

Der Neue in der Suite

Farbkorrektur, Colour Grading und das Erstellen von Looks und LUTs waren lange Konkurrenzprodukten der Adobe Creative Suite Production Premium vorenthalten. Bis Adobe auf der vergangenen IBC verkündete, den Spezialisten für Werkzeuge zur digitalen Farbkorrektur und Stereoskopie, Iridas aus München, mit an Bord zu holen sowie dessen Colour-Grading-System „SpeedGrade“. In der aktuellen CS6 ist SpeedGrade jetzt mit integriert. von Béla Beier

Die DP will wissen, wer denn der Neue ist. Dazu haben wir uns mit Patrick J. Palmer unterhalten, dem Senior Product Manager von SpeedGrade bei Adobe. Getroffen haben wir Palmer im Herzen Schwabings – SpeedGrade hat zwar einen neuen Besitzer, aber der Entwicklungsort München und das Team bleiben unverändert.

DP: SpeedGrade wurde von Adobe aufgekauft. Wie ging die Integration vonstatten?

Patrick Palmer: Grundsätzlich muss man sagen, dass die meisten Leute nach einer Akquisition erwarten, dass man ein bestehendes Produkt nimmt, wie es ist, in eine neue Gesamtverpackung steckt und den Unternehmensnamen, in diesem Fall also Adobe, daraufschreibt. Diese Leute müssen wir ein bisschen enttäuschen. Bei SpeedGrade CS6 handelt es sich um eine neue Version, denn praktischweise decken sich unsere Release-Zyklen mit denen von Adobe.

Bei der ersten Integration in die Creative Suite 6 haben wir uns vorrangig auf eine gut funktionierende Schnittstelle zu Schnitt, also Premiere Pro CS6, konzentriert, weil dies für die tägliche Arbeit unabdingbar ist. Diese ha-

ben wir in Form eines „Send-to-SpeedGrade“-Buttons im File-Menü untergebracht, über den eine DPX-Sequenz mit 10 bit pro Edit weitergegeben wird. Also bekommt man nicht eine lange Sequenz, sondern die Edits als einzelne Sequenzen. Gespeichert wird intern als IRCP-Datei, also eine SpeedGrade-Timeline in XML.

DP: Und wie „fest“ ist diese Verknüpfung?

Patrick Palmer: Natürlich kann man weiterhin auch mit anderen Schnittprogrammen arbeiten und ist nicht auf Premiere Pro beschränkt. Man kann EDLs aus vielen Programmen wie zum Beispiel Avid exportieren. Da es dieselbe Sprache ist – CMX3600 – klappt das wunderbar. Und je nachdem wie der File-Workflow aufgestellt ist, kann man zum Beispiel mit den Codecs ProRes oder DNxHD arbeiten, wenn man das möchte.

Premiere Pro konnte schon immer mit EDLs umgehen, genau wie SpeedGrade. So bleiben wir flexibel, was Workflows und vor-

allem die Integration in bestehende Workflows angeht.

Für die aktuelle Version wurde das User Interface von Grund auf neu gestaltet, denn für Nutzer der Adobe-Werkzeuge soll das Werkzeug so intuitiv wie möglich sein. Natürlich braucht man nach wie vor Kenntnisse des Colour Grading – SpeedGrade ist ein professionelles und spezielles Produkt. Dennoch haben wir viel bereinigt und aufgeräumt.

»Lieber etwas, das funktioniert, als möglichst viele Funktionen!«

Patrick J. Palmer
Senior Product Manager, Adobe



Außerdem kann der Grader jetzt im Projekt die diversen Grades nach Layer regeln, was enorm praktisch ist. So kann man zum Beispiel LUTs nicht nur zum Kalibrieren verwenden, sondern auch zur kreativen Bearbeitung. Wo man also normalerweise um die LUT herum arbeiten und anpassen müsste, kann man nun einfach den Effekt minimieren. Das ist insbesondere bei Projekten mit mehreren

Kameras praktisch – eine 5D sieht einfach anders aus als eine F3. Das Gleiche gilt für kreative Looks, die man „extrem“ gestaltet und in der Zusammenarbeit mit dem Regisseur dann nur noch in der Intensität regelt.

DP: Was passiert mit der Premiere-eigenen Farbkorrektur?

