


AVID:

# OPVALLENDE PRODUCT- RELEASES OP NAB

De media-industrie verandert nog steeds in hoog tempo. De verwerking van media moet in een steeds hoger tempo, de hoeveelheid data neemt toe en de resolutie blijft groeiende. Avid toonde op de NAB in Las Vegas dat het inspeelt op die ontwikkelingen.  Arnout van der Hoek, MediaAssist

**D**e belangrijkste updates die Avid bracht op de beurs zijn Mediacomposer 7, Protocols 11 en Interplay Production 3. Voor velen niet onbelangrijk: er is nu Mac-support voor Interplay Production en Interplay Sphere.

De laatste jaren is er goed gekeken naar de verschillende processen tussen audio- en videoproductie, de verschillen en overeenkomsten tussen post- en live-productie én naar de individuele onafhankelijke producer en de samenwerkende producers en creatieven bij film- en televisieproducties. De hele markt is in beweging. Er komen ieder jaar nieuwe camera's uit met nog meer opnamecodecs en nog hogere resoluties. Er komen meer gebruikers bij en de distributieplatforms verbreden zich en strekken zich uit van internet tot global digital cinema. De data gaat vergezeld van steeds meer metadata. Het opnemen in raw data is populair. Zo kan in de postproductie de contrast- en kleuromvang worden gekozen zonder in te boeten aan dynamiek. In de data worden zelfs de eigenschappen van de lens soms vastgelegd. Door te werken via steeds grotere netwerken tot aan het publieke internet toe groeit het aantal gebruikers dat, bij een productie, toegang wil hebben tot de media. Niet alleen de editor of regisseur werkt met de digitale media, maar ook producers, assistenten en researchers willen tijdens het productieproces toegang tot de media.

## MEDIACOMPOSER 7

De basis is de software en met de software de uitbreiding naar Symphony en de versie Newscutter. Wat betreft de hardware voor input en output, monitoring en vooral ook hardware acceleratie levert Avid de Mojo DX en de Nitris DX. Nieuw is de mogelijkheid om een thunderbolt interface te kunnen gebruiken met de Mojo DX. Vooral in de Apple omgevingen opent dit mogelijkheden. Sinds versie 6 is het al mogelijk om hardware van derden te gebruiken, zoals inputkaarten en kastjes van Aja, Blackmagic en Matrox. Veelvoorkomende handelingen voor menig editor zijn transcoding en consolidering van media. De media omzetten van het ene formaat naar een ander digitaal format. In de nieuwe versie van Avid gebeurt de zogenaamde 'media-processing' op de achtergrond. Vooral met consolideren kon de editor vaak even koffie gaan halen. Nu kan men door met de montage. De dynamic media folders automatiseren een deel van deze processing.

Door het groeiende aantal opname formats is de AMA (Avid Media Access) engine die al enige releases in het systeem zit, steeds populairder geworden. Media van bijvoorbeeld DSLR camera's behoeft niet in eerste instantie te worden ingeladen, maar kan door AMA direct worden gekoppeld. Hiermee kan direct worden gemonteerd. Het is echter in veel workflows han-



diger om uiteindelijk in montages niet met een waaier aan formaten te monteren. Daarom wordt vaak de media weliswaar gekoppeld door de AMA engine, maar daarna direct omgezet naar een Avid codec, zoals de onvolprezen DNxHDcodec. Met de dynamic media folders kunnen alle parameters voor omzetten van tevoren worden ingesteld. Avid kan de AMA media automatisch herkennen en op de achtergrond kopiëren, consolideren of transcoderen. Per folder kan men specifieke settings aanmaken. Als het omzetten is gebeurd kan er een berichtje in beeld worden gezet voor de editor. Het moge duidelijk zijn dat men hiervoor een stevig werkstation nodig heeft.

#### VERBETERINGEN

Binnen de AMA engine is nog een aantal belangrijke verbeteringen gekomen. Zo is de navigatiewindow verbeterd, is de media in de mediatool te managen en kan de media in de sequence zelf nog worden geconsolideerd of getranscodeerd. Er is nu ook ondersteuning van Quicktime met Alpha en ondersteuning in Interplay 3.0! Elk media format dat met de quicktime player op desktopniveau is af te spelen, is met de AMA engine te koppelen in Media Composer. Met de nieuwe release heeft het werken met deze media een volwassen status gekregen. De High Definition film formats met resolutie van 2K, 4K en 5K worden nu nog verder ondersteund in Avid. Zo kan reframing van het raster van de originele footage worden gedaan. Bijvoorbeeld een 2K uitsnede van origineel 4K materiaal.

