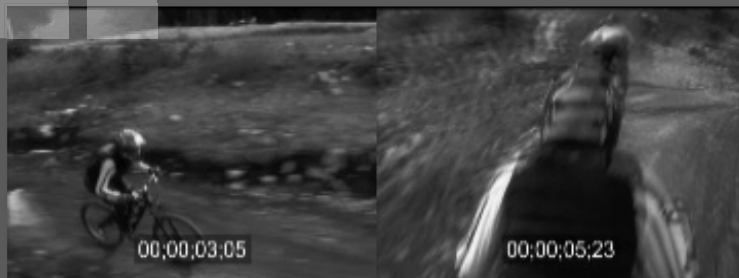


vizuální scénář



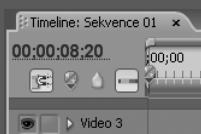
nástroj
Rolling
Edit



střih překrytím



střih vyjmutím



přichycení

Při úpravě videa se příliš často nesetkáte s přechody typu Dissolve, Wipe apod. Budete-li pozorně sledovat jakýkoli televizní program, tak zjistíte, že v podstatě veškeré úpravy se provádějí čistým střihem bez přechodů. Vytvoření videa sestříhaného bez dalších efektů lze považovat za velké umění. Aplikace Adobe Premiere Pro CS3 našťastí nabízí velkou škálu nástrojů a technik pro střih videa.

5 Zpracování videa čistým střihem

Témata probíraná v této lekci:

- Hrubý střih pomocí vizuálního scénáře
- Úprava klipů na časové ose
- Práce s klipy na časové ose – přidávání, odebírání, přesouvání
- Využití nástrojů na panelu Source Monitor
- Úprava klipů na panelu Trim
- Práce s dalšími nástroji pro úpravy

Úvod

Každé video se nejprve zpracovává střihem. Až později se přidávají přechody, efekty, texty, animace a vytváří se kompozice. Vytváření videa pouhým střihem je skutečné umění (ať již používáte speciální efekty či nikoli). Klipy musí na sebe logicky a plynule navazovat a musíte se vyvarovat trhaného střihu.

V aplikaci Adobe Premiere Pro je k dispozici mnoho nástrojů a funkcí, které vám mohou při střihu pomoci. V závislosti na okolnostech můžete pracovat s panelem Trim, použít nástroj Ripple Edit nebo přesouvat klipy na časové ose a využívat při tom panel Source Monitor nebo modifikátory kláves. V této lekci si všechny tyto techniky vyzkoušíte.

Hrubý střih pomocí vizuálního scénáře

Zřejmě už jste nějaký vizuální scénář v životě viděli. Filmoví režiséři a animátoři velmi často používají tabule, na něž připevňují fotografie a kreslí náčrtky, aby si udělali představu o ději filmu a úhlech kamery.

Scénáře také pomáhají kriminalistům. V aplikaci Adobe Premiere Pro si lze udělat základní představu o výsledném videu uspořádáním miniatur klipů na panelu Project. Všechny klipy pak můžete umístit na časovou osu na panelu Timeline a provést jemnější úpravy.

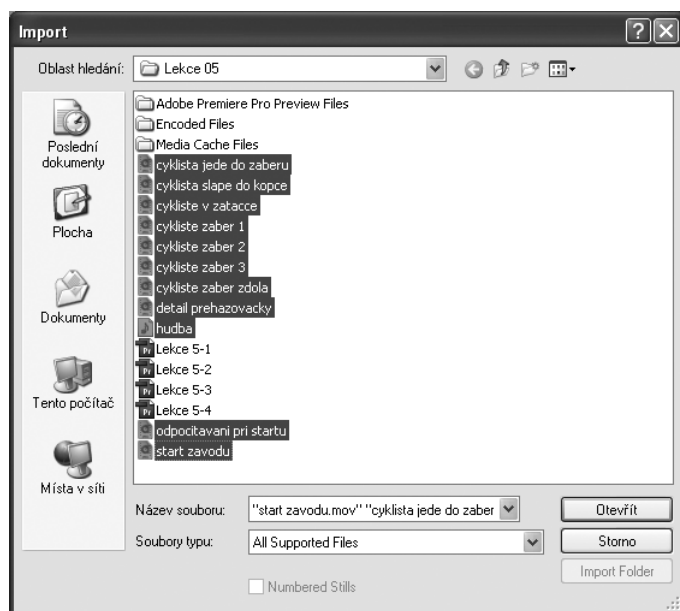
Touto metodou je možné snadno odhalit prázdná místa videa, do nichž je třeba zasadit další video nebo grafické objekty. Zároveň si také všimnete nadbytečných částí a budete moci do sekvence rychle umístit velké množství požadovaných klipů. Jestliže zjistíte, že je panel Project plný klipů, budou to právě scénáře, které vám pomohou vytvořit si celkový náhled.

Po dokončení scénáře lze do sekvence na časové ose umístit několik klipů najednou.

- 1 Spustíte aplikaci Adobe Premiere Pro.
- 2 Klepněte na ikonu Open Project, přejděte do složky Lekce 05 a poklepejte na soubor Lekce 5-1.prproj.

***Poznámka:** Nastavení formátu projektu je DV-NTSC Standard 48kHz.*

- 3 V prázdném prostoru panelu Project poklepejte myší (nebo zvolte příkaz File → Import) a ze složky Lekce 05 importujte všechny datové obsahy (kromě souborů s projekty).



4 Na panelu Project vytvořte nový kontejner (klepněte na tlačítko New Bin) a pojmenujte ho *Scénář*.

5 Poklepáním na ikonu kontejneru *Scénář* ho otevřete v samostatném okně. Tento krok vám usnadní přesouvání klipů do kontejneru.

6 Vyberte všechny klipy v hlavním kontejneru (neoznačujte zvukový klip a soubor *Sekvence 1*).

7 Klepněte pravým tlačítkem myši (Windows) nebo podržte klávesu Ctrl a klepněte (Mac OS) na libovolný vybraný klip (musíte klepnout na název klipu, jinak zrušíte výběr všech klipů). V místní nabídce vyberte příkaz *Copy*.

***Poznámka:** Po označení více klipů se příkazem Copy zkopíruje celá vybraná sada klipů.*

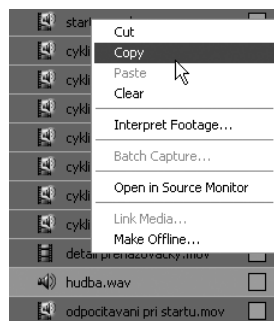
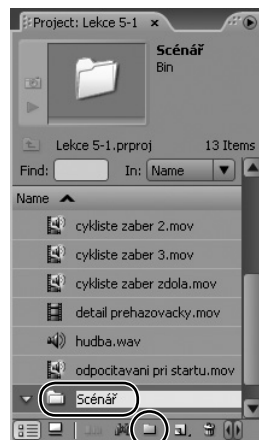
8 Klepněte na záhlaví okna kontejneru *Scénář* (aby bylo okno aktivní) a zvolte příkaz *Edit → Paste*.

