

# Software

## Final Cut Pro X - 4. Rendering na pozadí a export

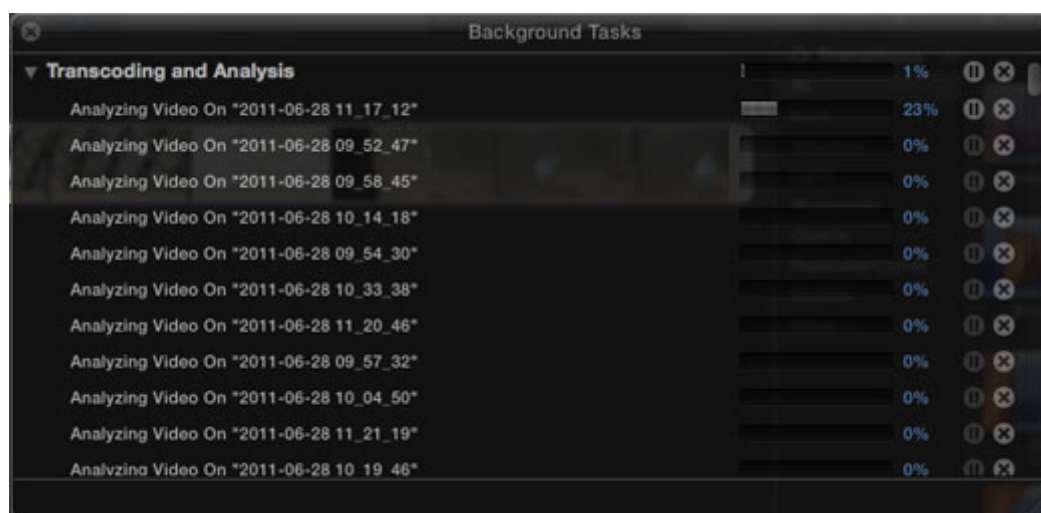
30. srpna 2011, 00.00 | Kdykoli se v předchozích verzích použily určité efekty či modifikace, bylo nutné sestavenou sekvenci explicitně vyrenderovat. Při této činnosti nemohl uživatel dělat nic jiného než sledovat progress bar.



FCPX samozřejmě potřebuje renderovat také, ale činí tak inteligentně na pozadí - kdykoli uživatel přestane pracovat, FCPX po nějaké době začne renderovat všechny nevyrenderované části videa. Pokud se uživatel pokusí přehrát dosud nevyrenderovaný úsek, aplikace provede velmi hrubý rendering v reálném čase a cosi zobrazí - kvalita mizerná, ale pořád lepší než nápis "Unrendered".

