

Test: DVCAM-Nachbearbeitungssystem Sony EditStation ES-3



Endstation

Mit der EditStation ES-3 stellt Sony ein nonlineares Schnittsystem vor, das für DVCAM optimiert ist.

TEXT: C. GEBHARD, G. VOIGT-MÜLLER

Die Software-Oberfläche der Sony-EditStation ES-3 gleicht der des Schnittsystems 601 von Fast Multimedia. Das hat einen Grund: Fast entwickelte für Sony die Hard- und Software der EditStation ES-3 und verkauft mit 601 eine eigene Variante dieses Systems. Während die Software und die Bedienoberfläche fast identisch sind, gibt es aber einen entscheidenden Unterschied: ES-3 arbeitet mit DV-Kompression, 601 mit MPEG-2. Das ES-3-System kann dadurch DV- wie auch DVCAM-Material direkt und ohne Signalumwandlung verarbeiten. Weitere Unterschiede gibt es in der Ausstattung: Sony verkauft ES-3 nur als Komplettsystem, während Fast 601 als Board/Software-Lösung anbietet und es den Händlern oder Anwendern überläßt, daraus komplette Systeme zu konfigurieren. Analoge YUV-Eingänge sind beim ES-3 serienmäßig vorhanden, bei 601 sind solche Anschlüsse nur als Option erhältlich. Dagegen ist bei ES-3 der digitale SDI/SDTI-Anschluß nur als Option verfügbar, während 601 schon in der Grundversion SDI bietet. Als weitere Option bietet Sony für ES-3 ein separates, eigenes Steuerpanel mit Jog/Shuttle und Audiofädern an.

Installation

Zum Test trat ein betriebsbereites Komplettsystem mit der Windows-NT-Workstation Compaq AP 500 (450 Mhz), mit rund 18 GB Festplattenkapazität an. In dieser Ausbaustufe lassen sich auf ES-3 bis

zu 90 Minuten DV-Material speichern und bearbeiten. Der Rechner wurde mit zwei 17-Zoll-Monitoren, zwei Lautsprechern und der ES-3-Anschlußbox geliefert. Als Zuspäler diente der Sony-DVCAM-Recorder DSR-20.

ES-3 ist als 2-Monitorsystem konzipiert, der Editor kann sich aber auch mit nur einem Kontrollschirm begnügen. Das Arbeiten mit zwei Monitoren ist aber bei weitem angenehmer.

Sehr positiv kam bei den Testern das externe Steuerpanel an. Es ist mit vier Audiofädern, einem recht griffigen Jog/Shuttle-Rad und weiteren, frei belegbaren Tasten ausgerüstet, die sich beispielsweise mit Effektparametern programmieren lassen. Das ist besonders geschickt für Editoren, die einen bestimmten Effekt mehrfach einsetzen wollen: Einmal auf eine Taste gelegt, läßt er sich mit einem einzigen Tastendruck abrufen. Zwei Knackpunkte gibt es aber beim Steuerpanel: Es gehört nicht zur Standardausrüstung und kostet 1 600 Mark extra (Nettopreis). Außerdem ist der T-Bar, also der klassische Mischerhebel derzeit ohne Funktion, was sich aber mit kommenden Software-Versionen noch ändern kann.

Bedienung

Der Aufbau der Software-Oberfläche von ES-3 folgt klassischen Mustern: Es gibt ein Source-Fenster und ein Record-Fenster. Darunter befindet sich die Timeline. Alle weiteren Zutaten, die für den Film benötigt werden, also die Audio- und Videoclips, die Effekte und die Titel, sind

im Projektfenster untergebracht. Dort kann der Anwender seine Mediendaten so organisieren, wie er es vom Windows-NT-Betriebssystem oder auch von anderen Plattformen her kennt. Das Projektmanagement von ES-3

EditStation ES-3

Das nonlineare Schnittsystem EditStation ES-3 ist speziell auf die Nachbearbeitung von DVCAM-Material abgestimmt. Sony bietet ES-3 als Komplettsystem an. Das Basis-Set besteht aus einer separaten Anschlußbox und der ES-3-Software, es kostet inklusive Installationspauschale rund 31 800 Mark (alle genannten Preise sind Nettopreise). Dieses Grundsystem kann auch fertig installiert in einem von drei verschiedenen Windows-NT-Rechnern geliefert werden. Der Kunde kann sich für einen Intergraph TDZ 2000 (15 790 Mark), einen Compaq AP 500 (10 380 Mark) oder für einen Astech-Rechner (11 290 Mark) entscheiden. Ein funktionsbereites System erfordert zusätzlich zum Rechner und zum Basis-Set noch zwei Computermonitore, Aktivboxen sowie Videoperipherie (Recorder, Videomonitor, Kabel).

