

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.



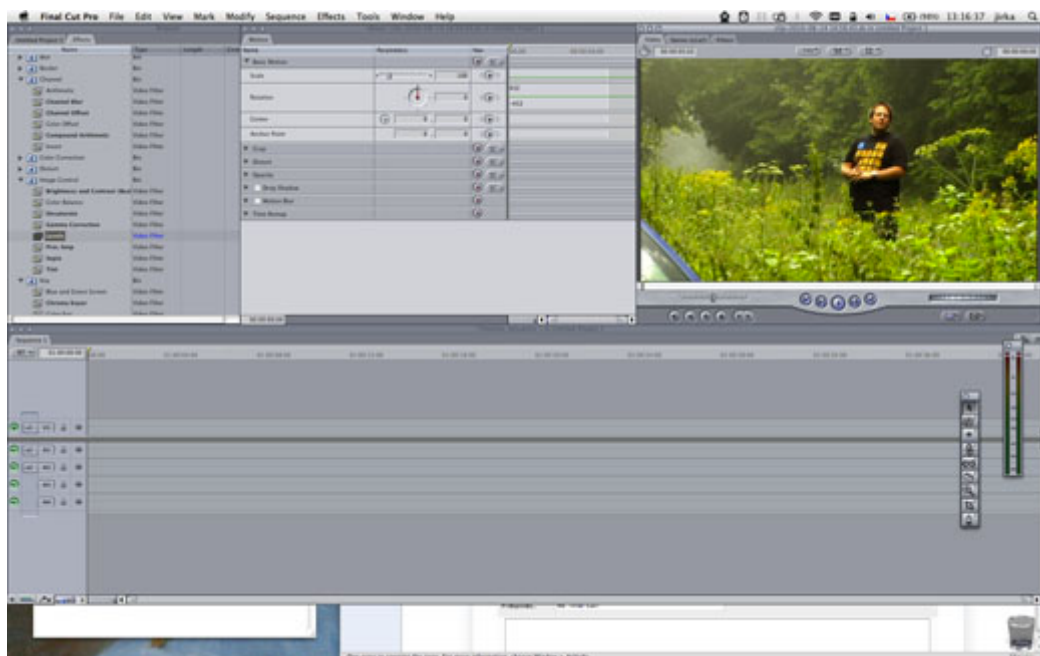
Uvedení nového a dlouho očekávaného Final Cutu Pro by bylo možné dobře popsat starým protektorátním vtípem: Na hromadě trosek v rozbombardovaném Berlíně sedí muž. Co chvíli vztyčí pravici a zařve ze všech sil "Heil Hitler!". Jeden z kolemjdoucích se ho ptá, co dělá a zda se nezbláznil. Od řvoucího muže 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.



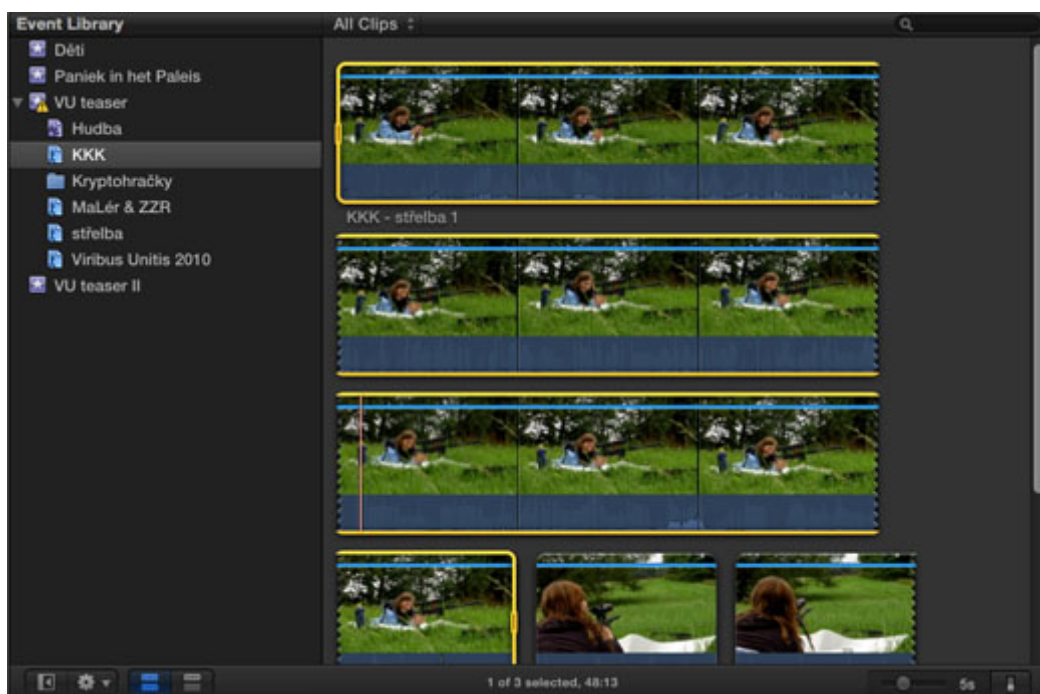


Původní Final Cut a nový Final Cut Pro X.

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".

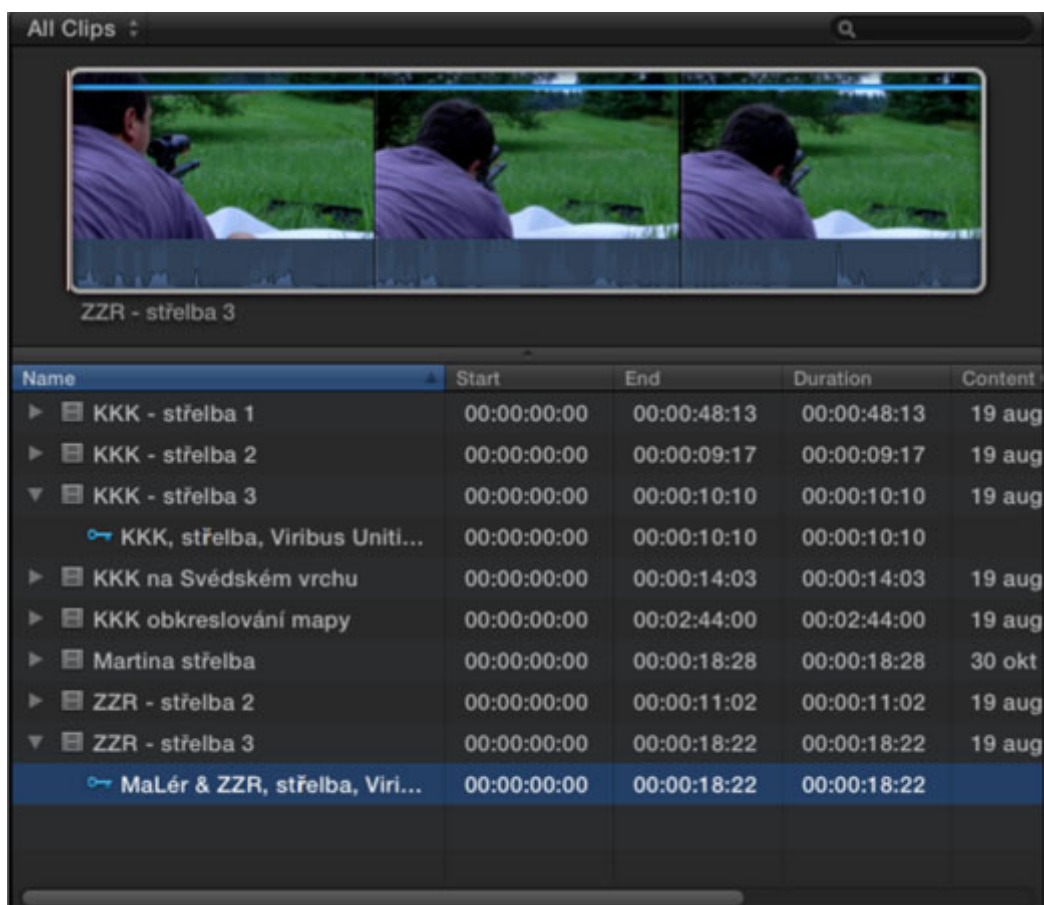
Primární metodou organizace zdrojů je takzvané tagování - nebo-li označování jednotlivých zdrojů klíčovými slovy. Na základě klíčových slov a dalších metadat pak lze tvořit "chytré složky" (smart collections) stejně jako například ve Finderu, iTunes či Mail. To je poměrně příjemné, ale jelikož je počet 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" a la 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.



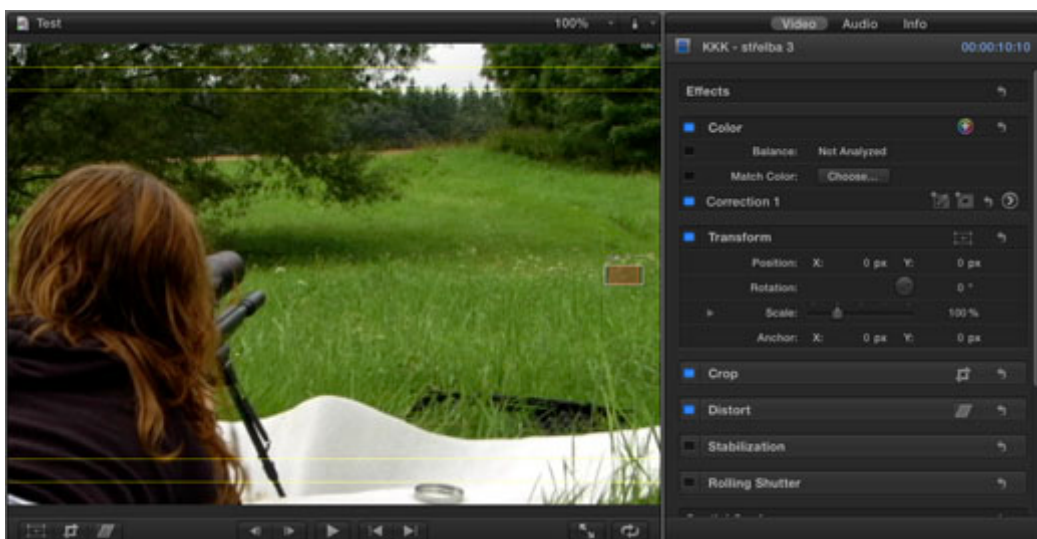
Seznam klipů s klíčovými slovy.