Final Cut Pro X

Final Cut Pro X

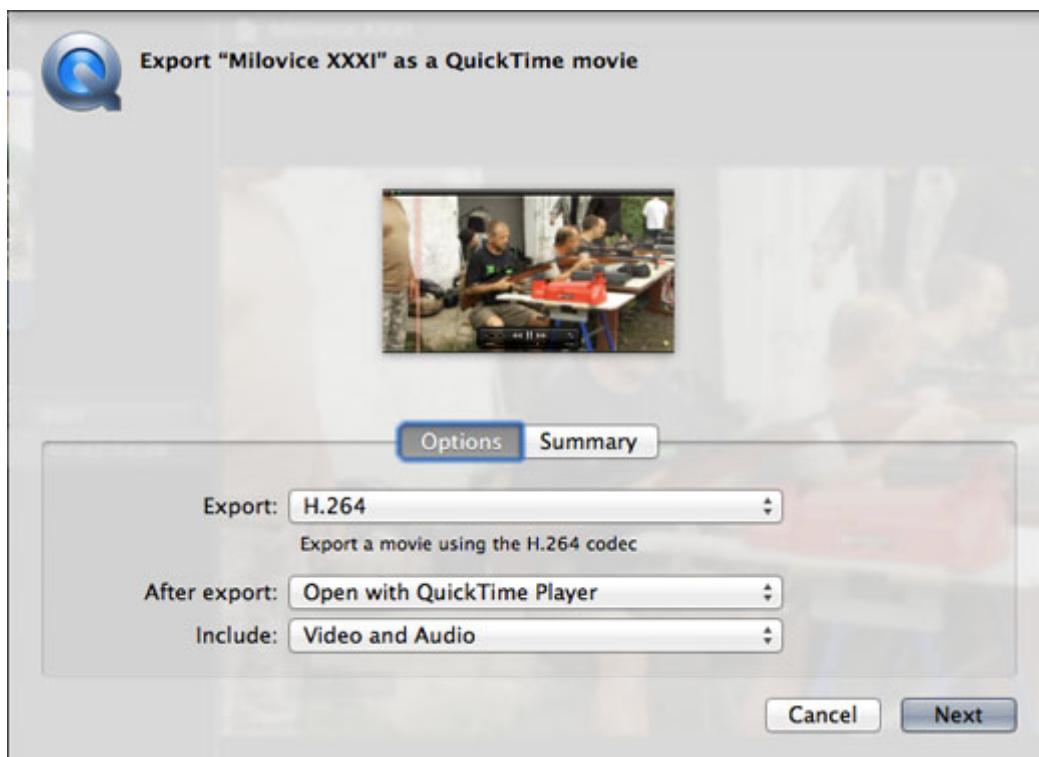


Na pozadí probíhají také některé další akce - analýza importovaného videa pro účely otagování, vytváření proxy medií a další. Display uprostřed okna pak na kruhovém ukazateli udává, kolik procent všech úloh na pozadí je už skončených. Pokud na tento indikátor poklepeme (nebo stiskneme kombinaci Apple + 9 na klávesnici), objeví se plovoucí paletka ukazující postup u jednotlivých úloh a také umožňující některé či všechny úlohy pozastavit.

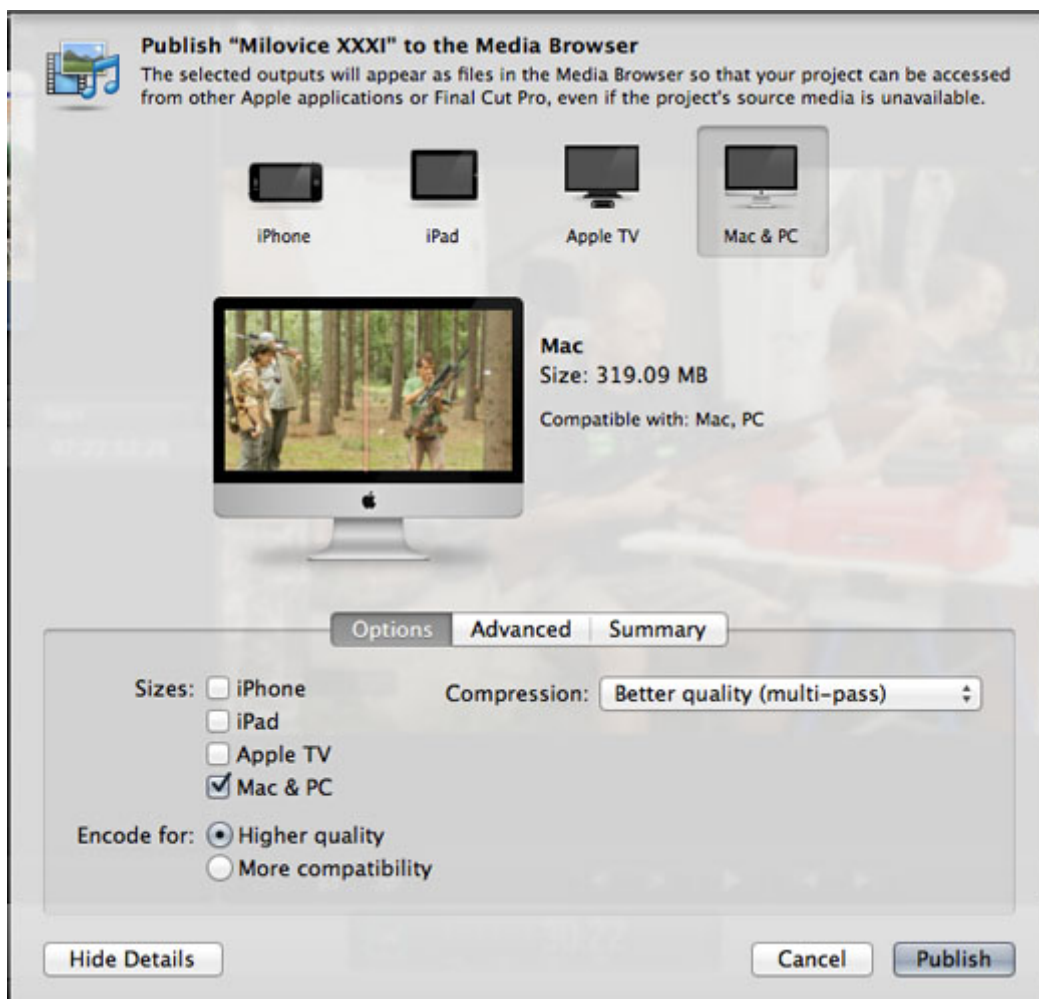
V praxi fungují tyto úlohy na pozadí velmi dobře. Jen pod Mac OS X 10.6 na slabších hardwarových konfiguracích způsobují tu a tam cukání, čekání při práci apod. Po upgrade na Lion všechny tyto drobné nepříjemnosti zmizely. Funkce pro analýzu při importu jsou bohužel poměrně pomalé i na výkonnějším hardwaru, čímž se trochu umazává nesporná výhoda souborového workflow moderních bezpáskových kamer - se záznamem je sice možné pracovat hned po importu, ale netriviální množství funkcí zůstává nepoužitelné dokud analýza neskončí.

