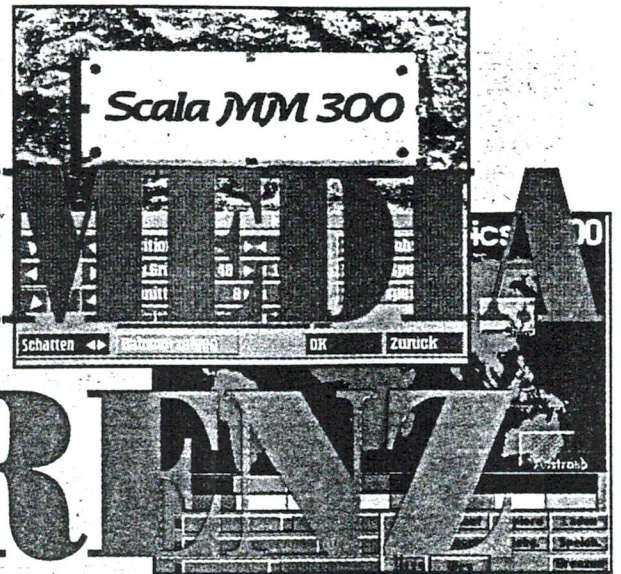


MULTIMEDIA REFERENZ

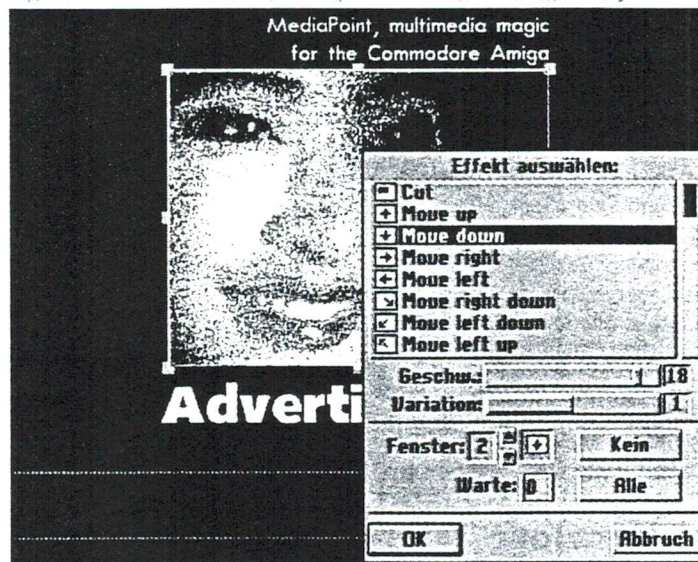


Auf der Messe in Köln war es wieder einmal deutlich zu sehen: Theoretisch gibt es auf dem Amiga zwar eine ganze Reihe von Präsentations- bzw. Multimedia-Programmen, in der Praxis aber dominiert "Scala" die Szene nahezu total: Hinter weit über 90 % der "Selbstläufer" auf Monitoren, Fernsehern und Videowänden steckte das Allround-Programm aus Norwegen - meist in seiner Vollversion Scala Multimedia 211. Auf eben dieser Messe allerdings tat sich auch Neues in diesem Bereich: Zum einen wurde Scala MM 300 vorgestellt, ein "Upgrade", das auch die verbleibenden Vorbehalte gegenüber Scala MM 211 vollends auszuräumen verspricht, zum anderen aber auch eine völlig neue Konkurrenz-Software namens "Media Point", die Gerüchten zufolge in Großbritannien bereits als "Scala Killer" gehandelt wird.

Wir haben die beiden Programme im Praxiseinsatz miteinander verglichen.

SCALA MM 300

Scala hat sich rein äußerlich nicht sehr verändert; die zahlreichen, neuen Features und Verbesserungen wurden mehr oder weniger unauffällig in die vorhandene Oberfläche integriert. Die lange



Bemerkenswert bei Media Point sind die kurvenförmig verlaufenden Bewegungen bei den Zeileneffekten.

angekündigten "Wipe Outs" zum Beispiel: Jetzt können Zeileneffekte nicht mehr nur erscheinen, sondern mit Hilfe der gleichen Effekte auch wieder verschwinden. Außerdem wurden viele, spektakuläre Effekte (u.a. Stretch, Flipcoin und ähnliche), die bisher nur als Seitenübergänge verfügbar waren, auch für "Zeilen", also für Text und Symbole realisiert. Bei den Seiteneffekten gibt es ebenfalls Neues (vorwiegend Pseudo 3D), das zum größten Teil äußerst sehenswert ist. Übrigens ist eine Schwäche des Vorgängers, daß nämlich mit dem Chip-RAM allzu großzügig

umgegangen wurde und deshalb bei 256 Farben manche Effekte auch mit 2 MB Chip nicht liefen, behoben. Das Programm wurde deutlich auf die AGA-Modi hin optimiert.

