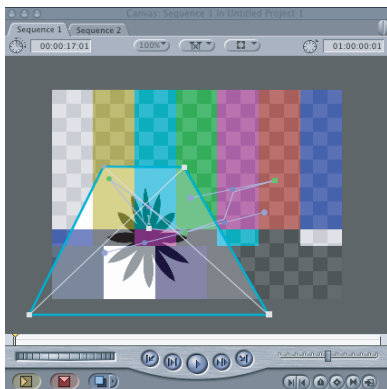


Podstawy Final Cut Pro

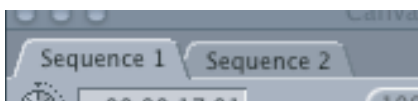
Okno Canvas

Jakub Balicki 2006



Okno Canvas

Podczas pracy w Final Cut Pro używane są zazwyczaj dwa okna z widocznym podglądem materiału wideo. Jednym z nich jest Canvas. To okno przeznaczone jest do podglądu materiału finalnego, który będzie wynikiem naszej kompozycji. Dodatkowo mogą być w nim uwidocznione takie elementy jak ramki konstrukcyjne elementów, ścieżki ruchu i inne elementy techniczne które na materiale finalnym się nie znajdują. Bezpośrednio pracując z tym oknem można dodawać elementy do kompozycji (przeciągając je bezpośrednio na obszar okna). Na nim też można odrębnie regulować przemieszczanie, skalowanie, deformację, obrót i kadrowanie klipów składających się na kompozycję. W tym też miejscu pojawiają się informacje o kluczowych błędach takich jak zagubienie elementów kompozycji (red alert) czy niewyrenderowaniu materiału (blue alert).



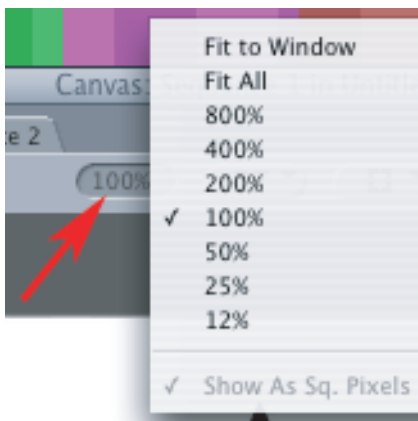
Zakładki

W górnej części okna może znajdować się jedna lub więcej zakładek obrabianych aktualnie w programie sekwencji. Są one analogiczne do takich samych zakładek w oknie Timeline i działają jednocześnie (jesli zmienimy wybraną zakładkę w Canvas, analogiczna zmiana nastąpi w oknie Timeline - i na odwrót).



Czas

W górnej części okna znajdują się dwa liczniki czasu w standardzie SMPTE (godziny : minuty : sekundy : klatki). Lewy informuje o całości czasu trwania uzyskanej kompozycji, zaś lewy wskazuje bieżący czas (czyli miejsce, nad którym znajduje się wirtualna w tym wypadku "głowica magnetowidu").

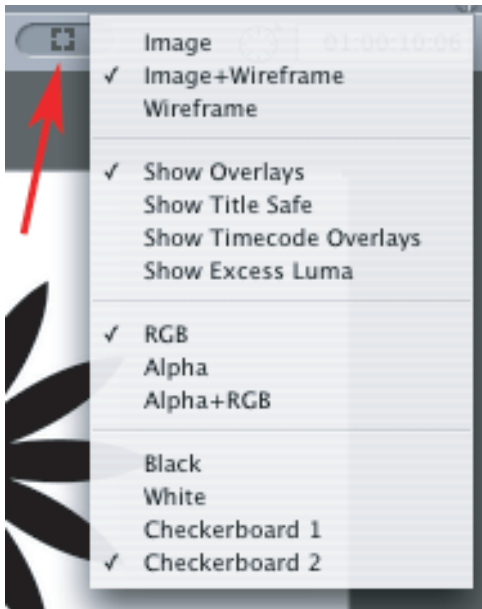


Skalowanie obrazu

Przycisk z opisem numeryczno-procentowym obok lewego licznika czasu informuje nas o bieżącym powiększeniu obrazu, przy czym 100% oznacza, że jeden piksel obrazu jest równy jednemu pixelowi materiału finalnego (liczonego w kwadratowych pixelach). Po naciśnięciu tego przycisku rozwija się menu zawierające polecenia:

- Fit to Window - dopasuj powiększenie kadru wideo do rozmiaru okna
- Fit All - zmieść w oknie wszystkie elementy kompozycji (bez względu na to ile mogą wystawać poza kadr obrazu wideo.
- 800% - 12% - stałe nastawy powiększenia
- Show As Sq. Pixels - pozwala uniknąć horyzontalnej deformacji materiału wideo i obrazów nieruchomych wynikającej z różnicy standardów proporcji boków pixeli.