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.

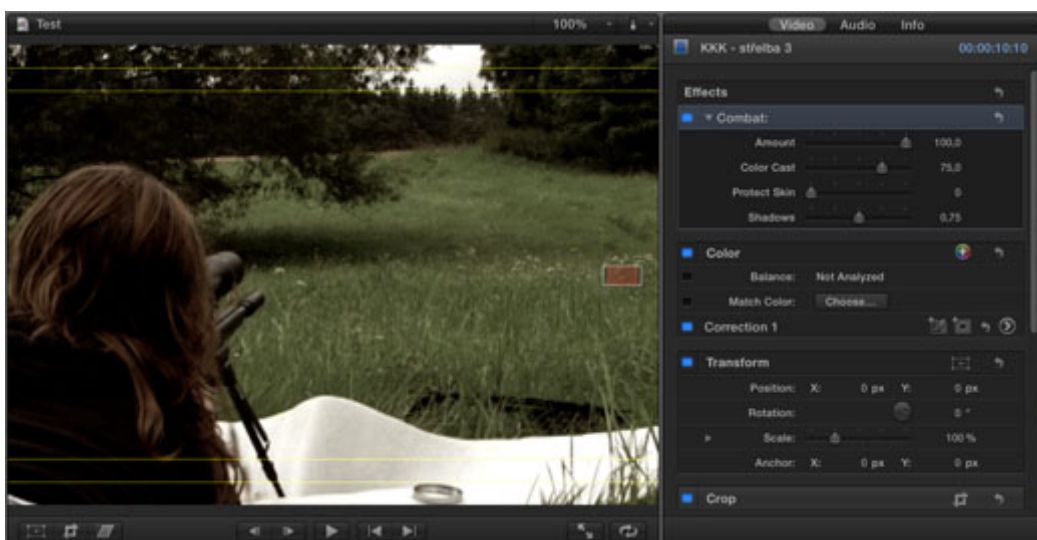


"Viewer" a "inspector"

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).

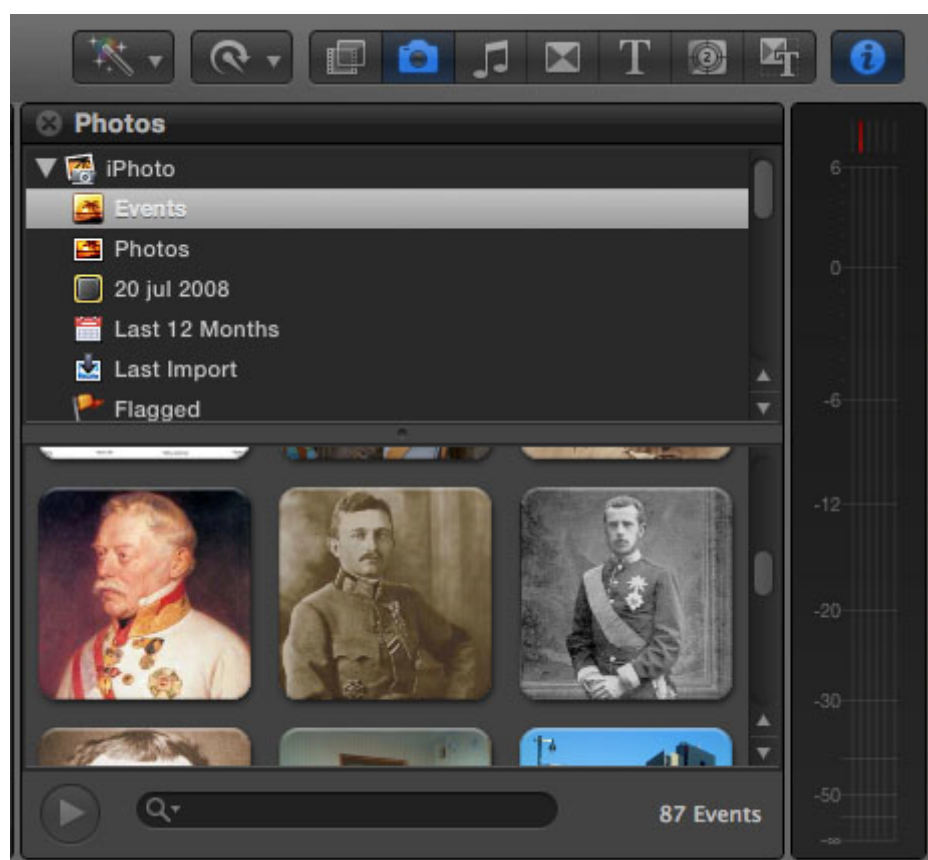


"Inspector" s několika efekty.

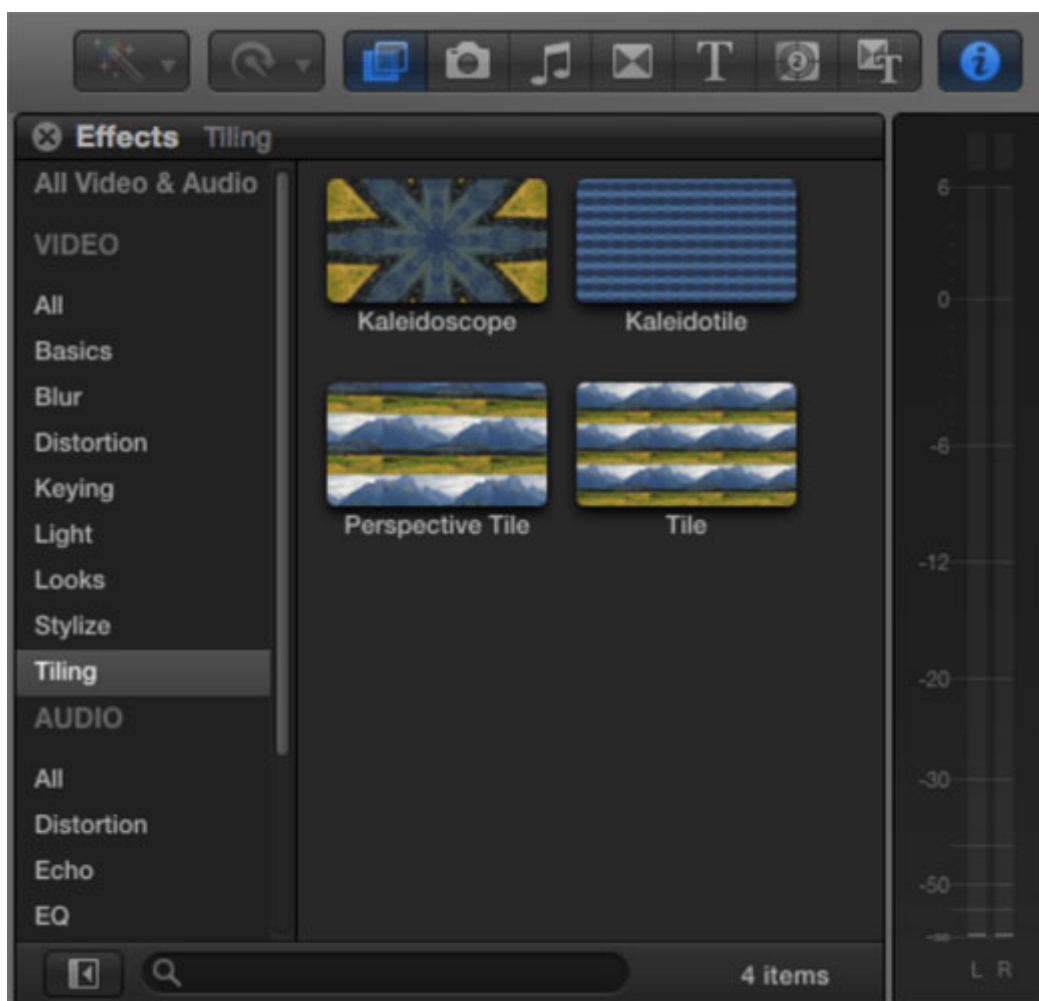
Toolbar

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.



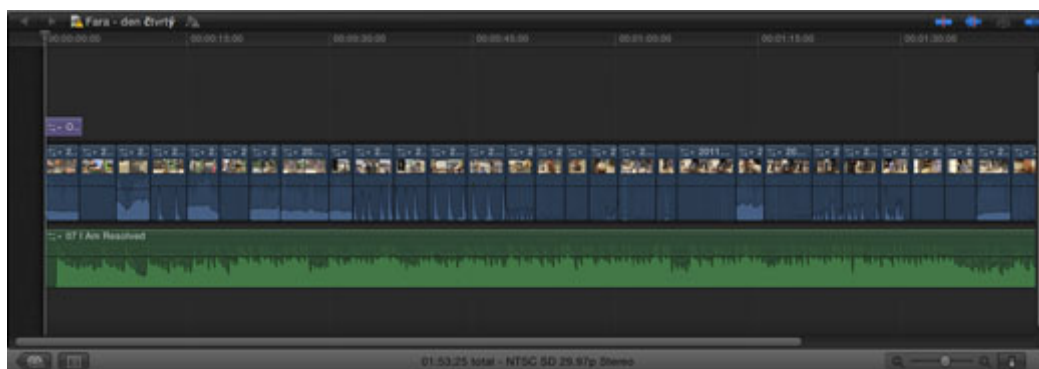
Několik "velmi užitečných" efektů.

