Software

Final Cut Pro X - 3. Práce s projektem a střih

16. srpna 2011, 00.00 | Jak založit projekt a sestříhat video? Na co si při tom dát ve FCPX pozor v porovnání s předchozí verzí? A jak se pracuje se zvukem? O tom všem ve třetím dílu našeho seriálu.

Máme tedy ve FCPX nějaké klipy a hurá, jdeme stříhat. Tedy ne tak hned, nejprve musíme založit projekt. To uděláme kliknutím na tlačítko "+" v levém spodním rohu. FCPX ukáže dialogový list pro nastavení vlastností nového projektu a o uživatele předchozích verzí se opět už poněkolikáté pokouší mrtvice.



Final Cut Pro X

Final Cut Pro X

| Name: | Speeltuin gr. 3 | | |
|------------------------------|---|--------------|-----------------|
| Default Event: | Speeltuin gr. 3 | | • |
| Video Properties: | Set automatically based Custom | on first vid | eo clip |
| | Other 🛟 640x4 | 80 🗘 | / 23.98p |
| | Format Resolut | tion | 24p |
| Timecode Display: | Non-Drop Frame | | 29.97p |
| | O Drop Frame | | 30p |
| Audio and Render Properties: | OUse default settings (Su | rround, 48k | Hz, ProRes 422) |
| | Custom | | |
| Audio Channels: | Stereo | • | |
| Audio Sample Rate: | 48kHz | • | |
| Render Format: | Apple ProRes 422 | \$ | |
| Render Format: | Apple Holes the | | |

Zatímco ve starších Final Cutech bylo možné do detailu nastavit velikost, poměr stran pixelů a spoustu dalších parametrů, v novém a moderním FCPX máme na výběr z několika pohříchu spíše spotřebních televizních a počítačových formátů (výjimkami jsou rozlišení 2 k a 4 k). Rovněž snímkové frekvence není možné zadávat libovolně, ale pouze výběrem z pár standardních hodnot, používaných u výše uvedených formátů. Pro někoho, kdo si stříhá domácí video pro sledování na TV, je výběr dostatečný, ovšem překvapivě velkou část profesionální videoprodukce tvoří projekty pro netypická výstupní zařízení - například různé informační systémy s na výšku umístěnými monitory, světelné tabule a projektory všech možných i nemožných velikostí atd. atd. Z méně exotických záležitostí pak třeba screencasty a instruktážní videa pro iPhone a podobná zařízení. Tam všude má střihač s novým FCPX smůlu.

| Name Default Event | 1080p HD 1080i HD 720p HD | • | | | |
|---|---|---|--|--|--|
| Video Properties | NTSC SD PAL SD 2K | ally based on first video clip | | | |
| 100 C 100 C | 4K ✓ Other |) 640x480 🗘 23.98p 🛟 | | | |
| | Format | Resolution Rate | | | |
| Timecode Display: | Non-Drop Drop Fram | Frame | | | |
| | <u></u> | | | | |
| Audio and Render Properties: | O Use default | t settings (Surround, 48kHz, ProRes 422 | | | |
| Audio and Render Properties: Audio Channels: | O Use default Custom Stereo | t settings (Surround, 48kHz, ProRes 422 | | | |
| Audio and Render Properties: Audio Channels: Audio Sample Rate: | O Use default Custom Stereo 48kHz | t settings (Surround, 48kHz, ProRes 422 | | | |
| Audio and Render Properties: Audio Channels: Audio Sample Rate: Render Format: | OUse default Custom Stereo 48kHz Apple ProRes | t settings (Surround, 48kHz, ProRes 422 | | | |

Pro účely tohoto článku ale nebudeme zacházet do krajností a ukážeme si střih obyčejného videa ve standardním rozlišení a normě NTSC (moje kamery jsou všechny v této normě, protože režim 30 p mi dává přirozenější podání pohybu bez cukání proti 25 p vycházejících z evropské normy PAL). Vybereme si tedy ve vlastnostech NTSC SD, 720 x 480 pixelů anamorfických a 30 p, případně zvolíme "Set automatically on first video klip". Aplikace vytvoří nový projekt a rovnou ho otevře v časové ose.



Prázdná časová osa nového projektu

Jak jsme už naznačili, na časové ose neuvidíme dříve běžné stopy, ale něco podobného tu přece jen je. Tmavý pruh, zvaný Storyline, reprezentující "hlavní linii". V seznamu klipů teď můžeme označit buď celý klip, nebo jeho část (tažením a la iMovie nebo "postaru" nastavením vstupního a výstupního bodu klávesami I a O), a tento výběr buď přetáhnout na časovou osu myší, nebo ho tam odeslat klávesou E. Klip se automaticky umístí do Storyline, kde jej můžeme procházet pomocí skimmingu, případně při jeho vypnutí pomocí klasického kurzoru, zvaného Playhead a reprezentovaného svislou čárou, probíhající přes celou výšku časové osy. Prohlížeč/přehrávač pak ukazuje obraz z místa klipu pod tímto kurzorem (případně při skimmingu místo, kde se nachází ukazatel myši).

