderheit bei Clipster: Nach dem Capturing liegen die Clips im Windows-File-System offen

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.

vor, wobei Clipster die Clips in Original-Formaten, -Farbräumen, -Bit-Tiefe, Quantisierung und –Auflösungen speichert. DVS betont, dass eine Partionierung der Arrays nicht notwendig sei und Files selbst bei 2K-Auflösung in Echtzeit erzeugt werden. Daher sind jetzt mit Clipster selbst 2K-Blenden in Echtzeit möglich. Außerdem erlaubt es das System, Clips unterschiedlicher Auflösungen in einer Timeline zu mischen.

Die primäre Farbkorrektur von Clipster hat DVS weiter optimiert. Kontrast, Gamma, Helligkeit, Farbort und Sättigung lassen sich in Echtzeit regeln, zusätzlich kann für jeden Clip ein Look-Up-Table geladen werden. Die Farbeinstellungen lassen sich für jeden Clip einzeln vornehmen, aber auch als Preset für weitere Projekte nutzen.

Für die sekundäre Farbkorrektur, die über die Einstellungen der primären Farbkorrektur hinausgeht, sieht DVS bei Clipster die Teamarbeit mit den Color-Grading-Systemen von Pandora und DaVinci vor und hat hierfür neue Schnittstellen und Brücken entwickelt.

DVS bietet Clipster in einer voll ausgerüsteten Version an, hat zudem aber auch Clipster LT im Programm. Diese Variante bietet weniger Editing- und Effects-Funktionen, lässt sich aber hardware-seitig jederzeit auf volles Clipster-Niveau ausbauen.

Für Clipster sind nun auch schon etliche Plug-Ins verfügbar, etwa für Blur, De-Noise, Stabilisierung, Staub- und Kratzer-Entfernung. Eine weitere Neuheit bei DVS ist die Wiederbelebung des Produktnamens Pronto. Pronto soll eine neue Diskrecorder-Produktlinie werden, die zunächst aus zwei Modellen besteht und im Portfolio von DVS die HDStation ablöst. Pronto HD ist als 2-HE-Gerät konzipiert, das im Windows-File-Format arbeitet, also nicht mit einem proprietären File-Format wie das bei HDStation der Fall war. Die Bedienoberfläche lehnt sich an die von Clipster an. Das Gerät ist mit oder ohne Speicher zu haben, kann also als Standalone-Lösung oder als reine Ingest- und Playout-Station für ein SAN-System dienen.

Die zweite Variante, Pronto 2K, ist 4 HE hoch und kann Filmdaten in Auflösungen bis zu 2K in RGB verarbeiten. Zudem lassen sich auch SD-Daten in unterschiedlichen Auflösungen speichern und in Echtzeit wiedergeben. Das Gerät läuft auf der WindowsXP-Plattform, und hat die gleiche überarbeitete Software-Oberfläche wie Pronto HD. Auch Pronto 2K arbeitet mit dem Windows-File-System: So ist es in Verbindung mit einem SAN möglich, dass mehrere Nutzer gleichzeitig auf die 2K-Daten in Echtzeit zugreifen. Mit einem Speicherumfang von 3.200 GB erreicht der Diskrecorder laut Hersteller für Aufnahme und Wiedergabe Datenraten von bis zu 306 MB/sec. Via RS-422-Schnittstellen kann er externe Bandrecorder bildgenau steuern oder auch selbst von Edit-Controllern oder Farbkorrektur-Systemen gesteuert werden.

Clipster im neuen, alternativen Gehäuse mit integrierten Platten.

Filmlight, ein jüngeres britisches Unternehmen, ist in erster Linie bekannt durch den Northlight-Filmscanner, bietet aber auch zunehmend Software für die digitale Filmbearbeitung an.

Der Northlight-Scanner ist seit zwei Jahren verfügbar und Filmlight konnte bislang 21 Stück davon verkaufen. Nun ist für den Scanner eine 16-mm-Film-Option erhältlich. Filmlight merkt an, dass die Nachfrage ungebrochen sei, obwohl es mittlerweile etliche Anbieter gibt, die Scanner anbieten oder angekündigt haben (wie etwa Arri).

Filmlight hat aber auch noch andere Produkte im Angebot: So präsentierte das Unternehmen zur NAB2004 das Farbkorrektursystem Baselight in Version 2. Die Baselight-Software läuft auf Standard-Rechnern und ist speziell für den Digital-Intermediate-Prozess optimiert. In der jüngsten Version bietet sie etliche Neuheiten: Sie unterstützt jetzt HD-Ingest, -Playout und -Previews. Coloristen können also ihr bearbeitetes Material auch in HD ausgeben.

Weitere Neuheiten der Version 2: Ab sofort ist ein Tracker integriert, und Baselight lässt sich künftig mit unterschiedlichen Bedienoptionen nutzen, darunter auch per Stift und Grafiktablett. Dank Pan- und Scan-Funktionalität kann Baselight in unterschiedlichen Formaten ausgeben, neue Wiedergabeoptionen ermöglichen es, Material in Auflösungen bis zu 2K wieder zu geben.

