

Software

Final Cut Pro X - 1. Nezůstal kámen na kameni

2. srpna 2011, 14.00 | Stříhový program Apple, který nahradil celou rodinu Final Cut vzbudil při svém uvedení nemalé emoce. V novém miniseriálu jsme se rozhodli podívat, co všechno se změnilo a komu je vlastně program určený.



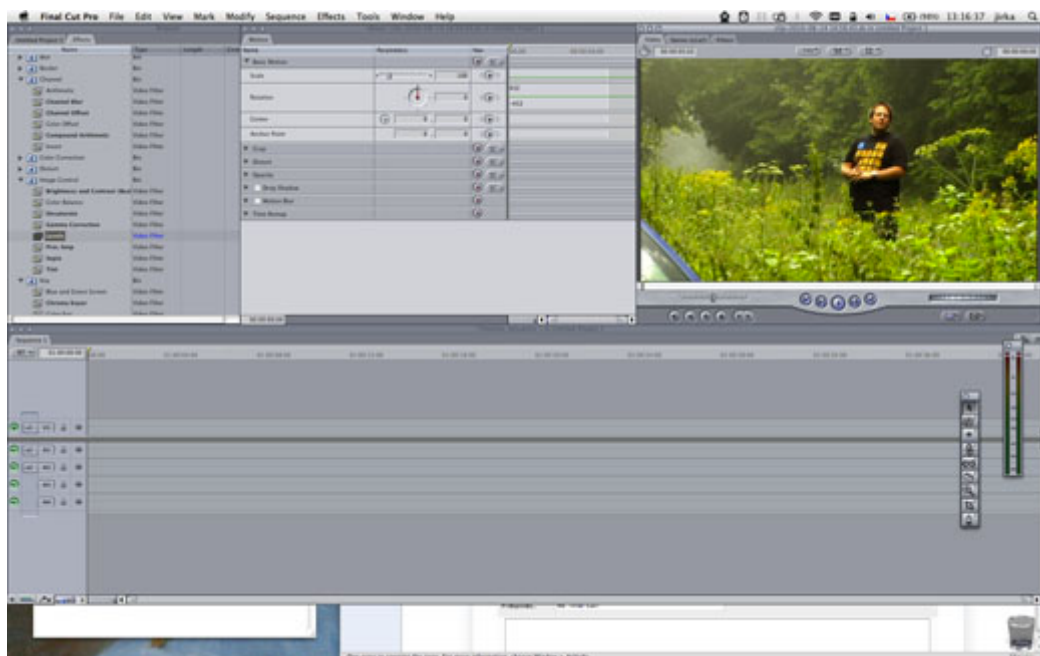
Uvedení nového a dlouho očekávaného Final Cutu Pro by bylo možné dobře popsat starým protektorátním vtípem: Na hromadě trosek v rozbombardovaném Berlíně sedí muž. Co chvíli vztyčí pravici a zařve ze všech sil "Heil Hitler!". Jeden z kolemjdoucích se ho ptá, co dělá a zda se nezbláznil. Od řvoucího muže se mu dostane následující odpovědi: "Zbláznil, no dovolte?! Já jen provolávám slávu Vůdci. Když se ujímal vlády, tak přece říkal, že mu máme dát Německo na deset let a nepoznáme ho. No a podívejte se okolo."

Final Cut Pro X

Final Cut Pro X

Podobně jako kdysi neúspěšný malíř, sliboval i Apple. Zhruba půl roku ujišťoval, že na nový Final Cut Pro zůstaneme zírat s otevřenou pusou. A také že ano. Z reakcí uživatelů původního Final Cutu Pro (FCP) to vypadá, že nový Final Cut Pro X (FCPX) připomíná spíše rozbombardovaný Berlín, než smělé plány knírkatého kaprála a jeho dvorního architekta Speera. Je tomu opravdu tak? V krátkém seriálu se vám pokusíme novou aplikaci přiblížit.

Už při prvním spuštění nového FCPX je jasné, že nezůstal kámen na kameni. Zatímco starý FCP používal nesmírně flexibilní rozhraní s mnoha volně přemístitelnými okny (a dokonce záložkami), rozhraní FCPX se jasně hlásí k trendu celoobrazovkových aplikací. Ty Apple v poslední době halasně propaguje jako něco skvělého a moderního, zatímco my, kteří jsme si takových aplikací dost užili v době DOSů, jen nechápavě vrtíme hlavou. Jedni z mála lidí, kteří nové rozhraní přivítají jsou autoři různých návodů a tutorialů, kteří se mohou spolehnout na to, že Event Library je vždy vlevo nahoře a timeline, pardon, *Storyline* dole. Mimochodem, rozhraní FCPX je ještě rigidnější než uživatelské rozhraní iMovie, kde si uživatel může alespoň poručit, že knihovna bude dole a timeline nahoře.



