

# Pinnacle s dědictvím Fastu

**Příznivce nelineárního zpracování videa bychom mohli rozdělit na ty, kteří sem tam něco přistříhnou, opatří titulkem a dílo je hotovo, a na ty, kteří na svém projektu pracují se zarputilostí profesionála. K vypilování filmu do posledního detailu je však kromě vlastní invence zapotřebí i nástroje, který jim to umožní. Pro ně by mohla být tím pravým například letošní novinka od firmy Pinnacle, Edition DV.**

Základem programu Edition DV je Fast Studio, které má mnoho společného s profesionálními studiovými systémy Liquid Purple, Silver, Ivory nebo Blue, vyvíjenými firmou Fast. Edition tedy není v pravém slova smyslu novinkou, po pohlcení Fastu Pinnaclem je však již vyvíjen pod křídly této firmy a jeho cena je nyní přijatelná i pro běžného uživatele. Tím se Edition zařadil do kategorie semiprofesionálních nástrojů typu Premiere nebo Vegas, přesto však zdědil koncepci a nástroje odpovídající spíše vyšší kategorii. Současná verze 4.5 není vázána na konkrétní hardware, takže ji lze díky podpoře FireWiru používat ve spojení s běžným IEEE 1394 řadičem nebo na notebooku. Přesto jsou zde integrovány ovladače pro firemní karty DV, Deluxe a DV500. S kartami Deluxe či DV500 lze využít i jejich analogové vstupy a výstupy, a s DV500 je dokonce možné provádět několik přechodů a korekcí v reálném čase. Jak jsem se ale mohl přesvědčit, svoji práci může dobře odvést i obyčejná FireWire karta za zhruba tisíc korun.

## Systémové požadavky

Edition lze provozovat pouze s Windows 2000 nebo XP. Není to jen proto, že PRO verze těchto systémů podporují multiprocessing, kterého Edition dokáže využít, ale i díky podpoře více uživatelů, protože program dovoluje definovat práva pro práci více uživatelů na jednotlivých projektech. Edition není skromný ani k hardwaru. Minimálním požadavkem je 600MHz procesor a 256 MB RAM, doporučená konfigurace je však prakticky dvojnásobná. Edition totiž používá tzv. Background Rendering, automatický rendering v průběhu editace. Uživatel tedy může pracovat na projektu, zatímco na pozadí je prováděn výpočet. To je velmi příjemné, ale má to i svá omezení. Těmi je kromě potřeby vysokého výpočetního výkonu i to, že části renderovaného úseku, které jsou již vypočítány, nelze přehrát. Musíme prostě počkat, až bude výpočet dokončen, a teprve potom si výsledek prohlédnout.

## Pracovní prostředí

Modrošedé GUI je neobvyklé, ale nepůsobí lacině ani rušivě, spíše naopak. Na ploše jsou zobrazeny jen základní prvky editoru - monitory Playeru a Recorderu a časová osa. Ostatní části jsou ukryty a jsou dostupné až po jejich aktivaci. Potřebujeme-li například upravovat zvuk, překryje panel ekvalizéru v tu chvíli nepotřebné monitory. Na ploše je proto dostatek místa pro každou akci a není nutné jednotlivá okna vypínat. Edition má navíc definovány další čtyři režimy zobrazení, například jen osy, osy a zásobníky s médii apod. Vyzkoušel jsem i dvoumonitorové zobrazení s celkovou plochou 2048 x 768 bodů. Výborně je vyřešeno ovládání pomocí klávesnice. V tomto případě nemůžeme mluvit ani o klávesových zkratkách, protože většina funkcí je dostupná přes jednu klávesu. V průběhu práce si můžeme na ploše zobrazit panel klávesnice s piktogramy jednotlivých příkazů. Připočtu-li k tomu, že jednotlivé klávesy si můžeme sami nakonfigurovat, je ovládání programu Edition vyřešeno podstatně lépe, než je tomu u konkurence.

## Logging a záznam

Pro nabírání materiálu je určen Logging Tool. Dovoluje záznam a organizaci materiálu z DV i z analogových přístrojů a obsahuje poměrně vospělé funkce, umožňující přesnou identifikaci obsahu na páskách i audiovizuálních souborů na disku. Ty lze zaznamenat již v průběhu přehrávání nebo off-line. To znamená, že odkazy na nalogované úseky jsou umístěny do zásobníku klipů společně se zaznamenanými sekvencemi a v případě jejich potřeby je můžeme velmi jednoduše digitalizovat. Zajímavou funkcí je potenciometr pro korekce audiosignálu z DV zdroje v průběhu nahrávání - to je běžné u digitalizace z analogového zdroje, ale ne přes digitální rozhraní. Video nebo jen audio lze zaznamenávat přímo do časové osy insertem nebo překrytím. Edition nabízí i "bezešvý" záznam - v případě, že na jednom disku není již dostatek místa, pokračuje nahrávání automaticky na dalším disku. Chybí však automatická detekce scén, která by přípravu materiálu podstatně urychlila.