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.

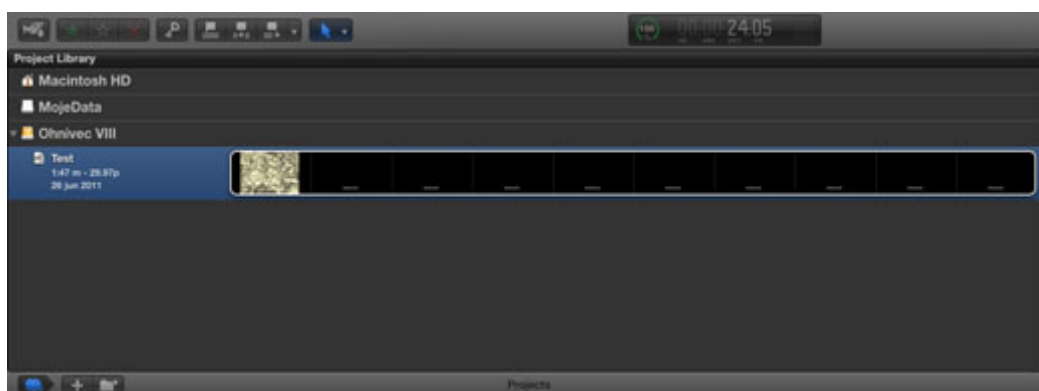
Časová osa

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 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.

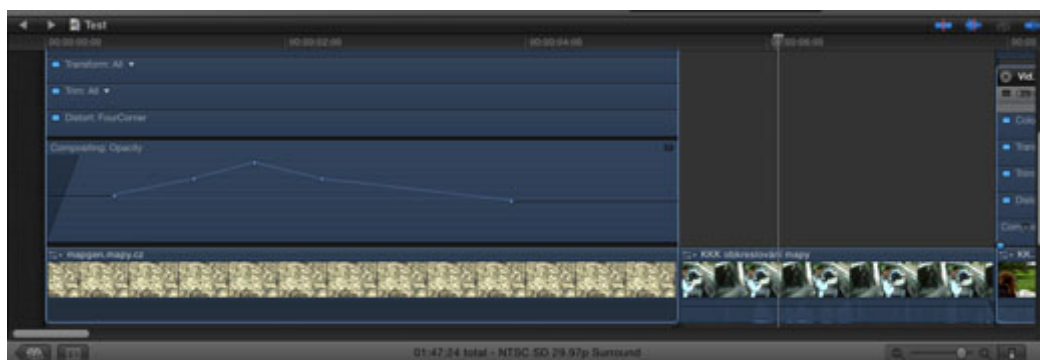
Dalším rozdílem proti starším verzím je nemožnost otevřít několik časových os (a vůbec i projektů) najednou a změněno bylo také ovládání zobrazení. Namísto posuvníku s proměnnou velikostí slouží nyní ke změně "měřítka" časové osy klasický posuvník na spodní liště. Bohužel dost nepoužitelný - je malý 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.

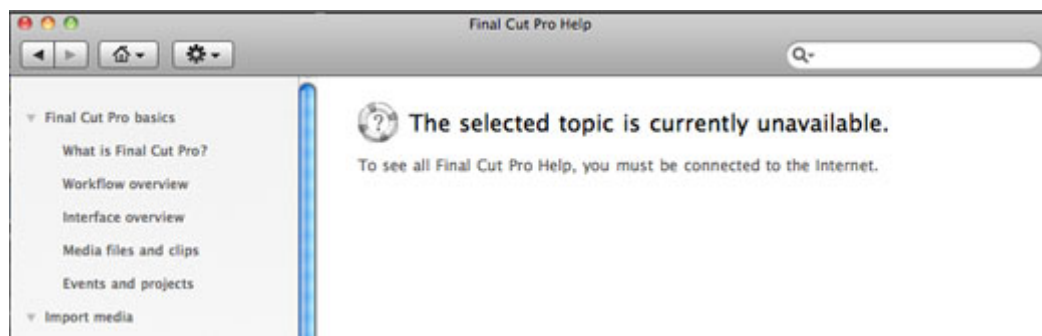
Problém nastává u neanglických rozložení kláves. Zatímco předchozí verze Final Cutu prostě jiné klávesnice ignorovaly a Command + "to tlačítko nahoře, co je na něm u US klávesnice plus res. minus" bylo vždy "Zoom in" resp "Zoom out", ve Final Cutu Pro X prostě některé klávesové zkratky s českou klávesnicí 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.

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 pásků 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.

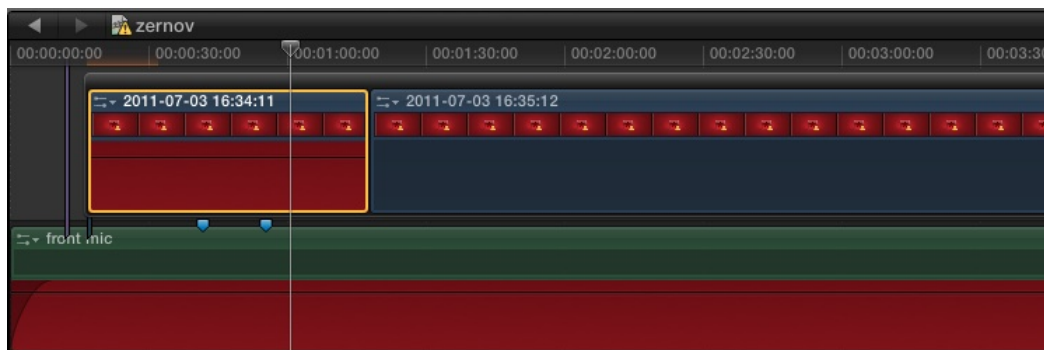


Import ze zařízení s pevnou pamětí (v tomto případě iPhone).

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, měl 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.

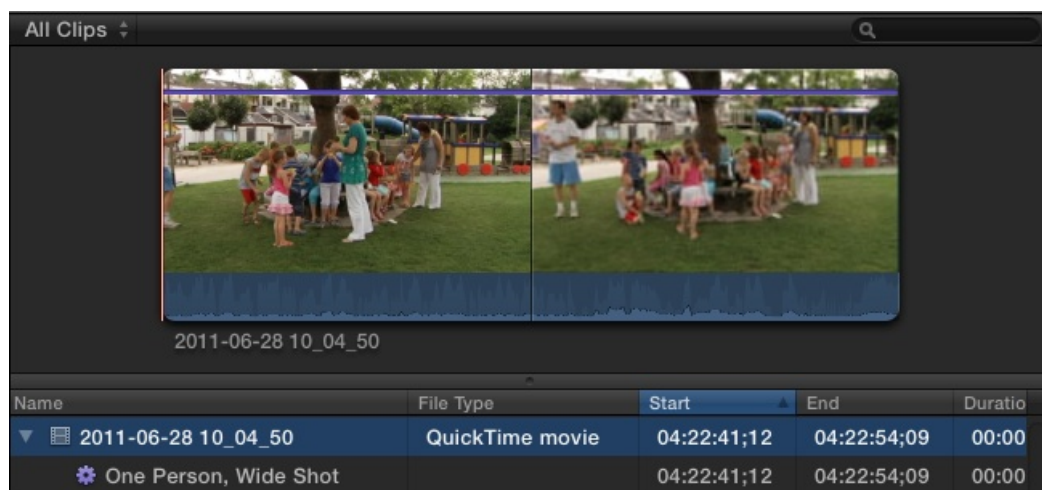
Věc, která se od minulých verzí zlepšila velmi výrazně, je podpora různých formátů a kodeků. Zatímco u starého FCP bylo mnoho formátů, zejména těch z novějších kamer, nutné znovu ukládat do AppleProRes, nyní lze zpracovávat nativně, což uspoří čas a místo na disku. Týká se to třeba skupiny kodeků AVC 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.

