


Edius- softvér na strih videa



EDIUS Neo

V tejto kapitole sa budeme zaoberať základnými princípmi ovládania strihového softvéru **EDIUS**. Tento softvér je  **grass valley** produktom spoločnosti **Grass Valley** a má niekoľko verzií s rôznym rozsahom funkcií, končiacich možnosťami profesionálneho strihu. Tu popísaný návod softvéru si nekladie za úlohu oboznámiť vás s obrovským množstvom funkcií a nastavení tohto strihového softvéru. Nemieni vám ani poskytnúť vyčerpávajúci návod na jeho použitie. Mal by byť pre vás **základným sprievodcom** na ceste pri oboznamovaní sa so strihom videa.



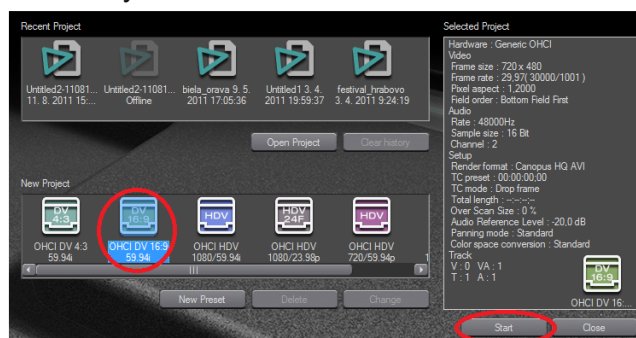
Viete že,

Edius disponuje jednoduchým grafickým rozhraním s neobmedzeným počtom obrazových, zvukových, titulkových a grafických stôp. Ponúka vnorené sekvencie na časovej osi, segmentové kódovanie (Smart Rendering) pri exporte do MPEG i HDV, aplikáciu Quick Titler slúžiacu na tvorbu titulkov, konvertor AVCHD na konverziu filmov AVCHD do formátu Canopus HQ. Pracovať s ním možno v operačnom systéme Microsoft Windows XP (32-bitovom) i Vista (32 i 64 bitov). Rad základných nástrojov a funkcií dobre poslúži aj začiatočníkom a takisto im prináša výhody výkonného nelineárneho strihu, ktorý nájdete vo všetkých aplikáciách EDIUS.

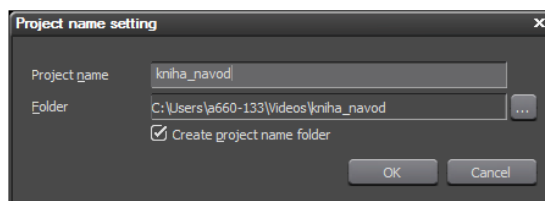
Pre tých z vás, ktorých táto cesta zaujme ponúkne čaro nepoznaného, skúšania možností, efektov a hraníc práce s videom. Avšak len aktívna práca so softvérom a množstvo strávených hodín nad strihom videa vám umožní získať zručnosti s znalosti. A na záver snáď dobrý pocit s prvých krátkych filmov aby ste nakoniec zistili, že keby ste to strihali ešte raz, urobili by ste to úplne inak ;)

Edius - základné nastavenia a ovládacie menu

Po spustení programu **Edius** (v závislosti od verzie programu) nám softvér ponúkne aby sme si zvolili



prácu s niektorým z **minulých projektov** (Recent Project) alebo aby si vybrali formát **nového projektu** (New Project). My si zvolíme vytvorenie **nového projektu** formátu 16:9 a klikneme na tlačidlo **START**.



Program nás v novom okne požiada o **zadanie názvu** (Project name) a **umiestnenia** (Project name setting) projektu. Po kliknutí na tlačidlo **OK** nám umožní vstup do nového projektu s názvom **kniha_navod**.



Viete že,

4:3 - je pomer vodorovnej a zvislej strany televíznej obrazovky alebo vysielaného filmu či programu. Obrazovky so stranami v pomere 4:3 majú zväčša klasické CRT televízory.

