

2020

ISSN 1433-2620 > 24. Jahrgang >> www.digitalproduction.com

Publiziert von Pixeltown GmbH

Deutschland € 17,90

Österreich € 19,-

Schweiz sfr 23,-

4

DIGITAL PRODUCTION

DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

JULI | AUGUST 04:2020



Networks

Remote Working für Media Workflows

Streaming

Ob Garagenshow oder High-End-Seminar: Wir streamen!

Projekte

Ostrich Politic, Star Wars oder TEDx?

... und mehr

Flame, Blender, Kyno, Sculptris Pro und mehr



Den richtigen Kommunikator finden

Es gibt Situationen, in denen es bei laufenden Produktionen für Filmemacher schwer oder gar unmöglich ist, im Schnitt anwesend zu sein, oder man als Editor gerne von zu Hause auf den Schnittplatz in der Firma zugreifen möchte. Ein Austausch über die klassischen Wege kann dann gerade bei komplexen Aufgabenstellungen nur sehr mühsam bewerkstelligt werden. Dabei würden einige interessante Lösungen Abhilfe schaffen.

von Florian Eisner

Was ist daran so kompliziert? Wie wäre es denn mit einem einfachen Anruf? Doch schnell zeigt sich, dass bei solchen Gesprächen viele Informationen auf der Strecke bleiben oder etwa Unklarheiten hinterlassen. Selbst eine einfache Bildtelefonie durch Instant-Messaging-Dienstleistern wie Skype bringt oft auch kaum Besserung in der Kommunikation.

Denn meist geht es um die Vermittlung komplizierterer Informationen durch Rückmeldungen wie beispielsweise die des Regisseurs, der einer ganz bestimmten Stelle in einer Szene noch ein eigenes Pacing geben will, die der Postproduktionsfirma, die nach einer frühen Schnitfassung sucht, oder die der Assistenz, die eine spezielle Information benötigt, damit sie den Ton eines undefinierbaren Takes richtig anlegen kann.

Da sind die klassischen Filmexports aus der Timeline oder dem Rohmaterial mit Timecode-Burn-in samt Uploads und Downloads bei zusätzlich zurückkehrendem Feedback als Word-Dokument zwar sicherlich beliebte Praktiken, um alles aufzuklären. Dennoch sind diese Workflows umständlich und benötigen oft lange Übertragungswege, um von A nach B zu kommen. Dementsprechend benötigt es schon ganz andere Lösungsansätze, um das Kommunizieren für alle zu erleichtern.

Remote Workflow

Wie wäre es denn, sich dann mal auf den Rechner zu schalten, um zumindest als Editor da mal reinschauen zu können. Dann findet sich schon ein Weg der Verständigung. Hierbei denkt so manch einer gleich an eine Fernwartungssoftware für Screensharing wie z.B. TeamViewer. Doch das Ergebnis fällt oft ernüchternd aus: ruckeliges Arbeiten und nicht

flüssige Wiedergabe. Dabei gibt es weitaus bessere Lösungen, die sich hier anbieten.

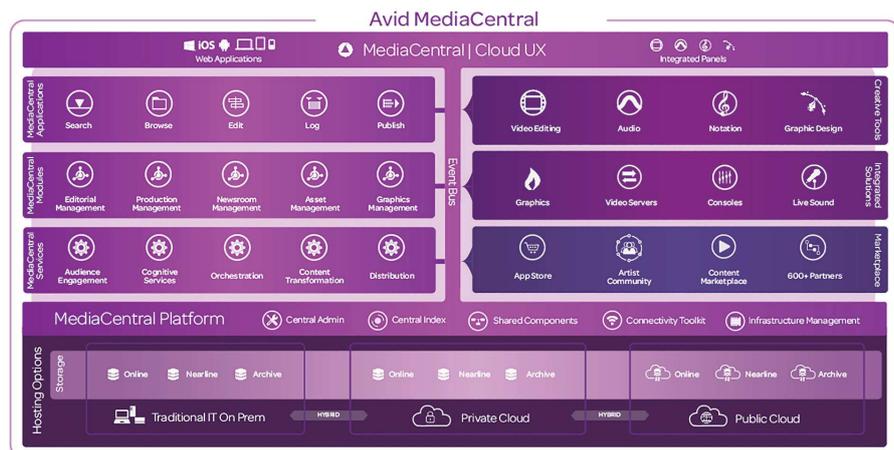
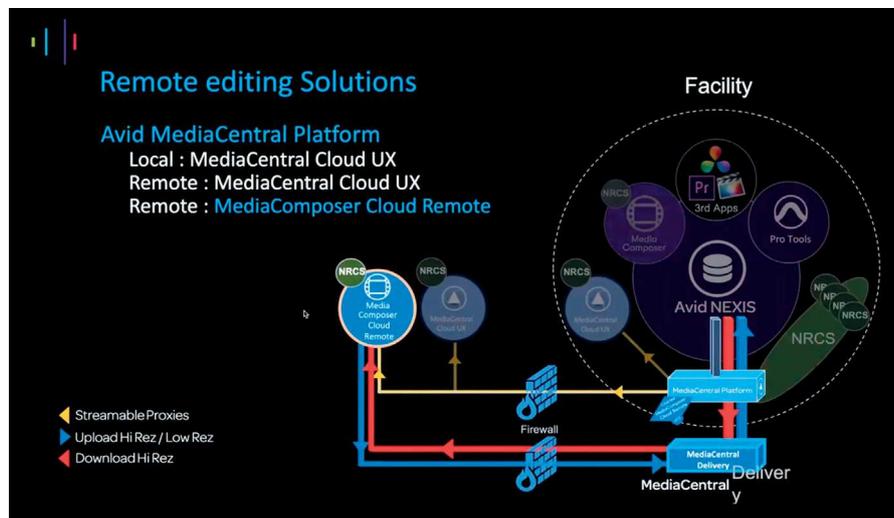
So ermöglichen einige effektive Wege die Darstellung von Remoteworkflows bei einer Videoschnittsoftware wie Avid Media Composer. Ein mögliches Szenario dazu wäre, dass in einer Postproduktion, beispielsweise innerhalb einer Fernsehsendeanstalt oder eines größeren Postproduktionshauses, nicht nur ein Media Composer vorhanden ist, sondern auch ein NEXIS-System samt Interplay und unter Umständen ein Newsroom zuzüglich anderer Anwendungen als Third-Party-Apps.

