

One man cinema

Final Cut Pro si afferma nel montaggio video creativo

di Ernesto Fialdini e Massimo Cremagnani

*Editing video ad alto livello per Final Cut Pro 4, reso più intuitivo nella gestione e nell'apprendimento e corredato da numerosi programmi complementari. La pratica struttura dell'interfaccia viene gestita con facilità, anche grazie alle oculte scorciatoie da tastiera, rivelando un'immediatezza favorevole al montaggio impulsivo e veloce, tipico dei videoartisti. Qualche difetto rende necessario l'aggiornamento alla versione 4.0.2, scaricabile da Internet. La gestione dell'audio e delle titolazioni si possono ora definire complete, mentre il Real Time potrebbe essere ancora migliorato. Per analizzare nel dettaglio tutte queste peculiarità, Graphicus ha chiesto il parere del regista indipendente Ernesto Fialdini, ideatore, produttore e operatore in prima persona di numerosi cortometraggi e del lungometraggio *Perturbamento**

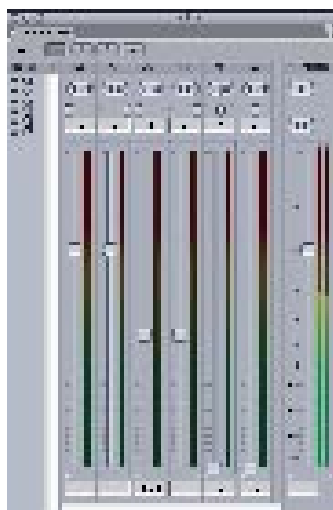
L'audio mixer è una delle novità più richieste dagli utenti di FCP

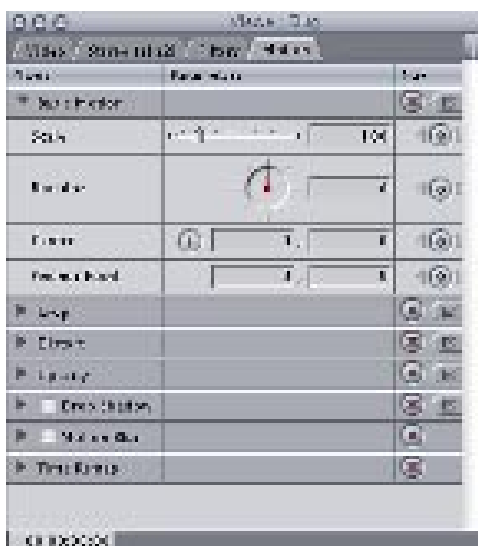


La schermata di lavoro di FCP con tutte le finestre aperte. Più intuitiva delle precedenti (e di molti concorrenti) permette di lavorare anche con un solo (grande) monitor

Apple non ci può più deludere. Dopo aver costretto alla resa Adobe, convincendola dell'inutilità di un Premiere per Mac, deve ora mantenere la promessa di un sistema di video editing completo, costituito dai propri prodotti hardware e software. Final Cut Pro 4 non è solo un programma di montaggio, ma integra effettistica e titolazione in maniera pratica e versatile. Il pacchetto include software complementari per la creazione di colonne sonore (SoundTrack), per gestire il materiale telecinematato (Cinema Tools) e per l'esportazione (Compressor). Completano la dotazione LiveType, ottimo per titolazioni animate di alto livello, e Peak3 per l'editing audio,