16:9 - je **širokouhlý (widescreen) formát**, ktorý označuje pomer výšky a šírky obrazovky televízorov a obrazu filmov. LCD a plazmové televízory sa vyrábajú najčastejšie v širokouhlom formáte, pri klasických CRT prijímačoch je ešte stále bežný formát 4:3. Ak televízia vysiela film či program vo formáte 16:9, na televízoroch s pomerom strán 4:3 sa na hornej a dolnej časti obrazovky objavia typické čierne pásy.

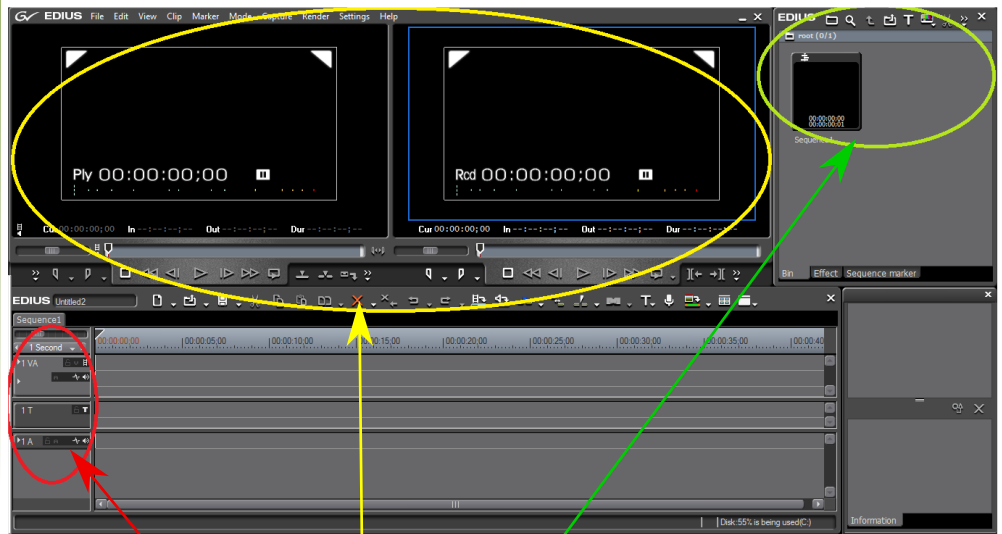




Viete že,

prostredie softvéru Edius ponúka možnosť kombinácie **neobmedzeného** po tu video, audio a titulkových stôp?

Po otvorení projektu nám softvér **Edius** ponúkne nasledovné **základné okno**.



Pracovné okno programu je rozvrhnuté na tri základné asti, ktoré majú rôzne funkcie.



as 1 - označená **zelenou zna kou** slúži na **importovanie** súborov (videí, fotografií alebo zvukových súborov), ktoré budeme používať pri tvorbe projektu.



as 2 - označená **ervenou zna kou**, **asová os**, slúži na **úpravu a vzájomné spojenie** jednotlivých druhov importovaných mediálnych súborov (video, fotografia, text - titulky, hudba). V tejto časti môžeme vytvoriť **neobmedzené množstvo** video, audio alebo titulkových stôp.

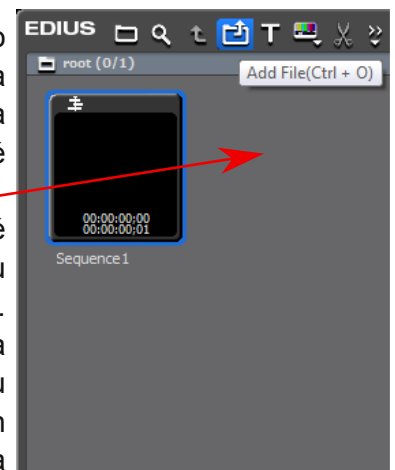


as 3 - označená **žltou zna kou** slúži v **avom okne** (Prehrávač) na úpravu a prehliadanie práve spracúvaného jednotlivého mediálneho súboru a **pravé okno** (Rekordér) slúži na prehrávanie skompletovaného projektu (spojenie audia, videa, zvuku a titulkov)

Edius - import súborov

Predtým ako sa postíme do tvorby prvého filmu, je potrebné, aby sme si do prostredia Ediusu **nainportovali** potrebné **video** a **audio** súbory, prípadne **fotografie**, ktoré chceme v našom projekte použiť.

