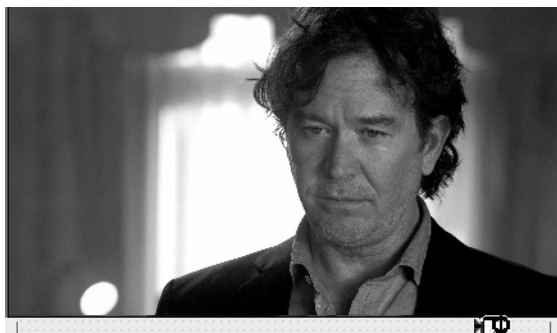


ÚPRAVA DÉLKY KLIPU

Jakmile sestavíme hrubý sestřih, což jsme učinili v několika posledních lekcích, obrátíme pozornost k doladování sekvencí. V následujících třech lekcích budeme sledovat tři cíle, jejichž prostřednictvím vylepšíme jak hrubý stříh, tak i své stříhačské dovednosti v programu Final Cut Pro. První oblast, s níž se budeme potýkat v této lekci, je úprava délky jednoho klipu, tedy zkrácení či prodloužení, a příprava sekvence o vhodné délce. Takové úpravy nazýváme *pročišťováním*.



Druhým úkolem bude pročistit klipy podle toho, jak spolu v sekvenci ladí. Ten můžeme chápat jako úpravu či doladování časování bodů úprav – například umístění bodu do hudební doby, změnu obsahu klipu či při vylepšení mluveného komentáře. Ze studijních důvodů se budeme zabírat pročišťováním jednotlivých klipů a více klipů zvlášť, jakkoliv v této relaci se použité metody obvykle uplatňují kombinovaně. S dalšími nástroji a způsoby pročišťování se seznámíte v lekci 5.

Jakmile si osvojíte základní metody pročišťování, přesuneme se ke třetímu cíli – ke zvýšení efektivitativy pracovního postupu. V 6. lekci se naučíte jak a kdy použít nový způsob provádění úprav a jak zpracovávat záběry z více kamer. Rovněž se zde seznámíte i s dalšími funkcemi a metodami práce v programu Final Cut Pro.

Příprava projektu na pročišťování

V této lekci se soustředíme na pročišťování klipů, takže ve cvičeních se v této lekci budou objevovat sekvence, které jsou sice sestříhané, ale stále jsou neopracované, stejně jako všechny hrubé stříhy. Pracovní záběry pochází z televizní série *Leverage* společnosti TNT. Jedná se o dramatický pořad se scénářem, který se tedy liší od dokumentárních snímků či zpráv popisujících skutečné lidi, místa a události. Při stříhu dramatických záběrů hraje zvuk důležitou roli, takže v této sekvenci budeme měnit přístup k hudbě.

- 1 Otevřete program Final Cut Pro a v nabídce File zvolte možnost Open, anebo stiskněte klávesy Command+O. Ve složce Lessons, umístěné na disku, otevřete soubor Lesson 4 Project.
 - ▶ **Tip:** Pro účely cvičení prosím zavírejte všechny ostatní projekty, které zůstanou otevřeny z předchozích relací. Učinite to tak, že na název projektu v kartě prohlížeče klepnete se stisknutou klávesou Control a z místní nabídky vyberete možnost Close Tab. Vaše obrazovka se tak bude blíže podobat obrázkům uvedeným v této knize.
- 2 Poklepáním na klip *Leverage_Sc33* v prohlížeči soubor otevřete v přehrávači. V režimu celé obrazovky (Digital Cinema Desktop Preview) si klip můžete prohlédnout stisknutím kláves Command+F12.



Zde vidíte hotovou scénu epizody „The Second David“ pořadu *Leverage*. Techniky pročišťování si procvičíte na nedokončené, neboli hrubější verzi části této scény.

O záznamu *Leverage*

Televizní seriál *Leverage* z produkce společnosti TNT je moderním příběhem ve stylu Robina Hooda o pěti po technické stránce zdatných zlodějích, kteří svých dovedností využívají ke vloupání do dobře zabezpečených objektů, a kteří pomáhají obyčejným lidem v boji proti těm, kteří jsou u moci. Hrdinové však přišli o svou kancelářskou budovu, a tak je skupina na tři měsíce rozdělena. Jakmile si členové týmu uvědomí, že se jim lépe pracuje ve skupině než odděleně, znovu se v epizodě „The Second David“ dají dohromady a připravují se na největší loupež ve svém životě. Členy týmu jsou Timothy Hutton (Nathan, nebo Nate), Gina Bellman (Sophie), Chistian Kane (Eliot), Beth Riesgraf (Parkerová) a Aldis Hodge (Alec).

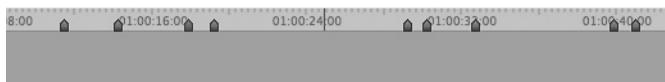
Seriál *Leverage* je natočen kamerou RED ONE. Záznam je zpracován funkcemi Log a Transfer programu Final Cut Pro a soubory jsou převedeny do Apple formátu ProRes 422 (Proxy). Sekvence jsou upravovány ve formátu ProRes Proxy v rozlišení 1920 x 1080. Poslední uzamčená sekvence je napojena na původní soubory RED CODE a barvy jsou upraveny pomocí aplikace Color programu Final Cut Pro. Po provedených úpravách byla sekvence vykreslena a vrácena aplikaci Final Cut Pro. Společnosti TNT se pak vrátil digitální soubor, takže produkce tohoto seriálu probíhá bez filmového páska, ve formě digitálních dat.

- 3 Jakmile si scénu prohlédnete na celé obrazovce, vraťte se stiskem klávesy Esc do rozhraní programu Final Cut Pro. Nyní si sekvenci *Leverage_v1_rough* přehrajte v časové ose. Stiskem kláves Option+U si zvětšíte rozložení okna plátna.

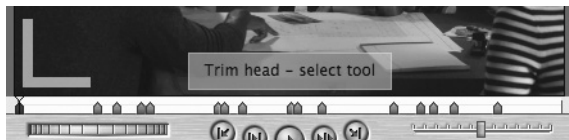
▶ **Tip:** Jestli se již nepohybujete v upraveném, zvětšeném rozložení okna plátna, můžete si okna rozhraní uzpůsobit. Návod na to, jak rozložení upravit a uložit, najdete v 1. lekci.

Všechny klipy v našem hrubém střihu se nachází ve správném pořadí, ale je třeba je pročistit, tedy prodloužit či zkrátit podle rozvrženého rozhovoru. U některých klipů bude možná třeba odstranit nepotřebnou či opakující se větu. U jiných může být třeba klip rozšířit, aby v něm byla věta dokončena.

Povšimněte si modrých a červených značek, které jsme vám umístili na pravítko časové osy. Modré značky označují body, ve kterých je třeba klip ořezat, a červené značky ukazují, kam později vložíme prostříhy, jež překryjí obrazové skoky.



