

Apples eigen editor nu leverbaar in PAL-versie

Final Cut Pro 1.2

Derk Braakman, Martijn Ruissen

Final Cut Pro was al geruime tijd in de VS beschikbaar, en enthousiaste geluiden over dit pakket voor non-lineair editing drongen natuurlijk ook in Europa door. Om het aan deze kant van de oceaan te kunnen beoordelen moesten wij echter geduld opbrengen, maar in januari 2000 werd eindelijk de PAL-versie leverbaar. Apple mikt op de gigantische markt tussen Adobe Premiere en de Avid Media Composer.

Final Cut Pro is een editing/compositing tool bedoeld voor de onderkant van de professionele markt. Het softwarepakket vormt samen met een Apple Macintosh G3 of G4 een editsysteem gebaseerd op het native DV formaat. Maar de gebruiker hoeft zich beslist niet tot het DV-formaat te beperken. Final Cut Pro is een compleet programma waarmee alle basis editing functies maar ook complexe bewerkingen kunnen worden uitgevoerd. Je zou het op het eerste gezicht een kruising kunnen noemen tussen Adobe Premiere, Media 100, Avid en Adobe After Effects. De interface ligt in de lijn van de nieuwe Quicktime 4 interface, en de Timeline lijkt veel op die van de Media 100 software, met name door het kleurgebruik. De schermopbouw heeft veel weg van Adobe Premiere, en de editing functies zijn vergelijkbaar met de Avid Media Composer.

De computer die we voor de test tot onze beschikking hadden was een 400 MHz PowerPC G4. Hij beschikte over 128 Mb SDRAM werkgeheugen, een ATI Rage 128 AGP 2X-videokaart met 16 Mb SDRAM videogeheugen, een 20 Gb hard-disk voor systeem én AV-materiaal, drie IEEE 1394 (Firewire/i.Link) poorten (2 externe en 1 interne aansluiting) en 2 USB poorten. Verder zaten er een ZIP-drive en DVD-Rom speler in. Final Cut Pro heeft minimaal een 266-MHz PowerPC G3 met 128 Mb werkgeheugen nodig. Het systeem kan natuurlijk te allen tijden uitgebreid worden met andere digitizer kaarten, bijvoorbeeld een Targa kaart waarmee je analoge video-bronnen kan capturen of een Digitale Voodoo kaart waarmee je zelfs met SDI naar binnen kan. Deze laatste mogelijkheid is gekozen door Veronica, dat 12 sets heeft gekocht die binnen een SDI-netwerk functioneren.

Interface

Final Cut Pro start standaard met twee schermen op, maar zodra je aan het editen slaat, maak je gebruik van vier schermen die elk voorzien zijn van een aantal tabbladen. Die tabbladen kun je uit zo'n scherm slepen naar een eigen window, zodat je ze zelf kunt arrangeren op je scherm. De vier schermen zijn een *Browser* (bin), een *Timeline*, een *Viewer* voor alle clips en een *Canvas* (viewer) om de gehele sequence te monitoren. Alle schermen en scherminstellingen kun je naar eigen wens aanpassen. De interface is erg duidelijk en werkt ook erg praktisch, alleen raak je soms het overzicht kwijt als je meerdere vensters tegelijkertijd en over elkaar heen open hebt staan. Dit zou opgelost kunnen worden met een tweede computermonitor. Je kunt dan bijvoorbeeld je Browser (Bin) op het andere scherm zetten, zodat je voor je tijdlijn meer ruimte hebt. Maar oorspronkelijk is het programma ontwikkeld voor gebruik met één monitor. Soms is het even onduidelijk waar je mee bezig bent als je in een bepaalde editing mode zit, omdat het programma niet altijd duidelijk aangeeft welke editing mode het is.

Capturing

De clips kunnen binnengehaald worden via de optie log and capture, batch capture en het gewone capturen. Je hebt verschillende mogelijkheden om allerlei gegevens op te slaan over het gecapturede materiaal. Zo heeft elke clip een label, een scène met shot of take aanduiding, een log note waar je overige informatie over een clip kwijt

kunt, en een functie om een clip te markeren als je zeker weet dat je die gaat gebruiken. De files kunnen in mappen worden gezet en op deze manier als een database behandeld worden, je kunt deze doorzoeken op de gegevens die je zelf hebt ingevoerd, maar natuurlijk ook op andere gegevens zoals cliplengte, aantal audiotracks en tijdcode, wat erg handig is als je vele bestanden hebt.