BILD- BEARBEITUNG

Sehr zurückhaltend integriert, gleichwohl aber eine der massivsten Veränderungen, sind die neuen Features im Bezug auf die verwendbaren Grafikformate sowie

die Manipulation derselben: Eine Sache sind die separat zu erstehenden EX-Module, die das direkte Arbeiten mit Grafiken im GIF-, PCX-, BMP- oder TIFF-Format erlauben - ganz so, als handele es sich um IFF-Dateien. Die Hauptsache sind aber die Möglichkeiten für den "reinen Amiga-Anwender": Es ist jetzt möglich, auch Grafik in 24 Bit Farbtiefe (24 Bit IFF) in Scala zu verwenden, wobei sich die Umrechnungsalgorithmen auf 256 Farben nicht hinter denen von gängigen Bildbearbeitungsprogrammen verstecken müssen (Floyd-Steinberg Dithering). Die Umrechnung braucht natürlich ihre Zeit, wenngleich die Geschwindigkeit recht ordentlich ist. In der Praxis wird man sich deshalb erst einmal des schnellen Vorschau-Modus bedienen, um auszuprobieren, und die Grafiken erst später als 256-Farben-Bild umrechnen und ggf. als solches abspeichern lassen. Eine Umrechnung von Grafiken ist aber nicht nur von 24 Bit in den jeweiligen Modus möglich, sondern auch von einem Farbmodus in einen anderen. Außerdem können sowohl Bilder als auch "Symbole" (also freigestellte Grafiken, die vor dem Hintergrundbild erscheinen, frei skaliert werden. Das ist insbesondere bei den Symbolen "praxisrelevant", denn welches Motiv hat schon von vornherein die für die aktuelle Seite richtige Größe? Ebenfalls nicht sehr spektakulär

anmutend, aber in der praktischen Anwendung gar nicht hoch genug einzuschätzen, ist die Möglichkeit, eine Idealpalette errechnen zu lassen, die sämtliche auf einer Seite verwendeten Grafiken gleichermaßen berücksichtigt. Bisher war es nur möglich, Symbole auf die (fixe) Bildpalette umzurechnen, was in vielen Situationen (z.B. bei einem blauen Himmel als Hintergrund und einem vorwiegend aus Rottönen bestehenden Symbol) denkbar schlechte Ergebnisse zeigten.

TIMING

Scala arbeitete bisher lediglich mit sogenanntem "relativen Timing", d.h. daß Zeitangaben (Pausen, Effektdauer etc.) vom letzten gefahrenen Ereignis ausgingen. Das ist bei interaktiven Präsentationen richtig (und auch nicht anders zu machen); bei einer Videovertitelung oder einer nicht-interaktiven Show dagegen ist es wünschenswert, ein Ereignis zeitlich exakt zum Start der Show zuordnen und damit mit anderen Bildquellen (z.B. dem Videoband) abstimmen zu können. Das ist nun mit dem "absoluten Timing" möglich. Die direkte Eingabe von Zeiten ist zwar nur pro Seite und nicht für Zeilen oder Sounds vorgesehen, per "Record"-Funktion allerdings funktioniert alles: Man startet Videoband und Präsentation gleichzeitig und setzt den jeweils nächsten Event einfach durch Klicken zeitlich passend fest, z.B. einen Sound eben in dem Moment, in dem im Video die Türe zuschlägt. Ab jetzt wird das Ereignis jedesmal zu richtigen Zeitpunkt stattfinden, selbst wenn einzelne, dazwischenliegende Ereignisse nachträglich verändert wurden. Außer dem Zeitabgleich "von Hand" wird auch externer Timecode unterstützt. Dazu müssen Sie einen SMPTE-fähigen VCR über das entsprechende EX-Modul mit Scala verbinden.

