

Ted' to myslíme vážně (7)

V minulém dílu našeho volného seriálu o střihu a zpracování digitálního videa jsme se seznámili s prvním krokem: jak připravit seznam zdrojových klipů z pásky. Ukázali jsme si, že na rozdíl od amatérského střihu máme nyní daleko bohatší možnosti. Zdrojový materiál pro nás už nepředstavuje prostě jen "obsah pásky", ale sada nejrůznějších klipů z řady zdrojů - ať již jde o více různých pásek, klipy sdílené mezi více projekty apod.

Dnes se podíváme blíže na postup vlastního střihu a připravíme se na jeho první krok: jak sestavit ze zdrojových klipů tzv. hrubý sestřih.

Jak vůbec stříhat?

Hned na začátku bychom si měli zdůraznit, že podobně jako neexistovala žádná pevná pravidla pro snímání, nejsou žádná ani pro střih: každý to může dělat po svém a my si zde můžeme uvést nanejvýš všeobecné rady. Ty jsou samozřejmě správné - obecně, ale ne nutně vždy a ve všech případech. "De gustibus non est disputandum" se může projevit už ve vlastním střihu: v zásadě existují dvě strategie, u nichž nelze jednoznačně říci, že by jedna byla lepší nebo horší než druhá.

* Metoda "postupného přibližování" - nejprve si připravíme velmi hrubý sestřih celého snímku, na němž pracujeme, a pak jej postupně vylepšujeme.

* Metoda "od začátku do konce" - vytváří se téměř finální střih jedné části snímku za druhou.

Samozřejmě že obě metody mají spoustu dalších variací a že je můžeme do jisté míry i kombinovat. Například není neobvyklé využívat hlavně metodu postupného přibližování, ale některé sekvence - typicky třeba úvodní nebo koncové záběry - dotáhnout téměř do cílového stavu hned na začátku, ve fázi hrubého střihu.

Přesto si osobně myslím, že pro většinu projektů a pro většinu případů je vhodnější první metoda. Navíc druhá z nich vlastně prvou do jisté míry zahrnuje - v rámci malé části snímku (třeba jen dvou na sebe navazujících klipů) stejně postupujeme od hrubého sestřihu až k cílové podobě. Proto se v tomto seriálu budeme na střih dívat převážně z pohledu metody postupného přibližování.

Jaké jsou základní mezníky této metody? Inu, opět to může být do jisté míry individuální, ale většina lidí se shoduje na tomto pořadí:

- výběr klipů, jež chceme využít;
- hrubý sestřih;
- jemný střih, základní přechody apod.;
- zvukový doprovod;
- efekty.

Podívejme se nejprve stručně na to, co jednotlivé body znamenají a proč je vhodné (jakkoli ne nutně) je dělat právě v tomto pořadí.

Výběr klipů

Ačkoli je samozřejmě možné nechat si všechny nasnímané klipy v jednom velkém balíku a z něj vybírat přímo při střihu ("Co bych tak asi dal sem..."), praxe ukazuje, že opačný postup obvykle vede k lepším výsledkům. Pokud si nejprve vybereme klipy, jež chceme v cílovém snímku mít, a pak hledáme způsob, jak je ideálně seřadit, bývá výtvar obvykle zdařilejší.

To samozřejmě neznamená, že bychom se po dokončení výběru už nikdy neměli vracet k ostatnímu zdrojovému materiálu - právě naopak! Při střihu se často stane, že narazíme na nečekaný problém - potřebujeme třeba vyplnit pár sekund záběru kvůli zvukovému doprovodu nebo potřebujeme kousek klipu, do něhož nám "vletěl" nějaký divák, překrýt jiným... V takovýchto případech se vždy vyplatí mít dobře strukturovaný přehled kompletního zdrojového materiálu, včetně nevyužitých klipů. V minulém dílu jsme si povídali o tom, jak jej připravit.

