

# FCPX-, AVCHD- en MTS-bestanden - om hoofdpijn te voorkomen

door T. Payton | 25 april 2018 | Final Cut Pro X | 0 reacties

Ik heb van collega's gehoord dat ze problemen hadden met AVCHD-media, met name op de Sony FS700 <sup>\*\*\*</sup>. FCPX crasht, is net zo langzaam als melasse en niet in staat om te delen (exporteren). Dus na een goede hoeveelheid speurwerk ontdekte ik een paar problemen en tips. Dus hier zijn ze in willekeurige volgorde:

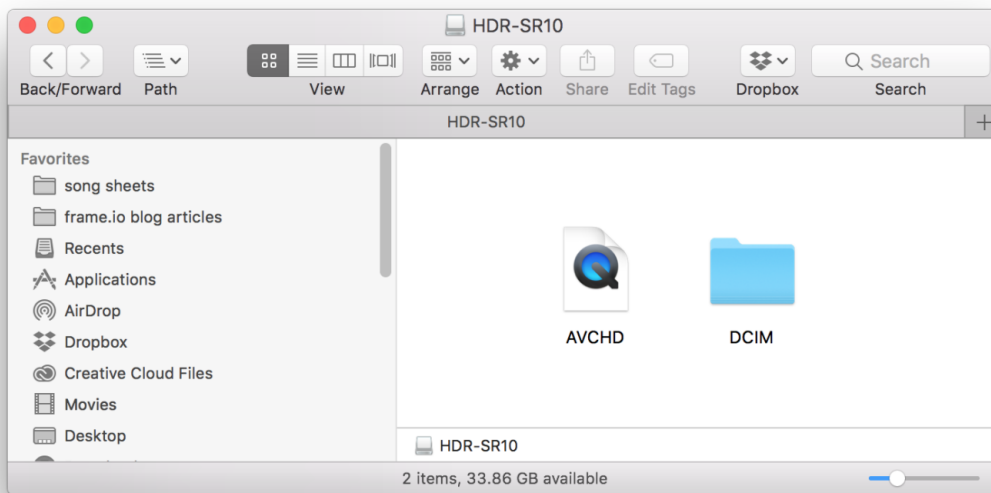
## MTS-bestanden = Media getranscodeerd door Satan <sup>\*\*</sup>

Oké, dat is een beetje overdrijving. Maar slechts een klein beetje. <sup>\*\*</sup> MTS-bestanden zijn voldoende om een FCPX-editor in de hoek te laten kriebelen. Breng ze naar FCPX en zeker dat ze spelen ... sorta. Maar ze zullen grote schade aanrichten aan je bewerking. Als je ooit merkt dat je MTS-bestanden hebt, besef je eerst dat je ze waarschijnlijk niet zou moeten hebben. Deze [MPEG-](#)

transportstromen maken deel uit van de AVCHD-bundel en horen thuis in de bundel, niet los daarvan, als u erbij kunt helpen.

## AVCHD-bundel Thingie

De elementen in de AVCHD-bundel zijn niet ontworpen om te worden gescheiden - er zijn essentiële metadata in, bijvoorbeeld MTS-bestanden zijn NIET noodzakelijk volledige shots, maar eerder elementen van shots - als je een longshot hebt, zal het worden verdeeld in meerdere MTS. MTS zijn h264 evenals gecomprimeerde audio. Zowel audio als video worden daar opgeslagen ... maar bijna geen NLE kan ze efficiënt afspelen. In FCPX kan het lijken alsof het een paar bestanden soepel afspeelt, maar probeer met meer dan een handvol opnames om te gaan en je komt melassesland binnen.



*Figuur 0 - Een AVCHD-kaart of -camera zoals je zou moeten zien in de Finder (ik heb geen FS700 dus een gedoneerde consument HDR-SR10 is mijn standaard)*

Name	Date Modified
▼ HDR-SR10_025_2018-04_26_08_08_30	Today at 8:20 AM
AVCHD	Apr 23, 2018 at 9:42 PM
▶ AVF_INFO	Jan 1, 2008 at 4:00 AM
▶ DCIM	Dec 14, 2014 at 3:40 PM
Hedge Media Hash List - 2018-04-26 at 08.08.30 - HDR-SR10.mhl	Today at 8:13 AM
MODELCFG.IND	Today at 8:06 AM

*Figuur 0.1A - De AVCHD-camerakaart heeft een mooie back-up van Hedge op mijn externe opslag. Ik heb Hedge geconfigureerd om de map een tijdstempel te geven en er is ook een overdrachtlogboek aan toegevoegd.*

