

5 ZPRACOVÁNÍ VIDEO ČISTÝM STŘIHEM

V této lekci se naučíte

- 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



Tato lekce vám zabere přibližně 80 minut.



Budete-li pozorně sledovat jakýkoliv televizní program, 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 CS5 naštěstí nabízí velkou škálu nástrojů a technik pro střih videa.

Začínáme

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

V aplikaci Adobe Premiere Pro je k dispozici mnoho nástrojů a funkcí, které vám mohou při stříhu pomoci. V závislosti na okolnostech můžete pracovat s panelem Trim, používat 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 stříh pomocí vizuálního scénáře

Filmoví režiséři a animátoři často používají tabule, na něž připevňují fotografie a kreslí náčrtky, aby si udělali představu o ději filmu a úhlech kamery. Tyto tabule se nazývají *vizuální scénáře* a mohou být velmi užitečné při plánování projektu a k zajištění toho, abyste získali záběry a materiál, jaké potřebujete.

Koneckonců scénáři také užitečnou pomůckou. 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.

● **Poznámka:** Stejně jako ve většině lekcí v této knize budete i zde používat nastavení sekvence označené jako XDCAM EX 720p.

Po dokončení scénáře lze do sekvence na časové ose umístit několik klipů najednou. Do práce se pustíme takto:

- 1 Spustíte aplikaci Adobe Premiere Pro.
- 2 Klepnutím na ikonu Open Project přejděte do složky Lekce 05 a poklepejte na soubor Lekce 05-01.prproj.
- 3 Všimněte si, že v projektu Lekce 05-01 jsou klipy, s nimiž budete pracovat, již do panelu Project naimportovány.
- 4 Na panelu Project vytvořte nový kontejner klepnutím na tlačítko New Bin a pojmenujte jej „Scénář“.

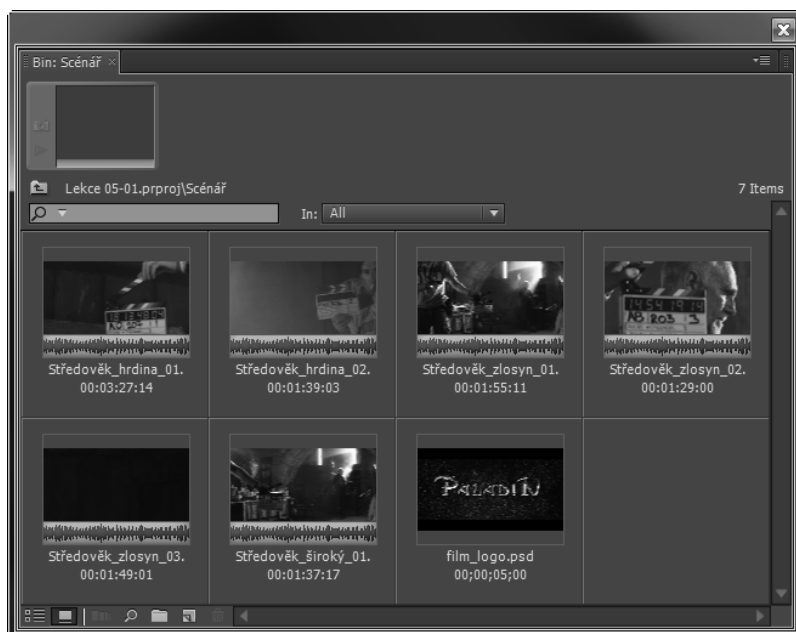


- 5 Poklepnáním na ikonu kontejneru Scénář otevřete tento scénář v samostatném okně. Tento krok vám usnadní přesouvání klipů do kontejneru.
- 6 V hlavním kontejneru vyberte sedm souborů (nevybírejte ovšem soubor Sekvence 01).
- 7 Klepněte pravým tlačítkem myši (Windows) nebo podržte klávesu Control (Mac OS) a klepněte na libovolný vybraný klip. V místní nabídce, která se zobrazí, vyberte příkaz Copy. Pověšměte si, že je zapotřebí klepnout na název klipu, jinak se výběr všech klipů zruší.

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

● **Poznámka:** Když kopírujete klipy z jednoho kontejneru do druhého, pak vězte, že Adobe Premiere Pro nevytváří kopie původních souborů. Objekty v kontejnerech jsou totiž pouze ukazateli na soubory, které se nachází na vašem pevném disku.

- 8 Klepněte na kontejner Scénář, jehož okno se tak stane aktivním, a zvolte příkaz Edit → Paste. V kontejneru Scénář se zobrazí všech sedm videosouborů. Tyto soubory zůstanou rovněž na panelu Project, protože jste je nepřetáhli myší, ale zkopírovali.
- 9 V kontejneru Scénář klepněte na tlačítko Icon View, čímž se přepnete na zobrazení ikon.



- 10 Klepněte na ikonu nabídky panelu a poté zvolte příkaz Thumbnails → Large.
- 11 Změňte velikost okna kontejneru Scénář tak, abyste viděli všechny miniatury.

Zobrazení ikon

Uspořádáním kontejneru projektu při zobrazení ikon získáte možnost prohlížení klipů ve formátu scénáře. To představuje jednu možnost, jak začít přemýšlet o tom, které klipy vůbec máte a jak byste je tedy mohli uspořádat, abyste vytvořili skutečný příběh.

Uspořádání scénáře

V této části se naučíte uspořádat miniatury do logického sledu. Mějte na paměti, že kvůli plynulejším přechodům mezi klipy budete později některé klipy ořezávat.

Klepnutím postupně klipy vybírejte, zobrazujte je na panelu Preview Monitor a přehrávejte je klepnutím na tlačítko Play.