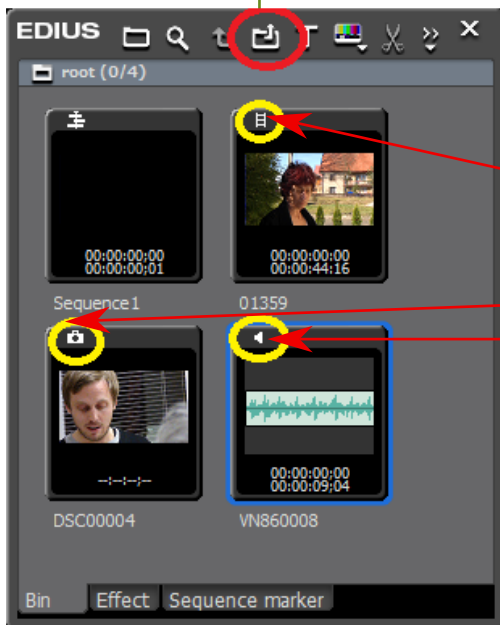
Na **import** súborov nám slúži uvedené okno **Bin window**, označené zelenou farbou na základnom okne programu. Prostredníctvom zvýrazneného tlačidla **Add File** máme možnosť na pevnom disku nášho počítača lebo na pripojených externých dátových zariadeniach vyhľadať a preniesť súbory, ktoré sa chystáme v našom projekte spracovávať.



Viete že,

okno **Bin Window** má v **Ediuse** podstatne viac funkcií ako je len prenos súborov do prostredia programu?

O ostatných funkciách sa dozvieme neskôr.



Po výbere a prenesení zvolených súborov do prostredia **Ediusu** sa nám zobrazia v okne **Bin Window** s označením o aký druh súboru sa jedná.

video súbor

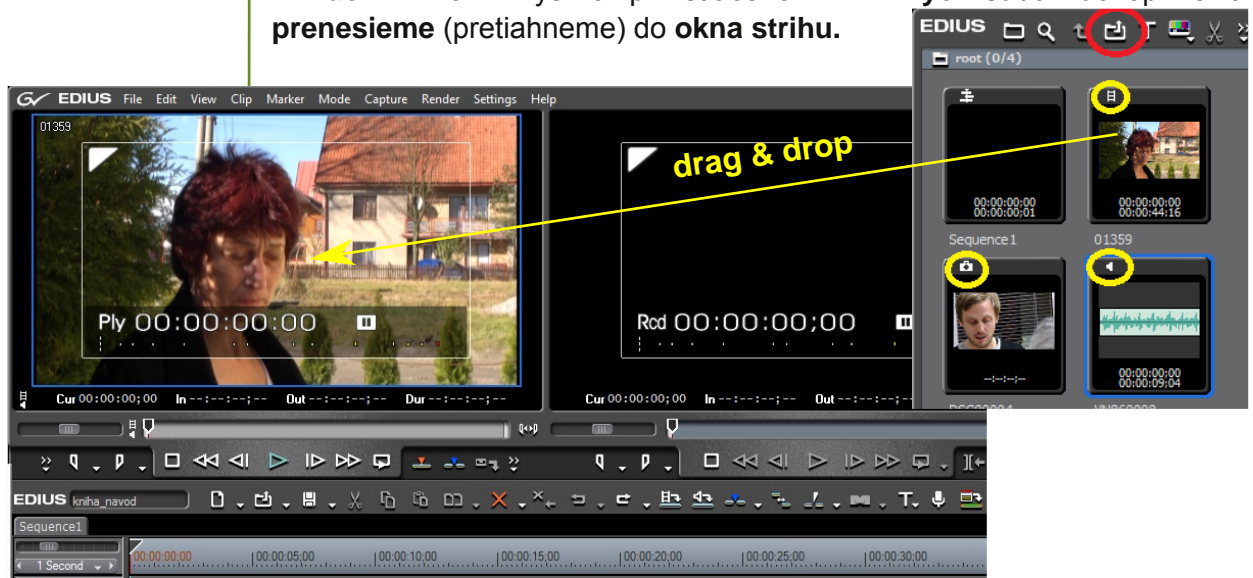
fotografia

audio súbor

Do okna **Bin Window** môžeme preniesť viac menej neobmedzené množstvo súborov rôznych druhov, ktoré pre spracovanie projektu potrebujeme. Súborov môžeme **priebežne dop** a aj počas práce na projekte.