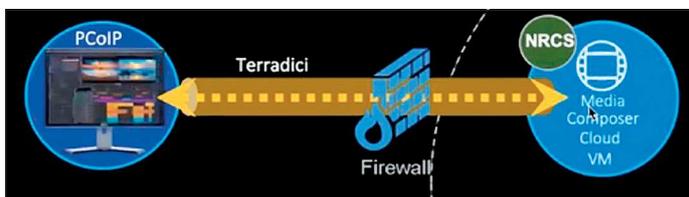
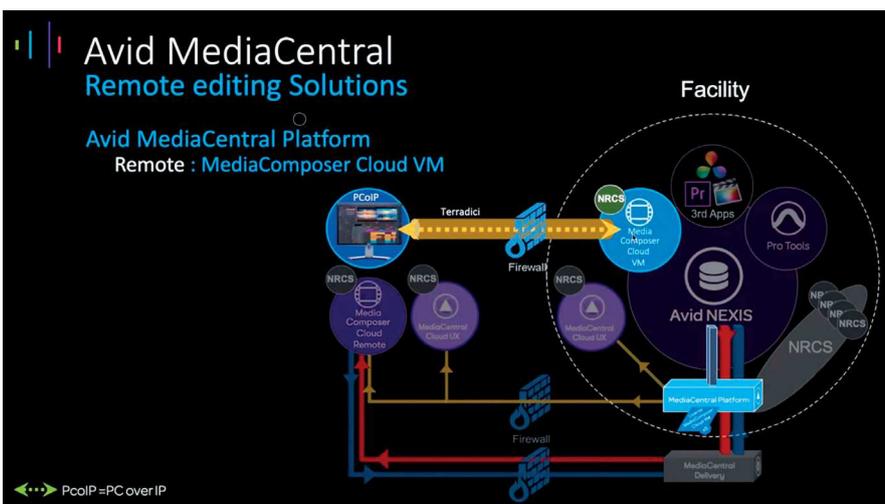
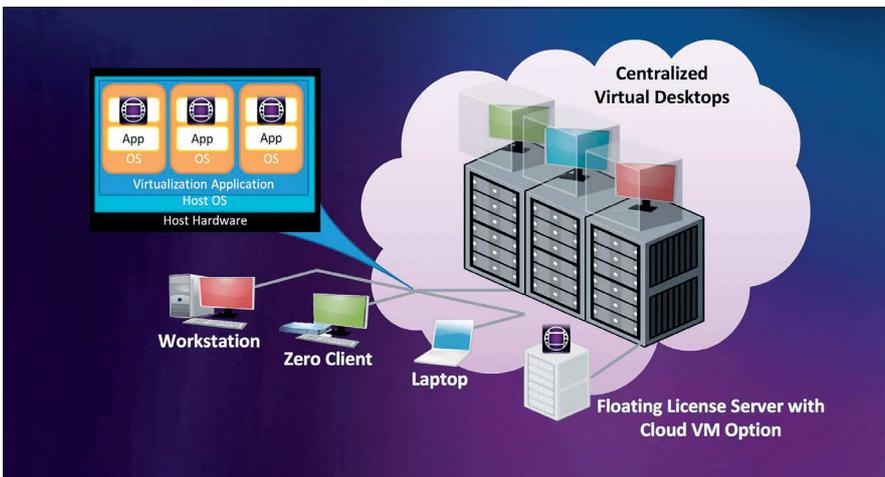
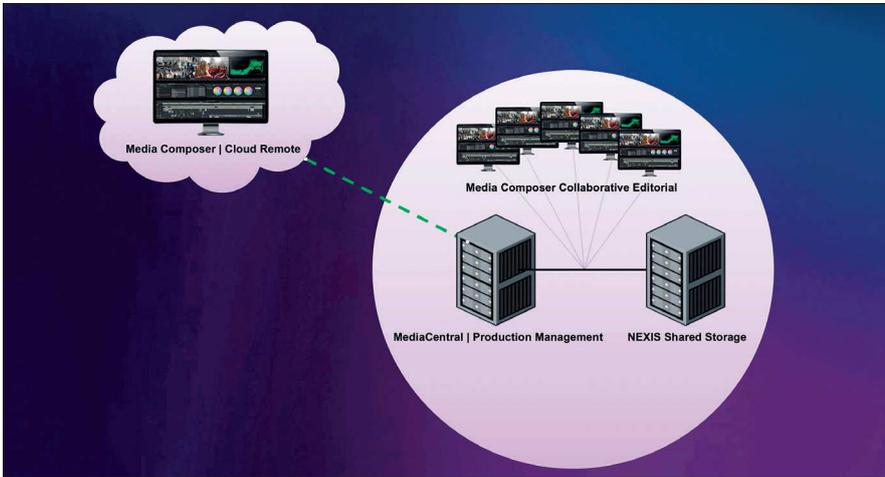
Avid Media Central

Dafür bieten sich verschiedene Möglichkeiten an, wie man damit arbeiten kann. Die sogenannte Avid Media Central Platform, ein Fundament für verschiedene Lösungen, kann innerhalb dieser geschilderten Facility arbeiten, bietet aber darüber hinaus auch die Möglichkeit, als Media Central Cloud UX im

Webbrowser zu laufen. So kann man daher ebenso von außerhalb darauf zugreifen. Voraussetzung ist aber hier zwingend der Zugriff auf das beschriebene Produktionsnetzwerk, also der Avid Media Central Platform. Eine andere Möglichkeit ist das Media Composer | Cloud Remote. Dabei handelt es sich um einen bei sich installierten Media Composer, der mit einer Cloud-Option ausgeführt wird. Dieser greift dadurch auch auf das Produktionsnetzwerk zu und bekommt über einen Stream Material reingeschoben. Solch ein Weg findet gleichermaßen über das Internet statt samt vorliegendem Material in einer Proxy-Auflösung, aber so ergibt sich damit eine weitere bequeme Wiedergabe- und Bearbeitungsalternative für externe Mitarbeiter.

Allerdings gibt es natürlich auch die Option, in High-Res zu downloaden, falls man zugunsten möglicher Ausspielungen bei sich die volle Qualität benötigt. Wer aber im Rahmen einer Produktionsgruppe den umgekehrten Weg gehen und seine be-





arbeitete Timeline zurückschicken möchte, schlägt lieber einen zweiten Weg ein und uploadet dies über das Media Central Delivery zum Produktionssystem. Die häufigste angefragte Variante ist aber das Media Composer Cloud VM. Dafür wird in diesem Szenario als Voraussetzung erst mal nichts weiter als ein Media Composer benötigt, den man fernbedienen möchte, und eine Third-Party-Software, die darauf spezialisiert ist, Bewegtbild von einem Desktop auf den anderen zu übertragen. Das Ganze kommt dann der Steuerung eines Avids via TeamViewer oder Remote Desktop wieder sehr nahe, bietet aber eine ganz andere Übertragungsstabilität.

