

DVD Studio Pro 1.5

Apples DVD-Programm auf Mac OS X

Für unser Buch kam die neue Version von Apples Authoring-System zu spät. Deshalb möchten wir Ihnen hier die wichtigsten Neuerungen vorstellen.

Authoring auf dem neuen System

Die wichtigste Änderung ist die Portierung auf das neue, UNIX-basierte Betriebssystem Mac OS X von Apple. Den Aufwand hierfür darf man nicht unterschätzen – genauso wenig die Bedeutung! Mit OS X hat Apple nun eins der modernsten Betriebssysteme, das Sie für irgendeinen Computer bekommen können. Halt, Moment mal, was heißt hier modern – UNIX ist doch über 30 Jahre alt? Stimmt, aber die Weiterentwicklung hat nie aufgehört, und sie wird von Universitäten, Rechenzentren und großen Firmen gemeinsam betrieben. Die Quellcodes des „Fundaments“, des eigentlichen Betriebssystems unter der grafischen Benutzeroberfläche, sind auch bei Apple unter dem Namen Darwin öffentlich – jeder kann sie sich ansehen und ggf. Verbesserungen vorschlagen. Also ganz anders als bei Windows, eher wie bei Linux, das im Grunde auch mit UNIX verwandt ist.

Nun galt UNIX seit jeher als sehr leistungsfähig und zuverlässig, aber mit Hunderten von Befehlen in einer stark verkürzten Kommandosprache auch als sehr schwer zu erlernen (die Befehle des frühen MS-DOS waren recht ähnlich, wenn auch weit weniger zahlreich). Apple hat im Grunde „nur“ eine grafische Bedienoberfläche darüber gelegt, die aber mindestens ebenso elegant und benutzerfreundlich ist wie die bisherige. Trotz ähnlicher Ansätze in der Vergangenheit, z. B. bei Silicon Graphics, hat es noch kein anderer Hersteller geschafft, dem Normalanwender den Umgang mit jeglichem UNIX-Befehl so konsequent zu ersparen. Apple hindert Sie aber nicht daran, auch direkt in einer UNIX-Shell, dem klassischen Kommandozeilen-Interface, zu arbeiten. Hartgesottene Informatiker werden die Macs dafür lieben, die bisher eher als „Amateurcomputer“ verachtet wurden.

Doch OS X ist nicht nur dazu da, Informatiker zu erfreuen, auch wenn es sicher noch zu zahlreichen Portierungen aus der UNIX-Welt kommen wird, wie es Alias/Wavefront mit dem führenden 3D-Animationssystem „Maya“ vorgemacht hat. Schließlich war Silicon Graphics lange Jahre mit grafischen Workstations unter UNIX in der gesamten Film- und TV-Branche führend, und heute bietet ein App-

le Laptop mehr Leistung als vor zehn Jahren eine sündhaft teure Workstation für Hollywood-Produktionen. OS X macht den Mac, dessen bisheriges Betriebssystem doch einigermaßen in die Jahre gekommen war, vor allem zuverlässiger. Unter OS X kann zwar ein einzelnes Programm immer noch abstürzen, je nach Qualität seiner Programmierung, aber es kann dabei nicht mehr das Betriebssystem selbst und damit alle übrigen laufenden Programme oder deren Daten in Mitleidenschaft ziehen. Außerdem sorgt es für die Verwaltung der Rechnerleistung und des Speichers, sodass Sie sich nicht mehr um die Zuweisung von Speicherplatz kümmern müssen. Kein Programm darf mehr den Rechner für sich allein beanspruchen, sodass Sie selbst bei aufwendigen Berechnungen wie Rendering oder MPEG-2-Kompression an anderen Aufgaben weiterarbeiten können. Natürlich wird der Rechner dabei langsamer, je nach CPU-Leistung und RAM-Ausstattung, aber Sie müssen nicht mehr stundenlang auf einen Fortschrittsbalken warten, sondern können durchaus mit weniger CPU-intensiven Arbeiten weiter machen. Wenn Ihr Rechner nicht schon sehr veraltet ist, lohnt sich als Investition für OS X in erster Linie die Ausstattung mit mehr RAM – UNIX fühlt sich dann am wohlsten.

Nachdem Mac OS X mit der Version 10.1 einigermaßen ausgereift, Final Cut Pro bereits seit letztem Jahr portiert und DVD Studio Pro nun auch verfügbar ist, warten wir eigentlich nur noch auf Photoshop 7. Das soll aber in wenigen Wochen auch verfügbar sein, sodass ich Ihnen spätestens dann zum Umstieg raten würde. Auch wenn erfahrene Mac-User sich in einigen Details umstellen müssen, werden Sie schon nach kurzer Zeit nicht mehr zurück wollen. Übrigens, wenn Sie den Profi-Brenner S-201 oder ein DLT-Laufwerk direkt mit DVD Studio Pro einsetzen wollen, sollten Sie OS X unbedingt auf die brandneue Version 10.1.4 updaten, alternativ ist auch Roxios Toast schon für OS X verfügbar. Beim Brennen aus DVD Studio Pro heraus wird jetzt auch das „Lossless Linking“ gegen Brennfehler bei unzureichender Datenzufuhr angeboten, wenn der Brenner dies unterstützt.