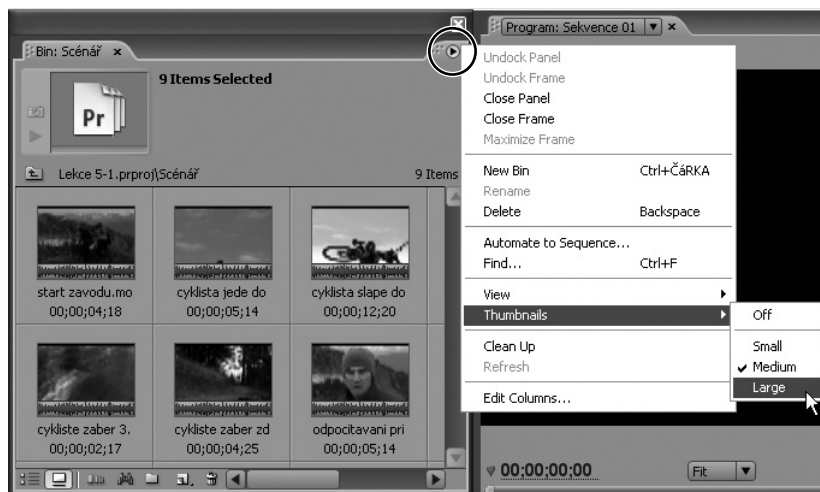
V kontejneru *Scénář* se zobrazí všech deset video souborů. Tyto soubory zůstanou rovněž na panelu Project, protože jste je nepřetáhli myší, ale zkopírovali.

***Poznámka:** Video soubory jste zkopírovali a vložili do samostatného kontejneru *Scénář* z toho důvodu, že některé z nich budete během této lekce mazat. Odstraníte je tedy pouze z kontejneru *Scénář*. Na panelu Project vám však zůstanou.*

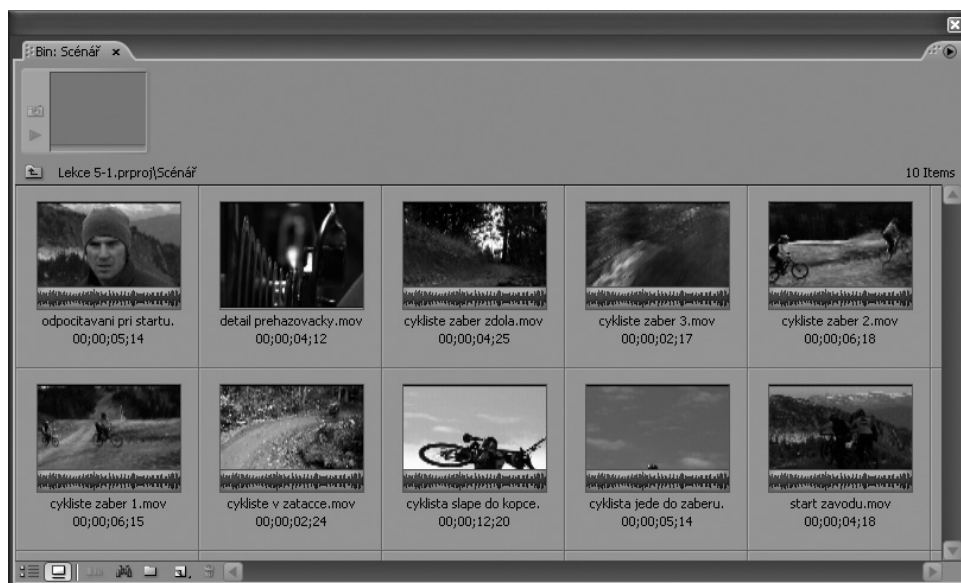
9 V levém dolním rohu kontejneru *Scénář* klepněte na tlačítko *Icon View*. Zobrazí se miniatury videoklipů.

10 Klepněte na ikonu nabídky kontejneru a potom zvolte příkaz *Thumbnails → Large*.





11 Změňte velikost okna kontejneru Scénář tak, abyste viděli všechny miniatury.



Uspořádání scénáře

V této části se naučíte uspořádat miniatury do logického sledu. Ukážeme vám také názor jednoho člověka na toto logické uspořádání. Ještě předtím však proveďte následující postup, abyste zjistili, co dokážete sami vytvořit. Mějte na paměti, že kvůli plynulejším přechodům mezi klipy budete později některé klipy ořezávat.

Klepnutím postupně klipy vybírejte, zobrazujte je v prohlížeči miniatur a přehrávejte je klepnutím na tlačítko Play.

Rozhodněte, které klipy do této sekvence nepatří, a u zbývajících určete jejich pořadí. Vyhraďte si na to nějaký čas, ještě než budete v této lekci dále pokračovat. Čas od času totiž budete muset klipy seřazovat.

***Poznámka:** Některá videa jsou malinko tmavá, takže se v prohlížeči miniatur obtížně sledují. Jestliže vám prohlížení činí potíže, poklepejte na klip a spusťte ho na panelu Source Monitor.*

Zde je názor jednoho člověka na logické uspořádání klipů:

- odpocitavani pri startu.mov
- start zavodu.mov
- cykliste zaber 1.mov
- cykliste v zatacce.mov
- cykliste zaber 3.mov
- cyklista jede do zaberu.mov
- cyklista slape do kopce.mov

Následující klipy podle tohoto člověka do sekvence vůbec nepatří:

- detail prehazovacky.mov (jde přeci jen spíše o závod samotný)
- cykliste zaber 2.mov (až příliš podobný souboru cykliste zaber 2.mov)
- cykliste zaber zdola.mov (je to úžasný záběr, ale jiného cyklisty)

Návod na vytvoření doporučené sekvence:

1 Z kontejneru Scénář odstraňte nepotřebná videa: označte je myší a stiskněte klávesu Delete.

***Poznámka:** Tyto klipy zůstanou v hlavním kontejneru na panelu Project.*



Žádné zalamování řádků

V zobrazení ikon na panelu Project neexistuje žádná funkce, která by byla podobná funkci zalamování řádků v textových editorech. Odstraněním klipů vytvoříte v tomto zobrazení prázdná políčka. Nově přidané klipy se zařadí až za pravý okraj panelu, a když změníte jeho velikost, klipy se této změně nepřizpůsobí. Tyto problémy můžete vyřešit příkazem Clean Up umístěným v nabídce panelu.

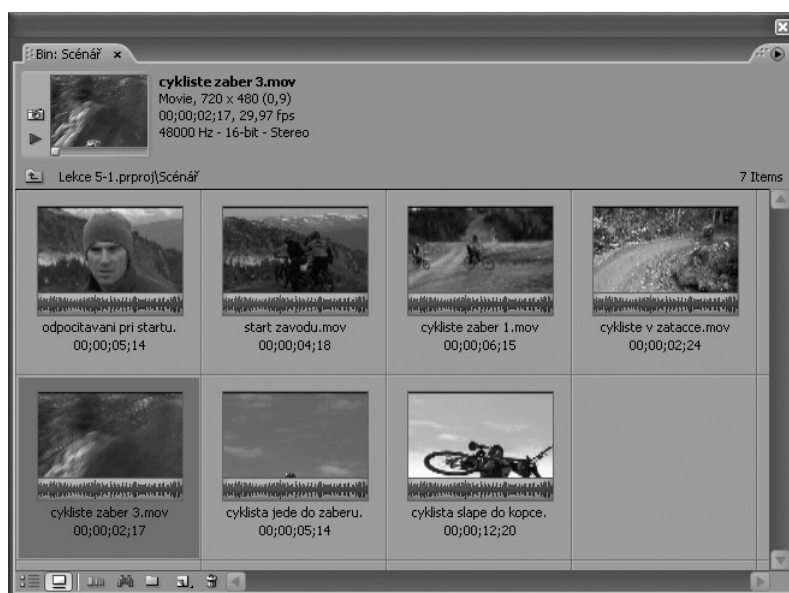
2 Přesuňte zbývající klipy tak, aby jejich sled odpovídal výše uvedenému pořadí.

Klip přesunete do nového umístění přetažením myši. Tvar ukazatel se změní na ruku a objeví se svislá černá čára, která naznačuje nové umístění klipu.

***Poznámka:** Při přetahování klipů myši zůstanou po přesunutí klipů mezery. Tyto mezery můžete odstranit příkazem *Clean Up*.*



Kontejner Scénář by měl nyní vypadat stejně jako na tomto obrázku.