Až si klipy prohlédnete, rozhodněte se, v jakém pořadí se mají ve vašem projektu umístit.

● **Poznámka:** Některá videa jsou poněkud tmavá, takže se v monitoru Preview Monitor panelu Project obtížně sledují. Jestliže vám prohlížení činí potíže, poklepejte na klip a spusťte ho na panelu Source Monitor.

Až se rozhodnete, v jakém pořadí mají jít klipy za sebou, můžete potřebnou sekvenci vytvořit takto:

- 1 Pokračujte od místa, kde jste v předcházející části skončili, nebo ze složky Lekce 05 načtete soubor Lekce 05-02.prproj.
- 2 Miniatury v kontejneru přemístěte pomocí myši tak, aby byly seřazené v pořadí, v jakém se mají přehrávat.

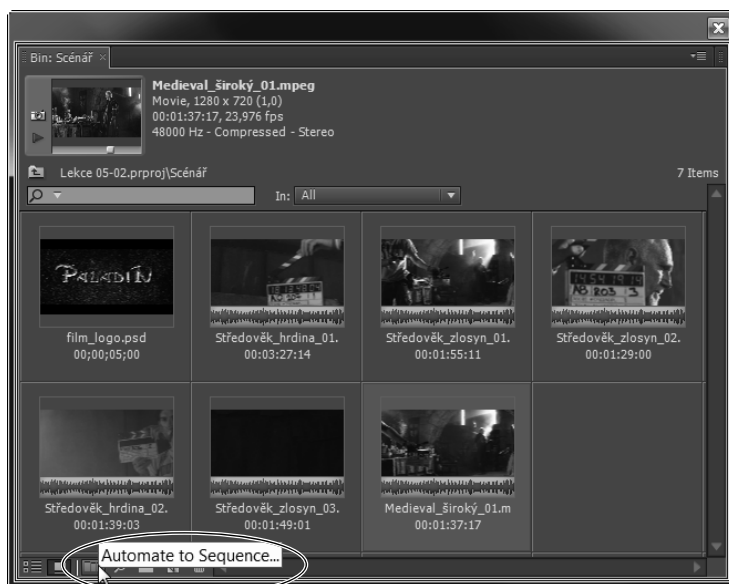
Když budete chtít nějaký klip přesunout, stačí, když ho jednoduše přetáhnete myší na nové místo. Ukazovátka myši se změní a o novém umístění vás během přetahování bude informovat černá svislá čárka.

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 se tento proces označuje jako *Automate to Sequence* (*Automatizovat na sekvenci*). Postupujte podle následujících kroků:

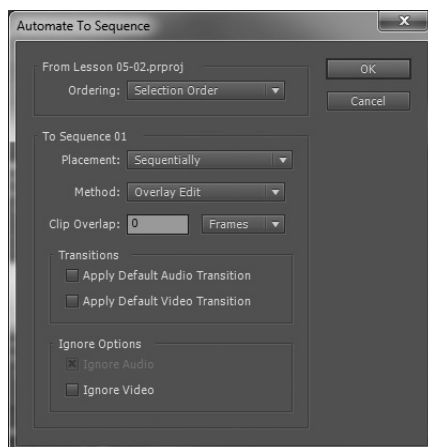
- 1 Ujistěte se, že se indikátor aktuálního času (CTI) nachází na panelu Timeline na začátku časové osy. Funkce Automate to Sequence totiž umístí klipy tak, že první z nich bude začínat pod indikátorem CTI.
- 2 Je-li to zapotřebí, klepnutím aktivujte okno kontejneru Scénář a označte všechny klipy příkazem Edit → Select All (můžete také vytvořit obdélníkový výběr myši nebo použít klepnutí myši za současného držení klávesy Shift, Ctrl – ve Windows, popřípadě Command – u operačního systému Mac OS).
- 3 V levém dolním rohu okna kontejneru Scénář klepněte na tlačítko Automate to Sequence.

- **Poznámka:** Příkaz Automate to Sequence lze rovněž vybrat z nabídky panelu.



- 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 myši s přidržnou klávesou Ctrl (Windows) nebo s přidržnou klávesou Command (Mac OS) na jednotlivé klipy.
- **Placement:** Umístí klipy na časovou osu následně za sebou.
- **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:** Overlap neboli překrytí předpokládá, že vložíte mezi všechny klipy nějaký přechod, např. cross-dissolve. Cílem této lekce je vytvořit video čistým střihem, to znamená video bez přechodů – nastavte tedy hodnotu Clip Overlap na 0.



- **Transitions:** Jelikož nebudete chtít využít žádné přechody, nezapomeňte obě tyto volby (Apply Default Audio Transition a Apply Default Video Transition) odškrtnout.
 - **Ignore Options:** Zaškrtněte políčko Ignore Audio – zvuková část vybraných klipů se nepoužije.
- 5 Klepněte na tlačítko OK, klipy se poté umístí ve správném pořadí, jaké jste nastavili, do sekvence Sekvence 01.
 - 6 Odtáhněte panel Project stranou, aby vám nepřekážel. Klepněte do panelu Timeline, který se tak stane aktivním, a poté si sekvenci přehrajte stiskem mezerníku.

Sledujte celou sekvenci pozorně. Některé střihy jsou trhané nebo působí dosti podivně. Některé klipy jsou příliš dlouhé. Naším dalším úkolem bude tyto závady odstranit.

● **Poznámka:** Pokud pro vykonání tohoto kroku máte na časové ose pouze jeden klip, pak jste zřejmě vynechali krok 2, v němž jsme vybírali všechny klipy v kontejneru.

