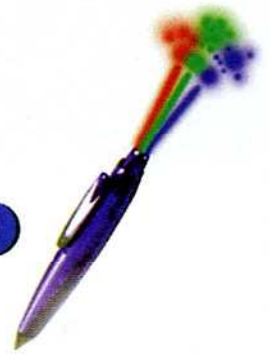


CARTOON-PRODUKTION FÜR KLEINE UND MITTLERE STUDIOS

MOVE IT!

Crater CTP 1.3 als All-in-One Site für Broadcast-fähige Cartoons

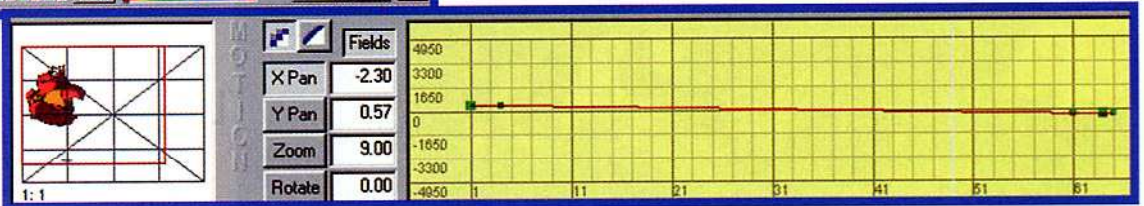
CTP



CTP 1.3 vereint Import, Editing, Soundeinbindung und Kamera-steuerung unter einem Dach



Die Kamerasteuerung in CTP arbeitet Sphäre-basiert



Mit der aktuellen Version 1.3 des vor rund 18 Monaten erstmals vorgestellten CTP ("Cartoon Television Program") und einer sinnigen Preispolitik macht Crater Software den Einstieg in die Cartoon-Produktion auch für kleinere Teams und sogar für One-Man-Studios interessant. Hard- und Software zusammengerechnet, kostet eine komplett ausgestattete Workstation inklusive DV-Equipment weniger als 20.000 DM. Neben dem moderaten Preis von knapp 6.000 DM für die Einzelplatzlizenz machen sich auch die vergleichsweise bescheidenen Hardware-Anforderungen positiv bemerkbar. CTP arbeitet selbst auf älteren Pentium-Systemen mit nur 64 MB Hauptspeicher und Windows 9x in akzeptabler Geschwindigkeit. NT 4, 128 MB RAM und eine aktuelle PIII-CPU sind sinnvoll, aber eben nicht notwendig. Zusätzlich benötigt CTP nur einen Scanner, ein Grafiktablett und eine beliebige, Windows-kompatible Video-IO-Karte. Crater empfiehlt hier derzeit eine ganze Reihe analoger Karten, optimal dürfte aber eine für rund 8.000 DM verfügbare Kombination aus einer IEEE 1394 ("Firewire", "i.Link") Schnittstellenkarte und einem DV-Recorder sein.

KOMPLETTLÖSUNG

Das Cartoon Television Program unter-

stützt alle Arbeitsschritte einer Cartoon-Produktion, vom Einlesen des Bildmaterials über die Bearbeitung und Vertonung bis zur Ausgabe auf Tape oder in eine Videodatei. Der Einsatz zusätzlicher Tools (Bildbearbeitung, Wave-Editing, Schnitt&Effekt...) ist unnötig, da CTP die entsprechenden Module unter einem Dach zusammenführt. So arbeitet CTP mit diversen Einzugs-scannern zusammen und nummeriert die eingelesenen Bilder ohne weiteres Zutun des Anwenders. Dies funktioniert natürlich auch, wenn CTP eine Videocapturekarte als Eingabemedium anspricht. Zusätzlich bietet das Programm eine Importfunktion mit Unterstützung von AVI, Quicktime und aller wichtigen Bitmapformate. Einzige Einschränkung der Formatvielfalt: LZW-komprimierte Daten werden von CTP nicht akzeptiert. Etwaige Alpha-Informationen berücksichtigt CTP vollständig, wobei dann allerdings die ansonsten während des Imports verfügbaren Filterfunktionen deaktiviert sind. Nummerierte Einzelbilddateien werden von CTP in der korrekten Reihenfolge gelesen, die entsprechende automatische Erkennung des Nummerierungsanteils im Dateinamen kann vom Anwender zudem gezielt beeinflusst werden.