Edius - spracovanie (strih) videa a audia

V okne **Bin Window** sa teraz nachádzajú súbory pripravené na spracovanie. Spracovávať môžeme video a audio súbory. Na ich spracovanie (strih) slúži **avé okno** (Prehrávač) zobrazovacej časti programu. Súbor, ktorý chceme upravovať preniesieme do okna Prehráva a spôsobom **drag & drop**, tj. že ho označíme v okne **Bin Window** klikom myši a pri stlačení **T myši** súbor uchopíme a **prenesieme** (pretiahneme) do okna strihu.



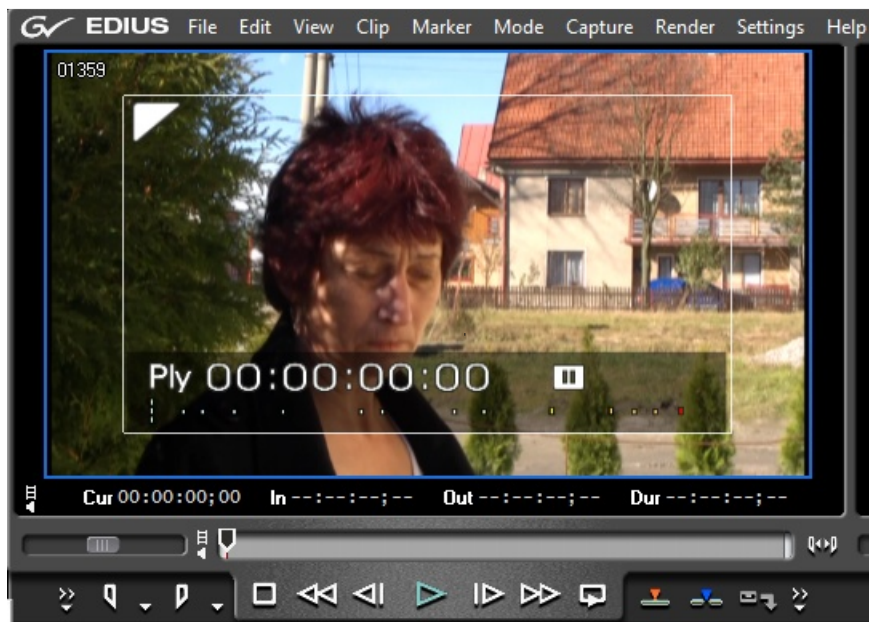
Vlastná úprava videa alebo audia prebieha už v okne **Prehráva** a (ľavé okno).



Viete že,



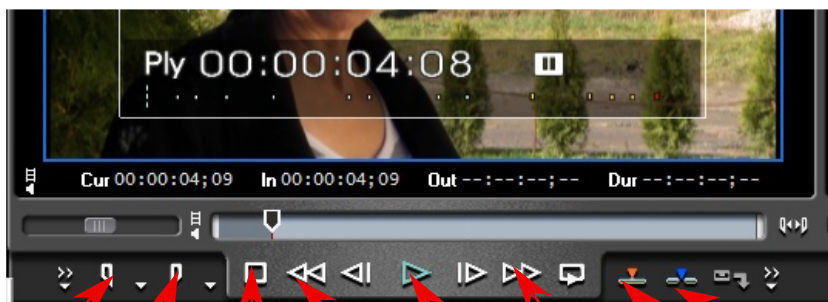
strih videa bol niekedy "**deštruktívny**" a znamenal **klasické strihanie filmovej pásky** s analógovým záznamom nazýval sa **lineárny** a že dnešný spôsob strihu digitálneho videa sa nazýva **nelineárny**?



Okno **Prehráva** a umožňuje teda vlastnú úpravu (strih) videa. Strih videa znamená **vybranie** jednej alebo viacerých častí zdrojového videa a ich **prenesenie na časovú os**.