purtroppo solo in versione light. Per la prova ci siamo affidati alle capaci mani di Ernesto Fialdini, autore *in toto* di numerosi cortometraggi e sperimentatore nel campo del video digitale. Utile al confronto, la sua esperienza con sistemi Avid e Premiere. Il test si è svolto utilizzando un PowerMac Dual G4 da 1,25 Mhz (sistema operativo OSX 10.2.6) con 1,2 GB Ram, dotato di scheda ATI Radeon 9000 e due hard disk da 80 GB, di cui uno di sistema e l'altro interamente dedicato all'acquisizione audio/video. Dopo alcune settimane di preoccupante delusione, si è resa disponibile presso il sito Apple (<http://docs.info.apple.com/article.html?artnum=120241>) una patch correttiva (versione 4.0.2). E' bene tener presente che l'aggiornamento è di tale importanza da dover essere considerato come una parte mancante del programma. Farne a meno significa incorrere in numerosi problemi: in primo luogo è stata riscontrata discontinuità audio nell'esportazione su periferiche DV, ma anche la semplice apertura di una clip rallentata poteva constare di diversi minuti di attesa.





La finestra Viewer è suddivisa in Video, Stereo, Filters e Motion. Motion, qui in primo piano, consente di intervenire su alcuni parametri come Scale, Opacity, Rotation, Crop, Distort e Time Remap in RT



La finestra Canvas mostra il contenuto della Timeline (ovvero della sequenza in uso). Il time-code in alto a sinistra indica l'intervallo In/Out, quello a destra la posizione sulla Timeline. Le due linguette indicano le due sequenze attualmente in uso. In basso abbiamo i comandi di riproduzione dei media (shuttle control, transport control e Joggle control). I tasti colorati indicano rispettivamente Insert, Overwrite e Replace, mentre a destra troviamo i tasti per settare In e Out, Marker, Keyframe, marcare la clip e ottenere il match frame

Primo contatto

Final Cut Pro 4 presenta caratteristiche innovative nell'ambito del software di editing non-lineare. L'aspetto che per primo balza agli occhi è senz'altro la concezione del montaggio in relazione alle esigenze che travalicano lo specifico del montaggio: Ho apprezzato il fatto che il pacchetto comprenda, oltre a Final Cut e al rispettivo manuale d'uso, ben cinque software dedicati all'intorno del montaggio vero e proprio, consentendo l'aggiunta di effetti visivi evoluti, di colonne sonore originali, titolazione avanzata e, non di meno, la distribuzione del materiale su supporti come CD-rom e DVD e attraverso Internet (puntando sul codec MPEG-4).

Detto per inciso, il poderoso manuale è una lettura esaustiva e rigorosa, stilato in modo da far comprendere appieno il montaggio su computer.

Al momento del primo utilizzo, FinalCut mi ha sorpreso favorevolmente. Facile e intuitiva, l'interfaccia del programma ha rivelato subito alcuni dei suoi segreti, permettendo sin dal primo momento di fare un primo, semplice montaggio senza sentire la necessità di leggere il manuale. Questo anche in virtù di conoscenze pregresse, certo, ma con altri programmi di montaggio che ho utilizzato, la curva di apprendimento nell'immediato era sempre stata sfavorevole, per poi migliorare molto più tardi. L'interfaccia di FinalCut, a differenza di quella di altri software, "parla agli occhi", è immediata. Lo schema di base del programma è a quattro finestre. La Timeline, dove le clip vengono disposte in sequenza temporale; la finestra Canvas, dove scorre il contenuto della Timeline;

la finestra Browser, contenente l'acquisizione e le sequenze, e la finestra Viewer, dove editare le clip provenienti dalla Timeline o dal Browser.

FinalCut dispone anche di molte altre finestre, spesso utili, dal Frame Viewer agli strumenti Vectorscopio e analizzatore di forma d'onda, al mixer audio e molto altro ancora. Ci sono poi gli audio meters e la palette degli strumenti.

Grazie ad un impiego intelligente dei menu a linguetta, le finestre si

sovrappongono ottimizzando in modo decisivo lo spazio, benché la presenza di un secondo monitor rimanga consigliabile.