Patrick Palmer: Die ist weiterhin enthalten – denn sie funktioniert gut und ist für Basiszwecke vollkommen ausreichend. Man muss bedenken, dass Farbkorrektur nicht für jedermann ist. Aber diejenigen, die auf professionelle Farbkorrektur nicht verzichten können, werden die Integration von SpeedGrade zu schätzen wissen. Wurden zuvor Shots angelegt, ist auch schnelles Shot Matching möglich. An dieser Stelle geht man über den Bereich hinaus, der nur in Premiere Pro möglich gewesen ist/wäre.

Mit klassischem Roundtripping hat das übrigens nichts zu tun. Während Konkurrenzprodukte gerne „hin und zurück“ beliebig zulassen, setzt SpeedGrade noch auf den „Picture Lock“. Unsere Kunden schließen den Schnitt ab, und gehen dann erst ins Grading – aber wer beim Grading mit der Einstellung „Alles ist im Fluss“ arbeitet, für den ist dieser Workflow nicht ideal. Bei einem Werbeclip oder Kurzfilm stellt das kein Problem dar, aber bei einem Spielfilm ist das nicht machbar. Jedes Mal einen kompletten Spielfilm zu rendern, ist einfach unökonomisch.

Sollten unsere Kunden dies künftig wünschen, kann ich mir gut vorstellen, dass es einen erweiterten Roundtripping/Workflow in einer künftigen Version geben wird.

DP: Was ändert sich denn für SpeedGrade durch den Einzug in die Creative Suite?

Patrick Palmer: Es gibt einige Änderungen – SpeedGrade hatte vormals als Einzelprodukt ein paar Tausend aktive Nutzer und ist nun Bestandteil eines Softwarepakets, das Hunderttausende von Nutzern anspricht. Die After-Effects- und die Premiere-Community sind riesig. Und über die Hälfte der beliebtesten After-Effects-Plug-ins haben mit Farbe zu tun – man kann also vermuten, dass Farbe für die Adobe-Benutzer durchaus eine Rolle spielt (lacht).

DP: Wie wird sich SpeedGrade durch die Menge an Nutzern ändern? Geht da ein Blick in Richtung DaVinci?

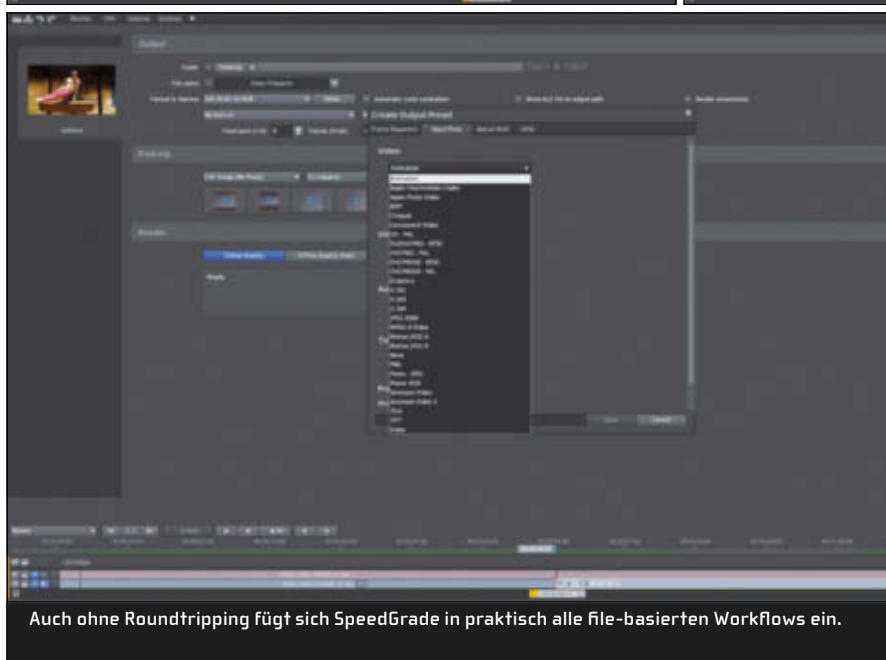
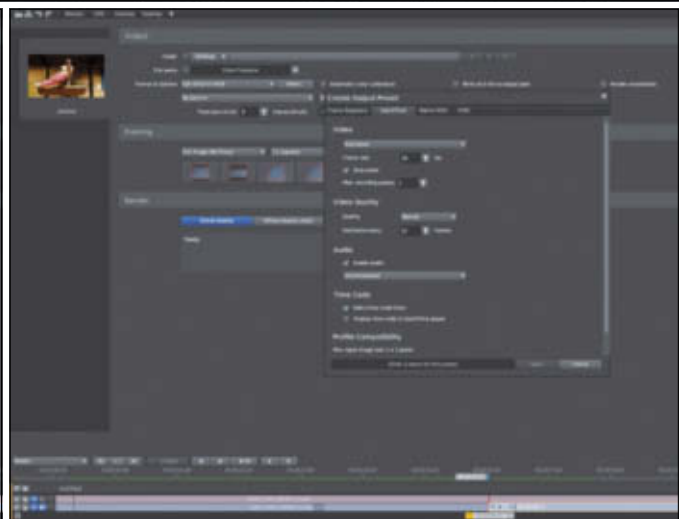
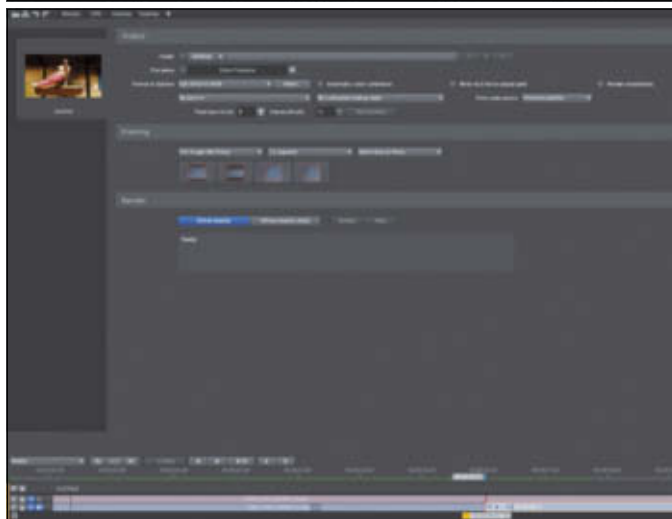
Patrick Palmer: SpeedGrade wird sich sicherlich verändern, was ich allerdings nicht auf Blackmagic Designs DaVinci zurückführen würde. Beide Produkte unterscheiden sich ihren Grundgedanken betreffend erheblich voneinander. Node-basiertes Grading bei DaVinci, ebenenbasiertes Grading bei SpeedGrade – dies sind unterschiedliche Ansätze und Workflows. Die Entscheidung für das eine