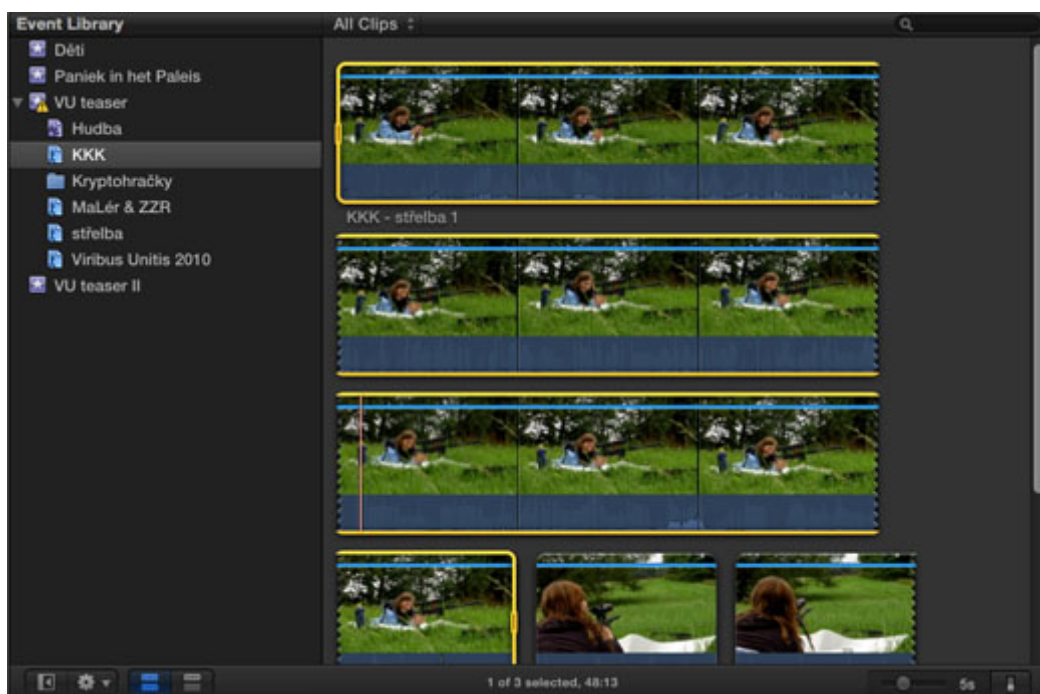


Původní Final Cut a nový Final Cut Pro X.

Uživatelské rozhraní

Ve svislém směru je okno aplikace rozdělené na dvě části. Jejich vzájemnou velikost lze upravovat tažením dělicího pruhu, výška všech panelů uvnitř je ovšem fixní a nelze tak například mít vyšší časovou osu či nižší seznam efektů. A samozřejmě není možné jakýkoli panel roztáhnout na celou výšku obrazovky. Osobně považuji toto rozmístění a přístup "one size fits all" za velmi nešťastné - různým velikostem resp. rozlišením displejů prostě nejlépe vyhovují různá rozvržení uživatelského rozhraní - o uživatelích nemluvě.

Levá horní část okna je vyhrazena právě zdrojům, tedy filmového materiálu, obrázků, zvuků, obecně všech externích souborů, které chceme v aplikaci používat. Zatímco dřívější verze FCP používaly klasické uspořádání se složkami, mezi nimiž bylo možné zdroje libovolně přesouvat, podobně jako tomu je u souborů na disku, FCPX přejal systém "událostí" (Events), známý z aplikací iMovie a iPhoto. Aplikace tedy v jednom okamžiku "vidí" všechny zdroje, ne pouze ty, které patří k momentálně otevřenému projektu. Tento přístup je sice dobrý pro domácí aplikace, ale v profesionálním může být spíše na škodu, protože ne vždy je zcela žádoucí aby každý, kdo sedí u počítače viděl, co vše se na disku nachází. Sloupec s přehledem událostí je sice možno skrýt, ale pokud to uživatel provede, připraví se zase o možnost navigace.



Knihovna událostí v režimu "filmový pás".

