

# Apple Video

“Agora somos uma empresa de **Video**”



Essas foram as palavras de Steve Jobs durante a edição deste ano do prestigiado evento dedicado aos desenvolvedores de produtos para Mac, a WWDC. Muita gente não entendeu nada, mas não é difícil perceber que se trata de mais uma sacada genial, que poderá reconduzir a Apple para a vanguarda das tecnologias capazes de transformar a vida humana.

Por **JOÃO VELHO**  
Fotos **RICARDO TELES**  
Ilustração **BRUNO DOICHE**

# Company

a nova sacada de Jobs

## A nova revolução

Em menos de um ano, as soluções lançadas pela Apple para o mercado de vídeo digital se difundiram de forma espantosa entre profissionais e amadores, conquistando a todos pela sua praticidade, elegância e modernidade. Mesmo no Brasil – onde a empresa só começa agora a vender oficialmente seu software de edição de vídeo, o Final Cut Pro, mais de um ano depois de seu lançamento lá fora – a fama desses produtos se espalhou rapidamente, e hoje é fácil topar com alguém que esteja montando seu estúdio de DTV baseado nessas ferramentas.

Nas próximas páginas você vai conhecer alguns desses casos. Há rumores de que a própria TV Globo estaria planejando a aquisição de vários PowerBooks G3 com Final Cut para serem usados em edições *offline* logo após as gravações em externas. Os diretores de novelas e minisséries teriam condições de verificar se as cenas “montam” adequadamente e gerar um EDL (lista de decisões de edição) para o editor online seguir a sua orientação. Por outro lado, muito além dos aspectos profissionais que envolvem a produção de vídeo e por trás das intenções de Steve Jobs está uma resposta bem simples, mais abrangente e poderosa: as pessoas comuns vão cada vez mais se expressar e se comunicar através do vídeo. Seja pela Internet, por redes internas, DVD ou qualquer outro suporte, a linguagem do vídeo se tornará tão corriqueira que será ensinada em casa e nas escolas.

Não me refiro a uma webcam plugada na frente de um computador, funcionando como um telefone com imagem, e sim a mensagens trabalhadas em programas de edição, animação, efeitos e videografismos, com os mais diversos objetivos.

Sempre uso o trabalho escolar como exemplo. Lembra aqueles cartazes feitos a partir de colagens de recortes de revistas sobre uma cartolina, que a gente faz nas primeiras séries do segundo grau? É de coisas assim que estou falando. Tudo isso vai acabar em vídeo.

## Do QuickTime ao Final Cut Pro

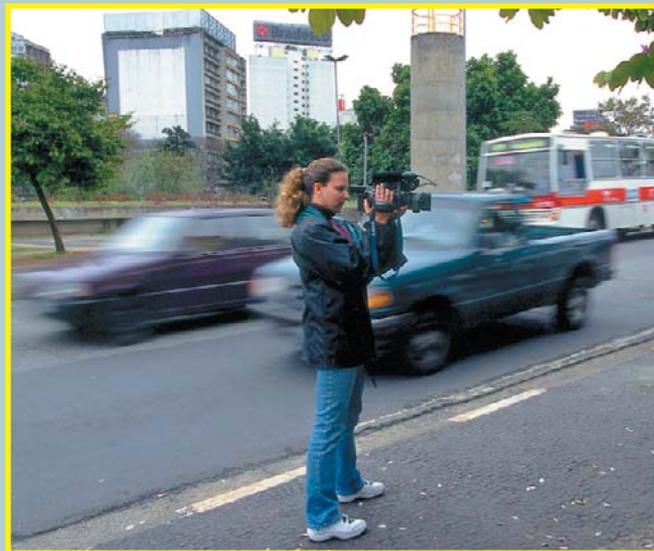
E pensar que essa história toda começou em 1991, com o lançamento do QuickTime – o grande sucesso de desenvolvimento multimídia da Apple, que no começo tocava apenas filminhos do tamanho de um selo...

Não se podia supor, naquele momento, que as coisas iriam evoluir tão rápido e que em menos de dez anos chegaríamos no estágio

em que estamos. Vamos relembrar um pouquinho dessa saga.

Para quem ainda não sabe: graças ao QuickTime, durante muito tempo, quando se falava de *desktop video*, só dava Mac. As primeiras estações de edição não-linear de vídeo digital foram criadas para Mac, inicialmente pela Avid Technology. Os primeiros softwares e placas para *desktop video* também nasceram exclusivamente para Macintosh.

Essa supremacia perdurou por alguns anos, até a grande crise da Apple na segunda metade da década de 90. A partir daí, a plataforma Mac foi perdendo terreno na área de vídeo digital, e os macmaniácos puderam observar, pasmos e assustados, a gradativa migração da



*Journalismo digital: a repórter do Canal 21 grava a matéria, edita no iMovie e manda pela Internet a reportagem pronta para a emissora*

jovem indústria de *desktop video* para a plataforma Windows NT.

Quando tudo parecia perdido, eis que ressurgiu o Grande Guru, Steve Jobs, retomando o poder em Cupertino para criar o iMac e fazer a Apple levantar do que parecia ser o seu leito de morte. Numa sacada de gênio, Jobs vislumbrou o vídeo digital como uma área estratégica e apostou todas as fichas nisso. Seu raciocínio seguia uma lógica irretocável: depois do boom da editoração eletrônica e da Internet, a bola da vez seria o vídeo digital, em mais um capítulo da revolução dos computadores na comunicação humana.

E o mestre foi dando suas tacadas, como o resgate do software de edição e composição Final Cut Pro, que em fins de 1997 andava mal parado nas mãos da Macromedia; e a criação do iMovie, um software de edição básica. Ambos exclusivos para Mac e integrados com as novas linhas de hardware da Apple. O Final Cut Pro foi direcionado preferencialmente para os G4, enquanto o iMovie foi destinado a alguns modelos de iMac.