Als Technologie-Demo bei Filmlight zu sehen: Speed-FX, gewis-

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.

sermaßen eine Renderfarm für Color-Grading und digitale Filmbearbeitung.

Hierbei setzt Filmlight eine clevere Lösung ein: Vereinfacht gesagt, wird jedes Frame in mehrere Streifen aufgeteilt und die Berechnung der Streifen an verschiedene Rechner verteilt. Jeder Speed-FX-Node bearbeitet einen Streifen und ein Combiner setzt die einzelnen Streifen am Ende der Bearbeitung wieder zusammen.

Auf diese Weise lassen sich selbst Clips in 4K-Auflösung in Echtzeit wiedergeben und bearbeiten, ohne dafür Monsterrechner zu benötigen, sondern lediglich mehrere Standard-CPUs. Das ist zumindest ein interessanter Ansatz, denn diese skalierbare Rechnerlösung, die sich gemeinsam mit Baselight betreiben lässt, sorgt für erheblich höhere Bearbeitungsgeschwindigkeit und Echtzeitfunktionalität bei vertretbaren Hardware-Kosten. Läuft Baselight auf Speed-FX dann soll sich selbst 4K-Material in Echtzeit bearbeiten und dabei in voller Qualität darstellen lassen.

Ein weiteres Filmlight-Produkt ist das Farbkalibrierungssystem Truelight, das Filmlight während der NAB2003 im Vorjahr erstmals vorstellte. Das Problem, das Farbkalibrierungssysteme überhaupt erst notwendig macht, ist das folgende: Bestimmte Farben lassen sich mit Videosystemen nicht darstellen, andere mit Film nicht. Im Ergebnis weichen Video- und Filmbild voneinander ab. Wenn jedoch beim digitalen Grading viel Zeit und Mühe darauf verwendet wird, einen bestimmten Look zu erreichen, soll dieser auch in der Projektion so zu sehen sein. Um das zu erreichen, gibt es Farbkalibrierungssysteme wie etwa Truelight.

Renderfarm-Technologie für schnellere und effektive Digital-Film-Bearbeitung ohne Großrechner soll Filmlights SpeedFX ermöglichen.

Für Truelight ist nun SDI-Hardware verfügbar. Truelight SDI unterstützt HD- und SD-Standards und ist in der Lage, für Film- oder für Videoauswertungen zu optimieren.

Mit Industrial Light & Magic (ILM) kann Filmlight einen namhaften Referenzkunden für das Truelight-Kalibrierungs-System nennen. ILM hatte ein eigenes Kalibrierungssystem entwickelt, sich aber dann für Truelight entschieden. Dazu sagt Neil Robinson, ILM-Software-Ingenieur: »Truelight ist extrem flexibel und bietet die Tools, mit denen man die Applikationen für seine eigenen Ansprüche optimieren kann. Zudem bietet Truelight eine hervorragende Qualität. Bei einem Splitscreen-Test mit emulierten Material auf der einen und dem entsprechenden Filmprint auf der anderen

Sponsoren der NAB2004-Berichterstattung

CHROMA
creative tools
chyron
netorium
PINNACLE SYSTEMS
TELTEC BROADCAST MEDIA
MI
T Systems
dreamwalks
MEDIATEC VIDEO · AUDIO · STUDIO-SERVICE

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.

Seite überzeugte das mit Truelight emulierte Material absolut.«

Iridas bietet sein FrameCycler-2K-Review-System jetzt in der Variante MP an. Das Kürzel steht für Multi Platform und bedeutet, dass sich das System jetzt auf der Linux- wie der Windows-Plattform nutzen lässt. Auch die Macintosh-Plattform soll im Laufe des Jahres noch unterstützt werden. FrameCycler MP sei von Grund auf neu entwickelt worden, so Iridas, und lasse sich nun in Umgebungen einsetzen, die mit mehreren Plattformen arbeiteten. Zudem bietet FrameCycler MP laut Hersteller auch eine Vielzahl neuer Funktionen: So unterstützt das System auch 3D-LUT-basierende Film-Kalibrierungssysteme und zudem ist es möglich, Play-Listen wieder zu geben und dabei die entsprechenden Grading-Parameter zu berücksichtigen, die mit dem Iridas SpeedGrade-Farbkorrektursystem hinzugefügt worden sind. Eine weitere neue Funktion ist das interaktive Zoomfenster, mit dem es möglich ist, einzelne Bereiche des Bilds zu vergrößern und in Echtzeit zu betrachten.