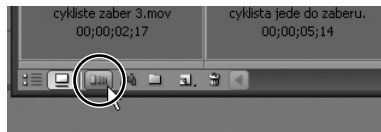
Automatické vytvoření sekvence ze scénáře

Nyní přesunete klipy ve scénáři na časovou osu na panelu Timeline. Umístíte je tam blízko od sebe a v postupném pořadí. V aplikaci Adobe Premiere Pro k tomu můžete použít funkci *Automate To Sequence*. Postupujte podle následujících kroků:

1 Ujistěte se, že se indikátor aktuálního času (CTI) nachází na panelu Timeline na začátku časové osy. Funkce *Automate To Sequence* totiž umístí klipy tak, že první z nich bude začínat pod indikátorem CTI.

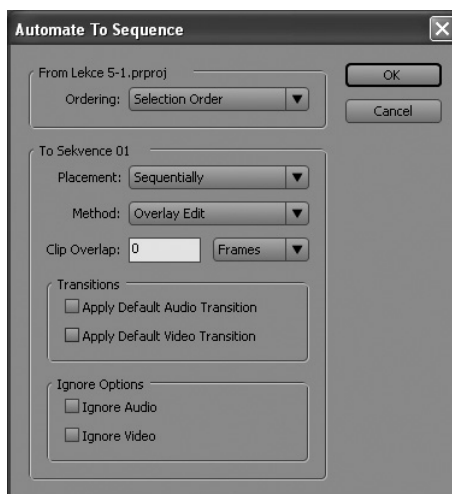
2 Klepnutím aktivujte okno kontejneru Scénář a označte všechny klipy příkazem Edit → Select All (můžete také vytvořit obdélníkový výběr myší nebo použít metodu klepání myší za současného držení klávesy Shift).

3 V levém dolním rohu okna kontejneru Scénář klepněte na tlačítko Automate To Sequence (viz zvýrazněná ikona na obrázku vpravo).



4 Zobrazí se dialogové okno Automate To Sequence obsahující několik možností. Nastavte volby v tomto okně tak, jak vidíte na následujícím obrázku. Můžete nastavit následující možnosti:

- **Ordering** – pokud vyberete položku Sort Order, umístíte klipy do sekvence v pořadí, které jste vytvořili ve scénáři. Zvolíte-li položku Selection Order, budou klipy umístěny v pořadí určeném klepáním pravým tlačítkem myši (Windows) nebo podržením klávesy Ctrl a klepáním (Mac OS) na jednotlivé klipy.
- **Placement** – umístí klipy na časovou osu následně za sebou, na rozdíl od nečíslovaných značek (to jsme ještě neprobírali).
- **Method** – na výběr máte položky Insert Edit a Overlay Edit. Funkce obou těchto položek si ukážeme v další části této lekce. V tomto případě je však lhostejné, kterou z nich zvolíte, protože přidáváte klipy do prázdné sekvence.
- **Clip Overlap** – jestliže zde zadáte větší hodnotu než nula, znamená to, že chcete použít přechod mezi klipy (například přechod Cross Dissolve). Cílem této lekce je však vytvořit video pouhým střihem, tedy video bez jakýchkoli přechodů. Do pole Clip Overlap proto zadejte nulovou hodnotu.
- **Apply Default Audio/Video Transition** – jelikož nebudete chtít využít žádné přechody, nezapomeňte zaškrtnutí těchto políček zrušit.
- **Ignore Audio/Video** – budete pracovat pouze s videoklipy, takže tato políčka ponechejte nezaškrtnutá.



5 Klepněte na tlačítko OK a klipy se umístí ve správném pořadí do sekvence na časové ose panelu Timeline.

6 Odtáhněte okno kontejneru Scénář tak, abyste viděli celý panel Timeline. Klepnutím tento panel aktivujte a potom stiskněte mezerník.

***Poznámka:** Sledujte celou sekvenci velmi pozorně. Mnoho střihů je trhaných nebo působí dosti podivně. Některé klipy jsou příliš dlouhé. Naším dalším úkolem bude tyto závady odstranit.*

Úprava klipů na časové ose

Video s tak hrubým střihem můžete vylepšit následujícími metodami a nástroji pro úpravy:

- Klip ořezete přetažením jeho koncové značky.
- Mezeru mezi klipy odstraníte příkazem Ripple Delete.
- Po prodloužení nebo zkrácení klipu použijete nástroj Ripple Edit.

Můžete pokračovat tam, kde jste skončili, nebo ze složky Lekce 05 otevřít soubor Lekce 5-2.prproj.

Ořezání klipu

1 Jestliže máte pocit, že váš pracovní prostor není dostatečně uspořádaný, vraťte se k výchozímu prostoru příkazem Window → Workspace → Reset Current Workspace.

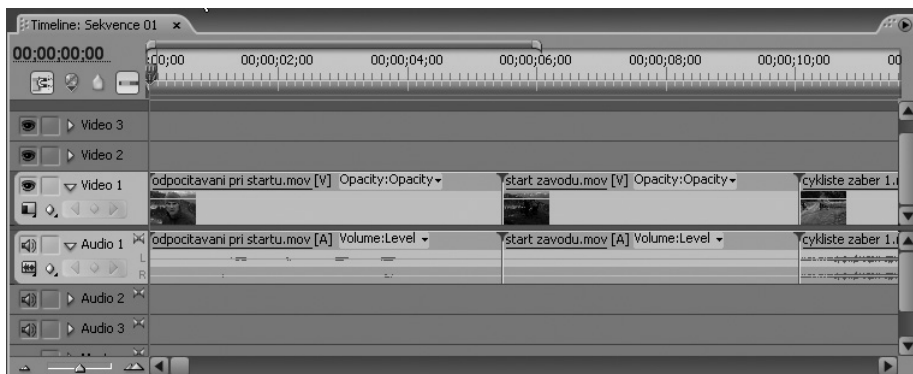
2 Klepnutím na tlačítko List, které je umístěno v levém dolním rohu panelu Project, zobrazte soubory ve formě seznamu.

3 Klepnutím aktivujte panel Timeline a stiskněte klávesu se znakem zpětného lomítka (\). Touto klávesou rozšíříte zobrazení klipů do celé šířky časové osy.

4 Zobrazení ještě více rozšířte (přibližte) stisknutím klávesy se znakem rovnítko (=) dvakrát po sobě.

Rozšíření zobrazení klipů usnadňuje následné jemnější úpravy. Časová osa panelu Timeline by měla nyní vypadat podobně jako na následujícím obrázku.

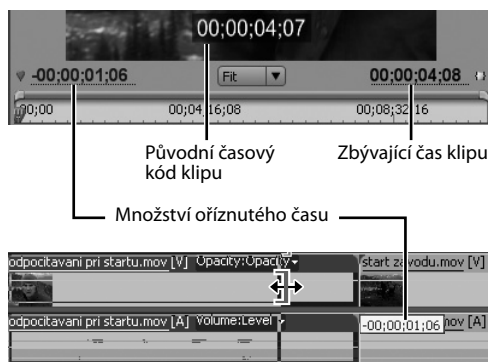
***Poznámka:** Je možné, že všechny klipy jsou i po použití funkce Automate To Sequence stále vybrány. Jejich výběr můžete zrušit klepnutím do prázdného prostoru sekvence.*



5 Pohybuje ukazatelem myši nad pravým okrajem prvního klipu tak dlouho, než se ukazatel změní na pravou hranatou závorku s oboustrannou šipkou (⌂) – viz následující obrázek.