O aproveitamento da tecnologia FireWire (também conhecida como IEEE 1394), que nasceu na própria Apple, se tornou parte fundamental dos planos de Jobs. Com ela, foi possível ter acesso ao novo formato DV, que estava sendo lançado com sucesso por fabricantes como

Sony, Panasonic e outros. As próprias câmeras DV com porta FireWire podem servir como tocador/gravador para novos sistemas de edição, com um cabo só, no mais perfeito *plug-and-play*.

As melhorias e implementações das novas versões do QuickTime (voltamos a ele!) fizeram o resto, garantindo o suporte total ao formato DV de forma que, nas máquinas novas, o vídeo digital pudesse ser capturado e editado em tempo real com resolução total, sem a necessidade de nenhum hardware adicional. Pronto! Estavam criadas as condições para que a estratégia de Jobs se desenvolvesse naturalmente. Pela primeira vez, um simples computador de uso pessoal, sozinho, seria capaz de manipular vídeo

com qualidade profissional, suficiente para a veiculação em estações de televisão.

## Demorô!

Demorou, mas chegou. O Final Cut já pode ser comprado nas vendas da Apple espalhadas pelo Brasil. Ele está na versão 1.2.5, em uma história curta de updates frequentes. E para marcar a sua chegada em nossas praias, estamos fazendo uma detalhada análise mostrando os recursos, qualidades e problemas desse produto que está virando a cabeça de quem faz vídeo e cinema por todo o mundo.

# Final Cut Pro

## edição para gente grande

Aspecto da interface do Final Cut Pro dividida entre dois monitores. À esquerda, as janelas Viewer, Canvas e Timeline. À direita, três opções de visualização dos bins contidos nas janelas de projeto do Browser.



## Final Cut Pro e G4:

### feitos um para o outro

Qualquer modelo G4 vem de fábrica com todos os pré-requisitos mínimos para edição no formato DV com o Final Cut, que desde a versão 1.2 está otimizado para aproveitar a força extra do Velocity Engine do chip G4, tornando-o três vezes mais rápido que na versão anterior.

A edição de material analógico exige a instalação de uma das placas PCI de captura de áudio e vídeo aprovadas pela Apple – no caso, as placas Targa 1000 e 2000 – além de algum cabo específico para controlar o VTR usado para entrar e sair com o material (com equipamentos DV, o próprio cabo FireWire faz essa função).

Para este artigo, fiz experiências de edição em DV usando um G4 topo de linha, com um chip de 450 MHz, 256 MB de RAM, disco interno de 27 GB, um *array* externo de 36 GB e dois monitores de 17 polegadas. A captura do material DV foi feita com duas câmeras Sony: uma mini-DV e uma DVCAM.

## A interface

À parte o visual meio retrô imitando aço escovado, de gosto discutível para alguns, a interface do Final Cut se baseia num desenho já consagrado entre os sistemas de edição não-linear com quatro janelas, ou melhor: Viewer (monitor fonte), Canvas (monitor de gravação), Browser (com informações de projeto) e Timeline (camadas de vídeo e trilhas de áudio ao longo de um eixo de tempo). Há ainda uma pequena paleta de edição flutuante, a Tools, com ferramentas de seleção, navegação e edição.

Com várias opções de layout para um ou dois monitores, o usuário ainda pode organizar as janelas como quiser e gravar a nova disposição em dois layouts customizáveis. O posicionamento e o ajuste de tamanho das janelas conta até com o recurso de “snap”.

As quatro janelas principais são multifuncionais. Clicou numa aba, muda o conteúdo da janela. Arrastando as abas, o programa cria janelas separadas. No entanto, infelizmente, os desmembramentos da janela Viewer precisam ser refeitos sempre que se abre um novo clipe.