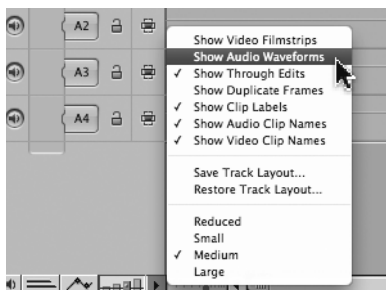
- 4 Přetáhněte ukazatel pozice na první značku na začátku sekvence a všimněte si jejího označení v okně plátna. Ukazatel pozice přemístíte dopředu na další značku stisknutím kláves Shift+M. Na předchozí značku se přesunete stiskem kláves Option+M. Zjistíte pomocí klávesových zkratk, kolik bodů úprav bude třeba v sekvenci ořezat, pročistit.



▶ **Poznámka:** Na další značku můžete ukazatel pozice přesunout také klávesami Shift+šipka nahoru. Přesunout ukazatel pozice na značku předchozí lze pomocí kláves Shift+šipka dolů.

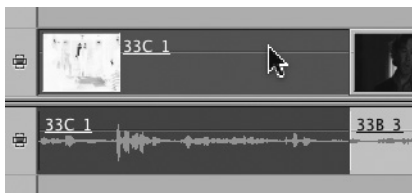
Dialog je v dramaticky orientovaném snímku velice důležitý, takže si aktivací zobrazení zvukových vln v časové ose upravíme zobrazení klipů, stejně jako jsme to dělali s klipy mluveného komentáře ve 3. lekci.

- 5 V levém dolním rohu časové osy klepněte na tlačítko rozbalovací nabídky Track Layout a v nabídce vyberte možnost Show Audio Waveforms. Rovněž můžete stisknout klávesovou zkratku Command+Option+W.



- 6 Přiblížte si první klip v sekvenci. Opakovaně stiskněte klávesy Shift+T, které zvětší výškové zobrazení zvukových vln. Ještě než klipy jakkoliv upravíme, vytvoříme si v prohlížeči zálohu sekvence. V případě, že by vám provedené změny nevyhovovaly a chtěli byste se vrátit k původní verzi, se vám bude záloha sekvence hodit.
- 7 Se stisknutou klávesou Control klepněte v prohlížeči v kontejneru Sequences na sekvenci *Leverage_v1_rough* a v nabídce vyberte funkci Duplicate.

Ve stejném umístění se založí duplikát sekvence, jehož označení bude sestávat z označení originálu a přidaného slovy *copy*. Nová sekvence je nastavena a zobrazuje se (například výška stop a zvukové vlny) stejně jako sekvence, podle které byla zkopírována.

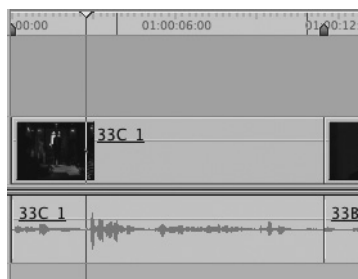


- 8 Klepněte na obrazovou část prvního klipu, *33C_1*, a následně označení zrušte.

► **Poznámka:** Názvy klipů v této sekvenci udávají scénu, klapku a kameru. Například v názvu klipu *33A_2 (B)* rozeznáme scénu 33A, klapku 2 a kameru B.

Linka zobrazující se pod označením klipu značí, že jsou obrazové a zvukové stopy propojeny. Je-li v panelu tlačítek v časové ose aktivní spojitý výběr, při označení zvukové či obrazové stopy klipu se automaticky označí všechny jeho stopy. Podobně při ořezávání spojitého klipu se najednou ořežou všechny stopy klipu.

- 9 Přejahrajte si první klip, *33C_1*, poslouchejte rozhovor a sledujte zvukové vlnění. Poté přesuňte ukazatel pozice na místo, kde by podle vás měl klip začínat.



Součástí pracovního postupu seriálu *Leverage* jsou nahrávky osmi zvukových stop, které jsou kvůli úpravám smíšený do jediné mono stopy. Když si klip poslechnete a dokonce se i podíváte na zobrazení zvukových vln, zjistíte, že ideální místo pro začátek sekvence bude okamžik, kdy Nathan vykračuje a říká „Grifter, hitter, hacker, thief“. V následujícím cvičení klip v tomto místě ořežeme.

Základy pročišťování

Jestli se s mechanismy pročišťování teprve seznamujete, vězte, že se v podstatě jedná o způsob rozhodování, kam do klipu umístit počáteční a koncový bod poté, co jste klip již vložili do časové osy. V rámci pročišťování bodů úprav klip na konci či začátku prodlužujete, anebo zkracujete. Prodloužení a zkracování klipů v časové ose má obvykle vliv na délku celé sekvence, protože klipy, které za upravenou částí následují, se často v reakci na provedenou úpravu přitáhnou či oddálí.

Klip je možno pročišťovat čtyřmi způsoby. Prohlédněte si grafické znázornění zmíněných čtyř možností níže a srovnajte délku původního a pročištěného klipu. Nejprve se zaměříme na počáteční bod na začátku klipu:



Přesuňte počáteční bod doleva a klip začne dřívějším snímkem. Bude tedy delší:



Když počáteční bod přesunete doprava, bude klip začínat později a bude kratší:

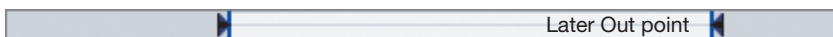


Podívejte se na koncový bod na konci klipu.

Přesuňte koncový bod doleva, klip se zakončí dřívějším snímkem a bude kratší:



Přesuňte koncový bod doprava a klip skončí pozdějším snímkem, čímž se prodlouží:



Při přehrávání sekvence v časové ose uvidíte pouze vybrané části klipů. Přesto však máte k dispozici kompletní snímky původních mediálních souborů. Pamatujte si, že maximální počet snímků, kterými lze klip libovolným směrem prodlužovat (na začátku či na konci), závisí na tom, kolik snímků je k dispozici v původních mediálních souborech.

Nyní budeme v úvodu do pročišťování pokračovat a zaměříme se na některé funkce, které budete při pročišťování používat. V následujících krocích budeme prostřednictvím nástroje pro výběr (Selection) pročišťovat dva klipy v sekvenci *Leverage_v1 rough*.

► **Tip:** Nezapomeňte v tomto cvičení aktivovat funkci přichytávání.

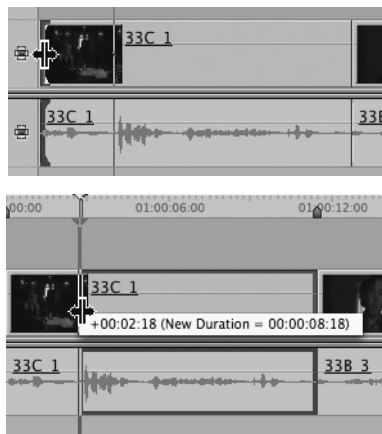
- 1 Umístěte ukazatel pozice do klipu *33C_1* a pomocí šipky doleva a doprava se posuňte do místa, ve kterém Nate začíná hovořit. Jestli při posunování po jednotlivých snímcích neslyšíte žádný zvuk, zapněte v nabídce View funkci Audio Scrubbing a zkuste stisknout šipky znovu.