Úprava klipů na časové ose

Scénář s tak hrubým střihem můžete vylepšit s využitím celé řady nástrojů střihu, mezi něž patří následující:

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

Ořezání klipu

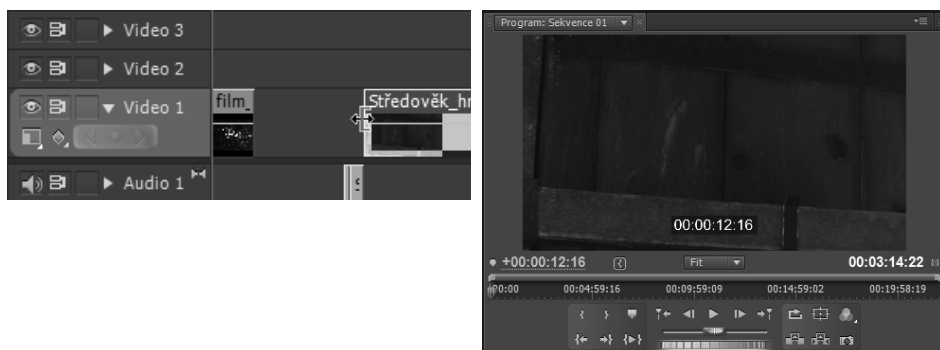
Ořezání klipu lze provést pomocí následujících kroků:

- 1 Otevřete soubor Lekce 05-03.prproj ze složky Lekce 05. Klipy se v tomto projektu mohou nacházet v odlišném pořadí, než jak jste si je seřadili předtím. To je zcela v pořádku, protože klipy sestříháme do krátkého filmu, který se bude vyznačovat také určitou zápletkou.
- **Poznámka:** Abyste maximálně docenili sekvenci s čistým střihem, přidali jsme do ní i zvuk. Stopy se zvukem jsou v této lekci uzamčeny, aby u nich omylem nedošlo k přesunutí nebo vymazání. Zvukem se budeme zabývat až v následující lekci.
- 2 Povšimněte si, že na časové ose se nyní nacházejí dvě sekvence, Sekvence 01 a Kompletní. Součástí projektu může být tolik sekvencí, kolik jich jen budete potřebovat. V panelu Project se nachází i složka se zvukem, jež obsahuje mluvené slovo, hudbu i zvukové efekty. Klepněte na záložku Kompletní a hotový projekt si přehrajte.

Video v sekvenci Kompletní je konečná verze videa čistým střihem, které vytvoříme s využitím nástrojů střihu, jež aplikace Adobe Premiere Pro nabízí. Je vskutku ohromující, jak stačí pár dobře načasovaných střihů a ze směsi zmatených klipů, z nichž se pořízená stopáž skládá, se rázem stane smysluplný krátký film se zápletkou.

- 3 Vyzkoušejte si přibližování na časové ose stiskem klávesy s rovnítkem (=), resp. oddalování stiskem znaménka minus (-). Pomocí klávesy se zpětným lomítkem (\) lze rozšířit zobrazení klipů do celé šířky časové osy.
- 4 Klepnutím na záložku Sekvence 01 se přepněte na sekvenci Sekvence 01. Nyní se pustíme do úprav této hrubé sekvence tak, aby nakonec vypadala stejně jako sekvence Kompletní. První klip v sekvenci je klip s titulkem, jehož délka je přesně tak dlouhá, jak potřebujeme, a proto jej nechte tak, jak je.
- 5 Nechte ukazatel myši nad pravým okrajem prvního klipu (Středověk_hrdina_01.mpeg) tak dlouho, než se ukazatel změní na pravou hranatou závorku s oboustrannou šipkou.

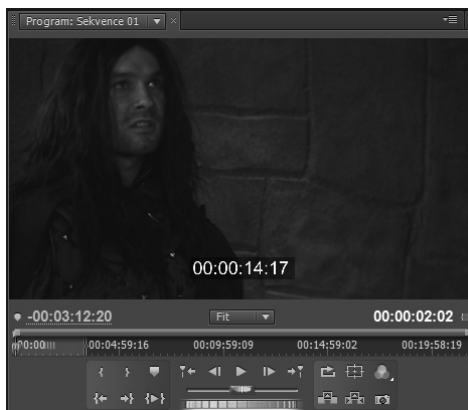
● **Poznámka:** Při přesunu ukazatele myši si pravděpodobně všimnete, že se někdy mění na ukazatel nástroje Pen Keyframe. Dochází k tomu ve chvíli, kdy umístíte ukazatel na tenkou žlutou čáru efektu Opacity. S tímto efektem budete pracovat v jedné z lekcí věnujících se vytváření kompozice.



- 6 Změněný ukazatel přetáhněte o několik sekund vpravo za klapku. Můžete si přitom pomoci pohledem na zobrazení časového kódu na panelu Program Monitor. Přetáhněte levý konec směrem doprava na +00:00:12:16.
- 7 Nyní tlačítko myši uvolněte. Tím se odstraní přebytečný čas následující od začátku klipu.
- 8 Mezi prvním a druhým klipem se nyní vyskytuje poměrně dlouhá mezera, kterou je třeba odstranit. Klepněte na tuto mezeru pravým tlačítkem myši (Windows) nebo se stisknutým tlačítkem Control (Mac OS) a z kontextového menu vyberte položku Ripple Delete. Následně se všechny klipy, které jsou za touto mezerou, posunou doleva, čímž mezeru vyplní. Druhý klip je rovněž příliš dlouhý. Potřebujete totiž, aby trval pouze jednu sekundu.
- 9 Pomocí nástroje Edit přetáhněte na časovou osu pravý okraj druhého klipu a táhněte jej směrem doleva tak dlouho, dokud Program Monitor neukazuje hodnotu 00:00:02:02 (viz obrázek).