Al lavoro

Il logging dei media da nastro avviene tramite uno strumento formidabile (rapidamente azionabile tramite la combinazione Command+8), che consente numerose impostazioni tra cui l'aggiunta di markers, l'uso dei monitor Vectorscope e Waveform (i quali consentono di calibrare i livelli del segnale video) e la numerazione progressiva delle clip. I tasti J-K-L (rispettivamente indietro-pausa-avanti) permettono di scorrere il nastro a velocità variabile per settare i punti di in/out. I medesimi tasti consentono di visionare i media già acquisiti nelle finestre Canvas e Viewer. Nel caso di periferiche DV ho trovato molto utile la funzione Dv start/stop, che riconosce gli omonimi comandi della videocamera, consentendo la generazione di markers corrispondenti ad ogni inquadratura.

Le clip, una volta acquisite, vengono visualizzate nel Browser e solitamente aperte nel Viewer per essere trimate e inserite nella Timeline. Mi ha piacevolmente sorpreso la semplicità con cui è possibile splittare audio e video nella finestra Viewer. Questa finestra ha menu a linguetta che danno accesso al contenuto visivo, all'audio, ai settaggi dei filtri e a quelli del motion. L'audio consente uno Scrubbing accurato - che può arrivare fino ad 1/100 di secondo - caratteristica che farà la gioia degli audiofili non meno della gestione interna del suono a 32 bit. Il montaggio sulla Timeline si avvale

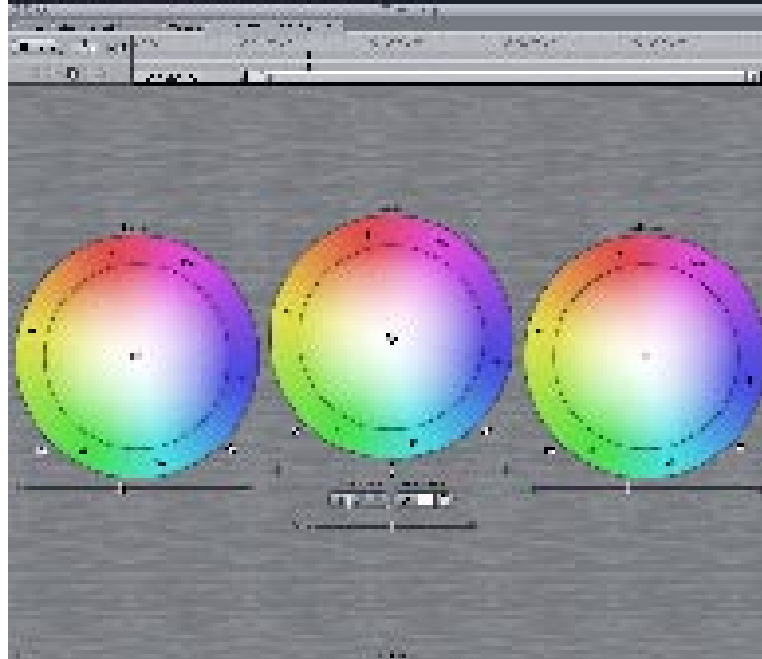
Ernesto Fialdini



L'autore di questa prova è un regista indipendente toscano, già autore di libri di poesie e di pitture digitali. La sua esperienza copre l'intero iter produttivo cinematografico in prima persona, anche se le sue doti più apprezzate riguardano la stesura dei soggetti, la direzione degli attori e la postproduzione digitale. Il suo lungometraggio *Perturbamento* è stato premiato per la migliore realizzazione tecnica al Sonar Film Festival, e con una menzione speciale all'Alternative Film Festival.