Ukazatel pozice se nachází v *cílovém* místě, ve kterém budeme s bodem úprav manipulovat. V našem případě sekvence začne těsně před tím, než Nate promluví.

- ▶ **Tip:** Dávejte při úpravě či vystřihování bodů úprav pozor, zda se v upravovaném místě nenachází nějaké rušivé prvky. Například v našem klipu si všimněte v pravém dolním rohu, že Sophie otáčí hlavou. Aby byl bod úprav čistější, měli byste klip oříznout o několik snímků dříve, než Sophie začne hlavou otáčet.

- 2 Přesuňte ukazatel pozice v sekvenci nad počáteční bod prvního klipu. Jakmile se zobrazí ukazatel pro úpravu velikosti, klepněte na počáteční bod.

Označena je pouze hranice klipu, ne jeho celý obsah. Kdyby byl označen celý klip, došlo by k přesunu klipu, nikoliv pouze k jeho ořezání. Stopy jsou propojeny a je aktivován spojitý výběr, takže při označení vstupního bodu se označí počáteční i koncový bod, a oba body budete moci upravit najednou.

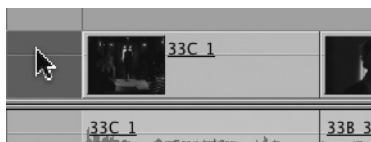


- 3 Přesuňte přetažením obou bodů úprav počáteční bod v klipu dále. Přichyťte body k ukazateli pozice. Poté si klip přehrajte.

Jakmile počáteční bod přesunete doprava, zůstane celý klip na místě a posune se pouze počáteční bod. Klip se zkrátí a kolem něj se zobrazí hnědé ohraničení, které značí jeho novou délku. V informačním okně se zobrazí nová délka klipu. Všimněte si, že ukazatel pozice se zobrazí širší a že v jeho horní části se při přichycení k bodu úprav zobrazí přichycovací šipky.

- ▶ **Tip:** Dávejte si při posunování bodu úprav pozor, abyste jím pohybovali v rámci stejné stopy, ve které jste ho označili. Prvně jsme klepli na bod úprav ve stopě V1, takže budeme přetahovat v této stopě.

I když jsme takto klip zkrátili, zůstala nám na začátku sekvence současně mezeru. Tu je možné odstranit, ale to je otázkou dalšího úkonu. V tomto cvičení použijeme nástroj Ripple, který při aplikaci mezeru odstraní.

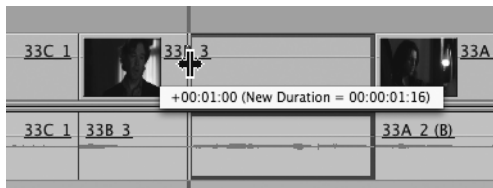


- 4 Klepněte na mezeru a stiskněte klávesu Delete.
- 5 Nyní si přehrajte druhý klip, 33B_3, a zaměřte se na jeho začátek. Chcete-li zvukové vlny vidět ve větším zobrazení, stiskněte klávesy Option++ (znaménko plus), které vám časovou osu v místě ukazatele pozice přiblíží.

Nate v tomto klipu opakuje slovo crime, které je zde tedy nadbytečné, a bude ho třeba ořezat a sekvenci tak upravit.

- 6 Spusťte přehrávání klipu od začátku a ukazatel pozice umístěte přímo před okamžik, kdy Nate řekne „There’s a reason we work together.“ Nezapomeňte doladit umístění ukazatele pozice pomocí šipek doleva a doprava.

- 7 Abychom mohli klip ořezat, přetáhneme počáteční bod doprava a přichytíme ho k ukazateli pozice.



- ▶ **Tip:** Až budete přetahovat bod úprav, který sdílí umístění s jiným klipem, můžete klepnout těsně vedle něj. Takže abyste mohli přetáhnout počáteční bod, klepněte doprava ihned vedle místa, ve kterém se nachází. Budete-li přetahovat koncový bod, klepněte nepatrně nalevo od jeho umístění.

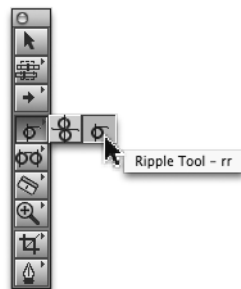
- 8 Klepněte do mezery a stiskněte klávesu Delete.

Ořezávání pomocí nástroje pro výběr se může hodit v případech, kdy klip zkracujete, anebo když se na obou stranách ořezávaného klipu nachází prázdné místo. Když se ale klipy v sekvenci vzájemně dotýkají, je lepší použít nástroj pro odstranění, Ripple.

Manipulace s body úprav

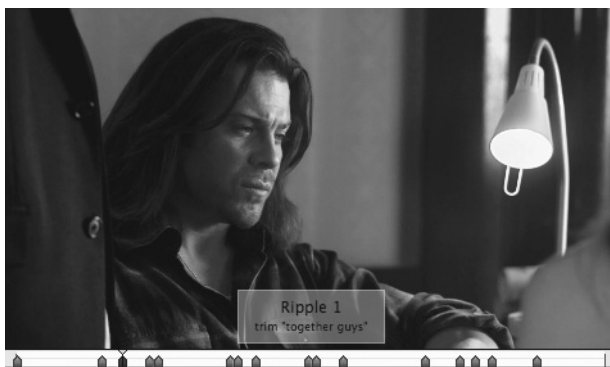
Program Final Cut Pro umožňuje provádět pročišťování z každých okolností čtyřmi nástroji. V tomto cvičení použijeme nástroj Ripple.

Nástroj Ripple dokáže odříznout začátek či konec klipu a navíc, stejně jako funkce odstranění, kterou jsme používali v předchozí lekci, odstraní i zbytek klipů v sekvenci, takže v ní nezůstanou žádné mezery. K nástroji Ripple se dostanete prostřednictvím nástroje Roll, což je čtvrté tlačítko shora v paletě nástrojů.



S nástrojem Ripple se počáteční a koncové body přetahují doleva či doprava, stejně jako s nástrojem výběru. Když však použijete nástroj Ripple, všechny následující klipy se automaticky posunou dopředu o délku ořezu. V naší sekvenci se nachází 12 různých míst, ve kterých lze nástroj Ripple použít. Můžeme je chápat jako „tucet přebytečných útržků“.

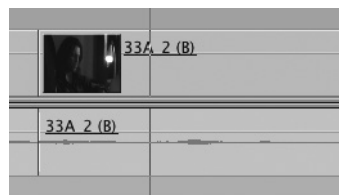
- 1 Přehrajte si v časové ose druhý a třetí klip, 33B_3 a 33A_2 (B), a v obou si poslechněte větu „Work together guys“. Můžete si pomoci značkou Ripple 1.