Pokud jsme ovšem hned při převodu zdrojového materiálu z kamery na disk opravdu využili služeb, jež nám nabízí poloprofesionální stříhový systém, máme už vlastně výběr hotový! U každého klipu jsme si přeče zaznamenali, jak se nám líbí nebo nelíbí, připsali jsme k němu potřebné režijní poznámky a označili jsme, má-li být součástí cílového snímku nebo ne. Mimochodem, poznámky a údaje o kvalitě klipů a jejich seřazení v hierarchické struktuře složek pro klipy, jež do cílového snímku zařadit nechceme, nám výrazně

usnadní vyhledávání klipů pro řešení problémů, o nichž jsme se zmínili v minulém odstavci.

Jestliže jsme naopak nechali stříhový software prostě jen nasnímat na disk vše, co bylo na kazetě - podobně, jako se to dělalo v amatérském iMovie -, je nejvyšší čas si všechny klipy projít, opatřit poznámkami a rozdělit do složek, dokonce i kdybychom nechtěli hned vybírat ty, jež do cílového snímku mají patřit. Ve Final Cut Pro k tomu s výhodou využijeme velmi univerzální okno Viewer - stačí poklepat na kterýkoli klip a okno Viewer jej ihned otevře (obr. 1). Při výběru klipů je často vhodné okna využít nejen na prohlížení, ale zároveň použít jeho ovladače (v levém dolním rohu) pro určení začátku a konce klipu (k této problematice se dnes ještě vrátíme) nebo k umístění značek (na obrázku vidíme dvě).

Hrubý a jemný sestřih

Hrubý střih v zásadě znamená "poskládat klipy za sebe v požadovaném pořadí"; při jemném stříhu pak doladíme detailně přechody mezi nimi (včetně případných přechodových efektů). Samozřejmě že v následujícím textu si tyto činnosti ukážeme podrobněji.

Zvukový doprovod

Téměř vždy se vyplatí nejprve sestříhnout video a teprve pak k němu zpracovat zvukovou stopu. Důvod je triviální - jakkoli je zvukový doprovod velmi důležitý, videozáznam je přece jen hlavní a zvuk pouze podružný. V amatérské a poloprofesionální praxi to platí dvojnásob, protože zde nezřídka vlastně stříháme jen video a ozvučení se redukuje na výběr vhodné doplňkové hudby.

Opět samozřejmě existují výjimky - poměrně běžný případ je, že máme v záznamu třeba nějaké zajímavé vyprávění, které chceme do snímku zahrnout. Pak samozřejmě sestříhneme do sekvence především daný zvukový klip a k němu teprve dodatečně dohledáme vhodné video.

Efekty

Na první pohled by se mohlo zdát, že efekty a trikové záběry je vhodné připravit hned na začátku, spolu se zdrojovým materiálem, a pak už je při stříhu používat stejně jako nasnímané klipy. Do jisté míry to je pravda, a u některých projektů je to i rozumné. Ve většině případů však projekt, v němž se pokusíme o takovéto pořadí, nikdy nedokončíme! Problém je v tom, že efekty jsou dokonalými žrouty času a připravit slušný efekt není vůbec jednoduché. Kromě toho je jaksi na efektech pořádko co vylepšovat - neexistuje snad žádný efekt, při jehož "konečném" prohlížení si neřeknete něco na způsob: "Hm, ale co kdybychom ještě tady..."

Každý snímek má nějaký časový plán. V amatérské praxi sice nejsme vázáni žádnými termíny uvedení do kin, ale na druhou stranu, pokud v roce 2001 stříháme dovolenou 1993 (jak se občas stává mně), není to to pravé ořechové. Jako amatéři navíc máme na stříh daleko méně času, protože úspěšných rentiérů je málo a my ostatní také musíme někdy pracovat... Pokud bychom začali efekty, skoro vždy to skončí tak, že si s nimi budeme hrát tak dlouho, až zjistíme, že na zbytek práce už vlastně nezbyvá žádný čas. Proto je lepší je nechat úplně nakonec.