Wer mehr Bedienkomfort durch videotypische Bedienelemente möchte, dem bietet Sony als Option für die EditStation ES-3 das externe Steuerpanel ESBK-7011 zum Preis von 1 600 Mark an. Eine weitere Option ist das SDI/SDTI-Board ESBK-3031 für 3 300 Mark.

basiert auf dem File-Managementsystem von Windows NT: Es gibt also eine Baumstruktur mit übergeordneten Ordnern, die wiederum einzelne Unterordner und Objekte enthalten. ES-3 unterscheidet grundsätzlich zwischen Ordnern und Racks. Ordner können Unterverzeichnisse enthalten, aber keine Objekte wie etwa Videoclips oder Titel. Racks können dagegen nur Objekte, aber keine weiteren Unterordner enthalten. Schneiden kann man beim ES-3 in der Timeline, es ist aber auch möglich, auf dem Desktop die Clips wie in einem Storyboard anzuordnen, sie zu markieren und dann komplett in die Timeline zu ziehen, wo sie dann in der gewünschten Reihenfolge eingefügt werden. Das ist nützlich, wenn Story und Szenenreihenfolge des Films prinzipiell

klar sind und man schnell einen ersten Rohschnitt herstellen will.

Ganz generell haben die Entwickler versucht, die Oberfläche von ES-3 so modular und flexibel wie möglich zu halten. Davon profitieren Editoren, die das System kennen oder die schon mit ähnlichen Konkurrenzsystemen gearbeitet haben. Sie können sich dann die Oberfläche so einrichten wie sie es bevorzugen oder gewöhnt sind und finden deshalb einen schnellen Zugang zur Arbeit mit ES-3. Wer sich allerdings zum ersten mal mit einem nonlinearen Schnittsystem beschäftigt und sich in das System einarbeiten will, der wünscht sich in der Regel mehr Standards und Vorgaben und etwas weniger Flexibilität. Weniger versierte Editoren verlieren bei der Vielzahl an Möglichkeiten leicht den Überblick.

An die mausgraue Softwareoberfläche muß man sich auch erst gewöhnen: Die einzelnen Elemente heben sich kaum vom Hintergrund ab. Das ist zumindest am Anfang sehr gewöhnungsbedürftig, hat aber für den versierten, kreativen Anwender unbestreitbare Vorteile: Das Material steht im Vordergrund, nicht die Bedienelemente.

Die Funktionen werden auf der Oberfläche durch kleine Symbole repräsentiert, die erst dann richtig zu erkennen sind, wenn man den Mauszeiger darüber bewegt. Läßt man den Mauszeiger über dem Symbol, öffnet sich ein Hilfefenster, das einen Hinweis gibt, welche Funktion sich hinter dem Symbol verbirgt, was sich leider nicht in jedem Fall logisch erschließt. Doch wie in fast allen Bereichen läßt sich ES-3 auch hier individuell anpassen: Wer nicht so viele Symbole auf seiner Oberfläche haben will, kann die überflüssigen Funktionen wegblenden und nur noch jene darstellen lassen, die er wirklich benötigt. Solche individuellen Settings lassen sich speichern und auf jedem beliebigen ES-3-Schnittsystem projektweise wieder öffnen. Einmal muß man aber die Lernkurve durchlaufen und sich einarbeiten.

Dabei stößt man allerdings auf einen echten Downer: Das Handbuch enthält zwar schier unendlich viele Informationen, aber die Verfasser haben es versäumt, den Inhalt vernünftig zu strukturieren, zu gewichten und an den richtigen Stellen einzudämmen. Das ist schade. Ein System, das so viele schöne und praktische Funktionen wie ES-3 bietet, hätte etwas besseres verdient.

