

Mit dem letzten Release von Pro Tools öffnete Avid die Tore weit für Drittanbieter-Interfaces. Nun soll die Performance selbst im Fokus der Weiterentwicklung liegen. Beim Überfliegen der verschiedenen Produktblätter bekommt man leicht den Eindruck, dass die Updates eher auf den Bereich der Postproduktion abzielen. Mal sehen, ob man mit dem »rein nativen« Pro Tools 10 auch noch Musik machen kann. Also, schnell die DVD ins Laufwerk geschoben, die Online-Lizenz auf den iLok übertragen, und los geht's!

Mehr Workflow!

Pro Tools 10 Update

AUTOR: AXEL LATTA

Auf den ersten Blick scheint die grafische Oberfläche nahezu unverändert geblieben, wenn da nicht plötzlich einige deutschsprachige Begriffe ins Auge stechen würden. So finden sich in diversen Menüs vereinzelt Ausdrücke wie »Spezial-Kopieren« und »Schlag identifizieren« nebst »Strip Silence« und »Bounce«. Bis Redaktionsschluss war es nicht möglich, die Menüstruktur einheitlich auf Englisch auszugeben. Selbst nach Umstel-

lung der Spracheinstellungen in Windows 7 änderte sich an dem Denglisch rein gar nichts. Etwas gewöhnungsbedürftig, aber noch lange kein Beinbruch.

Um gleich beim Thema Nomenklatur zu bleiben: Auch die offizielle Betitelung vieler altbewährter Begriffe hat sich teilweise geändert – wohl primär, um sich besser mit Nutzern des »Media Composer« austauschen zu können. Regions heißen nun »Clips« und

Start/End-Marker sind im Handbuch mit »In/Out Point« benannt.

WORKFLOW

Avid hat zahlreiche Neuerungen im Bereich der Dateiformate vollzogen. Neben Wave Extensible und RF64 ist in erster Linie die Unterstützung von Interleaved-Dateien höchst erfreulich, wodurch Pro Tools Multikanal-Dateien nicht auf mehrere Monospuren auf-



+++

Channel Strip

+++

zahlreiche funktionale
Verbesserungen

+++

bessere Kompatibilität
von Dateiformaten

Probleme bzgl. Multicore-
Technologie unter Windows

kein Offline-Bounce

Pro Tools 10 Hersteller/Vertrieb Avid **UvP/Straßenpreise** Pro Tools 10: 593,81 Euro / ca. 570,- Euro, Upgrade 9: 260,61 Euro / ca. 250,- Euro, Crossgrade LE: 415,31 Euro / ca. 390,- Euro, Crossgrade MP: 415,31 Euro / ca. 390,- Euro www.avid.de

teilt. Ist die Interleaved-Option für eine Session aktiviert, erfolgt auch die Aufnahme in diesem Format. Das war auch langsam Zeit!

Eine Session-Datei endet nicht mehr auf »*.ptf«, sondern »*.ptx« und ist auch nicht abwärtskompatibel. Um eine Session auch in früheren Version öffnen zu können, hilft nur der Befehl »Save Session Copy«, wo sich verschiedene Generation von Pro Tools auswählen lassen.

Über den frisch eingeführten Befehl »Export Selected Tracks« lassen sich auch vereinzelte Spuren – samt Edits, Routing, Plug-ins und Fader-Position – in einer separaten Session abspeichern, was beispielsweise die Arbeitsteilung zwischen verschiedene Studios vereinfacht.

Um Sessions auch anderen Sequenzern zugänglich zu machen, kann man zudem im OMF oder AAF(ormat) exportieren und selbstverständlich auch importieren. Warum es ein gefühltes Jahrzehnt dauerte, bis Pro Tools auch Berechnungen mit »32 Bit Floating Point« durchführen kann, sei dahingestellt. Jedenfalls lässt sich diese Wortbreite sowohl beim Anlegen einer neuen Session als auch später im »Session Setup« festlegen. Durch die »neue« Wortbreite von 32 Bit ist die Überarbeitung der Engine sehr offensichtlich. Vielen Nutzern wäre bestimmt die Einführung eines echten »Offline-Bounce« wich-

tiger gewesen. Es hilft leider alles nichts, denn auch mit Version 10 ist Pro Tools die einzige Major-DAW, in der ein Export ausschließlich in Echtzeit zu erstellen ist. Kaffeepause!