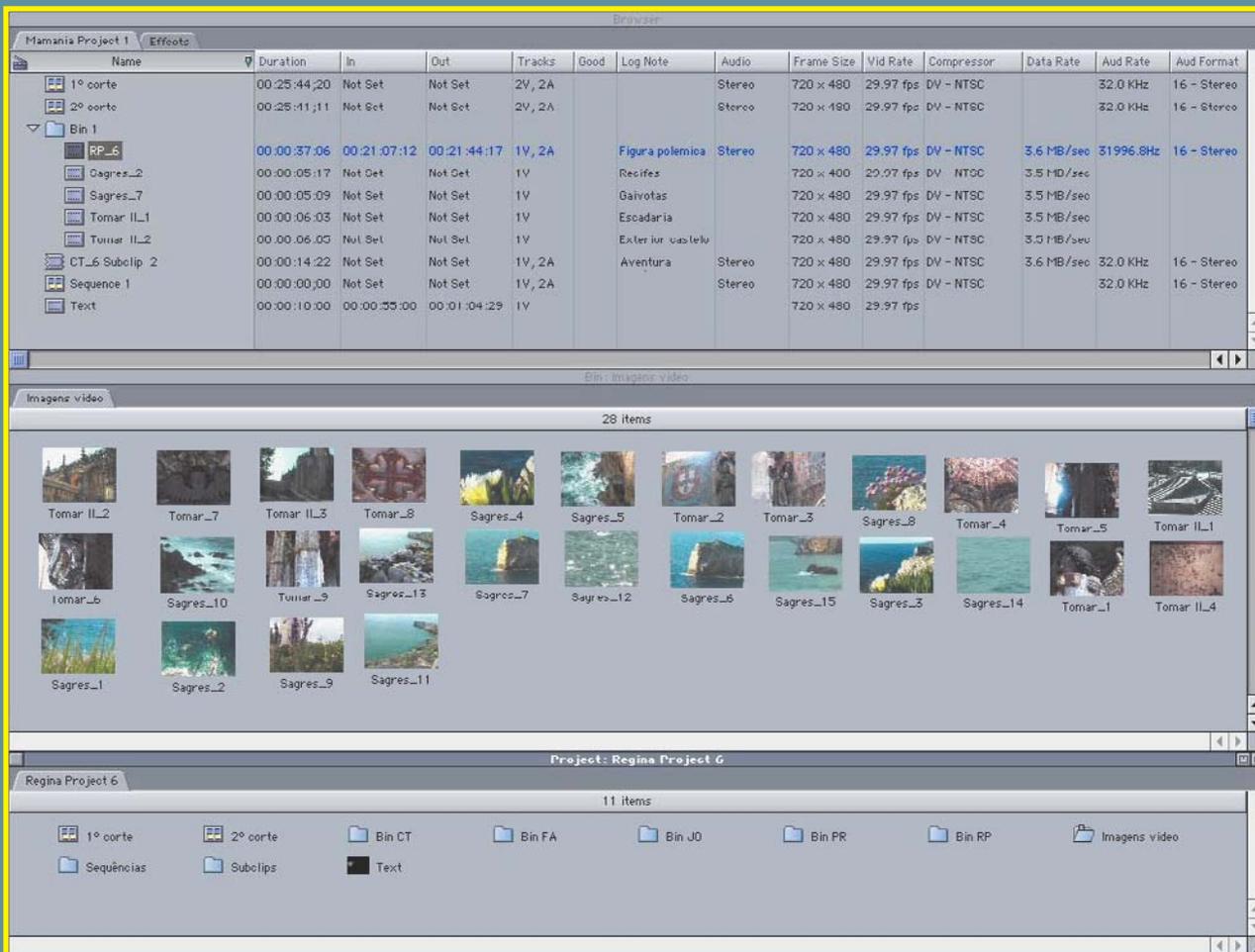
De uma maneira geral, a interface do Final Cut é engenhosa, sem excessos e funcional – talvez a mais moderna dos últimos tempos, mas ainda com uns poucos probleminhas. Incomoda a impossibilidade de aumentar a escala da timeline da janela Viewer; ajustes com precisão de um frame tornam-se difíceis em cliques longos. Alguns botões, campos de informação e controles são pequenos demais, e também impliquei com o controle de escala das timelines, principalmente dos filtros e efeitos, que não respondem bem aos ajustes quando se tenta obter precisão de frames.

## A fase de captura

O Final Cut Pro reúne recursos bastante profissionais na janela Log and Capture. Não faltam campos para identificar os *takes* no sistema tradicional usado em cinema (*reel/label/scene/take*), que podem ser numerados de forma semi-automática em seqüências com um

Anunciado pela primeira vez na NAB de 1997 como um produto da Macromedia desenvolvido pelo mesmo criador do Adobe Premiere, Randy Ubillos, o Final Cut Pro fez água durante todo o ano seguinte. Até Steve Jobs resolver adquiri-lo para a Apple. Dizia-se

maravilhas do software mesmo antes de seu lançamento. Agora, mais de um ano depois, podemos descobri-lo em todos os detalhes, já amadurecido por sucessivos updates.



mesmo nome ou assunto. Há até um campo bem espaçoso para comentários e o recurso de marcadores para trechos dentro dos cliques antes mesmo da captura. São aceitos materiais nos sistemas NTSC e PAL, com relação de aspecto 16:9.

O controle dos equipamentos DV se dá através de dois protocolos: o Apple FireWire e o Apple FireWire Basic. O segundo consegue comandar um maior número de máquinas sem problemas. Cada máquina ou camcorder parece responder de forma diferente, mas, pelo menos com a DVCAM Sony DSR-PD100A e o VT DSR-40, só consegui fazer a captura controlada adequadamente com o protocolo Basic.

A operação de *log* gera cliques offline, apenas referências sem mídia, que ficam armazenados nas pastas (*bins*) da janela Browser, permitindo a organização da mídia. A captura em lotes (*batch capture*) funciona tanto para cliques offline como para cliques online, neste caso podendo até fazer a substituição por

arquivos em resolução mais alta. Quando a captura de um clipe ultrapassa o limite do tamanho de arquivo escolhido pelo usuário (até 2GB, por enquanto), o software gera outro arquivo sem interromper a captura, e se preciso troca até de disco.

O modo Batch oferece a opção de juntar cliques contíguos em um único arquivo de mídia, mas eu tive problemas com arquivos corrompidos, aparentemente devido ao uso desse recurso ou à forma como o Final Cut lida com captura de mídias que esbarram no limite dos 2GB de tamanho de arquivo. Por outro lado, capturei mais de uma hora de material e tive apenas um clipe com *dropped frame* (frame caído), que foi substituído sem problemas em uma redigitalização, sem necessidade de novo log. Em meus testes, durante as sessões de captura com controle de VTR apareceram mensagens de quebra de *timecode* onde não havia. E depois de capturar vários *takes* de uma fita e passar imediatamente para outra fita, o VTR

da câmera PD100A passou a não responder bem aos comandos do Final Cut. Só consertava fechando e abrindo o programa. Talvez seja um bug ou uma incompatibilidade com certos modelos de equipamentos DVCAM.

## Importação de mídia

Valendo-se da enormidade de arquivos suportados pelo QuickTime, o Final Cut importa diversos tipos de mídia por comandos ou arrastando-as diretamente do desktop. O destaque vai para os arquivos do Photoshop, que preservam os layers e abrem no Final Cut como se fossem uma sequência de composição com várias trilhas de vídeo.