oder das andere System wird außerdem auch je nach den individuellen Vorkenntnissen der Nutzer getroffen. Wer bis jetzt node-basiert gearbeitet hat – zum Beispiel mit Nuke – wird sich im node-basierten Grading besser zu rechtfinden, wer ebenenbasiert gearbeitet

hat, zum Beispiel mit After Effects, wird sich in SpeedGrade eher zu Hause fühlen.

Ich bin gespannt auf die Entwicklungen innerhalb der Community. Es ist sehr leicht, die Looks auszutauschen. Dazu sind die Dateien auch noch sehr klein. Ein typisches



Auch ohne Roundtripping fgt sich SpeedGrade in praktisch alle file-basierten Workflows ein.

SpeedGrade-Look-File liegt unter 500 KB. Der Charme dieser Look-Files liegt darin, dass sie nicht destruktiv sind. Man kann alle verwendeten Ebenen und Einstellungen sehen. Vorschläge und Stile anderer lassen sich einfach an den eigenen Workflow anpassen und die diversen Layerstacks können einzeln bearbeitet werden.

Ein einfaches Beispiel: Jemand erstellt Hauttöne in einem Layer, eine Vignettierung und noch einen Look-Up-Table für den speziellen Film-Look. Wenn dieser Look nun jemandem besonders gefällt, der auf einer anderen Kamera gedreht hat, kann er unkompliziert unter den bisherigen Stapel noch einen Layer mit den Kamera-Spezifika legen, so dass das Resultat möglichst nahe an seine Vorstellungen herankommt.

DP: Was hat es mit den mitgelieferten Presets auf sich?

Patrick Palmer: Diese bilden die Basis für schnelles Arbeiten. Wir haben keinen AutoGrader gebaut, sondern etwas, was man weiterentwickeln kann. Entweder verwendet man die Presets als Inspiration, um schnell zu testen, oder um daraus eigene Looks zu entwickeln. Den Anfang macht die Sammlung einer Firma namens Speedlooks (looklabs.net). Das Unternehmen aus Calgary erstellt selbst spezielle Looks und stellt diese als Sammlungen zur Verfügung. Das ist gerade für Anfänger interessant. Ein Profi wird den Look für jede einzelne Produktion gestalten. Trotzdem: Auch hier ist ein einfaches Ausprobieren zu Inspirationszwecken interessant.