***Poznámka:** Při přesunu ukazatele myši si pravděpodobně všimnete, že se někdy mění na ukazatel nástroje Pen Keyframe (⌂). Dochází k tomu ve chvíli, kdy umístíte ukazatel na tenkou žlutou čáru efektu Opacity. S tímto efektem budete pracovat v některé z lekcí věnujících se vytváření kompozice.*

6 Změněný ukazatel přetáhněte myší přibližně o jednu sekundu doleva do místa, kde herec dořekne anglické slovo „Go“. Můžete si při tom pomoci pohledem na dočasné zobrazení časového kódu na časové ose a na panelu Program Monitor. Uvolněte tlačítko myši. Cílem tohoto kroku bylo odstranit zbytečnou část videa za slovem „Go“.



***Poznámka:** Tímto oříznutím vytvoříte na časové ose mezi dvěma klipy mezeru.*



Zpětný krok pomocí panelu History

Během složitějších úprav se člověk nevyhne chybám. Jistě víte, že v aplikacích systému Windows můžete provést krok zpět stisknutím klávesové zkratky Ctrl+Z (nebo příkazem Úpravy → Zpět); v systému Mac OS takto funguje klávesová zkratka Command+Z. Několik kroků zpět najednou lze provést pomocí panelu History. Můžete se dokonce vrátit až k původní verzi po příkazu Automate To Sequence.

7 V druhém klipu s názvem start závodu.mov je třeba ořezat začátek – čas během odpočítávání, protože se určitě nebudete chtít dívat na odpočítávání dvakrát. U tohoto klipu určete místo oříznutí prostřednictvím panelu Program Monitor a indikátoru aktuálního času (CTI). Přesuňte indikátor do okamžiku, kdy se cyklisté začnou pohybovat, tedy do bodu 00:00:08;20 na časové ose. (Tento čas můžete odečíst z oblasti levého dolního rohu panelu Program Monitor.)

8 Ponechejte CTI v tomto umístění.

9 Přetahujte levý okraj klipu start závodu.mov směrem doprava tak dlouho, než se levý okraj protne s osou indikátoru aktuálního času.

Okraj klipu by se měl k CTI přichytit (viz následující rámeček Funkce Snap). Uvolněte tlačítko myši.

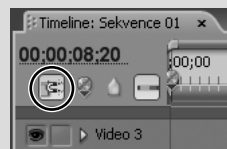
Funkce Snap

V aplikaci Adobe Premiere Pro je k dispozici mimořádně užitečná funkce Snap. Ve výchozím nastavení je tato funkce zapnuta a pouze v několika málo případech si ji budete přát vypnout. Jestliže ji ponecháte zapnutou a budete jeden klip přetahovat myší k jinému, přichytí se okraj přetahovaného klipu k sousednímu klipu tak, že vytvoří čistý, nepřerušovaný střih. Pokud byste funkci Snap vypnuli, museli byste přetahovaný klip k sousednímu klipu posunovat velmi opatrně, aby mezi nimi nevznikla žádná mezera.

Funkce Snap je také užitečná k provedení přesného střihu. Oříznutí klipu nástrojem Select nemusí vždy dopadnout nejlépe (jak jste si mohli všimnout v kroku 6 předchozího postupu). Funkce Snap na rozdíl od toho umožňuje oříznout klip podle CTI velmi snadno.

Přetažením CTI v rámci sekvence určete snímek, v němž budete chtít klip ořezat (CTI lze posouvat levou a pravou šipkou na klávesnici). Pak vyberte nástroj Select a přetahujte okraj klipu směrem k ose CTI. Jakmile se k této ose přiblížíte, přichytí se přetahovaný okraj k ose CTI a vy vytvoříte oříznutí podle požadovaného snímku. Tuto metodu můžete využívat v mnoha různých situacích.

Chcete-li funkci Snap zapnout nebo vypnout, klepněte v levém horním rohu panelu Timeline na tlačítko Snap (viz zvýrazněná ikona na následujícím obrázku).



Odstraňování mezer příkazem Ripple Delete

Ořezáním dvou klipů vznikly v sekvenci mezery. Tyto mezery odstraní příkazem Ripple Delete.

1 Klepněte pravým tlačítkem myši (Windows) nebo podržte klávesu Ctrl a klepněte (Mac OS) na mezeru mezi prvním a druhým klipem a potom zvolte příkaz Ripple Delete. Nic jiného vám ani nezbude, že...

Příkaz Ripple Delete odstraní mezeru tak, že posune všechny klipy za mezerou směrem doleva.



Použití nástroje Ripple Edit

Potenciálním mezerám se můžete vyhnout použitím nástroje Ripple Edit (viz zvýrazněná ikona na obrázku vpravo), který se společně s deseti dalšími nástroji nachází na panelu Tools.

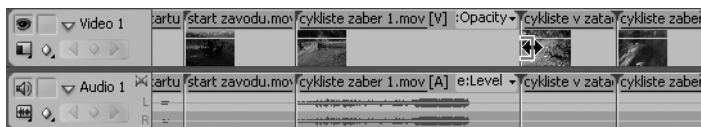
Nástrojem Ripple Edit lze oříznout klip stejným způsobem jako nástrojem Select v režimu Trim. Rozdíl je však v tom, že nástroj Ripple Edit nevytváří v sekvenci mezeru, takže náhled na panelu Program Monitor umožňuje vytvořit si jasnější představu o provedené úpravě.

Jestliže pomocí nástroje Ripple Edit klip prodloužíte nebo zkrátíte, posunou se všechny klipy za požadovaným snímkem směrem doleva, aby vyplnily vytvořenou mezeru, nebo se posunou doprava, aby se přizpůsobily delšímu klipu.

2 Klepněte na ikonu nástroje Ripple Edit (nebo stiskněte klávesu B).

3 Pohybujte ukazatelem myši nad pravým okrajem klipu cykliste zaber 1.mov tak dlouho, než se ukazatel změní na velkou pravou hranatou závorku s oboustrannou šipkou (⌋⌋).

***Poznámka:** Ukazatel nástroje Ripple Edit je větší než nástroje pro výběr oříznutí.*



4 Změněný ukazatel přetáhněte o jednu sekundu a osm snímků doleva. Ořízněte tedy 00:00:01;10 z pravé části klipu (během tažení ukazatele nástroje Ripple Edit se dívejte do levé dolní části panelu Program Monitor). Tím odstraníte část videa až do místa, kdy oba cyklisté zmizí ze záběru.

Sledujte pravou část panelu Program Monitor. Vaším úkolem je vlastně vyjmout část klipu až do okamžiku, kdy se malinký kousek přilby cyklisty zobrazí na samém dolním okraji snímku.



5 Oříznutí dokončete uvolněním tlačítka myši. Zbývající část klipu se posune směrem doleva, čímž vyplní mezeru, a klipy napravo od tohoto klipu se také posunou. Přehrajte upravenou část sekvence a zkontrolujte, zda jste vytvořili čistý střih.

6 Odstraňte přibližně polovinu posledního klipu (cyklista slape do kopce.mov), protože je příliš dlouhý. Aktivujte nástroj Selection (vyberte ho klepnutím nebo stisknutím klávesy V). Umístěte ukazatel tohoto nástroje na pravý okraj klipu a přetáhněte ho směrem doleva tak, abyste ořezali přibližně polovinu délky klipu.

7 Přehrajte sekvenci a zkontrolujte, zda vše proběhlo plynule.

8 Sestříhané video můžete vylepšit přidáním zvukového doprovodu. Přetáhněte soubor hudba.wav z hlavního kontejneru projektu do stopy Audio 2 umístěné ve stejné sekvenci jako videoklipy. Soubor umístěte úplně na začátek sekvence.

9 Pohybujte ukazatelem myši nad pravým okrajem souboru music.wav tak dlouho, než se ukazatel nástroje Selection změní na ukazatel nástroje Trim, a potom ho přetáhněte směrem doleva až ke konci videa.

10 Přehrajte sekvenci stisknutím mezerníku nebo klávesy Enter či Return. Jistě jste zjistili, že mít nebo nemít ve videu hudební doprovod je velký rozdíl. Pokud byste si chtěli porovnat vámi vytvořený projekt s hotovou verzí prodávanou s touto knihou, otevřete a přehrajte soubor Lekce 5-3.prproj.