Pena que os arquivos de gráficos necessitem de *render* para serem vistos no monitor NTSC em tempo real. Se o usuário resolver fazer alguma mudança posterior nos arquivos PSD, eles precisam ser apagados do projeto e importados novamente, porque infelizmente o

# O Final Cut Pro é um dos mais eficientes programas de edição não-linear do ramo



Final Cut não faz a auto-atualização da mídia. Outra decepção é a ausência de suporte para arquivos EPS ou qualquer outro formato com suporte a vetores.

Final Cut em operação de edição, com os comandos principais sobrepostos à janela Canvas por um painel semitransparente



diferenciados. Dentre as formas de visualização dos bins, o formato de

lista se impõe pela generosidade de colunas de campos de informação disponíveis para as mídias e seqüências. Eu contei 37 colunas. O recurso de menu contextual, fartamente encontrado no Final Cut Pro, facilita a configuração das colunas.

## Edição é show

O Final Cut, com toda a certeza, pode ser considerado hoje um dos melhores programas de

edição não-linear do mercado. Digo edição mesmo, para valer, porque aí é que ele dá um show de bola. Chega a ser prazeroso editar em corte seco com o Final Cut.

Um projeto pode ter várias *timelines*; a interface e as ferramentas de edição (*roll/ripple/slip/slide*, entre outras) são superpoderosas, ágeis e interativas, com bastantes atalhos de teclado (o programa vem com umas etiquetas transparentes para colar no teclado do computador), e muito menu contextual. Achei muito legal poder trocar de ferramentas e trabalhar com elas simultaneamente na *timeline*, no Viewer e no Canvas.

O Final Cut usa o sistema de edição por três

## Organizando os projetos

Cada projeto do Final Cut Pro gera um arquivo à parte, embora o programa possa abrir mais de um projeto ao mesmo tempo em abas (subjanelas) distintas da janela Browser. Lá ficam armazenados os itens relacionados aos projetos, ou seja, clipes, seqüências, *bins*, arquivos de mídia diversos etc., sempre com ícones

## Cortando custos

A Digital Splice Cine é uma produtora especializada em comerciais, longas-metragens e programas de TV. Ela adotou o Final Cut Pro devido ao baixo custo e à flexibilidade em relação ao hardware, o que possibilita realizar trabalhos de edição e finalização desde o formato DV até HDTV. Domingos Gattozzi (foto), diretor da Digital Splice, trabalha com o Final Cut desde abril de 1999, quando foi lançado na NAB 99. "No começo, usava o Final Cut com um conversor de sinal de vídeo para FireWire, pois o equipamento que tenho é voltado para Beta e não para DV. Depois, passei a usar a placa Igniter para ter qualidade *broadcast*" diz. Na Digital Splice, o Final Cut é usado para trabalhos online, devido à placa Igniter, que oferece boa qualidade, enquanto o sistema Avid é mais voltado para trabalhos offline. Segundo Domingos, com o Final Cut foram criados vários comerciais, alguns clipes e o programa "Sopave na



TV", exibido no canal 21 (programa semanal de 30 minutos).

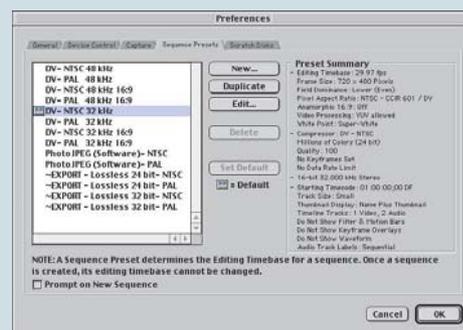
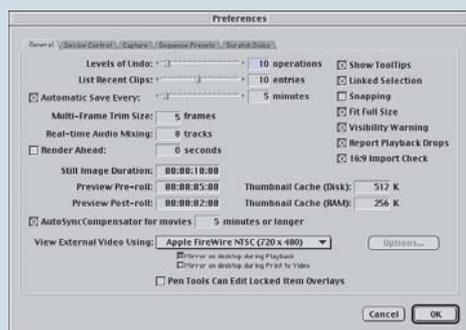
Para Domingos, as principais vantagens do Final Cut são o preço, simplicidade de uso, facilidade de integração com outros softwares de efeitos e composição, já que a base do Final Cut é o QuickTime e o software é capaz de misturar os mais variados tipos de compressão sem nenhum problema. "Porém, acho o programa um pouco confuso quanto aos *settings*, configuração e compatibilidade do sistema de software/hardware, dependendo do formato que se vá usar, como Beta Broadcast, DV, DVCAM, HDTV e outros", acrescenta.



## Teatro digital

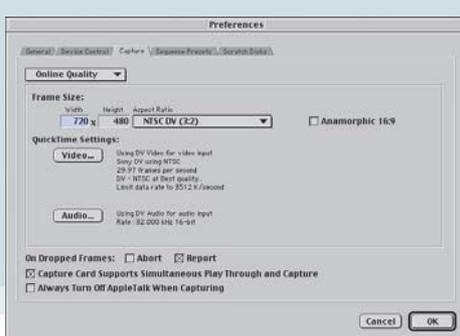
Vindo da área de teatro, sua maior paixão, Eric Nielsen é um dos diretores e donos da CAL, prestigiada escola de atores do Rio de Janeiro. Hoje ele dirige e escreve peças e dá aula de interpretação para vídeo na CAL. Em junho de 2000, Eric resolveu adquirir um pequeno parque de gravação e edição DV baseado na dupla G4+Final Cut, pensando em projetos pessoais que incluem longas-metragens, programas para TV, suporte para cenas de vídeo usadas em suas peças e laboratório para a sua tese de mestrado, que será iniciada em 2001, com o tema "interpretação para a TV". Aliás, Eric já está usando o Final Cut para editar o material captado em suas aulas na CAL. Entusiasmado com as novas ferramentas, ele até montou um grupo fixo, o Língua de Dragão, para tra-