DP: Wenn man in den Broadcast-Bereich schaut: Breiten sich Premiere und SpeedGrade hier aus?

Patrick Palmer: Das kommt auf den Blickwinkel an. Ich denke, das ist teilweise auch eine Generationenfrage. Sowohl SpeedGrade als auch Premiere sind Kinder der Digital-File-I/O-Zeit. Bei SpeedGrade war file-basiertes Arbeiten von Anfang an der Schwerpunkt. Wir hatten nie eine Tape-Unterstützung, und wer damit arbeitet, hat SpeedGrade sicherlich nie genutzt. Für jemanden, der heutzutage anfängt, Film und Fernsehen in irgendeiner Form zu studieren, erscheint ein dateibasierter Workflow nicht kompliziert, ein filmbasierter Workflow hingegen wahrscheinlich unnötig komplex. Allein Fragen wie etwa die Manipulation der Sättigung über ein Bleichbad oder was ein Interpositiv ist, erscheinen dann eher kompliziert. Man kann nicht leugnen, dass es noch viele Tape-Workflows „da draußen“ gibt. Aber dafür gab und gibt es Tools, die leidlich gut funktionieren. Wer jedoch weiterdenkt und auslotet, wie man Meta-Daten einsetzen kann, der wird einen Tape-Workflow immer als Ballast betrachten.

Bislang stammten unsere Kunden weniger aus dem Broadcasting-Bereich. Es gibt zwar einige, die Spielfilme fürs Fernsehen produziert haben, aber das ist wieder ein Workflow, der fast identisch zum Kinofilm-Workflow ist. Wir sind gespannt, wie die Anwender die Software künftig einsetzen werden. Bei Premiere hingegen sind einige der größten Fernsehanstalten, wie zum Beispiel CNN, mittlerweile vollständig auf Premiere umgestiegen. Die BBC hat zahlreiche Premiere-Schnittplätze, und ich vermute, dass in Zukunft alle Häuser durchmischen. Ich persönlich finde das aber nicht problematisch. Es wird nie ein Produkt geben, das in einem Bereich alles perfekt abdeckt, so dass jegliche Wettbewerberprodukte hinfällig werden.

DP: Wo liegen die Stärken von Premiere und SpeedGrade?

Patrick Palmer: Bei Premiere sind es die Unterstützung von vielen Formaten und eine

Performance, die Arbeiten auf einem Standardrechner mit guter Grafikkarte möglich macht. Man kann mit geringem Aufwand den Level erreichen, auf dem man sich ums Kreative kümmern kann. Ich kenne kein Produkt, das sich auch nur annähernd in der gleichen Klasse befindet. Also ein Produkt, das ohne Plug-ins, ohne zusätzliche Hardware, ohne Workarounds so unkompliziert arbeitet.

Ein Alleinstellungsmerkmal von SpeedGrade ist die Möglichkeit, RAW-Daten von Arri, Phantom und Weisscam in Echtzeit anzuschauen – in HD, 2k und auch 3k auf einem normalen Einzelplatzrechner mit einer einzelnen Grafikkarte. Das sind zwei der großen Stärken von SpeedGrade: Es holt alles aus einer einzelnen Workstation heraus und es kann am besten mit RAW-Daten umgehen.

DP: Wie sehen Sie alternative Eingabegeräte fürs Grading, zum Beispiel iPads?

Patrick Palmer: Hierzu kann ich noch nichts Konkretes sagen. Zu erwarten sind hier auch erste Lösungen von Drittanbietern. Dies wird weitere Arten eröffnen, das Produkt einzusetzen. Ich denke, dass die Geschwindigkeit dedizierter Hardware schwierig mit einem Touchscreen zu lösen ist – einfach aufgrund der schier Menge zu kontrollierender Parameter. Denn wenn der Kunde mit in der Grading-Suite sitzt, ist es wichtig, möglichst schnell zu arbeiten.