Früher benötigte man die Media-Composer-Cloud-VM-Option, um diese sogenannte PC-over-IP-Technologie einsetzen zu können. In den neuesten Media-Composer-Versionen ist diese nur noch nötig, wenn es sich tatsächlich um einen vollständig virtualisierten Media Composer handelt (ab Version 2018.12.11, 2019.12.1 und 2020.4). So wird dabei mit einer einfachen Punkt-zu-Punkt-Verbindung auf ein externes System zugegriffen. Dieses Prozedere kann auch komplexer aussehen, und man findet im Client Manager faktisch mehrere Verbindungen vor.

Teradici

Beim Einsatz von Media Composer bietet sich die Verwendung einer Client Software von der Firma Teradici an, die sich bereits seit 2018 in einer Kollaboration mit Avid im Zusammenhang für High Performance Remote Video Editing befindet. Eine andere Lösung eines Fremdherstellers für Remote Workflows wäre z.B. HP ZCentral. Falls die Software von Teradici bevorzugt wird, benutzt man deren PCoIP Client und meldet sich dort an. Hier wird ein PCoIP-Protokoll verwendet, welches einem nun letztlich die Möglichkeit bietet, einen Media Composer, welcher eventuell sogar an einem Nexis oder anderen Systemen angeschlossen ist (ohne dies bei sich zu benötigen), funktionell zu steuern.

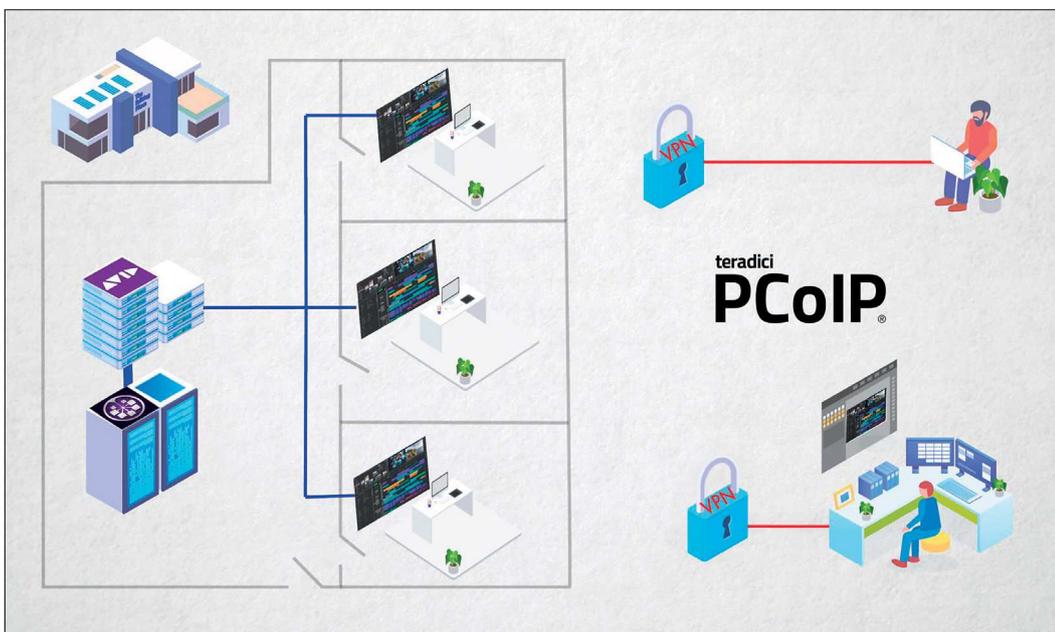
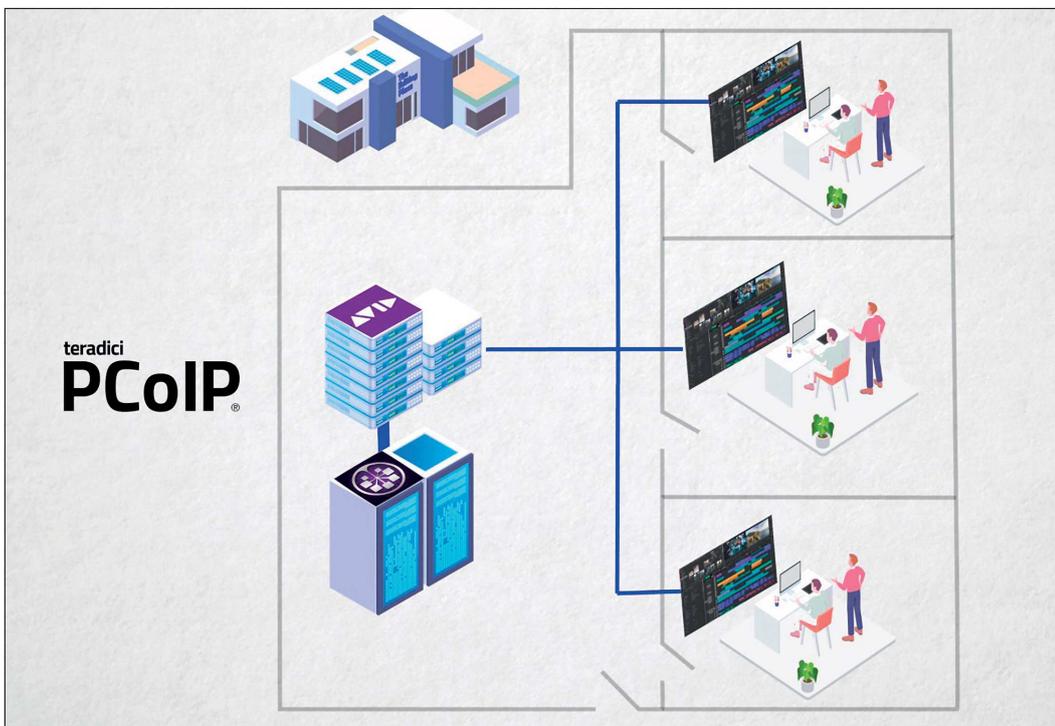
Unmittelbar nach der Anmeldung findet man die Oberfläche des anderen Rechners vor samt der Gelegenheit, normal wie vor Ort damit arbeiten zu können. Schnell zeigt sich, dass dabei eine flüssige Wiedergabe und Bedienung möglich ist. Die Steuerung der Betriebssoftware sowie auch der Schneidesoftware ist damit gut gegeben. So steht der Arbeit in Media Composer nichts mehr