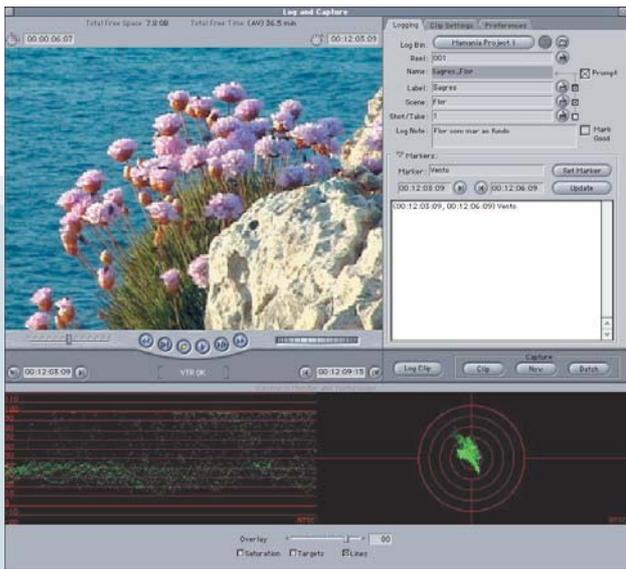
balhar em seus projetos, e opera o sistema de edição junto com Pablo Henriques, o sobrinho recém-formado em computação, que pela primeira vez está provando os encantos de um Macintosh e da Sétima Arte. Eric elogia a integração e a agilidade do solução da Apple e o formato DV.





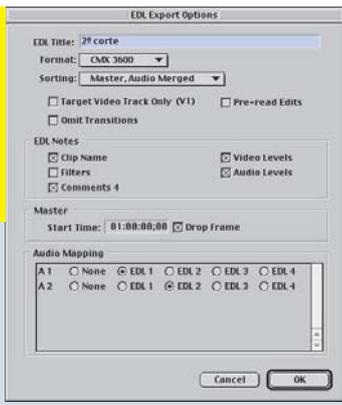
**Uma olhadela na janela de preferências:**  
**Device control** - dispositivos de vídeo usados para capturar o material original  
**Capture** - ajustes gerais relacionados à captura de vídeo e áudio  
**Sequence Presets** - escolha e edição dos presets contendo os ajustes gerais de uma sequência  
**Scratch Disks** - ajustes para o aproveitamento dos discos rígidos para captura e render





Log and Capture, janela por onde é feita a operação de captura de material original em vídeo. Conta até com monitores profissionais do sinal de vídeo

EDL Export Options, janela onde se pode formatar o EDL (Edit Decision List) gerado a partir de um projeto de edição, e que permite a retomada posterior do trabalho no mesmo sistema ou em outra ilha compatível com o formato escolhido



▶ pontos (*three point editing*), com a marcação de três dos quatro pontos possíveis de entrada e saída no Viewer e no Canvas. Quando arrastamos um clip do Viewer para o Canvas, surge um gráfico transparente sobreposto à janela Canvas, com as principais opções de edição: Insert, Overwrite, Replace, Fit-to-Fill e Superimpose. Rola *split edit* (som e imagem de um mesmo take com pontos de entrada e saída distintos) com ajustes direto no Viewer, e a Timeline informa os frames fora de sync ao mover uma camada de vídeo ou áudio originalmente "syncadas".

## Bom, mesmo bugado

Nem só de vídeo vive o Final Cut Pro. O cineasta e produtor **Tony Venturi**, diretor da produtora Olhar Imaginário, está utilizando o programa no processo de edição offline do longa-metragem *Latitude Zero (foto)*, ainda em fase de finalização. Segundo Tony, como a versão final do filme será feita em película, o acabamento tem que ser mais primoroso e o Final Cut não tem como oferecer isso. "Além disso, o formato DV trabalha a 29,97 quadros por segundo e não a 24 quadros, como tem que ser a versão final em película. Por isso, estou fazendo a edição offline nele, para depois passar para uma plataforma mais adequada". Na verdade, o Final Cut ainda é carne nova na Olhar Imaginário e ainda está começando a conquistar seu espaço dentro da empresa, que produziu, em parceria com a GNT e a Casa de Produção, o documentário "O Velho", baseado na vida de Luiz Carlos Prestes. De qualquer modo, Tony não tem dúvidas de que o programa será fundamental para os trabalhos futuros. "Estou me dando muito bem com ele; é muito fácil e intuitivo", diz. Porém, o cineasta vem experimentando um problema grave, que às vezes corrompe o arquivo do projeto. Não se sabe ainda a origem do fenômeno, que aparentemente ainda não se manifestou para nenhum outro usuário. "Mas isso não me desanimou e continuo a usar o Final Cut do mesmo jeito, só que agora faço backups frequentes para evitar dores de cabeça. Quando passar a fase da correria, estou louco para reinstalar tudo do zero no Mac e tentar corrigir o problema", completa. Isso é que é usuário satisfeito: não abandona o software, nem se estiver bugado.



Janela Browser, destacando-se a opção de sub-lista com as opções de efeitos e geradores



Os recursos da janela de *trimming* (ajuste de corte) não deixam nada a dever aos softwares mais profissionais. Ajustes nos pontos de entrada e saída de um clipe pela *timeline* contam com a ajuda de uma janelinha do lado do cursor, monitorando o numero de frames que se está tirando ou colocando. A timeline tem *snap*, claro. E dá para fazer Copy e Paste de um clipe para outro de atributos como conteúdo, efeitos de movimento, filtros etc. Tal como no After Effects, uma sequência editada pode ser transformada em uma camada de vídeo de outra sequência (*nesting*) - outro recurso de tirar o chapéu. O recurso Match Frame acessa o mesmo frame nas janelas Viewer e Canvas para substituir edições. Como nem tudo pode ser perfeito, por enquanto, estamos sujeitos ao *render* de cada efeito, título ou transição. A placa RT Mac, da Matrox, promete resolver o problema aproveitando a tecnologia já desenvolvida para outros softwares baseados em PC e compatíveis com a sua versão original, a RT2000. A placa tem conexão para vídeo componente Y/C e vídeo composto e saída para monitor RGB como um segundo desktop. Ela já deverá estar disponível quando você estiver lendo esta matéria, juntamente com a nova versão do FCP, que vem com suporte para *dual streaming*.