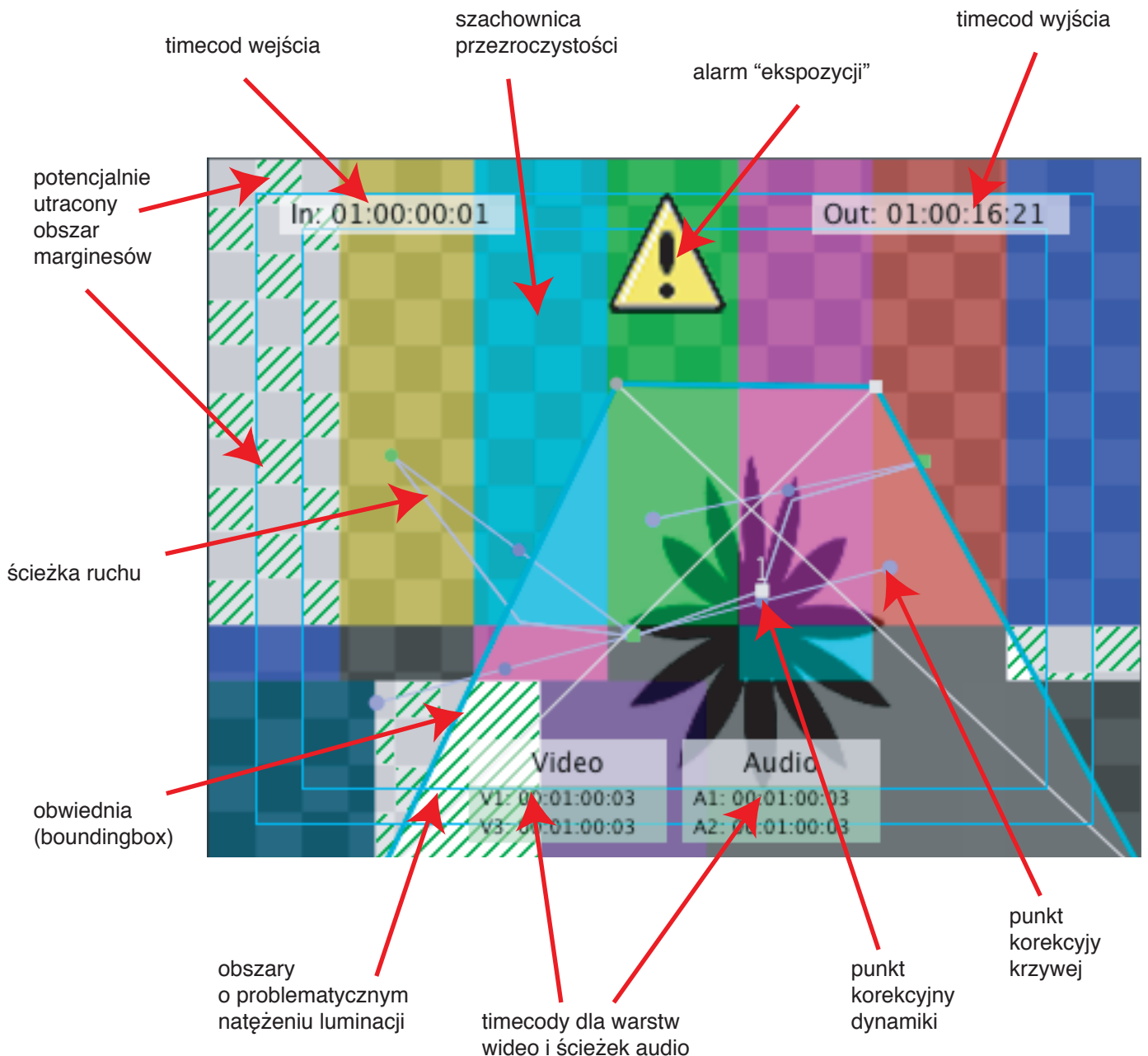
Dodatkowo skalować obraz można też z klawiatury (np: naciskając klawisz Jabłko z klawiszami plus lub minus, analogicznie jak np: w Adobe Illustratorze czy Photoshopie).



Zarządzanie widokiem

Przycisk obok prawego licznika czasu pozwala na określenie sposobu prezentacji materiału i elementów technicznych w oknie Canvas. Polecenia sterujące podzielone są na cztery grupy (od góry):

- umożliwiają wyświetlanie bieżącej klatki animacji (Image) i elementów konstrukcyjnych takich jak ścieżki ruchu czy obwiednia (Wireframe).
- informacji o marginesach, które potencjalnie mogą być niewidoczne podczas dystrybucji obrazu finalnego w różnych technologiach, nakłada na obraz timekody, oraz ostrzega o obszarach potencjalnie problematycznych pod kątem kalibracji obrazu w zakresie jasności (Excess Luma) czyli czymś w rodzaju "ekspozycji"
- wymuszają wyświetlanie obrazu barwnego (RGB) jak/i informacji o związanym z nim kanale przezroczystości (Alpha) przedstawianym w postaci czerwonej maski (analogicznie jak szybka maska w AdobePhotoshop).
- określa robocze tło materiału (w tym "szachownice przezroczystości" analogiczne do tych znanych z Adobe Photoshopa).