CTP unterscheidet während des Imports zwischen Farb- und Lineart-Bildern. Jedes importierte Lineart-Bild wird automatisch mit einem

zusätzlichen Farblayer ausgestattet, in dem später die Füllung der Figur enthalten ist. Die während des Imports von Lineart-Bildern angewandten Filter sorgen für ordentliche Kontraste und eine saubere Linienwiedergabe. Im Fall des Imports aus einer Videosequenz liegt der Schwerpunkt dabei auf einer Verbesserung der Kontraste, während der für hochauflösende Bilder optimierte Scan-Filter besonders auf einen füllungsichtigen Linienverlauf achtet. Die Filtereinstellungen können zudem sehr weitreichend angepasst werden, wobei eine Vorschau stets zeigt, welche Auswirkungen die aktuellen Reglerwerte nach sich ziehen. Wichtig in diesem Zusammenhang: Highlights und Shadows sind getrennt regelbar, so dass auch bei nur mäßig klaren Scans saubere Flächen (Highlights) und satte Linien (Shadows) erzielt werden. Ein Softness-Filter erlaubt bei niedriger aufgelösten Scans zusätzlich die Vermeidung von Treppeneffekten.

SOUNDS UND GRAFIKEN

CTP sammelt die importierten Dateien zunächst im "Storage Sheet", einem zentralen Verwaltungsfenster für alle in der Cartoonszene genutzten Dateien. Von hier aus werden die Sounds und Grafiken per Drag&Drop in das "Exposure Sheet" übertragen, in dem die eigent-

liche Anordnung für den späteren Animationsablauf stattfindet. Das Exposure Sheet zeigt alle in einer Szene verfügbaren Layer gleichzeitig an - was nicht immer übersichtlich ist und in komplexen Szenen hohe Bildschirmauflösungen notwendig macht. CTP unterstützt bis zu 200 zeitgleich aktive Layer, in denen die Audio-, Bild- oder Kamera-Informationen enthalten sind. Die Anordnung innerhalb des Exposure Sheet funktioniert, wie auch das Einfügen aus dem Storage Sheet, mittels Drag&Drop. Ob bei einer Drag&Drop-Aktion angesteuerten Zielzellen gegebenenfalls überschrieben oder einfach nach unten verschoben werden, lässt sich einfach mit der Shift-Taste festlegen - das nachträgliche Einfügen einzelner Bilder oder ganzer Bewegungen ist also kein Problem. Über eine Merge-Funktion können auch mehrere Layer zusammengefasst werden, so dass CTP eine praktisch unbegrenzte Zahl von Ebenen - und nicht nur die 200 "echten" Layer verwalten kann.

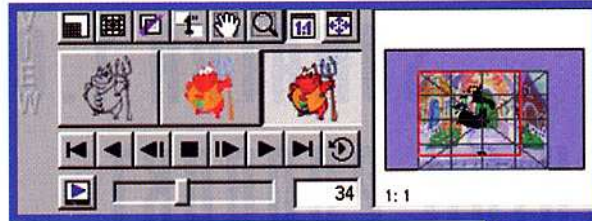
ZEICHENWERKZEUGE

Die Bearbeitung einzelner Bilder wird durch die Aktivierung der passenden Zelle innerhalb des Exposure Sheet gestartet. CTP arbeitet mit allen Windows-kompatiblen Grafiktablets zusammen und unterstützt seit Version 1.3 auch drucksensitive Tablett. Als Malwerkzeuge stehen Pinsel, Stift und Airbrush zur Verfügung, zusätzlich gibt es natürlich auch eine Füllfunktion. Die Malwerkzeuge lassen sich in Größe, Smoothness und Transparenz justieren, für die Füllfunktion gibt es zudem eine schnelle Farbauswahl über die Tastatur. Während des Malens kann wahlweise nur der tatsächlich aktive Layer gezeigt oder auch eine Ansicht aller Layer des aktuellen Frames aktiviert werden. Die wichtige Zwiebelhaut-Ansicht kann sich mit wählbarer Transparenz über eine frei einstellbare Gruppe von Frames erstrecken. Lineart- und Farbebenen werden getrennt angesprochen, sind aber natürlich jederzeit gemeinsam darstellbar. Für die Bearbeitung aller Bildtypen (Line, Color, Background) unterstützt CTP eine Reihe elementarer Filterfunktionen und Effekte, darunter Kontrast- und Helligkeitsmanipulationen, Farbkorrektur und einen Blur-Filter.

IN MOTION

Die Kamerafunktionen von CTP umfassen alle wichtigen Bewegungen, also Pan, Zoom und Rotate. Da CTP beliebig viele Kamera-Layer erzeugen kann, sind auch komplexe Ablaufsteuerungen möglich. So kann ein Pan über den Hintergrund erfolgen, während in einer weiteren Bildebenen zeitgleich ein Rotate stattfindet und CTP in einer dritten Ebene noch ein Zoom&Pan ausführt. Die Ablaufsteuerung arbeitet Splinebasiert, was sowohl eine sehr detaillierte Kontrolle also auch eine leichte Kamerasteuerung ermöglicht.