Final Cut Pro is niet bedoeld om direct tijdens capturen het materiaal in een ander formaat om te zetten. De settings in de capture preferences dienen dan ook ingesteld te worden in het aangeboden materiaal en moeten 1:1 kloppen. Creatief als we zijn hebben we toch geprobeerd rechtstreeks naar andere formaten te capturen, dus bijvoorbeeld van een DV-native signaal rechtstreeks naar Quicktime met een Cinepak codec met een andere resolutie. Dit leek ons met name handig om bijvoorbeeld rechtstreeks videomateriaal voor het Internet of een multimediatproductie te publiceren zonder tussentijds renderen. Het werkte wel, maar niet vlekkeloos, veel frames vielen weg tijdens het capturen. Ook heb je de mogelijkheid, in tegenstelling tot andere native-DV systemen,



om op meerdere resoluties en kwaliteiten te capturen en te bewerken, *dus je bent niet beperkt door het vaste DV formaat van 25 Mbps*. Je kan dus ook op offline kwaliteit je DV materiaal editen en later voor online renderen door het materiaal via batch capturing op een hogere kwaliteit binnen te halen of een EDL aan te maken en eventueel op een andere machine af te monteren. Deze mogelijkheid komt voort uit het feit, dat Final Cut Pro niet expliciet gemaakt is voor de FireWire aansluiting, maar ook uit de voeten kan met andere Digitizer kaarten, zodat je bijvoorbeeld Betacam-SP materiaal via component kunt inlezen of DigiBeta via SDI.

De timeline

De Timeline werkt niet volgens het principe van A-B editing met twee video-lagen, maar met de compositing methode waarbij je op één enkele laag zowel graphics als video achter elkaar plaatst. Het aantal lagen kan tot 99 worden uitgebreid, zowel audio als video. Om de timeline te editen is er een handige toolbox aanwezig om te knippen, te trimmen, enz. Alle effecten en overgangen staan in de Browser en in het main pulldownmenu en kunnen zo op een movie of tijdlijn worden toegepast. Na alle effecten, overgangen en filters geplaatst te hebben kan er worden gerenderd wat afhankelijk van de complexiteit en de hoeveelheid effecten niet altijd lang hoeft te duren met de G4. Wij hadden bijvoorbeeld een aantal lagen video via nesting gecombineerd met titels, superimpose video en een animatie, allemaal naar online kwaliteit gerenderd met een lengte van 30 seconden. Hier deed de G4 zo'n 6 minuten over, voor een non-accelerated non lineair editingsysteem vrij snel. Naar ons gevoel bijvoorbeeld sneller dan het systeem van Sony, de ES-3, dat we een aantal maanden terug testten. Final Cut Pro biedt een mooie functie voor het renderwerk, iets dergelijks zagen we ook bij de ES-3. Als je bijvoorbeeld koffie gaat halen en even niet aan het editen bent, gaat het systeem na een bepaalde tijd zelf renderen. Zodra je weer met de muis aan de slag gaat, wordt dit afgebroken. Je kan zelf een tijdsinterval definiëren waarop het systeem hiermee moet beginnen, je kan natuurlijk deze functie ook uitschakelen, iets wat (nog) niet mogelijk was bij het ES-3 systeem. Ook een handige optie in de timeline is dat de scaling van de timeline op twee manieren



Een mogelijke schermindeling, linksonder de browser, rechtsonder de tijdlijn.

kan worden toegepast, dit kan met een stapsgewijze slider zoals in Premiere maar ook met de vensterslider, wat wij nog niet eerder in een programma zijn tegengekomen. Het snel en efficiënt werken wordt hierdoor vergroot, deze gebruiksvriendelijkheid is terug te vinden in de gehele interface. Zo merk en zie je dat Apple van vele programma's de goede dingen heeft overgenomen.