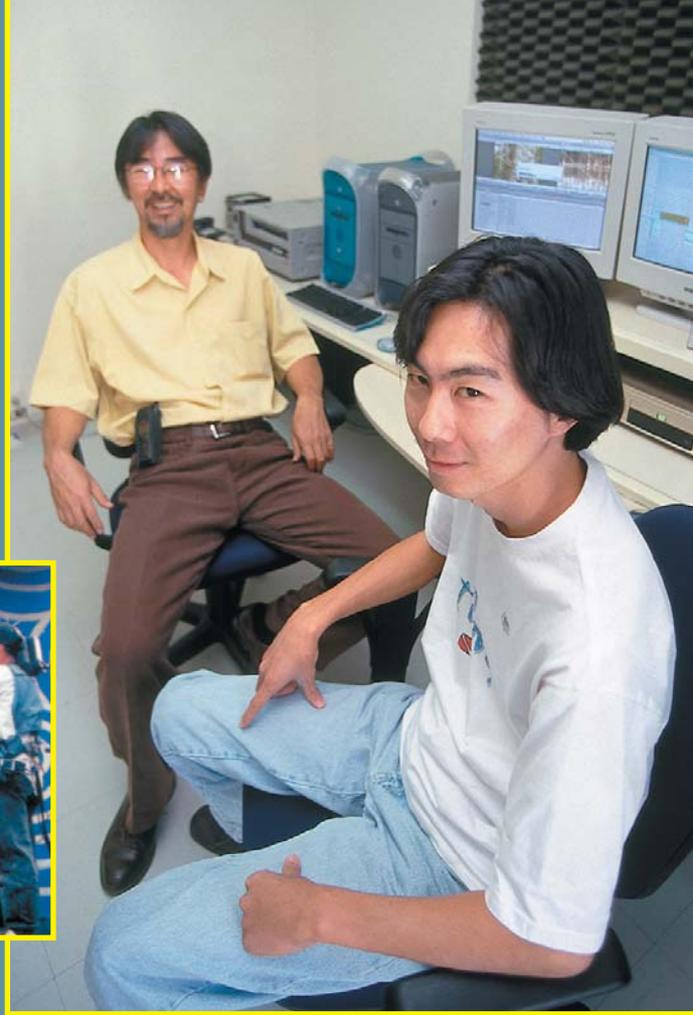
## Trocando o Super VHS pelo Final Cut

Para algumas produtoras de vídeo, como a ViaTV Comunicação e Cultura, o Final Cut Pro serviu como uma luva. Tendo como especialidade a produção de eventos com *videowall* e unidade móvel de edição, a empresa abandonou o formato Super VHS e adotou de vez o Final Cut como software oficial de edição de vídeo digital.

Renato Sakata, diretor da empresa (foto maior, de amarelo, junto com o editor Sérgio Tarumoto), conta que a combinação do formato DV com o Final Cut abriu uma nova perspectiva para quem precisa produzir vídeo com agilidade e baixo custo. "Para o mercado institucional, o Final Cut funciona muito bem. Tanto é que agora toda a nossa produção de vídeo está sendo feita com o software", afirma.

Um bom exemplo dos benefícios que o Final Cut pode trazer são os "videojornais" que a ViaTV costuma realizar em congressos, por exemplo, com duração de alguns dias. Com duas ou três câmeras DVs registrando o evento, o conteúdo pode ser rapidamente editado à noite e exibido no dia seguinte no formato de telejornal - um trabalho que, se fosse feito em videotape, certamente demoraria muito mais e implicaria custos maiores.

"Para produtoras de pequeno e médio porte, o Final Cut é a solução ideal, pois preenche uma lacuna deixada por outros sistemas de edição de vídeo não-linear. Já as grandes produtoras têm que investir em outras tecnologias, voltadas para a elaboração de produtos mais sofisticados, como comerciais de TV e filmes em película", diz Renato.



## Composição: o trivial simples

Digamos que composição não é o forte do Final Cut Pro, mas o essencial está lá: as trilhas de vídeo funcionam como camadas de composição com *alpha channel*, ocupadas por clipes, gráficos e textos, todos manipuláveis por *keyframes* e *paths* de deslocamento com curvas Bézier.

Para coisas simples, o Final Cut possui os recursos necessários, inclusive *composite modes* para as trilhas de vídeo, mas não dá para comparar com um After Effects. O diferencial vai desde a interface até pequenas coisas como, por exemplo, a falta de réguas para a área de imagem e de alças de curvas Bézier independentes.

Os mais acostumados com o After Effects sentirão falta de poder visualizar e ajustar os atributos dos clipes nas trilhas de imagem da sequência, assim como terão dificuldades com a visualização precária dos keyframes na *timeline*.

## Efeitos

A interface para ajustes de filtros e efeitos do Final Cut fica isolada da *timeline* em uma aba da janela Viewer, e mostra dados de um clipe por vez.

Também há a aba Motion, com ajustes de posição, escala, crop, distorção, opacidade, *drop shadow* e *motion blur*. Os *keyframes* de efeitos são aplicados em uma *timeline* própria e contam com gráficos de curvas Bézier para ajustes de aceleração, mas aqui novamente os *handles* não permitem ajustes independentes. Quando tentei controlar os *handles* numa escala bem alta de precisão da *timeline*, eles inexplicavelmente espicharam para longe.