Ich bin in dieser Hinsicht einfach noch etwas vorsichtig, weil das taktile Feedback fehlt – auch aufgrund der Handposition – und Touch-Anwendungen vorerst nur die Hardware simulieren. Andererseits muss man sagen, dass Gestensteuerungen anstatt Hardware-Simulation durchaus denkbar sind. Aber allein die Größe des Panels verlangt schon fast einen eigenen Raum dafür, was für One-Man-Bands in der Postproduktion schwierig bis unlösbar ist.

Auf der anderen Seite sehen wir viele Kunden, die mit reiner Software-Bedienung anfangen und dann modular die Steuerung aufstocken. Etwa weil das Grading plötzlich zentraler Bestandteil des Jobs geworden ist. Da ist es dann wie in allen Bereichen: Je mehr man macht, desto professioneller wird man und desto wichtiger werden die Geräte. Idealerweise wächst natürlich die Software mit. Im Zweifelsfall gibt man das Geld am Anfang eher für einen gut kalibrierten Monitor aus als für das größte Panel.

DP: Wurden für diese Version von SpeedGrade neue Schnittstellen eingebaut?

Patrick Palmer: Nein, diesmal nicht. Man muss in der Zeitspanne vor dem Release den Partnern Gelegenheit geben, eine Lösung so weit zu entwickeln, dass sie stabil läuft. Wir hätten zwar in den vergangenen sechs Monaten eine Schnittstelle bauen können, aber

Workstation ProViz™ W60
Premium Workstation für Digital Artists

Holen Sie die maximale Leistung aus Autodesk® 3ds max™, Maya™, Cinema 4D™ und Adobe® CS6 uvm. heraus



12-Core 2x Intel Xeon™ E5-2630
2.80 GHz Turbo Boost, 2.30 GHz Basistakt

32GB DDR3 1600 MHz ECC Memory

PNY Quadro™ 4000 2GB RAM
mit GPU Beschleunigung für Adobe
Premiere Pro & After Effects CS6