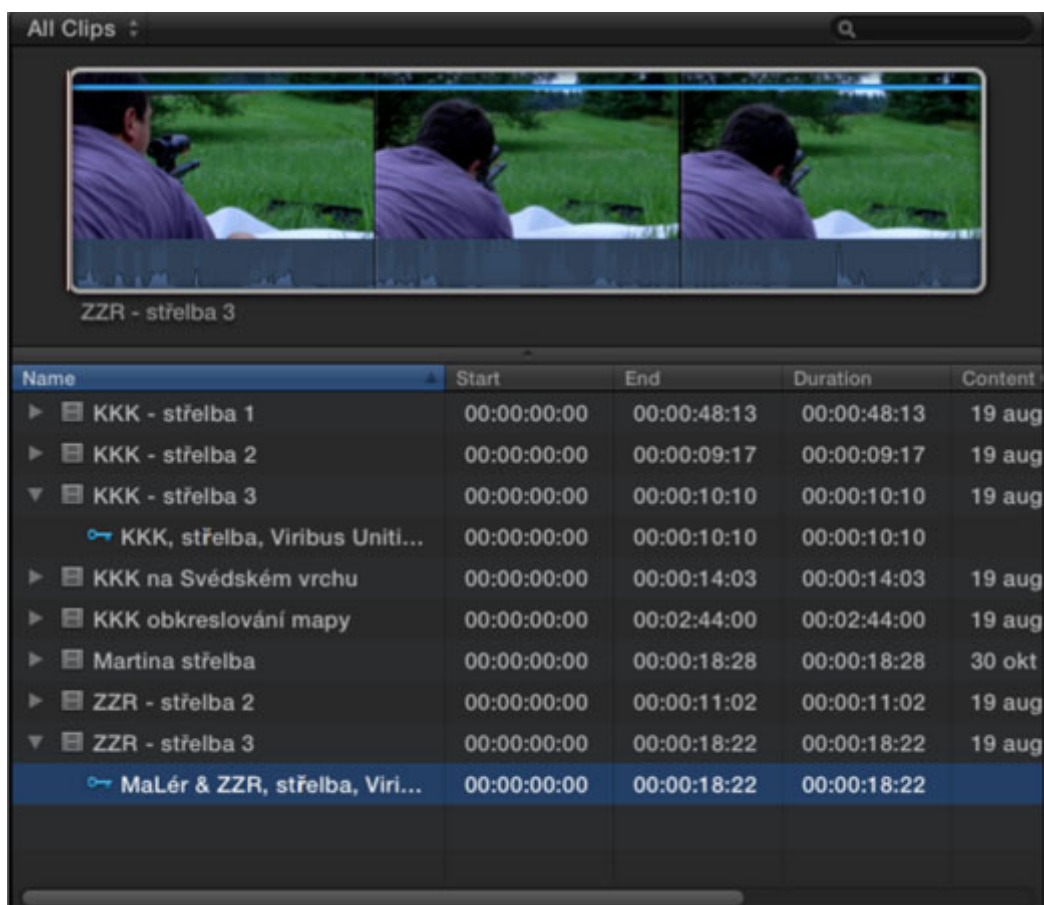
Primární metodou organizace zdrojů je takzvané tagování - nebo-li označování jednotlivých zdrojů klíčovými slovy. Na základě klíčových slov a dalších metadat pak lze tvořit "chytré složky" (smart collections) stejně jako například ve Finderu, iTunes či Mail. To je poměrně příjemné, ale jelikož je počet zdrojů většinou relativně neměnný, není tato funkce zase tak užitečná jako ve výše zmíněných aplikacích. V nich se častěji pracuje s celou knihovnou bez předvýběru a obsah se také mění daleko častěji. Aby nebylo problémů dost, "stromček" s událostmi a jejich složkami je vždy tříděný podle abecedy. Pokud byste třeba chtěli mít nejčastěji používané události nahoře, máte smůlu - tedy pokud si je nepojmenuje 01..., 02... atd.

Import a práce se zdroji

Při importu dat nabídne FCPX možnost přidání materiálu do existující události, případně založení nové. Fyzicky jsou na disku události uloženy ve složce "Final Cut Pro Events" uvnitř složky "Movies" v uživatelské domovské složce. Do ní jsou také standardně všechny zdroje kopírovány. Toto chování lze upravit, i když jen v předvolbách a ne pro jednotlivé importy. FCPX pak materiál nekopíruje, ale do složek umísťuje pouze odkazy (alias). Na rozdíl od svého předchůdce také FCPX nepoužívá k odkazům na zdroje jejich cestu (path), ale sleduje je pomocí služeb OS X, takže je schopen soubory najít i po jejich případném přemístění a přejmenování.

To je další funkce, kterou se Apple chlubí, přinášející v praxi spoustu problémů. FCPX umí pracovat pouze s lokálními disky a pokud jste investovali velké částky do super rychlých sítí a NASů, máte smůlu. Na takových discích můžete mít uložené surové klipy, ale ne vlastní projekty, předrenderované sekvence apod. A protože FCPX sleduje soubory tak, jak to dělá, nepomohou Vám ani linky na souborovém systému.

Vedle sloupce s přehledem událostí se nachází oblast, v níž se zobrazují jednotlivé zdroje, patřící události či její části (složka, chytrá složka, klíčové slovo), která je právě vybrána v levém sloupci. Volit lze mezi zobrazením "filmového pásu" ala iMovie, či tabulkou a malým náhledem na označený zdroj. V obou případech lze používat funkci "skimming" kdy aplikace při pohybu myši uvnitř náhledu zobrazí v prohlížeči příslušné místo. Skimming je další ze zdánlivě skvělých funkcí, výrazně zrychlujících pohyb po jednotlivých klipech a v případě amatérských střihačů, ovládajících aplikaci myší či trackpadem tomu tak určitě je. Většina profesionálů ovšem střížnu ovládá nějakým tím točátkem či jiným specializovaným hardwarem a na skimming pomocí myši se kouká asi tak, jak by normální člověk koukal na karavan, zapřažený za Bentley GT nebo něčím podobným.