Trailer delle sue opere sono disponibili all'indirizzo www.ernestofialdini.com

di strumenti chiave come ripple, slip, roll, razor, slide, ma dispone anche di strumenti per selezionare gruppi di clip e della Penna per gestire i keyframes. La Timeline prevede che le tracce siano sempre sincronizzate tra loro. Per desincronizzare è necessario usare il tasto lock/unlock, presente su ciascuna di esse. Ricorrendo alla scorciatoia universale del Copia/Incolla, è molto facile copiare le clip da un punto all'altro della stessa Timeline o addirittura tra Timeline diverse (che peraltro possono anche essere nidificate) appartenenti allo stesso o a progetti differenti, anche aperti simultaneamente. La visualizzazione delle tracce con dimensione variabile è un aspetto utile per lavorare sui singoli keyframes, sia audio che video. Inoltre possono essere attivate le finestre chiamate Frame Viewer, che consentono efficaci paragoni tra fotogrammi diversi. Questo si rivela particolarmente gradito sia in fase di montaggio, sia di correzione colore. Altra nota favorevole, il layout di tastiera, personalizzabile. Un aspetto decisivo nel lavoro di molti, come del resto il layout delle finestre di lavoro, anch'esso modificabile, salvabile e richiamabile in qualunque momento. Notando la scelta di alcuni tasti e la presenza di alcuni strumenti, la Timeline di Final Cut è per certi versi simile a quella di Avid. Per altri ricorda Premiere, e si ha l'impressione che FCP abbia "tratto ispirazione" da entrambi per gli aspetti più intuitivi, rendendoli però disponibili in un'interfaccia ancora più efficace. Ho trovato molto efficiente e, ancora una volta, facile da usare, il Media Manager. Questo strumento permette di passare dall'offline all'on-line e viceversa, di eliminare le parti di media file non impiegate nel montaggio definitivo, di fare una copia dell'intero progetto e di far passare il vostro progetto da un codec ad un altro ricomprimendo i media files. Il Render Manager invece gestisce i file renderizzati, con la finalità di cancellarli per fare spazio, suddividendoli in base al progetto di appartenenza e alle sequenze in esso contenute.



Il filtro di correzione del colore Color Corrtor 3-way, visualizzato sempre all'interno della finestra Viewer

Uno sguardo agli effetti

I settaggi dei filtri funzionano tramite keyframes, visualizzabili sia lungo la Timeline interna al Viewer, sia su quella principale. Questo aspetto ribadisce ancora una volta la vicinanza di Final Cut agli strumenti di compositing, rinviando nostalgicamente alle Timeline di After effects.

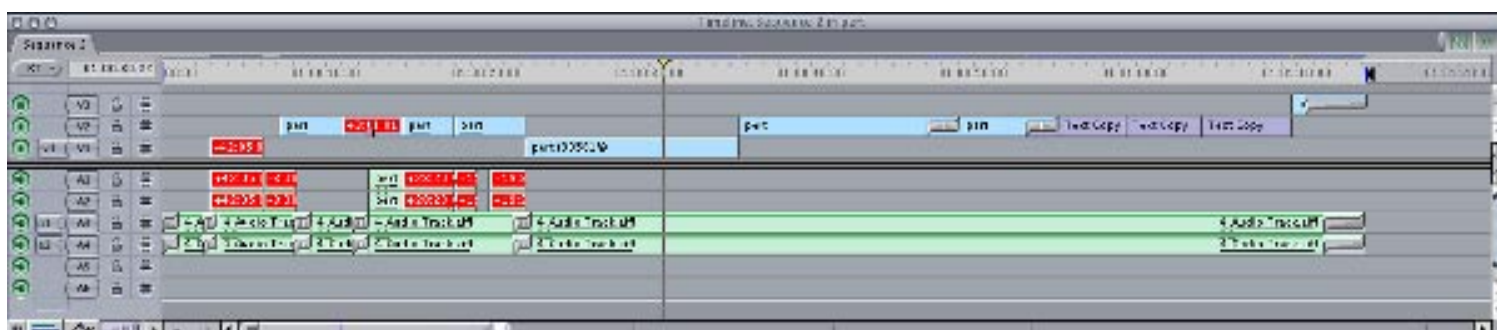
Altri aspetti riguardano il già citato nesting delle timelines, la disponibilità di 99 livelli video e la presenza dei transfer mode, parzialmente analoghi a quelli dei software Adobe. Certo non è come avere After Effects ma, in alcuni casi, Final Cut ne può fare a meno, cosa che lo rende aggiornato e sensibile a diverse necessità degli utilizzatori. Una caratteristica controversa del FinalCut è proprio quella relativa agli effetti. Il software li rende in buona parte disponibili in real-time, con risultati sorprendenti. Col mio Dual G4 ho provato ad effettuare un rallenti al 50%, con Color Correction 3-Way e crossfades in apertura e chiusura, ma anche una Color Correction 3-Way, Distort, Scale, Opacity e Crop visualizzandoli in uscita sul monitor Pal esterno (tramite la connessione firewire del Mac), sempre con la possibilità di scorrere avanti e indietro l'effetto risultante. Niente male davvero, direi.