- 10 Nyní máme dlouhou mezeru mezi druhým a třetím klipem. Klepněte proto prvním tlačítkem myši (Windows), popřípadě v této mezeře stiskněte klávesu Control (Mac OS). Následně z kontextového menu vyberte položku Ripple Delete. Následně se všechny klipy, které jsou za touto mezerou, posunou doleva, čímž mezeru vyplní.

● **Poznámka:** Při úpravě délky tohoto klipu na časové ose nedochází ke smazání videa, které se nachází vlevo. Toto video pořád zůstává na svém místě, odstranilo se pouze z časové osy.



Krok zpět pomocí panelu History

Při práci na většině projektů úprav v aplikaci Adobe Premiere Pro je nutno provést více různých střihů, a tak se nejspíš nevyhnutelně dopustíte také pár chyb. Vracet se v provedených úpravách zpět vždy o jeden krok lze stiskem kláves Ctrl+Z (Windows) nebo Command+Z (Mac OS) nebo pomocí příkazu Edit → Undo. Přejít o několik kroků zpět najednou lze také pomocí panelu History.

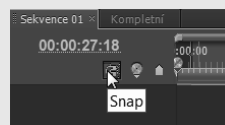
Střih podle snímků pomocí funkce Snap

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 mezeru.

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 naopak 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). Poté vyberte nástroj Select a přetahujte okraj klipu směrem k ose CTI. Jakmile se k této ose přiblížíte, přichytí se přetahovaný okraj k ose CTI, čímž vznikne oříznutí podle požadovaného snímku. Tuto metodu můžete využívat v mnoha různých situacích.

Budete-li chtít funkci Snap zapnout nebo vypnout, klepněte v levém horním rohu panelu Timeline na tlačítko Snap (viz obrázek) nebo stiskněte klávesu S.



Použití nástroje Ripple Edit

Nástroj Ripple Edit je prvořadou pomůckou, která vám pomůže se vzniku mezer vyvarovat. Jedná se o jeden z řady nástrojů na panelu Tools.

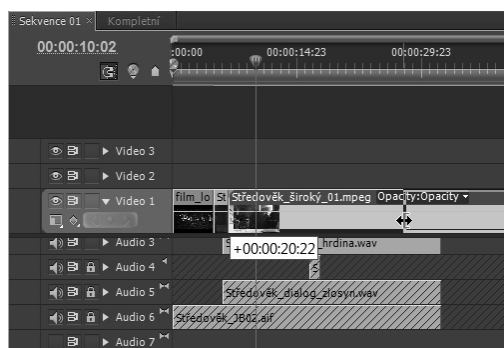
Nástrojem Ripple Edit lze oříznout klip stejným způsobem jako nástrojem Select v režimu Trim. Jsou zde ovšem dva rozdíly: jednak nástroj Ripple Edit nevytváří v sekvenci mezeru, jednak náhled na panelu Program Monitor umožňuje vytvořit si jasnější představu o tom, jak bude úprava vypadat.

Jestliže pomocí nástroje Ripple Edit klip prodloužíte nebo zkrátíte, ovlivní tato změna celou sekvenci. To znamená, že se všechny klipy za požadovaným snímkem posunou směrem doleva, aby vyplnily vytvořenou mezeru, nebo se posunou doprava, aby se přizpůsobily delšímu klipu.

Nyní provedeme stejnou úpravu prvního klipu jako předtím pomocí nástroje Selection, tentokrát ale použijeme nástroj Ripple Edit, takže nikde nezůstane žádná mezeru:

- 1 Otevřete projekt Lekce 05-04.prproj, abyste zajistili, že začínáte ze stejného bodu jako minule.
- 2 Klepněte na nástroj Ripple Edit (nebo na klávesnici stisknete klávesu B).
- 3 Přejíždějte nástrojem Ripple Edit přes levý okraj třetího klipu (Středověk_široký_01.mpeg), dokud se nezmění na velkou pravou hranatou závorku.
- 4 Táhněte myši vpravo, a to tak dlouho, dokud se ukazatel času nenachází na hodnotě +00:00:20:22 (viz obrázek). Všimněte si, že když používáte nástroj Ripple Edit, zobrazuje Program Monitor poslední snímek prvního klipu vlevo a první snímek druhého klipu vpravo. Sledujte pohyb místa pro střih v levé části panelu Program Monitor.
- 5 Střih dokončíte tak, že uvolníte tlačítko myši. Zbývající část klipu se posune vlevo, čímž se zaplní vzniklá mezeru, a klipy vpravo se posunou současně s ní. Tuto část sekvence si nyní přehrajte a ověřte si, zda střih není trhaný.
- 6 Nyní musíte upravit konec tohoto klipu, protože je třeba, aby trval přesně jednu sekundu. Pomocí nástroje Ripple Edit uchopíte pravou část klipu a táhněte ji doleva tak dlouho, dokud nebude jeho délka přesně jednu sekundu. Sledujte, jak se při uvolnění tlačítka myši klipy vpravo (následující) posunou, aby vyplnily mezeru.

V tuto chvíli by měl být v konečném stavu, a to přesněji řečeno pouze prvních sedm sekund. Je tedy ještě třeba provést několik dalších střihů pro zbytek sekvence.

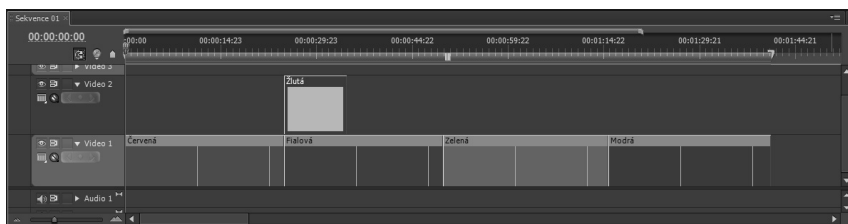


● **Poznámka:** Ukazatel nástroje Ripple Edit je velmi podobný ukazateli Trim, je totiž o něco větší a silnější.