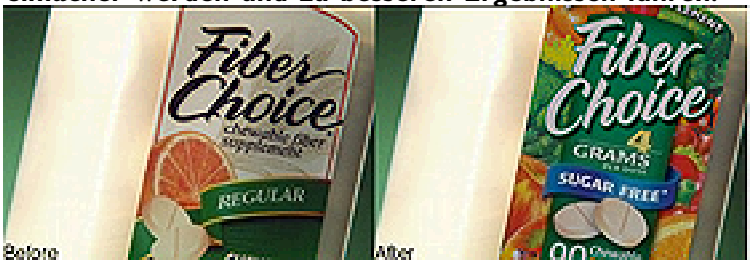
Imagineer, die Erfinder der Keying- und Masking-Software Mokey, haben ein neues VFX-Produkt entwickelt: Monet. Diese Software soll es ermöglichen, vergleichsweise problemlos eine neue Bildebene in vorhandenes Material ein zu fügen. Die Besonderheit dabei: Das soll auch bei HD-Auflösung noch in Echtzeit und unter Berücksichtigung der jeweiligen Linsenverzerrungen, Lichtverhältnisse und Bewegungsunschärfen des vorliegenden Bildmaterials ablaufen. Damit lassen sich etwa Logos austauschen, Produktverpackungen abändern, oder Product Placements nachträglich realisieren. Schmutz, Körnigkeit, Kratzer, alles kann demnach angepasst werden.

Monet wird laut Anbieter als Komplettlösung geliefert, die hardware-seitig auf dem DVS-Board Centaurus basiert. Das Board kann mit unkomprimierten SD-, HD- oder 2K-Daten arbeiten, es unterstützt laut Hersteller alle gängigen Raster, Farbmodi, Bildsequenzen und Auflösungen.

Allan Jaenicke, Managing Director bei Imagineer: »Der DVS-Ansatz gibt uns die Möglichkeit, alle Karten in der selben Hardware-Ausführung zu erwerben. Anschließend wird - je nach Kundenwunsch - über Software-Lizenzen bestimmt, mit welcher Auflösung die Karte arbeitet: SD, HD oder 2K. Bei niedrigen Auflösungen besteht jederzeit die Möglichkeit zu einem Upgrade.«

Media 100 machte kurz vor der NAB Schlagzeilen, weil sich Optibase für den Kauf des angeschlagenen Unternehmens entschieden hatte. Während der NAB2004 präsentierte sich Media100 daher am Optibase-Stand und war bemüht, die Vorteile heraus zu stellen, die sich mit der Akquisition durch Optibase ergäben. Die Akquisition ist mittlerweile von den amerikanischen Behörden abgesegnet, und Optibase hat für 2,5 Millionen US-Dollar die Assets von Media 100 übernommen. Optibase wird nun nach eigenen Angaben die Produkte weiter entwickeln und auch alle Media100-Mitarbeiter, darunter 40 Entwickler, weiter beschäftigen.

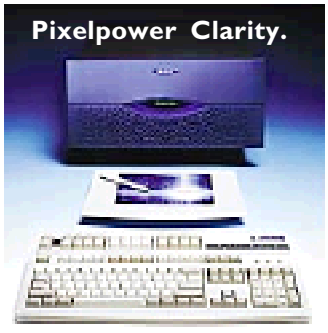
In Pack-Shots die Logos austauschen: mit Monet soll das einfacher werden und zu besseren Ergebnissen führen.



Pixel Farm, eine im Jahr 2002 gegründete, englische Firma, stellt mit PFPlay eine Digital-Daily-Lösung für Production Reviews vor – also ein System, das hochauflösendes Material in Echtzeit von Disk wiedergeben kann. Das System ist in Varianten verfügbar, die eine, zwei oder drei Stunden 2K-Material speichern können. PFPlay kann als Standalone-System betrieben, aber auch in ein Netzwerks integriert werden. Die wichtigsten Funktionen im Überblick: SD-, HD- und 2K-Wiedergabe direkt von der Disk, Unterstützung aller gängigen Editing-Systeme via XML, AAF und EDL, Support des hochauflösenden ViewSonic VP229ob-Monitors. In der Variante mit einer Stunde Kapazität für 2K-Material ist PFPlay für 24.000 US-Dollar verfügbar.

Mit PFSilo zeigt Pixel Farm zudem in einer Preview, wie sich das Unternehmen das Asset- und Content-Management der Zukunft vorstellt. PFSilo besteht aus einem Analyse- und einem Daten-Management-Part. Die Kombination aus beidem soll dafür sorgen, dass sich Assets und Daten über den kompletten Produktionsprozess effektiv verwalten lassen. Dank offener API soll PFSilo von unterschiedlichsten Systemen aus verwendet und integriert werden können.