Software

Final Cut Pro X - 3. Práce s projektem a střih

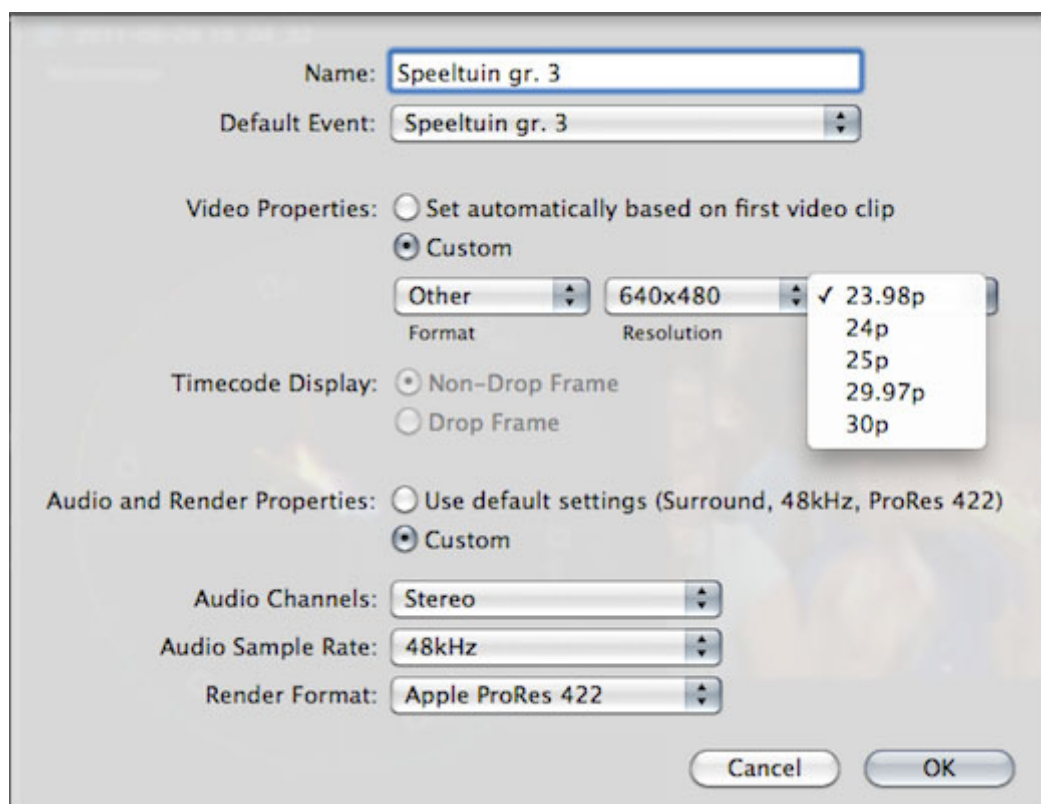
16. srpna 2011, 00.00 | Jak založit projekt a sestříhat video? Na co si při tom dát ve FCPX pozor v porovnání s předchozí verzí? A jak se pracuje se zvukem? O tom všem ve třetím dílu našeho seriálu.

Máme tedy ve FCPX nějaké klipy a hurá, jdeme stříhat. Tedy ne tak hned, nejprve musíme založit projekt. To uděláme kliknutím na tlačítko "+" v levém spodním rohu. FCPX ukáže dialogový list pro nastavení vlastností nového projektu a o uživatele předchozích verzí se opět už poněkolkáté pokouší mrtvice.

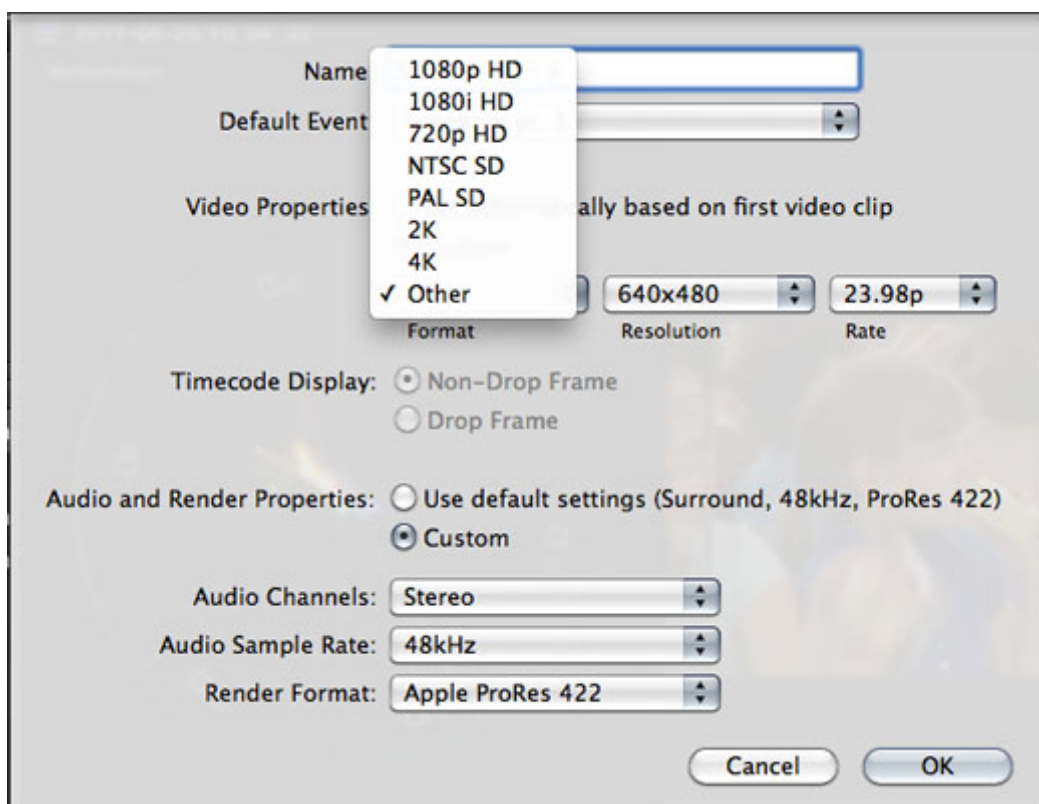


Final Cut Pro X

Final Cut Pro X



Zatímco ve starších Final Cutech bylo možné do detailu nastavit velikost, poměr stran pixelů a spoustu dalších parametrů, v novém a moderním FCPX máme na výběr z několika pohříchu spíše spotřebních televizních a počítačových formátů (výjimkami jsou rozlišení 2 k a 4 k). Rovněž snímkové frekvence není možné zadávat libovolně, ale pouze výběrem z pár standardních hodnot, používaných u výše uvedených formátů. Pro někoho, kdo si stříhá domácí video pro sledování na TV, je výběr dostatečný, ovšem překvapivě velkou část profesionální videoprodukce tvoří projekty pro netypická výstupní zařízení - například různé informační systémy s na výšku umístěnými monitory, světelné tabule a projektory všech možných i nemožných velikostí atd. atd. Z méně exotických záležitostí pak třeba screencasty a instruktážní videa pro iPhone a podobná zařízení. Tam všude má stříhač s novým FCPX smůlu.



Pro účely tohoto článku ale nebudeme zacházet do krajností a ukážeme si střih obyčejného videa ve standardním rozlišení a normě NTSC (moje kamery jsou všechny v této normě, protože režim 30 p mi dává přirozenější podání pohybu bez cukání proti 25 p vycházejících z evropské normy PAL). Vybereme si tedy ve vlastnostech NTSC SD, 720 x 480 pixelů anamorfních a 30 p, případně zvolíme "Set automatically on first video klip". Aplikace vytvoří nový projekt a rovnou ho otevře v časové ose.



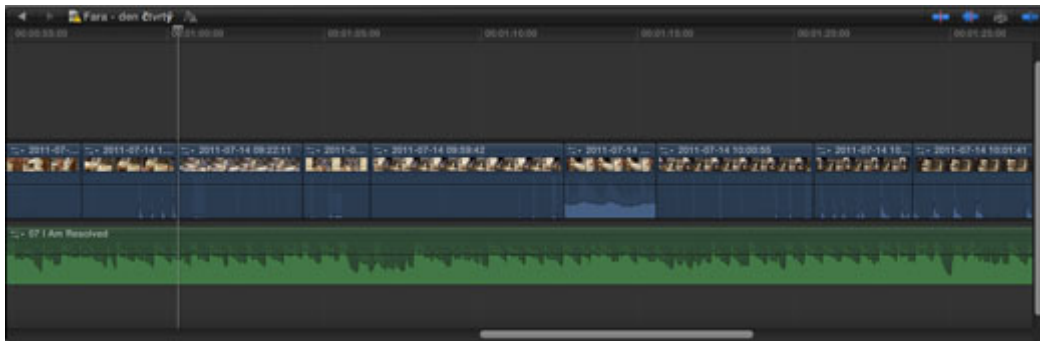
Prázdná časová osa nového projektu

Jak jsme už naznačili, na časové ose neuvídíme dříve běžné stopy, ale něco podobného tu přece jen je. Tmavý pruh, zvaný Storyline, reprezentující "hlavní linii". V seznamu klipů teď můžeme označit buď celý klip, nebo jeho část (tažením a la iMovie nebo "postaru" nastavením vstupního a výstupního bodu klávesami I a O), a tento výběr buď přetáhnout na časovou osu myší, nebo ho tam odeslat klávesou E. Klip se automaticky umístí do Storyline, kde jej můžeme procházet pomocí skimmingu, případně při jeho vypnutí pomocí klasického kurzoru, zvaného Playhead a reprezentovaného svislou čarou, probíhající přes celou výšku časové osy. Prohlížeč/přehrávač pak ukazuje obraz z místa klipu pod tímto kurzorem (případně při skimmingu místo, kde se nachází ukazatel myši).

Jeden klip pochopitelně nestačí a my budeme chtít na časovou osu dostat také další. Označíme tedy jiný klip (či jeho část) a opět ho přeneseme na časovou osu. Při této operaci máme několik možností.