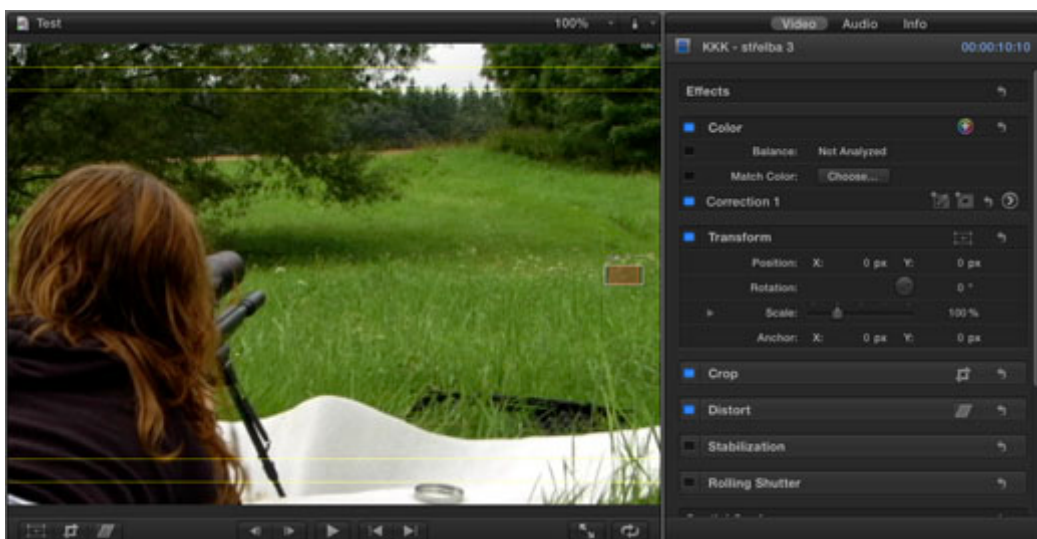
Seznam klipů s klíčovými slovy.

V seznamu zdrojů je možné zobrazit také klíčová slova, přiřazená jednotlivým klipům. Ta jsou bohužel zobrazována jen na jednom řádku a ve sloupci se jménem klipu. Stačí přiřadit slov víc a je o zábavu postaráno, protože FCPX zobrazí jen prvních pár z nich. Kromě klíčových slov se po rozkliknutí klipu v seznamu objeví také vložené značky, případně informace o tom, že je klip zařazený mezi oblíbené.

V seznamu klipů lze také provádět výběr zdrojů, které chceme přesunout do časové osy - opět způsobem, známým z iMovie. Na nějaké vstupní a výstupní body se tu moc nehraje, i když naštěstí zůstala zachována možnost nastavení začátku a konce výběru pomocí klávesových zkratk "I" a "O". Podobně stále funguje klávesa "M" pro vložení značky ("marker").

Viewer

V pravé či střední horní části se nachází část, zvaná nyní "Viewer", kombinující okna "Viewer" a "Canvas". Pro ty, kdo nemají starý FCP v malíčku - v okně "Viewer" se zobrazoval obsah momentálně označeného klipu (ať už v organizéru nebo na časové ose), zatímco v "Canvasu" byla k vidění momentálně otevřená sekvence (resp. její místo pod kurzorem zvaným "playhead"). Nový "Viewer" zobrazuje označený klip po kliknutí někde v seznamu klipů a editovanou sekvenci (i když pojem sekvence také patří minulosti, o tom později) pokud se pohybujete na časové ose. Chcete-li pracovat pouze s jedním klipem, který už byl umístěný na časové ose, lze jej ve vieweru otevřít samostatně pomocí příkazu "Open in timeline" z kontextového menu. Nejde tedy najednou pracovat s klipem i sekvencí, což bylo někdy celkem užitečné.

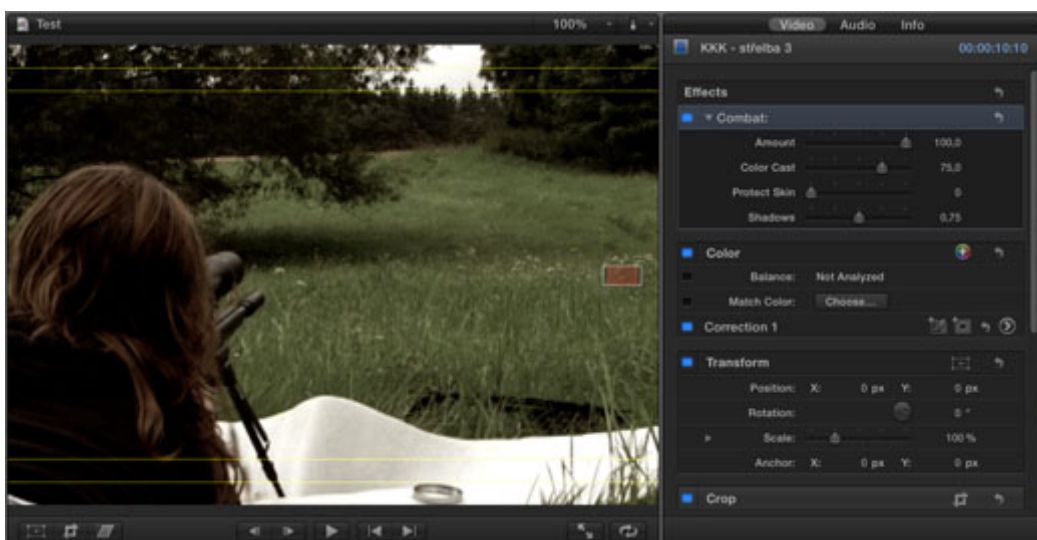


"Viewer" a "inspector"

Pod vlastní plochou přehrávače nabízí "Viewer" několik tlačítek. Vlevo je to trojice "Transform", "Crop" a "Distort". Tyto funkce je nově možné aplikovat pouze na klipy označené na časové ose (tedy ne například na klip před jeho vhozením na osu), aniž by se ovšem autoři aplikace zdržovali znepřístupnění těchto tlačítek v případě, že je označený v seznamu zdrojů. V takovém případě se sice tlačítka chovají jako by fungovala, mění barvu apod. ale nic se neděje. Uprostřed pak najdete pět tlačítek k ovládání přehrávače (o políčko vpřed a zpět, play/pause a začátek a konec klipu). Tlačítka pro další funkce (např. přechod na předchozí či následující značku) semlelo mlýnské kolo dějin, naštěstí funkce samotné jsou nadále přístupné pomocí klávesových zkratk a menu.

