



Präsentation: Scala MM 300 vs. MediaPoint

Wackelt der Thron?

von Johann Schirren
und Michael Klaus

Beide Programme sind für drei Anwendungsgebiete geeignet, und darin auch durchaus vergleichbar: Videotitling, Präsentationen und interaktive Applikationen. Wir werden Funktion für Funktion Leistung, Ausstattung und Handhabung miteinander vergleichen.

Videotitler

Scala MM 300 wartet mit den schon aus den Vorgängerversionen bekannten Fähigkeiten auf, die AA-Modi werden inzwischen perfekt unterstützt. Nach Anwahl eines Fonts und Eingabe des Textes erscheinen die vielseitigen Manipulationen auf dem Bildschirm. Die Schriftfarbe, ein Schriftumriß, Schatten und 3-D-Funktion werden festgelegt und in der Ausrichtung kontrolliert. Die Schriften werden zentriert, links- oder rechtsbündig gestellt, fette und schräggestellte Schrif-

Seit Jahren steht im Bereich der Präsentations- und Videotitlingprogramme »Scala« unangefochten auf Platz 1. Jetzt tritt »MediaPoint« mit gleichen oder ähnlichen Fähigkeiten gegen die neueste Scala-Version an.

lassen sich mit einer Fläche unterlegen, die in Beschaffenheit (von massiv bis transparent) und Farbe frei definierbar ist. Mit Hilfe des Layout-Menüs wird jede Zeile bis ins Detail definiert. Brushes beliebiger Farbtiefe werden geladen und in der Größe mit »Greifern« nach DTP-Art frei verändert, wobei die Paletten der einzelnen Elemente aneinander angepaßt werden. Der Paletten-Requester erlaubt genaue Farbdefinitionen im 24-Bit-Farbspektrum. Mit einer einfachen Malfunktionen (Recht-

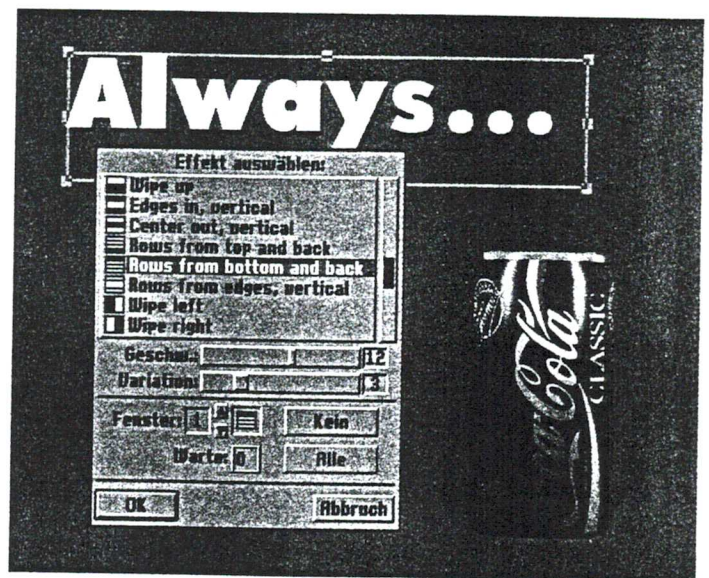
Das Ein- und Ausblenden von Zeilen oder Brushes erfolgt mit 83 in der Geschwindigkeit definierbaren Effekten, alle Aktionen einer Seite lassen sich im Listen-Menü auf einer übersichtlichen Oberfläche kontrollieren und verändern. Insgesamt erweist sich Scala als perfektes und sehr bedienerfreundliches Videotitelprogramm.

MediaPoint tut sich als Titler etwas schwerer. Nachdem eine neue leere Seite eingerichtet ist, wird durch Doppelklick auf das Seiten-Symbol in den Editor verzweigt. Im Gegensatz zu Scala verwendet MediaPoint hier Pull-down-Menüs zur Bedienung.

ausrichtung, der Buchstaben- und Linienabstand, die Schriftneigung in sechs festen Stufen, die Schatten-Typen Cast, Solid und Outline inkl. Schatten-Breite und -Richtung sowie die Dicke und Position des Unterstrichs.