240GB SSD Intel 520 SATA 6Gb/s

Microsoft Windows 7 Pro 64 Bit

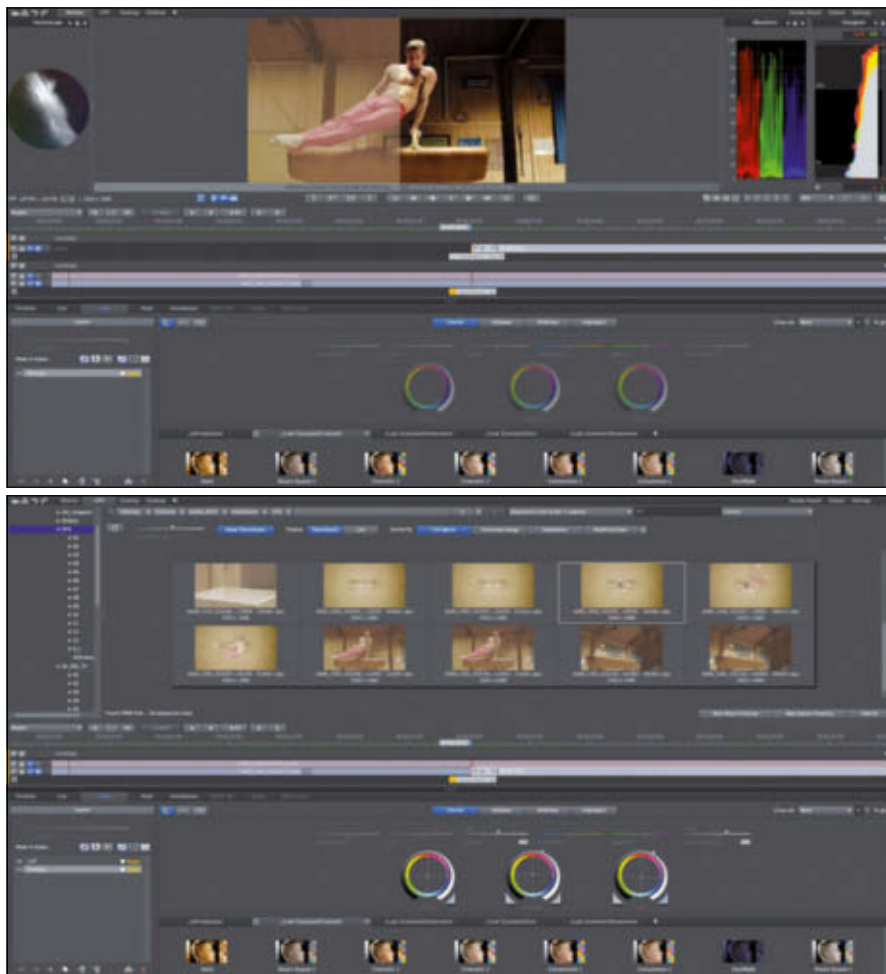


Aktionspreis: 3.690,00 €

zzgl. MwSt, gültig bis 31.10.2012
4.391,10 € inkl. MwSt
keine Versandkosten

Anzeige

CADnetwork GmbH
Beratung +49 2236 / 39 379 10
Web: www.cadnetwork.de



dann gäbe es zum Start niemanden, der sie bedienen kann. Wir arbeiten nach der Maxime, dass wir lieber etwas machen, das funktioniert, anstatt möglichst viele Funktionen einzubauen.

DP: Zum Abschluss: Was können Sie sich für SpeedGrade im Jahr 2017 an Features vorstellen?

Patrick Palmer: Dies wird von den Workflows abhängen. Aber knapp hinter dem Horizont sehe ich zum Beispiel Produktionen, die absolut task-orientiert sind. Hier lautet die Frage nicht mehr „Welches Tool kann all das, was die ich brauche?“, sondern lediglich: „Was will ich mit meinem Bild machen?“

Natürlich wird es weiterhin Spezialisten geben wie Cutter oder Grader. Aber die „One-

Man-Bands“, die Unglaubliches leisten und über unglaubliche Kenntnisse der Features des einzelnen Tools verfügen, wollen sich auf das Kreative konzentrieren. Die Software muss das unterstützen.

Ein Beispiel dafür ist der Warp Stabilizer aus After Effects, der ein großartiges Tool und ganz klassisch in After Effects beheimatet ist. Wo braucht man ihn – neben dem Compositing – oft? Genau, im Schnitt. Um zu sehen, wie der Shot stabilisiert aussieht, wie viel Crop entsteht, ob das Framing noch funktioniert und so weiter. Also sagen die Nutzer: „Dynamic Link ist schon eine schöne Sache, aber kann ich nicht einfach den Warp Stabilizer in Premiere verwenden?“ Die Struktur und Herkunft eines Tools interessiert ja den Nutzer nicht, es sollte lediglich im Zentrum der Arbeit – im Film ist das meistens der Schnitt – verfügbar sein. Das sollte dann in einem Interface stattfinden, das nicht aus einer Million Knöpfen und Reglern besteht. Hierin liegt die Herausforderung für uns als Software-Entwickler.

Was ich selbst auch sehr spannend und für die Zukunft der Postproduktion enorm wichtig finde, sind Techniken wie die Lytro-Kamera – also in der Post, nach dem Schnitt, noch die Schärfe genau zu setzen. Ich glaube, dass viele Leute die Vorstellung faszinierend finden, nur noch zu framen und den Schärfzieher in die Postproduktion zu verlegen.

Was außerdem unmittelbar bevorsteht, sind Filme im High Dynamic Range – die Faszination von Bildern, die das Auge normalerweise so nicht sehen kann. Und das nicht nur im Still, sondern auch im Bewegtbild. Denn die Kameras sind an einem Punkt, an dem das eigentlich schon möglich wäre. So würde man nicht mehr mehrere Belichtungen oder gar ganze Belichtungsreihen brauchen. Wir warten eigentlich nur auf das Material der Hersteller. Die Software ist bereit dafür. > ei

Mehr Kooperation

Für den komplexen Broadcasting-Workflow bietet Adobe Werkzeuge für Schnitt und Postproduktion an – setzt aber auch auf etablierte Partner, um alle Segmente weltweit für Broadcast-, Film- und Postproduktionsworkflows abdecken zu können. DIGITAL PRODUCTION sprach mit Michael Mörtl, Business Development Manager Professional Video bei Adobe, über die Strategien.

von Sabine Hatzfeld

Adobe setzt auf Kooperationen und strebt proaktiv weitere Partnerschaften an. Michael Mörtl über freie Entwicklerteams und Offenheit der Plattformen.

DP: Weshalb hat sich Adobe zu dem Schritt entschieden, stärker mit Hardware-Herstell-

lern zusammenzuarbeiten?