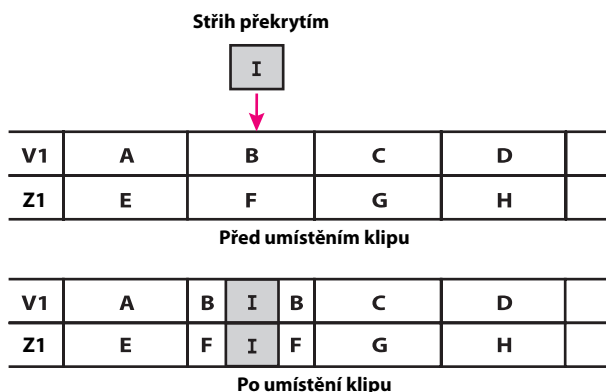
***Poznámka:** Jestliže vám vadí, že hudební doprovod nekončí do ztracena, nezoufejte, v některé z dalších lekcí se naučíte, jak na to.*

Práce s klipy na časové ose – přidávání, odebírání, přesouvání

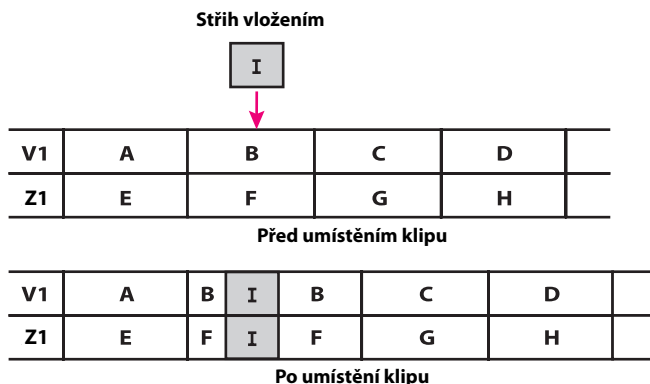
Aplikace Adobe Premiere Pro v sobě skrývá mnoho kouzel. Jedno z nich tkví v tom, jak snadno v ní lze přidávat klipy kamkoli do projektu, přesouvat je a hromadně odebírat.

Na časovou osu panelu Timeline je možné umísťovat klipy dvěma následujícími způsoby (nezávisle na tom, zda je přetáhnete z panelu Project nebo z jiného umístění na časové ose):

- **Střih překrytím** – nově umístěný klip a jeho zvuk nahradí část sekvence.

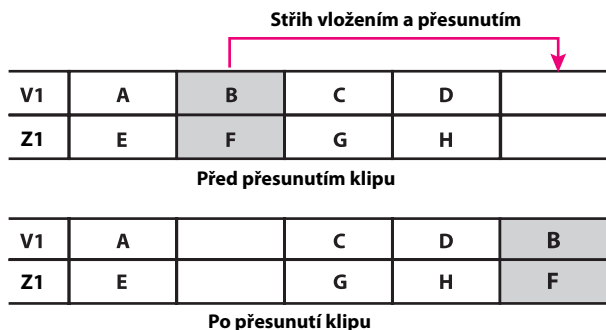


- **Střih vložením** – první snímek nově umístěného klipu rozdělí klip, do něhož je vkládán, a bez jakéhokoli překrytí posune pravou část rozděleného klipu a všechny klipy po této části směrem doprava. Tato metoda vyžaduje použití modifikátorů kláves – v tomto případě modifikátor Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS).

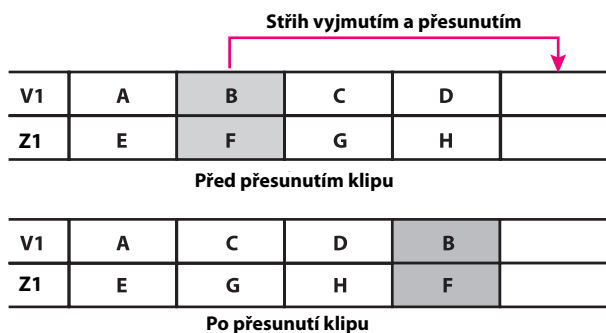


Existují také dva způsoby přesouvání klipu z určitého umístění na časové ose:

- **Střih zdvihem** – po provedení tohoto kroku zůstane po přesunutém klipu mezera.



- **Střih vyjmutím** – funguje podobně jako nástroj Ripple Edit, protože po přesunutí klipu vyplní vzniklou mezeru další klipy. Tento typ přesouvání rovněž vyžaduje použití modifikátorů kláves – ještě *před* klepnutím na přesouvání klip je nutné stisknout a podržet modifikátor Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS).



Přidávání a přesouvání klipů na panelu Timeline

Nejdříve vytvoříte novou sekvenci obsahující tři klipy.

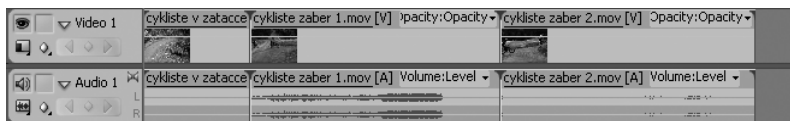
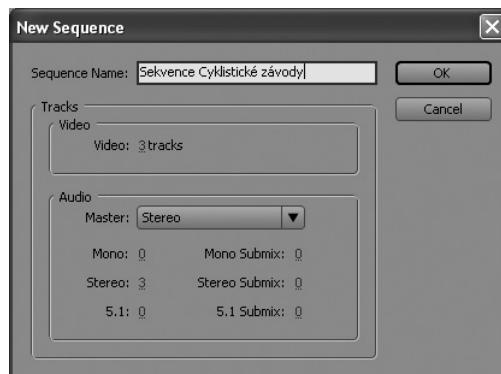
- 1 Pokračujte v projektu Lekce 5-2.prproj nebo otevřete soubor Lekce 5-3.prproj.
- 2 Zvolte příkaz File → New → Sequence.

Poznámka: V dialogovém okně New Sequence se zobrazí výchozí hodnoty čísel a typů stop. Tyto hodnoty se zadávají v kategorii Default Sequence v možnostech nastavení projektu. Můžete je změnit v okně, do něhož se dostanete příkazem Project → Project Settings → Default Sequence.

3 Sekvenci pojmenujte *Sekvence Cyklistické závody* a klepněte na tlačítko OK.

4 Poté na panelu Project vyberte tři videoklipy: *cykliste v zatáčce.mov*, *cykliste zaber 1.mov* a *cykliste zaber 2.mov*. Přetáhněte je myší na časovou osu do stopy Video 1 nově vytvořené sekvence.

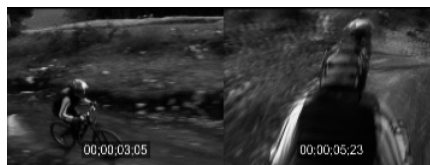
5 Nakonec stisknutím klávesy se znakem zpětného lomítka (\) rozšířte zobrazení.



Příklad střihu překrytím

6 Přetáhněte videoklip *cykliste zaber 3.mov* z panelu Project na časovou osu tak, aby byl jeho první snímek přibližně uprostřed druhého klipu.

***Poznámka:** Na panelu Program Monitor se zobrazí dva náhledy. V levém bude nový koncový snímek klipu, který bude předcházet novému klipu. V pravém bude nový počáteční snímek klipu, který bude za nově přidaným klipem následovat.*



7 Uvolněním tlačítka myši umístíte soubor *cykliste zaber 3.mov* do sekvence.

Právě jste provedli střih překrytím, protože přidávaný snímek překryl část původního videa a zvuku. Nedošlo však ke změně celkové délky trvání sekvence.