PCoIP

- 8-BIT COLOR
- HD RESOLUTION @ 30 OR 60 FRAMES
- 4K/UHD RESOLUTION @ 30 FRAMES
- STEREO AUDIO
- COMPUTER GUI (NOT FULL SCREEN VIDEO)
- COMPATIBLE WITH EXISTING ZERO CLIENTS
- SSE2 OR SSE4 OPTIMIZED

PCoIP ULTRA

- 10-BIT COLOR
- HD RESOLUTION @ 30 OR 60 FRAMES
- 4K/UHD RESOLUTION @ 30 OR 60 FRAMES
- STEREO AUDIO
- COMPUTER GUI (NOT FULL SCREEN VIDEO)
- REQUIRES NEW ZERO CLIENTS
- AVX2 / GPU OPTIMIZED



im Wege. Was man logischerweise nicht hat, ist die dazugehörige Video-I/O von dort. Selbst eine adäquate Hardware bei sich bringt hier nichts, da man ja nur virtuell auf die Oberfläche des anderen Avids von extern zugreift.

Falls aber ein größeres Videobild neben der Arbeit mit dem Composer-Fenster bevorzugt wird, könnte hier eine bei sich im Rechner verbaute Grafikkarte Abhilfe schaffen, womit man auf einem zweiten oder sogar dritten Display die zugeschaltete Fassade ebenso darstellt und so auch mehr Platz für die Avid-Oberfläche bekommt, wie auch dann dementsprechend auf diesem Monitor speziell den Media Composer im Fullscreen-Playback-Modus laufen lässt. Zu finden ist diese Funktion in der Menüleiste unter Composer > Full Screen Playback oder durch die Tastenkombination Strg+Shift+F. Ein möglicher Stolperstein ist hierbei die benötigte Bandbreite, denn diese hängt von der Anzahl der Monitore und der Größe des Videobildes ab.

Darüber hinaus ist die Plattform Editorial Management noch erwähnenswert. Diese basiert auf der Nexis wie den Bins der Shared Projects und bietet sich für Systeme an, die kein Interplay haben. Hier kann man sich in einem Browser anmelden, besitzt ebenso dann die Möglichkeit, von überall aus nach Medien zu suchen, Clips zu protokollieren, Videos zu bearbeiten, Auswahlen zu ziehen, Stringouts zu erstellen und Projekte

zu überprüfen. Es handelt sich dabei um eine weitere gute externe Option, Austausch wie auch Kommunikation zu betreiben.

Frame.io

Damit also der Regisseur nun endlich, aber auf recht einfache Weise sein Feedback zu mindestens schon mal übermitteln kann, gäbe es da noch einen anderen interessanten Workflow, der hier zu empfehlen wäre. Tatkräftiges Kommentieren, ohne viel Zeit für lange Chats oder Gespräche zu verschwenden. Dafür gibt es eine recht intuitive Lösung: Frame.io.

Es handelt sich hier um eine simple Webseite, die auch als App für das Mobilgerät (allerdings nur bei iOS) im App Store zur Verfügung steht. Diese ist wirklich jedem ans Herz zu legen, der auch kein großes Know-how besitzt und nach einer schnellen Variante sucht, um Statements und Feedback weiterzuleiten. Frame.io ist eine cloudbasierte Plattform für Video-Reviews, mit der Kreativteams Videoinhalte hochladen, rezensieren wie auch freigeben können.

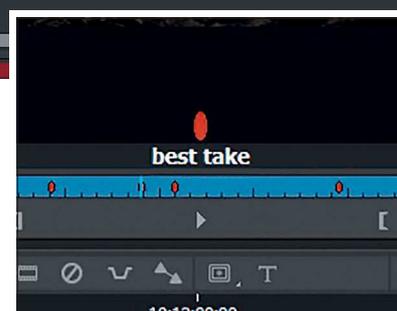
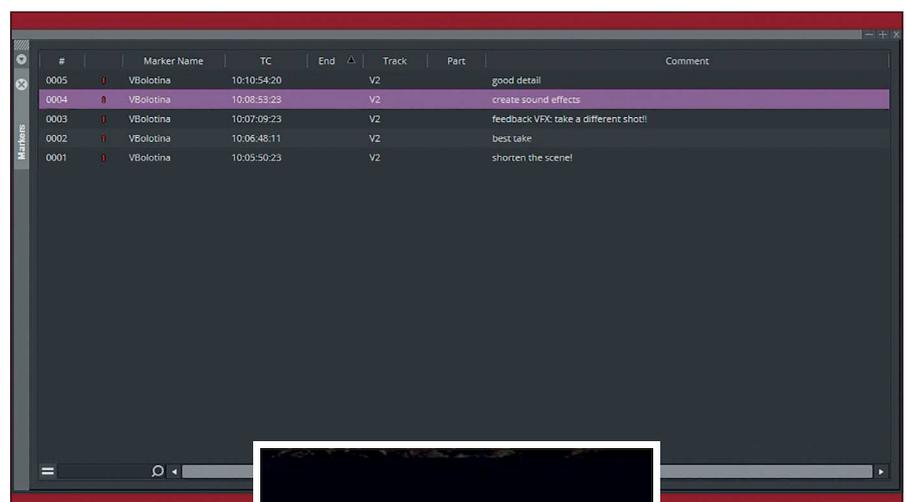
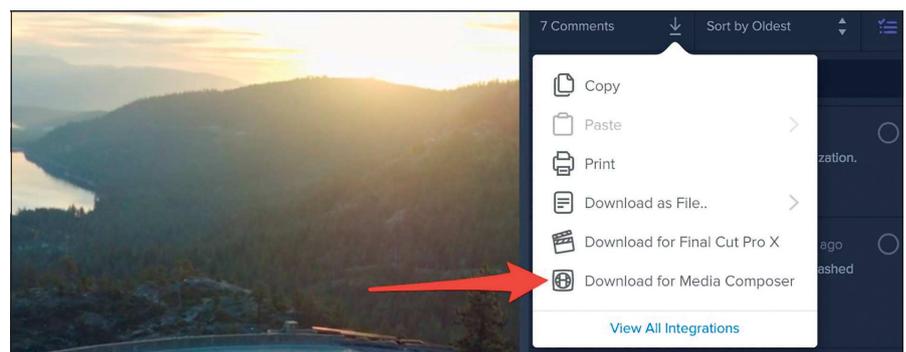
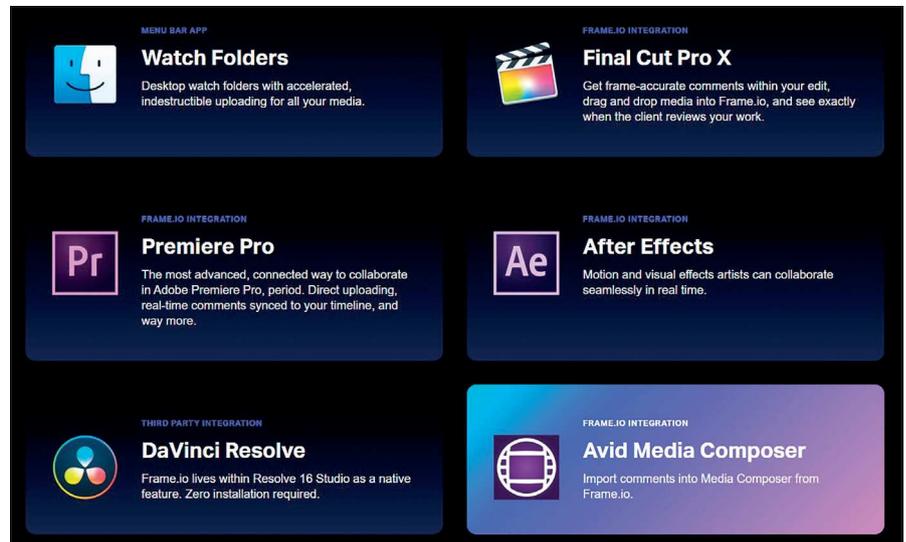
Mit den Tools für Kommunikation, Zusammenarbeit und kreative Integration soll Frame.io den Nutzern helfen, den Videoerstellungprozess zu optimieren. Außerdem haben die User die Flexibilität von überall aus über ihre native iOS-App für Mobilgeräte zusammenzuarbeiten.