Audio

Final Cut Pro bevat uitgebreide mogelijkheden voor audiobewerking, veelal in real-time. Het gedeelte voor audiobewerking bestaat uit twee onderdelen. Ten eerste het audio tabblad in het 'viewer' venster, waar een audioviewer met waveform verschijnt als je dit tabblad aanklikt. En ten tweede de audio effecten sectie onder het menu item 'effects'. Zodra je een effect selecteert, wordt dit toegevoegd aan je audioattributen in het filter tabblad in het 'viewer' venster. In de audioviewer kan je direct realtime volume en panorama bewerkingen toepassen. De visuele weergave van de volume en panorama instellingen is vergelijkbaar met andere non-lineaire video editors, gewoon een gekleurd lijntje over de waveform die met de muis versleept kan worden en waarmee extra keyframes, punten waarop veranderingen optreden, aangebracht kunnen worden met rubberband mogelijkheden. Opvallend is dat de waveform bij volumebewerkingen ook verandert qua

amplitude uitslag, een extra visuele controle voor je totale geluidssignaal. De audioeffecten sectie bevat onder meer parametrische equalizers, reverb en een aantal filters voor het weghalen van camera bijgeluiden. Of je net zoals bij de video effecten externe plug-ins van andere softwarefabrikanten zou kunnen gebruiken is ons niet bekend. Misschien een mogelijkheid in een volgende versie met gebruik van bijvoorbeeld de open plug-in architecturen VST of OMS voor het Macintosh platform. Audio cd's kunnen direct digitaal worden binnengehaald via de interne cd/dvd speler.

Nesting

Final Cut Pro biedt de mogelijkheid tot nesting van video (en audio) tracks, een technologie die wij tot nu toe alleen bij de Avid systemen zijn tegengekomen, zie het artikel over de Avid XpressDV. Je hebt hiermee de mogelijkheid om een montage of compositie, met alle effecten en filters die je in je timeline hebt gemaakt, weer naar één media sequentie terug te brengen en te gebruiken in een nieuwe montage, met de mogelijkheid om achteraf toch nog alle toegepaste effecten aan te passen en wijzigingen aan te brengen in je montage. Zo kun je dus onbeperkt video- en audiotracks met bijbehorende effecten combineren, en toch je timeline lekker overzichtelijk houden.

In Final Cut Pro kun je ook Macromedia Flash bestanden importeren en in een

montage integreren. Wij hebben dit uitgeprobeerd, maar bij een Flash bestand van anderhalve Mb liep het systeem vast. Bij een bestand van 0.5 Mb werkte dit wel vlekkeloos. De reden hiervoor is de volgende. Voor het importeren van Flash animaties moet er in Final Cut Pro 10 keer de Flash size vrij geheugen beschikbaar zijn. Een 1,5 Mb bestand heeft 15 Mb vrij geheugen nodig in Final. En dat was in ons geval de bottleneck. Verder is dit een handige optie, want hiermee kun je in Flash 'gelikte' 2D animaties maken en deze meteen in Final Cut Pro gebruiken. Bij problemen met de bestandsgrootte kun je eventueel natuurlijk altijd vanuit Flash naar Quicktime exporteren en dit weer binnenhalen in Final Cut Pro.

De title generator is in het programma geïntegreerd en kan alle basis teksten op het scherm toveren. Hij werkt precies hetzelfde als de effecten generator en de filter generator van het programma, en is erg gebruiksvriendelijk. Voor de keyboard shortcuts wordt een stickervel meegeleverd om eventueel op de toetsen te plakken. Maar er is ook een speciaal toetsenbord met shortcuts gemaakt door een fabrikant.

Previewing

Omdat Final Cut Pro gebruik maakt van de beschikbare IEEE-1394/ Firewire interface die standaard op de G4 aanwezig is, en dus op een DV-native technologie werkt, zul je altijd een aparte codec nodig hebben om je productie op een videomonitor te previewen. Je kunt natuurlijk een aparte digitize kaart in