## Export

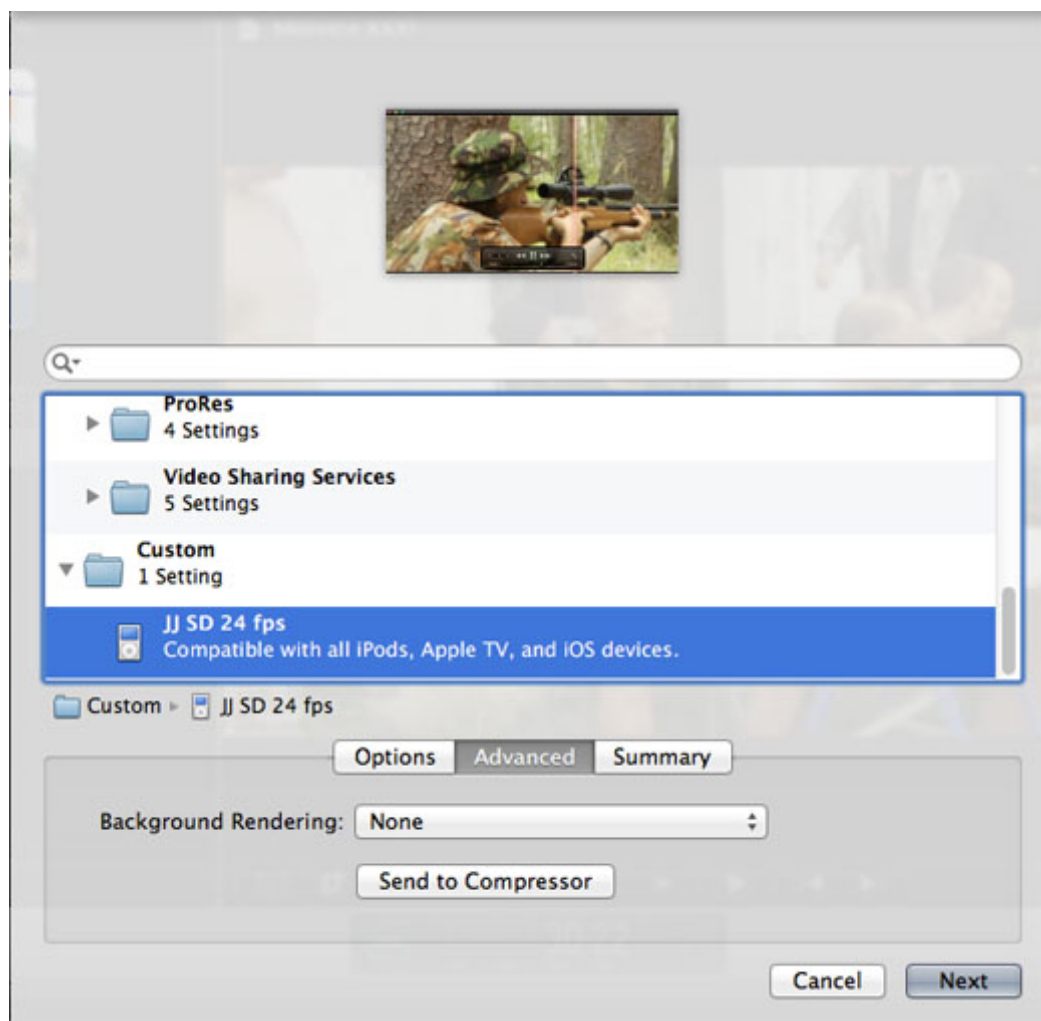
Základní rozhraní a funkce pro export se nesou opět v duchu "blíže k masám". Možnosti detailního nastavení parametrů exportu přímo v hlavní aplikaci byly zásadně ořezány a nahrazeny výběrem ve stylu "film pro iPhone" apod. FCPX také nyní umí vypálit DVD sám o sobě, bez součinnosti s aplikací iDVD. Přibýly také funkce pro přímé nahrávání filmů na různé online služby včetně Facebooku či CNN iReport. Naštěstí je tu možnost dokoupit za přijatelný peníz doprovodnou aplikaci Compressor, která se od dřívějšíka příliš nezměnila a umožňuje tedy i nadále velmi detailní nastavení parametrů pro výstup.