Našou úlohou je nájsť na zdrojovom videu **čas**, ktorú chceme použiť v našom projekte a označiť jej **počiatočný (IN)** a **konečný (OUT)** bod. Po vybraní zvoleného úseku videa (úsek medzi počiatočným a konečným bodom) ho presunieme **na pozíciu kurzora** na časovej osi. Na ovládanie posunu zdrojového videa a označovanie bodov strihu slúži **panel s tlačidlami** pod oknom **Prehráva** a.

Teraz si popíšeme funkcie základných tlačidiel **Prehráva** a.



nastav IN nastav OUT STOP zastav video posun do leva prehraj posun do prava prepíš vlož

Nastav IN

- zadá počiatočný bod sekcie zdrojového videa, ktoré má byť použité v projekte

Nastav OUT

- zadá konečný bod sekcie zdrojového videa, ktoré má byť použité v projekte

STOP

- ukončí prehrávanie v okne **Prehrávača**

Posun do avá

- spätný posun videa

Posun do prava

- prevíjanie videa smerom vpred

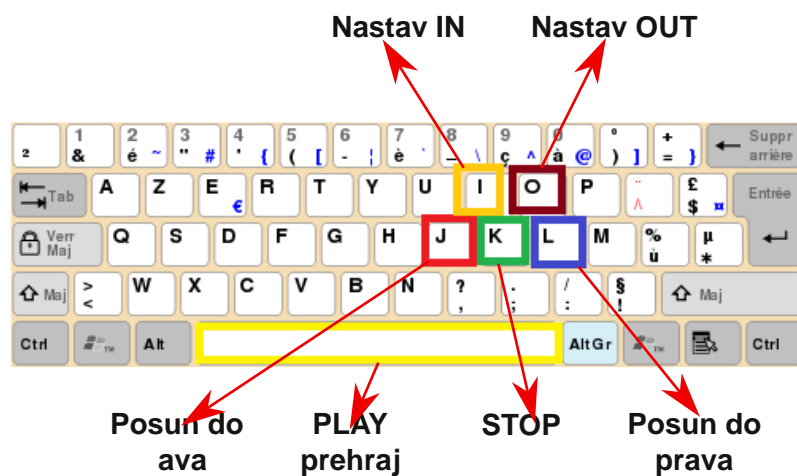
Prepíš

- vloží vybranú časť videa z **Prehráva a** a prepíše ňou video v časovej osi od pozície kurzora

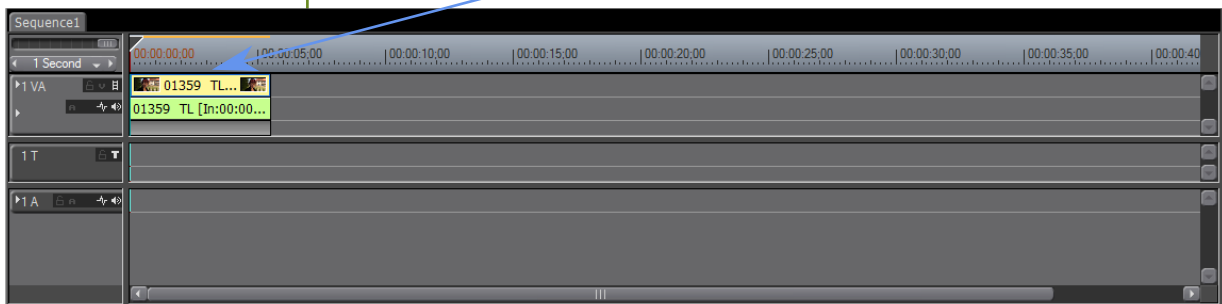
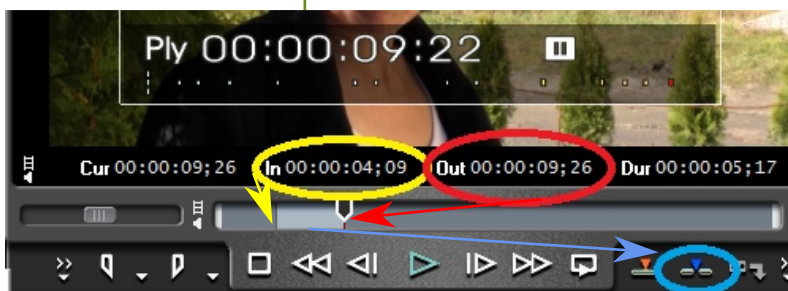
Vlož