● **Poznámka:** Ujistěte se, že je ukazatel aktuálního času mimo, protože v opačném případě by mohlo dojít k tomu, že se klip k ukazateli přichytí ještě předtím, než střih provedete.

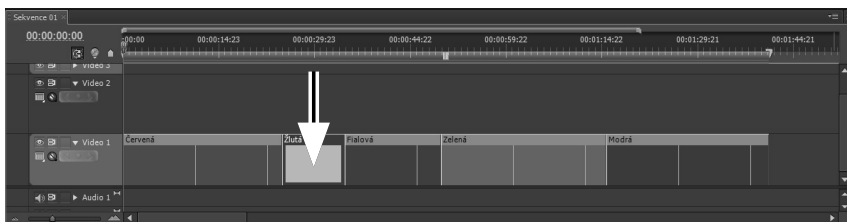
Práce s klipy na časové ose – přidávání, odebírání, přesouvání

Jedna z úchvatných vlastností aplikace Adobe Premiere Pro tkví v tom, jak snadno v ní lze přidávat klipy kamkoli do projektu, přesouvat je a hromadně je odebírat.

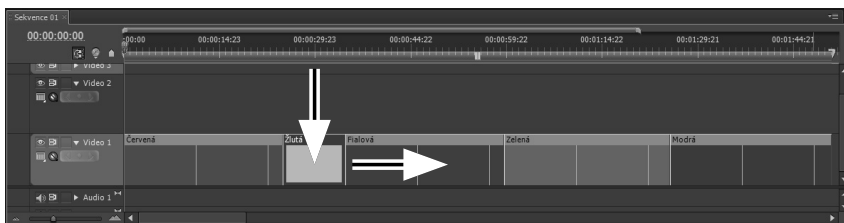


Na časovou osu panelu Timeline je možné umisťovat klipy dále uvedenými dvěma způsoby: přetažením z panelu Project nebo z jiného umístění na časové ose. Ve cvičení, které následuje, si vyzkoušíme dva způsoby posunutí žlutého klipu do stopy Video 1:

- **Overlay (Střih překrytím):** Nově umístěný klip a jeho zvuk (existuje-li) nahradí obsah v sekenci nacházející se v bodě na časové ose, kam se klip vkládá.

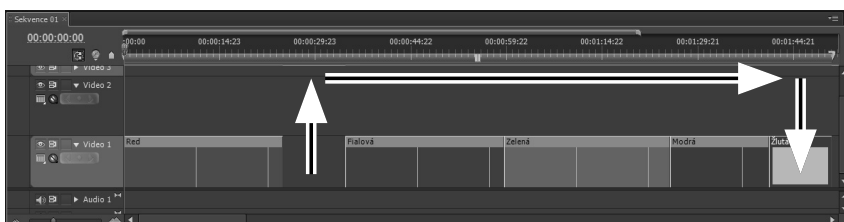


- **Insert (Střih vložení):** První snímek nově umístěného klipu rozdělí klip, do něhož je vkládán, a bez jakéhokoliv překrytí posune pravou část rozděleného klipu a všechny klipy po této části směrem doprava. Tato metoda vyžaduje použití modifikátorů kláves – v tomto případě modifikátoru Ctrl (Windows)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

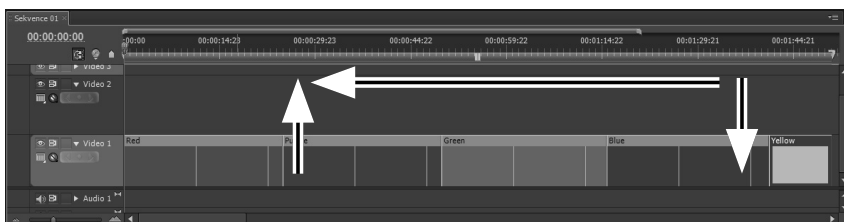


Existují také dva způsoby přesouvání klipu z určitého umístění na časové ose:

- **Lift (Střih zdvihem):** Po provedení tohoto kroku zůstane po přesunutém klipu mezera.



- **Extract (Střih vyjmutím):** Tento postup 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).



Otevřete ve složce Lekce 05 projekt Lekce 05_barvy, čímž načtete klipy s barvami, které vidíte na obrázcích. Tuto sekvenci použijte pro procvičení různých střihů. Barevné klipy vám usnadní pochopení toho, jak přesně jednotlivé střihy fungují.

Používání ukazatele aktuálního času pro nastavení bodu střihu

Nyní je třeba sestříhat zbytek sekvence, aby vypadala i zněla stejně jako sekvence již hotová.

Jednou z možností vytvoření bodu střihu je pomalý posun časové osy pomocí ukazatele aktuálního času, kdy hledáte místo, kde chcete klip oříznout. Ukazatel aktuálního času pak může sloužit jako snímkový bod sloužící ke snadnému nalezení bodu střihu.

- 1 Nejprve si otevřete soubor Lekce 05-05.prproj, abyste skutečně začali ze stejného bodu, který odpovídá přesně této části lekce. V tuto chvíli máte v sekvenci Sekvence 01 ořezány první tři klipy podle svých představ. Nyní tedy musíte zapracovat ještě na klipu čtvrtém (Středověk_zlosyn_02.mpeg).