## Příprava materiálu

K organizaci nabraného materiálu slouží Library Browser, jehož možnosti jsou v podstatě stejné jako v Premiere - od vytváření Racků (obdoba Binů) přes různé možnosti zobrazení náhledů a informací až po přesouvání jednotlivých segmentů. Přesto má i svá specifika. V Browseru se objevuje i nalogovaný a zatím nezdigitalizovaný materiál a navíc slouží i jako knihovna efektů, přechodů nebo dalších plug-inů. Edition podporuje i plug-in moduly kompatibilní s Adobe Premiere.

## Časová osa

K poskládání materiálu do časové osy máme opět více možností. Jednotlivé klipy si můžeme nejprve prohlédnout v Clip Vieweru, kde lze provést základní úpravy délky, vytvořit subclipy, doplnit markery nebo nastavit hlasitost audiosignálu. To však lze provést i v Playeru a odtud klipy klepnutím na ikonu přenést do Timeline. Edition podporuje klasický tříbodový způsob editace, takže není problém vybranou sekvenci umístit na určitou pozici - opět jako Insert nebo Overlay (v programu Edition nazvané Film a Overwrite Style). Samozřejmě lze přesunout materiál z Browseru do osy i hromadně a teprve tam jej natrimovat. Časová osa je podobná Vegasu, i zde chybí samostatná superimpose stopa i pás pro vkládání přechodů. Počet stop není v programu Edition limitován. Materiál lze vkládat do kterékoliv stopy, jen je třeba si uvědomit, že vrchní stopa má prioritu. Timeline je výborně uzpůsobena potřebám uživatele - u stop se dá měnit jejich šířka, takže hlavní stopu lze zvýraznit jejím roztažením. Na páscích s klipy se zobrazují i základní informace o klipu, takže je vše velmi přehledné. Bohužel, na pásku klipu nelze zobrazit políčka filmu po celé jeho délce, ale jen první a poslední nebo jedno uprostřed pásu. Z časové osy je dokonce možné exportovat grafiku, video nebo zvuk do externího přehrávače nebo editoru (např. Media Playeru nebo Photoshopu). Vynikající je možnost přepínání mezi několika rozpracovanými časovými osami, z nichž každá zastupuje určitou část projektu. Edition ukládá projekt v průběhu editace (tzv. Instant Save), takže není nutné jej zálohovat. Ke změně rychlosti videa slouží Timewarp, který dokáže i dynamickou změnu rychlosti. Časová osa je vyřešena velmi rozumně. Snad jen scrubbing myší i kurzorovými šipkami by mohl být plynulejší, v tomto směru je Premiere příjemnější.

## Nástroje pro úpravu zvuku

Standardně se klipy zobrazují jen v jedné stopě. Jejich zvuková složka je viditelná až po "rozbalení" do jedné stereostopy nebo až čtyř monostop včetně oscilogramu. Úroveň hlasitosti lze nastavit běžným způsobem, handlery nebo potenciometry v audioeditoru. Další úpravy mohou být provedeny třípásmovým parametrickým ekvalizérem, maximizerem pro "normalizaci" zvukové složky nebo nastavením echa. Některé úpravy (např. echo) se do časové osy a do zvuku promítají v reálném čase. Perfektně je vyřešeno i doplnění komentáře. Stačí v Timeline vybrat část filmu, kterou potřebujeme okomentovat, a stisknout záznam. Mluvené slovo se může automaticky vložit na vymezené místo časové osy.

