

2018

ISSN 1433-2620 > B 43362 >> 22. Jahrgang >>> www.digitalproduction.com

Publiziert von DETAIL Business Information GmbH

Deutschland € 17,90

Österreich € 19,-

Schweiz sfr 23,-

2

DIGITAL PRODUCTION

# DIGITAL PRODUCTION

MAGAZIN FÜR DIGITALE MEDIENPRODUKTION

MÄRZ | APRIL 02:2018



## Landscapes

Digitale Landschaften für jede Produktion

## Editing

Edius 9, Lesspain Kyno auf Windows und Avid First

## Praxis

Maya 2018, Fusion, UE4, Modo Retopo und mehr ...



4 194336217907 02

# The First Cut is the deepest ...

... so heißt es in einer alten Ballade von Cat Stevens. Das trifft meist auch bei der Wahl der Schnittsoftware zu, denn wenn man einige Zeit in das Erlernen eines Editors investiert hat, will man nicht nochmal von vorne anfangen. Und wenn man die Gelegenheit hat, die etablierteste Schnittsoftware umsonst und mit nur wenigen Einschränkungen zu benutzen, nimmt man vielleicht auch eine etwas längere Einarbeitungszeit in Kauf.

von Nils Calles

**A**vid Media Composer war 1989 das erste nonlineare Schnittsystem und ist auch deshalb bis heute der Platzhirsch, wenn es um große Projekte geht. Vor einigen Jahren gab es mit Avid Free schon mal eine abgespeckte Gratisversion der Software, die dann wieder in der Versenkung verschwand. Mit Avid First hat man sich dann wirklich Zeit gelassen. Angekündigt war die Software schon für die IBC 2016. Wir haben mal getestet, ob sich das Warten gelohnt hat. Außerdem gibt es ein paar Tipps und Tricks für Neueinsteiger.

## Was ist anders als beim großen Media Composer?

Auf den ersten Blick ist die Oberfläche von Avid Media Composer First (AMCF) fast identisch mit dem Media Composer. Auf den zweiten Blick fehlen vor allem die vielen Stellschrauben im Settings Tab. Das verhindert einerseits, dass man als Anfänger überfordert ist und sich sein Setup aus Unwissenheit vermurkst. Andererseits fehlen auch einige Möglichkeiten, um den eigenen Workflow zu optimieren. Am meisten habe ich die Einstellungsmöglichkeiten im Timeline-Menü wie zum Beispiel „Stop at Marker“ und „Ignore Track Selection“ vermisst.

Es wurde allerdings sehr viel Wert darauf gelegt, den Einstieg für Anfänger etwas intuitiver zu gestalten, und manche Funktionen wie die Farbcodierung von Source- und Record-Fenster und Spuren haben es dann sogar von First in die Vollversion geschafft.

## Before the first cut

Bevor man in den Genuss des ersten Schnittes kommt, muss man, wie so oft, erst mal ein paar Daten preisgeben, indem man ein Avid-Masterkonto erstellt. Nach der üblichen



Zur besseren Übersicht sind die Source-Spuren und das Source-Fenster grün, die Sequenz-Spuren und das Sequenz-Fenster blau codiert. Mit eingeschaltetem Track Control Panel können Spuren nun auch einzeln deaktiviert oder die Audio-Wellenform oder die Keyframes eingeschaltet werden.



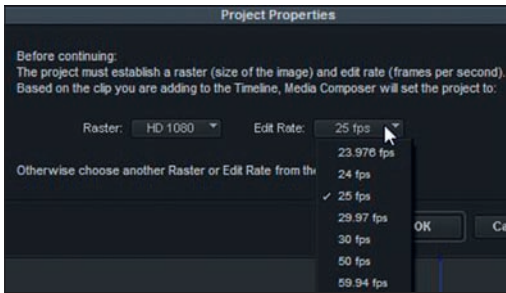
Anlegen eines Projektes

Verifizierungsprozedur kommt man dann auf die Downloadseite, wo noch diverse Goodies angeboten werden.

