

Podstawy Final Cut Pro

Okno Viewer

Jakub Balicki 2006



Okno Viewer

W trakcie pracy w Final Cut Pro (Express) zazwyczaj pracuje się z dwoma oknami podglądu (viewportami). Jedno z nich (Canvas) służy do odtwarzania i rekonponowania tworzonej w programie kompozycji audiowizualnej - jest ono zazwyczaj umieszczone z prawej strony. Analogicznie wyglądające (z niewielkimi różnicami w detalach) lewe okno to miejsce podglądu i indywidualnej reedycji materiałów przeznaczonych do umieszczenia (w całości lub części) w kompozycji finalnej. To właśnie okno Viewer - podmiot tego opracowania.

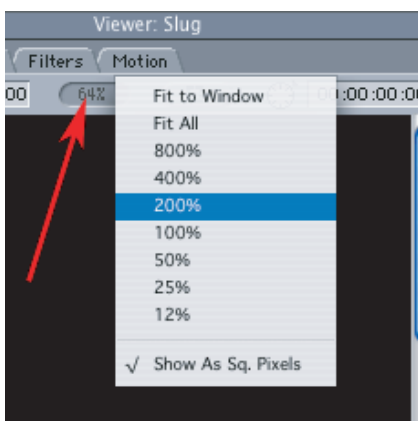
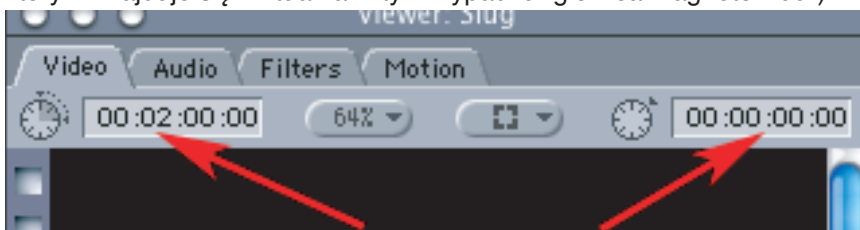
Możliwy jest w nim podgląd zarówno materiału wideo, jak i audio (prezentowanego w postaci diagramu przedstawiającego graficznie natężenie dźwięku w kanale/kanałach i cechy modyfikacji takie jak poziom wzmacnienia, czy stosowane filtry). Opisane tu cechy dotyczą działania pierwszych zakładek (Video lub/i Audio). Kolejne dwie pozwalają nam śledzić i wpływać na regulację zarówno podstawowych cech materiału jak i zastosowanych filtrów.

Zakładka Video

Pierwszą opisaną zakładką jest zakładka Video której większość interfejsu jest podobna lub identyczna w działaniu do elementów kontrolnych okna Canvas.

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").

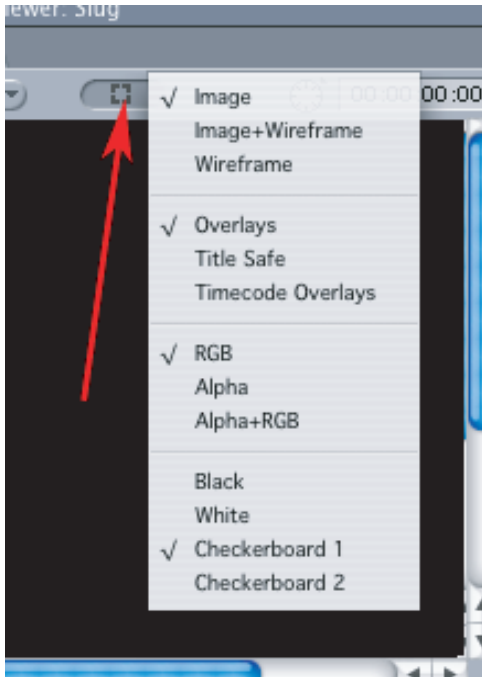


Skalowanie obrazu

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).

Kontrolery transportu

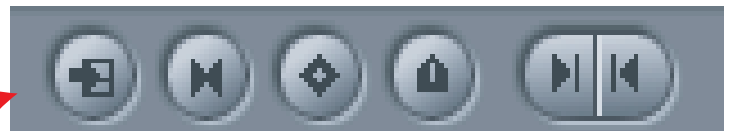
Okno Canvas wyposażone jest w zestaw "przycisków" i "pokręteł" analogiczny do tego jaki można znaleźć na magnetowidach edycyjnych. Są one analogiczne, do tych z okna Viewer.



