

Multimedia für Profis

Immer mehr Veranstaltungen, Präsentationen, sogar Kongresse, auf denen das Zauberwort "Multimedia" fällt!

Multimedia ist zum Sammelbegriff für Wissenschaftler, Künstler, Filmhersteller, Computerfachleute und andere Anwender geworden, von denen jeder eigentlich nur sein Teilgebiet meint. Wir wollen hier nicht versuchen, den Begriff zu definieren. Jeder ist aufgefordert, sich eine eigene Meinung zu bilden. Ein kleiner Beitrag dazu soll die Information über den Besuch einer Softwarepräsentation der kanadischen Firma Softimage Inc. gemeinsam mit Silicon Graphics vom Juni 1992 sein.

Erstmals wurde im August 1990 auf der SIGGRAPH in Dallas, der wichtigsten internationalen Konferenz für Computergrafik, die neue Animationssoftware "4 D Creative Environment", kurz SOFTIMAGE genannt, auf einem SGI Rechner vorgeführt, und sie hat seitdem eine recht weite Verbreitung gefunden.

Die Idee zu dieser Software stammt von einem Animationsdesigner, der zusammen mit Programmierern ein Werkzeug komplexer Computeranimation geschaffen hat, dessen Nutzung für Kreative, z.B. Trickfilmer oder Designer, ohne Hilfe von Programmierern möglich ist.

SOFTIMAGE besteht aus vier Hauptkomponenten, dem Modeller, dem Material-Editor, der Animation und den Tools. Alle vier haben den gleichen Bildschirmaufbau, bestehend aus vier Darstellungen (drei orthogonale und eine perspektivische Ansicht) und zwei Menüfeldern, jeweils links und rechts neben den Darstellungen. Gleiche Funktionen der vier Komponenten erscheinen an der gleichen Stelle der Menüfelder.

Per Mausclick lassen sich Funktionen auswählen.

In jeder der vier Darstellungen können Szenen als Drahtmodell oder als schattiertes Volumenmodell

ablaufen. Bildschirmausschnitte können verschoben oder gezoomt werden.

Diese Aktionen - natürlich nur ein Bruchteil der Möglichkeiten von SOFTIMAGE - seien hier genannt, um seine Nutzerfreundlichkeit hervorzuheben.

Der komfortable Material-Editor ermöglicht eine wirklichkeitsgetreue Nachbildung von Oberflächen. Bei der Animation von Körpern werden durch Anwendung physikalischer Gesetze unter Beachtung der Masse der Körper und ihrer inneren Beschaffenheit realistische Bewegungen erzeugt, und durch schnelle Raytracing-Routinen lassen sich dann fotorealistische Bilder darstellen.

Aber auch zur Ein- und Ausgabe von Bildern stellt SOFTIMAGE eine Vielzahl von Treibern zur Verfügung. Es können z.B. Farbscanner und Farbdrucker angeschlossen werden, und mit dem Videointerface von SGI kann man auf Videomaschinen oder Bildplatten in allen gängigen Videoformaten Bilder ausgeben.

Die Beschaffung von SOFTIMAGE durch das Rechenzentrum zur Nutzung durch Studenten und Mitarbeiter ist zur Zeit nicht geplant, da es keine Anforderungen aus den Fachbereichen gibt und der Anschaffungspreis im Bereich um 100.000 DM liegt.

Obwohl wir nicht Anwender von SOFTIMAGE sein werden, war die Vorführung dieser leistungsfähigen Systemlösung für uns als Programmierer und Softwarenutzer sehr überzeugend.

Beendet wurde diese gelungene Veranstaltung mit einem Videofilm, der ein Zusammenschnitt von Werbespots und Musikclips ist, die mit SOFTIMAGE erstellt wurden und vielen Besuchern aus Film und Fernsehen bereits bekannt waren.

Hannelore Schmidt

Multimedia-Forum

Das in den RZ-Mitteilungen Nr. 3 ausführlich angekündigte Multimedia-Forum findet am **13. Januar 1993** statt. Wir planen eine ganztägige Veranstaltung (Beginn: 10 Uhr), die wir gemeinsam mit der ZAL gestalten wollen.

Die Einladungen mit dem Programm und der Angabe des Veranstaltungsortes werden wir Anfang Januar 1993 versenden.

Wer einen Beitrag zum Forum anbieten möchte oder nähere Auskünfte dazu wünscht, melde sich bitte umgehend bei Frau H. Schmidt (Tel.: 2093-2370) !

Edmund Suschke