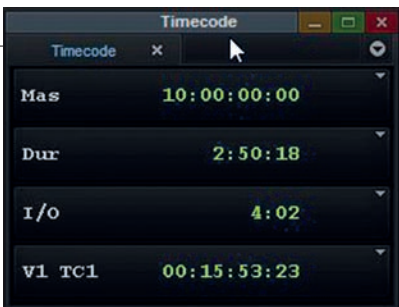
- ▷ **Das Plug-in NewBlueFX | Prime:**  
Jede Menge Videoeffekte
- ▷ **Pro Sound Effects | First Library Bundle:**  
350 sehr brauchbare Soundeffekte aus der professionellen Pro Sound Effects Library
- ▷ **Sound Ideas | 50 Music Tracks:**

50 gute instrumentale Musiktracks von Rock bis Klassik

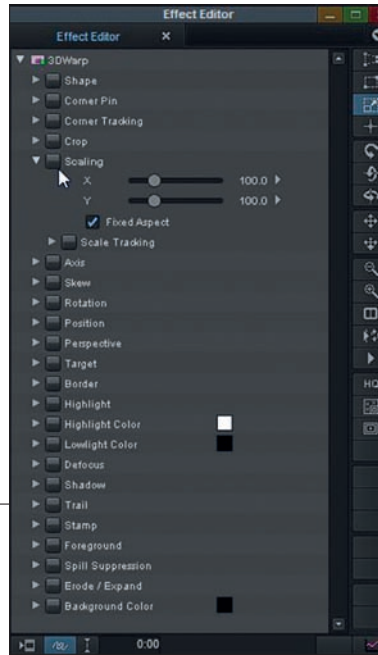
- ▷ **Inside The Edit | Tutorial Content:**  
Ein Einsteigerkurs für den aufstrebenden Editor, in dem es um allgemeine Techniken und Herangehensweisen im Schnitt geht. Das Ganze auf Englisch, stylisch aufgemacht, etwas zu amerikanisch, aber vom Informationsgehalt wirklich gut. Auch dazu gibt es jede Menge schickes Footage und einige gute Audiotracks zum Download.



Projekt-Settings



Herausragend war bei Avid schon immer, dass man sich alle für den Schnitt relevanten Timecodes in einem Fenster anzeigen lassen kann.



Schon für einen einfachen Zoom muss man hier zunächst den 3D-Warp-Effekt auf den Clip ziehen. Dafür gibt es bei diesem Effekt aber gleich wesentlich mehr Parameter als in Premieres Effekt-Editor. Die Größe und Position des Bildes kann man auch im Recorderfenster mit der Maus einstellen. Schade dass sich die Schattenkante immer noch nicht weich machen lässt.

Von der Qualität der angebotenen Goodies war ich angenehm überrascht. Auch wenn das Ganze natürlich Werbung für die entsprechenden Portale ist, bekommt man hier doch einiges an hochwertigem Material geschenkt, was man auch für andere Projekte gut gebrauchen kann. Die über 2 Stunden Videomaterial von Inside The Edit sind natürlich hoch komprimiert und mit 640 x 360 wirklich nur Low-Res, aber es macht Spaß, mit den in London, Venedig und Paris gemachten Aufnahmen und den O-Tönen des Bloggers herumzuspielen.

Nachdem man sich bei Inside the Edit über die Philosophie des Schnitts informiert hat, kann man sich mit dem heruntergeladenen Footage gleich im Media Composer vergnügen. Dazu muss man sich zuvor im Application Manager einloggen, wozu der Rechner online sein muss. Der checkt noch kurz die Lizenz und ob es neue Updates gibt, und dann kann es endlich losgehen.

### The first cut

Beim Anlegen eines Projektes wird gleich eine einfache Grundstruktur geschaffen. Es ist schon ein Bin für die zu importierenden Clips und einer für Sequenzen angelegt, in dem eine leere Sequenz liegt, die auch schon geöffnet ist.

Zunächst können Clips aus dem Source Browser ins Projekt geholt werden. Da wir jetzt erstmal mit dem heruntergeladenen Low-Res-Footage arbeiten wollen, das wenig Performance benötigt, wählen wir zunächst mal die Link-Methode. Die verschiedenen Import-Methoden werden in den Tipps erklärt. Wir suchen uns also unseren MCF-Footage-Ordner im Source Browser und klicken bei der Gelegenheit auch gleich auf den Stern, um ihn zu den Favoriten hinzuzufügen. Dann unten links im Fenster den Link-Button anwählen, alle Clips selektieren und in das Clips-Bin ziehen.