Pixelpower (D-Vertrieb: SHM Broadcast) hat seine Clarity-Produktpalette vereinheitlicht und eine große Clarity-Produktfamilie geschaffen. Die windows-basierenden CG- und Grafik-Systeme setzen sich nun aus den Linien Clarity 100, 200, 500 sowie Clarity 2HD/SD zusammen. Clarity 100 ist ein einkanaliger Schrift- und Logogenerator, der sich aus Sicht von Pixelpower für Applikationen mit geringerem Budget empfiehlt. Clarity 100 ist ein einem 1-HE-Gehäuse untergebracht. Clarity 200 ist in einem 2-HE-Gehäuse untergebracht, dieser einkanalige Schriftge-



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.

nerator fungiert auch als StillStore. Clarity 500 bietet zwei voneinander unabhängige Kanäle (jeder mit Down-stream-Keyer und Dual-2D-Live-Squeeze-back). Clarity 2 HD/SD ist die flexibelste und am besten ausgestattete Variante, die sogar den gleichzeitigen SD- und HD-Betrieb erlaubt. Via AVX-Plug-In lassen sich Clarity-Schriftgeneratoren mit Avid-Schnittsystemen nutzen, zudem bieten die Geräte Schnittstellen zu allen gängigen Automationssystemen.

Pinnacle hat sich in den vergangenen Monaten zunehmend auf die Integration größerer IT-basierender Broadcast- und Editing-Umgebungen konzentriert und stellte auch während der NAB2004 vernetzte Lösungen in den Vordergrund. Die sind aber aus Sicht des Unternehmens nun auch bei kleineren Nutzergruppen sinnvoll und vorteilhaft einsetzbar.

Pinnacle Deko3000 HD.

Zudem zeigte Pinnacle in einer Technologie-Demo, wie sich künftig HD-Material mit Liquid-Editing-Systemen schneiden und auf HD-fähigen MediaStream-Servern, die jetzt schon verfügbar sind, speichern lässt. Dabei soll die Arbeit nicht anders ablaufen, als mit SD-Material.

Pinnacle sieht sich als Vorreiter darin, dass HD für den Kunden letztlich zu SD-Preisen realisierbar sein müsse. Deshalb hat Pinnacle die Preise etlicher Komponenten drastisch reduziert, etwa die der HD-fähigen MediaStream-Server.

Neue Produktkategorie: Grafik-Edge-Server wie DekoCast stellen aus Sicht von Pinnacle eine zeitgemäße Möglichkeit dar, um in vernetzten Umgebungen ein durchgängiges grafisches Erscheinungsbild in hoher Qualität sicher zu stellen.

Premiere feiert bei Pinnacle in Las Vegas der HD-fähige Schriftgenerator Deko3000 HD, der laut Hersteller eine Vielzahl von 3D-Effekten bietet, die in allen gängigen HD-Formaten genutzt werden können. Aus Sicht von Pinnacle eignet sich Deko3000 HD auch besonders für die Live-Produktion. Deko3000 HD bietet dieselbe Effektfunktionalität wie die Pinnacle-SD-Dekolinie mit dem FXDeko II.

Eine weitere Pinnacle-Messeneuheit ist DekoVia. Damit soll es möglich werden, Deko-Grafiken direkt in der Timeline eines DeskEdit-Systems der Pinnacle-eigenen Newsroom-Lösung Vortex zu erzeugen. Der Redakteur muss dazu lediglich aus den Vorlagen ein Design auswählen und die Inhalte, also die Texte, entsprechend der Nachricht verändern. Dank DekoVia muss die Grafik dann nicht mehr aufwändig im Editing-System berechnet werden, sondern wird über Deko-Grafikeditoren zum Zeitpunkt der Ausstrahlung live und in voller Qualität erzeugt. In dieser Arbeitsweise sieht Pinnacle eine zentrale Anforderung der Broadcaster verwirklicht, denn aus Pinnacle-Sicht wird im Grafikbereich die nächste technologische Revolution stattfinden, die das Unternehmen als »Graphics everywhere« umschreibt: Soll heißen, auch das Gestalten und Arbeiten mit Grafiken muss innerhalb vernetzter Umgebungen optimiert und vereinfacht werden. Diesen Gedanken greift Pinnacle auch mit den neuen DekoCast-Grafiksystemen auf, mit denen sich Grafik-Vorlagen gestalten lassen, auf die dann alle Cutter und schneidenden Redakteure beim Sender zugreifen können.

Reflecmedia (D-Vertrieb: Yello!) hat mit Chromatte eine erfolgreiche Chromakey-Lösung entwickelt. Jetzt stellt das englische Unternehmen mit LiteRing eine neue Palette von blauen oder grünen Beleuchtungsele-

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.

menten vor. Bei den LiteRings sind die LEDs wie ein Ring um das Kameraobjektiv angeordnet. Das hat den Vorteil, dass sich die Chromakey-Lichtquelle immer mit der Kamera mit bewegt und der Hintergrund nicht separat beleuchtet werden muss.

Gemeinsam mit Pixel Farm hat Reflecmedia zudem das Plug-In Mattenee entwickelt, das für After Effects, Premiere und Final Cut Pro verfügbar ist. Gemeinsam mit Mattenee und Chromatte lassen sich mit vergleichsweise geringem Aufwand sehr gute Chromakey-Ergebnisse erzielen. Richard Spohrer, Managing Director von Pixel Farm merkt an, dass Mattenee dank eines ausgefeilten Algorithmus innerhalb weniger Sekunden den bestmöglichen Key ermitteln könne. Das Plug-In soll für rund 400 Dollar ausgeliefert werden.