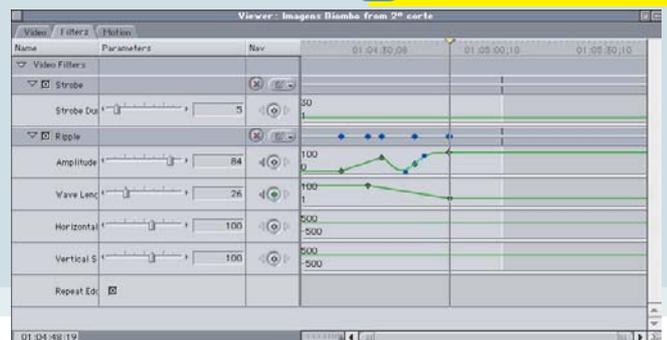
Todos os *keyframes* de filtros podem ser visualizados na *timeline* geral, dis-

Composição não é o forte do Final Cut

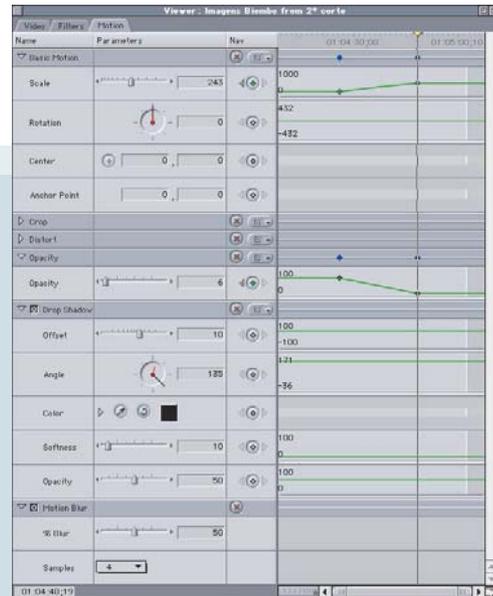


Janela para trimming (ajuste preciso de corte) da edição. Vê-se o último frame da cena anterior e o primeiro frame da cena posterior

Interface de controle e ajuste dos efeitos no Final Cut, usando como exemplo os filtros Strobe e Ripple



postos em uma linha na parte de baixo das trilhas de áudio e vídeo dos respectivos cliques, mas a não-diferenciação do efeito de origem torna o recurso um pouco confuso. Um menu contextual ajuda a identificá-los e manipulá-los, mas de forma um tanto limitada. Os efeitos, em geral, são aplicados sobre os cliques da *timeline*, que não têm nada a ver com os cliques originais do Browser. Faz-se



Ajustes básicos de transformação da imagem

assim porque é lá que ocorre o *render*. Infelizmente, o FCP não salva os cliques "renderados" com efeito como novos. Se arrastamos o clipe alterado da *timeline* para um *bin*, o programa perde o *render*, que só vale para a janela Canvas enquanto o clipe não for alterado. Um efeito até pode ser aplicado sobre um clipe no Browser, de modo que ele mantenha os ajustes feitos para utilização posterior, mas sem *render*.

Passei por um susto tremendo com o *render* do Final Cut. Depois de um dia inteiro de edição, experimentei aplicar alguns filtros e transições, e o programa não conseguiu exibir nenhum deles, acusando sempre um erro de *dropped frame* (saltos na imagem). Tentei várias modificações com novos *renders* e a coisa só se resolveu com um restart. Dias depois, em outra sessão de edição, ocorreu o mesmo mais uma vez. Parece que a dependência da memória RAM, fragiliza o Final Cut em certas situações.

Um mecanismo de script, o FX Builder, permite que o usuário programe efeitos com um alto nível de detalhe e com combinações de filtros, evitando a tediosa repetição de uma mesma sequência de efeitos para vários cliques. É mais um recurso inovador e poderoso, que ajuda a fazer justiça ao Pro que o programa traz no seu nome.

A coleção de efeitos que vem com o Final Cut é bastante boa, suficiente para quase tudo que é essencial.

Alguns problemas persistem, mas não comprometem

Interface de inserção de texto (gerador de caracteres)

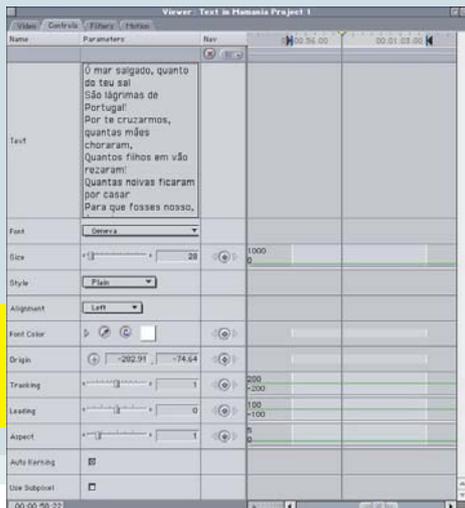
A compatibilidade com os filtros para o After Effects deveria remediar as ausências, mas os que eu experimentei não funcionaram bem. Parece que nem todos são absolutamente compatíveis. Uma pena, porque seria muito bom poder aproveitar a enorme quantidade de plug-ins de terceiros já existentes para o AE. De qualquer modo, mais uma vez, certas diferenças entre as interfaces também pesam contra o Final Cut.

## Áudio

Os arquivos de áudio separados da imagem garantem sincronismo e qualidade. A reprodução de áudio em *realtime* é limitada pela relação entre o número de trilhas e a configuração do equipamento. Com o Mac G4, oito trilhas foram mixadas em tempo real sem dificuldade. Os efeitos de áudio precisam ser "renderados". Fica a questão se eles também serão em tempo real com a placa RT-MAC. Sente-se falta de um medidor VU, pelo menos no som master. Por outro lado, o programa aceita no recurso de *scrubbing* (monitoração do áudio à medida que se move o cursor na *timeline*).

