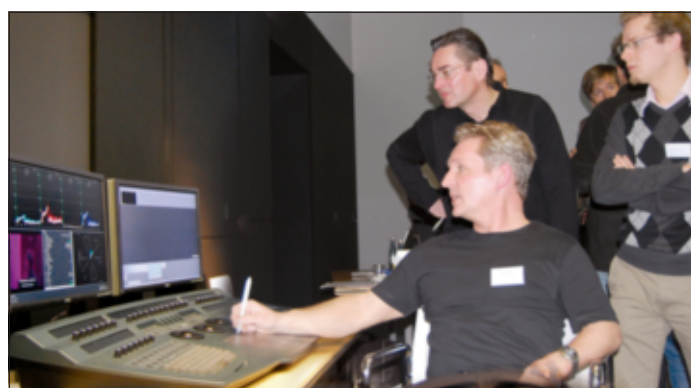


Stimmiger Workflow

Große Resonanz bei der Quantel-Apple-Roadshow. Die Integration von Apples Schnittspezialisten Final Cut Pro und Rohdaten der RED-Kamera in den Quantel-Workflow sorgt für Effizienz bei der Postproduktion. von Jan Bruhnke

Mitte März trafen sich Postpro-Szene und Filmschaffende bei der Quantel-Apple-Roadshow. In Berlin lud dazu Broadcast Service Camelot, in München wurden die technologischen Zelte bei Apple Deutschland aufgestellt. Im Zentrum standen das Finishing-System Pablo und

das Farbkorrektur-Panel, die in Bezug auf die Weiterverarbeitung von Final-Cut-Pro-Material sowie Rohdaten der RED-Kamera neue Maßstäbe markieren. Es wurde gezeigt, wie gefilmtes Material unmittelbar in voller Auflösung in ein Nachbearbeitungs-, Schnitt- und Farbkorrektursystem importiert wird



Postpro-Wizzard
Quantel-Operator Joachim Goetz bei der Roadshow am Color-Ruder der Pablo-Konsole

und in den unterschiedlichsten Formaten für Kino, Fernsehen oder Web-basierte Anwendungen in Echtzeit ausgegeben werden kann. Quantel-Operator Joachim Goetz zeigte sich offen für die interessierten Besucher und demonstrierte praxisnah wie AAF-Material von Final Cut Pro direkt in den Pablo geladen und mit dem Neo-Panel elegant weiterverarbeitet wird. „Wir importieren 1:1 die Metadaten, tauschen automatisch die im Final Cut visualisierten komprimierten Daten gegen die volle 4k-Auflösung und sehen den gesamten Job unkomprimiert in Echtzeit“, so der Operator. Das Quantel-System kann bei einer Farbkorrektur oder bei anderen Jobs wie Keyen auf die vollständige Datenmenge zurückgreifen. Bei einer RED-One-Kamera entstehen bei Raw-Daten pro Bild bis zu 4520 x 2540 Pixel mit einer Datentiefe von 12 Bit. Solch komplexen Datenmengen können die meisten Computersysteme auf ihrer Timeline nicht in Echtzeit wiedergeben. „Im Mix mit anderen Formaten schafft das nur das Quantel-System“, betont Goetz. Auch Thomas Birner, Quantels Director of Sales, zeigte sich überzeugt: „Durch die Öffnung der Systeme wird der Workflow von der Vor- bis zur Postproduktion massiv beschleunigt. Kreative wollen sich um die Bearbeitung von Bildern und nicht um Codecs und Kompressionen kümmern.“ > jlb

Trailer

Trailer 04|09



Mäuserich Desperaux Animiert von Firma Framestore London

Unter anderem auch in „Australia“ mit Hugh Jackman und Nicole Kidman. Animal Logics CGI-Supervisor Emmanuel Basset spricht im DP-Interview über seine Arbeit am Film.

EDITING

Roter Teppich für Premiere

Premiere muss sich zunehmend mit der RED-Format-Verarbeitung auseinandersetzen. DP zeigt, was es beim Workflow zu beachten gibt.



Software Vue Digitale Landschaftsgärtnerei von Animal Logic beim Film „Australia“

MAKING OF

Kleine Maus ganz groß

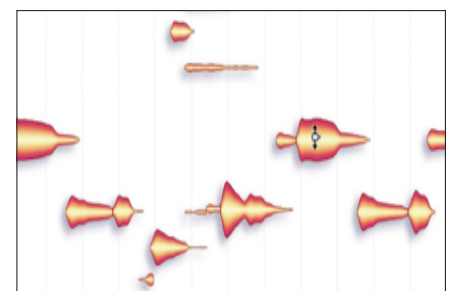
Nico Sanghrajka ist Artist bei PDI/DreamWorks. Neben „Kung Fu Panda“ hat er auch an „The Tale of Desperaux“ mitgearbeitet. Im Making of berichtet er von seiner Arbeit an diesem Projekt.

AUDIO

Revolution in der Audiowelt

Intonations-Software Melodyne erreicht mit der DNA-Technologie die nächste Stufe. DP interviewt Entwickler Peter Neubäcker zur bahnbrechenden Technik hinter dem Plug-in.

[Änderungen aus aktuellem Anlass vorbehalten]



Melodyne DNA Mehrstimmiges Audiomaterial wie MIDI-Noten erkennen und bearbeiten

ANIMATION

Vue macht Landschaften in „Australia“

Der Landschaftsgenerator Vue kommt in Animations- wie auch Realfilmen zum Einsatz.

DIGITAL PRODUCTION 04|09 erscheint am 26.06.2009 mit dem Schwerpunktthema „Medienstandort Deutschland“. Anzeigenschluss: 22.05.2009