Quantel sieht ganz generell deutliche positive Anzeichen im Markt und freut sich über etliche Deals, die kurz vor und während der Messe zustande kamen. Bei den Produkten stand Version 2 der GenerationQ-Produktlinie im Mittelpunkt.Insgesamt wurde laut Hersteller besonders in den Bereichen Editing, Workflow und Effekte vieles verbessert, auch die erweiterte Farbkorrektur und die bessere Eignung für HD-Grading von Clips und Spielfilmen betont Quantel. Zu den wichtigen Neuheiten der Software-Version 2 für die aktuellen Quantel-Produkte gehört auch der »Multi-View Compositor«: Eine neue Darstellungsfunktion für Mischerfunktionen, 3D-Kameras, schematische Prozesse und die DVE-Achsen. Ebenfalls neu: »Unlimited Layer Compositing«, das den Einsatz einer unbegrenzten Anzahl von Layern beim Compositing erlauben soll. Integrierte Plug-Ins und direkter Zugang zu benutzerdefinierten Effektverläufen im Editor komplettieren die neue Software.

Auch im Bereich der Vernetzung hat Quantel in Version 2 etliche Neuheiten umgesetzt. So ist es nun laut Hersteller möglich, vom bearbeiteten Material schnell und unkompliziert Kopien in den Formaten Windows Media 9 und Quicktime zu erstellen, um das Material dann mit dem Kunden abstimmen zu können. In puncto Leistungsfähigkeit betont Quantel, dass beispielsweise ein iQ-System mit der aktuellsten Hardware und mit Software-Version 2 eine Leistungssteigerung von 75 bis 250 % gegenüber der Vorgängerversion biete. Auch bei den anderen Systemen bringe Version 2 einen massiven Produktivitätssprung, was in der Postpoduktion, etwa bei Digital-Intermediate-Prozessen oder bei der Farbkorrektur viele Vorteile biete.

Eine weitere Neuheit: Für eQ gibt es ab sofort eine auch bei existierenden Systemen nachrüstbare HD-RGB-Option. Sie ermöglicht es, dass sich Signale, wie sie etwa Sonys HDCAM-SR-Systeme ausgeben, direkt verarbeiten lassen. eQ wird künftig also sowohl YUV- wie auch RGB-Daten verarbeiten können und bietet für beides Echtzeit-I/O und umfangreiche Echtzeit-Funktionalität. Auch hier ist die Leistungssteigerung der neuen Software-Version essenziell: beim Arbeiten mit HD-RGB fallen ungefähr 50 % mehr Daten an als bei YUV.

Ebenfalls neu: Für iQ hat Quantel einen neuen Media-Processor entwickelt, der schneller ist und mehr Funktionalität bietet. Er wird bei neuen Systemen als Standard ausgeliefert und ist als Upgrade für existierende Systeme verfügbar. Weiter kündigte Quantel an, dass Kodaks Display Manager Software künftig für Quantels iQ-System verfügbar sein soll, mit der sich der spätere Print-Film-Look schon auf dem Display des Bearbeitungssystems emulieren lässt. Außerdem werde Quantel Arris 3D-LUT unterstützen, so dass sie mit Quantels iQ-System genutzt werden können, das Ganze soll hardware-basiert in Echtzeit funktionieren.

Am unteren Ende rundet Quantel seine Produktpalette mit QEdit ab. Die Software läuft auf Standard-PCs und eignet sich etwa innerhalb einer News-Umgebung für Ingest-Aufgaben. Aus Quantel-Sicht schließt QEdit außerdem die Lücke zwischen der Editing-Software QEdit Pro und der einfachen Software QCut, die bei Journalistenarbeitsplätzen eingesetzt wird. QEdit ist jetzt für alle GenerationQ-Systeme für Nachrichten- und Sportproduktionen verfügbar.

Für eQ bietet Quantel eine HD-RGB-Option an. Für eQ wie für alle anderen seiner aktuellen Postproduction Systeme stellte Quantel die Software-Version 2 vor.