Bisogna però considerare che, andando a modificare i valori dei keyframes, ci si trova ad attendere un costante aggiornamento dell'output video (anche quando non utilizziamo

l'uscita firewire); non potendo essere disabilitato, di fatto ci fa perdere la pazienza mostrandoci per tempi estenuanti la scritta "Preparing video for display". Ma non è la sola scritta inopinatamente frequente: c'è anche il temibile cartello "Dropped Frames" che si apre invece quando le risorse disponibili non consentono di riprodurre tutti i fotogrammi richiesti e il playback si interrompe. E' curioso notare che questo cartello non si presenta solo in corrispondenza di complessi effetti audiovisivi, ma appare anche senza aver applicato nessun effetto alla timeline con l'Hard disk pressoché vuoto. Discutendone con i tecnici Apple, mi è stato rivelato che si tratti di una anomalia causata dal file system impiegato da Mac OS X; spero venga risolta dal Panther.

Tornando invece alle meraviglie del Real Time, l'altro strumento che lavora con risultati straordinari è il Time Remapping, che consente di modificare la velocità di una clip (senza alterarne la durata) in più punti, con passaggi gradualmente dal lento al veloce. Graficamente simile alla linea keyframabile del volume, consente di giocare impulsivamente con studiate aritmie, tecnica sfruttata ampiamente nel campo del videoclip musicale.

L'elenco dei filtri, accessibile tramite il un menù omonimo, comprende eterni classicismi ma anche sorprese, come il filtro Blur. Il menu a linguetta Motion consente di modificare parametri utili come Distort e Crop (RT), ma anche



Apple Final Cut Pro 4



Requisiti di sistema: PowerPC G4, Mac OS X 10.2 o superiori, 512 Mb RAM, 15 Gb su hard disk, scheda grafica AGP, lettore DVD, QuickTime 6.1
Prezzo: Euro 1198,80; aggiornamento Euro 478,80 Iva inclusa
Info: www.apple.com/it/finalcutpro/

Drop Shadow, Motion Blur e il già citato Time Remap, la cui presenza è di grande utilità. Infine ritengo degna di menzione la correzione colore, anch'essa in RT sul monitor esterno, gestita dai filtri Color Corrector e Color Corrector 3-Way. I risultati sono soddisfacenti e, per chi non se ne intendesse, il supporto del manuale si rivela utile con esemplificazioni visive dei concetti di base.

Titoli e altre onoreficenze

Sulla mia configurazione i titoli escono in RT. Gli strumenti a disposizione sono semplici, ma consentono comunque titolazioni basilari soddisfacenti. Tuttavia, avendo in bundle il software LiveType, la qualità della titolazione può raggiungere alti livelli di professionalità. Tra i software di corredo è quello che mi ha maggiormente stupito: facile, veloce e pienamente integrato con il programma base. Sul piano audio godiamo finalmente della presenza dell'Audio Mixer, assente nelle versioni precedenti. Si tratta di uno strumento che molti apprezzeranno, anche perché consente di registrare i keyframes di un messaggio mentre la Timeline va in play. E' possibile assegnare la singola traccia ad un determinato canale in uscita anche se, invece che dal mixer, bisogna partire dai settaggi audio della Timeline. Peraltro Final Cut arriva a disporre di ben 24 canali audio di output, sempre a patto di possedere

un hardware specifico che li gestisca. Come di consueto in un mixer audio digitale di base, troviamo i controlli del volume sia sul Master che sulle tracce individuali, con opzioni di Panning, Solo e Mute.