Es können Einladungen versendet werden, um die cloudbasierte Dateifreigabe anzustoßen. Durch beschleunigte Uploads können Nutzer mit Frame.io schnell professionelle Videodateien und -formate wie ProRes oder DNxHD übertragen, aber diese lassen sich auch gut im Player qualitativ reduzieren, um eine flüssige Wiedergabe zu garantieren. Der Player packt auch ein sehr reibungsloses Playback in verschiedenen Geschwindigkeitsraten. Also gut, dann benötigt es erst mal einen Ausspieler aus der Timeline oder dem Footage, idealerweise samt benötigten Timecodes als Burn-in.

Doch was heißt das für Avid-User?

Erst mal klassisch exportieren. Für Mac-OS-User gibt es allerdings dann noch eine feine Sache, die das etwas beschleunigt. Mit der App Watch Folders for Mac OS kann ein Ordner kreierte werden, in den man dann von Avid aus exportiert. Dabei findet ein gleichzeitiger Upload zu Frame.io bereits statt, ohne diesen zusätzlich nach erfolgtem Export durchführen zu müssen. Dann meldet man sich in einem Webbrowser an und kann die Web App nutzen.

Ein Blick in sein dortiges Projekt zeigt, dass der vollzogene Upload bereits abge-



Interview



Michael Bleser, Dipl. Fotoingenieur, ist Avid-Anwender der ersten Stunde. Nach seiner Tätigkeit in der Postproduktion, im Support und im Trainingsbereich liegt heute sein Schwerpunkt in der Kundenberatung. Seit 2001 ist er als Application Specialist bei der Avid Technology GmbH in München im Einsatz. Treffen kann man ihn bei vielen Veranstaltungen sowie auf den großen Messen der Branche wie der IBC in Amsterdam und der NAB in Las Vegas. Dort hat er auch 2019 zum ersten Mal das neue UI des Media Composers vorgestellt. www.avid.com/about-avid

DP: Wie lange bietet Avid bereits Remote Workflows an?

Michael Bleser: Wir hatten bereits 2013 den Vorgänger des Media Composer Cloud Remote unter dem Produktnamen Sphere auf dem Markt. 2016 wurde in der Version MC 8.5 die Beschreibung eines PC-over-IP-Workflows in die Dokumentation aufgenommen.

DP: Können sich mehrere externe User gleichzeitig via Cloud VM zum selben Media-Composer-Projekt zuschalten?

Michael Bleser: Dies hängt von der Konfiguration der PCoIP-Software ab. Der Teradici Client wie auch HP ZCentral arbeiten zunächst mit nur einem Login für einen User.

DP: Ist Teradici PCoIP Ultra die optimale Wahl für User, die mit ultra-hochauflösendem Material via Remote arbeiten wollen?

Michael Bleser: In unseren Empfehlungen gehen wir von Material bis 1080p30 aus. Mittlerweile unterstützt Teradici seit dem letzten Update aber auch höhere Auflösungen.

DP: Wie stabil ist Full Screen Playback bei Remote?

Michael Bleser: Dies ist hauptsächlich abhängig von der Verbindungsqualität (also der Bandbreite und der Latenz). Getestet sind derzeit Auflösungen bis zu 1080p30. Dafür sollte man im Fullscreen-Modus wenigstens eine Bandbreite von 20 Mbit zur Verfügung haben.

DP: Wie sieht es mit der Möglichkeit eines (Voice-)Chats bei den Avid Remote Workflows aus?

Michael Bleser: Die Lösungen von Avid werden hauptsächlich dazu eingesetzt, einen Schnittplatz per Remote zu bedienen. Für solche Anwendungen gibt es keine Sprechverbindung. Es gibt aber viele Lösungen, um das Interface oder das Videobild in einer Videokonferenz (Skype) zu streamen. Dies ermöglicht dann ein Szenario, in dem z.B. Regisseur und Editor an getrennten Orten arbeiten können.

So bietet also gerade die Remote Workflow des Media Composer | Cloud VM eine gute Wahl, mit der der Editor selbst mit dem externen Media Composer arbeiten kann oder den sich vor Ort befindlichen User bei diversen Aufgaben unterstützen kann. Die Vorteile dabei liegen auf der Hand: Man erhält einen Zugriff auf Media Composer, ohne einen leistungsstarken Computer zu benötigen oder die Software installieren zu müssen, wie auch eine Bearbeitung und Wiedergabe von hochauflösenden Medien, ohne die Notwendigkeit der lokalen Speicherung dieses Materials, ist damit gegeben.

diese Kommentare weiterverarbeitet werden können. Der User klickt auf den Download-Button und wählt in unserem Beispiel den Befehl Download for Media Composer. Das File, das dann generiert wird, ist eine kleine XML-Textdatei.