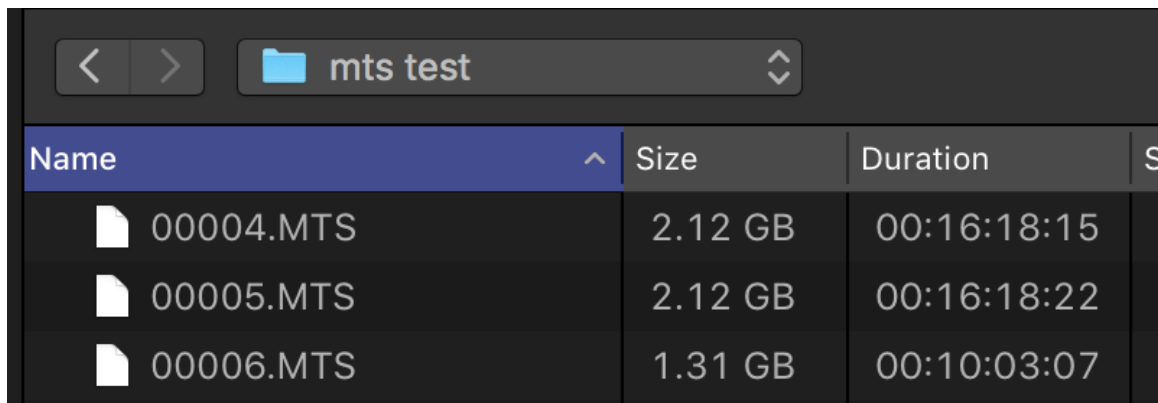
Name	Kind	Date Modified	Size
▼ CLIPINF	Folder	Jan 1, 2008 at 4:00 AM	--
00004.CPI	Document	Apr 23, 2018 at 8:08 PM	11 KB
00005.CPI	Document	Apr 23, 2018 at 8:24 PM	10 KB
00006.CPI	Document	Apr 23, 2018 at 8:34 PM	6 KB
INDEX.BDM	AVCHD Content	Apr 24, 2018 at 8:30 AM	634 bytes
MOVIEOBJ.BDM	AVCHD Content	Apr 24, 2018 at 8:30 AM	142 bytes
▼ PLAYLIST	Folder	Jan 1, 2008 at 4:00 AM	--
00000.MPL	Document	Apr 24, 2018 at 8:30 AM	852 bytes
▼ STREAM	Folder	Jan 1, 2008 at 4:00 AM	--
00004.MTS	MTS	Apr 23, 2018 at 8:08 PM	2.12 GB
00005.MTS	MTS	Apr 23, 2018 at 8:24 PM	2.12 GB
00006.MTS	MTS	Apr 23, 2018 at 8:34 PM	1.31 GB

*Figuur 0.1B - REN WEG! Nou, het is oke om een kijkje te nemen ... Hopelijk zie je dit nooit. Als je diep in de ingewanden van de AVCHD-bundel gaat, zul je uiteindelijk hier landen. Let op de CPI-bestanden die overeenkomen met de MTS-bestanden. Dit is een goede aanwijzing om dingen hier niet aan te raken of eruit te trekken. Zelfs als u ClipWrap / Edit Ready gebruikt, hoeft u dit nooit te zien, want u sleept gewoon uw AVCHD-bundel naar de app en gaat.*

## Transcode en rewrappage AVCHD

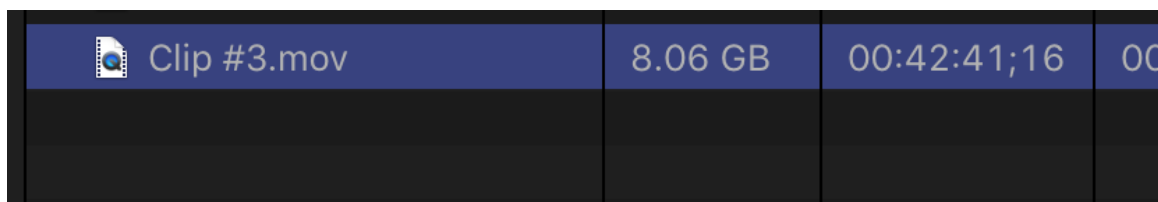
In MTS is audio net zo goed een probleem als video. Daarom moet u zowel audio als video laten rewrappen en / of transcoderen van een MTS-bestand, evenals het injecteren van metagegevens, bijvoorbeeld de tijdcode. Goed nieuws, want FCPX zal al deze transcoding automatisch doen bij de import van AVCHD! Lief, dat

wil zeggen als je het dialoogvenster Importeren gebruikt. Als je rechtstreeks van de kaart komt, is het net zo eenvoudig als een import. Als je eerst een kaart naar een schijf kopieert, zorg dan dat je de volledige mapstructuur van de kaart hebt, of gebruik nog beter iets als [Hedge](#) voor deze taak, of "Create Camera Archive" in het importvenster van FCPX. Wanneer u het importeervenster gebruikt, verpakt FCPX ze in een mov-container en transcodeert ook de audio-intro PCM-audio zodat deze soepel wordt afgespeeld. Als je erin graaft, zie je dat je bestandsgroottes iets groter zijn dan wat er op de camerakaart stond, maar dat komt door ongecomprimeerde audio.