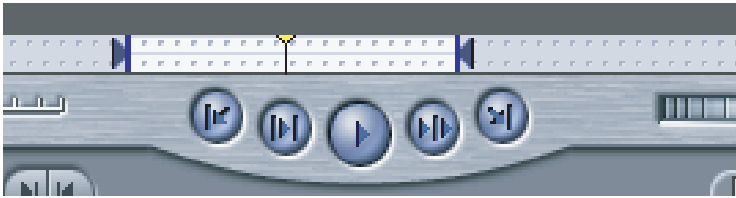
- suwak przewijania o zmiennej prędkości
- skocz do następnego elementu
- odtwarzaj tylko pomiędzy znacznikami początku i końca
- play/stop
- odtwarzaj okolicę (parametr Post-Roll) bieżącej klatki po odwróceniu wróć do bieżącej klatki
- skocz do poprzedniego elementu
- "pokrętko" przesówu poklatkowego

Kontroler markerów i kluczy

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



- wyszukanie identycznej ramki (do aktualnie podglądanej)
- zaznaczania całości materiału
- 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.
- dodawanie znaczników w miejscach do, których chcemy często i łatwo wracać
- wstawianie znaczników końca (IN)
- ...i początku (OUT) materiału.



Linia czasu

Poniziej okna z podglądem, znajduje się belka symbolizująca wirtualną, rowiniętą na płasko "taśmę" z przeglądany materiał finalny (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 np: z klipu załączyć mniejszy - wybrany wycinek do kompozycji).



Przyciski szybkiego dostępu

W prawym dolnym narożniku okna zakładki Video znajdują się dwa przyciski ułatwiające dostęp do: Ostatnio wykorzystywanych klipów (lewy).

Du zawartości teczki Video Generators i teczki Favorites (analogicznie jak w zakładce Effects okna Browser).

Zakładka Filters

Zakładka ta pozwala kontrolować zmianę wyglądu / działania klipu następującą w wyniku działania filtrów.

Filtry można dodawać np: przeciągając je z teczek w oknie Browser zakładce Effects.

Przestawiając je w układzie pionowym można określić kolejność nadawania przez nie zmian na klipie (czasami miewa to decydujące działanie).

Możliwe jest też regulowanie natężenie działania filtru (lub stanu jego parametru) na lini czasu (dodawanie kluczy).

potencjometr regulujący natężenie parametru manualnie

menu regulujące prezentację kluczy

krzywa natężenia parametru

wartość parametryczna natężenia efektu

wirtualna głowica magnetowidu

listwa timecodów

filtr operuje w zakresie barwy jak i kanału przezroczystości

przycisk zerujący działanie filtru

zakładka filtrów

nazwa filtru

aktywność filtru

zakres działania

parametr z możliwością regulacji natężenia

nazwa parametru

parametr z możliwością regulacji stanu

poprzez klikanie w tej kratce możesz włączać lub wyłączać filtr (nie kasując go)

zastosowana maska

znajdź klucz poprzedzający

znajdź klucz następujący

klucze

filtr korzysta wyłącznie z jasności obiektu

dodaj lub usuń klucz

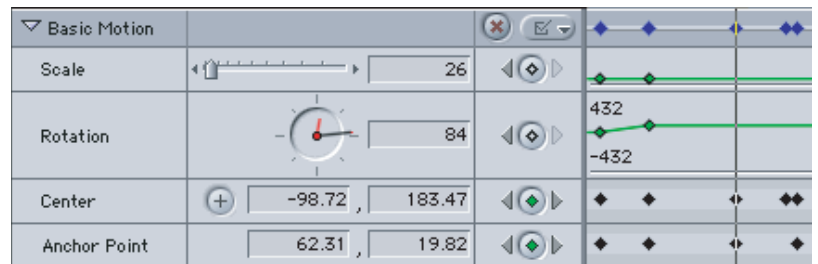
kratka regulująca aktywność (lub jej brak) parametru

Zakładka Motion

W tej zakładce zebrane są wszystkie podstawowe cechy klipu (takie jak położenie, wielkość, deformacja itp.) jak również podstawowe modyfikatory (kadr, cień rzucany,...), przy czym zdecydowana większość ich parametrów podlega kluczowaniu. Obsługa i prezentacja kluczy jest analogiczna do tej zastosowanej w zakładce Filters.

Basic Motion

Ta część dotyczy cech takich jak wielkość obiektu (Scale), jego obrót (Rotation), położenie na płaszczyźnie (Center) podawane jako różnica względem środka kadru kompozycji i położenie krzywej z punktami węzłowymi i korekcyjnymi (Anchor Point) podawane w postaci różnicy od parametru Center.



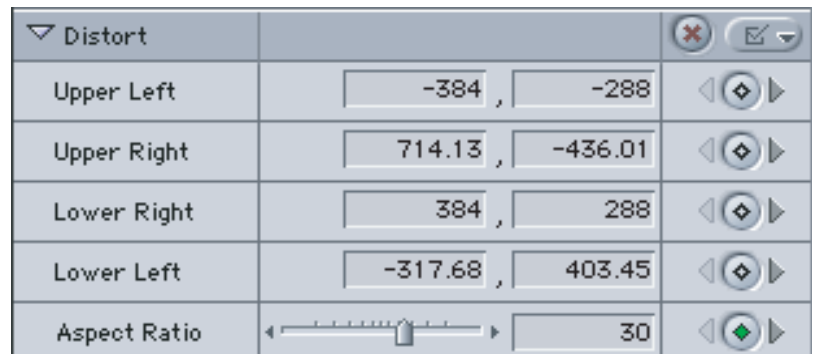
Crop

Określone tu są cechy kadrowania materiału (kadr jest prostokątny). Przycięcie poszczególnych brzegów podawane jest w procentach całości rozmiaru klipu. Jeżeli suma pary parametrów przekracza 100 to następuje odpowiednie odsłonięcie. Ostatni parametr określa stopień zmiękczenia brzegów (zanik do przezroczystości).