- **Tip:** Stejně jako vždy, i tentokrát si můžete v případě potřeby oblast přiblížit a prohlédnout si zobrazení zvukových vln podrobněji.

Stejně jako i v předchozích ořezech, i zde lze na místo, ve kterém má dialog uvozovat klip, zacílit ukazatelem pozice.

- 2 Ve třetím klipu umístíte ukazatel pozice přímo za zdvojenou větu, před okamžik, kdy Alec řekne „Yeah“. Stiskněte šipku doleva či doprava, anebo klávesy JKL, a upravte umístění ukazatele pozice.



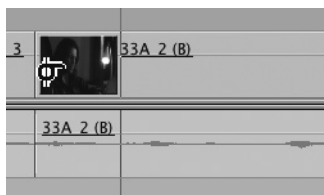
- **Poznámka:** Možná jste si na začátku třetího klipu povšimli, jak se Alec zamračil. Tuto část klipu do scény vrátíme později.

- 3 Klepněte v paletě nástrojů na nástroj Roll a podržte stisknuté tlačítko myši. Jakmile se objeví ukazatel nástroje Ripple (vypadá jako váleček), klepněte na něj. Nástroj lze zvolit rovněž stiskem RR.
- 4 Aníž byste tlačítkem myši klepli či přetahovali, umístíte ukazatel nad třetí klip, 33A_2 (B).

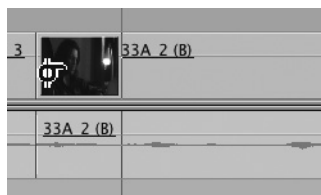


Ukazatel nástroje Ripple obsahuje znak X, což značí, že nástroj v této oblasti nebudete moci použít. To lze pouze na počátečním a koncovém bodu klipu.

- 5 Přešuněte ukazatel nástroje Ripple k počátečnímu bodu klipu. Poté ho přešuněte nepatrně doleva od bodu úprav nad koncový bod klipu předchozího. Všimněte si, že ocásek u ukazatele nástroje Ripple změní směr.



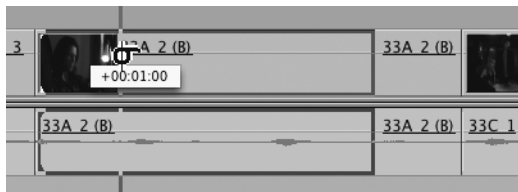
Nástroj Ripple nad počátečním bodem klipu



Nástroj Ripple nad koncovým bodem předchozího klipu

Jakmile se nástroj Ripple dostatečně přiblíží k počátečnímu bodu, znak X zmizí a ocásek ikony se přesune doprava, směrem k ořezávanému klipu. Když se ukazatel nástroje Ripple přesune nad koncový bod předchozího klipu, bude ocásek směřovat právě k tomuto klipu. S touto vizuální pomůckou budete mít přehled nad tím, který klip ořezáváte.

- 6 Přesuňte ukazatel nástroje Ripple na počáteční bod třetího klipu. Přetáhněte vnitřní okraj počátečního bodu a přichyťte ho k ukazateli pozice.



Nástroj Ripple, stejně jako nástroj výběru, přetáhne zvuk i obraz spojitého klipu. Při přetahování bodu úprav se zobrazí informační okno s udáním množství, které z klipu ořezáváme. Po ořezu nezůstane žádná mezera a všechny klipy v sekvenci se o oříznutou délku přitáhnou.

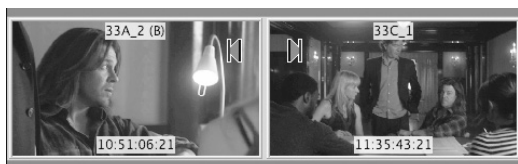
- 7 Přehrajte si čtvrtý klip, 33C_1a, od značky Ripple 2. Ukazatel pozice zaparkujte za zdvojené slovo „was“ před tím, než Nate řekne „OK“.

I když je zvolen nástroj Ripple, budete si moci klipy v sekvenci přehrávat a pohybovat se mezi nimi. Nástroj Ripple je aktivní pouze tehdy, když se ukazatel nachází v oblasti stopy v časové ose.

- 8 Přetáhněte počáteční bod klipu doprava, ale ještě nepouštějte stisk tlačítka myši.



Všimněte si, že když bod úprav při zkracování klipu přesunete pomocí nástroje Ripple, ohrazení klipu se zužuje a naznačí tak délku klipu.



Když bod úprav odstraníte, v okně plátna se zobrazí dvě podokna, s jejichž pomocí budete moci sladit akci v koncovém bodě jednoho klipu s počátečním bodem klipu jiného. Koncový bod předchozího klipu se zobrazí nalevo a počáteční bod klipu následujícího napravo. Při přetažení bodu úprav se bod ve dvojitěm zobrazení v okně plátna aktualizuje. Nad klipy se pro zjednodušení objeví názvy klipů a zdrojové časové kódy.

- 9 Přichyťte počáteční bod k ukazateli pozice. Přehrajte si další bod úprav.

► **Tip:** Někdy je jako cíl třeba použít zobrazení zvukových vln a ukazatel pozice obejít zcela. S aktivní funkcí přichytávání lze umístit bod úprav přesně jen nesnadno. Když se do takové situace dostanete, vypněte dočasně přichytávání klávesou N. Lepší kontrolu nad pročišťováním získáte také tak, že si zobrazení přiblížíte.

I když tímto ořezem opravíme začátek klipu, je třeba odstranit i přebytečnou větu na konci klipu. Větu „What about Maggie?“ vlastně slyšíme ve třech klípech po sobě, a to na značkách 3, 4 a 5 nástroje Ripple.

- 10 Přehrajte si konec čtvrtého klipu a pokračujte v přehrávání až ke značkám 3, 4 a 5 nástroje Ripple. Koncový bod tohoto klipu přesunete až ke 3. značce, do okamžiku, kdy Alec řekne „They know our faces“.

Značku lze užít jako cíl a můžete k ní přichytávat stejně jako k ukazateli pozice.

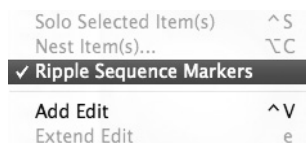
- 11 Přetáhněte pomocí nástroje Ripple koncový bod čtvrtého klipu doleva a přichyťte ho ke 3. značce nástroje Ripple. Zobrazí se stejné přichytávací trojúhelníky, jako když přichytáváme k ukazateli pozice.



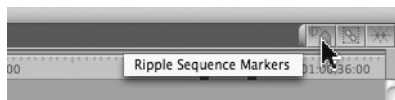
Všimněte si, že v okně plátna se ve stejném místě objeví dva názvy značky. Při pročišťování tohoto klipu se nepročistí jen následující klipy, nýbrž i umístění značek. Značky nástroje Ripple si při pročišťování budou uchovávat ke klipům pod sebou relativní pozici.



- 12 Ověřte si, zda je v nabídce Sequence označen příkaz Ripple Sequence Markers.



