

Software

Final Cut Pro X - 2. Import videa

9. srpna 2011, 00.00 | Po minulém prvním přiblížení se podíváme kontroverznímu Final Cut Pro X pod kůži. A začneme hezky od začátku, tedy podporou různých formátů a importem klipů.

FCPX podporuje import z videokamer páskových i těch, které používají modernější paměťová media. Seznam oficiálně podporovaných kamer není nikterak impozantní, ale podle všeho lze importovat z mnoha dalších zařízení.



Final Cut Pro X

Final Cut Pro X



Import z páskové kamery standardu DV

Už při importu je jasné, že Apple primárně myslel především na uživatele kamer, nahrávajících na solid state media a podpora páskových zařízení standardu DV je ve FCPX proto, že už to bylo z dřívější doby hotové v iMovie a přibalit to do FCPX nestálo moc času a peněz.

Naprosto zastavena byla podpora většiny profesionálních páskových formátů, o kterých sice běžný uživatel iMovie nikdy neslyšel, ale které jsou dodnes v profesionálním nasazení hojně používány. Rovněž samotný import z páskových zařízení je velmi slabým odleskem toho, co bývalo běžné v dobách minulých. Zcela zmizela podpora dávkového snímání, katalogizace pásek atd. a zbylo jen to, co se v dřívějších Final Cutech označovalo jako "Capture now", nyní ovšem po vzoru iMovie tvořící jeden soubor pro každý jednotlivý záběr - pro mne osobně je toto zlepšení, ale "your mileage may vary".

Import ze zařízení s paměťovými kartami je o poznání luxusnější, což je pochopitelně zčásti dáno nelineární povahou těchto medií. Je tedy možné procházet jednotlivé záběry (soubory) včetně přehrávání či skimmingu a ty pak jednotlivě nebo ve skupinách importovat.

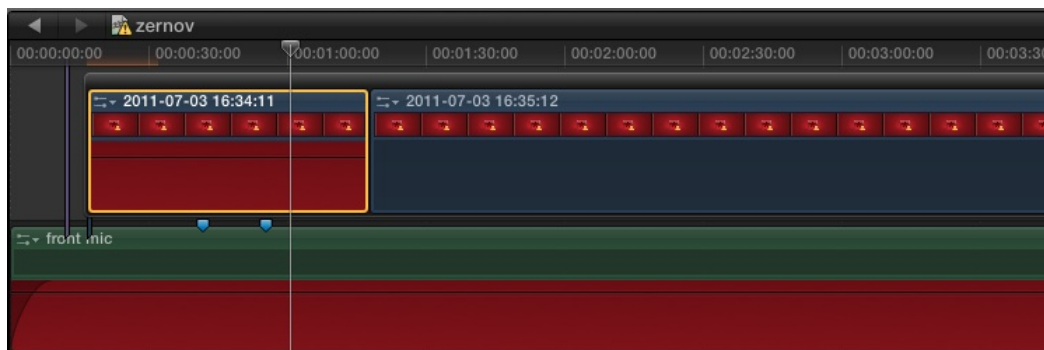


Import ze zařízení s pevnou pamětí (v tomto případě iPhone).

Naprostou novinkou jsou tzv. *Camera archives*. To jsou vyhrazené složky na disku, do kterých FCPX ukládá zálohu hrubého materiálu tak, jak vyleze z kamery. To je sice pěkná funkce, ale opět ukazuje zaměření spíše na pokročilé amatéry, protože v profesionální praxi se zálohy řeší trochu jinak. A abychom nezapoměli: ani zde není možné používat jiné disky než lokální, takže velká síťová řešení pro ukládání dat, běžná v profesionálních střižnách, jsou opět ze hry.

Už jsem to zmiňoval v minulém článku - FCPX nepoužívá k odkazům na zdroje klasické cesty (filepath). Místo toho pomocí relativně nízkourovňových služeb sleduje konkrétní soubory a umí je najít, i když v souborovém systému dojde k nějakým změnám jako je přesunutí souboru či jeho přejmenování.

Problém nastane, pokud manipulace se souborovým systémem přesáhne nějaké meze - například při přesunu na jiný počítač. FCPX je z toho zmatený a místo souborů, které nemůže najít, zobrazí červené obdélníčky s ikonou varování. Podobně se choval i starý FCP, kde navíc k přetržení vazby stačilo daleko méně (např. jen přejmenovat složku ve které se soubor nacházel). Na rozdíl od nového FCPX ovšem starší Final Cuty disponovaly velice užitečnou funkcí "Reconnect media...". Jakmile aplikace nenalezla hledané soubory, mohl uživatel možnost vybrat jejich umístění ručně a aplikace poté odkazy obnovila. FCPX ničím takovým ani náznakem nedisponuje.



Game over. Co na tom, že klipy jsou na velmi rychlém NASu a Finder i ostatní aplikace je bez problémů vidí.