Der Umgang mit Plug-ins wurde ebenso optimiert, denn auch die AudioSuite-Plug-ins verfügen nun über einen »Target Button«, wie man ihn von den Echtzeit-Effekten her kennt. Schaltet man diesen ab, bleibt das Plug-in geöffnet, falls ein weiteres geladen wird.

Zudem haben zwei neue Elemente Einzug in die AudioSuite-Plug-ins gehalten. So ist neben dem Render-Button stets ein Zeitwert einzugeben, der das Material vor und nach dem eigentlichen Clip mit berechnet. So lassen sich die Clips nach dem Rendering in beide Richtungen aufziehen.

Bei all diesen Offline-Bearbeitungen lässt AudioSuite etwaige Fades oder Einstellungen des Clip-Gain außen vor. Eine runde Sache!

EDITING

Was in anderen Major-DAWs schon seit vielen Jahren als selbstverständlich gilt, steht in der aktuelle Feature-List relativ weit oben: Lautstärkenänderung pro Clip, sprich »Clip Gain«. Statt den sonst weit verbreiteten »Handles« – meist im mittleren Bereich eines

Clips – bietet Pro Tools ein kleines Fader-Symbol links unten im Clip, wodurch eine Absenkung von bis zu 144 dB und eine Verstärkung von maximal 36 dB zu erreichen ist. Schade, dass die numerische Pegelanzeige neben diesem kleinen Fader nach einer Änderung stets auf »0 dB« zurückspringt und sich somit nur der Deltawert ablesen lässt. Nach mehrmaliger Verwendung kann man die absolute Pegeldifferenz zum Ursprungsmaterial nur mit gehaltener Maustaste im oberen Rand des Clips ablesen.

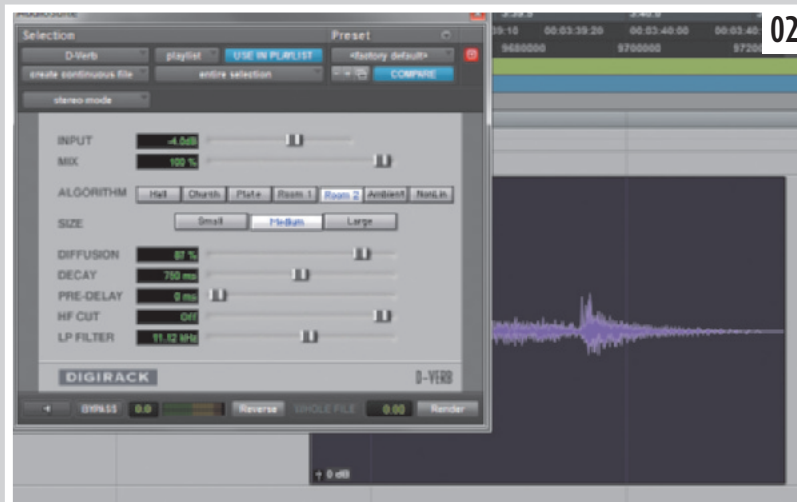
Zum Glück arbeitet dieses neue Feature nicht nur statisch, denn per »Clip Gain Line« lassen sich auch dynamische Lautstärkenvariationen mithilfe von Breakpoints einzeichnen. Auch dem Trimmen und Kopieren dieser Kurven steht nichts im Weg. Während die klassische Lautstärken-Automation den Kanal-Fader selbst steuert, greift Clip-Gain vor allen Prozessoren, sprich Pre-Mixer, ein. Somit bestehen optimale Voraussetzungen, um beispielsweise Signale nur stellenweise »heißer« in einen Kompressor zu fahren oder Störgeräusche manuell abzusenken.

Leider ist es ohne die HD-Version oder den CPTK (s. u.) nicht möglich, Clip-Gain-Kurven in spurbezogene Automationen zu konvertieren oder umgekehrt.