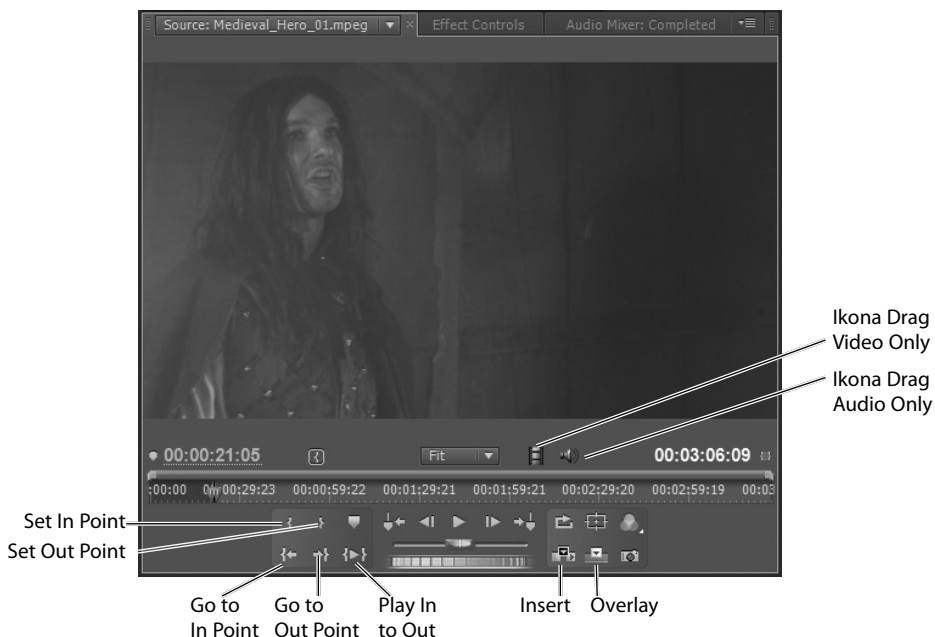
- 2 Přesouvejte ukazatel aktuálního času přes klip tak, abyste dokázali najít přesně ten bod, kde herec začíná pomalu otáčet hlavu směrem do kamery. Mělo by to být v čase 00:00:16:22. Pak nechte ukazatel aktuálního času přesně na tomto místě.
- 3 Uchopte nástroj Ripple Edit a táhněte levý okraj klipu doprava tak dlouho, dokud nedosáhne ukazatele aktuálního času. Nástroj Ripple Edit se k tomuto ukazateli aktuálního času přichytí, čímž vám usnadní nastavení toho správného bodu pro střih.

Tento klip je ještě stále příliš dlouhý, takže před dokončením sekvence bude třeba oříznout několik dalších klipů. Pojďme se podívat na některé techniky, jež nám dokončení sekvence umožní.

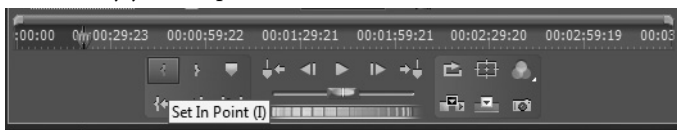
Přidávání klipů na panel Timeline pomocí panelu Source Monitor

Dosud jsme měli všechny klipy, které jsme upravovali, již umístěny na časové ose. Je ale také možné přidávat klipy na časovou osu a současně je ořezávat. V tomto cvičení si vyzkoušíme překryvný střih, který jste již dělali s klipy s barvami.

- 1 Pokračujte tam, kde jste skončili, popřípadě si otevřete projekt Lekce 05-06.prproj – to tehdy, když chcete začít takříkajíc od čistého stolu.
- 2 Další klip, který budete upravovat, je klip Středověk_hrdina_01.mpeg. Otevřete jej do panelu Project, a to poklepáním na něj v kontejneru Scénář. Tím otevřete klip v okně Source Monitor, kde uvidíte jeho náhled a kde jej můžete ořezávat.
- 3 Přetáchejte v okně Source Monitor klip tím, že budete ukazatelem aktuálního času posouvat sem a tam. Jinými slovy zkoušejte použít ovládací prvky okna Source Monitor pro pohyb ukazatele aktuálního času v různých velkých krocích. Pak nastavte ukazatel aktuálního času v okně Source Monitor na čas 00:00:21:05.



- 4 Ořezávání klipu začněte v okně Source Monitor vpravo, a to nastavením bodu In. Po nastavení ukazatele aktuálního času na čas 00:00:21:05 klepněte na ikonku Set In Point. Nyní chcete přetáhnout tento klip přes horní část třetího klipu, který je ale příliš dlouhý. Nejprve musíte určit, kam jej chcete pustit.



- 5 Na časové přímce umístěte ukazatel aktuálního času na čas 00:00:11:03. Ukazatel aktuálního času opět použijete jako snímkový bod, abyste věděli, kam máte upustit nový klip.
- **Poznámka:** Další možností je přetažení klipu z panelu Project a jeho upuštění na Source Monitor.
- 6 V panelu Source Monitor uchopte ikonku Drag Video a přetáhněte ji na stopu Video 1 tak, aby nový klip překrýval klip čtvrtý. Ujistěte se, že levý okraj klipu, který pouštíte, je vůči ukazateli aktuálního času na časové ose zarovnaný. Poté tlačítko myši pusťte, čímž tento nový klip umístíte přesně tam, kam jste chtěli.
- 7 Nyní časovou osu přehrajte a sledujte průchod jednotlivých klipů i to, jak blízko jste k dokončení sekvence.