Dann ziehen wir von dort den ersten Clip in die Sequenzspur. Sogleich poppt ein Fenster auf und fragt, ähnlich wie bei Premiere, ob wir die Auflösung und Framerate des Clips verwenden wollen. Das gilt hier allerdings nicht nur für diese Sequenz, sondern für das ganze Projekt, und lässt sich dann nicht mehr ändern. Deshalb kann man hier die Auflösung auch auf 1920 x 1080 50 FPS stellen, um zusätzlich auch besseres Material verwenden zu können. Das Footage in 640 x 360 wird dann automatisch hochskaliert. Nun kann man sich mit Klick auf „New Bin“ im Bins-Tab des Projektfensters noch drei weitere Bins anlegen. Mehr als fünf gibt es in AMCF nicht. Mein Vorschlag wären Sound, Grafik und Backup Seq. Da es

bei Avid immer nur eine Projektversion gibt und man nicht ohne weiteres inkrementell speichern und zurückgehen kann, ist es vorteilhaft, in regelmäßigen Abständen eine nummerierte Kopie der aktuellen Sequenz in diesen Backup-Ordner zu legen. Den Befehl „Duplicate“ gibt es im Menü „Edit“ oder mit Ctrl+D.

Jetzt noch ein wenig Musik und ein paar Soundeffekte in das Sound-Bin linken und der Schnittpaß kann losgehen.

Auch bei Avid geht inzwischen viel mit Drag-and-drop, aber nicht ganz so wie in Premiere oder Final Cut gewohnt. Der Workflow ist aber eher auf Keyboard Shortcuts angelegt. Im Tippkasten zeigen wir, wie man diese an die eigenen Gewohnheiten anpasst.

Es gibt außerdem ein paar voreingestellte Workspaces, man kann aber auch eigene hinzufügen. Ebenso lassen sich die Bin-Ansicht und das Timecode Window nach eigenem Gusto konfigurieren.

### Source Settings

Über einen Rechtsklick auf einen Clip im Bin kann das Source-Settings-Fenster geöffnet werden. Hier können Größe, Farbe und Framerate des verlinkten Clips verändert werden. Außerdem können LUTs auf den Clip angewendet werden. Mit diesem Tool ist es auch möglich, zum Beispiel 4K Material zu verwenden, das dann auf die maximale Projektauflösung von 1920 x 1080 herunterskaliert oder gecropt wird.

### Effekte

Auch die meisten Standard-Effekte vom großen Media Composer stehen zur Verfügung, und es können über den integrierten Avid Marketplace weitere Plug-ins dazugekauft werden. Anfänger werden es jedoch schwer haben, mit der nicht ganz intuitiven Effekt-Philosophie im Media Composer klarzukommen, vor allem wenn mehrere Effekte auf einen Clip gelegt werden sollen.

Das geht nur mit gedrückter Alt-Taste und führt nicht immer zu dem erwarteten Ergebnis.

Bei den Keying-Effekten gibt es allerdings keinen wirklich brauchbaren Chromakey. Die Spectral Matte ist nur in der Vollversion enthalten. Der Timewarp-Effekt, mit dem sich sehr effektiv Slowmos und Speedramps erstellen lassen, ist auch am Start. Hier fehlt lediglich das Fluid Motion Setting für die super smoothe Frameinterpolation.

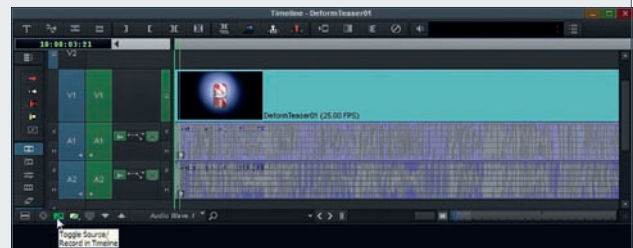
## Keyboard-Shortcuts duplizieren und wechseln