Příklad střihu vložením

8 Klávesovou zkratkou Ctrl+Z (Windows) nebo Command+Z (Mac OS) se vraťte o krok zpět.

9 Přetáhněte soubor cykliste zaber 3.mov do stejného místa, tentokrát však *ještě před uvolněním* tlačítka myši stiskněte a podržte klávesu Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS).

Všimněte si, že soubor cykliste zaber 3.mov rozdělí klip cykliste zaber 1.mov na dva. Druhá část rozděleného klipu a všechny následující klipy se posunou doprava za nově přidáný klip cykliste zaber 3.mov.

Střihem vložením prodloužíte délku trvání sekvence.



***Poznámka:** Při přetahování klipu cykliste zaber 3.mov zkuste opakovaně stisknout a uvolnit klávesu Ctrl nebo Command. Zároveň si všimněte změn na panelu Program Monitor. Při střihu vložením se zobrazí pouze jeden náhled (místo, v němž příslušný klip rozdělíte) a při střihu překrytím se objeví náhledy dva (nový koncový snímek klipu, který bude předcházet novému klipu, a nový počáteční snímek klipu, který bude za nově přidáným klipem následovat).*

Příklad střihu zdvihem a přesunutím

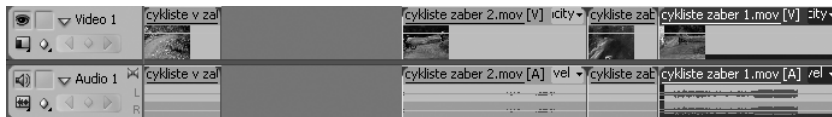
10 Klávesovou zkratkou Ctrl+Z (Windows) nebo Command+Z (Mac OS) se vraťte o krok zpět.

11 Přetáhněte soubor cykliste zaber 3.mov z panelu Project za konec posledního klipu. Tím vytvoříte sekvenci obsahující čtyři klipy. Stisknutím klávesy se znakem zpětného lomítka (\) rozšířte zobrazení. Stisknutím klávesy se znakem minus (-) ještě více oddalte zobrazení, abyste měli dostatek prostoru pro přesouvání klipů.

12 V rámci časové osy přetáhněte druhý klip za konec klipu čtvrtého.

Právě jste provedli střih zdvihem a přesunutím. Po druhém klipu zůstala mezera a sekvence je nyní delší, než byla původně.

Poznámka: K tomuto kroku jste nepotřebovali modifikátor kláves, protože jste umístili klip na úplný konec sekvence, za němž již žádný jiný klip není.

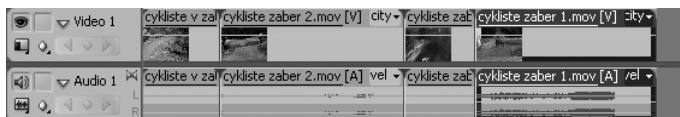


Příklad stříhu vyjmutím a přesunutím

13 Klávesovou zkratkou Ctrl+Z (Windows) nebo Command+Z (Mac OS) se vraťte o krok zpět.

14 Stiskněte a podržte klávesu Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS) a přetáhněte druhý klip na konec sekvence.

Právě jste použili metodu stříhu vyjmutím a přesunutím. Protože jste při přesouvání klipu z původního umístění podrželi klávesu Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS), provedli jste krok, který je podobný příkazu Ripple Delete. Délka sekvence se nezměnila.



Příklad stříhu vyjmutím a překrytím

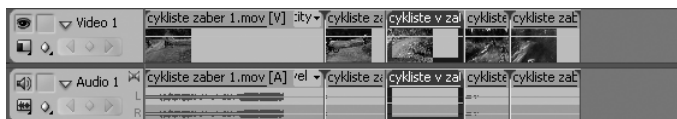
15 Klávesovou zkratkou Ctrl+Z (Windows) nebo Command+Z (Mac OS) se vraťte o krok zpět.

16 Klávesou S (nebo klepnutím na tlačítko Snap v levém horním rohu panelu Timeline) vypněte funkci přichytávání.

17 Stiskněte a podržte klávesu Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS) a přetahujte první klip do středu třetího klipu. *Uvolněte* klávesu Ctrl nebo Command a teprve potom umístěte klip na časovou osu.

Klipy se posunou a vyplní mezeru po vyjmutém klipu. Stisknutý modifikátor kláves způsobil totéž, jako byste provedli stříhy vyjmutím a překrytím najednou. Došlo také ke zkrácení sekvence.

Poznámka: Pokud byste při vyjímání klipu z původního umístění nepodrželi modifikátor klávesnice, vznikla by mezera a jednalo by se o stříh zdvihem a překrytím.



Příklad střihu vyjmutím a vložením

18 Klávesovou zkratkou Ctrl+Z (Windows) nebo Command+Z (Mac OS) se vraťte o krok zpět.

19 Stiskněte a podržte klávesu Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS) a přetahujte první klip do středu třetího klipu. Neustále držte klávesu Ctrl nebo Command a umístěte klip na časovou osu.

Právě jste provedli střih vyjmutím a vložením. Klipy se posunou a vyplní mezeru po vyjmutém prvním klipu. Klipy, které následují za místem vložení, se posunou doprava. Délka sekvence zůstane nezměněna.



Informace o modifikátorech

Při přetahování klipu z panelu Project do sekvence nebo z jednoho umístění do jiného v rámci stejné stopy se v dolní části uživatelského rozhraní aplikace Adobe Premiere Pro zobrazují textové informace o možnostech využití modifikátorů kláves.

Využití nástrojů na panelu Source Monitor

Na začátku této lekce jsme po vytvoření scénáře použili příkaz Automate To Sequence k umístění několika klipů na časovou osu panelu Timeline. Procvičili jsme si také techniku přetahování klipů z kontejneru přímo na časovou osu. Obě tyto metody (nebo činnosti) jsou velmi užitečné. Nyní si probereme jednu z nejběžnějších technik přidávání klipů na časovou osu. Zpočátku se vám bude pravděpodobně zdát malinko nešikovná, ale pokud ji budete procvičovat, tak možná časem zjistíte, že jde o metodu nejrychlejší a nejúčinnější. Před přesouváním klipů z panelu Project na časovou osu je vhodné tyto klipy nejdříve oříznout. Klip tedy nejprve otevřete na panelu Source Monitor (v kontejneru na něj poklepete myší).

1 Pokračujte v projektu Lekce 5-3.prproj nebo otevřete soubor Lekce 5-4.prproj.

5 Klepněte na tlačítko Set In Point (Nastavit počáteční snímek – viz předchozí obrázek).

***Poznámka:** Jde o shodné tlačítko jako na panelu Capture a je k němu přiřazena stejná klávesová zkratka: I.*

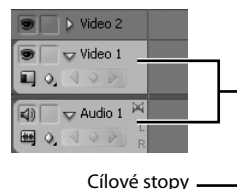
6 Tento klip je nutné ořezat také zprava, takže na panelu Source Monitor posuňte CTI na hodnotu 04:00 (okamžik, kdy herec dořekne anglické slovo „Go“).

7 Klepněte na tlačítko Set Out Point (Nastavit koncový snímek).

8 Tlačítka Go to In Point (Přejít k počátečnímu snímku) a Go to Out Point (Přejít ke koncovému snímku) se pohybujte mezi novým začátkem a koncem klipu. (Můžete rovněž použít klávesu Q, respektive klávesu W.) Celou oříznutou část přehrajte tlačítkem Play In to Out (Přehrát od počátečního po koncový snímek). Všimněte si, že část klipu, kterou chcete zachovat, je na časové ose panelu Source Monitor vyznačena modře.