Handhabung von DVD-ROM-Daten

Während die Integration von zusätzlichem Material auf der DVD-Video für die Nutzung auf einem Computer bisher nur auf inoffiziellen Wege möglich war (von uns auf Seite 288 im Buch beschrieben), geht das nun auch ganz regulär. Unter den Einstellungen für die Disc bei „General“ können Sie oben einen Ordner mit den gewünschten Zusatzdaten, wie PDF-Dokumenten, HTML-Seiten oder auch Spielen und anderen Programmen, angeben, und er wird mit auf die DVD gebrannt (siehe Bild 1). Anders als bisher wird dessen Platzbedarf in der Version 1.5 angegeben und auch bei der Gesamtgröße der Disc miteinbezogen. Hier haben wir allerdings auch schon den ersten kleinen Bug gefunden – wenn Sie nach der Auswahl des Ordners Material hineinlegen oder entfernen, wird der Wert nicht neu berechnet. Die Abhilfe ist einfach: Wählen Sie den Ordner durch

Klick auf den unterstrichenen Namen erneut an, und die Platzberechnung stimmt wieder.

▼ Disc	
Name	Untitled Disc
Label	none
Comment	
Estimated Size	309.79 MBytes
▼ General	
DVD-ROM Folder	<u>DVD_ROM_DATA</u>
Estimated Size	305.79 MBytes
Disc Media	DVD 4.7 G

Bild 1: DVD-ROM-Daten können nun direkt im Programm verwaltet werden.

Übergabe von Markern aus Final Cut Pro

Wie von uns schon angekündigt, kann DVD Studio Pro jetzt enger mit Final Cut Pro (kurz: FCP) zusammenarbeiten. Sie können bereits im Schnittprogramm dort Marker setzen, wo ein Kapitel auf der DVD beginnen soll (siehe Bild 2). Außerdem übergibt FCP auf Wunsch automatisch so genannte Kompressionsmarker an DVD Studio Pro überall dort, wo Sie einen Schnitt gesetzt oder eine Überblendung benutzt haben. Das dient dazu, an solchen Stellen ein I-Frame zu setzen, damit ein plötzlicher Motivwechsel in möglichst guter Qualität komprimiert wird. Wo der Bildinhalt schlagartig wechselt, ohne dass ein Schnitt oder ein Blende vorliegt, können Sie einen solchen Kompressionsmarker auch manuell platzieren (siehe Bild 3).

Markierung bearbeiten

Name:

Kommentar:

Start:

Dauer:

Bild 2: Kapitel-Marker können Sie schon im Schnittprogramm festlegen.

Markierung bearbeiten

Name:

Kommentar:

Start:

Dauer:

Bild 3: Kompressionsmarker erzeugen an kritischen Stellen I-Frames.

Bei der Ausgabe über die Export-Funktion als Final Cut Pro-Film können Sie dann wählen, welche Marker zur Kompression an QuickTime übergeben werden sollen (siehe Bild 4), allerdings erst in Final Cut Pro 3.0.2, das in wenigen Tagen kostenlos als Update verfügbar sein wird. Übrigens sollten Sie Kompressionsmarker nicht benutzen, wenn Sie das Material für eine Multi-Angle-Anwendung vorbereiten – es sei denn, Sie können sicherstellen, dass sie in allen einzelnen Blickwinkeln exakt auf demselben Bild sitzen.