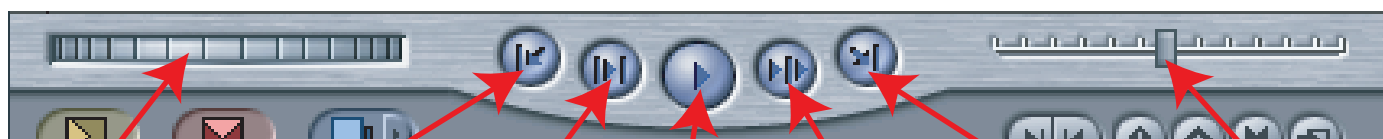


Linia czasu

Poniżej okna z podglądem obszaru roboczego, znajduje się belka symbolizująca wirtualną, rowiniętą na płasko "taśmę" z komponowanym materiałem finalnym (gdzie w lewo jest początek, a w prawo koniec). Znacznik z żółtym trójkątem wskazuje aktualnie wyświetlany moment animacji. Po jego obu stronach można dodać (niebieskie trójkąty) znaczniki początku i końca materiału (jeżeli chcemy by finalna animacja była krótsza niż cała zawartość palety Timeline).

Kontrolery transportu

Okno Canvas wyposażone jest w zestaw "przycisków" i "pokręteł" analogiczny do tego jaki można znaleźć na magnetowidach edycyjnych. Są one analogiczne, do tych z okna Viewer.



"pokrętko"
przesówu
poklatkowego

skocz do
następnego
elementu

odtwarzaj
tylko
pomiędzy
znacznikami
początku
i końca

play/stop

odtwarzaj
okolicę (parametr
Post-Roll)
bieżącej klatki
po odwróceniu
wróć do
bieżącej
klatki

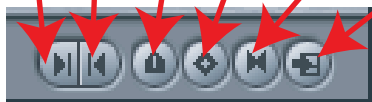
skocz do
poprzedniego
elementu

suwak
przewijania
o zmiennej
prędkości

Kontroler markerów i kluczy

W prawym dolnym rogu palety znajduje się sześć przycisków umożliwiających na (od lewej):

- wstawianie znaczników początku (IN)
- ...i końca (OUT) materiału
- dodawanie znaczników w miejscach do, których chcemy często i łatwo wracać
- dodawanie kluczy (środkowy przycisk) umożliwiających zaznaczanie istotnych momentów (np: przemieszczania, skalowania,...) w animacji, po właściwym ustawieniu tych parametrów w kluczach - klatki pośrednie zostają wygenerowane automatycznie.
- zaznaczania całości materiału
- wyszukanie identycznej ramki (do aktualnie podglądanej) w oknie Viewer.



Przyciski kontrolujące dodawanie klipów do kompozycji

Znajdują się one w lewym dolnym rogu okna. Żeby ich użyć należy w oknie Viewer otworzyć kolejny klip i wyregulować w nim odpowiednio znaczniki początku, końca i ewentualnie położenie wirtualnej "głowicy magnetowidu". Ustawić odpowiednio głowice w oknie Timeline lub Canvas, a następnie kliknąć w przycisk reprezentujący odpowiednie zdarzenie. Ponieważ ikony na przyciskach, jak i działania przypisanych do nich operacji jest analogiczne jak wynik przeciągnięcia klipu z okna Browser lub Viewer na okno Canvas. Zostanie to opisane w kolejnych sekcjach.



Dodawanie elementów poprzez przeciągnięcie na okno Canvas

Po odpowiednim przygotowaniu klipu (patrz poprzednia sekcja) można go dodać do kompozycji poprzez przeciąganie na okno Canvas. Kiedy ikonka pliku w trakcie przeciągania znajdzie się na obszarze podglądu okna Canvas, jego prawa połowa pokryje się "szufladkami" do których można będzie ten plik wrzucić powodując odpowiednie zdarzenie (ich opis poniżej).

Insert

Przesuwa wszystkie klipy następujące na Timelinie w prawo, aby zrobić miejsce na świeżo dodawany.

Insert with Transition

Przesuwa wszystkie klipy następujące na Timelinie w prawo, aby zrobić miejsce na świeżo dodawany. Natomiast pomiędzy plikiem poprzedzającym, a dodanym powstaje przejście typu Cross Dissolve (ten typ przejścia polega na stopniowym zaniku widoczności i głośności ścieżki lub/i klipu poprzedzającego na rzecz następującego).

Overwrite

Zastępuje klip następujący.

Overwrite with Transition

Zastępuje klip następujący. Natomiast pomiędzy plikiem poprzedzającym, a dodanym powstaje przejście typu Cross Dissolve.

Replace

Zastępuje wybrany plik nowym (synchronizacja następuje względem pozycji "głowic magnetowidów" w obu oknach).

Fit to Fill

Dopasowuje czas trwania dodawanego klipu (odpowiednio go zwalniając lub przyspieszając) i zastępuje nim klip następujący.

Superimpose

Wstawia nowy plik w warstwę powyżej pliku następującego - tak by go zasłonić nie usuwając faktycznie z kompozycji (jeśli warstwy powyżej nie ma to ta operacja utworzy jednocześnie nową warstwę wideo).