Weniger ausgefeilt als die Kamerasteuerung



CTP erzeugt die Preview wahlweise im Lineart- oder im Filed-Modus

ist die Soundbearbeitung in CTP. Verfügbar sind nur eine Manipulation des Offsets und eine Stretch&Squash-Funktion. An irgendwelche Soundeffekte oder auch nur eine Lautstärkeregelung wurde nicht gedacht. Auf diese Weise ist auch CTP's Fähigkeit, mehrere Audiolayer zu verwalten von nur begrenztem Nutzen, da ja keine sanften Crossfades und keinerlei Pegel-Angleichungen oder -Abstimmungen möglich sind. Selbst die an sich löbliche, für die Synchronisation unerlässliche Offset-Funktion wurde denkbar schlicht gehalten: Hier bietet CTP lediglich einen kleinen Dialog zur numerischen Eingabe des Offsets in Millisekunden bereit. An die Definition eines Out-Punktes haben die Entwickler ebenfalls nicht gedacht. Dies ist unter anderem ärgerlich, wenn eine Musikeruntermalung länger dauert als der eigentliche Cartoon und CTP im Testlauf auch noch die nur mit (unnützem) Sound belegten Frames ohne visuellen Inhalt abspielt.

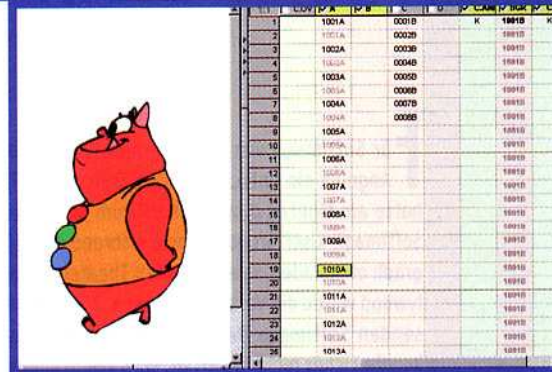
HÖCHSTE AUFLÖSUNG

Vor dem Export des Cartoons in eine Videodatei oder Bitmap-Sequenz lassen sich die auszugebenden Frames glücklicherweise einstellen, so dass hier kein unnötiger Overhead entsteht. CTP unterstützt auch bei der Ausgabe alle relevanten Formate, insbesondere natürlich AVI und Quicktime. Der Avi-Export wiederum arbeitet mit allen unter Windows installierten Codecs zusammen, so dass auch einer unmittelbaren Ausgabe auf eine Analog- oder DV-Karte nichts im Wege steht. Wird der Export in eine Bitmapsequenz durchgeführt, kann CTP auch die im Bildmaterial enthaltene Alpha-Information exportieren - wichtig für eine Weiterbearbeitung in anderen Werkzeugen. Die maximale Auflösung von CTP liegt übrigens bei 8192x8192 Pixeln - um HDTV und sogar Film- ausgaben muss sich ein CTP-Anwender also keine Sorgen machen.

Robert Seetzen
Leserservice-Nummer 133

INFO

CTP 1.3
Preis: 5.990,- DM,
Educational, Student
1.990,- DM
Hersteller:
Crater Software, Spanien
www.dbsys.de



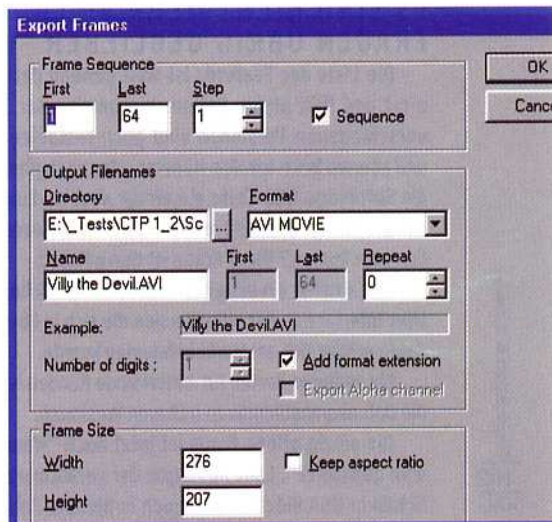
Die Anordnung der Cartoon-Elemente erfolgt im Exposure-Sheet



CTP importiert Bitmaps und Videofiles, arbeitet mit Einzugs- scannern zusammen und nutzt auch Video-Karten zum Einlesen neuen Materials



Die Zeichenwerkzeuge von CTP decken alle Grundfunktionen ab, zusätzlich gibt es einige Bildbearbeitungsfilter



Der Export erlaubt Auflösungen von bis zu 8192x8192 Pixeln