Distort

Reguluje deformację. Można niezależnie określać położenie każdego z narożników kadru (uzyskując przykładowo namiastkę rzutu w perspektywie zbieżnej), jak i regulować zachwianie proporcji boków względem siebie (Aspect Ratio).



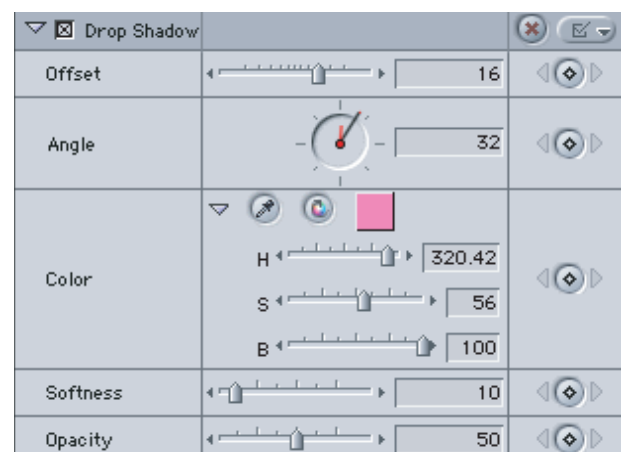
Opacity

Transparentność materiału.



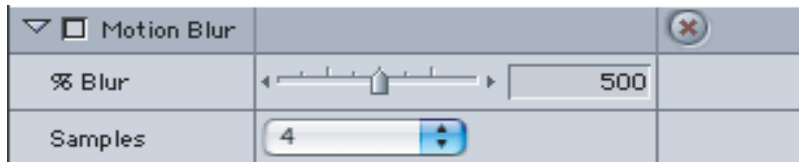
Drop Shadow

Opcja ta jest analogiczna do tej znanej z PhotoShopa jako efekt do warstwy. Pozwala dodać płaski (równoległy) cień do klipu regulując jego przesunięcie (offset), kąt padania promieni światła (Angle), zabarwienie (Color), zmiękczenie krawędzi (Softness) i transparentność (Opacity). Wszystkie te parametry można dodatkowo kluczować.



Motion Blur

Mechanizm ten pozwala uzyskiwać efekt zbliżony do klasycznych fotogramów przedstawiających ruchome (względem aparatu / kamery obiekty). Są zazwyczaj one mniej ostre od tych nieruchomych i zarazem rozmyte po trajektorii swojego ruchu. Co więcej te znajdujące się bliżej kamery rozmywają się bardziej niż te odleglejsze (jak też oczywiście analogicznie ma się sprawa powiązania ich rozmycia, z prędkością, z którą się przemieszczały). W tym celu możemy zarówno regulować długość "rozmycia" obiektu (Blur). Jak i liczbę "duchów" (transparentnych kopii obiektu) używanych do jego uzyskania - maksymalnie 32 (liczbę regulujemy w Samples). Mechanizm ten bywa szczególnie przydatny - gdy klip porusza się szybko na kontrastowym tle (szybko oznacza, że przemieszczenie pomiędzy klatkami zbliża się do 1/3 i więcej jedgo rozmiaru w kierunku ruchu) i dla odbiorcy staje się on zauważalny jako seria "błysków" zamiast płynnego ruchu. Podobny problem pojawia się gdy regulując prędkość odtwarzania klipu (Speed) wybieramy wartości zdecydowanie poniżej 100% (oczywiście nic w pełni nie zastąpi klipu posiadającego odpowiednią ilość klatek, ale pozwala redukować negatywny efekt związany z ich niedoborem).



Zakładka Audio

Jeżeli znajdujący się w oknie Viewer element posiada ścieżkę dźwiękową (albo po prostu jest taką ścieżką) wtedy dostępna jest również zakładka Audio pozwalająca zarówno przycinać odpowiednie do potrzeb kawałki dźwięku, filtrować go i korygować kilka podstawowych cech. Jego reprezentacja różni się też oczywiście od materiału wideo. W oknie Viewer jest wtedy wyświetlany diagram opisujący natężenie dźwięku (lub dwa w wypadku materiału stereo).

regulacja poziomu wzmocnienia sygnału odrębna i numeryczna

całociowy czas trwania materiału audio

przyciski nawigacji, dodawania i kasowania kluczy cech audio

pozycja bierząca wirtualnej głowicy magnetowidu

reset nastaw klipu

regulacja synchronizacji czasowej odrębna i numeryczna

wirtualna głowica magnetowidu

"linijka" skali czasu

diagram poziomu natężenia dźwięku

korekcja wzmocnienia

klucz wzmocnienia

klucz synchronizacji

korekcja synchronizacji czasowej

regulator skali czasu (time zoom in/out)