Zurück in Avid muss erst sichergestellt werden, dass die relevante Sequenz offen ist. Anschließend wählt man in der Menüleiste Tools > Markers aus und nachfolgend über das Fast-Menü-Icon den Befehl Import Markers. Dann findet die Navigation zur heruntergeladenen XML-Datei statt, und mit einem Klick befinden sich die ursprünglich in Frame.io getätigten Kommentare als Marker im Markerfenster des Media Composers. Schön aufgelistet samt Textinhalt mit Timecodes. Wenn man sie doppelklickt, springt der Cursor in der Timeline auch genau dorthin. Ebenso sind diese dann wie gehabt als grafische Markerdarstellungen im Sequenzmonitor wie auch in der Timeline verfügbar.

Ein Bonus-Tipp ist, dass man mit den Werkzeugen Go to Previous Marker plus Go to Next Marker (zu finden in der Command-Palette unter Tools oder Strg+3) leicht hin- und herspringen kann. Dazu bald mehr in einem neuen Trick-For-Click-Video (bit.ly/tfc11_markers). Insgesamt hat man dann eine tolle To-do-Liste in Avid, die gut abgearbeitet werden kann, und der Regisseur ist beruhigt. Ein weiteres Highlight auf Frame.io ist, dass man Clips im Player nebeneinanderstellen kann. Im Side-by-side-Modus lassen sich verschiedene Schnittfassungen noch besser in der direkten Gegenüberstellung miteinander vergleichen.

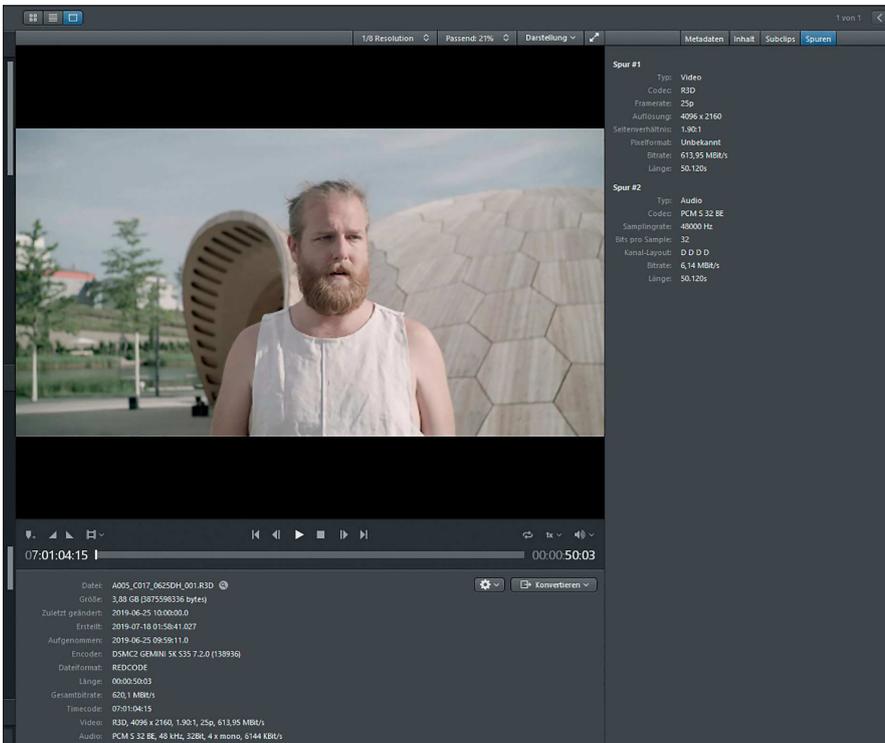
Schön auch: Kyno, ein echtes Kraftpaket für das Medien- sowie Workflow-Management (Trick For Click berichtete bereits in der **DP 01:20** und dieser Ausgabe ab **Seite 100**), lässt sich mit der Plattform Frame.io auch gut kombinieren. Eine einfache Rechtsklickoption (Deliver to > Frame.io) bietet ungeahnte Möglichkeiten der Weiterverarbeitung für Kyno-User. Als Optionen stehen dem Anwender folgende Möglichkeiten zur Verfügung: Create Delivery Folder, Add Descriptive Metadata, Generate and Upload Clip List. Auch in Kyno benutzte LUTs können weitergereicht werden.

So ermöglicht es jedem Beteiligten, einen Anteil an diesen flexiblen Remote-Video-Workflows zu haben, und verbindet so lokale Teams mit ihren Kunden oder Remote-Mitarbeitern. Denn je mehr Teammitglieder, umso komplexer die Kommunikation. Also gerade für Regisseure und Filmautoren, die sich austoben wollen, aber dabei nach was eher Einfachem suchen, ist Frame.io ein geeignetes Werkzeug. Das Einzige, was man braucht, sind ein Webbrowser und eine Internetverbindung.

geschlossen ist und nun weitere dem Projekt hinzugefügte Teilnehmer z.B. Kommentare hinterlassen können oder gar mit einer Draw-Funktion ins Bild zeichnen können. Daneben steht immer im auf der rechten Seite befindlichen Kommentarbereich, bei

welcher Zeitangabe in der Filmdatei sich das jeweils befindet.

Des Weiteren findet man unterhalb des Players diese Beschreibungen auch als grafische Markierungen und Darstellungen in einer Leiste. Das Besondere daran ist, dass