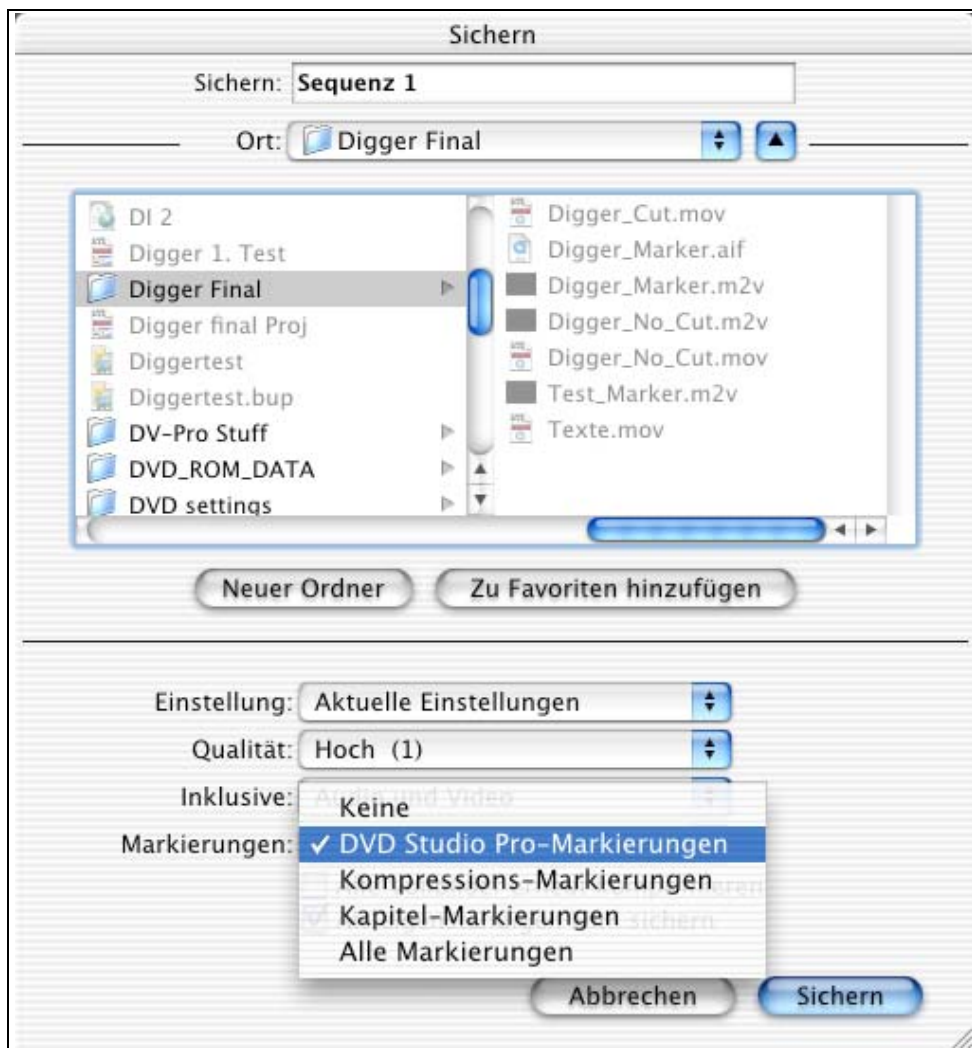


Bild 4: Bei der Ausgabe als Final Cut Pro-Film legen Sie fest, welche Marker an QuickTime übergeben werden.

Diese Verknüpfung mit FCP ist ein wesentlicher Fortschritt gegenüber der letzten Version, wo Sie ohne erheblichen Zusatzaufwand und den Einsatz von Hilfspro-

grammen wie MPEG-Append die Sprungmarken für Kapitelanfänge nicht präzise setzen konnten. Allerdings könnte Apple noch einen Schritt weiter gehen: Wenn Sie pro Kompressionsmarker auch die Bitrate für das MPEG2-Encoding festlegen könnten, wäre eine recht komfortable Form des „VBR im Handbetrieb“ möglich. Wenn möglichst viel auf eine DVD passen soll, würde man in diesem Fall nur kritische Passagen mit einer höheren Bitrate versehen, wie unruhige und detailreiche Bilder, Überblendungen oder Auf- bzw. Abblenden. Na ja, vielleicht als Anregung für die nächste Version – wir werden auch bei Apple gelesen.

Doch „unter der Haube“ hat Apple sich der Kritik von Anwendern durchaus gestellt: Der QuickTime-Encoder ist erkennbar besser geworden, besonders bei hochauflösten Grafiken und Schriften sind die in der Vorversion deutlich erkennbaren Artefakte bei Auf- oder Abblenden geringer geworden. Dabei hat der Encoder unter OS X sogar noch an Tempo zugelegt.

Fazit und Empfehlung

Da es Photoshop derzeit noch nicht für Mac OS X gibt, hat Apple mit Corels Photo Paint zusätzlich ein ganz brauchbares Bildbearbeitungsprogramm beigelegt, das mit Layern umgehen kann. Außerdem gehört Peak DV 3 als Tonbearbeitungssoftware zum Lieferumfang – beide Programme laufen auch unter OS X. Damit will Apple wohl den Kunden den Umstieg etwas schmackhafter machen, denn das Upgrade ist für Altkunden nicht gerade billig – die Softwareaktualisierung kostet in Deutschland € 277,24. Für die relativ geringe Zusatzfunktionalität im Programm selber scheint das einigermaßen teuer. Fairerweise muss man aber berücksichtigen, dass die Portierung selber nicht gerade einfach gewesen sein dürfte. Wer aus Gründen der Zuverlässigkeit und Flexibilität auf das neue System umsteigen möchte, der hat sowieso keine andere Wahl. Wenn Sie dagegen überwiegend mit einem anderen MPEG-Encoder arbeiten und mit System 9 noch ganz zufrieden sind, können Sie natürlich noch auf den nächsten Entwicklungsschritt warten ...