Použitím příkazu v menu je možné zobrazit přes video v přehrávači rámečky vyznačující "bezpečné" oblasti pro obraz a pro titulky. Pokud by se ovšem někomu stýskalo po indikaci přeexponovaných míst pomocí "zebrých pruhů" či zelené "fajfky" jako symbolu ukazujícího, že obrázek je v mezích daných standardy pro záznam a vysílání, má smůlu. Naštěstí zůstala zachována možnost zobrazení pomocných grafů (histogram, vectroscope atd.)

Zcela vpravo nahoře je pak možné zobrazit "Inspector", v podstatě nahrazující okénko/záložku "Filters" a "Motion" ve starém Final Cutu. Efekty pak v rámci tohoto inspektoru fungují plus minus stejně jako dříve. Rozdíl je v tom, že barevné korekce se přesunuly mezi vlastnosti klipu, zatímco dříve se k nim používal filtr "color corrector", který bylo nutné klipu přiřadit (nejčastěji odtažením ze seznamu filtrů).

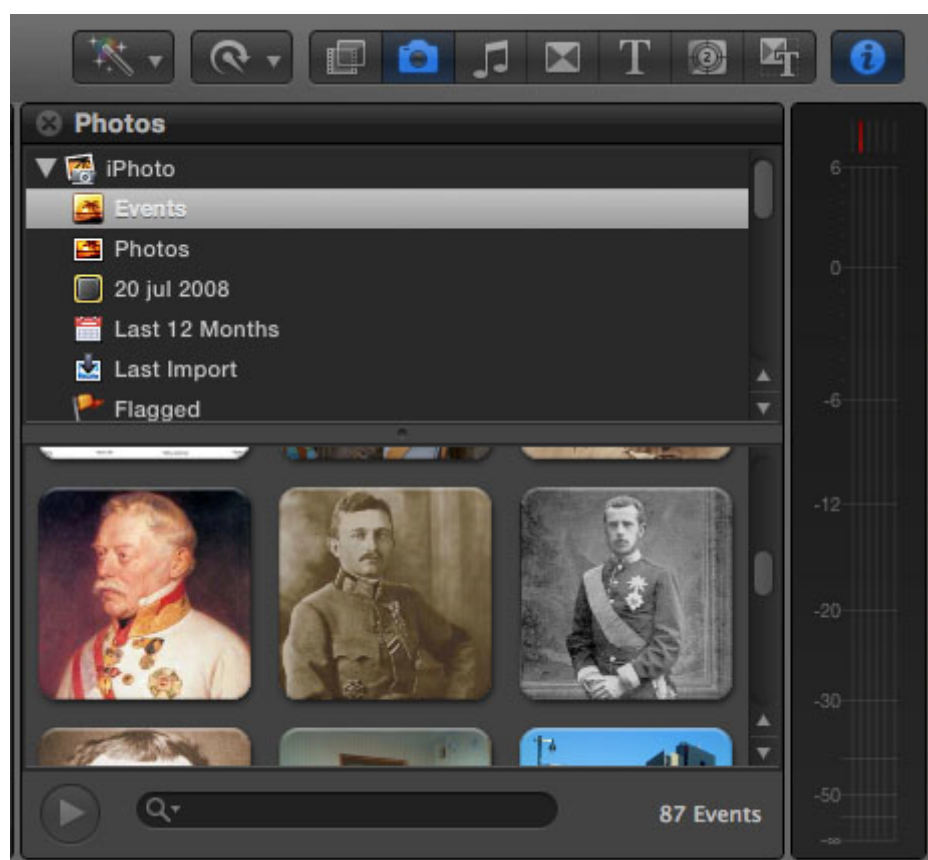


"Inspector" s několika efekty.

