



Produção Remota – a nova norma para projetos grandes e pequenos

Agora os eventos regionais podem aproveitar a Edit@Home da mesma forma que os eventos globais de alta visibilidade

Os eventos globais não são as únicas produções que podem beneficiar-se da Edit@Home. Eventos esportivos e de entretenimento regionais, produções esportivas estudantis e programas de agências de notícias locais – todos com os mesmos requisitos de produção que os eventos globais de alta visibilidade – também podem obter vantagens significativas com esta tecnologia.

As técnicas de produção de TV evoluem continuamente. Em nenhuma outra situação isso é mais evidente que na produção de eventos ao vivo – geralmente eventos esportivos, mas também se aplica a levantamento e divulgação de notícias, apresentações musicais e cobertura de eventos corporativos. A cobertura de eventos ao vivo, porém, conquistou a fama de ser uma proposta particularmente cara.

O Valor da Edit@Home

Vários eventos esportivos de grande porte demonstraram o valor da produção remota (Edit@Home ou “REMI”), em que a ação é capturada no local do evento, mas as atividades de produção – como edição, criação de segmentos de destaque e a geração de notícias – ocorrem na base de operações da emissora. A Fox Sports tem sido pioneira neste fluxo de trabalho desde a cobertura da Copa do Mundo Masculina da FIFA, cujos jogos foram realizados na Rússia, mas grande parte do trabalho de produção e edição foi feita em Los Angeles, aprimorando e expandindo ainda mais o conceito na cobertura da Copa do Mundo Feminina da FIFA – cujos jogos foram realizados na França, mas o trabalho de produção mais uma vez foi feito nos EUA. Ambos os eventos usaram avançados sistemas Lightspeed Live Capture nas instalações desportivas, que transmitiram sequências gravadas originais com alta largura de banda, em formatos de arquivo de edição nativa, “edição durante a ingestão” (juntamente com versões do proxy de baixa largura de banda) para o local de produção nos EUA, através de mecanismos de transferência de latência muito baixa (~ 15 segundos).

A técnica de produção oferece vantagens financeiras à emissora: em vez de transportar centenas de membros da produção, além dos equipamentos, até o local remoto, a equipe permanece “em casa” e executa atividades nas instalações locais. “A economia de custos com transporte e logística é grande – especialmente em relação a equipamentos que podem ser usados em locais sem peças de reposição disponíveis, o que exige o transporte dos equipamentos de produção e também das peças de reposição e sistemas de backup. Ficou claro para a Fox Sports que usar um processo Edit@Home era mais econômico e eficiente para produzir eventos em escala global – e o restante do setor percebeu disso!

A recente pandemia de COVID-19 tornou a produção com EDIT@HOME ainda mais relevante. Em muitos casos, é impossível transportar mais que uma pequena equipe da base de operações (hoje em dia, pode ser a própria casa!) até o local remoto. A produção com EDIT@HOME pode ser a única solução prática neste momento. Depois de começar a usar essas técnicas, as emissoras não voltarão ao modo “tradicional” de produção de eventos.

Captura de Material para Edit@Home

A chave para o êxito no uso da produção com Edit@Home reside nos avançados recursos dos dispositivos de captura utilizados. Embora esses dispositivos de captura fiquem localizados nas instalações do evento, o número de membros da equipe técnica necessário para operá-los é reduzido, bem como a necessidade da equipe de produção no local.

O sistema de captura no local deve destacar-se na captura do material (HD e SD) em formato que facilite a edição – em geral, com o uso de codec intraquadro. Os formatos usados com mais frequência são DNxHD, DNxHR, XAVC, ProRes e AVC-Intra; o dispositivo de captura deve ser capaz de criar arquivos em qualquer desses formatos, ou em todos, para ser compatível com os principais pacotes de edição não linear de empresas como Avid, Adobe, Edius e Black Magic. Nos eventos esportivos ao vivo, o sistema precisa capturar o material no armazenamento local e, simultaneamente, transmitir o conteúdo em resolução completa com produtos de aceleração de transferência, como Aspera FASPStream e FileCatalyst. Essa tecnologia (integrada nos produtos Lightspeed Live Capture da Telestream) é a mesma usada pela Fox Sports em suas produções da Copa do Mundo da FIFA. Com isso, o material – cujo tamanho aumentava em tempo real – ficava disponível para edição em Los Angeles cerca de 15 segundos após ser capturado na Rússia e na França.