Jeden klip pochopitelně nestačí a my budeme chtít na časovou osu dostat také další. Označíme tedy jiný klip (či jeho část) a opět ho přeneseme na časovou osu. Při této operaci máme několik možností.

Vhodíme-li myší nový klip někam za starý nebo použijeme klávesu E, tento nový klip se připojí za poslední klip v hlavní Storyline, a to zcela bez ohledu na to, na kterém místě se nachází Playhead. Použijeme-li klávesu W, klip se umístí do storyline na místo, kde se momentálně nachází playhead. Je-li to uprostřed jiného klipu, je tento rozdělen na dvě části a vkládaný klip je pak umístěn mezi ně. Pokud se playhead

nachází někde ve volném místě za posledním klipem, je nový klip umístěn rovněž na jeho pozici. Protože ale v novém a radostnějším FCPX máme magnetickou časovou osu, kde vše musí být na něco nalepeno, nemůže si nový klip sedět jen tak třeba deset sekund za předchozím. Vzniklé místo je vyplněno speciálním objektem/klipem typu "díra" neboli Gap. Tato díra se chová víceméně stejně jako libovolný jiný klip - je možné měnit její velikost, nahradit ji jiným klipem apod. Ve starém FCP díře nejvíc odpovídal objekt, vytvořený generátorem zvaným "Slug", ale úplně identické tyto objekty nejsou.



Časová osa s několika klipy.

Další vlastností magnetické časové osy je to, že smažeme-li nějaký klip ze sekvence, nezůstane v ní díra, ale všechny následující klipy se posunou tak, aby automaticky vzniklou díru zaplnily. To je chování ve většině případů příjemné, ale někdy také problematické - například ví-li střihač, že vzniklou díru bude během chvíle něčím zaplňovat. Obecně magnetická časová osa bude vyhovovat těm, kdo jsou zvyklí sekvenci stavět pěkně postupně od začátku. Je-li někdo zvyklý pracovat "na přeskáčku", bude si muset zvyknout na důslednější používání objektů typu Gap, funkce "Replace klip" apod.

Mezi dva klipy na časové ose lze umístit přechody a na každý klip je možné aplikovat jeden nebo několik různých filtrů. Obojí se provádí poměrně podobně jako u starého FCP a samozřejmě jako u iMovie - filtr či přechod se odtáhne na místo mezi dvěma klipy či na klip, na který se má aplikovat.

| 00:01:00:00 00:0 | |
|------------------|----|
| | 01 |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| · | |
| | |
| | |
| | |

Klipy s aplikovanými přechody.

Pokud chceme umístit nějaký klip či efekt nad klip ve storyline (například titulek či poloprůhledný klip), můžeme ho odtáhnout do prostoru nad klipem ve storyline. Podobně můžeme do storyline odtáhnout například zvukový klip - ten budeme zpravidla umisťovat pod hlavní storyline, ale nutné to není. V každém případě takto odtažené klipy se "přilepí" k klipu na hlavní storyline a pokud tento klip přesuneme, všechny přesunuté klipy se přesouvají s ním. Dost problematické je ovšem to, že při odstranění "hlavního" klipu z časové osy zmizí i všechny klipy na něj napojené.



Videoklip s připojeným jedním zvukovým souborem a dalším videoklipem.

Klipy jde vzájemně spojovat tak, že se na časové ose jeví jako klip jeden. Takto vytvořený objekt se jmenuje "compound klip" a je vlastně ekvivalentem sekvence v dřívějších verzích FCP. Compound klip je vhodné používat zejména u delších projektů pro jednotlivé záběry či logické celky - tento objekt je totiž možné snadno otevřít na časové ose separátně a editovat ho bez toho, že by kolem "zacláněly" momentálně irelevantní části projektu.

Změnou oproti dřívějším verzím je to, že zatímco v klasickém FCP byla taková sekvence považována za klip se vším všudy a bylo ji možné umístit v podstatě kdekoli mezi zdroji projektu, ve FCPX může compound klip existovat pouze v rámci nějaké časové osy. Pokud byl tedy někdo zvyklý na to, že si nejprve připravil sekvence jednotlivých záběrů a teprve poté je začal sestavovat na časové ose, má ve FCPX smůlu.



Compound klip na hlavní časové ose, kde se tváří jako libovolný jiný klip, a otevřený samostatně, přičemž je vidět jeho vnitřní struktura.

Pro jemné doladění (trimming) klipů na časové ose nabízí FCPX podobné nástroje jako dřívější FCP. Pravdou je, že tyto nástroje byly výrazně vylepšeny a zejména nový "Retime editor" pro velmi jemné ladění rychlosti a trvání klipů se velice povedl.