Projekt, klipy a sekvence

Dříve než začneme přímo stříhat, bychom si však měli ujasnit terminologii. V amatérském stříhovém programu iMovie bylo vše jasné: měli jsme zdrojové klipy na jedné velké hromadě, cílový sestřih v lineární "timeline" u dolního kraje obrazovky... a tím to vlastně končilo. V profesionálních systémech je situace komplikovanější: v rámci každého projektu můžeme mít řadu různých sekvencí složených ze zdrojových klipů (jež, mimochodem, mohou být sdíleny mezi projekty). Jak to tedy vlastně je?

Pojem klip je vlastně velmi obecný. My jej však budeme většinou používat pro úsek zdrojového materiálu, nasnímaného z kamery. To, co má být výsledkem stříhu, budeme obvykle nazývat snímek (nebude-li hrozit záměna s jediným "políčkem filmu"), film nebo přímo sekvence.

Sekvence je to, co si asi představíme pod pojmem sestřih: skupina klipů (a ostatních zdrojů) seřazených v určitém pořadí, spolu s přechodovými a dalšími efekty, zvukovým doprovodem a tak dále. V iMovie byl vlastně celý projekt jedinou sekvencí, a proto nebylo třeba je rozlišovat. V poloprofesionálních systémech však projekt může obsahovat sekvencí libovolné množství.

To má řadu dobrých důvodů:

- Základní myšlenkou je to, že jediný projekt může obsahovat více relativně nezávislých "filmů". Mimořádně výhodné to je v případě, kdy připravujeme DVD, na němž je dělení videa do více samostatných částí přirozenou vlastností formátu.

- Další obrovskou výhodou je to, že sekvence můžeme vkládat jednu do druhé: uvnitř sekvence A můžeme použít sekvenci B přesně stejným způsobem, jako kdyby šlo o jednoduchý klip. Je zřejmé, že to usnadní tvorbu projektu - všechny efektové nebo speciální záběry si můžeme pohodlně připravit jako samostatné sekvence, které jen vložíme do té "hlavní". Nejinak tomu je s úvodními a koncovými titulky...

- Sekvence jsou velmi šikovné i tehdy, máme-li několik alternativních představ o scénáři a nejsme si úplně jisti, kterou zvolit. V takovém případě prostě vytvoříme několik kopií sekvence a v každé použijeme jinou variantu scénáře. Jednotlivé sekvence můžeme pak nezávisle zkoumat, prohlížet a porovnávat, a jakmile jsme hotovi, ponecháme si jen tu nejlepší a ostatní smažeme (nebo ještě lépe ponecháme v nějaké složce "Ostatní" pro případ, že bychom se k nim po čase přece jen ještě chtěli vrátit).

Je vhodné se zmínit o tom, že flexibilita sekvencí je do značné míry podmíněna tím, že obsahují jen odkazy na klipy (a ne klipy samotné, protože to by neúnosně zatížilo disk při kopírování sekvencí), a zároveň tím, že tyto odkazy jsou na sobě nezávislé. To je důležité proto, abychom mohli v jedné sekvenci udělat změnu (např. přemístění vstupního bodu některého klipu), aniž bychom si tím "pokazili" její kopie. Používáte-li přímo Final Cut Pro, je samozřejmě vše v pořádku. Chcete-li však používat nějaký jiný střihový software, je zapotřebí nejprve zkontrolovat, je-li sada služeb pro práci se samostatnými sekvencemi, kterou nabízí, dostatečně kvalitní (např. u starších verzí Adobe Premiere nebyla).

Projekt je potom sada klipů a sekvencí, jež patří dohromady a tvoří jeden celek (příprava jednoho DVD nebo střih odpovídající třeba jedné dovolené). Projekt může obsahovat i další informace a nastavení, jež usnadňují práci - ve Final Cut Pro může být mj. součástí projektu třeba seznam často používaných efektů (ty se pro každý projekt mohou lišit) apod.

V praxi tedy připravíme projekt a nasnímáme do něj zdrojový materiál - o tom jsme si povídali převážně v minulém dílu. Pak si rozmyslíme, jaké sekvence bude projekt obsahovat, a připravíme je. Vybereme první z nich a můžeme se pustit do vlastního střihu, tj. "začít do ní házet klipy". Tím se budeme zabývat příště.

Ondřej Čada