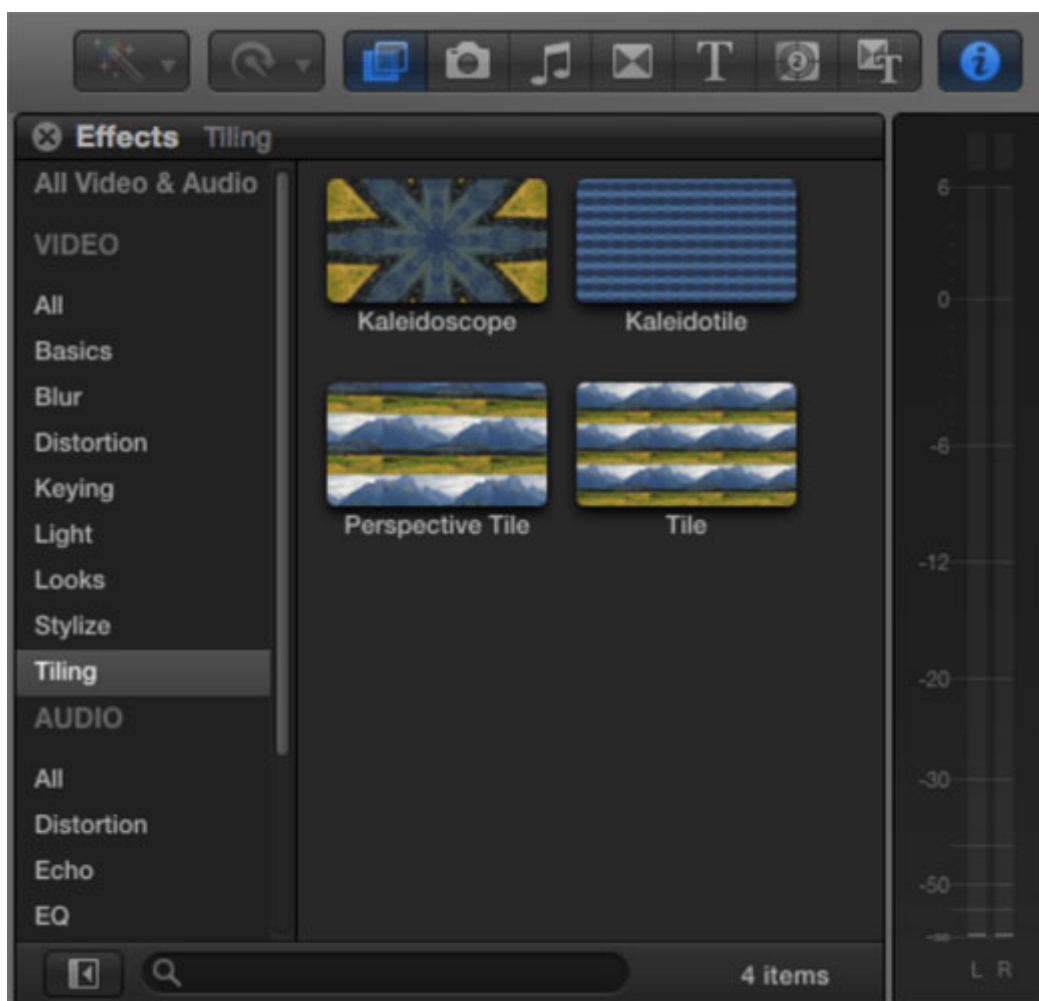
Toolbar

Uprostřed probíhá po celé šířce okna jakýsi toolbar. Dle standardů iMovie, pardon Final Cutu Pro X, zcela nekonfigurovatelný. Na něm najdeme několik tlačítek, která si teď popíšeme jen zběžně: Import snad není třeba popisovat vůbec, dále tlačítka pro přidávání a ubírání označení "Oblíbený" či odmítnutí klipu, tlačítko pro zobrazení okna s klíčovými slovy zvoleného klipu. Následuje trojice tlačítek pro vkládání klipu na časovou osu a pak kombinovaný display, jako vystřižený z iTunes či Xcode - zde zobrazuje počítadlo, průběh renderování na pozadí a úroveň audio signálu (s ohledem na velikost indikátoru opravdu velmi, velmi orientační).

Vpravo je tlačítko s kouzelnickou hůlkou vyvolávající menu pro automatická nastavení barev a podobné věci. Tlačítko pro změnu časování (retime), další pro skrytí a zobrazení panelu inspektoru, popsaneho výše. A nakonec sedm tlačítek pro přístup ke knihovně efektů, zvuků z knihovny iTunes, fotografií z iPhoto apod. Uživatel iMovie se cítí jako doma, o uživatele dřívějších verzí FCP se pokouší mrtvice.



Obsah knihovny iPhoto.



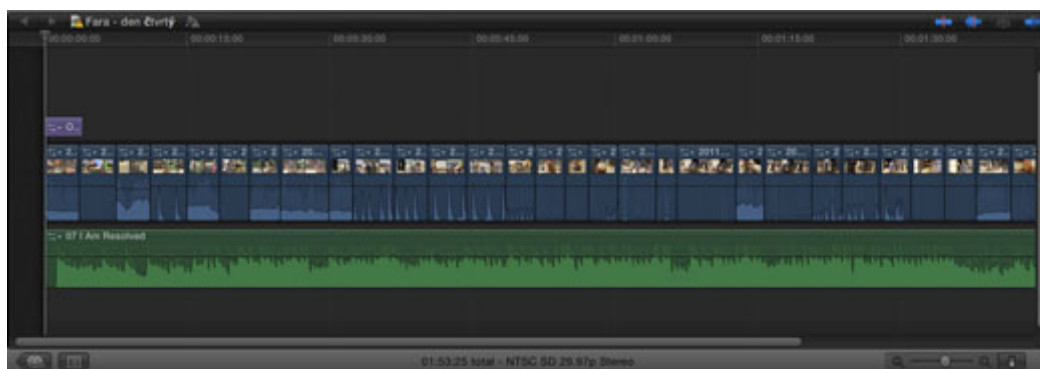
Několik "velmi užitečných" efektů.