Možná někoho napadne, že je čas na uložení projektu. Inu byl by, kdyby FCPX něco takového umožňoval. Na rozdíl od většiny dokumentově založených aplikací se totiž FCPX stará o průběžné automatické ukládání sám a uživatele k němu nepustí. Explicitního uložení projektu je tak možné dosáhnout pouze v rámci funkce "Duplicate", kde uživatel dostane na výběr, na který disk chce projekt uložit a zda chce duplikovat pouze vlastní soubor projektu, nebo i všechny použité zdroje. Nutno říci, že automatické ukládání funguje dobře a zatím se mi nestalo, že bych při některém z (bohužel dosti četných) pádů aplikace přišel o rozdělanou práci.



V profesionální a s rozšiřováním digitálních zrcadlovek natáčejících video čím dál tím více i amatérské praxi se využívá odděleného natáčení zvukového doprovodu. Ačkoli synchronizace externě nahraného zvuku s videoklipem nebyla příliš obtížná ani v dřívějších verzích FCP, FCPX přináší funkci Synchronize klips, která tuto akci zcela automatizuje. Funguje to tak, že FCPX porovná zvukové stopy obou souborů a poté je spojí do tzv. compound klipu, vzájemně přesazené tak, aby externí zvuk "seděl" na zvuk původní a tedy i na video stopu. Na rozdíl od sporně funkčního automatického tagování videa tato funkce pracuje velice dobře.

Další novou a velmi pěknou funkcí FCPX je tzv. Audition - český překlad neznám a tvořit nehodlám. V podstatě jde o to, že do určitého místa sekvence klipů se vloží klip nikoli jeden, ale třeba dva nebo i deset alternativních. Mezi nimi je pak možné přepínat a tak si ověřit, který se do daného místa hodí nejvíce.



Audition v akci. Prostřední klip má přiřazen jeden klip alternativní.

Pro aktivaci této funkce stačí přetáhnout klip na nějaký existující ve storyline. Po uvolnění tlačítka myši pak z kontextového menu vybrat buď "*Replace and add to Audition*" nebo jen "*Add to Audition*". Obě provedou přidání alternativního klipu na danou pozici a první z nich navíc rovnou posune tento nový klip na "aktivní" pozici. V záhlaví filmového pásu ve storyline se objeví nová ikonka a po kliknutí na ni můžeme volně přepínat mezi alternativními klipy. Pokud mají různou délku, FCPX automaticky posune následující klipy a

upraví délku celé sekvence. Po nalezení nejvhodnějšího záběru je možné Audition zrušit pomocí volby "Finalize Audition" z menu (či klávesové zkratky Alt + Shift + Y) - všechny alternativy zmizí a v sekvenci klipů zůstane pouze ten vybraný.

V oblasti práce se zvukem se FCPX také dočkal určitých vylepšení. Už v minulém díle jsem zmínil snazší úpravu hlasitosti na začátku a konci klipů. Další na pohled nenápadnou, ale výraznou změnou je to, že FCPX nyní umí pracovat s chráněnými audio soubory, takže chcete-li si nějaké video vylepšit skladbou, zakoupenou v iTunes store, máte možnost (samozřejmě je nutno brát ohled na autorská práva). Starší FCP takto chráněné soubory prostě ignoroval.



Přibylo i několik zvukových efektů - většiny toho, co nabízejí, bylo možné dosáhnout už ve starších verzích FCP, ale ve FCPX byla většina filtrů částečně zautomatizována a zjednodušena. Na rozdíl od efektů vizuálních si zde autoři aplikace odpustili různé "mladé, dynamické a cool" výstřelky. A last but not least, FCPX i nadále podporuje rozhraní Audio Units, takže je možné snadno přidávat efekty další, ať už vlastní či zakoupené. Užitečné a bezproblémové jsou také funkce pro omezení hluku pozadí a odstranění síťového brumu (volitelně o frekvenci 50 Hz a 60 Hz), které se ovšem nenacházejí mezi efekty, ale přistupuje se k nim přes vlastnosti klipu.

Při práci s projektem je možné nově využít tzv. "Solo mode", kdy FCPX po stisku klávesové zkratky Apple + S automaticky vypne zvukovou stopu všech klipů s výjimkou označeného. Funkce velmi šikovná, byť nedokáže úplně nahradit zapínání a vypínání audiostop v tradičnějším uspořádání NLE.

| | | - | | s 📫 |
|--|-------------------------------|-----------|----------------|-------------|
| | 00:01:10:00 | < | 2 | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | 1110.00 | 07 |
| 。 法:管理:管理:管理:管理:管理: | 课,节课,节课,节课, | - 2011-07 | 14 10:00: | 37 |
| 2015 (naja 2015) (naja 2015) (naja 2015) (naja 2015) (naja | KU SING KU SING KU SING KU SI | | | |
| | | TSTELL Y | | ana ang |
| | | m | frequently and | None inches |
| | | | | |
| | | | | |
| They have produced | Promising Printers (144) | m. Anna | ministra for | apart |
| | | | | |

"Solo mode" - FCPX přehrává zvukovou stopu pouze u zvoleného klipu.