Name	Size	Duration	S
00004.MTS	2.12 GB	00:16:18:15	
00005.MTS	2.12 GB	00:16:18:22	
00006.MTS	1.31 GB	00:10:03:07	

*Figuur 1: Hier een paar verweesde MTS-bestanden van een college van 42 minuten. Ze spelen een beetje in FCPX, maar zijn erg langzaam. Deze 3 bestanden zijn in totaal 42 minuten en hebben een grootte van 5,54 GB.*



Name	Size	Duration	S
Clip #3.mov	8.06 GB	00:42:41;16	00

*Figuur 2: De AVCHD-bundel met de bovenstaande MTS-bestanden, maar nu geïmporteerd via FCPX-import. Het is nu zoals het zou moeten zijn een enkele clip van 42 minuten uit de opgenomen lezing. Het is 8,06*

*GB, dus 2,5 GB groter vanwege de transcoding van zijn 6 kanalen MTS / AAC-audio naar ongecomprimeerd.*

## Wat te doen met een wees MTS-bestand?

Als je toevallig een wees-MTS-bestand ontvangt van een shooter of een andere editor, neem je de tijd om te vragen of ze de originele kaartstructuur hebben met de AVCHD-bundel. Zo niet, licht ze dan in over het belang om die bundel bij elkaar te houden en geen MTS-bestanden te pakken.

Nu moet je deze MTS-bestanden afhandelen: je kunt die in FCPX brengen en geoptimaliseerd, maar in mijn testen werkt het maken van geoptimaliseerde media van MTS-bestanden in FCPX niet perfect met elk MTS-bestand. Het kunnen de verschillende smaken van MTS zijn (die dit nog steeds onderzoeken), of zou kunnen zijn dat audio wordt doorgegeven bij het maken van geoptimaliseerde en proxy. Ongeacht of je een verdwaald MTS-bestand hebt, de beste optie is om een paar dollars te spenderen om wat hoofdpijn te besparen en [Clip Wrap](#) of [Edit Ready](#) aan te schaffen om ze opnieuw correct te hullen (tussen haakjes: bij herverpakken wordt het geluid getranscodeerd tot prachtig efficiënt ongecomprimeerd).

## Dus er is OOIT geen ProRes van AVCHD nodig?

Waarschijnlijk niet, maar opnieuw ingepakte AVCHD h264 geeft u misschien nog steeds niet de prestatie waarnaar u op zoek bent in FCPX. Zoals je misschien in je werk hebt ontdekt, gedraagt niet alle h264 zich hetzelfde. Wat ik 'misvormde h264-bestanden' zou noemen, is overal omdat h264 een decoderingsstandaard is die geen

codering is - je kunt dus heel andere resultaten behalen met verschillende compressiemethoden. Misvormde h264 kan kleurverschuivingen geven (gebeurde deze week voor mij), slechte uitvoering of exportfouten in FCPX. Is AVCHD h264 misvormd? Ik weet het niet zeker, maar het lijkt een beetje meer verwerkingskracht te hebben dan de Canon DSLR h264-beelden die ik met het grootste deel van de tijd bewerk.

Daarom zou ik vóór transcoding naar ProRes proberen FCPX-geïmporteerde AVCHD te bewerken en te kijken hoe het met uw project gaat. Het komt waarschijnlijk goed, maar als je problemen hebt, probeer je te optimaliseren in FCPX. Als het nog steeds niet primó is, en schijfruimte geen probleem is, gebruik dan ClipWrap, Edit Ready of een andere oplossing voor uw volgende project. Realiseer je dat ProRes de datasnelheid uit de opslag verhoogt, zodat je daadwerkelijk een afname van de prestaties kunt zien met behulp van ProRes met hoge bandbreedte als je opslag niet aan de taak voldoet. Op dezelfde manier kan een browser een piepkleine JPEG lezen, decomprimeren en weergeven, dan dat het voor een browser is om TIFF of PNG op te halen dat vele malen groter is en het niet hoeft te comprimeren en weer te geven. Heb je zin?

Genieten!

T.

**\*\* In mijn poging tot humor, ben ik niet van plan om Satan als fictief af te wijzen. Jezus deed het niet, en ik ben met Jezus. 😊 Zie mijn [Me-pagina](#) als je geïnteresseerd bent.**

**\*\*\* Als je een Sony FS700-opname hebt op AVCHD, neemt het slechts een fractie op van wat je zou krijgen. [Sluit een Atomos-](#)**