Informace o modifikátorech

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

Využití nástrojů stříhu na panelu Source Monitor

Na začátku této lekce jste klipy na časovou osu uspořádali tak, že jste vytvořili vizuální scénář a poté jste provedli jeho automatizaci na časovou osu. Také jste si procvičili přetahování klipů z kontejneru přímo na časovou osu. Obě tyto metody (neboli také postupy) jsou zcela v pořádku. Nyní si ukážeme jeden z nejčastěji používaných způsobů sestavení klipů na časové ose. Možná se vám bude tento postup nejprve zdát divný, až si jej ale trochu procvičíte, je dost dobře možné, že se pro vás stane naopak tím nejrychlejším a neefektivnějším způsobem stříhu. Předtím než klipy přesunete z panelu Project na panel Timeline, bývá výhodné provést jejich oříznutí. Zatím jste ořezávali u klipu pouze bod In, přičemž jste jej táhli na časovou osu pomocí ukazatele. V tomto cvičení u klipu nastavíte body In a Out (čili jde o ořezání začátku a konce) a pro odeslání klipů na časovou osu použijete klávesnici.

- 1 Otevřete soubor Lekce 05-07.prproj.
- 2 Poklepejte na klip Středověk_hrdina_01.mpeg, který jste právě přidali do časové osy. V tomto případě se poklepání provádí na klip na časové ose, a nikoliv na klip v panelu Project. Tím dojde k načtení klipu z časové osy do okna Source Monitor.

- 3 Přetočte v okně Source Monitor ukazatel aktuálního času na čas 00:00:25:21 a poté klepněte na ikonku Set Out Point (nebo stiskněte na klávesnici klávesu 0). Časová osa se nyní zkrátí na délku, kterou jste nastavili v okně Source Monitor.
 - 4 Odstraňte na časové ose ty dva klipy, které se nachází vpravo od klipu, jež jste nastavili. Ostatní klipy budete přidávat prostřednictvím metody Source Monitor.
 - 5 Nyní umístěte na libovolné místo na časové ose ukazatel aktuálního času a poté stiskněte klávesu Page Up nebo Page Down. Zjistíte, že ukazatel času přeskakuje na předchozí nebo následující bod střihu.
 - 6 Tiskněte klávesy Page up nebo Page Down tak dlouho, dokud ukazatel aktuálního času nepřejde na poslední bod střihu, který by měl být na čase 00:00:15:20.
 - 7 Nyní v panelu Project v kontejneru Scénář poklepejte na klip Středověk_široký_01.mpeg. Tím tento klip načtete do okna Source Monitor.
 - 8 V okně Source Monitor pak zapište do políčka pro zadávání časových údajů hodnotu 00:00:26:21 a klepněte na ikonu Set In Point. Poté znovu klepněte do políčka pro zadávání časových údajů a zadejte do něj časový údaj 00:00:27:21. Nakonec klepněte na ikonu Set Out Point. Takto jste klip ořezali tak, že jeho přehrání trvá přesně jednu sekundu, a ořezání proběhlo na tom správném místě. Nyní jej přidáme do časové osy, a to pomocí klávesnice.
 - 9 Ujistěte se, že máte na časové ose vybranou stopu Video 1.
 - 10 Klepněte na panelu Source Monitor na ikonu Overlay. Tento stisk odešle ořezaný klip na časovou osu přesně na pozici ukazatele aktuálního času.
- **Poznámka:** Když provádíte překryvný střih, jako třeba v tomto případě, pak se ukazatel aktuálního času automaticky přesunuje na konec onoho nového klipu. Je tedy v té správné pozici, aby se k němu mohl přidat klip další. Dávejte pozor na to, abyste tímto ukazatelem aktuálního času nehýbali. Je to totiž právě on, který určuje, kam se na časové ose vloží klip nový.



Další procvičování

Toto je nejrychlejší varianta provádění střihu, kterou si můžete podrobně vyzkoušet na zbytku klipů. Abyste tento proces střihu dokončili, je třeba na časovou osu přidat ještě tři klipy:

- **Sedmý klip s názvem:** Středověk_hrdina_02.mpeg. Bod In: 00:00:31:18. Bod Out: 00:00:36:03.
- **Osmý klip s názvem:** Středověk_zlosyn_01.mpeg. Bod In: 00:00:30:20. Bod Out: 00:00:35:23.
- **Devátý klip s názvem:** Středověk_zlosyn_03.mpeg. Bod In: 00:00:43:17. Bod Out: 00:00:49:16.

Způsob, který jste se právě naučili, vám umožní provádět střih velmi rychle. Pro každý klip proveďte následující postup:

- 1 Poklepáním na klip v panelu Project jej načtete do okna Source Monitor.
- 2 Nastavte body In a Out a poté klepněte na ikonu Overlay (nebo stiskněte klávesu „tečka“, která představuje klávesovou zkratku pro tuto funkci).
- 3 Celý postup zopakujte pro následující klip.

Čím více si budete popsanou metodu střihu procvičovat, tím pro vás bude celý postup přirozenější. A když si procvičíte používání klávesových zkratk při nastavování bodů In a Out a jejich přenášení na časovou osu (střih vložením nebo překrytím), v provádění střihu se budete neustále zrychlovat. Jedná se o pracovní postup, kterému dává přednost řada profesionálních střihačů.

Přidávání klipů na panel Trim

Panel Trim představuje velmi užitečný nástroj. Mezi jeho přednosti patří velký náhled, přesné ovládání a informativní zobrazení časových kódů. Zjistíte, že se ikonka s nástrojem pro střih automaticky mění v závislosti na jeho umístění na panelu.

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 práci se souborem Lekce 05-7.prproj.
- 2 Umístěte ukazatel CTI na bod střihu, který se nachází mezi prvními dvěma klipy v sekvenci Sequence 01.
- 3 Z menu vyberte položku Window → Trim Monitor (popřípadě stiskněte klávesu T). Otevře se panel Trim Monitor.