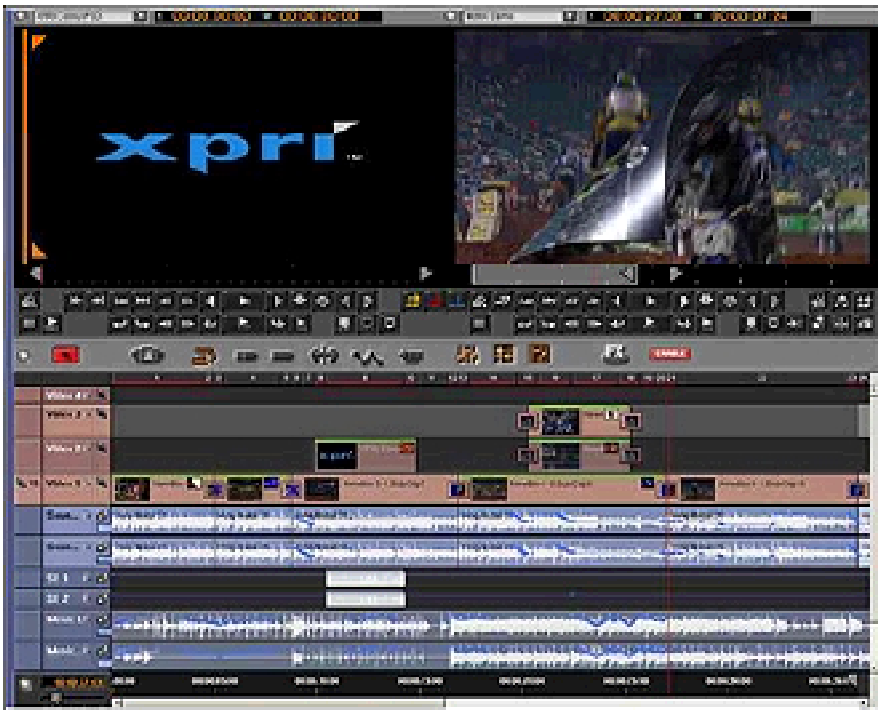
Sony betonte beim Thema Postproduction besonders die neuen Möglichkeiten, die das Akqusisitionssystem XDCAM auch für die Postproduktion bringt. Zusätzlich zu Bild und Ton in DV- oder IMX-Qualität, werden bei XDCAM immer auch Metadaten und eine Low-Res-Version des Materials als Proxy auf der Disc gespeichert.

Im Zusammenspiel mit dem Laptop-NLE-System Xpri Mobile kann auf Basis der Proxies eine EDL generiert und ebenfalls auf die Disc geschrieben oder auch direkt via Netzwerk übertragen werden. Am Desktop-System Xpri Metatstation kann auf Basis dieser EDL dann die Produktion in voller Qualität

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.

Die Hardware-Plattform für Xpri: DNW-S01.

erstellt und verfeinert werden. Die Metastation lässt sich als Stand-Alone-System nutzen oder in das neue Sonaps-System einbinden, was wiederum so etwas wie die Weiterentwicklung von Sonys News-Produktionssystem NewsBase ist.



Auch am oberen Ende der Xpri-Familie hat Sony weiter entwickelt: In der Version 7 unterstützt Xpri das HD-Processing-Board King Cobra. Damit werden Farbkorrektur und 3D-Effekte auch mit HD-Auflösung in Echtzeit möglich. Ebenfalls neu: Xpri erlaubt nun Netzwerk-Background-Rendering mit einem frei skalierbaren PC-Netzwerk.

Boards

Aja zeigte mit Kona 2 ein neues Capture-Board für SD, HD und Dual Link HD SDI (4:4:4). Weiter bietet das PCI-X-Board Kona 2 Up- und Dow-Konvertierung von SD/HD, analogen Video-Output von SD und HD (12 Bit), achtkanaliges AES Audio sowie embedded Audio. Kona 2 ist für Dual-Monitor-Betrieb geeignet und unterstützt zudem die RT Extreme Effects von Final Cut Pro. Kona 2 bietet außerdem Hardware-Beschleunigung des DVCPRO-HD-Codecs der neuen Final-Cut-Pro-Version.

Aja betont besonders, dass sich Dual Link als Schnittstelle in der High-End-Produktion nun durchsetze, und dass auch Kona 2 sowohl 10- wie auch 12-Bit 4:4:4 Dual Link HD-SDI unterstütze. Optional ist für das Board die K-Box verfügbar, eine Anschlussbox mit 1 HE Baugröße. Die Breakout-Box muss jedoch nicht zwangsläufig eingebaut werden, sie lässt sich auch als Desktop-Einheit nutzen. Im Vergleich zur Kabelpeitsche bietet die Breakout-Box zusätzliche Funktionen, darunter simultan nutzbare XLR- und BNC-AES-Ausgänge und zweikanaliges Audio-Monitoring via Cinch.

Laut Aja wurde Kona 2 in enger Zusammenarbeit mit Apple entwickelt und beschleunige im Zusammenspiel mit der neuen Final-Cut-Pro-Version DVCPROHD, so dass beispielsweise mehr Echtzeiteffekte möglich seien. Aja will Kona 2 zum Nettopreis von rund 2.500 US-Dollar ausliefern, die optional verfügbare K-Box soll weitere 300 Dollar kosten.