Die 40 Fenster-Effekte gehören, bis auf wenige, zum Standard und können auf alle Elemente angewendet werden. Verschiedene In- und Out-Effekte sind also gleichzeitig möglich.

Nach Abschluß aller Definitionen wird die Seite gespeichert und in den Seiteneditor gewechselt. Hier kann die getane Arbeit dann besichtigt werden. Was sich nach Betätigung der »Start«-Taste abspielt, ist allerdings mehr als dürftig. Nicht, daß die Effekte nicht funktionieren würden, aber die Geschwindigkeit auf einem Amiga 4000 mit 68040-Prozessor und vollem RAM-Ausbau ist schlichtweg unbrauchbar. Das gilt



Seiteneditor: »MediaPoint« arbeitet mit Requestern um die Effekte für die verschiedenen Grafikteile festzulegen

Nachdem die Fonts geladen sind, wird mit der linken Maustaste ein Eingabefenster aufgezogen, ähnlich wie in DTP-Programmen. Mit den Greifpunkten wird dieses Fenster in der Größe frei verändert. Nach einem Doppelklick ins Fenster erscheint der Text-Cursor, die Eingabe eines Textes ist nun möglich. Der Text kann – Buchstabe für Buchstabe – in Farbe und Font verändert und als fett, kursiv oder unterstrichen definiert werden. Wörter mit unterschiedlichen eingefärbten Buchstaben sind so machbar.

Der »Stil«-Requester erlaubt die Änderung der gesamten Zeile. Definiert werden hier ein Buchstaben-Anti-Aliasing, die Zeilen-

für alle Bildschirme mit mehr als 16 Farben.

MediaPoint ist als Titler zu umständlich und zu langsam. Wer auf die neuen Modi der Amiga 1200 und 4000 nicht angewiesen ist und nur ab und zu einen Titel braucht, kann mit dem Programm aber leidlich arbeiten.

Fazit Videotitler: Als Titler liegt Scala von der Funktionsvielfalt, Geschwindigkeit und dem Bedienkomfort ganz klar vorn.

Präsentation

Scala macht den Aufbau von Präsentationen einfach. Im Hauptmenü wird unter »NEU« eine Seite geladen. Diese Seiten werden nach Namen sortiert oder via



Layout: In diesem Fenster von »Scala« stellt man die Feinheiten des Seitenlayouts, wie z.B. den Zeichenabstand, ein

ten mit freier Definition der Grade sind sekundenschnell umgesetzt. Tabulatoren und ein Raster helfen bei der Bestimmung der Zeilenabstände. Die Position eines Textes wird im Layout-Menü auf das Pixel genau bestimmt.

Anti-Aliasing in vier Stufen rundet jede Kante ab. Schriftzüge

eck, Kreis, Strich) werden grafische Elemente entworfen, die sich skalieren und genau wie die Schrift editieren lassen.

Die vorgenannten Einstellungen beziehen sich immer auf eine ganze Zeile, wer von Wort zu Wort die Farben wechseln möchte, muß stückeln.

»Dateishuffler« als kleine Schwarzweiß-Bildchen dargestellt und dann selektiert. In der Folge besteht die Möglichkeit, Texte und Brushes auf diese Bilder zu legen und mit Effekten zu versehen (s. Videotitler). Die geladenen Hintergründe können bei Bedarf in der Größe verändert werden, dafür steht eine Floyd-Steinberg-Routine zur Verfügung.

Ähnlichkeiten, aber auch Unterschiede

Sind auf diese Weise diverse Bilder geladen und gestaltet, können sie durch Seiteneffekte miteinander kombiniert werden. Durch Anwahl von »Effekt« neben dem Bild im Hauptmenü wird das Effektmenü erreicht. 100 verschiedene Übergänge stehen dem Anwender hier zur Verfügung. Rund 25 dieser Effekte benötigen 2 MByte Chip-RAM, um richtig flüssig abzulaufen. Wie bei den Zeileneffekten ist das Tempo in Grenzen frei definierbar. Bei Bildern mit bis zu 128 Farben paßt Scala auf AA-Rechnern die Paletten hintereinander liegender Bilder aneinander an, so daß die Farbübergänge fast nicht mehr auffallen.