Vhodíme-li myší nový klip někam za starý nebo použijeme klávesu E, tento nový klip se připojí za poslední klip v hlavní Storyline, a to zcela bez ohledu na to, na kterém místě se nachází Playhead. Použijeme-li klávesu W, klip se umístí do storyline na místo, kde se momentálně nachází playhead. Je-li to uprostřed jiného klipu, je tento rozdělen na dvě části a vkládaný klip je pak umístěn mezi ně. Pokud se playhead

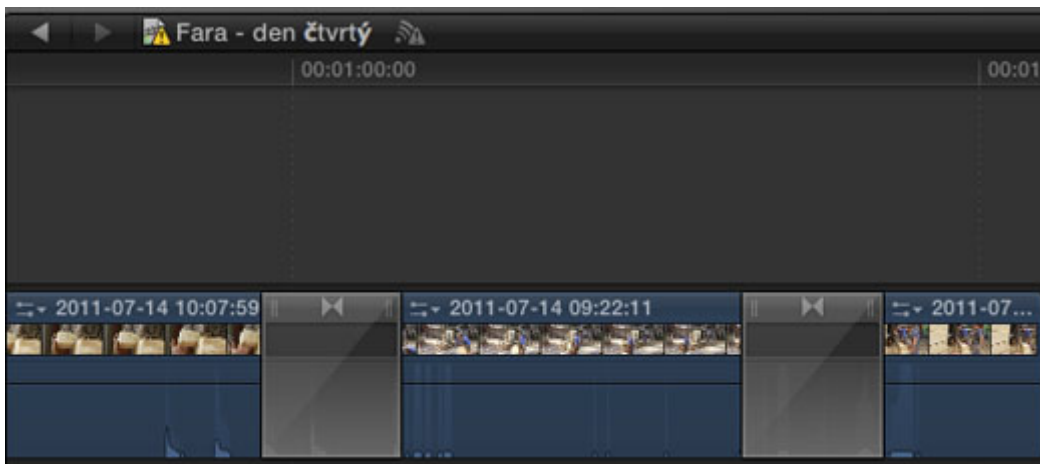
nachází někde ve volném místě za posledním klipem, je nový klip umístěn rovněž na jeho pozici. Protože ale v novém a radostnějším FCPX máme magnetickou časovou osu, kde vše musí být na něco nalepeno, nemůže si nový klip sedět jen tak třeba deset sekund za předchozím. Vzniklé místo je vyplněno speciálním objektem/klipem typu "díra" neboli Gap. Tato díra se chová víceméně stejně jako libovolný jiný klip - je možné měnit její velikost, nahradit ji jiným klipem apod. Ve starém FCP díře nejvíc odpovídal objekt, vytvořený generátorem zvaným "Slug", ale úplně identické tyto objekty nejsou.



Časová osa s několika klipy.

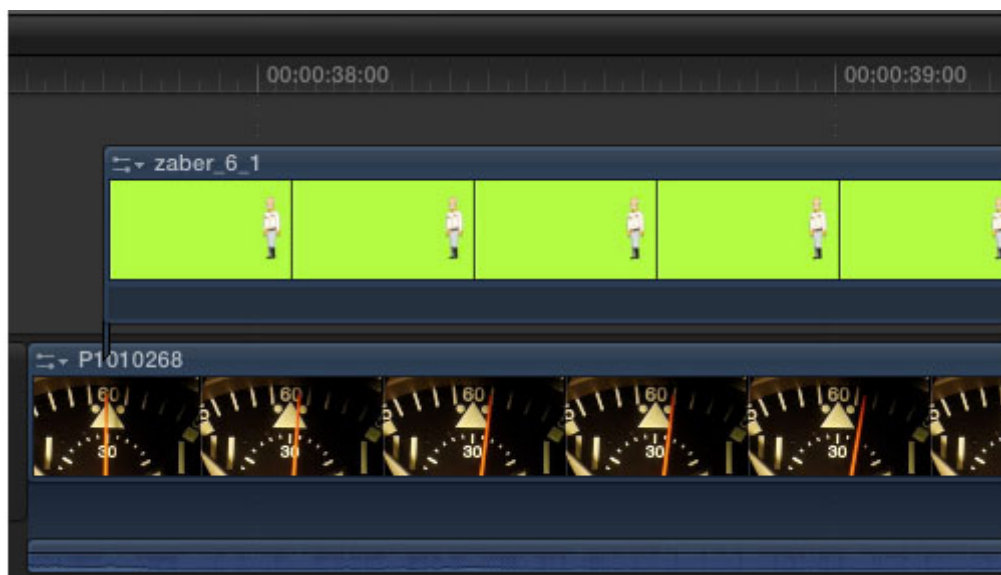
Další vlastností magnetické časové osy je to, že smažeme-li nějaký klip ze sekvence, nezůstane v ní díra, ale všechny následující klipy se posunou tak, aby automaticky vzniklou díru zaplnily. To je chování ve většině případů příjemné, ale někdy také problematické - například ví-li střihač, že vzniklou díru bude během chvíle něčím zaplňovat. Obecně magnetická časová osa bude vyhovovat těm, kdo jsou zvyklí sekvenci stavět pěkně postupně od začátku. Je-li někdo zvyklý pracovat "na přeskáčku", bude si muset zvyknout na důslednější používání objektů typu Gap, funkce "Replace klip" apod.

Mezi dva klipy na časové ose lze umístit přechody a na každý klip je možné aplikovat jeden nebo několik různých filtrů. Obojí se provádí poměrně podobně jako u starého FCP a samozřejmě jako u iMovie - filtr či přechod se odtáhne na místo mezi dvěma klipy či na klip, na který se má aplikovat.



Klipy s aplikovanými přechody.

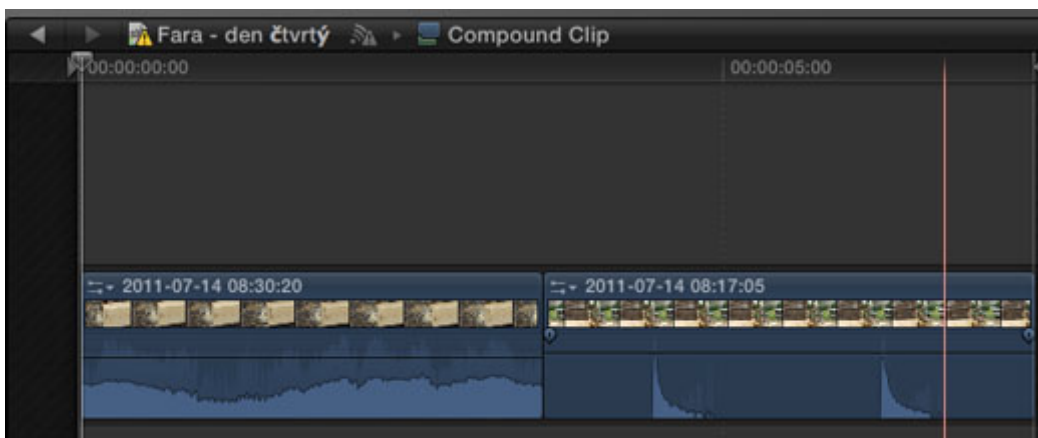
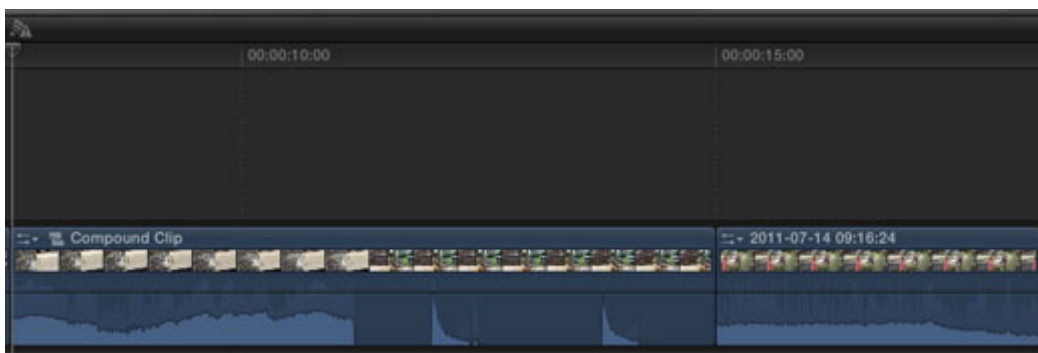
Pokud chceme umístit nějaký klip či efekt nad klip ve storyline (například titulek či poloprůhledný klip), můžeme ho odtáhnout do prostoru nad klipem ve storyline. Podobně můžeme do storyline odtáhnout například zvukový klip - ten budeme zpravidla umisťovat pod hlavní storyline, ale nutné to není. V každém případě takto odtážené klipy se "přilepí" k klipem na hlavní storyline a pokud tento klip přesuneme, všechny přesunuté klipy se přesouvají s ním. Dost problematické je ovšem to, že při odstranění "hlavního" klipu z časové osy zmizí i všechny klipy na něj napojené.



Videoklip s připojeným jedním zvukovým souborem a dalším videoklipem.

Klipy jde vzájemně spojovat tak, že se na časové ose jeví jako klip jeden. Takto vytvořený objekt se jmenuje "compound klip" a je vlastně ekvivalentem sekvence v dřívějších verzích FCP. Compound klip je vhodné používat zejména u delších projektů pro jednotlivé záběry či logické celky - tento objekt je totiž možné snadno otevřít na časové ose separátně a editovat ho bez toho, že by kolem "zablácených" momentálně irrelevantních částí projektu.

Změnou oproti dřívějším verzím je to, že zatímco v klasickém FCP byla taková sekvence považována za klip se vším všudy a bylo ji možné umístit v podstatě kdekoli mezi zdroji projektu, ve FCPX může compound klip existovat pouze v rámci nějaké časové osy. Pokud byl tedy někdo zvyklý na to, že si nejprve připravil sekvence jednotlivých záběrů a teprve poté je začal sestavovat na časové ose, má ve FCPX smůlu.



Compound klip na hlavní časové ose, kde se tváří jako libovolný jiný klip, a otevřený samostatně, přičemž je vidět jeho vnitřní struktura.

Pro jemné doladění (trimming) klipů na časové ose nabízí FCPX podobné nástroje jako dřívější FCP. Pravdou je, že tyto nástroje byly výrazně vylepšeny a zejména nový "Retime editor" pro velmi jemné ladění

rychlosti a trvání klipů se velice povedl.

Možná někoho napadne, že je čas na uložení projektu. Inu byl by, kdyby FCPX něco takového umožňoval. Na rozdíl od většiny dokumentově založených aplikací se totiž FCPX stará o průběžné automatické ukládání sám a uživatele k němu nepustí. Explicitního uložení projektu je tak možné dosáhnout pouze v rámci funkce "Duplicate", kde uživatel dostane na výběr, na který disk chce projekt uložit a zda chce duplikovat pouze vlastní soubor projektu, nebo i všechny použité zdroje. Nutno říci, že automatické ukládání funguje dobře a zatím se mi nestalo, že bych při některém z (bohužel dosti četných) pádů aplikace přišel o rozdělanou práci.