Michael Mörtl: Der Broadcasting-Workflow ist sehr komplex. Denn er umfasst die Preproduktion, die Dreharbeiten, das Einspielen der Rohmaterialien inklusive Logging sowie den Rohschnitt, die Master-Erstellung, das Erstellen von Senderpackungen wie Bauchbinden und Logos bis hin zur Verwal-

tung der Inhalte, dem Asset Management und schließlich dem Ausspielen und Archivieren. Adobe selbst bietet Werkzeuge für Schnitt und Postproduktion für hochwertige und professionelle Videoproduktionen, die aufgrund ihrer engen Integration und hohen Performance die Produktionsabläufe erheblich beschleunigen. Damit wir Fernseh-

und Rundfunkanstalten Lösungen anbieten können, welche all die genannten Anforderungen bestmöglich erfüllen, arbeiten wir mit Partnern zusammen, die genau diese zur Verfügung stellen. Unsere Produkte werden weltweit für Broadcast-, Film- und Postproduktions-Workflows eingesetzt, deshalb ist es für uns unverzichtbar, in diesen Bereichen auf etablierte Partner zurückzugreifen.

DP: Was genau beinhaltet das Angebot?

Michael Mörtl: Unsere Produkte wie Premiere Pro oder After Effects richten sich sowohl an Videoprofis als auch an Broadcaster. Wir sind in der Lage, zusammen mit unseren Partnern den gesamten Workflow im Broadcasting abzudecken, also auch Storage, Asset Management, Sendeabwicklung und das Ausspielen des Filmmaterials, die optimal in unsere Lösungen integriert sind. Durch die strategische Akquisition von Technologien wie auch Herstellern, zum Beispiel Iridas, erweitern wir unsere Suite an Produktionswerkzeugen kontinuierlich. Im Zuge unserer Partnerstrategie stehen wir in ständigem und engem Austausch mit Drittanbietern. So ist es uns möglich, unser Angebot in Lösungen für Media Asset Management, grafische Gestaltung und das Ausspielen von Content zu integrieren.

DP: Wie ist Adobe für diesen Bereich aufgestellt?

Michael Mörtl: Unser spezielles Broadcasting Engineering Team hilft uns dabei, auf sämtliche Anforderungen zügig und flexibel zu reagieren und erforderliche Tests wie auch Integrations-Support für Produkte von Drittherstellern – beispielsweise von Harmonic, S4M, ENPS und IPV – durchführen zu können. In den großen Sendeanstalten arbeitet unser dediziertes Team meist an der Optimierung der Workflows. Dies ist ein kostenloser Service, den Adobe anbietet. Außerdem arbeiten wir bereits am aktiven Ausbau unserer SI-Partner.

DP: Wer sind die Partner, mit denen Adobe konkret zusammenarbeitet?

Michael Mörtl: Die Marktsegmente, die Adobe im Videobereich adressiert, sind vielfältig. Die Spanne reicht dabei von Hobbykonsumenten über Filmprofis bis zu Rundfunkanstalten. Wir benötigen aus diesem Grunde an bestimmten Stellen Partner, um für jeden dieser Märkte nahtlose Technologien anbieten zu können. Die Bedürfnisse unserer Kunden aus den einzelnen Segmenten unterscheiden sich stark voneinander und sind vor allem davon abhängig, welche Inhalte produziert werden. Das erfordert eben auch die Zusammenarbeit mit möglichst unterschiedlichen Herstellern. In der Regel wird

Adobes Software für Schnitt und Postproduktion auf Mac- wie Windows-betriebenen Rechnern gleichermaßen genutzt. Der Einsatz unserer Produkte auf Mac-Plattformen ist allerdings ein wenig schneller gewachsen. Im Vergleich zu Ende 2010 haben wir es geschafft, bei Mac-Nutzern um 35 Prozent zuzulegen. Windows-Plattformen betreffend haben wir mit dem Grafikkarten-Hersteller Nvidia und mit HP zusammengearbeitet. So konnten die beiden Unternehmen ein Maximum an Leistungsfähigkeit für ihre Plattformen im Zusammenspiel mit Adobes Mercury Playback Engine, die ab CS5 eingeführt wurde, erzielen. Speziell für Broadcast haben wir Partner für die unterschiedlichen Bereiche des Workflows, wie ich ja bereits beschrieben habe. Im Bereich Speicherplattformen pflegt Adobe unter anderem Partnerschaften mit Harmonic und Active.

Mit S4M, Film Partners, Chyron, ENPS von Associated Press und IPV haben wir auf der IBC 2011 fünf unserer Dritthersteller-Partner vorgestellt. Außerdem bauen wir unser Netzwerk an Systemintegratoren aus, um Kunden auch regional bestmöglich bedienen zu können.