Das Umstellen einer Präsentation erfolgt einfach durch »Anfassen« der entsprechenden Bildleiste mit der Maus und Fallenlassen am neuen Platz. Der »Shuffler« produziert statt der Leiste ein Minibild der Seite, das bei Bedarf ebenfalls durch Verschieben mit der Maus samt Effekt, Pause und eventuell vorhandenem Sound den Platz wechselt.

Statt der Bilder können auch Animationen (s. »Unterstützte Formate«) geladen, abgespielt und mit Text versehen werden. Die Animationsformate Anim16 und Anim32 sind Scala-eigen. Das SSA-Format der Firma Pro-Dad ist in Vorbereitung. Mit dem Werkzeug »AnimLab« werden Animationen aller Formate in beliebige andere gewandelt, in Farbzahl und Auflösung konvertiert oder als Einzelbilder gespeichert. Auch das Laden einer Serie von Einzelbildern mit Wandlung in eine Animation ist möglich.

Der zeitliche Ablauf der Präsentation kann auf dreierlei Weise beeinflusst werden: Zum ersten ist da die Maussteuerung zur individuellen Weiterschaltung der Bilder, wie sie z.B. bei Vorträgen benötigt wird.

Automatisches Timing ist auf zwei Arten möglich. Aus den letzten Versionen bekannt ist das relative Timing. Hier wird jeder Seite eine in Sekunden und Frames eingeteilte Standzeit zugewiesen, ohne Rücksicht auf die Dauer der Überblendeffekte oder den Seiteninhalt.

Das neu hinzugekommene absolute Timing erlaubt die Synchronisation eines Scala-Skripts mit einem externen Timecode, wie er beispielsweise von Bandmaschinen, Videorecordern und MIDI-Geräten erzeugt wird. Die Kommunikation dieser Geräte mit der Software erfolgt über »EX-Module« (s. Tabelle »Steuerungsmodule«). Für Musik- und Videoproduktionen, die auf exakt gesetzte Effekte oder Schriften angewiesen sind, ist diese Fähigkeit unerlässlich.

Ein weiteres wichtiges Element einer Präsentation ist Musik bzw. Geräusche. Der Punkt »Sound« neben den Bildern oder Animationen im Hauptmenü ruft einen Requester auf, in dem Samples oder Sounds geladen und gesteuert werden. Fade-In und Fade-Out, die Lautstärke und die Anzahl der Loops sind bei Modulen editierbar. Samples haben außerdem Einstellmöglichkeiten für die Balance und die Tonhöhe sowie eine Schnittfunktion.

Im Soundmenü befindet sich der Scala-Recorder, mit dem per Soundsampler Töne aufgenommen und bearbeitet werden. Unterstützt werden die Sampler »generic«, »GVP DSS1«, »DSS2« und »Aegis Soundmaster«. Die Sounds werden von Scala von der Festplatte abgespielt, was das immer knappe Chip-RAM des Rechners entlastet und für Effekte freihält.

Sollte die Einbindung anderer Programme in eine Präsentation nötig sein, greift Scalas »Execute«-Funktion an. Per CLI-, ARexx- oder Workbench-Aufruf werden beispielsweise die Animations-Player von »ClariSSA« oder »Imagine« aufgerufen.

Präsentieren mit Scala ist eine schnelle, effektive und anwenderfreundliche Angelegenheit. Die Resultate in Bild und Ton haben professionelle Qualität.

MediaPoint präsentiert ähnlich wie »AmigaVision«. Auf der linken Bildschirmhälfte befinden sich leere Zeilen, auf der rechten Seite, je nach User-Level, unterschiedlich viele Funktionssymbole. Wird ein Symbol in eine leere Zeile geschoben, öffnet sich ein entsprechendes Dateifenster. Im Gegensatz zu Scala kann man mehrere Einträge in der Liste auswählen, kopieren, ausschneiden und an anderer Stelle einfügen.