V profesionální a s rozšiřováním digitálních zrcadlovek natáčejících video čím dál tím více i amatérské praxi se využívá odděleného natáčení zvukového doprovodu. Ačkoli synchronizace externě nahraného zvuku s videoklipem nebyla příliš obtížná ani v dřívějších verzích FCP, FCPX přináší funkci Synchronize klips, která tuto akci zcela automatizuje. Funguje to tak, že FCPX porovná zvukové stopy obou souborů a poté je spojí do tzv. compound klipu, vzájemně přesazené tak, aby externí zvuk "seděl" na zvuk původní a tedy i na video stopu. Na rozdíl od sporně funkčního automatického tagování videa tato funkce pracuje velice dobře.

Další novou a velmi pěknou funkcí FCPX je tzv. Audition - český překlad neznám a tvořit nehodlám. V podstatě jde o to, že do určitého místa sekvence klipů se vloží klip nikoli jeden, ale třeba dva nebo i deset alternativních. Mezi nimi je pak možné přepínat a tak si ověřit, který se do daného místa hodí nejvíce.

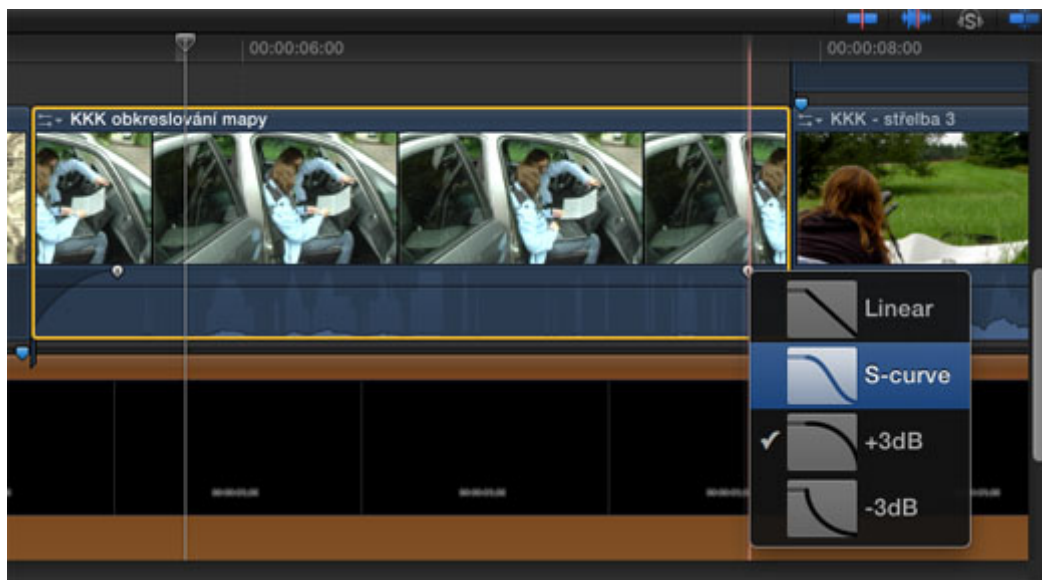


Audition v akci. Prostřední klip má přiřazen jeden klip alternativní.

Pro aktivaci této funkce stačí přetáhnout klip na nějaký existující ve storyline. Po uvolnění tlačítka myši pak z kontextového menu vybrat buď "Replace and add to Audition" nebo jen "Add to Audition". Obě provedou přidání alternativního klipu na danou pozici a první z nich navíc rovnou posune tento nový klip na "aktivní" pozici. V záhlaví filmového pásu ve storyline se objeví nová ikonka a po kliknutí na ni můžeme volně přepínat mezi alternativními klipy. Pokud mají různou délku, FCPX automaticky posune následující klipy a

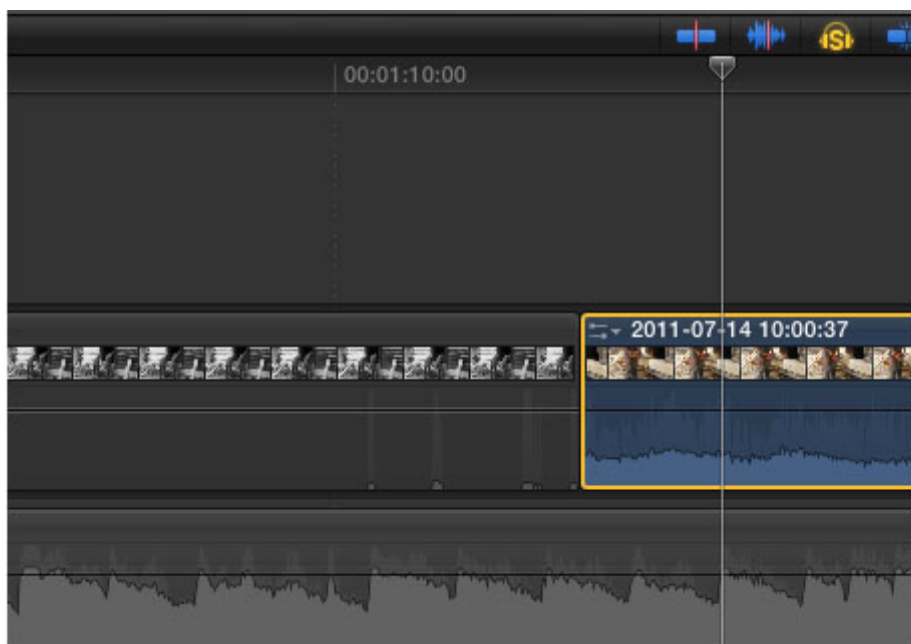
upraví délku celé sekvence. Po nalezení nejvhodnějšího záběru je možné Audition zrušit pomocí volby "Finalize Audition" z menu (či klávesové zkratky Alt + Shift + Y) - všechny alternativy zmizí a v sekvenci klipů zůstane pouze ten vybraný.

V oblasti práce se zvukem se FCPX také dočkal určitých vylepšení. Už v minulém díle jsem zmínil snazší úpravu hlasitosti na začátku a konci klipů. Další na pohled nenápadnou, ale výraznou změnou je to, že FCPX nyní umí pracovat s chráněnými audio soubory, takže chcete-li si nějaké video vylepšit skladbou, zakoupenou v iTunes store, máte možnost (samozřejmě je nutno brát ohled na autorská práva). Starší FCP takto chráněné soubory prostě ignoroval.



Přibýlo i několik zvukových efektů - většiny toho, co nabízejí, bylo možné dosáhnout už ve starších verzích FCP, ale ve FCPX byla většina filtrů částečně zautomatizována a zjednodušena. Na rozdíl od efektů vizuálních si zde autoři aplikace odpustili různé "mladé, dynamické a cool" výstřelky. A last but not least, FCPX i nadále podporuje rozhraní Audio Units, takže je možné snadno přidávat efekty další, ať už vlastní či zakoupené. Užitečné a bezproblémové jsou také funkce pro omezení hluku pozadí a odstranění síťového brumu (volitelně o frekvenci 50 Hz a 60 Hz), které se ovšem nenacházejí mezi efekty, ale přistupuje se k nim přes vlastnosti klipu.

Při práci s projektem je možné nově využít tzv. "Solo mode", kdy FCPX po stisku klávesové zkratky Apple + S automaticky vypne zvukovou stopu všech klipů s výjimkou označeného. Funkce velmi šikovná, byť nedokáže úplně nahradit zapínání a vypínání audiostop v tradičtějším uspořádání NLE.



"Solo mode" - FCPX přehrává zvukovou stopu pouze u zvoleného klipu.

Software

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

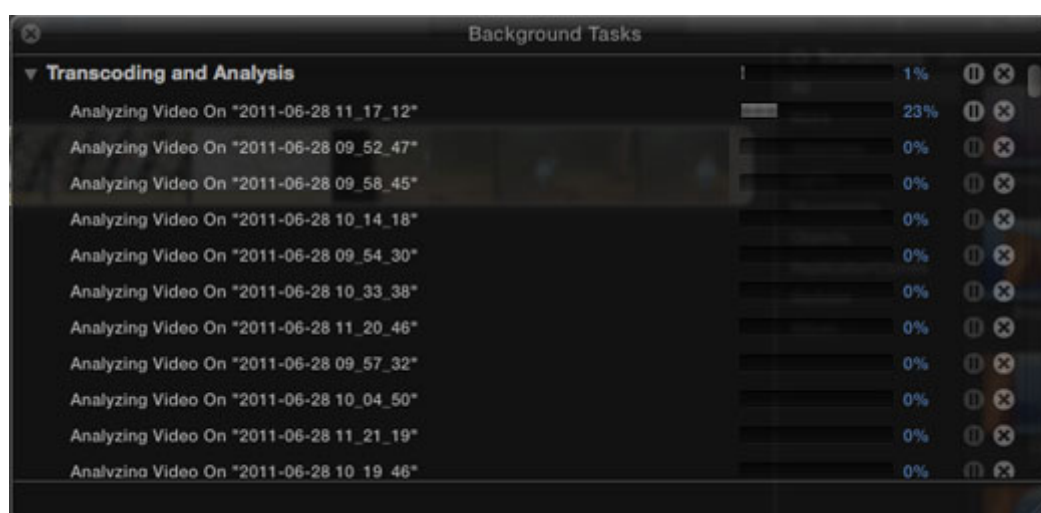
30. srpna 2011, 00.00 | Kdykoli se v předchozích verzích použily určité efekty či modifikace, bylo nutné sestavenou sekvenci explicitně vyrenderovat. Při této činnosti nemohl uživatel dělat nic jiného než sledovat progress bar.