Em algumas produções, a disponibilidade imediata do material é menos importante que poder começar a tomar decisões de edição. Por isso, o sistema de captura deve também (e simultaneamente) ser capaz de criar versões do proxy de baixa largura de banda do material com resolução completa, para que os clientes também possam fazer a edição de proxy, caso seja exigida pelo fluxo de trabalho, bastando para isso renderizar o material com resolução completa na saída final. Os sistemas Lightspeed Live Capture oferecem este recurso como padrão, sem a necessidade de associar um sistema de transcodificação no local para produzir os proxies.

Uma necessidade comum na produção de eventos ao vivo é produzir compilações de “Destaque” para vários usos. Em muitos fluxos de trabalho, a produção desses segmentos de destaque por meio de um fluxo de trabalho Edit@Home completo pode ser impraticável.

É importante que o sistema remoto crie esses segmentos localmente. A maior vantagem da produção com Edit@Home é não precisar transportar a equipe de criação até o local do evento. A solução para o impasse é um dispositivo de captura com interface de usuário para sub-clipping baseada na Web e integrada. Assim, as decisões de sub-clipping (conhecidas como “edição somente com cortes”) podem ser tomadas pela equipe de criação na base de operações, enquanto a renderização real do clipe editado ocorre no local do evento, no próprio sistema de captura. Os sistemas Lightspeed Live Capture oferecem esta função, criando sub-clipes a partir de uma captura em andamento – em tempo real e sem afetar a captura – sem nenhum recurso adicional.

Lightspeed Live Capture C2

Mas os eventos globais não são as únicas produções que podem beneficiar-se da Edit@Home. Eventos esportivos e de entretenimento regionais, produções esportivas estudantis e programas de agências de notícias locais – todos com os mesmos requisitos de produção que os eventos globais de alta visibilidade – também podem obter vantagens significativas com esta tecnologia. Esses benefícios somente serão possíveis quando o sistema de captura for especificamente desenvolvido para produções menores (em comparação com as Copas do Mundo da FIFA e os Jogos Olímpicos). O sistema de captura menor também deve conter os recursos avançados exigidos para produções profissionais de qualquer porte.

O Lightspeed Live Capture C2 é um servidor de captura especificamente desenvolvido, de dois canais. É uma solução ideal para notícias, eventos ao vivo, incluindo produção e edição remotas, e para arquivo em fita por meio de Registro e Captura. O sistema é capaz de atender aos requisitos descritos anteriormente e existe a opção de incluir uma versão de transcodificação Vantage. Quando usado em um aplicativo independente, sem associação com outros sistemas Vantage, o Lightspeed Live Capture C2 pode ser uma solução completa de ingestão e transcodificação.



Lightspeed Live Capture

**telestream**

www.telestream.net/lightspeed-live/lightspeed-live-capture.htm
info@telestream.net | tel +1 530 470 1300

As especificações estão sujeitas a alterações sem aviso prévio. Copyright © 2020 Telestream, LLC. Telestream, CaptionMaker, Episode, Flip4Mac, FlipFactory, Flip Player, Lightspeed, ScreenFlow, Switch, Vantage, Wirecast, Gameshow, GraphicsFactory, MetaFlip e Split-and-Stitch são marcas registradas. MacCaption, e-Captioning, Pipeline, Post Producer, Tempo, TrafficManager, Vidchecker e VOD Producer são marcas comerciais da Telestream, LLC. Todas as outras marcas comerciais pertencem a seus respectivos proprietários. Julho de 2020