9 Na panelu Timeline přesuňte indikátor CTI na začátek sekvence.

10 Pohledem zkontrolujte, zda jsou vybrána záhlaví stop Video 1 a Audio 1 (viz obrázek vpravo); v hantýrce aplikace Adobe Premiere Pro se těmto stopám říká *cílové*. Není-li tomu tak, postupně na ně klepněte. (Vybrané stopy poznáte také tak, že mají zakulacené rohy.)



11 Klepnutím na tlačítko Insert na panelu Source Monitor umístěte klip do prázdné sekvence Cyklistické závody na pozici indikátoru CTI.

***Poznámka:** Na pozici indikátoru CTI lze klip umístit tlačítkem Insert (Vložit) nebo Overlay (Překrýt).*

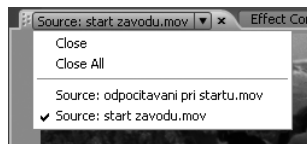
12 Všimněte si, že klip byl na časovou osu vložen s již ořezaným začátkem a koncem, protože jste u něj na panelu Source Monitor nastavili nový počáteční a koncový snímek.

***Poznámka:** Všimněte si také, že se indikátor CTI v sekvenci automaticky přesunul na konec vloženého klipu. Je to proto, abyste mohli za první klip ihned umístit nějaký další.*

13 Na panelu Project poklepejte na klip start závodu.mov, čímž ho otevřete na panelu Source Monitor.

14 Klepnutím na kartu panelu Source Monitor zobrazíte seznam aktuálně otevřených klipů.

V tomto seznamu jsou k dispozici všechny klipy otevřené na panelu Source Monitor. Můžete je odsud vybírat, příkazem Close po jednom zavírat nebo je příkazem Close all všechny odstranit.



15 Na panelu Source Monitor spusťte klip start závodu.mov a přemýšlejte nad tím, jak ho oříznout. Na začátku tohoto klipu je téměř stejné odpočítávání jako v předchozím klipu. Rozdíl je pouze v úhlu kamery. Převážná část začátku klipu je tedy přebytečná a můžete ji odstranit. Nastavte počáteční snímek do místa, kdy cyklisté začnou sjíždět kopec (čas 03:02).

16 Indikátor CTI je na panelu Timeline stále na konci prvního klipu (umístí se tam automaticky po střihu vložením nebo překrytím). Klepnutím na tlačítko Insert na panelu Source Monitor přidejte klip na časovou osu panelu Timeline. Tento krok můžete také provést klávesou se znakem čárky (,).

Spusťte klip na panelu Timeline a prohlédněte si vytvořený střih.

17 Na panelu Source Monitor nastavte počáteční a koncové snímky všech ostatních klipů, které jste upravovali během vytváření videa ze scénáře v předchozích částech kapitoly.

***Poznámka:** Pomocí tlačítka Toggle Audio And Video (Přepnout mezi zvukem a videem), které je umístěno v pravém dolním rohu panelu Source Monitor, můžete do sekvence na panelu Timeline vložit buď pouze video nebo jen zvuk, popřípadě obojí najednou.*



Čím více budete tuto techniku procvičovat, tím přirozenější se vám bude zdát. Zkuste se naučit klávesové zkratky pro nastavení počátečního a koncového snímku a pro umísťování klipů na časovou osu (stříhy vložením a překrytím). Uvidíte, že pak budete provádět úpravy mnohem rychleji. Tato metoda je upřednostňována mnoha profesionály.

Úprava klipů na panelu Trim

Panel Trim představuje velmi užitečný nástroj. Mezi jeho přednosti patří velký náhled, přesné ovládání a informativní zobrazení časových kódů.

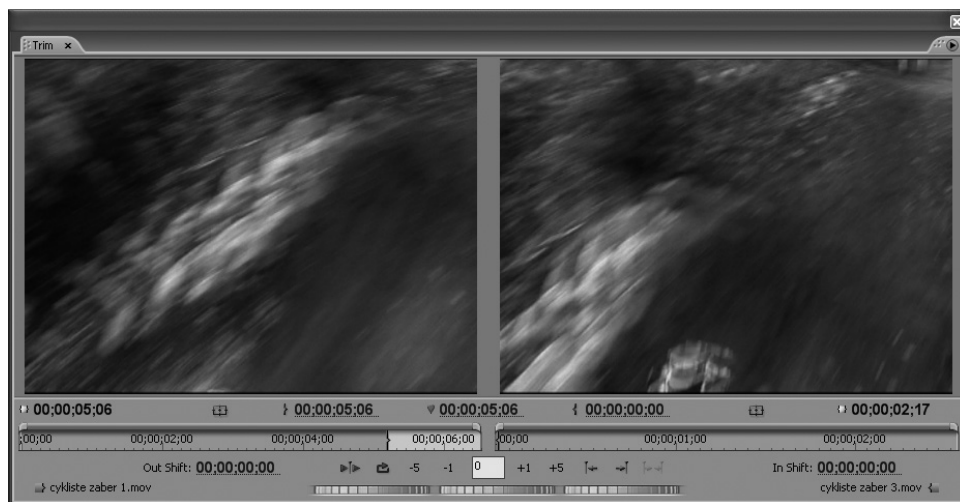


Rozdíl mezi nástroji Rolling Edit a Ripple Edit

Nástroj *Ripple Edit* lze použít k úpravě pouze jednoho klipu. Tento nástroj mění délku projektu, protože se ostatní snímky posunou, aby se provedené změně přizpůsobily. Nástroj *Rolling Edit* nemění délku projektu. Používá se v místě střihu mezi dvěma klipy – jeden klip zkrátí a ten druhý prodlouží.

- 1 Pokračujte v projektu Lekce 5-4.prproj.
- 2 Vytvořte obdélníkový výběr všech klipů v sekvenci Cyklistické závody a stiskněte klávesu Delete.
- 3 Přetáhněte klipy cykliste zaber 1.mov a cykliste zaber 3.mov na panel Timeline do stopy Video 1 v sekvenci Cyklistické závody.
- 4 Mezi tyto klipy umístěte indikátor aktuálního času (CTI).
- 5 V pravém dolním rohu panelu Program Monitor klepněte na tlačítko Trim () nebo stiskněte klávesu T.

Zobrazí se panel Trim.

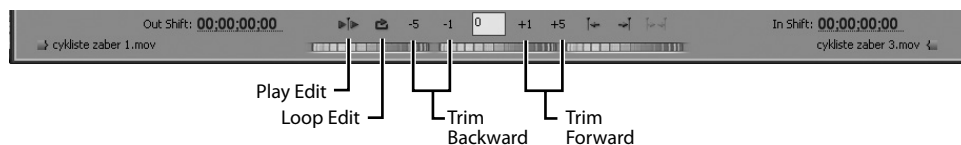


- 6 Umístěte ukazatel myši nad levý náhled. Ukazatel se změní na velkou pravou hranatou závorku s oboustrannou šipkou ().
- 7 Přetažením koncového snímku v levém náhledu směrem doleva ořízněte klip přibližně o jednu sekundu. (Můžete si při tom pomoci sledováním časového údaje v poli Out Shift, který se nachází pod střední částí levého náhledu.)



8 Přetažením počátečního snímku v pravém náhledu směrem doprava ořízněte klip také přibližně o jednu sekundu. (Můžete si při tom pomoci sledováním časového údaje v poli In Shift, který se nachází pod střední částí pravého náhledu.)

9 Ořízněte nebo prodlužte klipy ještě přesněji klepáním na tlačítka pro přesný střih (čísllice -1 a +1 zvýrazněné na následujícím obrázku). Tato tlačítka upravují délku klipu v krocích po jednom snímku. V levém náhledu zkuste najít okamžik, kdy helma cyklisty opouští záběr (snímek s časem 00:00:05:06).



Nástroje na panelu Trim

Poznámka: Tlačítka pro přesný střih se vztahují vždy k náhledu, s nímž právě pracujete. Náhled aktivujete klepnutím. Aktivní náhled je v dolní části označen modrým pruhem.