Der AMCF hat zwar keine Userprofile, aber man kann sich trotzdem beliebig viele eigene Tastaturbelegungen anlegen. Zunächst im Projektfenster bei Settings mit einem Rechtsklick auf „Keyboard“ das Standardsetting kopieren. So kann ein fremder Cutter auf dem System wieder auf den Avid-üblichen Standard zurückspringen. Dann der Kopie einen passenden Namen geben und das Keyboard mit einem Doppelklick öffnen. Nun über das Tools-Menü oder Ctrl+3 die Command-Palette öffnen. Danach können die Tastaturbefehle einfach per Drag-and-drop auf die Tastatur gezogen werden. Eine zweite Ebene bekommt man über die Shift-Taste. Kombinationen mit der Alt- oder Strg-Taste gibt es hier aber nicht. Die sind bei Avid eher dafür da, um verschiedene Reaktionen bei Mausklicks hervorzurufen, zum Beispiel beim Verschieben von Keyframes. Das Verknüpfen von Menübefehlen kann man über den Button „Menu to Button Reassignment“ aktivieren, die dann auf die zuvor angewählte Keyboardtaste gelegt werden. Bei der Gelegenheit kann man auch gleich die folgende Funktion auf eine Taste legen: „Toggle Source/Record in Timeline“.



Zwischen Source- und Sequenz-Timeline wechseln  
(liegt bei mir auf Shift+Y)

Der Media Composer kann zwar immer nur eine Timeline geöffnet haben, aber er ist, soweit ich weiß, der einzige Editor, wo man per Mausklick oder Keyboard-Shortcut zwischen Source- und Sequenz-Timeline wechseln kann. Das beschleunigt den Schnittworkflow und die Übersicht ungemein.



## Workaround für den XDCAM Import

Es ist zwar möglich, Material von einer Sony XDCAM zu importieren, doch leider kann es nicht verwendet werden, da Avid First maximal acht Audiospuren zulässt und das Format standardmäßig acht Audiospuren hat. Das sollte zwar gerade noch funktionieren, wird aber mit der nebenstehenden Fehlermeldung abgebrochen.



Der Workaround ist ein Klick auf „Clear Monitor“ links oben im Source-Fenster und rechts oben im Sequenz-Fenster. Danach kann man den Clip direkt auf die leere „Drag Clips here to start editing“-Fläche ziehen. Dann muss man bei der obligatorisch aufpoppenden Upgrade-Aufforderung auf „Cancel“ klicken. Man bekommt so eine Sequenz mit dem Rohmaterial. Die kann man dann in das Source-Fenster ziehen, um sie als Quelle für den Schnitt zu verwenden. Ein weiterer Workaround ist es, den Clip über Rechtsklick > Modify > Unlink Media offline zu setzen, dann über Modify > Modify Clip > Set Tracks die Häkchen bei den nicht benötigten Audiospuren rauszuklicken und dann den Clip über das Media-Tool wieder zu verlinken. Das ist aber leider alles nicht sehr einsteigerkompatibel.

## Link oder Import?

Anders als in anderen Schnittprogrammen gibt es bei Avid zwei verschiedene Methoden, Medien in das Projekt zu bekommen: einmal das Verlinken, wo ähnlich wie bei anderen Schnittprogrammen die auf diversen Festplatten liegenden Medien in das Projekt verlinkt werden. Je nach Hardware des Schnittrechners kann es vor allem bei komprimierten Formaten wie H.264 und vor allem bei Handyvideos mit variabler Framerate beim Schnitt zu holperigem Abspielverhalten, Asynchronitäten und Tonaussetzern kommen. Avid war noch nie dafür optimiert, mit allen Codecs klarzukommen. Es gibt hierfür sogenannte AMA-Plug-ins (Avid Media Access) die oft nur für jeweils ein Format zuständig sind, wie zum Beispiel für Sony XDCAM, Panasonic P2 oder Kameras von RED. Deshalb gibt es alternativ die Import-Variante, bei der die Medien in den Projektordner konsolidiert oder transcodiert werden.

Konsolidieren heißt, dass man zum Beispiel beim Einlesen von Drehmaterial von einer P2-Karte zunächst alle Clips in eine Sequenz wirft, um das nicht Benötigte rauszuschneiden und dann mit „Consolidate/Transcode“ nur die übrigen Szenen ins Projekt kopiert. Bei von Avid nativ unterstützten Formaten werden die benötigten Medienteile nur in einen neuen MXR-Container konsolidiert, also neu verpackt, ansonsten werden sie in ein neues Format in einen MXF-Container transcodiert. Die Datenrate und die Formatdetails lassen sich sogar im AMCF bei den Settings unter „Media Creations“ einstellen.