DP: Ist eine Ausweitung in absehbarer Zeit geplant?

Michael Mörtl: Ja. Adobe strebt proaktiv an, mit weiteren Partnern zu kooperieren, beispielsweise mit I/O-Herstellern wie AJA Video Systems, Black Magic oder Matrox, um nur einige zu nennen. Wir sind davon überzeugt, dass wir mit unserem Partner-Ökosystem weiteres Wachstum erzielen werden. Basierend auf dieser Strategie haben wir uns dazu entschieden, einen Teil unseres Entwicklerteams gezielt freizustellen, so dass wir mit unseren Partnern an der Offenheit unserer Plattformen arbeiten können. Die Kooperationen erleichtern es uns sicherzustellen, dass wirklich sämtliche Workflows im Broadcasting unterstützt werden.

Ein Beispiel hierfür sind die 2011 eingeführten maßgefertigten Bedienfelder in unseren Produkten. Damit haben wir Drittherstellern den Weg frei gemacht, ihre Werkzeuge in unsere Lösungen zu integrieren. Die angesprochenen Herausforderungen, die sich bei den Arbeitsabläufen der Kunden oft ergeben, können so adressiert werden. Kurz und gut: Die Ausweitung unseres Partner-Ökosystems ist ein essenzieller Bestandteil unserer Wachstumsstrategie. Das hebt uns auch von unseren Mitbewerbern am Markt ab.

DP: Wollen Sie mit dieser Strategie stärker die klassischen Avid-Kunden ansprechen?

Michael Mörtl: Unseren Marktanteil bei Rundfunkanstalten, die traditionell auf Avid-

Lösungen setzen, konnten wir ebenfalls steigern. Wir wachsen deutlich schneller als andere Hersteller von Videowerkzeugen. Stand heute verzeichnen wir 2.000 neu eingerichtete Premiere-Pro-Arbeitsplätze bei BBC, CNN und Hearst TV.

Bei Nutzern, die bisher auf Avid-Lösungen gesetzt haben, erwarten wir weitere Neukundenzugänge.

Abgesehen von der Performance der Produkte im Broadcasting-Bereich werden das Nutzererlebnis und die Vereinfachung von Workflows eine immer bedeutendere Rolle spielen. Dies soll sich natürlich in unserem Produktportfolio widerspiegeln. Deshalb investieren wir weiter in das Geschäftsfeld. Insbesondere auf dem deutschen Markt wollen wir im Segment Broadcasting weiter wachsen.

Bei Videoprofis konnten wir vergangenes Jahr einen Umstieg zahlreicher Apple-Nutzer auf Adobe-Lösungen wie Premiere Pro verzeichnen. Wir erwarten, dass sich diese Entwicklung in diesem Jahr fortsetzt. Die Vielzahl an Anfragen, die wir erhalten, bestärkt uns in der Weiterverfolgung unserer bisherigen Strategie.

DP: Inwieweit profitieren die Nutzer innerhalb ihrer Workflows davon?

Michael Mörtl: Der offene Ansatz unserer Produkte gegenüber Technologien Dritter orientiert sich so nah wie möglich an den Kundenbedürfnissen. Die Arbeitsabläufe bei Fernsehsendern und Rundfunkanstalten sind sehr vielfältig und individuell, aber die meisten davon können wir mit Hilfe des Partnerportfolios erfüllen. Ein Vorteil ist die Tatsache, dass es mit unseren Partnern zu keinen Produktüberschneidungen kommt, deshalb stehen wir mit ihnen auch nicht im Wettbewerb. Das ist ein ganz klarer Mehrwert für unsere und ihre Kunden. Adobes speziell für den Broadcasting-Bereich aufgestelltes Team kann so zeitnah auf sich ändernde Marktanforderungen reagieren.

DP: Haben Sie auch schon Kunden in diesem Segment?

Michael Mörtl: Ja, Kunden gibt es weltweit mehrere. Bei BBC, ITV, CNN und Hearst TV sind unsere Lösungen im Einsatz, und NRK ist gerade beim Roll-out. Im Filmbereich zählen Gareth Edwards, Bandito Brothers, David Fincher, James Cameron, Shane Hurlbut und Vincent Laforet zu unseren Kunden.

> sha



Michael Mörtl, Business Development Manager Professional Video bei Adobe