Ein weiteres, schon bekanntes Aja-Produkt ist die Io-Capture-Box, die einfach mit einem Firewire-Kabel mit dem Apple G4 oder G5 verbunden wird und im Zusammenspiel mit der Apple-Editing-Software Final Cut Pro Capturing von Audio- und Videosignalen erlaubt und auch externe Videorecorder steuern kann. Die I/O-Box ist neben der Vollversion noch in zwei günstigeren Versionen verfügbar: Io LD ist für SDI-Digitalsysteme optimiert, Io LA für analoge Komponenten-, Composite- und S-Videosysteme.

Zur NAB2004 kündigte Aja nun neue Funktionen für die Io-Capture-Box an, darunter RGB-Unterstützung. Dank dieser Funktionalität ist es möglich, aus Programmen wie etwa Discreet Combustion, Adobe After Effects oder Apple Motion Video ohne Umwege direkt via Io-Box aus zu geben. Ebenfalls neu ist die Unterstützung des Io-Control-Panels innerhalb von Mac OS X, die Io gewissermaßen zu einem »Anything In, Anything Out Frame Synchronizer« macht. Die neuen Funktionen lassen sich per Software-Upgrade integrieren.

Blackmagic Design hat mit seinen DeckLink-Boards eine sehr interessante Produktpalette für Macintosh-Besitzer aufgebaut. Neu zur NAB2004 stellte das australische Unternehmen DeckLink HD Pro vor. Dieses Capture-Board für Dual Link HD (4:4:4, 12 Bit, SDI) bietet zusätzlich zu den zwei HD-SDI Ein- und Ausgängen auch noch Monitoring für RGB oder analoges YUV. Der Hersteller betont, dass beim Analog-Monitoring unmittelbares Schalten zwischen HD- und SD-Modus möglich sei - ganz im Gegensatz zu anderen Lösung. Weiter merkt der Hersteller an, dass DeckLink HD Pro zwar für Dual Link HD entwickelt worden sei, aber auch bei der Bearbeitung von SD-Signalen ausgezeichnete Ergebnisse liefere. Dank der Bittiefe von bis zu 12 Bit pro Sample sei das Board besonders für die Bearbeitung von Filmmaterial geeignet, und dank der 14-Bit-Analog-/Digital-Wandlung erlaube DeckLink HD Pro die sichere

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.

Kontrolle von 12 Bit Log Video. Blackmagic Design bietet DeckLink HD Pro zum Preis von rund 2.500 Dollar an.

Eine weitere Neuheit ist HDLink, eine HD-Monitoring-Lösung mit integriertem Audio. Mit HDLink lassen sich HD-Signale via DVI-D auf LC-Computerdisplays kontrollieren. Dabei bietet HDLink aus Herstellersicht eine hervorragende Farbtreue bei Material in 4:2:2 mit 10 Bit sowie 4:4:4 mit 10 oder 12 Bit. Weiter unterstützt HDLink SDI, HD-SDI und Dual HD-SDI. Im Unterschied zu Röhrenmonitorlösungen ist möglich, HD-Formate mit 1080 oder 720 Zeilen und unterschiedlichen Frame-Raten zu analysieren. Die Steuer-Software ist sowohl für die MacOS-X- wie auch für die Windows-Plattform verfügbar. Blackmagic Design bietet HDLink zum Nettopreis von rund 1.300 US-Dollar an.

Bluefish444 ist eine Division und ein Markenname der australischen Firma Digital Voodoo. Nachdem Digital Voodoo angekündigt hatte, mit seinen Boards die Apple-Software Final Cut Pro nicht weiter zu unterstützen, hat sich das Unternehmen mit Bluefish444 weit gehend auf die Entwicklung von Boards für die Windows- und Linux-Plattform entschieden. Aktuell hat Bluefish444 einige Boards für die HD-Bearbeitung mit dem PC im Programm, darunter HD Lust, HD Fury, HD Vengeance sowie HD Iridium XP und HD Iridium.

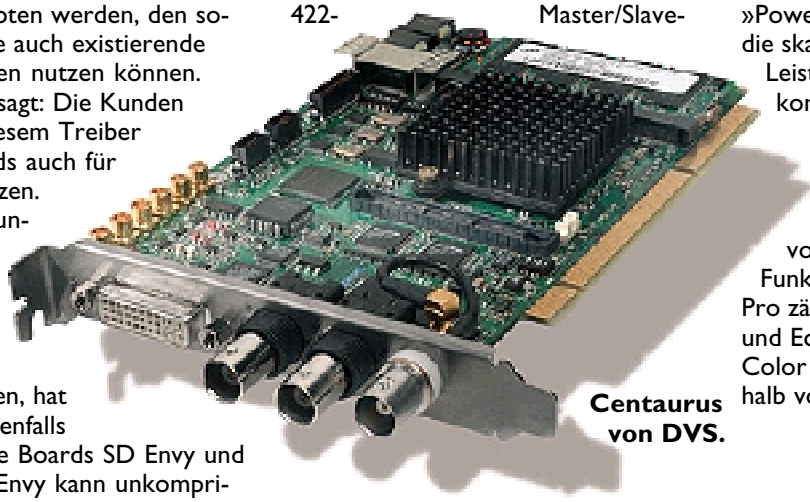
Zur NAB2004 kündigte der Hersteller für diese Boards nun SDI-Unterstützung für SD-Signale an. Konkret soll ein Genlock-fähiger SDI-Treiber angeboten werden, den sowohl neue, wie auch existierende HD-SDI-Kunden nutzen können. Vereinfacht gesagt: Die Kunden können mit diesem Treiber ihre HD-Boards auch für SD-Signale nutzen.