Die Import-Variante hat den Vorteil, dass diese Mediendateien im nativen Format im Projektordner liegen, was eine gute Performance und konstante Qualität beim Schnitt gewährleistet. Die Digitalisierung von externen Quellen wie professionellen bandbasierten Systemen oder Live Feeds ist in AMCF selbst bei vorhandener Hardware nicht möglich.

## Platz und Zeit sparen durch Transcoding von Subclips

Angenommen wir haben einen 4K Videoclip mit einem Interview von 4 Minuten von einem Mobiltelefon auf den Schnittrechner kopiert. Das Bild ist also zu groß, da die maximale Bildgröße 1920 x 1080 beträgt, und die Bildrate ist bei Handyaufnahmen meist auch nicht konstant. Das ist ein Format, das keine Schnittsoftware mag. Wir brauchen aber davon nur die letzte Antwort für unseren Schnitt.

Also ziehen wir das File in ein Bin und laden es mit einem Doppelklick ins Source-Fenster. Auch wenn dort das Bild ruckelig läuft und der Ton vielleicht asynchron ist oder aussetzt, können wir doch den benötigten Teil mit In und Out markieren und einen Subclip generieren. Das geht am einfachsten, indem man das kleine Frame-Symbol in der linken oberen Ecke in ein Bin zieht. Nun kann man nur diesen Part mit einem Rechtsklick auf „Transcode“ in ein natives Format umwandeln.

## Titel und Grafik

Zum Erstellen von Titeln gibt es nur das schon etwas in die Jahre gekommene Title Tool. Es reicht aus, um einfache Titel und Lower Thirds zu generieren. Für grafisch anspruchsvollere Aufgaben sollte man besser auf Photoshop & Co. zurückgreifen. Der Import der meisten Grafikformate, auch Photoshop mit Ebenen, funktioniert problemlos. Man muss allerdings beim Import von Grafiken mit Alphakanal darauf achten, diesen in den Settings auf „invert on import“ zu stellen, da Avid schon immer standardmäßig weiß als transparent interpretiert hat.

## Farbkorrektur

Die Farbkorrektur ist auch die Gleiche wie im großen Composer und besticht durch die Drei-Fenster-Ansicht. Hier können aufeinanderfolgende Clips sehr gut miteinander verglichen werden. Daran könnten sich andere Schnittprogramme ein Beispiel nehmen. Bei Bedarf kann ein Fenster auch auf Waveform-/Vektorscope-Darstellung umgeschaltet werden. Die Korrektur bietet sowohl Farbräder als auch Kurven und ist sehr intuitiv zu bedienen. Mit den Pipetten können Schwarz-, Grau- und Weißpunkte aufgenommen werden, um einen misslungeneren Weißabgleich geradezubiegen.

## Audio

Auch im Audiobereich hat der kleine Composer einiges zu bieten. Hier gibt es einen Mischer mit Automation und Keyframing, jede Menge Effekte in ProTools-Qualität und ein sehr gutes Punch-in-Tool für Voice-over-Recordings. Mit dem letzten Update kam auch die Möglichkeit, Clips oder extern aufgenommene Töne anhand von Timecode oder Wellenformanalyse automatisch zu synchronisieren. Dazu muss man nur die zusammengehörigen Clips selektieren und mit Rechtsklick „Group Clips“ anwählen.

## Ausgabe

Der File-Export nennt sich hier „Publish“ und bietet außer direktem Facebook-, Youtube- und Vimeo-Upload auch „Publish to Local Drive“. Hier stehen die Quicktime-Formate H.264 und erstaunlicherweise auch DnxHD mit 85 Mbit zur Verfügung, was noch dazu in etwa einem viertel der Zeit rendert als die H.264-Varianten. Allerdings bekommt man im Gegensatz zu den H.264-Formaten hier nicht die volle Auflösung von 1920 x 1080, sondern nur gestreckte 1440 x 1080.

## Kleine Ärgernisse

Das Zoomen ist während des Abspielens immer noch nicht möglich. Wie bei jedem

anderen Eingriff in die Timeline, wie Spuren aktivieren oder Clips verschieben, bleibt das Playback sofort stehen. Das ist besonders hinderlich, wenn man sich beim O-Ton-Schnitt an den Audiowellenformen orientieren will.