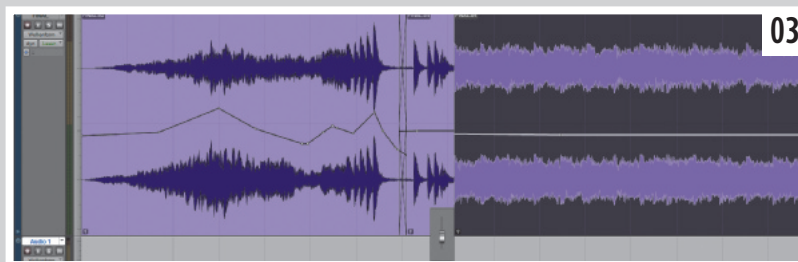
Was hat sich noch an den Clips getan? Ab sofort berechnet Pro Tools alle Fades in



01



02



03

01 Der »Channel Strip« vereint alle wichtigen Mixing-Tools. Der Equalizer im unteren Fensterbereich bietet vier Bänder. Die beiden Eckbänder lassen sich als Peak- oder Shelving-Filter konfigurieren. Auch zeigen sich die beiden Filter sehr flexibel, denn diese dürfen nicht nur als Hoch- oder Tiefpassfilter, sondern ebenso als Kerb- und Bandpassfilter agieren. Der eine oder andere hätte sich bestimmt noch über einen zuschaltbaren FFT- oder Terz-Analyser hinter der EQ-Kurve gefreut, aber gut. Auf Seiten der Dynamikprozessoren findet man ganz klassisch einen Expander, der sich mit maximaler Ratio in ein Gate verwandelt. Der sonst für Expander/Gates übliche Regler »Range« ist hier mit »Depth« betitelt. Der Clou: Auch im Kompressor findet sich dieser Regler. Warum? Geben Ratio und Threshold eine härtere Gangart während der Kompression vor, lässt sich die maximale Pegelreduktion durch »Depth« sehr exakt definieren.

02 Neue Elemente in den AudioSuite-Plug-ins: Zeitbereich und Reverse-Button. Wirklich praktisch ist der Reverse-Button, der sich nun in allen Reverbs und Delays befindet. Mit nur einem Knopfdruck wird die Selektion umgekehrt, der Effekt gerendert und das Ergebnis abermals umgekehrt. Die Nachahmer werden folgen ...

03 Ein Selbstverständlichkeit in anderen DAWs: »Clip Gain« ermöglicht individuelle Lautstärkenänderungen je Clip.

Echtzeit. Dies äußert sich positiv nicht nur durch einen schnelleren Ladeprozess einer Session, sondern ebenso durch einen sicheren Transfer, denn ein Verlust der bisher zwangsläufig gerenderten »Fade Files« ist schlichtweg unmöglich. Was die Festplatte entlastet, müsste sich doch eigentlich negativ auf Arbeitsspeicher und/oder CPU auswirken? Um dies zu testen, wurde eine 16-spurige Schlagzeugaufnahme in extrem viele Scheibchen separiert und jeder dieser Clips mit Crossfades versehen – ohne erkennbare Performance-Einbußen. Vielen Dank!

PLUG-INS

Noch existieren RTAS- und TDM-Plug-ins, wenn auch zu vermuten ist, dass diese in ab-

sehbarer Zukunft vollständig durch die sogenannte »Avid Audio Extension«, kurz AAX, abgelöst werden. Diese neue Schnittstelle ist bereit für den 64-Bit-Support, und schon zahlreiche Drittanbieter wie etwa Softube, Flux oder McDSP springen auf den Entwicklungszug auf.

Schon jetzt findet man in Pro Tools Plug-ins mit der neuen hauseigenen Schnittstelle, allen voran der »Avid Channel Strip«.

Dessen Algorithmus basiert laut Hersteller auf den Prozessoren der Euphonix System-5-Konsole. Die Sektionen Equalizer, Dynamics und Filter lassen sich nicht nur individuell ein- und ausblenden, sondern auch deaktivieren und in ihrer Reihenfolge beliebig ändern.