Für Kunden, die ohnehin nur in SD arbeiten und nicht in ein HD-Board investieren wollen, hat Bluefish444 ebenfalls Neuheiten: Die Boards SD Envy und SD Pride. SD Envy kann unkomprimiertes 10-Bit-Material via SDI und analoge Schnittstellen verarbeiten. Das PCI-Board bietet I/Os für YUV-, Y/C-, FBAS und SDI, es unterstützt unterschiedlichste Formate, darunter Quicktime, DPX, Cineon, TGA, AVI und WMV. Das Board lässt sich auf der Windows- und der Linux-Plattform betreiben.

SD Pride ist ebenfalls neu. Es ist ein reines Output-Board mit 10-Bit-SDI-Schnittstelle. Es verfügt zudem über Ausgänge für YUV, RGB, Y/C, FBAS und AES/EBU (6 Kanäle). Das Board ist aus Herstellersicht besonders für Nutzer geeignet, die ihre digital bearbeiteten Szenen oder Animationen als hochwertiges Signal ausgeben wollen. Wie SD Envy lässt sich auch SD Pride auf der Windows- wie auf der Linux-Plattform betreiben.

Digital Voodoo hat mit SD Edit aber auch noch ein neues Board für die Macintosh-Plattform im Programm. SD Edit ist eine SDI-I/O-Karte für unkomprimiertes 10-Bit-SD-Video. Das Board verarbeitet zudem sechs digitale AES/EBU-Audiokanäle. SD Edit lässt sich gemeinsam mit Apple-Quicktime-kompatiblen Applikationen wie Shake, Combustion 3, After Effects und Photoshop nutzen. SD Edit soll rund 1.500 Dollar kosten.

DVS hat mit Centaurus ein OEM-Board im Programm, das erstmals zur IBC2003 vorgestellt wurde. Das PCI-X-Board, das nun ausgeliefert wird, ist geeignet für den Einsatz in SD-, HD- oder 2K-Systemen und unterstützt alle gängigen Raster, Farbmodi, Bildsequenzen und Auflösungen bis zu 2.048 x 1.556 Pixel. Besonders hebt DVS auch den zuverlässigen RS-422- Master/Slave-Modus, Wordclock und GPI hervor. Im Audiobereich unterstützt Centaurus AES/EBU und embedded Audio. Timecodes können aufgenommen, generiert und ausgegeben werden. Auf Wunsch bietet DVS auch Breakout-Boxen an, zudem sind Key-Channel- und Dual-Link-Optionen erhältlich.



Centaurus von DVS.

Matrox will im Herbst ein HD-Board vorstellen. Details darüber verriet Matrox zwar nicht, aber immerhin nannte Matrox die wichtigsten Eckdaten der neuen HD-Plattform. So soll das geplante Board in der Lage sei, in Echtzeit mehrere Videoströme in 10 Bit verarbeiten zu können. Eine Technologie-Demo der neuen Plattform im Zusammenspiel mit Adobe Premiere 1.5 deutete die Leistungsfähigkeit der neuen HD-Plattform an. Unter anderem soll es bei der neuen Lösung umfangreiche Echtzeit-Funktionalität etwa bei Farbkorrektur, Titling, Geschwindigkeitsänderungen, Blenden und DVEs geben – selbst bei maximaler HD-Qualität von 1080i und 1080P in unkomprimierter Signalform.

Matrox betont, dass die Wiedergabe und Bearbeitung von Material der Auflösung 1080i und p sechs Mal so viel Processing-Power benötige wie die von SD-Material. HD-Material in der Auflösung 720p benötige dagegen lediglich 2,5 Mal so viel Rechenleistung wie SD-Material – daher mache es einen großen Unterschied, welche HD-Auflösung ein Board denn tatsächlich verarbeiten könne.

Matrox sagt über die neue, kommende HD-Plattform weiter, dass sie auf der firmeneigenen »Power of X«-Technologie basiere, die skalierbare CPU-Power mit der Leistung dedizierter Hardware kombiniere.

Für die günstigeren Hardware-Plattformen RT.X100 und RT.X10 kündigte Matrox die Unterstützung der Version 1.5 von Adobe Premiere an. Zu den Funktionen der RT.X100 Xtreme Pro zählen DVCPRO-Unterstützung und Echtzeitfilter für Color Match, Color Pass und Color Replace innerhalb von Premiere 1.5.

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.