EX-MODULE

Die (optionalen) Module zur Formatkonvertierung habe ich bereits

Scala Multimedia MM300					SCALA	
NR.	PRÜFE	TESTNAMEN	EFFEKT	SOUND	EXECL	VARIABLEN
2	→ 3	Question 1	1			2 Setzen
3	→ 4	Question 2	1			2 Setzen
4	→ 5	Question 3	1			2 Setzen
5	→ 6	Question 4	1			2 Setzen
6	→ 7	Question 5	1			2 Setzen
7	→ 8	Question 6	1			2 Setzen
8	8-88 → 11	Check result				2 If
9	→ 1	All correct	1	Play		
10	→ 1	5 or 4 correc	1			
11	→ 1	Some correct	1			
NEU			SCRIPT			
Neu		Bearbeiten	Script laden	System		
Sehen		Löschen	Script speichern	Start		

Auf dem Scala Hauptbildschirm gibt es erst dann Neues zu sehen, wenn die neuen EX-Module (neue Spalte) integriert sind.

angesprochen; darüber hinaus gibt es aber auch einige neue, beiliegende Treiber - vor allem für Genlocks und Grafikkarten. Zwar kommt das Modul für die Colormaster für uns in Deutschland etwas spät (wird von bsc nicht mehr angeboten), interessant sind aber die Module "G-Lock" (für das gleichnamige Genlock von GVP), G2 (brit. Genlock-Reihe, zu beziehen über Kegel Electronic) und auch das Super Gen, ein sehr gut beleumundetes US-Gerät, das neuerdings über Macro System zu beziehen ist.

Beim Sound hat sich nichts prinzipielles getan, allerdings wurde durch die neue Möglichkeit, ihn direkt von Festplatte abzuspielen, zwei ganz wichtige Dinge erreicht: Erstens sind jetzt auch längere Samples in hoher Qualität möglich, weil keine Rücksicht mehr auf den verfügbaren RAM-Speicher genommen werden muß, zum anderen schmälert ein Harddisk-Sound das (immer einen Engpaß darstellende) Chip RAM natürlich wesentlich weniger. Unterstützt werden jetzt auch Soundmodule, die mit GVP's DSS erzeugt wurden.

Eine zwar kleine, aber dennoch sehr brauchbare Neuerung bei den "Buttons" hat ebenfalls mit Sound zu tun: Jedem Schalter können zwei Sounds zugeordnet werden: Einer ertönt, sobald sich der "Zeiger" über ihm befindet, der andere,

wenn er angeklickt wird.

Die zweite, diesbezügliche Neuerung sorgt für noch einfacheres Erzeugen von Schaltern: Durch einfaches Anklicken läßt sich nämlich jedes beliebige Objekt auf dem Screen als solcher definieren.

Es sind noch eine ganze Reihe von Kleinigkeiten verbessert worden oder neu hinzugekommen und die meisten scheinen von Anwenderseite angeregt, denn es handelt sich durchweg um sehr praxisnahe Features - sei es das Unterlegen von Textzeilen mit einer beliebigen Farbe oder das Einbinden fremder Software (z.B. eines Malprogramms) direkt in die Arbeit mit Scala. Zwei Dinge, die mich immer wieder ärgern, sind allerdings auch diesmal nicht behoben worden: Erstens gibt es noch immer keine funktionierende Screenjustierung, nach der sich das Programm auch bei der Präsentation (dem laufenden Script) richten würde; zweitens kann man das Font-Verzeichnis immer noch nicht von Scala aus wechseln. Es müßte doch - zumal ab OS 2.0 - ein leichtes sein, einfach ein weiteres Font-Verzeichnis mit aufzunehmen. Im DOS geht's doch auch...

Über das letzte - hochinteressante - Kapitel zu Scala MM 300 kann ich Ihnen leider, da noch nicht verfügbar - nicht aus der Praxis berichten, den Soft/Hardwarezusatz EE 100 nämlich. Mit ihm kann direkt aus dem Programm heraus (ähn-

lich dem Video Director) eine Kamera mit LANC/Control-L Buchse sowie jeder beliebige Videorecorder mit Infrarot-Fernbedienung gesteuert werden. Zusammen mit den diversen Genlock-Modulen ist man also auf dem besten Weg, die Videonachbearbeitung tatsächlich komplett von einer "Zentrale" aus und innerhalb einer einzigen Generation zu bewältigen. Oder anders: Der Weg hin zum streßfreien Videoschnitt (alles kann ausprobiert, ggf. korrigiert und letztendlich ohne manuelles Zutun überspielt werden) ist nicht mehr weit.