Když příkaz označíte, bude se se značkami v sekvenci při ořezávání klipů nadále manipulovat. Jestli nechcete, aby k tomu docházelo, zrušte označení této funkce. To lze provést i v panelu tlačítek v časové ose.



Ořezávání v přehrávači a ořezávání podle délky trvání

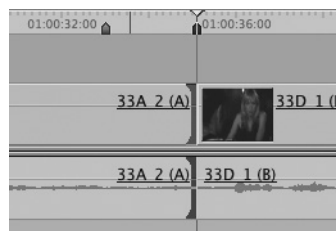
Nástroj Ripple lze, stejně jako i další nástroje programu Final Cut Pro, používat ve více oknech. V okně přehrávače a časové osy můžete umísťovat značky, ale taktéž je zde můžete i ořezávat. Tato funkce se vám bude hodit, protože když v přehrávači otevřete klip obsažený v sekvenci, budete mít před sebou i oblast nacházející se mimo rozsah počátečních a koncových bodů, takže budete moci vyhledat i cílové umístění, které v časové ose viditelné není. V tomto cvičení ořízneme bod úprav v přehrávači a současně i v časové ose „na základě čísel“, která určují délku trvání. Rovněž se naučíte i některým zkratkovým klávesám pro výběr bodu úprav.

- 1 Přehrajte si oblast v okolí značek 6 a 7 nástroje Ripple.



V této oblasti je nutné provést několik drobných úprav. Ukazatel nástroje Ripple tedy pouze nepřesuneme do cílového umístění značky či ukazatele pozice. Bod úprav označíme a jeho umístění vylepšíme pomocí kláves [a] (levá a pravá hranatá závorka).

- 2 Přesuňte ukazatel pozice v klipu 33A_2 (A) na značku 6 nástroje Ripple. Poté stiskněte klávesu V.



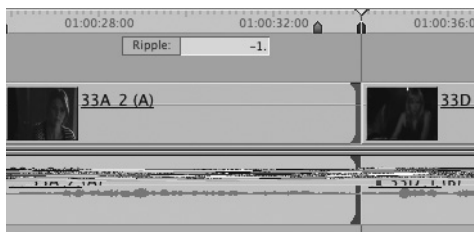
Stiskem klávesy V označíte nejbližší bod úprav a do jeho umístění přesunete ukazatel pozice. Pracujeme s nástrojem Ripple, takže se označí pouze počáteční či koncový bod, záleží na tom, který se nachází nejbližší ukazateli pozice.

- 3 Stiskněte klávesu [(levou hranatou závorku) a přesuňte tak koncový bod doleva o jeden snímek. Dalším stiskem klávesy z klipu odříznete další snímek.

- ▶ **Tip:** Rovněž můžete stisknout klávesy < a >> (levá a pravá úhlová závorka) a upravit jejich prostřednictvím označené body úprav snímek po snímku. Když stisknete v kombinaci s klávesou závorky či úhlové závorky i klávesu Shift, odříznete najednou pět snímků. Výchozí počet takto odstraněných snímků (1 až 99) lze upravit na kartě Editing v okně uživatelských předvoleb, User Preferences.

Opakovaným stiskem klávesy přesouváme koncový bod snímek po snímku. Když potřebujete pokročit o více než jen několik snímků (například o celou sekundu či více), můžete označit bod úprav a zadat délku, stejně jako zadáváte délku trvání při přesouvání klipu v časové ose. My z konce klipu odřízneme 1 sekundu.

- 4 Označte koncový bod a zadejte -1. (tečka). Poté zadanou hodnotu stisknutím klávesy Return potvrďte.



Určitý rozsah, o který se klip ořeže, se zobrazí v časové ose pod pravítkem. Jakmile hodnotu zadáte, bod úprav se přesune o jednu sekundu doleva. Značky se v okně plátna ořežou také, takže značky 6 a 7 nástroje Ripple možná uvidíte ve stejném rámci pospolu, bude záležet na tom, o jak rozsáhlý úsek klip oříznete.

- 5 Opakovaným stiskem klávesy U označíte různé strany bodu úprav. Dejte si pozor, aby byl označen počáteční bod dalšího klipu, 33D_1 (B).



Klávesa U při označení bodu úprav přepíná mezi třemi body – koncovým bodem, počátečním a koncovým bodem a mezi počátečním bodem. Bod úprav je možné zvolit klávesou V a poté stiskem klávesy U, kterou označíte konkrétní stranu bodu úprav. Následně bod úprav ořežte klávesou hranaté závorky, anebo zadáním konkrétní délky trvání.

- ▶ **Tip:** Označit a oříznout body úprav lze i stiskem kombinace kláves V a U pospolu s výchozím nástrojem výběru, Selection.

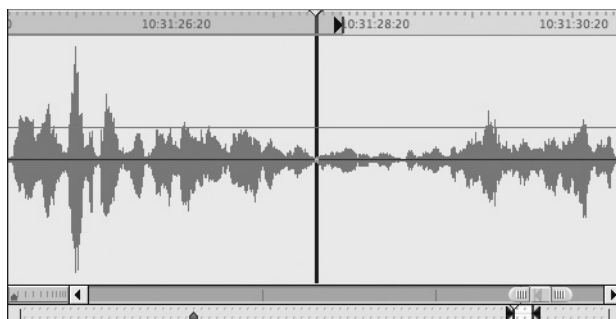
- 6 Klávesou] (pravá hranatá závorka) ořežte snímky z klipu až do okamžiku, kdy Parkerová řekne „No, what about Maggie?“ a klip tak čistě začne.

Počáteční a koncové body jsou někdy umístěny tak, že přeruší slovo či větu. Když větu v klipu neslyšíte, v časové ose ořezávanou část označit nebudete moci. Jestliže však klip otevřete v prohlížeči, uvidíte oblast nacházející se před počátečním bodem a dokonce ještě rozsáhlejší zobrazení zvukových vln.

- 7 Přehrajte si klip 33_4 (B), ve kterém je umístěna značka 8 nástroje Ripple a poslechněte si, jak Alec říká „said that“. Na konci klipu zní věta, jako by byla ustřížena. Poklepejte na tělo, nebo na střed klipu, a otevřete ho tak v přehrávači.

Když vyberete nástroj Ripple, můžete poklepáním v sekvenci otevírat a upravovat klipy v přehrávači. Je-li klip viditelný v přehrávači, uvidíte počáteční a koncové body a budete si ho moci přehrávat.

- 8 Klepněte v přehrávači na kartu Mono a přesuňte ukazatel pozice do okamžiku před současný počáteční bod, ve kterém Alec začíná říkat větu „You just said that“.



- 9 Chcete-li si tuto oblast prohlédnout podrobněji, stiskněte několikrát kombinaci kláves Command++ (znaménko plus) a zobrazení zvukových vln si tak v místě ukazatele pozice přiblížte. Ukazatel pozice přemístíte do správné pozice pomocí šipek doleva a doprava.
- **Poznámka:** Klávesami Command++ (znaménko plus) či Command+- (znaménko mínus) si můžete zobrazení přiblížit a oddálit v libovolném okně. Kombinace kláves Option++ a Option+- bude fungovat pouze v časové ose.