Lo strumento migliore per l'esportazione del filmato su nastro è il comando Edit To Tape, che consente di aggiungere barre, tono a 1khz, slate, ed effettua la riproduzione in loop della sequenza. Una volta indicato il punto "IN" del timecode del nastro per iniziare la registrazione, dopo un rendering dai tempi insondabilmente variabili, si avvia la riproduzione.

Per avere meno problemi possibile in questa fase, ribadisco la necessità della patch 4.0.2.

Esportare il filmato in formati adatti al web è possibile sia usando il software addizionale in bundle, Compressor, sia ricorrendo alla compressione quicktime interna al Final Cut. Compressor è facile da usare e consente di scegliere tra MPEG-4 per il web, MPEG-2 per creare DVD, ma anche tra tutti i codec disponibili attraverso Quick Time.

Conclusioni

L'opinione che si può esprimere sul programma, dopo averne studiato le caratteristiche e aver verificato la risposta alle esigenze di un montatore, è complessivamente positiva. L'utente in definitiva più favorito è il videoartista, lo sperimentatore che spezza le regole e chiede ai colori e alle forme di esplodere, e vuole un software

di per sé creativo, privo di limitazioni. Il montatore "puro" incontrerà qualche limitazione alle proprie esigenze, qualche rallentamento durante il lavoro come chiusure inaspettate del programma o il caricamento obbligatorio dell'ultimo progetto in apertura. Inoltre non è possibile cancellare l'audio indipendentemente dal video e viceversa, e l'allineamento delle transizioni non è personalizzabile: abbiamo solo le tre posizioni left, right e center. Ma, in definitiva è impossibile non apprezzare uno strumento che sa di nuovo, che porta avanti e riconfigura il modo stesso di pensare al montaggio. Si potrebbe, per comodità dialettica, scindere il "montaggio puro", imperniato sul decoupage e sulla sintassi basica di taglio e dissolvenza incrociata, dall' "effettistica", imperniata su quelle caratteristiche di elaborazione visiva che in parte ricadono nel compositing e in parte nella titolazione avanzata, individuando così l'essenza dualistica di FinalCut. L'impressione finale è che l'apparato effettistico e il real-time preponderante interferiscano di fatto con le potenzialità del programma, sia inibendo l'impiego degli effetti medesimi, sia ostruendo le vie di comunicazione con l'interfaccia visiva, il tutto a discapito del montaggio. Da qui, sorge spontanea la domanda conclusiva: sarà possibile, in una versione successiva, disabilitare temporaneamente la preview in Real Time?

In bundle

Final Cut Pro 4 include nella confezione numerosi software complementari.

Soundtrack (nella foto) è un software per creare colonne sonore che ricorda molto da vicino Acid della Sonic Foundry. È ottimo per creare e gestire loop in una Timeline che mette tutto a tempo. E' veloce e dotato di effettistica audio.

Cinema Tools serve a importare e gestire materiale telecinematato.

Compressor è un'utilità integrata sia in FCP, sia nel sistema come applicazione stand alone; permette di esportare in formato mpg1, mpg2 a vari bitrate e mpeg 4 per il web streaming. **LiveType** è un ottimo programma per creare titoli animati con facilità e qualità professionale. Dotato anch'esso di una Timeline, offre tra l'altro alcune template da prendere come punto di partenza per ottenere risultati personalizzati.

Peak 3 è un software per l'audio editing, l'unico dei cinque non in versione full.