Pod ovládacími tlačítky se nepříliš překvapivě nachází panel, ve kterém se efekty a obsah z aplikací balíku iLife zobrazují. Napravo od něj je vypínatelný indikátor síly zvukového signálu - o dost použitelnější než ten v displeji uprostřed okna. Efekty i zdroje (s výjimkou hudby z iTunes) se v panelu zobrazují výhradně jako náhledy, navíc poměrně velké, takže spotřeba místa na displeji a přehlednost není nic moc.

Na rozdíl od předchozích verzí ale naprosto chybí jakákoli možnost organizace efektů a dalších věcí s výjimkou staticky daných kategorií. Pokud byl tedy někdo zvyklý na vlastní složku, do které si ve starém FCP uložil oblíbené přechody a efekty pro snadší přístup, tady má smůlu a musí se vždy probírat celým seznamem. Ten je sice filtrovatelný, ale i tak jde o dost výrazné snížení efektivity práce.

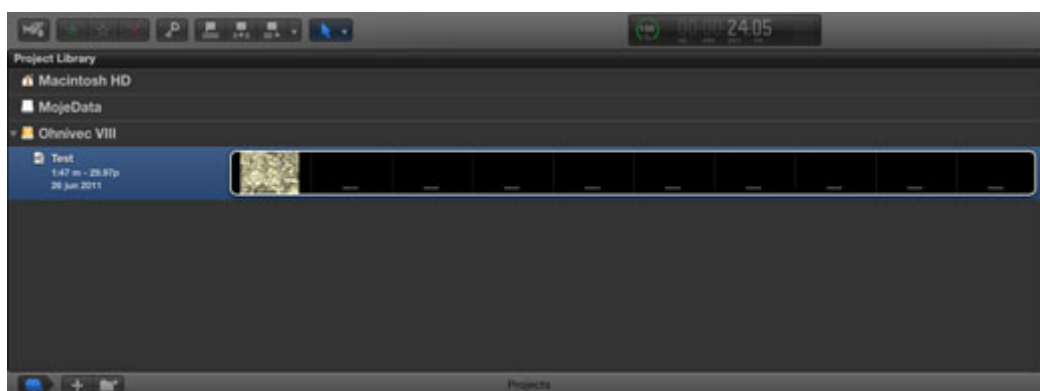
Časová osa

Převážnou část spodní poloviny okna ale zabírá časová osa - alfa a omega nelineárních stříhových systémů už od dob první verze Adobe Premiere před bezmála dvaceti lety. Tedy ne tak úplně. Pro Apple totiž nebyla klasická časová osa rozdělená na stopy dost dobrá, a tak přišel s novinkou. Časová osa v podání FCPX je totiž spíše jakousi pracovní plochou, na které se jednotlivé klipy a jiné zdroje neumíšťují do souřadnic stopa x čas, ale lepší se zásadně a pouze k sobě navzájem.



Další novinkou je to, že panel časové osy neslouží tak docela jen k zobrazení časové osy. Kromě ní se v něm zobrazuje i seznam projektů, opět velmi podobný tomu v iMovie. Pomocí drag-and-drop lze projekty kopírovat mezi disky. To je podstatně méně flexibilní než klasický systém souborů a složek, ale je to celkem konzistentní s celkovou linií Apple, kde je uživatel čím dál tím více izolován od diskového systému, přičemž se asi očekává, že bude pracovat s jednou hromadou různě označených dokumentů. K perverzní dokonalosti je tento přístup doveden na zařízeních s iOS, (kde má navíc každá aplikace svoji separátní hromadu) a zdá se, že podobné světlé zítřky nás čekají i na OS X.

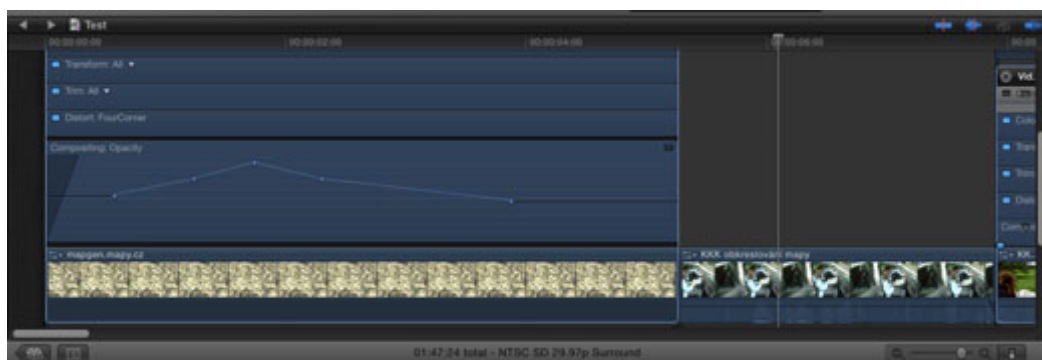
Dalším rozdílem proti starším verzím je nemožnost otevřít několik časových os (a vůbec i projektů) najednou a změněno bylo také ovládání zobrazení. Namísto posuvníku s proměnnou velikostí slouží nyní ke změně "měřítka" časové osy klasický posuvník na spodní liště. Bohužel dost nepoužitelný - je malý a změny měřítka se neprojevují okamžitě během jeho tažení, ale až po uvolnění. Teoreticky by mělo být možné měnit měřítko časové osy ještě pomocí "zoomovacího" gesta na trackpadu, což by mohlo být velmi efektní i efektivní, bohužel to nefunguje a časová osa na toto gesto nijak nereaguje. Poslední možností jsou klávesové zkratky, ovšem pouze pokud používáte americkou klávesnici.