## Títulos

Os títulos do Final Cut representam o maior ponto fraco do software, numa injustificável



Interface de inserção de texto (gerador de caracteres)

subestimação da importância do gerador de caracteres nos dias de hoje. A interface de criação dos textos é meio tosca, eles precisam ser renderados, e a resposta do *preview* tem um atraso, seja no monitor RGB ou no NTSC. Além disso, o recurso de texto do Final Cut não mistura fontes ou tamanhos distintos, e não usa fontes PostScript.

## A hora da saída

Fora o sofrimento do render, a saída para fita no Final Cut corre tranquila. Não havendo problemas com protocolos e modelos de equipamento menos compatíveis, o programa controla o VCR e grava base com *timecode*, permitindo editar na fita em *insert* e *assemble*, com opções de *leaders* de preto, *color bars* e contagem regressiva. Há uma calculadora de duração do *output* total, e sobram elogios também para os recursos de EDL, com todos os formatos importantes e coisas sofisticadas como o suporte para *preread* (transições entre dois cliques de uma mesma fita).

## Conclusão

Qualquer um, depois de algumas horas de edição com Final Cut, sairá pensando em como é agradável trabalhar com esse software elegante e inteligente, bem ao estilo da grife Steve Jobs. Como está, com o G4 e um equipamento DV, o Final Cut funciona bem, com uma razoável estabilidade e, o mais importante, termina o trabalho. Os poucos probleminhas não comprometem e podem ser assimilados ou corrigidos com upgrades como o 1.2.5, que introduziu o *render* de vídeo no espaço de cor YUV. O anunciado suporte da placa Targa Ciné, para HDTV, é mais uma dica do futuro promissor do Final Cut, mas o fato é que ele já impressiona pelo nível de maturidade das primeiras versões. De repente, a gente se dá conta de que, no fundo, ele representa tudo aquilo que nós, da tribo do vídeo, sempre desejamos. Mas não dá para descansar, porque se vê claramente, tanto pelas suas qualidades como imperfeições, que ainda tem muita estrada no caminho do Final Cut Pro. **M**

## João Velho

É especialista em desktop video e sócio da Digjworks, empresa de animação e pós-produção de vídeo digital.

Apple Computer Brasil:  
0800-12-0202 - 0800-1-APPLE - 11-5503-0090  
Preço do Final Cut Pro no Brasil: R\$ 2.650

## iMovie na TV



A aposta da Apple no vídeo digital não está revolucionando apenas os filmes de casamento e criando novas "Bruxas de Blair". O telejornalismo, uma área que está sempre atrás de mais velocidade e custos

menores, também está começando a tirar vantagem dela. Afinal, por que o repórter precisa usar apenas um microfone, se ele pode ter uma câmera digital à mão? E por que ir para a redação, se ele pode ter um belo PowerBook? Por que não editar sua própria matéria e agilizar todo o processo, enviando-a pela Internet?

Isso já está acontecendo em São Paulo no Canal 21, que em agosto colocou no ar o programa SPDigital usando as mais recentes tecnologias da Apple para tornar o jornalismo da emissora mais ágil. Com uma equipe de seis repórteres, cada um responsável pela cobertura de uma região metropolitana de São Paulo, esse canal está mudando a forma de se fazer telejornalismo. Os jornalistas saem sozinhos pela cidade, sem o cameraman, em um automóvel, equipados com uma câmera digital (DV) de última geração (a Sony 150), PowerBook G3 com iMovie instalado, radiocomunicador e celular. É tudo o que necessitam. Segundo Juca Silveira, diretor do Canal 21, eles funcionam como "uma espécie de correspondente" e têm a liberdade de criar suas próprias pautas, depois de vivenciar de perto os aspectos positivos e negativos de cada região paulistana. Com essa mobilidade e independência, eles filmam suas próprias matérias ("pautas não tradicionais", diz Silveira) e depois plugam a câmera na porta FireWire do



PowerBook a fim de passar as cenas para o iMovie. No software, eles editam o material bruto e acrescentam a locução, criando um dos vários boletins diários de 30 segundos que serão enviados para a central, onde cinco G4 equipados com o Final Cut Pro esperam ansiosamente para dar o tratamento final à matéria (legendas, chamadas etc.). Para fazer a transmissão, o repórter pára num boteco ou bate na porta de algum morador e pede para usar a linha telefônica (isso é e que jornalismo popular!). Embora seja um novo conceito no telejornalismo brasileiro, essa idéia já é comum na Europa e EUA. O SPDigital foi inspirado na experiência do canal canadense CityTV, que até deu consultoria para o Canal 21. "A união entre a tecnologia DV e o iMovie é algo que dá muito certo, pois oferece maior independência e versatilidade ao repórter", explica Silveira. Para ele, a tecnologia digital permite que tanto o jornalista quanto a emissora consigam criar raízes mais profundas na comunidade, uma vez que



o profissional estará sempre presente em determinada região e a população local fatalmente irá à sua procura para fazer reclamações ou propor pautas. "Com o tempo, esperamos que os próprios telespectadores nos enviem pela Internet vídeos que eles mesmos fizeram", completa o diretor do Canal 21. O SPDigital, que conta com o apoio da Apple e patrocínio do Banco Santander, é exibido diariamente no Canal 21, em horários espalhados pela programação. E o consultor de tecnologia do SPDigital é Carlos Freitas, colaborador desta revista.

A repórter do SPDigital, Grace Stelmach, finaliza uma matéria em nossa redação