Der Avid Market Place ist noch etwas spartanisch. Man kann hier zwar zusätzliche Plug-ins kaufen, es fehlt jedoch an Informationen, wofür genau man sein Geld ausgeben soll. Auch das intensiv als Goodie beworbene NewBlueFX Prime ist hier nicht vorhanden, und wenn man das von der Webseite heruntergeladene Tool installiert, taucht es in den Effekten nicht auf.

In meiner Testkonstellation, einer CAD-Network M40 Mobile Workstation mit GeForce M980 Grafikkarte, 32 Gbyte RAM und Win7 zeigte das Title Tool im Dual-Monitor-Betrieb nur ein leeres Fenster, wohingegen es mit nur einem Monitor einwandfrei funktionierte. Auch die Ausgabe von DnxHD gelang anfangs nicht und renderte bei einem anderen Projekt aus nicht nachvollziehbaren Gründen ohne Probleme. Die für diesen Artikel Mitte Januar 2018 getestete Version ist 8.10. Möglicherweise sind diese Kinderkrankheiten ja bis zum Erscheinen dieser Ausgabe schon ausgemerzt.

## Fazit

Mit AMCF ist es Avid gelungen, eine Einstiegsdroge für Anfänger herauszubringen. Viele junge Kreative wollen schneiden, aber Avid war bisher nicht gerade eine einfach zu bedienende Schnittsoftware, die gut mit Multimedia-Formaten umgehen konnte. Auch der vergleichsweise hohe Preis hat mit Sicherheit einige Interessenten abgeschreckt. Deshalb hat sich Avid alle Mühe gegeben, eine Variante herauszubringen, die alles kann, was so ein Einsteiger oder YouTuber braucht. Das man mit den hart erarbeiteten Skills später auch einen Job in der professionellen Film- und Fernsehbranche bekommen könnte, macht die Sache umso interessanter. Wenn man allerdings in First erstellte Projekte extern bearbeiten oder in anderen Formaten ausgeben will, muss man das Update auf die Vollversion anschaffen.

Der größte Konkurrent ist im Moment Blackmagic Design Resolve, eigentlich eine professionelle Farbkorrektur, aber mit profitauglichem Videoschnitt zum Nulltarif. Ebenso nennenswert wäre da noch Lightwave, was auch aus dem professionellen Filmschnitt kommt und in der Free-Version zwar nur H.264 ausgibt, aber sonst mit professionellen Features aufwarten kann. Wir sind gerade dabei, einen großen Überblick über alle professionellen Schnittpakete zu erstellen – wenn Ihnen weder Avid First noch Resolve zusagen, werden Sie dort vielleicht fündig. >ei



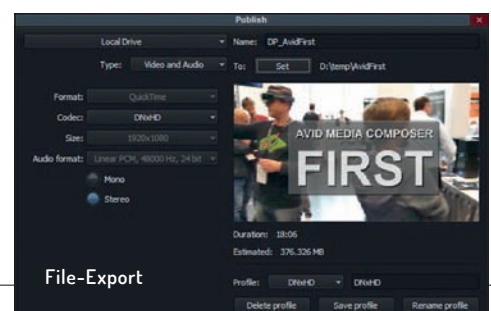
Erstellen von Titeln



Farbkorrektur



Auch das neue Ducking-Tool ist vorhanden, das man mit einem Rechtsklick auf die Timeline aufrufen kann, um automatische Lautstärke-Keyframes zu generieren, um so z.B. beim Sprechertext die Musik runterzuregeln.



File-Export



Nils Calles betreibt eine Medienagentur im Musikpark 2 im Kreativviertel Jungbusch in Mannheim, wo er schwerpunktmäßig Trailer, Imagefilme, Tutorials und 360-Grad-Webseiten produziert. Des Weiteren ist er Producer für video2brain/LinkedIn Learning und Trainer und Consultant für Workflows und Software im Postproduktionsbereich. Er ist außerdem seit über 20 Jahren für verschiedene Produktionen und Sender weltweit als Cutter, Producer und Compositor auf Messen und im Ü-Wagen unterwegs und hat im letzten Jahr die Seite [postproduction-tutorials.net](http://postproduction-tutorials.net) mit ausgewählten Videotutorials online gestellt. Hier hat er auch, passend zu diesem Artikel, einige gute Beiträge zum Thema Avid Media Composer und First gesammelt. Auch seine DP-Artikel gibt es dort zum Herunterladen.