Samozřejmě, že někomu, kdo doma stříhá záběry ze své zrcadlovky na jednom počítači to vůbec nevadí, ale profesionální uživatelé takto nepracují. U nich je naopak běžná spolupráce několika editorů na několika stanicích, předávání projektů atd. Ostatně také Apple sám pro tyto účely nabízel výborné řešení v podobě

Final Cut Pro serveru. S tím vším je konec a podle ohlasů na internetu je tohle jeden z několika velmi závažných problémů, které neumožňují seriózní nasazení FCPX v současné podobě do profesionální praxe ve větších studiích.

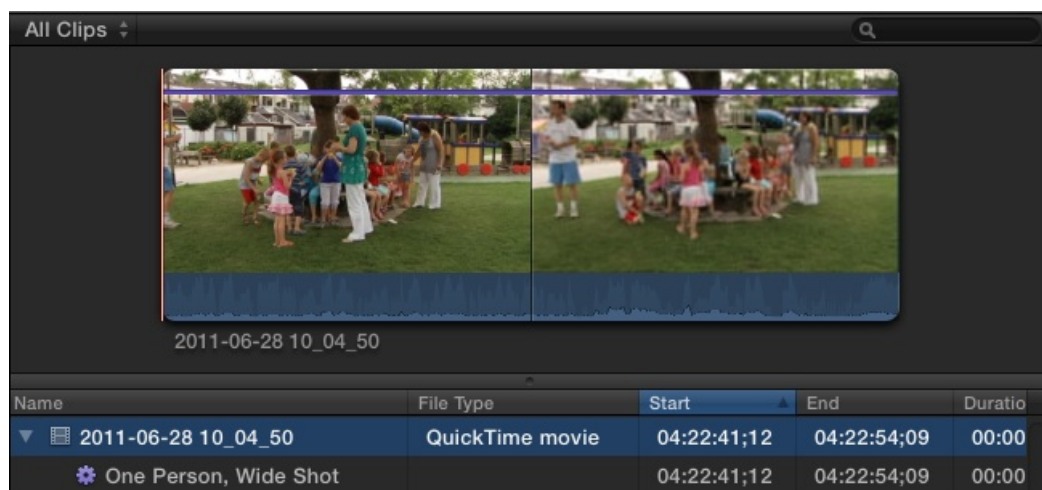
Věc, která se od minulých verzí zlepšila velmi výrazně, je podpora různých formátů a kodeků. Zatímco u starého FCP bylo mnoho formátů, zejména těch z novějších kamer, nutné znovu ukládat do AppleProRes, nyní lze zpracovávat nativně, což uspoří čas a místo na disku. Týká se to třeba skupiny kodeků AVC od Panasonicu (včetně variant s intra-frame kódováním) nebo XDCAM EX od JVC. Explicitně podporována jsou samozřejmě také typicky profesionální videozařízení s iOSem.

Kromě importu ze zařízení či disku je možné do FCPX importovat také celé projekty - nikoli z předchozích verzí FCP, to bychom chtěli moc, ale z iMovie.

Velmi propagovanou funkcí je schopnost FCPX analyzovat nainportované video a přiřadit klipům klíčová slova na základě jejich obsahu. Rozeznávané typy záběrů jsou: *Group/Medium Shot*, *One Person/Two Persons* a *Wide Shot*. Kromě toho umí FCPX rozeznávat záběry roztřesené, stabilní a nesprávně barevně vyvážené.

Funguje to? Moc ne. Jakž takž funguje rozeznávání roztřesených záběrů a záběrů širokých či detailních, rozeznávání lidí je spíš výrazně zavádějící. Záběry na skupinu lidí jsou běžně označovány jako "one person" a vice versa. Nezdá se, že by na úspěšnost mělo vliv použité rozlišení a Final Cutem automaticky otagované klipy je stejně nutné projít a roztřídit ručně.

Tvrzení Apple o této funkci jako inteligentním asistentovi, který roztříděním materiálu ušetří spoustu času, se tak jeví jako poněkud velkousté, nicméně dovedu si představit, že se zvyšováním výpočetního výkonu a zdokonalováním algoritmů pro rozeznávání obrazu se automatické třídění stane za nějakou dobu dost dobře použitelné.



Ca 20 lidí, zoom na maximum, nicméně podle FCPX se jedná o širokoúhlý záběr na jednu osobu.

Podobně problematická je také detekce barevného vyvážení. FCPX podle dokumentace hledá situace, kdy je celý obraz výrazně posunut směrem k některé ze základních barev a na základě této informace pak umí automaticky provést korekci vyvážení. Tu a tam se sice trefí, ale celkově nejsou výsledky nic moc - funkce se například nechá snadno zmást většími plochami jedné barvy v záběru a v některých případech jeví sklony k přílišné kompenzaci. Z pochopitelných důvodů si příliš nerozumí ani s různými kreativními nastaveními korekcí přímo v kameře.

Za týden se v dalším pokračování seriálu podíváme na založení projektu a samotný střih.