MEDIA POINT

Es hat - ähnlich wie bei DPaint - schon seinen Grund, warum Scala so lange auf direkte Konkurrenz warten mußte: Will man nämlich gegen eine gute und bislang weitgehend konkurrenzlose Software antreten, muß man eigentlich alles (oder das meiste) besser machen, schon um den "Gewöhnungseffekt" zu kompensieren. Bei DPaint hat das dazu geführt, daß viele Funktionen, vor allem aber auch die (gelungene) Art der Bedienung in sehr vielen, nachfolgenden Programmen - mehr oder weniger - übernommen wurden.

Das ist im Falle Scala und Media Point ganz ähnlich: Auch Scala besitzt eine allgemein gelobte Benutzerführung und Media Point funktioniert - zumindest teilweise - ganz ähnlich. Die z.T. fraprierende Übereinstimmung bzw. die Unterschiede bei den Features entnehmen Sie bitte der Übersichtstabelle.

Der Media Point-Hersteller mag mir verzeihen, wenn ich sein Produkt im folgenden pausenlos mit Scala vergleiche, aber so stellt sich die Frage wohl auch dem Anwender: Was kann Media Point (rund 900.-), was Scala MM 300 (rund 800.-) nicht drauf hat bzw. was funktioniert besser.

Weniger ist mehr... Den ersten, dicken Pluspunkt sammelt Media Point nicht etwa durch ein zusätzliches Feature, sondern dadurch, daß ihm etwas "fehlt", das Dongle nämlich. Media Point besitzt kei-

nen, wie immer gearteten Kopierschutz. Das ist auch für den ehrlichen Anwender mindestens ab dem Zeitpunkt interessant, zu dem er mit der Software sogenannte "Runtimes" erzeugen will, Präsentationen also, die auch ohne das Hauptprogramm lauffähig sind und deshalb frei weitergegeben werden dürfen. Während das bei Media Point prinzipiell kein Problem ist, kann man sich dieses bei Scala abschminken: Auch Runtimes laufen nämlich nur mit Dongle - kurios, aber wahr. Außerdem finden sich einige Funktionen inclusive, die bei Scala extra zugekauft werden müssen (z.B. das Modul für die Studio 16-Karten von Sunrise) sowie einiges, was bei Scala nur in der voll-professionellen "Info Channel"-Software verwirklicht wurde (z.B. das Aufrufen von Schritts zu bestimmten Zeitpunkten oder stündlich, täglich usw.).

TIMING

Bei Media Point wurde das Feature "absolute Timing" noch konsequenter verwirklicht als in Scala. Hier kann man - auch von Hand - jedem einzelnen Ereignis (auch Sounds, Textzeilen-Effekte etc.) einen bestimmten Zeitpunkt zuordnen, was teilweise die bessere Alternative zum Recording ist. Auch hier kann Timecode-unterstützt gearbeitet werden (SMPTE und MIDI). Bemerkenswert ist auch die Möglichkeit, Effekte, z.B. Sounds, über einen bestimmten Zeitraum gleichmäßig zu verteilen.

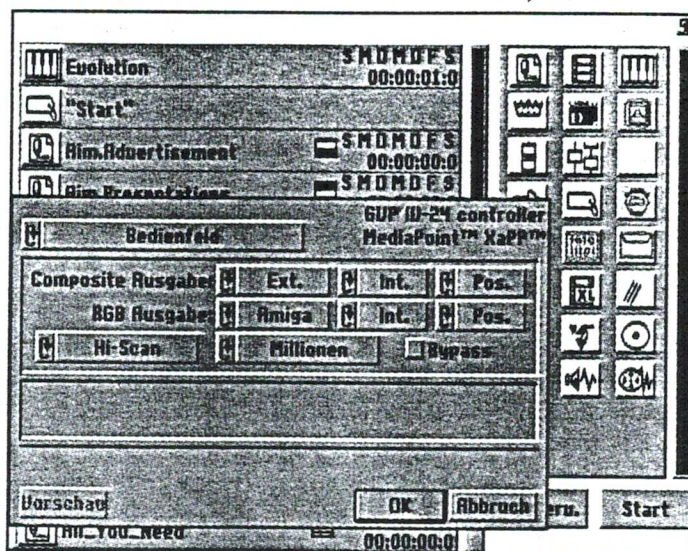
EFFEKTE

Auch Media Point mangelt es nicht an Effekten: Es sind zwar zahlenmäßig weniger als in Scala, dafür können die meisten nicht nur in der Ablaufgeschwindigkeit, sondern auch in ihrem Erscheinungsbild variiert werden (z.B. mehr oder weniger breite Linien etc.). Bis auf ein paar gleiche oder ähnliche sind die Media-Point-Effekte übrigens sehr verschieden zu denen von Scala: Hier wird zum großen Teil mit einzelnen Zeilen oder "Balken" gearbeitet, die sich auf verschie-