- 4 Projíždějte ukazatelem myši přes levý náhled tak dlouho, dokud se nezmění na ukazatel nástroje Ripple Edit, který bude obrácen směrem doleva (tj. na velkou pravou hranatou závorku).
- 5 Pravý okraj klipu (bod Out) ořízněte tak, že jej přetáhnete vlevo, přibližně na pozici jedné sekundy (sledujte časový kód Out Shift, který se nachází pod střední částí levého náhledu).
- 6 Stejným způsobem ořízněte bod In pravého klipu, který se nachází vpravo – zhruba na pozici jedné sekundy (použijte časový kód In Shift, který se nachází pod střední částí pravého náhledu).
- 7 Klepáním na tlačítka pro přesný střih (číslíce -1 a +1) klipy ořízněte nebo prodlužte tak, až se dostanete přesně na bod střihu, jaký si představujete.

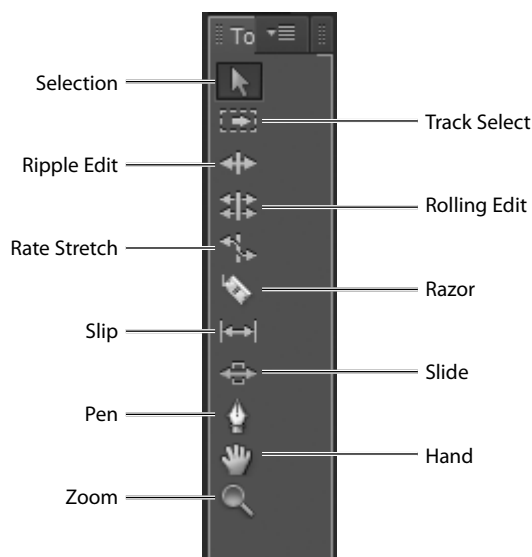
Nástroje střihu panelu Trim Monitor

Klepněte na levý nebo pravý náhled, který se tak nastaví jako aktivní, a tak pádem na něj budete moci použít nástroje pro přesné oříznutí. O tom, který náhled je aktivní, vás informuje tenká modrá linka vespod.

- 8 Na panelu Trim Monitor klepněte na tlačítko Play Edit a svoji práci si prohlédněte.
- 9 Nechte ukazatel myši dostatečně dlouho stát mezi oběma náhledy. Ukazatel myši se poté změní na ikonu nástroje Rolling Edit (viz obrázek v následující části).
- 10 Tažením nástroje Rolling Edit vlevo a vpravo můžete měnit bod Out levého klipu a bod In pravého klipu. Pověšimněte si, že se pohybují oba klipy a že jsou vzájemně synchronizovány.
- 11 Panel Trim zavřete klepnutím na tlačítko Close, které se nachází v jeho pravém horním rohu.

Práce s dalšími nástroji pro úpravy

Panel Tools se v pracovním prostoru Adobe Premiere Pro ve výchozím nastavení zobrazuje v pravém spodním rohu. Podobně jako jakýkoliv jiný panel i panel Tools můžete ukotvit nebo jej můžete používat jako plovoucí okno. Stříhači videa jej většinou s oblibou umísťují do blízkosti panelu Timeline, protože právě tam jej používají nejčastěji.



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

- **Selection (V):** Jedná se o víceúčelový nástroj, který se často používá k přetahování myší, 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 stopě nebo videostopě umístíte. Další klipy můžete pak vybrat podržením klávesy Shift a klepnutím 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 stříhu mezi klipy a přitom zachovat časové umístění ostatních klipů i celkovou délku trvání sekvence. Tento postup jste si vyzkoušeli na panelu Trim v předcházejícím cvičení této lekce.
- **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 na dvě části. Může být užitečný, potřebujete-li použít různé efekty, které nelze oba uplatnit na jeden klip.
- **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 posouvány

klip přesunete. Počáteční a koncový snímek posouvaného klipu (a tudíž jeho délka) zůstanou nezměněny. Nástrojem Slide, a také nástrojem Slip, se budeme zabývat v 9. lekci.

- **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 efektů a videoefektů.
- **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 (Z):** Tento nástroj funguje stejně jako tlačítka Zoom In a Zoom Out v levém dolním rohu panelu Timeline a jako posuvník zobrazované oblasti umístěný nad pravítkem časové osy v horní části sekvence. Ve výchozím nastavení je vybrán nástroj Zoom In. Na nástroj Zoom Out ho změňte podržením klávesy Alt (Windows) nebo Option (Mac OS). Budete-li chtít rozšířit zobrazení sady klipů v sekvenci, vytvořte kolem nich nástrojem Zoom obdélníkový výběr.

Dotazy pro přezkoušení

- 1 Jak lze v projektu využít vizuální scénář?
- 2 Jaký je rozdíl mezi oříznutím klipu nástrojem Trim a použitím nástroje Ripple Edit?
- 3 Co během přetahování klipu na zvolený bod střihu způsobí, přidržíte-li klávesu Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS)?
- 4 Jak přesunete klip v rámci sekvence z jednoho umístění do jiného, aniž byste překryli ostatní klipy a zároveň abyste automaticky vyplnili mezeru, kterou po sobě přesouváný klip zanechá?
- 5 Pomocí jaké klávesové zkratky můžete na panelu Source Monitor nastavit body In a Out u zvoleného klipu?
- 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 mezera (pokud pomocí nástroje Trip 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 Mění střih ze střihu překrytím na střih vložím.
- 4 Při vyjímání klipu podržte klávesu Ctrl (Windows) nebo Command (Mac OS) a při umístování klipu do nové pozice příslušnou klávesu (Ctrl nebo Command) podržte znovu.
- 5 Klávesovou zkratkou, která odpovídá bodu In, je I; klávesovou zkratkou odpovídající bodu Out je O.
- 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.