Ukazatel pozice se bude, zatímco budete zobrazení přibližovat, rozšiřovat a znázorňovat tak širší jednoho snímku.



- **Poznámka:** Okno přehrávače se vám, v závislosti na velikosti obrazovky a rozložení oken, může zobrazovat odlišně než na zde znázorněném obrázku.

10 Stisknutím klávesy I v přehrávači nastavte počáteční bod.

Stále ještě máme označený nástroj Ripple, takže stisknutím klávesy I se počáteční bod přesune do místa, ve kterém se nachází ukazatel pozice, jako kdybychom ho sem přesunuli. Klip v časové ose je nyní delší a začíná tím, jak Alec říká „You just said that“.

- **Poznámka:** Body úprav je v přehrávači možné pomocí nástroje Ripple přesouvat i v panelu posuvníku. Při přetahování do cílové pozice nad ním však nebudete mít takovou kontrolu.

Druhý záběr

Režisér by si tuto scénu spolu s dalšími herci rád přehrál a chce, abyste ji pročistili co možná nejvíce. Dejte si záležet a dolaďte oblast okolo značek 4 a 5. V klipu *33D_1 (A)* byste měli ponechat větu „What about Maggie?“, kterou říká Parkerová, a v přílehlých klípech byste měli ořezat všechny přebytečné věty. Následně se poperte se čtyřmi zbývajících body úprav pod značkami 9 – 12. Pro připomenutí uvádíme způsoby, jakými lze body úprav zpracovat nástrojem Ripple:

- Přetáhněte bod úprav.
- Označte bod úprav, zadejte přesný rozsah, jaký se má odstranit, a stiskněte klávesu Return.
- Označte bod úprav a odřízněte pomocí klávesy hranaté závorky jeden snímek.
- Stiskněte klávesu Shift v kombinaci s klávesou hranaté závorky, přesunete se o zadaný výchozí počet snímků.
- Otevřete klip v přehrávači a označte počáteční a koncový bod.
- Stiskem klávesy V označte nejbližší bod úprav, klávesou U můžete ve výběru přepínat, a následně užít libovolnou z výše uvedených metod.
- **Tip:** Pamatujte si, že když si zobrazíte časové osy přiblížíte či oddálíte, je-li označen bod úprav, dojde k přiblížení či oddálení právě onoho bodu úprav, nikoliv ukazatele pozice. Jakékoliv označení zrušíte stiskem kláves Command+Shift+A. Poté si budete moci přiblížovat zobrazení v místě ukazatele pozice.

Pročišťování stopy V2

Ořezávat vkládaný klip lze i jinak než s pomocí nástroje Ripple. Jak jste již dříve v lekcí viděli, bod úprav je možné přesouvat i pomocí výchozího nástroje pro označení. S ním je však práce komplikovanější, protože vám neumožní ořezávat následující klipy, ani vkládat body úprav do sousedících klipů.

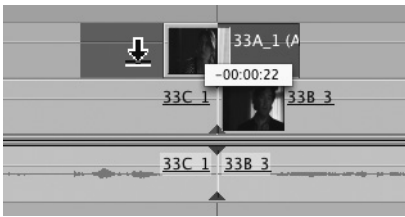
Řešením by bylo, a dělají to tak mnozí střihači, umístit do stopy V2 prostřihy, stejně jako jsme to dělali v sekvenci *Interviews* projektu Believe v předchozí lekcí. Při vkládání klipů do stopy V2 máte k dispozici manévrovací prostor, ve kterém můžete s body úprav manipulovat tak, že je přetáhnete do prázdné oblasti stopy, aniž byste museli odstraňovat klipy v okolí.

- 1 Otevřete v prohlížeči v kontejneru Sequences sekvenci *Leverage_v2* a přehrajte si ji na časové ose.



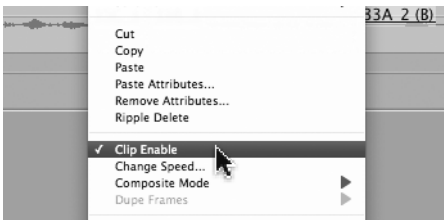
Zde vidíte ořezanou sekvenci, na níž jste pracovali, nicméně do stopy V2 má vložené prostřihy shodné s původní sekvencí. Umístění prostřihů ve stopě V2 vám umožní klipy v sekvenci umístit blíže k začátku či ke konci. Rovněž budete mít volnější ruce při ořezávání počátečních a koncových bodů s výchozím nástrojem označení.

- ▶ **Tip:** Jestli jste prostřih již dříve vložili do stopy V1 a chcete ho vrátit zpátky do stopy V2 a dosáhnout tak větší volnosti, stiskněte klávesu Shift a přetáhněte klip nahoru, stisknutá klávesa zabrání jeho pohybu do stran. Rovněž lze označit klip a stisknout klávesy Option+šipka nahoru.
- 2 Klávesou A označte výchozí nástroj pro výběr a přiblížte si první prostřih ve stopě V2. Nezapomeňte těmto stopám aktivovat funkci přichytávání.
 - 3 Přehrajte si v časové ose od 1. značky prostřihu (Cutaway) klip *33A_1 (A)* a současně i sousedící klipy. Chcete-li klip přesunout v sekvenci dopředu, klepněte na prostředek klipu a přetáhněte ho doleva. Přichyťte jeho koncové body ke koncovému bodu prvního klipu, *33C_1*, a přehrajte si ho.

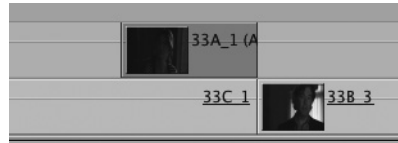


Jakmile máme prostřih umístěn v samostatné stopě, můžeme klip přesunout, ořezat ho přetažením bodů úprav, anebo dokonce i vypnout jeho viditelnost a vyzkoušet si, jak by sekvence vypadala bez něj.

- 4 Se stisknutou klávesou Control klepněte v sekvenci na klip 33A_1 (A). V místní nabídce vyberte možnost Clip Enable, označení volby se zruší.



Tato místní nabídka uvádí dlouhý seznam funkcí a změn, které lze v klipu aplikovat. Když zrušíte označení volby Clip Enable, je to jako byste klipu vypnuli ovládací prvek Track Visibility. Chcete-li si část sekvence prohlédnout bez konkrétního klipu, bude se vám tato funkce hodit.

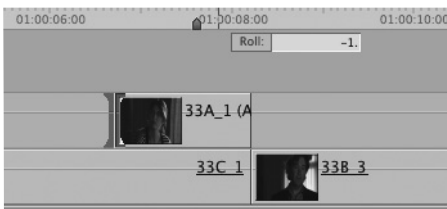


Je-li zobrazení klipu zakázáno, v časové ose se klip zobrazí potměně, stejně jako když vypnete funkci Track Visibility v propojovacím panelu časové osy.