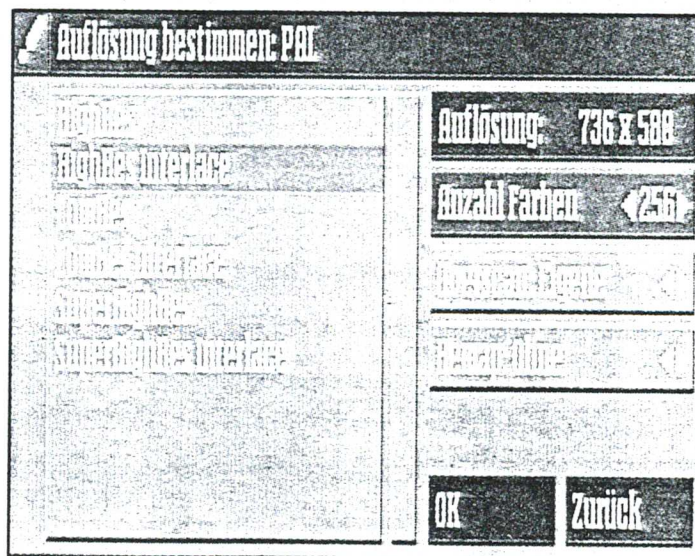
denste Weise ineinanderschoben, was durchaus sehenswerte Bildübergänge ergibt. Allerdings "fehlen" auch viele der schönsten Scala-Effekte. Dafür laufen einige Bewegungen nicht linear, sondern auch kurvenförmig ab, eine Sache, die man bisher höchstens bei Clarissa 3.0 gesehen hat. Ein Manko bei den Seiteneffekten ist, daß sie in ihrer Geschwindigkeit sehr! von der Bildauflösung abhängig sind - so sehr, daß in HiRes (Overscan) z.T. gar keine sinnvollen Zeitwerte eingestellt werden können (Minimalzeit für Effekt: 30 Sekunden).

BEDIENUNG

Ich habe es schon erwähnt: Der prinzipielle Aufbau ist über viele Strecken ähnlich. Da wo Media Point eigene Wege geht, ist allerdings kaum eine Verbesserung gegenüber Scala zu verzeichnen - im Gegenteil. Pulldown-Menüs, z. B. die sich der Bildauflösung anpassen und sich deshalb in HiRes nur äußerst fummelig bedienen lassen, sind wirklich von vorgestern. Etwas anderes, das Scala auszeichnet, fehlt Media Point (noch), nämlich die Möglichkeit des Preview aus nahezu jeder Lage.



Eines der vielen, Media Point beiliegenden Module ist da für die Impact Vision 24 von GVP.



Die Auflösungen und einiges mehr können in MM 300 auch nachträglich und Bild-unabhängig eingestellt werden.

BILD-BEARBEITUNG

Auch in Media Point können 24 Bit-Grafiken geladen und umgerechnet werden, wenngleich (noch) nicht in gleicher Qualität wie bei Scala. Bilder und Motive lassen sich gleichermaßen in ihrer Größe verändern. Fremdformate werden insofern unterstützt, als ggf. vorhandene "Datatypes" genutzt werden. Eine wirklich gute Idee sind die "Thumbnails" (Kleinversionen von Bildern), die auf Wunsch im Dateirequester angezeigt werden. Diese Thumbnails werden (ziemlich schnell) vom Programm erzeugt und stehen damit für alle Grafiken zur Verfügung.

FAZIT

Ich bin mir darüber im klaren, daß ich noch längst nicht alle Media Point-Features gebührend besprochen habe. Das liegt nur zum Teil daran, daß sie über weite Strecken mit denen von Scala identisch sind - es hat vor allem folgendem Grund:

Auf Anfrage bezüglich der von mir registrierten Bugs und Unzulänglichkeiten erhielt ich von Activa International die Auskunft, man sei mit Hochdruck dabei, das Programm fehlerfrei zu machen und zusätzlich auch, es zu verbessern und zu erweitern. Wenn Sie mich fragen, bedeutet das nichts anderes, als daß das Programm seine endgültige Form noch nicht gefunden hat. Das bedeutet übrigens nichts, daß Sie das Programm auf keinen Fall zum jetzigen Zeitpunkt erwerben sollten, denn sowohl die Bug-Fixes als auch die für Mitte Januar '94 geplanten, umfangreichen Erweiterungen (u.a. Support von dBase-Dateien, FS-Dithering für 24 Bit, Smart Step beim Erzeugen von Seiten) werden kostenlos sein. Es bedeutet aber, daß wir zu gegebener Zeit noch einmal über Media Point berichten werden - und dann "endgültig". Klar ist nämlich: Es steckt einiges in dieser Software - sie könnte bei entsprechender Weiterentwicklung durchaus das Zeug haben, Scala MM