10 Provedené úpravy si prohlédněte klepnutím na tlačítko Play Edit na panelu Trim.

11 Umístěte ukazatel myši mezi náhledy. Zobrazí se ukazatel nástroje Rolling Edit (viz zvýrazněný ukazatel na následujícím obrázku).



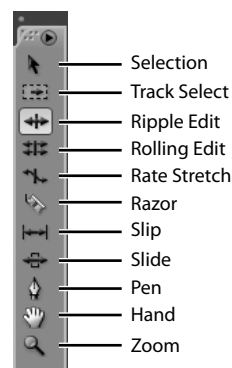
12 Přetahováním ukazatele nástroje Rolling Edit směrem doleva a doprava změníte pozici koncového snímku levého klipu a počátečního snímku klipu pravého. Všimněte si, že se oba snímky pohybují synchronizovaně.

13 Zavřete panel Trim klepnutím na tlačítko Zavřít.

Práce s dalšími nástroji pro úpravy

Panel Tools v aplikaci Adobe Premiere Pro „ubral na váze“. Předchozí verze obsahovaly 18 nástrojů, vtěsnaných do mnohem menšího prostoru, než poskytuje aktuální panel Tools. Nyní je na tomto panelu k dispozici pouze 11 nástrojů, protože spousta nástrojů je kontextových. Nástroj Selection se například mění na jiné nástroje v závislosti na jeho umístění na časové ose panelu Timeline.

Následující seznam obsahuje podrobný popis nástrojů na panelu Tools (v závorkách jsou uvedeny klávesové zkratky):



Nástroje pro úpravy na panelu Tools

- **Selection** (V) – víceúčelový nástroj, který se často používá k přetahování myši, výběru a ořezávání klipů.
- **Track Select** (A) – tento nástroj se od nástroje Selection liší tím, že umožňuje vybírat všechny klipy napravo od pozice, do níž ho na zvukové nebo video stopě umístíte. Další klipy můžete pak vybrat podržením klávesy Shift a klepá-

ním myší. Jakmile výběr dokončíte, můžete klipy odstranit, vyjmout a vložit, popřípadě zkopírovat a vložit.

- **Ripple Edit (B)**  – s tímto nástrojem jste již několikrát pracovali. Slouží k ořezání klipu a posunutí následujících klipů o dobu, kterou jste ve stopě odstranili.
- **Rolling Edit (N)**  – tímto nástrojem lze současně oříznout sousedící koncové a počáteční části videa o stejný počet snímků. Můžete jím efektivně posunout místo střihu mezi klipy a přitom zachovat časové umístění ostatních klipů i celkovou délku trvání sekvence. Nástroj Rolling Edit je k dispozici na panelu Trim.
- **Rate Stretch (X)**  – tímto nástrojem můžete prodloužit nebo zkrátit klip tím, že zpomalíte nebo zrychlíte jeho průběh.
- **Razor (C)**  – nástroj Razor slouží k rozdělení jednoho nebo více klipů. Je užitečný v situacích, kdy chcete pracovat se dvěma odlišnými efekty, které nelze použít pouze u jednoho klipu, například s rozdílným nastavením rychlosti.
- **Slip (Y)**  – přetažením klipu tímto nástrojem můžete změnit počáteční a koncový snímek klipu, aniž byste ovlivnili jeho délku trvání nebo sousedící klipy.
- **Slide (U)**  – nástroj umožňující posunout klip na časové ose a zároveň oříznout sousedící klipy tak, aby tento posun vykompenzovaly. Při tažení ukazatele nástroje Slide dojde k oříznutí konce předchozího klipu a počátku následujícího klipu o počet snímků, o něž posouváný klip přesunete. Počáteční a koncový snímek posouváného klipu a také jeho délka zůstane nezměněna. Podrobněji si nástroj Slide (stejně jako nástroj Slip) probereme v dalších lekcích.
- **Pen (P)**  – tímto nástrojem lze v rámci sekvence přidávat, přesouvat nebo odstraňovat klíčové snímky. Slouží také k vytváření a úpravě křivek na panelech Titler, Effect Controls a Program Monitor. Klíčové snímky se používají ke změně úrovně hlasitosti a posunu zvuku, k ovlivnění míry překrytí a ke změně průběhu zvukových a video efektů.
- **Hand (H)**  – nástroj určený k posouvání celé sekvence. Funguje tak, že ukazatelem myši klepnete na nějaký klip a společně se zbývajícími klipy v sekvenci ho posunete určitým směrem. Používá se tedy stejně jako posuvník v dolní části panelu Timeline.
- **Zoom (H)**  – tento nástroj funguje stejně jako tlačítka Zoom In a Zoom Out v levém dolním rohu panelu Timeline a jako posuvník zobrazované oblasti

umístěný nad pravitkem časové osy. Ve výchozím nastavení je vybrán nástroj Zoom In (⌕). Na nástroj Zoom Out (⌕) ho změníte podržením klávesy Alt (Windows) nebo Option (Mac OS). Budete-li chtít rozšířit zobrazení sady klipů v sekvenci, vytvořte kolem nich nástrojem Zoom obdélníkový výběr.

Opakování

▶ Otázky

- 1 Jak lze v projektu využít vizuální scénář?
- 2 Jaký je rozdíl mezi oříznutím klipu nástrojem Trim a použitím nástroje Ripple Edit?
- 3 Představte si, že z panelu Project potřebujete přetáhnout klip na časovou osu a v sekvenci ho umístit mezi dva klipy, aniž byste je překryli. Jak to uděláte?
- 4 Jak přesunete klip v rámci sekvence z jednoho umístění do jiného, aniž byste překryli ostatní klipy a zároveň automaticky vyplnili mezeru, kterou po sobě přesouváný klip zanechá?
- 5 Jak na panelu Source Monitor provedete střih překrytím pouze u obrazové složky videa?
- 6 K čemu slouží nástroj Rolling Edit na panelu Trim?

▶ Odpovědi

- 1 Prostřednictvím vizuálního scénáře si můžete udělat celkovou představu o uspořádání projektu. Scénáře také usnadňují odhalování mezer v projektu a napomáhají při vyřazování slabších a opakujících se částí.
- 2 Po oříznutí části videa nástrojem Trim zůstane na časové ose mezeru. (Pokud pomocí nástroje Trim klip naopak prodloužíte, překryje prodloužený klip část následujícího klipu.) Nástrojem Ripple Edit automaticky vyplníte vzniklou mezeru posunutím následujících klipů

směrem doleva (tyto klipy vyplní prostor od místa, kde jste vytvořili střih) nebo směrem doprava (v případě prodlužování klipu).

3 Využijte techniku střihu vložení. Před umístěním přetahovaného klipu mezi dva jiné klipy v sekvenci je třeba stisknout a podržet klávesu Ctrl (Windows) nebo klávesu Command (Mac OS), čímž klip do sekvence vložíte, aniž byste překryli jakoukoli její část.

4 Při vyjímání klipu podržte klávesu Ctrl (Windows) nebo klávesu Command (Mac OS) a při umísťování klipu do nové pozice příslušnou klávesu (Ctrl nebo Command) podržte znovu.

5 Klepejte na tlačítko Toggle Take Audio And Video tak dlouho, než se na něm objeví pouze ikona filmového pásu. Posuňte indikátor aktuálního času (CTI) do příslušného místa, vyberte zvukovou a video stopu a na panelu Source Monitor klepněte na tlačítko Overlay.

6 Jakmile naleznete místo, v němž bude vhodné mezi dvěma klipy vytvořit střih, můžete tento střih ještě více doladit nástrojem Rolling Edit. Nástroj Rolling Edit tedy usnadňuje vytváření plynulého přechodu mezi dvěma klipy.