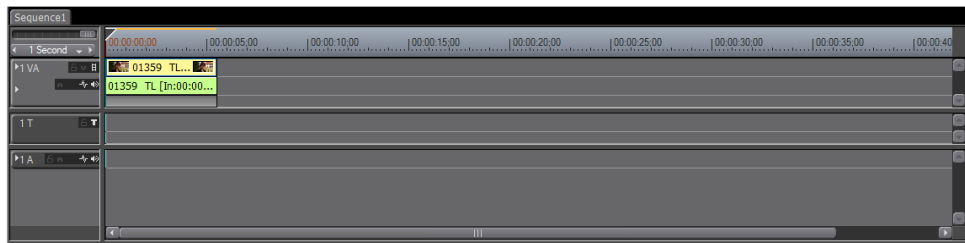
- vloží vybranú časť videa z **Prehráva a** od pozíciu kurzora v časovej osi

Treba spomenúť, že **Edius** je možné ovládať aj prostredníctvom **klávesových skratiek** a aj **jednotlivých kláves**. Tak môžeme prácu s myšou nahradiť rýchlejším spôsobom práce prostredníctvom klávesnice.



Po **ozna ení** časti zdrojového videa (nastavení bodov **IN** a **OUT**), ktoré chceme použiť v našom projekte ho prostredníctvom kliknutia na tlačidlo **Vlož** presunieme na **asovú os**.





asová os

Časová os je tým miestom, kde **vytvárame** (skladáme) náš projekt ako kombináciu vybraných častí zdrojových **videí**, **fotografií**, titulkových stôp a dodatkových **zvukových súborov**.

asová os obsahuje tri základné typy stôp.

VA - video / audio stopa

do tejto stopy umiestňujeme **zvolené video súbory**. Ako vidíme, video súbor sa skladá z 2 riadkov rôznej farby.

Horný riadok VA stopy tvorí video

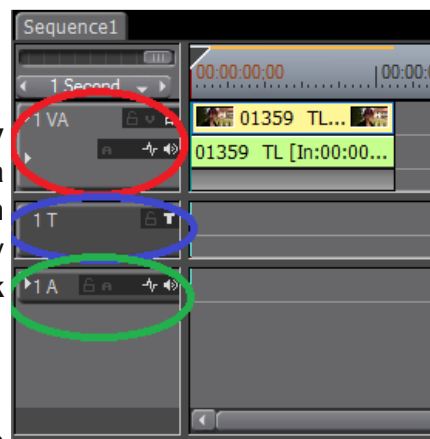
Dolný riadok VA stopy tvorí audio stopa videa

T - titulková stopa

nám slúži na umiestňovanie **titulkov** (začiatkových - názov projektu a konečných - tvorcovia), pohyblivých titulkov, loga a pod. Na tvorbu titulkov v programe **Edius** slúži aplikácia **Quick Titler**, ktorej sa budeme venovať neskôr.

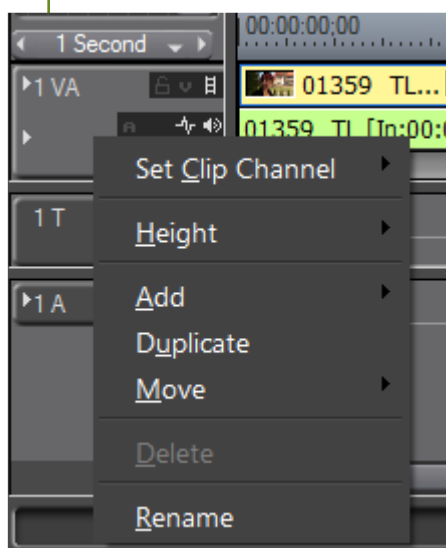
A - audio stopa

je miesto, kde vkladáme dopĺňujúce **audio stopy** k videu ako **podkladová hudba**, dopĺňujúce audiokomentáre prípadne iné audio nahrávky súvisiace s tvorbou projektu.