- 5 Přehrajte si první dva klipy v sekvenci, abyste je viděli bez prostřihů. Poté se stisknutou klávesou Control opět klepněte na klip 33A_1 (A) a v nabídce vyberte znovu přepínač Clip Enable. Rovněž můžete pouze označit klip a stisknout klávesy Control+B.

Prostřih v tomto místě zajišťuje vhodné dramatické napětí. To by však bylo dramatičtější, kdyby byl prostřih delší.

- 6 Klepněte na počáteční bod klipu 33A_1 (A). Zadejte -1. (tečka), na začátek klipu tak připojíte další sekundu. Stiskněte klávesu Return a přehrajte si klip.



Podobně jako u nástroje Ripple, i zde lze pomocí nástroje pro výběr ořezávat konkrétní délku klipu, pakliže samozřejmě ořezávané klipy mají ve stopě dostatek prostoru k posunu. Pročišťování lze provádět i pomocí kláves hranatých závorek. Sophie v tomto sestřihu na začátku klipu mrkne. My se tedy vrátíme.

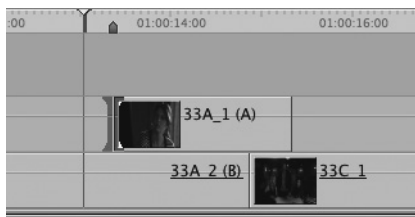
- 7 Ponechte počáteční bod klipu 33A_1 (A) označený a několikrát stiskněte klávesu] (pravá hranatá závorka), dokud se bod nepřesune před mrknutí. Klip si přehrajte.

Kromě přetažení pomocí nástroje pro označení, ořezání bodu úprav, zadání ořezávaného rozsahu a posunování pomocí kláves hranatých závorek existuje ještě další způsob, jak lze klipy pročišťovat.

- 8 Přehrajte si klip 33A_2 (B) před značkou 2. prostřihu a prostřih nad ní. Nyní přesuňte ukazatel pozice přímo za okamžik, kdy Alec řekne „was“.

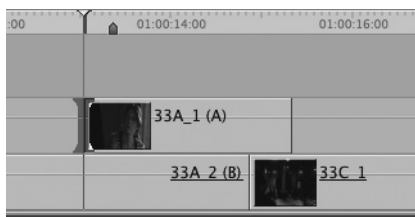
Z dramatického hlediska by bylo pěkné, kdyby prostřih zachycující Sophii zapadl přímo za Alecovu větu.

- 9 Klepněte na počáteční bod klipu 33A_1 (A), ale nepřetahujte ho.



Tentokrát nebudeme přetahovat bod úprav k ukazateli pozice. Namísto toho ho do místa ukazatele pozice přesuneme. I když se jedná o odlišný postup, dosáhneme jím stejného výsledku.

- 10 Ukazatel pozice máte umístěný v požadovaném místě, bod úprav je označen, takže stiskněte klávesu E, anebo v nabídce Sequence vyberte možnost Extend Edit. Klipy si přehrajte.



Počáteční bod máme nyní přesunut až k ukazateli pozice. K přesunutí bodu úprav je tedy, pro shrnutí, třeba udělat následující tři věci:

- Umístit ukazatel pozice do cílového umístění.
- Vybrat, který bod úprav chcete pomocí výchozího nástroje pro výběr použít.
- Stisknout klávesu E, anebo v nabídce Sequence vybrat možnost Extend Edit.

Stejně jako v ostatních případech pročišťování, které jsme v této lekci prováděli, se může klip přesunutím bodu úprav zkrátit či prodloužit.

- **Poznámka:** Bod úprav je možné přesunout pouze v případě, že máte při přesunu k dispozici dostatek materiálu. Když ukazatel pozice umístíte mimo zdrojový klip, do tohoto místa nebudete moci klip přesunout a nedojde tedy k žádné změně. Přesunovat lze i větší počet bodů úprav. Bod úprav přidáte do výběru tak, že na něj klepnete se stisknutou klávesou Command.

Druhý záběr

Režisér se vrátil s dalšími herci, kteří chtějí vidět hotovou scénu. Dejte si v sekvenci ještě trochu práce s doladováním zbývajících prostřihů ve stopě. Nezapomínejte, že můžete přetahovat nástrojem pro výběr, stisknout klávesy hranatých závorek, ořezávat na základě zadané hodnoty a rovněž body úprav i přesunovat do umístění ukazatele pozice. Samozřejmě za předpokladu, že se na obou stranách prostřihu nachází dostatek prostoru k manévrování.

Pročišťování jedné stopy ve spojitém klipu

V celé lekci jsme pracovali s klipy, které měly spojitě stopy. Když se nacházíte ve výchozím režimu spojitěho výběru a klepnete na jednu stopu, označí se stopy všechny. Jak jste viděli, stejný režim má vliv i na pročišťování. Po klepnutí na jeden bod úprav, například na koncový bod obrazu, se označí všechny koncové body ve všech stopách. Chcete-li v klipu upravit postavení koncového bodu ve všech stopách stejně, může se vám tato funkce hodit. Nicméně někdy je třeba pročistit pouze obrazovou stopu klipu, která má být delší či kratší než stopa zvuková, případně obráceně.

To vše proto, že když se v sekvenci změní současně zvuk i video, divákovi připadá přechod poněkud „těžkopádnější“. Přechod v jedné stopě následovaný pozdějším přechodem ve stopě druhé efekt zjemňuje. Při doladování se proto takto body úprav rozdělují.

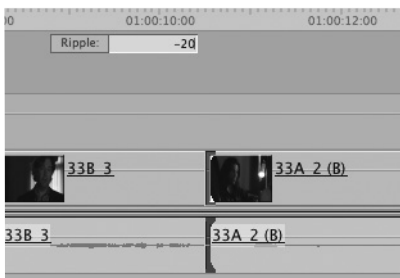
- 1 Přehrajte si v časové ose druhý a třetí klip ve stopě V1 a oblast si přibližte.

Alecova odpověď „Yeah,“ přichází poté, co Nate řekne „There’s a reason we work together,“ možná až příliš náhle. Na začátek klipu zachycujícího Aleca tedy přidáme další vteřinu. Budeme proto muset otevřít sekvenci. Protože se klipy ve stopě V1 nachází všechny vedle sebe, budeme muset použít nástroj Ripple.

- 2 Pomocí klávesové zkratky RR vyberte nástroj Ripple. Poté klepnete na počáteční bod klipu zachycujícího Aleca, 33A_2 (B).

Stále ještě máme aktivní spojitý výběr, takže se označí a upraví počáteční body ve zvukové i obrazové stopě.

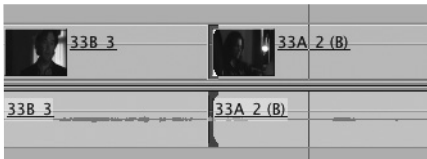
- 3 Zadejte -20 a stiskněte klávesu Return. Přehrajte si nově umístěné body úprav mezi klipy.