Spodní část okna, zobrazující seznam projektů.

Jedním z nepopíratelných vylepšení v porovnání s původním FCP je rychlost a reakce časové osy. Asi nejvíce je to vidět na vykreslování grafů průběhu zvuku. Zatímco ve starších verzích trvalo vykreslení těchto grafů hotovou věčnost, ve FCPX je opravdu velmi rychlé. U vykreslování náhledů na použité klipy je rozdíl menší, ale pořád ještě velmi znatelný.

Spíše vylepšením, i když ne v každé situaci, je nyní možnost editace klíčových bodů efektů přímo v časové ose. Stačí z kontextového menu klipu volbu "Show video animation" (nebo stisknout Ctrl+V) a nad klipem se objeví další pruh, obsahující klíčové body a jejich spojnice. Trochu nešťasný je tento přístup pokud potřebujeme hodnotu nějakého atributu nastavit numericky - to je možné pouze v inspektoru, kde zase nemáme moc dobrý přehled o průběhu křivky. Mírně vylepšena byla i editace zvuku - pro postupné zesilování zvuku na začátku klipu a jeho ztišování na konci teď není potřeba aplikovat efekty nebo explicitně manipulovat s klíčovými body na hlasitosti - stačí zvolit typ ztlumení či zesílení a pomocí speciálních posuvných šipek nastavit délku změny hlasitosti.



Animace klíčových bodů přímo na časové ose.

Klávesové zkratky

U stříhových programů (a profesionálního software obecněji) je velmi rozšířené ovládání mnoha funkcí pomocí klávesových zkratk. Final Cut Pro X v tomto ohledu navazuje na své předchůdce poměrně dobře. Zkratk je mnoho, většinou jsou stejné s předchozími verzemi a dají se pohodlně změnit, včetně toho, že je možné různá nastavení ukládat a přepínat mezi nimi.

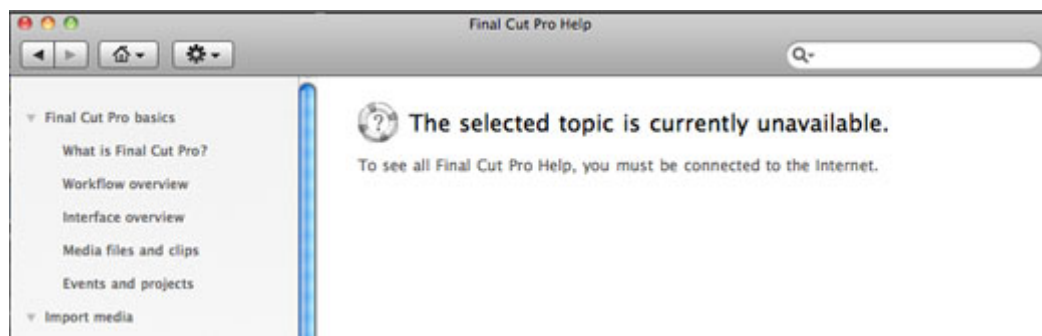
Problém nastává u neanglických rozložení kláves. Zatímco předchozí verze Final Cutu prostě jiné klávesnice ignorovaly a Command + "to tlačítko nahoře, co je na něm u US klávesnice plus res. minus" bylo vždy "Zoom in" resp "Zoom out", ve Final Cutu Pro X prostě některé klávesové zkratky s českou klávesnicí nefungují vůbec. Namátkou třeba příkaz "Play selection" se zkratkou "/" nebo "Zoom in" (Apple +). Částečně to lze napravit nadefinováním vlastních zkratk, ale jejich editor je v tomto směru nedotažený, takže i po přepnutí na americkou klávesnici dál zobrazuje v horní řadě klávesy s českými znaky (a to i pokud čeština není nastavena jako první jazyk v systémových předvolbách).



Poslední částí uživatelského rozhraní je menu. To se naštěstí (zatím?) žádných revolučních změn nedočkalo. Stále ho nalezneme u horního okraje obrazovky a funguje zhruba tak, jak jsme zvyklí a jak fungovat má.

Závěr

Na závěr se zmíním ještě o nápovědě - i ta doznala značných změn. Namísto sady poměrně důkladně pojatých manuálů a dokumentů ve formátu PDF tu najdeme nový help, založený na HTML. Jako reference při práci marginálně použitelné, vzhledem k zásadní změně filosofie práce v novém Final Cutu Pro je ovšem naprosto neomluvitelná absence kvalitního uživatelského manuálu. Možnost přelámat (špatně) help v HTML do podoby PDF a poslat tento výsledek na tiskárnu rozhodně není postačující náhradou. Navíc se zdá, že k prohledávání nápovědy je potřeba aktivní internetové připojení. A pokud by to nebylo dost, tak vězte, že hlášku "no internet connection" uvidíte při pokusu o vyhledávání často i v případě, že k internetu zaručeně připojeni jste. Inu pokrok...



Když teď zhruba víme, jak Final Cut Pro X vypadá, můžeme se v dalším článku podívat na to, jak se s ním pracuje.