

XML

SCHNITT/TECHNIK

Austauschformat für Schnittlisten zwischen verschiedenen Editorsystemen — ermöglicht projektübergreifende Zusammenarbeit von Avid zu Premiere.

Technische Details XML-Schnittlisten enthalten Timecode-Referenzen im Format HH:MM:SS:FF (Hours:Minutes:Seconds:Frames), Clip-Namen, Dateipfade und Transformationsdaten in verschachtelten Tag-Strukturen. Final Cut Pro XML unterstützt bis zu 99 Video- und 99 Audiospuren, DaVinci Resolve XML verarbeitet Farbkorrektur-Metadaten mit 32-Bit-Gleitkomma-Präzision für Lift/Gamma/Gain-Werte. Avid AAF (Advanced Authoring Format) verwendet XML-ähnliche Strukturen für OMF-Nachfolge mit eingebetteten Media-Referenzen bis 4GB pro Container. Die Dateigröße von XML-Projekten bewegt sich typischerweise zwischen 100KB für 90-Minuten-Spielfilme bis zu mehreren MB bei komplexen VFX-Produktionen mit tausenden Clips. Geschichte & Entwicklung Das World Wide Web Consortium (W3C) veröffentlichte XML 1998 als Nachfolger von SGML. Apple integrierte XML-Export erstmals 2005 in Final Cut Pro 5, Avid folgte 2008 mit nativer XML-Unterstützung in Media Composer 3.0. Blackmagic Design etablierte 2012 mit DaVinci Resolve 9 XML als Standard für Farbkorrektur-Roundtrips. Adobe Creative Suite führte 2010 das proprietäre FCP XML-Format ein, das 2011 durch Final Cut Pro X XML (FCPXML) ersetzt wurde. Seit 2019 unterstützen alle großen NLE-Systeme bidirektionale XML-Workflows mit Resolve, Premiere Pro und Avid. Praxiseinsatz im Film "Mad Max: Fury Road" (2015) nutzte XML-Austausch zwischen Avid Media Composer für Schnitt und DaVinci Resolve für Farbkorrektur bei 2.700 VFX-Shots. Marvel Studios standardisierte XML-Workflows für das MCU, um täglich 50-100 Shots zwischen Editorial, VFX-Vendors und Farbkorrektur zu synchronisieren. Typische Workflows: Schnitt in Avid ? XML-Export ? Import in Resolve für Grading ? Conform zurück nach Avid. XML bewahrt Schnittentscheidungen, In/Out-Punkte und Spurzuweisungen, überträgt jedoch keine Renderfiles oder Proxies. Vergleich & Alternativen EDL (Edit Decision List) überträgt nur Timecode und Schnitte ohne Metadaten, AAF transportiert zusätzlich Audio-Mixing-Daten und Low-Res-Media. OMF beschränkt sich auf Audio-Postproduktion mit maximal 2GB Dateigröße. OpenTimelineIO entwickelt sich seit 2017 als herstellerneutraler Standard für VFX-Pipelines, unterstützt jedoch noch nicht alle NLE-Features. XML bleibt Standard für kommerzielle Postproduktion, während JSON-basierte Formate in VFX-Studios zunehmen.