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

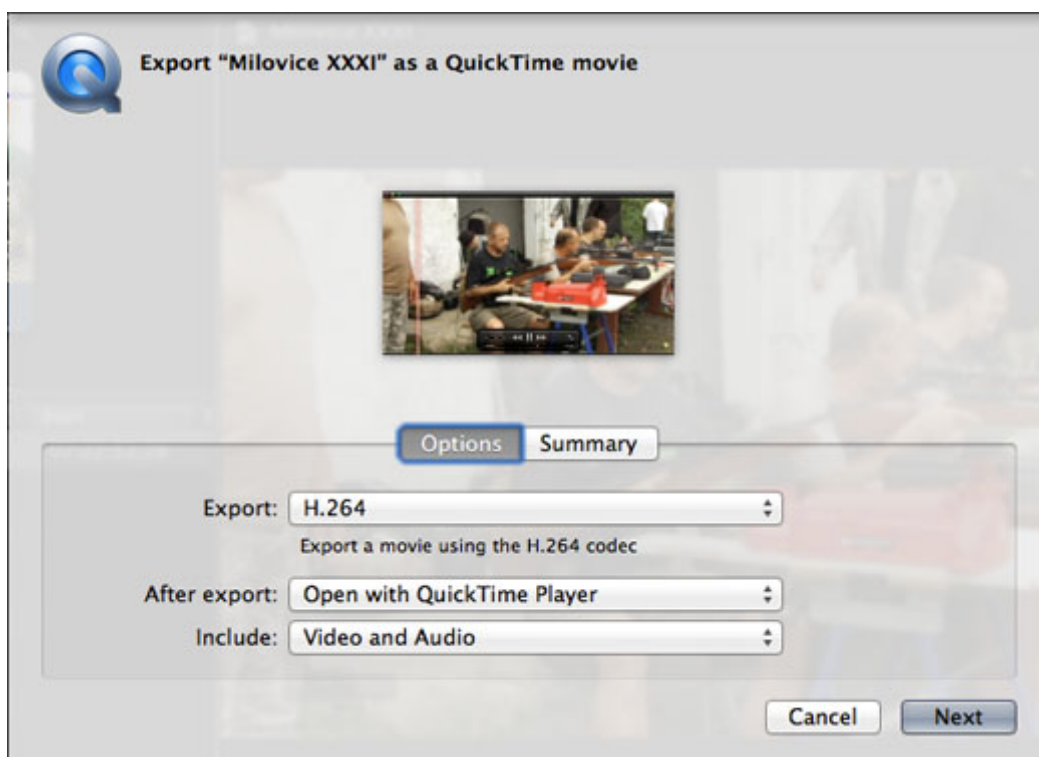


Na pozadí probíhají také některé další akce - analýza importovaného videa pro účely otagování, vytváření proxy medií a další. Display uprostřed okna pak na kruhovém ukazateli udává, kolik procent všech úloh na pozadí je už skončených. Pokud na tento indikátor poklepeme (nebo stiskneme kombinaci Apple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

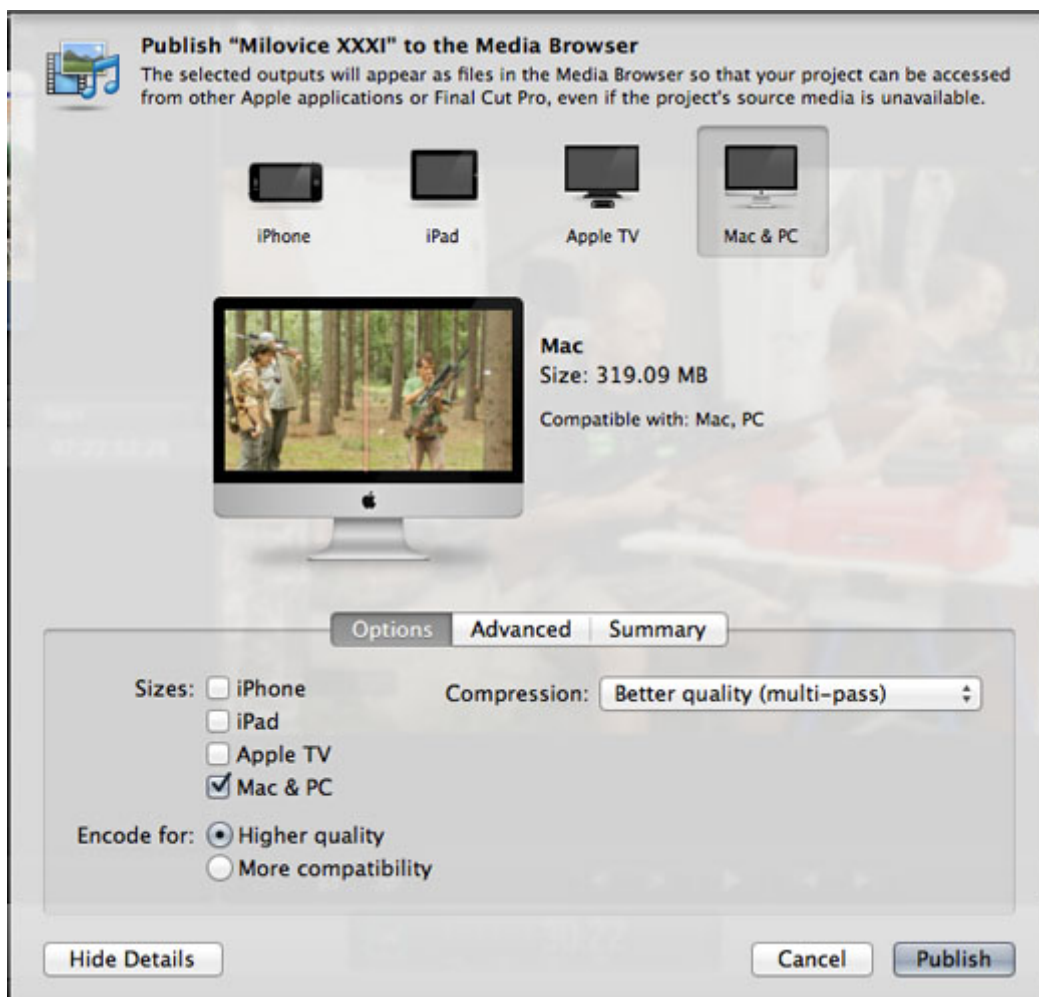
V praxi fungují tyto úlohy na pozadí velmi dobře. Jen pod Mac OS X 10.6 na slabších hardwarových konfiguracích způsobují tu a tam cukání, čekání při práci apod. Po upgrade na Lion všechny tyto drobné nepříjemnosti zmizely. Funkce pro analýzu při importu jsou bohužel poměrně pomalé i na výkonnějším hardwaru, 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

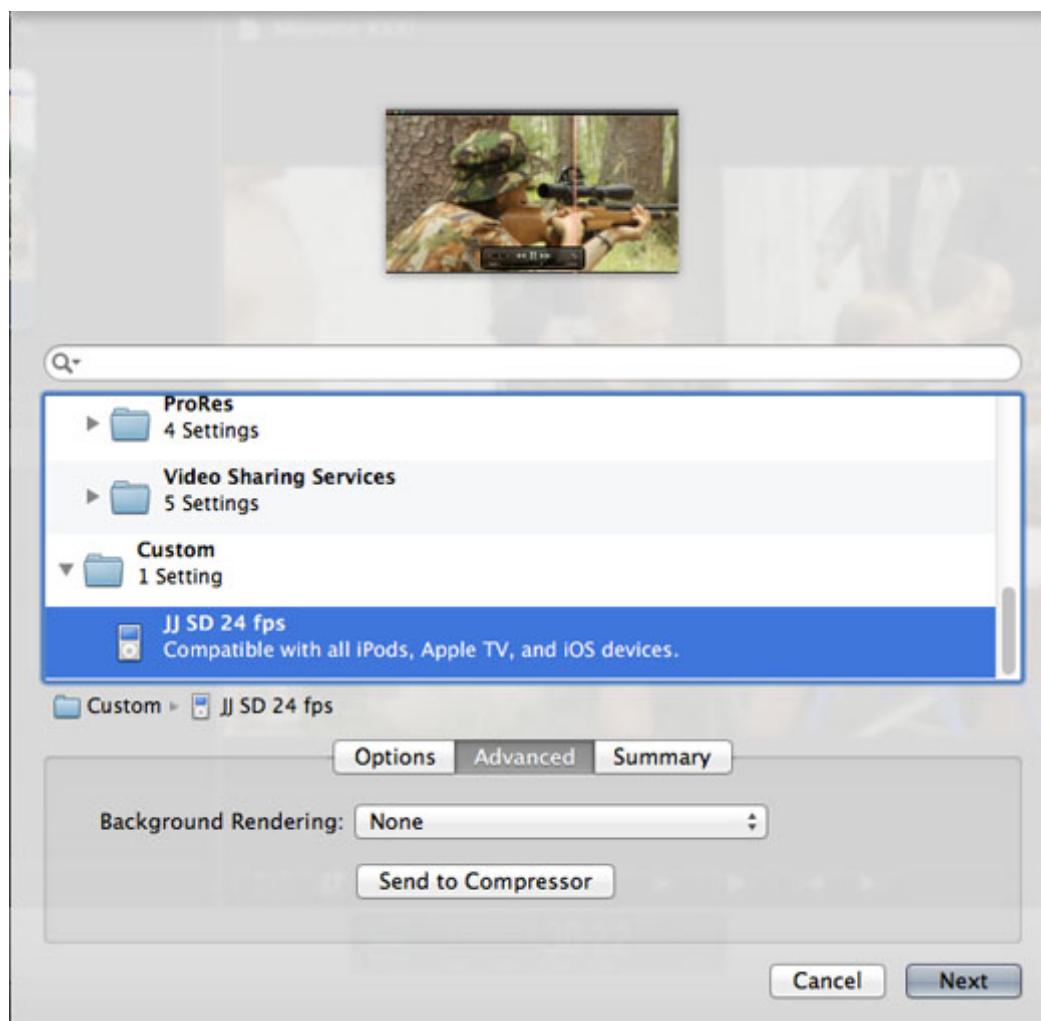
Základní rozhraní a funkce pro export se nesou opět v duchu "blíže k masám". Možnosti detailního nastavení parametrů exportu přímo v hlavní aplikaci byly zásadně ořezány a nahrazeny výběrem ve stylu "film pro iPhone" apod. FCPX také nyní umí vypálit DVD sám o sobě, bez součinnosti s aplikací iDVD. Přibýly 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.