## Obrazové editory a efekty

V programu je integrována sada editorů - 2D a 3D Editor a Color, Wipe, Keying a Filter editory. Jejich využití je patrné již z názvů. Použijeme-li například v Timeline nějaký přechod, můžeme jej pomocí příslušného nástroje upravit podle svých představ. V tomto směru nabízí Edition nadstandardní možnosti, protože každý z editorů disponuje nepřeberným množstvím funkcí pro barevné korekce, 2D i 3D úpravy obrazu, několika druhů klíčování apod. Asi nemá smysl jednotlivé funkce popisovat, snad jen ty základní: nastavení průhlednosti, oříznutí obrazu, stínování, orámování obrazu nebo výřezu gradientním rámečkem, manipulace s obrazem v prostoru. Z filtrů to je mozaika, posterizace, solarizace, blur... možností je opravdu mnoho. Zaujal mne zejména Keying Editor, v němž lze klíčovat jen část obrazu vybraného Lasse. Všechny parametry jsou definovatelné keyframy, přičemž interpolace mezi nimi může být lineární i akcelerovaná. Bohužel jde vždy jen o symetrickou akceleraci a její průběh nelze ovlivnit Bezierovými křivkami. Ovládání a nastavování parametrů efektů je jednoduché a je možné je provádět více způsoby. Ptáte-li se na množství efektů, přiznám se, že to mě u programu Edition příliš nezajímalo, a myslím, že u tohoto typu programu to není podstatné. Součástí programu je však sada 3D přechodů a efektů Hollywood FX 4.6 Bronze a sada 2D efektů Alpha Magic. Možnosti nastavení kvality renderovacího procesu jsou velmi rozsáhlé. Nechybí nastavení využitelných instrukcí CPU, velikosti odkládacího prostoru, priority výpočtu, počtu bitů na pixel a hlavně konkrétního typu filtrů a metod při deinterlacingu, zoomování obrazu, rotaci apod. Zkrátka nepřijdou ani ti, kdo chtějí používat titulky. K jejich vytváření je určen titulkovač Title Deko. Nejde sice o verzi Pro, která nabízí více nástrojů pro práci s písmem, ale i tak je obsažená "ořezaná" verze velmi dobře použitelná. Za zmínku stojí i to, že titulky si můžeme prohlédnout na TV monitoru již v průběhu jejich vytváření, aniž bychom titulkovací editor museli opustit.

Když už je řeč o výstupu na TV - na něm jsou zobrazovány i změny prováděné v editorech efektů, takže máme možnost posoudit svůj záměr přímo na TV.

## Export

Kromě běžných způsobů zálohy na pevný disk, zpět na pásku nebo exportu EDL soupisky je možné projekt zálohovat i na CD nebo DVD, se strukturou SVCD nebo DVD. O vytváření potřebných MPEG-2 streamů se stará integrovaný a překvapivě kvalitní MPEG kodér. Tuto možnost zřejmě nevyužijeme pro authoring výše zmíněných disků, protože chybějí další funkce pro přípravu menu nebo kapitol, nicméně pro pořizování pracovních kopií je velmi užitečná. Navíc, v balení s kartami Pinnacle najdete i skutečný DVD authoringový program Pinnacle Impression DVD SE 2.2.1.

## Závěr

Jestliže v loňském roce byl velkým překvapením Vegas od firmy Sonic Foundry, letošní rok patří programu Edition, protože nová verze Premiere prakticky ničím nepřekvapí. Kdybych se měl dnes rozhodnout pro některý z těchto videoeditorů bez ohledu na hardware, padla by volba jednoznačně na Edition, a to i přesto, že jsem neměl čas se s ním plně sžít a osvojit si jej. Ne že by šlo o složitý program, naopak je v tomto ohledu velmi vstřícný i pro začátečníka, ale zároveň nabízí i složitější funkce hodné profesionála. Ačkoliv mě Edition opravdu nadchl, ani on není úplně dokonalý. Trochu mi chyběla automatická detekce scén, vylepšení by si zasloužilo i dvoumonitorové zobrazení nebo background rendering. V celkovém kontextu však jde jen o kosmetické úpravy, takže ocenění Chip tipem je plně na místě. Důkladnější informaci o programu Pinnacle Edition najdete na Chip CD v rubrice Chip plus.

*Jan Kosnar*

### **Pinnacle Edition DV 4.5**

Poloprofesionální videoeditační systém.

Minimální požadavky Pentium 600 MHz, 256 MB RAM, dva HD (systém, video), 32bitová grafika 1024 x 768, Windows 2000/XP Výrobce Pinnacle Systems, Mountain View, CA, USA Poskytl EXAC, Praha

Cena 23 278 Kč včetně DPH (IEEE1394 board, SW Pinnacle Edition, Impression DVD, Commotion 4.1 - ceny dalších sestav u prodejce)

### **Související linky na Internetu**

[www.pinnaclesys.com](http://www.pinnaclesys.com)

[www.exac.cz](http://www.exac.cz)

[www.digitalvideo.cz](http://www.digitalvideo.cz)

### **Klady a zápory**

- + propracované pracovní prostředí
- + jednoduché ovládání
- + nástroj pro logging
- + vynikající přizpůsobení časové osy
- + organizace materiálu v Library Browseru
- + funkce pro práci se zvukem
- + efektové editory
- + integrovaný titulkovač a 3D efekty Hollywood FX
- + technologie Background Rendering, Instant Save a Subpixel
- + definování práv uživatelů na práci na jednotlivých projektech
- + náhled na TV při práci s efekty a titulky
- + export jako SVCD a DVD z časové osy
- + výborný program pro authoring DVD Pinnacle Impression DVD
- + podpora FireWiru
- + vzhledem k možnostem výborná cena
- v průběhu renderingu nelze zobrazit vypočítané úseky
- chybí automatická detekce scén při záznamu
- menší omezení při používání dvou monitorů