Funktionen

Da das ES-3 als 2-Monitorsystem ausgelegt ist, ist es von Haus aus recht übersichtlich. Der Editor hat die Möglichkeit, mit dem System auf ganz verschiedene Arten zu arbeiten: Man kann ganz konventionell mit dem Steuerpanel schneiden, was fast so flutscht wie mit einem linearen Schnittplatz. Wer will, der bedient sich überwiegend der Tastatur, so wie es die eher computerorientierten Editoren bevorzugen und wie es viele andere nonlineare Schnittsysteme zwingend vorgeben. Sehr positiv fanden die Tester beim ES-3 jedoch die umfangreichen Möglichkeiten, direkt mit der Maus zu arbeiten. So lassen sich bei der Farbkorrektur Helligkeit und Farbsättigung direkt im Bild mit der Maus verändern. Man muß also nicht irgendeinen Schieberegler auf dem Monitor hin- und herziehen und auch keine wenig aussagekräftigen Zahlenwerte eingeben. Statt dessen wählt man den gewünschten Parameter aus und bewegt dann die Maus direkt im Bild nach oben oder unten. Die damit verursachten Veränderungen sind sofort im Bild sichtbar. So muß das sein: Man faßt die Bilder an und verändert sie. Das erlaubt sehr intuitives Arbeiten und läßt der Kreativität deutlich mehr Spielraum. Natürlich ist Geschmackssache ob einem diese Arbeitsweise zusagt und es gibt sicher viele Editoren, die mit der althergebrachten Arbeitsweise sehr gut arbeiten können. Aber der visuelle Ansatz der ES-3-Software, der das direkte Arbeiten mit den Bildern erlaubt, gefiel den Testern außerordentlich gut. Auf ähnliche Weise lassen sich im Motion Editor 2D-Effekte gestalten, mit denen sich

Videobilder beispielsweise drehen, verkleinern, spiegeln und über einen Bewegungspfad hinweg verändern lassen. Ein Beispiel: Um ein Bild zu verkleinern, mit einem Farbrand zu versehen und zu bewegen, wählt der Editor einfach den Parameter „Größe“ aus, zieht mit der Maus das Videobild auf oder verkleinert es, wählt mit der Pipette aus dem Bild die gewünschte Rahmenfarbe und wechselt zum Schluß mit der Maus noch die Position des Bildes. Ein Klick genügt, und schon sind alle Einstellungen für dieses Keyframe gespeichert. Bei allen weiteren Keyframes kann der Editor genauso verfahren und auf diese Weise sehr schnell einen Motion-Effekt programmieren, ohne dabei komplizierte Zahlenwerte eingeben zu müssen. Das ist sehr bequem und bei kaum einem anderen System so einfach gelöst. Selbst dynamische Effekte lassen sich recht einfach einstellen. Die Software bietet hierfür eine grafische Darstellung der Bewegungskurve, und der Editor kann sie verändern, indem er sie einfach mit der Maus verzieht. Damit läßt sich die Bewegung entweder beschleunigen oder verzögern, abhängig davon, in welcher Richtung der Editor die Bewegungskurve verzieht.

Insgesamt bietet das ES-3-Effektmodul eine Vielzahl interessanter Effekte und Transitions. Etliche darunter stehen jedoch nicht in Echtzeit zur Verfügung, sondern müssen jedoch gerendert werden, was abhängig von der Komplexität des Effektes recht lange dauern kann. In der aktuellen Software-Version braucht vor allem das Rendern von Key-Effekten sehr viel Zeit. Zwar ist es relativ einfach, einen Key-Effekt zu erstellen, denn wie auch bei den anderen Modulen läßt sich das meiste mit der Maus einstellen. Positiv ist auch, daß ES-3 vier verschiedene Keyarten beherrscht: Luminanz-, Chroma- Blue-Screen- sowie RGB-Difference-Key. Das eigentliche Rendern dauert aber recht lange. Auch das Rendern von Zeitlupe- und Zeitraffereffekten (+/- 2000 %) nimmt etwas Zeit in Anspruch.

© Nonkonform GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieser Artikel wurde aus dem Online-Dienst www.film-tv-video.de kopiert.

Ein Plus beim Rendern: Die ES-3-Software bietet Background-Rendering: Der Editor kann dadurch auch dann weiterschneiden, wenn das System im Hintergrund die Effekte rendert. Der NT-Computer nutzt jede Phase geringer Auslastung dazu, um die notwendigen Operationen im Hintergrund zu erledigen.