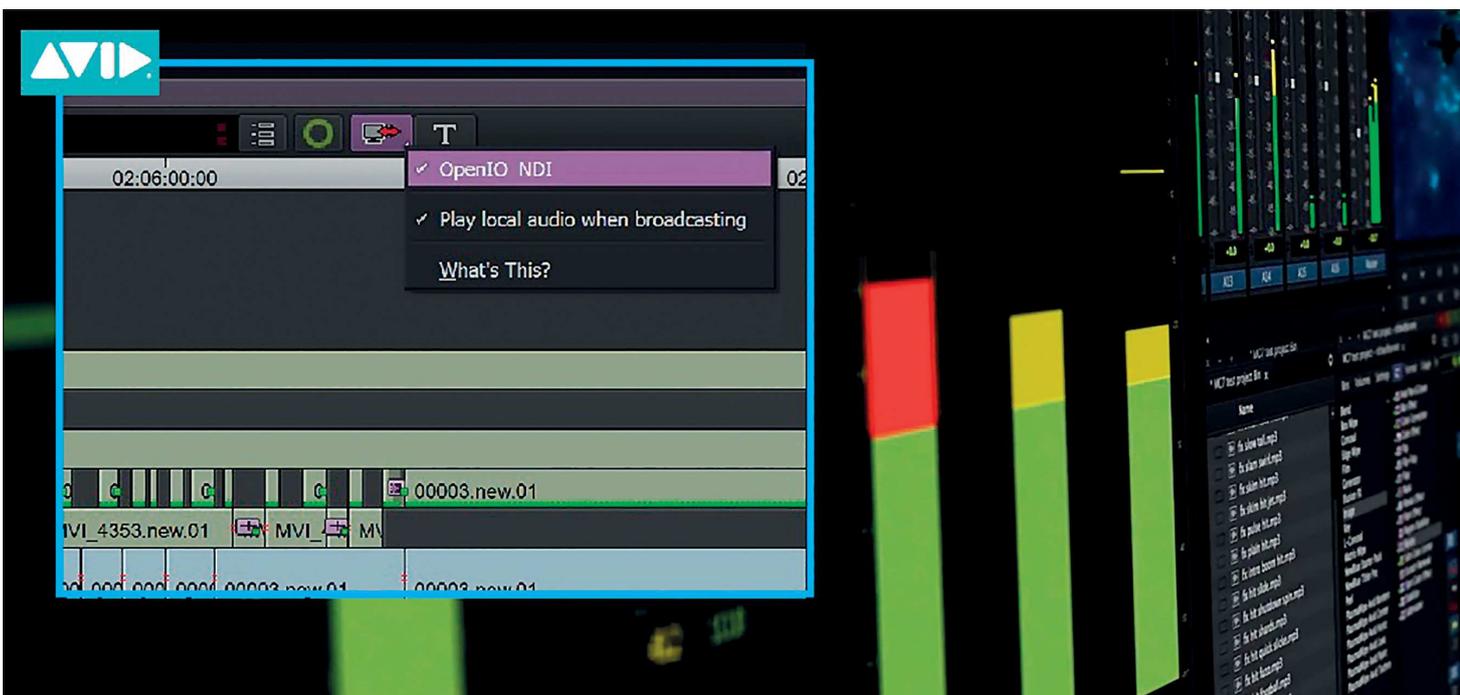
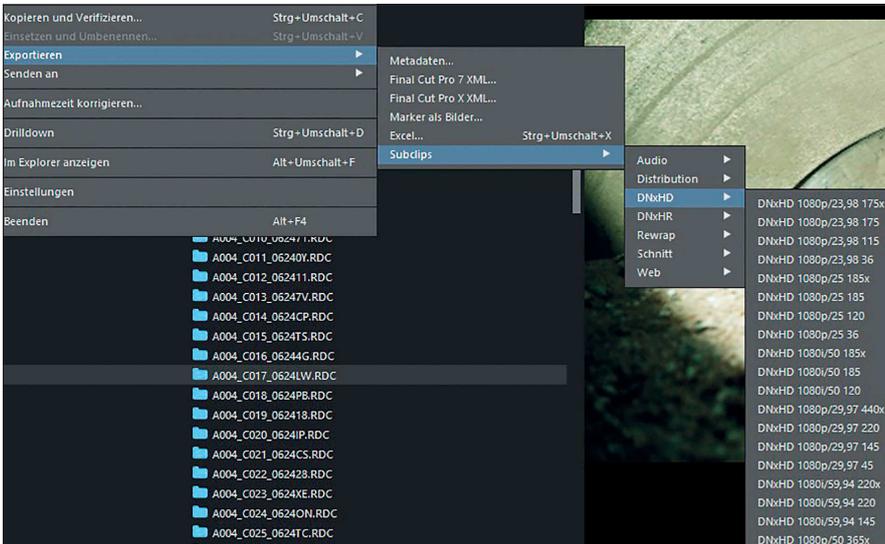
Was ist NDI?

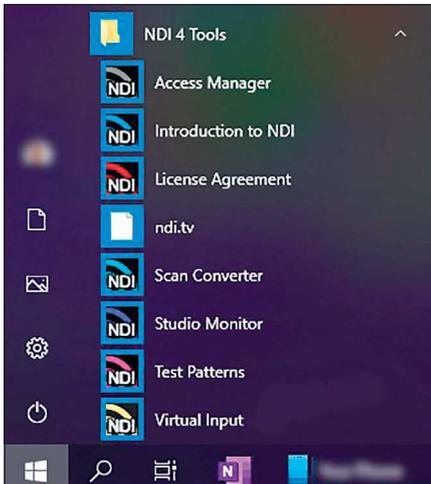
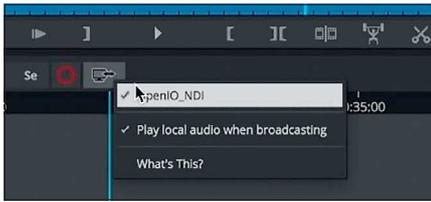
NDI ist eine lizenzfreie IP-Technologie für den bidirektionalen Transport von Audio, Video, Metadaten und Kommunikation in Standard-Netzwerken. Dies ist die führende IP-Technologie des Videoproduktions-Workflows über IP, die jetzt in diversen Produkten in den Händen von Millionen von Usern implementiert ist. Hersteller für diese Lösung wären beispielsweise NewTek oder Sienna.

NDI

Doch wenn der Regisseur und andere Beteiligte auch bei der Umsetzung der Änderungen bequem zuschauen wollen, dann empfiehlt sich ein weiterer Arbeitsablauf. HP ZCentral bietet z.B. die Möglichkeit an, Personen zum Zuschauen einzuladen. Die Technologie NDI kann das Media-Composer-Bild ins Netzwerk übertragen.

Die Videowiedergabe lässt sich also so von Media Composer über das Internet mit Videokonferenzanwendungen wie Teams, Zoom, Discord oder Skype streamen. Es gibt einige Hardwareboxen, die das HDMI oder den Desktop in einen Stream (wie aus einer Webcam) wandeln und damit für diese Konferenzsysteme verfügbar machen. Dies geht dann sogar in getrennten Netzwerken. Avid hat NDI vor geraumer Zeit in ihren Video-Editor Media Composer integriert, ist folglich seit Media Composer 2018.7 und höher verfügbar.





Wie kann man sich das also genau vorstellen?