Viete že,

Edius ponúka možnosť vytvoriť si **neobmedzené množstvo** video/audio, titulkových a audio stôp?

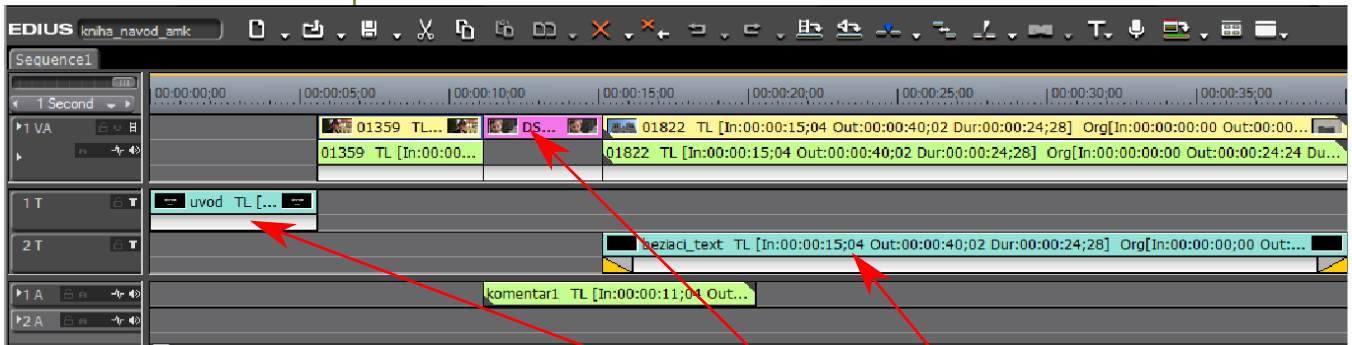


Pridávanie stôp.

Pokiaľ potrebujeme využívať viac ako jednu **VA**, **T** či **A** stopu, program nám umožňuje vytvoriť si ďalšie. Klikneme do poľa označujúceho stopu **PT** **myši** a vyberieme si so zobrazeného menu

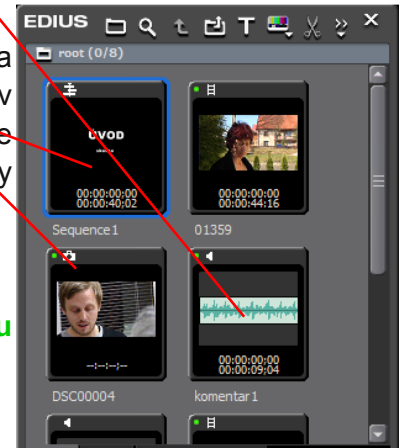
- Add** - pridaj stopu,
- Duplikate** - zdvoj (vytvor kópiu) stopy,
- Move** - presuň stopu.

Takto si môžeme pre všetky druhy stôp vytvoriť požadovaný počet kópií.



Obrázok **asovej** osi nám ilustruje počet a rozmiestnenie jednotlivých stôp a tiež typov súborov v rozpracovanom projekte. Pre rýchlejšiu orientáciu, sú jednotlivé typy súborov aj **farebne rozlíšené**.

Video súbory majú **žltú farbu**,
audio súbory sú **označené zelenou farbou**,
fotografie **fialovou**
 a **titulkové** súbory sú **modrej farby**.



Viete že,

roku 1832 vymyslel Joseph Plateau prvý prístroj, ktorý vyvolával dojem súvislého pohybu. Fenakistoskop je disk rozdelený na približne 10 astí. V každej asti autor nakreslil jednu fázu pohybu.

Po okrajoch disku sú vyrezané malé obdĺžniky. Ak si chce používať pozrieť krátku animáciu, postaví sa s fenakistoskopom oproti zrkadlu tak, aby videl cez výrezy odraz obrázku. Potom stačí roztožiť disk a vznikne ilúzia pohybu

Pokiaľ naexportované súbory v okne **Bin** nepotrebujeme upravovať, môžeme ich do časovej osy preniesť spôsobom **drag & drop**, teda kliknutím **T myši** a presunutím na zodpovedajúce miesto.