Der Titelgenerator von ES-3 stammt von Innovision, er ist optisch aber an die Oberfläche der ES-3-Software angeglichen. Er arbeitet mit allen Schriften, die auf dem NT-Rechner installiert sind und bietet zahlreiche Gestaltungsmöglichkeiten. Sehr gut: Sowohl Roll- wie auch Schiebetitel sind in Echtzeit verfügbar.

Die Audiotbearbeitung ist bei ES-3 im Vergleich zum Fastsystem 601 komfortabler, wenn man das optional erhältliche Steuerpult besitzt: Dann lassen sich die Tonspuren sehr gefühlvoll und professionell per Schieberegler von Hand auszusteuern. Das ist ein großer Vorteil für anspruchsvollere Editoren, die täglich

verzogen und damit verändert. Man kann damit sauber arbeiten, aber diese Art der Tonnachbearbeitung ist sehr technisch und etwas unanschaulich, weshalb viele Editoren damit nicht glücklich sind.

Grundsätzlich ist es möglich, mit dem ES-3 acht Tonspuren in Echtzeit auszusteuern. Virtueller lassen sich noch weitere Tonspuren anlegen. In einem Audiorouter ist es zudem möglich, aus den einzelnen Tonkanälen Subsummen zu bilden und diese bei der Ausgabe beliebigen Spuren zuzuordnen. Insgesamt sind die Audionachbearbeitungsmöglichkeiten beim ES-3 sehr umfangreich und erlauben flexibles Arbeiten. Audioscrubbing bietet ES-3 derzeit noch nicht, doch mit dieser Funktion ist in einem der kommenden Software-Updates zu rechnen.

Wer bei ES-3 DVCAM-Material mit einem DSR-60/70 oder 80 einspielt, kann auch die ClipLink-Funktionalität des DVCAM-Formats nutzen. Bei Aufnahmen, bei denen via ClipLink gute und schlechte Szenen

Hersteller	Sony
Modell	EditStation ES-3
Preise	ab 41 000 Mark (Komplettsystem)
AUSSTATTUNG	
Lieferumfang System	Komplettsystem
Optionen	Faderpanel (1 790,00), SDI/SDTI (3 500,00 Mark)
FUNKTIONEN	
Datenkompression	DV
Datenrate	25 Mbps
Audioformate	16 Bit, bis Samplingrate 48 kHz
Videoformate	ITU.R PAL (720 x 576 Pixel/Frame) NTSC (720 x 486 Pixel/Frame)
ANSCHLÜSSE	
Videoeingänge/ Videoausgänge	Y/C, FBAS, YUV, SDI/SDTI (optional), DV
Audioeingänge/Audioausgänge	2 x Mono analog (XLR 3 symmetrisch), 1 x Stereo digital (AES/EBU, XLR3)
Weitere Anschlüsse	RS-422, IEEE 1394 (DV)

mit dem System arbeiten. Zwar ist es mittels Rubberbanding auch möglich, den Ton nur per Software ohne ein zusätzliches Faderpanel zu pegeln. Dabei wird die Pegellinie einfach mit der Maus

markiert wurden, ist es möglich, nur die guten Szenen automatisiert ins ES-3-System einzuspielen. Das ist vor allem in Kombination mit der SDTI-Karte nützlich, die aber zum Test nicht zur Verfügung

stand. Mit dieser Karte soll es möglich sein im Zusammenspiel mit einem entsprechenden Zuspieler DVCAM-Material in vierfacher Geschwindigkeit ins ES-3 zu übertragen. Für DVCAM-Anwender, die durchgehend in diesem Format arbeiten und ClipLink nutzen, bietet ES-3 im Vergleich zu 601 damit einen erheblichen Zusatznutzen.

Fazit

ES-3 bietet eine Fülle von Nachbearbeitungsfunktionen und überzeugt in puncto Software mit einer neuen Bedienphilosophie. Die Softwareoberfläche ist jedoch nicht jedermanns Sache: Nicht jeder Editor findet das Design gut, praktisch und kommt auf Anhieb damit klar. Für DVCAM-Anwender ist ES-3 aufgrund der System-Hardware jedoch das ideale Equipment für nonlineare Nachbearbeitung.