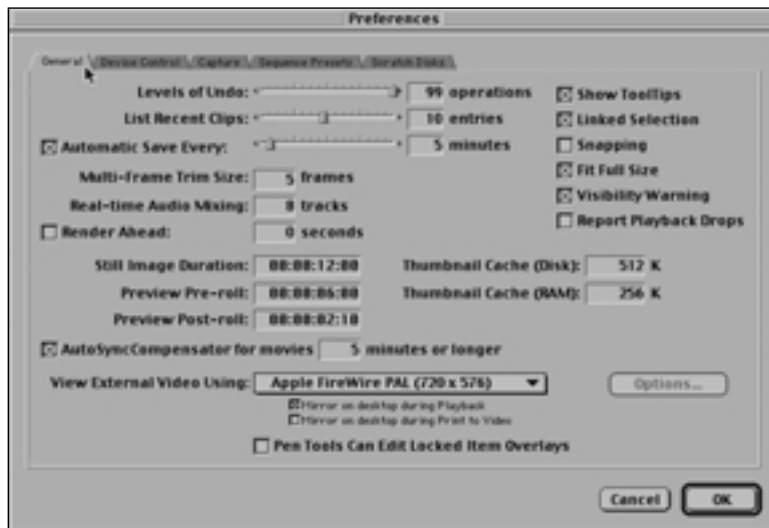
je computer zetten, maar dit is geen oplossing voor je DV-sigitaal. In de meeste gevallen zul je gebruik maken van een DV-recorder met firewire in/out die via zijn analoge uitgangen aangesloten is op je videomonitor. Als je in je setup gebruik maakt van een DV videocamera, is de aanschaf van een extra DV player/recorder wel een grote investering in vergelijking met de setprijs voor een Apple G4 met Final Cut Pro. Toch is een preview op een videomonitor of televisie belangrijk voor de contrast- en helderheidsverhoudingen van je videomateriaal. Op een VGA-monitor valt dat een stuk moeilijker te bepalen. Ook voor het plaatsen van titels en de kadering van je compositie kan een preview op je computermonitor misleidend zijn, omdat je met een televisie altijd te maken hebt met over- en underscan afwijkingen, die wel 10% kunnen afwijken van je computerbeeld. Een oplossing zou

kunnen zijn je systeem uit te breiden met een losse video digitize kaart, die in M-JPEG of MPEG-2 digitaliseert. Het systeem zou dan erg flexibel worden omdat je dan niet alleen digitale maar ook analoge video bronnen kunt gebruiken.

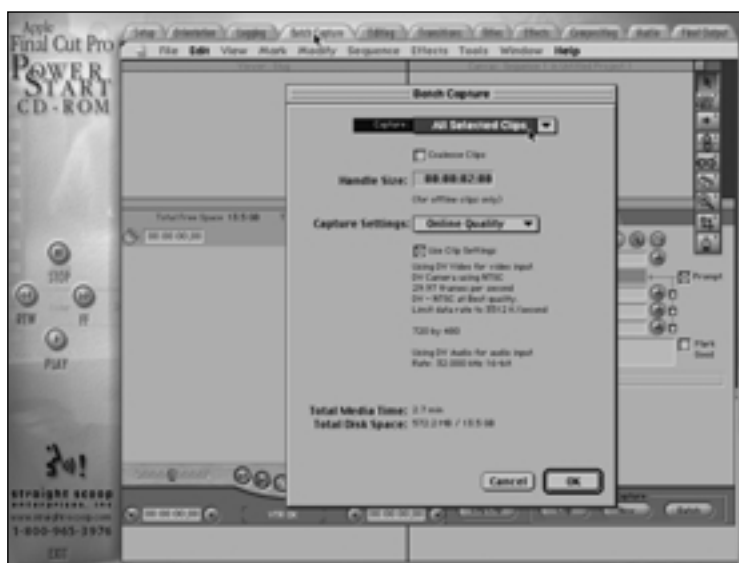
Conclusie

Apple zet met Final Cut Pro een mooi totaalpakket op de markt. Het is voor mensen die op dit moment voor de keuze staan om een non-linear videosysteem aan te schaffen een aanrader. Door de geïntegreerde mogelijkheden voor compositing en postproductie voor Internet is dit pakket geschikt voor een breed publiek. Het is geschikt als off-line, maar in veel gevallen kan Final Cut Pro met zijn DV-kwaliteit ook geschikt zijn voor on-line. Ook in een broadcast omgeving is het toepasbaar. Omdat Final Cut Pro gebaseerd is op de open architectuur van het Quicktime videoformaat zijn er vele mogelijkheden voor uitbreiding. Voor Microsoft Windows gebruikers zal het even wennen zijn aan de Macintosh OS interface en het gebruik van een muis met maar 1 muisknop. Het DV-native formaat zonder codec kan lastig zijn, omdat je altijd een aparte DV recorder of DV camcorder nodig hebt om je montage op een videomonitor of televisie te bekijken. Maar al met al is het voor een budget van 10.000 gulden een mooi en compleet systeem. □

Final Cut Pro 1.2 wordt geleverd via The Apple Store (www.apple.com/nlstore) en via erkende Apple Resellers voor een prijs van f 2799,- inclusief BTW. Meer informatie over compatibele apparatuur en programmatuur is te vinden op www.apple.com/finalcutpro.



Tabblad 'algemeen' van preferences.



Powerstart cd-rom van Straight Scoop: een snelle manier om Final Cut Pro te leren.