Bilder in allen Amiga-Formaten werden akzeptiert. Des weiteren finden die »Data-Types« der Workbench-Version 3.0 Unterstützung. Die Auswahl der Grafiken wird durch einen Thumbnail-Generator erleichtert, der farbige kleine Bildchen auf einem eigenen Bildschirm präsentiert, wo sie angewählt werden. Die ausge-

Systemausstattung

Amiga mit 4 MByte Fast-RAM, 2 MByte Chip-RAM, schneller Prozessor, Festplatte
Scala MM 300 belegt ca. 12, MediaPoint ca. 7,5 MByte auf der Festplatte

wählten Bilder werden im Seiteneditor bearbeitet und eventuell mit Text oder Brushes versehen (s. Videotitler).

Animationen sowie Animbrushes werden nach Ziehen des Animationssymbols geladen und abgespielt. Die Geschwindigkeit ist recht flott, auf einem A 4000 spielte MediaPoint große AA-Animationen zusammen mit Sound ohne irgendwelche Ruckler ab. Texten auf Animationen ist leider nicht möglich.

Für die Grafiken und Animationen stehen 82 Seiteneffekte als Übergänge zur Verfügung, die im Hauptmenü durch Mausklick selektiert werden. Bei Bildern ohne bewegte Schrift arbeiten die Übergänge sehr ordentlich und flüssig, Zeilen werden, wie auch schon im Videotitler, bei mehr als 16 Farben ruckelig und viel zu langsam »hereingefahren«.

Die Steuerung der Präsentation erfolgt zum einen per Maus oder Pfeiltasten. Zweitens ist eine Steuerung nach Stunden, Minuten, Sekunden und Zehntelsekunden für jedes Bild implementiert. Zusätzlich erlaubt MediaPoint die genaue Definition bestimmter Jahre, Monate und Tage, an denen die Seiten gezeigt werden. Diese komplexe Steuermöglichkeit macht Punkte gut.

Die aktuelle Zeit und das Datum werden im Seiteneditor nach Öffnen eines Editierfensters und Druck auf <Help> aus einem umfangreichen Menü ausgewählt und in eine Seite importiert.

Drittens ist eine zeitgenaue Steuerung nach VITC- oder LTC-Timecode möglich, wie er von Time-Code-Readern generiert wird. Das Handbuch empfiehlt hier einen Time-Code-Reader, der als Steckkarte für den Amiga angeboten wird.

Sounds werden nach Ziehen des entsprechenden Symbols auf

Steuerungsmodule

	Scala MM 300 EX-Module	MediaPoint XAPPS
Grafikkarten	ColorMaster IV-24	CDTV IV-24
Genlocks	G-Lock DVE10P G2 SuperGen IV-24	IV-24
Audio	MIDI Studio 16 (1)	MIDI Studio 16
Laserdisk	alle PhilipsLD 8 SonyLD 4 PioneerLD	3 PhilipsLD 10 SonyLD 7 PioneerLD
CD-Player	CDTV	CDTV CDXL
Kameras	Canon-ION	Canon-ION
Ext. Steuerung	Link	
Dateiformate	Datatypes (1) IFF (bis 24 Bit) TIFF (1) GIF (1) PCX (1) BMP (1) FLC (1) Photo CD (1)	Datatypes IFF (bis 24 Bit)
Videorecorder	Panasonic AG 7330, 7350, 5700 (1) Sony U-Matic W/R-232 (1) Mitsubishi HRE-82 PCVCR (1)	NEC PC VCR Sony U-Matic 9
Videoschnitt	Scala EE 100 (1)	

(1) Optional erhältlich

AMIGA-TEST Sehr gut

Scala MM 300

11,2
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 01/94

Preis/Leistung	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Dokumentation	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Bedienung	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Erlernbarkeit	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Leistung	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

FAZIT: Scala ist das momentan mit Abstand führende Programm für Videobetitelung, Präsentation und Multimedia-Anwendungen auf dem Amiga. Die große Funktionsvielfalt und vorbildlicher Bedienkomfort machen das Programm für Anfänger und Profis gleichermaßen interessant.