»Slap Delay, Short Delay, Medium Delay, Long Delay, Extra Long Delay« – fast wie ein Scherz erscheinen die fünf Plug-ins aus der altherwürdigen DigiRack-Familie, wenn man das neue »Delay Mod III« öffnet. Endlich sind alle gewünschten Rückwurfzeiten von 0 bis 5.000 Millisekunden in einer Instanz einzustellen. Bis auf die moderner gestaltete Oberfläche jedoch sind die Parameter wie Tiefpassfilter, Modulationsrate oder Mischungsverhältnis absolut gleich geblieben. Der variable Hochpassfilter fehlt also immer noch.

LEISTUNG

Die »Disk Engine« wurde komplett überarbeitet, wodurch Optionen wie »DAE Playback Buffer Size«, »Cache Size« und »Open-Ended

Record Allocation« einfach wegfällen. Um die Leistung aber direkt in der Praxis zu begutachten, wird der Betrieb mit zwei Interfaces geprüft: Avid Mbox (3rdGen) und RME Fireface 400.

Es bedarf einiger Fehlermeldungen und Versuche, bis das Fireface endlich arbeitet. Erst nachdem Pro Tools zu Version 10.1 aufgerüstet und das neueste Treiber-Update 3.067 von RME installiert war, startete die Wiedergabe – wenn auch sehr stotternd.

Am Rechner selbst, einem aktuellen Intel Core i7 2600K 3,4 GHz und 8 GB RAM liegt es mit Sicherheit nicht. Alle anderen Major-DAWs und bisher angeschlossenen Interfaces machen keinerlei Umstände.

Wie sich seltsamerweise herausstellte, hakt Pro Tools aufgrund der Multicore-Technologie. Die acht erkannten Kerne, sind auch in Pro Tools« »Playback Engine« standardmäßig eingestellt. Schaltet man dort ein paar Kerne ab, verbessert sich die Performance!

Beide Interfaces zeigten mit einer Puffergröße von 256 Samples sowie fünf Kernen

optimale Leistung. Erhöhte man auf sieben Kerne, erschien der Hinweis, dass nicht genügend »H/W-Buffer Size« zur Verfügung steht. Während die Mbox mit 1.024 Samples den Betrieb wieder aufnimmt, steht das RME mit ebenso hoher Puffergröße still. Der Hersteller signalisierte uns, dass es bei manchen Windows-Konfigurierungen zu derartigen Fehlern kommen kann. Man arbeitet bereits mit Hochdruck an der Beseitigung des Problems.

Je nach System kann es mehr oder weniger Zeit in Anspruch nehmen, bis die beiden relevanten Parameter passend konfiguriert sind. Nicht zuletzt weil Pro Tools nach jeder Änderung die Session komplett neu startet. Läuft Pro Tools aber einmal vernünftig, bleibt das auch so – während des gesamten Tests kam zu keinerlei Abstürzen.

Mit maximal 96 Stereospuren lässt es sich doch schon recht ordentlich arbeiten; eine optionale Erweiterung, welche die native Version auf HD-Niveau hebt, ist allerdings durch das »Complete Production Toolkit 2« möglich. Mit einem recht beachtlichen Betrag

von knapp 1.600 Euro stehen dann nicht nur 192 Audio-Playbackspuren zur Verfügung, sondern auch Profifunktionen wie 7.1-Surround-Unterstützung, der »Avid Down Mixer« sowie verbesserte Automations- und Video-Features.

FAZIT

Echtzeit-Fades, Target-Modus in AudioSuite-Plug-ins, selektiver Spur-Export oder Interleaved-Dateien – es handelt sich um viele »unscheinbare« Funktionen, die in der Summe den Workflow und in Verbindung mit der neuen Disk Engine auch die Performance deutlich verbessern.

Dank Clip-Gain oder 32 Bit Floating Point realisiert Pro Tools einige Features, welche in anderen Sequenzern schon vor vielen Jahren als selbstverständlich galten.

Während das Mod Delay III eher als Zusammenschluss der alten DigiRack-Delays zu verstehen ist, kann Avid mit dem gut gestalteten »Channel Strip« einige Punkte sammeln. ■