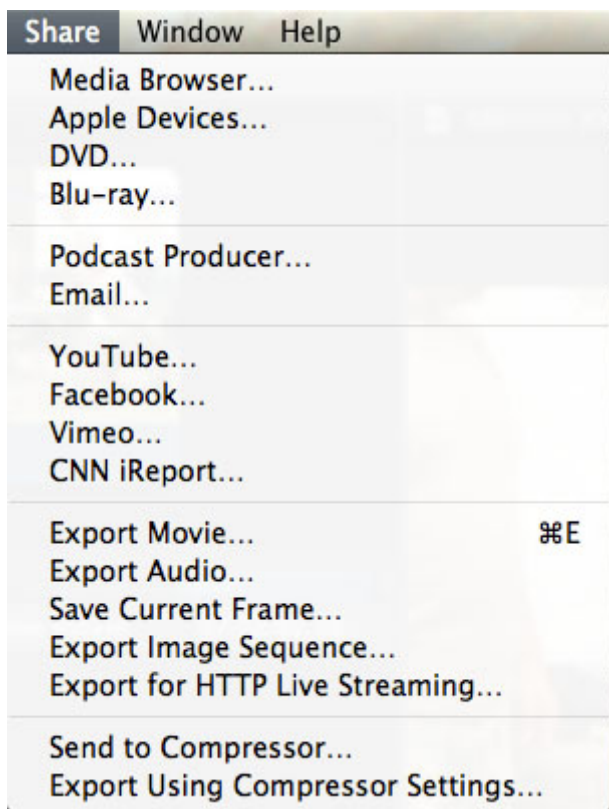
Vlastní rendering pro výstup není z nejrychlejších. Na počítačích se Snow Leopardem je dokonce neuvěřitelně pomalý, po přechodu na Lion se ovšem rychlost výrazně zvýšila. Zajímavé je, že ačkoli FCPX používá pro rendering při exportu všechna dostupná jádra, není na stejné hardwarové konfiguraci výrazně rychlejší než starý FCPX jehož "vnitřnosti" nejsou zdaleka není tak kvalitní a více procesorů či jader využívá jen velmi omezeně.



Ve spojení s Compressorem podporuje FCPX distribuovaný rendering v lokální síti. Uživatelské rozhraní této funkce je ale poněkud zmatené a v některých uživateliích pak může budit dojem, že tato funkce je dostupná i bez Compressorem. Renderovací cluster je zdánlivě možno sestavit i v samotném FCPX, ale při pokusu o jeho použití nejsou ostatní počítače vidět.



Jak jsem již zmínil dříve, zcela zmizela možnost výstupu na pásková zařízení či jen obecná možnost poslat zpracovanou sekvenci na port FireWire coby (H)DV stream. Je pravda, že ceny diskových pamětí stále padají a možná už většina videomateriálu je zpracována v čistě souborově orientovaných workflow, nicméně v profesionální praxi pásková zařízení hned tak nevymizí a alespoň základní podpora by na místě určitě byla. Podobně tristní je zatím situace stran podpory výstupu pomocí specializovaných karet (např. pro výstup nekomprimovaného videa), ale zdá se, že tento neduh budou schopni poměrně brzy vyřešit výrobci hardwaru (např. firma AJA už uvolnila první pluginy pro podporu svých karet).



Naprosto odepsána nebyla pouze podpora páskových formátů, ale i formátu ještě klasičtějšího - filmu. Ačkoli FCPX i nadále umožňuje stříhat ve 24 fps, zcela chybí nástroje pro synchronizaci digitální a filmové verze stříhaného díla (např. aplikace Cinema Tools). Je otázkou, nakolik je toto omezení důležité - podle všeho asi méně než jiná, protože klasický film je přece jen na ústupu už nějakou dobu a i tam, kde se dosud používá pro vlastní natáčení, probíhá stříh a výstup v plné kvalitě a ne pouze s digitálními proxy soubory a následným fyzickým stříhem filmu.