POSITIV: Hoher Bedienkomfort; exzellente Hilfsprogramme; hohe Laufzeit und Geschwindigkeit; große Funktionsvielfalt; diverse »EX«-Module; diverse Grafiken und Schriften im Lieferumfang; Skriptsprache; deutsche Dokumentation.

NEGATIV: Dongle-Schutz auch für Player; keine Datenbankfunktion.

Preis: ca. 800 Mark
Anbieter: Videocomp, In der Au 25,
61440 Oberursel,
Tel. (0 61 71) 59 07-0
Fax (0 61 71) 59 07-44

die Arbeitsoberfläche geladen. MediaPoint versteht Module vieler Formate (s. »Unterstützte Formate«) und spielt sie zeitgesteuert ab. Einstellmöglichkeiten außer »Schleife« gibt es leider nicht, Ein- und Ausblenden ist nicht möglich. Bei Samples bietet MediaPoint mehr: Kanalwahl, Balance, Lautstärke, Ein- und Ausblenden, Schleifen sowie das Abspielen direkt von Festplatte an.

Unterstützte Formate

	Scala MM 300	MediaPoint
Animationsformate	Anim5 - Anim8 Anim16 Anim32	Anim5 Anim7 Anim8 - -
Sample-Formate	8SVX - -	8SVX RAW Futuresound
Sound-Formate	Soundtracker DSS(+) - - - -	Soundtracker DSS FutureComposer Jam Cracker Mark II Noisetacker Protracker

Die Steuerung externer Programme wird über ARexx- oder CLI-Befehle bewerkstelligt. Dabei sollte man die jedoch Befehle im Kopf haben, da kein Dateiauswahlfenster angeboten wird.

Präsentationen sind mit MediaPoint relativ zügig erstellt und werden, bis auf Zeileneffekte bei vielfarbigen Bildern, auch flüssig präsentiert. Dank der umfangreichen Einstellmöglichkeiten in bezug auf längerfristige Zeitangaben sind für bestimmte Gruppen gezielte Präsentationen realisierbar.

Fazit Präsentation: Von den Möglichkeiten her liegen beide Programme in etwa gleichauf. In puncto Bedienkomfort führt Scala klar – dank logischen Aufbaus und der beiliegenden Werkzeuge. Bei der Geschwindigkeit und der Ablaufsicherheit liegt Scala ebenfalls vorn.

Interaktion

Scala hat ein einfaches Konzept zur Realisierung interaktiver Anwendungen. Im Schalter-Menü wird ein Bereich eines Bildschirms durch Aufziehen eines Rechtecks zum Schalter erklärt. Als zweite Möglichkeit bietet Scala zur Schalterdefinition einfaches Anklicken eines beliebigen Bildschirmobjekts, das dann zum Schalter wird. Im Menü bestimmt man die Reaktion des Programms auf die Betätigung eines Schalters. Sicht- und hörbare Zeichen bei Erreichen oder Betätigung eines Schalters sind Farbveränderung und ein beliebiger Sound. Der Sprung auf eine andere Seite, in ein Subskript, das Setzen einer Variablen oder die Ausführung eines ARexx-Befehls können programmtechnisch die Folge eines Tastendrucks sein. Damit lassen sich in kurzer Zeit komplexe Strukturen aufbauen.

Die bei interaktiven Anwendungen eventuell benötigten Zusatzgeräte werden von Scala mit den

beiliegenden »EX«-Modulen gesteuert (s. Tabelle »Steuerungsmodule«). Touchscreen, Joystick und andere Eingabegeräte sind im Systemmenü selektierbar.

Mit Hilfe von Scala sind interaktive Systeme nach kurzer Einarbeitungszeit und mit viel Ordnungssinn auf der Platte relativ schnell zu realisieren. Der Bedienkomfort und die Ablaufsicherheit sind ausgezeichnet, eine Datenbankfunktion wäre noch wünschenswert.