In einem möglichen Beispiel wurden die NDI-Tools und die Videokonferenzanwendung auf einem separaten Windows-Laptop ohne Media Composer installiert, und der Media Composer wird auf einem Mac Book Pro ausgeführt. Die NDI-Funktionalität des Media Composers wird während der Installation von Media Composer automatisch installiert, es sei denn, sie wurde während der Installation deaktiviert.

Um das NDI-Streaming von Media Composer zu aktivieren, klickt man mit der rechten Maustaste auf das HW/SW-Symbol und überprüft, ob OpenIO-NDI aktiviert ist. OpenIO-NDI ist kompatibel mit der Avid-Artist-I/O-Familie (IQ, IV, ID etc.). Nitris DX und Mojo DX sind allerdings mit der neuesten Media-Composer-Version mittlerweile nicht mehr getestet sowie damit nicht mehr supportet.

Danach folgt ein Klick auf die Schaltfläche HW/SW. Wenn die Funktion aktiviert ist, also Video übertragen wird, blinkt die Pfeilanzeige am Hardware-/Software-Schalter rot und dient als Kontrollleuchte, um den Benutzer darüber zu informieren, dass er NDI an das Netzwerk sendet. Doch Vorsicht ist geboten, denn wenn man mit NDI streamt, kann jedes System im lokalen Netzwerk eine Verbindung herstellen und den Stream anzeigen und aufzeichnen. Auf dem System, auf dem das Chat-Kommunikationsprogramm ausgeführt wird (Win), lädt man die neuesten kostenlosen NDI-Tools von NewTek hier herunter: <https://ndi.tv/tools/>.

Dann wird im nächsten Schritt das kostenlose NDI Tools Pack von NewTek auf dem Windows-Computer installiert, auf dem auch die Videokonferenzanwendung/Streaming-App installiert ist.

Beispiele dafür wären: Zoom, Microsoft Teams, Discord, VMIX, Skype oder OBS. Gestartet wird der virtuelle Eingang (NDI) der NDI-Studio-Monitor-Anwendung nach der Installation der NDI-Tools. Es folgt ein Klick mit der rechten Maustaste auf das Symbol in der Taskleiste. Somit wählt man den Media-Composer-Computer aus, auf dem die Wiedergabe gestreamt wird, und erhält eine Liveschaltung auf dem NDI Studio Monitor. In diesem Beispiel wird nur ein Signal (Mac Book Pro) gestreamt.

Auf dem Windows-System startet man die bevorzugte Videokonferenzanwendung und definiert dort Video und Audio als NewTek NDI-Video-Stream. Nachdem dies eingerichtet wurde, wird die Videokonferenzanwendung wie gewohnt mit einem oder mehreren Benutzern ausgeführt. Als Nächstes aktiviert man die Kamera und den Audio-Feed wie bei einer Webcam. Die anderen Personen im selben Chat sollten den NDI-Stream sehen. Die Qualität hängt davon ab, über welche Bandbreite verfügt werden kann und welche App verwendet wird.

Man könnte die NDI-Tools, aber auch den Chat-/Kommunikations-Client auf dem Media-Composer-System installieren und alle auf nur einem Computer ausführen. Der Chat-/Kommunikations-Client wie auch der virtuelle NDI-Eingang benötigen jedoch einige CPU-/GPU-/RAM-Ressourcen. Um also Ressourcen zu sparen, ist es besser, zwei Systeme zu verwenden.

Zu dieser angebotenen Workflow-Anwendung gehört die Beschleunigung des Überprüfungs- und Genehmigungsprozesses. Ein Projekt muss nicht in eine Datei gerendert, die Datei an den Prüfer gesendet, in den freigegebenen Speicher hochgeladen oder auf dem USB-Stick ausgeführt werden.

Der Editor kann es einfach live in Media Composer mit aktiviertem NDI abspielen, und jedes vernetzte System kann es anzeigen. Dies ermöglicht auch die Verwendung von Media Composer als Ressource in der Live-Produktion, da es viele Live-Produktionssysteme gibt, die jetzt NDI-fähig sind, beispielsweise NewTek VMC1, TriCaster TC1 oder 3Play 3P1. Wenn ein bearbeitetes Paket für eine schnelle Bearbeitung benötigt

wird, kann es in Media Composer erstellt und live auf dem Switcher oder dem Produktionssystem abgespielt werden, sobald es fertig ist.

Summa Summarum

Einige der Abwicklungen bieten für viele Beteiligten in einer Produktionsgruppe spannende Möglichkeiten, sich auszutauschen und sich gemeinsam so upzudaten. Denn gerade, wenn weite Entfernungen zwischen Kreativteams liegen oder man einfach nach Flexibilität sucht, überzeugen diese Lösungen.

Beim Remote Editing überzeugt besonders das Cloud VM. Neben einer erleichterten Nutzung für den User, der dafür keinen Hochleistungsrechner mehr braucht und auf lokale Speicherung seiner Medien verzichten kann, ist es auch für die IT einfacher, da sie hier nicht mehr die Software auf verschiedenen Geräten installieren und warten muss. Ebenso wirtschaftliche Vorteile sind einleuchtend, da sich Kosteneinsparungen ergeben durch die Verwendung älterer Rechner, um auf einen virtualisierten Media Composer zuzugreifen, und damit eine Notwendigkeit, in kostspielige Workstations zu investieren, die schnell obsolet werden, wegfällt.

Frame.io ist dagegen eine schöne Web-Plattform, die praktisch jeder ohne Vorkenntnisse bedienen kann. Überzeugend sind das großartig gelöste Projektmanagement und die Möglichkeiten für Kommunikation wie ebenso ein effektiver Informationsaustausch. Auch die Upload-Geschwindigkeit überrascht angenehm. So stellt Frame.io eine echte Alternative zu Dropbox dar.

Die NDI-Integration in Avid bietet eine großartige Grundlage für Videokonferenzen diverser Art. So können auch andere Anteil haben und aus weiten Distanzen gut mitverfolgen, was sich gerade im Schnitt tut. Insbesondere wenn es mal knifflig wird bei der Umsetzung komplexer Montageumsetzungen. Aber wehe, das Internet versagt mal!

>ei



Florian Eisner ist ein freischaffender Film-Editor. In den letzten Jahren hat er ein paar Hundert Projekte geschnitten. Er wird weltweit gebucht für Spielfilm, Fiction, Commercial und Musikvideo. Ebenso ist er Herausgeber des Youtube Channels uncompressor tv. www.florianeisner.com