Zowel op bin-niveau als op sequence niveau kan een hele reeks in één keer worden aangepast. Een veelgehoorde wens is om keyframe animation support te hebben via de 'Effect editor'. Nou, dat kan nu. In HD wordt veel gebruik gemaakt van raw-footage. De kleur en contrasten hebben nog een veel grotere dynamiek dan in uiteindelijke montage en eindproduct mogelijk is. De reden voor de makers is om zo kleur en contrast subtieler bij elkaar te brengen tijdens de postproductie omdat het op locatie veel lastiger is te beoordelen. De conversie naar bepaalde kleurinstellingen kan nu automatisch op de achtergrond gebeuren. Het voordeel is dat dit al met de metadata kan, waardoor het non-destructive is. Kleurinstellingen kunnen later altijd weer worden veranderd of worden teruggebracht naar het origineel.

In audio zijn er ook nog binnen de Media Composer verbeteringen. Sommige editors werken graag met zichtbare wave-vormen in de audiolagen. Het kost soms nogal wat tijd om die elke keer weer op te bouwen. In de nieuwe release worden de vormen in een tijdelijk geheugen gezet, zodat het geen tijd en extra processorcracht kost. Er is een nieuwe master fader support en een verbeterde clip gain support. Zo kan er op drie niveaus audio in een montage worden aangepast. Op clipniveau, op trackniveau en op masterniveau. Op de master audio fader kunnen ook audioplugins worden geschakeld.



Heel interessant voor de wat grotere montage omgevingen is Interplay Sphere. Hiermee kan op afstand via het netwerk, waar ook ter wereld, worden gemonteerd. Maar ook kan sporadisch media worden toegevoegd op locatie. Het systeem wordt nu ook op Apple ondersteund. Zowel proxy als full resolution worden via wifi of 4G ondersteund. Het uploaden en downloaden gebeurt op de achtergrond. Hiermee kunnen programmamakers op locatie al monteren met mediacomposer, terwijl de server centraal staat.

#### PROTOOLS 11

Er is ook een nieuwe release voor Protools, versie 11. Er is een aanmerkelijke verbetering in snelheid gekomen. Onder de motorkap is de 64-bits structuur aangepakt, dynamic host processing en dedicated input buffer zorgen voor hogere performance. Zo kunnen er meer plugins en virtual instruments worden gebruikt en is er een grotere memory headroom. Bij het uiteindelijk opleveren van de final-mix, het zogenaamde bouncen, is ook een aanmerkelijke snelheidsverbetering, nu 150 x sneller dan real-time! De metering in Protools is ook flink verbeterd. Zeker in broadcast, met de eisen zoals de EBU standaard R128, is er grote behoefte aan meer verschillende soorten audiometers. Er zijn nu zeventien verschillende types ingebouwd. De master meter kan anders worden ingesteld dan de trackmeters. Overigens zijn er allerlei varianten mini-metering mogelijk om een goed overzicht te krijgen van alle inputs, tracks en plugins. Heel mooi is de nieuwe Avid video engine binnen Protools. Het kan de populaire HD codecs zoals DNxHD, maar ook MXF, Quicktime en XDCAM en MPEG afspelen. Behalve Avid hardware wordt ook Aja hardware en Blackmagic hardware voor in-en output ondersteund! De tijdlijn kan zo uit Mediacomposer worden geïmporteerd zonder transcoding.

#### INTERPLAY PRODUCTION 3

Interplay is alweer toe aan zijn 3.0 release. Belangrijk nieuws is de volle ondersteuning van Apple systemen. De Interplay engine is nu 64-bits, waardoor de efficiency van het systeem aanmerkelijk is toegenomen. Binnen Interplay zijn er mogelijkheden bijgekomen, zoals met Interplay messaging. Zo kunnen berichten door het systeem naar gebruikers worden gestuurd met zelfs deeplinks naar media en andere assets. Ook zijn er meer mogelijkheden om in velden naar data te zoeken en kunnen administrators meer restricties op de data vastleggen. Interessant is ook de mogelijkheid om alvast te loggen in multicam footage. Er kunnen tegelijkertijd tot maximaal 9 camera's worden gelogd, met audio. Het is zelfs mogelijk om een basismontage met multicam materiaal te maken. Verder is er in de release ook rekening gehouden met meer kleinschalige omgevingen en projecten die weer andere specifieke wensen hebben met betrekking tot mediamanagement. Opmerkelijk is nog de mogelijkheid om projecten te splitsen. Vooral opmerkelijk voor gebruikers die al een tijdje met Interplay werken. Ook AMA media is binnen Interplay nu te managen. Het is zelfs mogelijk om met een enkel commando een montage terug te linken naar de originele native media.

Avid kon in het verleden weleens stug en conservatief overkomen, maar heeft bewezen met de nieuwe upgrades midden in de ontwikkeling te staan en de verandering in de markt goed aan te voelen. Als uitsmijter is de prijs van Avid Mediacomposer ongeveer gehalveerd! Of je nu op Apple werkt of op Windows, of je nu als solist werkt of in een grote omgeving - van live muziek tot aan filmmontage heeft Avid goed aansluitende professionele workflows. ■