Touto úpravou se vytvořil další úsek a Alec se tak ve tváři krásně dramaticky zamračí, což při předchozí délce klipu nebylo viditelné. Rovněž se však do sekvence dostal přebytečný zvuk. Právě provedenou úpravu není třeba vracet, ale přebytečný zvuk můžeme odstranit pouze ze zvukové stopy.

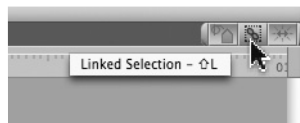
Tentokrát není žádoucí zaměstnávat nástroj Ripple, takže využijeme nástroj pro výběr.

- 4 Stisknutím klávesy A vyberete výchozí nástroj pro výběr.
- 5 Přehrajte si klip zachycující Aleca, 33A_2 (B), a umístěte ukazatel pozice právě před okamžik, kdy Alec řekne „Yeah“. Tady nám bude začínat zvuková část klipu.



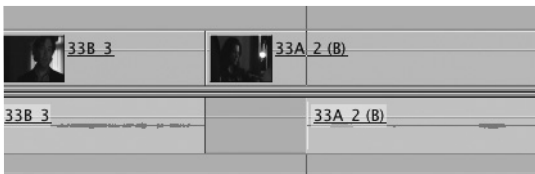
Protože chceme pracovat pouze s jednou stopou spojitěho klipu, musíme vypnout funkci spojitěho výběru.

- 6 Klepněte na tlačítko funkce spojitěho výběru, Linked Selection, nacházející se na panelu tlačítek časové osy (anebo stiskněte klávesy Shift+L), které funkci vypne.



Spojitého výběr je aktivní, stejně jako funkce přichytávání, když je tlačítko zelené, a vypnutý, když je potemnělé.

- 7 Klepněte na počáteční bod klipu 33A_2 (B) ve stopě A1 a přetáhněte ho tak, aby se přichytil k ukazateli pozice. Přehrajte si klip.



Když funkci spojitěho výběru vypnete, budete moci označovat a manipulovat se zvukovými a obrazovými stopami klipu samostatně, dokonce i v případech, že jsou stopy spojené.

- **Poznámka:** Stříhač či zvukař by do prázdného prostoru ve zvukové stopě před odvysíláním pořadu přidal ruch ze sálu.
- 8 Klepněte v časové ose na tlačítko funkce spojitého výběru, Linked Selection, které funkci opět zapne.
- Můžete si vybrat, zda budete provádět stříh s, anebo bez spojitého výběru. Prozatím ponecháme kvůli cvičením v lekci spojitý výběr aktivní, tedy ve výchozím stavu.
- ▶ **Tip:** Když budete chtít spojitý výběr dočasně obejít, kupříkladu při úpravě jedné stopy klipu, přetáhněte bod úprav se stisknutou klávesou Option. Přetahujte pouze vybraný bod úprav ve zvukové či obrazové stopě.

Druhý záběr

Na parkovišti u nahrávací společnosti narazíte na starou kamarádku, která filmy stříhá postaru. Kamarádka vás poprosí, ať jí ukážete způsoby nelineárního stříhu. Vy jí rádi vyhovíte, protože si tak zopakujete, jak lze v programu Final Cut Pro záběry zpracovávat. Otevřete v prohlížeči sekvenci *Leverage_v1_rough Copy* a vypněte označení (viz tip níže). Rozhodnete se, že nebudete předvádět práci s nástrojem Ripple, ale spíše začnete u něčeho, co je kamarádce bližší – u nástroje pro dělení (Razor Blade, klávesa B). Tento nástroj aplikujete na bod úprav a odstraníte přebytečnou část. Poté se dostanete k možnostem pročišťování, kterými sekvenci doladíte.

- ▶ **Tip:** I když se na značkách podle jednotlivých pokynů dobře procvičíte, vyberte v nabídce Edit možnost Project Properties a v sekvenci *Leverage_v1 copy* vypněte jejich zobrazení. Ve volbách viditelnosti značek, Marker Visibility, zrušte označení v zatrhávacích polích u modrých a červených značek.

Z praxe

I když stříhové funkce v programu Final Cut Pro fungují stejně bez ohledu na typ snímku, s nímž pracujete, je dobré si své dovednosti zdokonalit na různých typech záběrů a nástroje, funkce a klávesové zkratky si tak lépe vštípit do paměti. V lekci jsme pracovali s dramatickými záběry, takže byste si měli zkusit sestříhat dokumentární snímek, se kterým jsme pracovali v předchozích třech lekcích, sami. Otevřete v kontejneru Browser → Sequences sekvenci *SeaWorld_v3_rough* a upravte klipy podle délky zvukové stopy.

Opakování

1. Co se stane, když v časové ose vypneme spojitý výběr?
2. Co se stane, když při úpravách použijeme nástroj Ripple?
3. Jakou klávesovou zkratku má nástroj Ripple?

4. Jaké klávesy lze použít jako klávesové zkratky při posouvání bodu úprav o několik snímků?
5. Proč je výhodné pročišťovat klip v přehrávači?
6. Jak lze v sekvenci zamezit zobrazení jednoho klipu?
7. Jakými nástroji lze v časové ose přetahovat bod úprav?
8. Jakou klávesovou zkratkou přesunujeme body úprav?
9. Jak je možné přesunout klip v časové ose do svrchnější stopy, aniž bychom ho posunuli horizontálně?
10. Proč je vhodné pracovat ve stopě V2?

Odpovědi

1. Budete moci označit a upravit jednu stopu spojitého klipu.
2. Dojde ke zpracování v nezamčených stopách sekvence.
3. Výběr nástroje Ripple provádíme zkratkou RR.
4. Klávesy [a] (hranaté závorky), anebo < a >> (úhlové závorky).
5. Protože si budete moci prohlédnout část sekvence nacházející se mimo označenou oblast.
6. Klepnutím na klip v sekvenci se stisknutou klávesou Control a zrušením označení možnosti Clip Enable v místní nabídce.
7. Pomocí nástroje pro výběr a nástroje Ripple.
8. Přesunování bodu úprav ovládá klávesa E.
9. Stiskněte při přetahování klávesu Shift, anebo klip označte a stiskněte kombinaci kláves Option+šipka nahoru. Chcete-li klip přesunout níže, stiskněte Option+šipka dolů.
10. Protože tak budete moci klipy prodlužovat, aniž byste na kterékoliv ze stran naráželi na hraničící klipy.

Klávesové zkratky

B	Vybere nástroj pro dělení (Razor Blade)
Control+B	Povolí či zakáže klip
E	Přesune bod úprav
Shift+L	Zapíná a vypíná spojitý výběr
N	Zapíná a vypíná přichytávání
RR	Vybere nástroj Ripple
U	Prochází výběrem mezi počátečním, koncovým a oběma body úprav v časové ose
V	Vybere bod úprav nacházející se nejbliže ukazateli pozice v časové ose