SOFTWARE

AMIGA
SPECIAL

300 Paroli zu bieten und es in einigen Bereichen sogar zu übertrumpfen. Zur Zeit ist es allerdings noch längst nicht soweit. Die aktuelle Empfehlung kann bei fast jedem Anwendungszweck nur "Scala MM 300" lauten. Schließlich

versteht sich Media Point ja nicht als Scala-Lowcost-Variante, sondern soll rund hundert Mark mehr kosten als die bewährte und mit der 300er Version nochmals deutlich verbesserte Software aus Norwegen. Peter W. H. Arnold

Bezugsadressen:

Media Point (ca. 900.—)
Activa International
Bramfelder Chaussee 324
22177 Hamburg
Tel: 040 6424020
Fax: 040 6424034
BBS: 040 6424092

Scala MM 300 (ca. 800.—)

Videocomp
In der Au 25
61440 Oberursel
Tel: 06171 59070
Fax: 06171 590744

Funktion	Scala MM 300	Media Point
Allgemeines		
Hersteller/Distributor	Scala/Videocomp	Media Point/Activa Deutschland
Preis	ca. 800.--	ca. 900.--
Geeignete Amigas	alle mit Festplatte	alle mit Festplatte
Mindestens OS	KS/WB 1.3	OS 2.0
Idealerweise OS	OS 2.04 oder höher	OS 3.0 oder höher
Mindest-RAM-Speicher	1 MB Chip, 2 MB Fast	1 MB Chip, 2 MB Fast
Idealer RAM-Speicher	2 MB Chip, 4 MB Fast oder mehr	2 MB Chip, 4 MB Fast oder mehr
Installation	Commodore Installer	Commodore Installer
Kopierschutz	Dongle, durchgeschleift	nein
Lieferumfang	9 Disketten, Dongle	6 Disketten
Handbuch	deutsch, ca. 360 Seiten	englisch, ca. 220 Seiten
Grafikverarbeitung		
Farbtiefe, Anzeige	2- 256 Farben, HAM(8)	2- 256 Farben, HAM(8)
Farbtiefe Bildmaterial	2-24 Bit HAM, HAM8	2-24 Bit HAM, HAM8
Anti Aliasing für Text und Objekte	ja, 4 Stufen	ja
Colorcycling	ja	ja
Paletten angleichen	ja	ja
Idealpalette errechnen	ja	nein
Grafiken/Objekte skalieren	ja	ja
Umrechnungsalgorithmen	schnelle Vorschau + Floyd Steinberg	Floyd Steinberg
fremde Grafikformate	GIF, PCX, BMP, TIF, FLC (optional)	wenn entsprechende Datatypes vorhanden
Animation		
Animationsformate	Anim 5, 7, 8, selbsterzeugte	Anim 5, 7, 8
Maximale Abspielrate	50 Frames/sec	50 Frames/sec
Abspielen von Festplatte	ja, nach Umrechnung mit beilieg. "Anim Lab"	ja
Animationen betiteln	ja, erstes und letztes Bild	nein
Effekte		
Anzahl der Seitenübergänge	ca. 100	ca. 80, variierbar
Anzahl der Zeilen-Übergänge	ca. 85	ca. 40, variierbar
Crawling (waagerechtes Scrolling)	ja, 2 Modi	ja
Diverses		
Relatives Timing	ja	ja
Absolutes Timing	ja	ja
Absolutes Timing Zeilen/Sound	über "Recording"	ja
Externes Timing	SMPTE	SMPTE, MIDI
Aufruf zu bestimmten Zeiten	nein (Scala Infochannel: Ja)	ja, Datum, wöchentlich, täglich, best. Uhrzeit
Inf. Sonderzeichen über Tabelle	nein	ja
• Beiliegende Module	G-Lock, Super Gen, G2 Genlock, AVideo, ION MIDI, CDTV, Videodisc, Link, Genlock, IV 24	CDTV, CDXL, Interlude, ION, IV 24, MIDI, Sample, Studio 16, Videodisc/VCR,
Optionale Module	PCX, BMP, TIF, GIF, FLC	noch keine