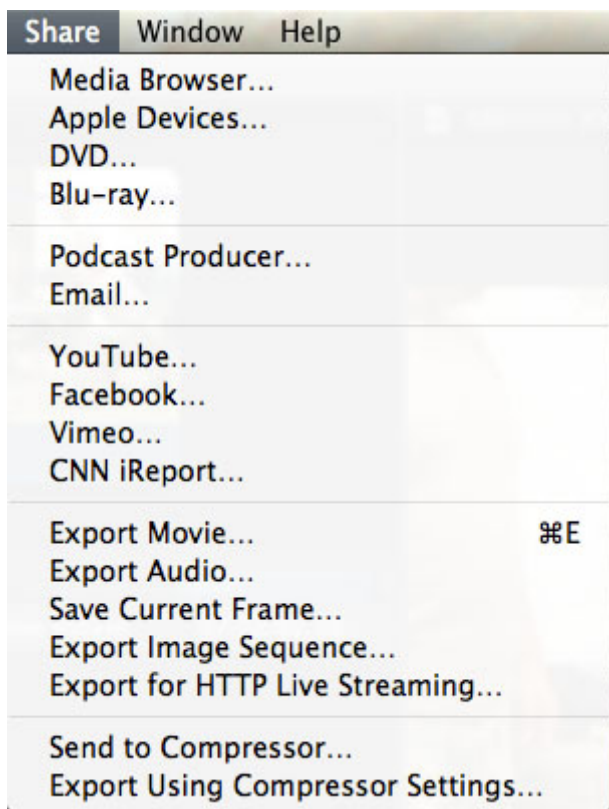
Vlastní rendering pro výstup není z nejrychlejších. Na počítačích se Snow Leopardem je dokonce neuvěřitelně pomalý, po přechodu na Lion se ovšem rychlost výrazně zvýšila. Zajímavé je, že ačkoli FCPX používá pro rendering při exportu všechna dostupná jádra, není na stejné hardwarové konfiguraci výrazně 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 Compressoru. 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.

Software

Final Cut Pro X - 5. Architektura a využití zdrojů

6. září 2011, 00.00 | Bylo-li na starém Final Cutu Pro něco, co uživatele frustrovalo, bylo to nepříliš kvalitní jádro aplikace. Původní Final Cut pamatoval ještě doby Mac OS 9 a neblahé dědictví C++ Carbonu a podobných nepěkností se s ním táhlo až do konce.

Dostupná RAM postupně rostla ze stovek MB na desítky GB, ale dvaatřicetibitový Final Cut Pro mohl použít pouze 4 GB. Procesorová jádra přibývala, ale uživatelům Final Cutu to nebylo mnoho platné, protože aplikace mohla až na výjimky používat pouze jedno.

Nový FCPX je v tomto ohledu naprosto nesrovnatelný - aplikace byla přepsána od základu za použití moderních technologií dostupných v Mac OS X, a je to na ní vidět. Hlavní aplikace je plně čtyřiašedesátibitová a podpora více procesorů a jader je vynikající. Stačí si při práci s FCPX zobrazit Activity Monitor.



Final Cut Pro X

Final Cut Pro X

PID	Process Name	User	%CPU	Threads	Real Mem	Kind	Virtual Mem	Sudden Term.	Ports
3111	Final Cut Pro	jirka	228,2	68	493,6 MB	Intel (64 bit)	849,9 MB	No	879
3250	activitymonitord	root	6,8	1	1,9 MB	Intel (64 bit)	28,6 MB	No	25

Pokud jde o hardwarové nároky, jsou relativně skromné, tedy ty minimální. Apple udává jako základní konfiguraci procesor Core 2 Duo, 2 GB RAM, grafickou kartu podporující OpenCL, 256 MB VRAM, rozlišení displeje 1 280 x 768 pixelů nebo lepší. Na takové konfiguraci FCP X opravdu běží - video ve standardním rozlišení se dá stříhat bez nejmenších problémů, HD v 720 p je docela přijatelné. Pochopitelně že pro stříh formátů jako 1 080 p, 2 k či 4 k je nutno hardwarovou konfiguraci přiměřeně posílit.

Mírné problémy se vyskytují při pokusu o instalaci FCPX na některé méně obvyklé konfigurace, zejména u starších iMaců (a údajně i Maců mini, s tím ale nemám osobní zkušenost). App Store, což je jediný zdroj, odkud lze FCPX získat, si totiž před stažením kontroluje hardwarovou konfiguraci a neumožní instalaci aplikace, pokud dojde k závěru, že tato konfigurace není aplikací podporována. V případě zmíněných počítačů obdrží uživatel hlášku o příliš slabé videokartě. Pokud ale aplikaci stáhne na počítači v "podporované konfiguraci" a následně ji na ten druhý překopíruje, aplikace běží bez nejmenších problémů.

Zamyšlení na závěr

Pokud se na FCPX díváme pouze jako na izolovanou aplikaci, nedá se mu toho vytknout zase tak moc - snad jen rigidní uživatelské rozhraní, což ale není specialita této aplikace, a absenci některých poměrně zásadních funkcí. Přinejmenším určité z nich se dají očekávat v rámci budoucích updatů. Některým profesionálům (či spíše "profesionálům") možná vadí nižší cena a to, že přicházejí o jistý punc výjimečnosti, když si software určený pro ně může najednou za pár stovek koupit kdekdo.

To je pochopitelně nesmysl, ostatně stačí si vzpomenout na první Final Cut Pro. V době jeho uvedení byl digitální stříh vyhrazen velkým studiím s nesmírně nákladným hardwarem a superdrahým softwarem. Do toho najednou přišel Apple s relativně levnými počítači, vybavenými rozhraním FireWire a softwarem v ceně zlomku tehdejších profesionálních řešení. A najednou mohl natáčet a stříhat každý, kdo si koupil malou digitální kameru standardu DV za pár desítek tisíc korun. Jsem si skoro jist tím, že pocit a přístup tehdejších uživatelů Avidu či Premiere nebyl zase tak moc odlišný od přístupu dnešních uživatelů FCS.

Proč jsem tedy v seriálu nešetřil kritikou? Inu proto, že FCPX není (na rozdíl od úvodního Final Cutu v době uvedení jeho první verze) novým produktem vytvářejícím de facto nový segment trhu. FCPX je deklarovanou přímou náhradou starého Final Cut Studia a mříí (tedy dle oficiálních výroků představitelů

Apple) na jeho momentální uživatele v profesionální sféře. A v této sféře, ať se na mně cupertinstí nezlobí, nelze na softwarový produkt pohlížet jako na solitér. V této sféře je software jednou, byť důležitou, kostičkou ve velké skládance infrastruktury, hardwaru, standardů a postupů. Pojmy, jako jsou kontinuita, kompatibilita, náklady na zaškolení, ochrana investic a podobné, zde jsou kritické.

V dané situaci prostě nová kostička, jakkoli hezčí a vyrobená z lepšího materiálu, do starého puzzle absolutně nepasuje. Představa, že všichni okamžitě přejdou na FCPX stylem "ode dneška je tu jen FCPX, FCS končí a šlus", je naprosto absurdní. Stačí uvedení FCPX porovnat třeba s pečlivým plánováním životnosti a podpory produktů u Microsoftu (a to i u produktů daleko jednodušších a méně provázaných s jinými řešeními). K tomu musíme přičíst v zásadě nulovou možnost seznámit se s předběžnými verzemi aplikace, chybějící "roadmap" plánovaných vylepšení a doplňků a nejistotu stran dalšího vývoje, a asi nikdo soudný se nebude divit profesionálům, jejichž chléb vezdejší je na stříhovém softwaru do značné míry závislý, že novou aplikaci a zejména arogantní a totálně amatérský způsob uvedení nevitají právě nadšeně.

Občas se objevují názory, že skutečný profesionální trh Apple až tak moc nezajímá a že nový FCP X je zaměřen spíše na pokročilé amatéry, natáčející video pomocí digitálních zrcadlovek či lepších videokamer z kategorie "prosumer". Na teorii o stahování se z profesionálního trhu možná něco bude - nasvědčovalo by tomu i "zařízení" některých profesionálních produktů v čele s Xserve. Na to, jak úspěšně si FCP X povede a zda se mu nakonec přece jen podaří zaujmout místo svého předchůdce v profesionálních studiích, si prostě budeme muset nějakou chvíli počkat.

P. S.: Nedlouho po odevzdání seriálu začal Apple v USA prostřednictvím telefonu opět přijímat objednávky na předchozí Final Cut Studio, jak o tom [informoval také MůjMac.cz](#). Uvidíme kdy dorazí také slíbené updaty doplňující do FCPX alespoň některé chybějící funkce jeho předchůdce.