MediaPoint baut Schalter auf eine etwas andere Weise: Im Hauptmenü werden Bilder geladen, danach müssen »Sprungmarken« mit einmaliger Namensgebung zwischen die Bilder gesetzt werden. Ein Bild wird ausgewählt und im Seiten-Editor bearbeitet. Ein Editierfeld (sinnigerweise mit Text) oder Brush wird aufgezogen bzw. geladen und im aktiven Zustand mit Hilfe des Schalter-Menüs zum Schalter erklärt und genauer definiert. Die Aktion eines Schalters kann etwa der Sprung auf eine andere Seite (Goto) oder auch wieder zurück (Gosub) sein. Der Schalter wird beim Anklicken nicht verändert, invertiert oder von einem Rahmen umgeben. Ein (und nur dieser eine) Piep-Ton macht die Aktion auch akustisch deutlich. Die Seite wird in der Folge gespeichert, im Hauptmenü ruft die Schalterfunktion nun das entsprechende Dokument auf. Alle im Dokument enthaltenen Schalter sind auf der rechten Seite aufgeführt. Nach Anwahl eines Schalters und eines »Wahl«-Buttons öffnet sich das Sprungmarkenfenster. Hier wird der Name der Sprungmarke angewählt, die sich vor dem Sprungziel befindet. Nach Bestätigung mit »OK« ist ein Schalter definiert. Sollten sich auf einer Seite mehrere Schalter befinden, sind die letzten vier Arbeitsschritte entsprechend oft zu wiederholen. MediaPoint bietet außerdem die Möglichkeit, mit Variablen Verzweigungen zu erzeugen.

Zur besseren Übersicht in meist verschachtelten interaktiven Skripts kann ein »Nop« gesetzt werden, der die Eingabe von Überschriften erlaubt und sonst keine Funktion hat.

Die für Multimedia- und interaktive Anwendungen benötigten Zusatzgeräte steuert MediaPoint seriell.

Die Gestaltung interaktiver Anwendungen ist mit MediaPoint eine eher mühsame Angelegenheit. Die Schalterdefinition ist für größere Projekte, wo auch einmal

70 Schalter auf einem Bildschirm erscheinen, einfach zu zeitaufwendig. Die Sprungmarken für jedes Bild machen das Hauptmenü auch nicht gerade übersichtlich.

Fazit Interaktion: Scala erweist sich in Bedienkomfort und Betriebssicherheit klar als führend. MediaPoint hat gute Ansätze, muß aber gerade in puncto Benutzerkomfort noch einiges aufholen.

Resümee:

Insgesamt gesehen bieten beide Programme trotz aller Unterschiede einiges an Gemeinsamkeiten. Beide haben eine interne Programmiersprache, die es professionellen Anwendern ermöglicht, das letzte aus der Software herauszuholen. Die Display-Modi der Programme erlauben alle in der jeweiligen Workbench-Version verfügbaren Modi. Trotz aller Gemeinsamkeiten steht eines (noch) fest: Der Thron von Scala. *rb*

AMIGA-TEST gut

MediaPoint

8,5
von 12

GESAMT-
URTEIL
AUSGABE 01/94

Preis/Leistung	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Dokumentation	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Bedienung	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Erlernbarkeit	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Leistung	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■

FAZIT: MediaPoint hat gute Ansätze und einen großen Funktionsumfang. Die Bedienung des Programms als Videotitler und bei interaktiven Anwendungen ist noch um einiges zu kompliziert. Von der Laufsicherheit und der Geschwindigkeit her arbeitet das Programm leidlich gut. Ein echtes Manko sind die Zeileneffekte und das teilweise nicht stimmige englische Handbuch.

POSITIV: Kein Dongleschutz; diverse Farben pro Zeile; viele Treiber; viele Grafiken und grafische Elemente; Zeitsteuerung nach Wochen etc.; Skriptsprache; vielsprachig.

NEGATIV: Engl. Handbuch; ruckelnde Zeileneffekte; wenig Bedienkomfort; umständlicher Seiteneditor; Scrolling nur mit Hintergrund; wenig übersichtlich; keine Zeichenfunktion.

Preis: ca. 800 Mark
Anbieter: Activa International GmbH,
Bramfelder Chaussee 476,
22175 Hamburg, Tel. (0 40) 6 40 81 03