



Sistemi za audio i video produkciju

Vežba 6: Multi-Camera Final Cut Pro X 10.4

Vladimir Cerić



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

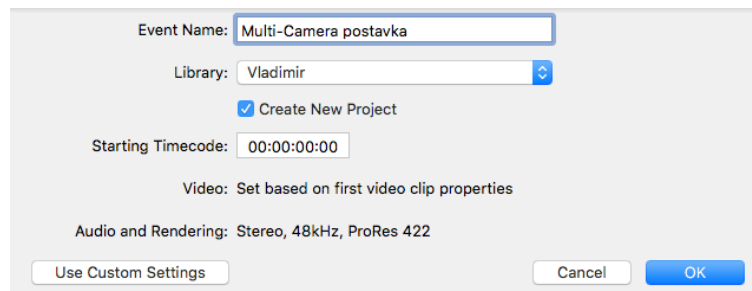


This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

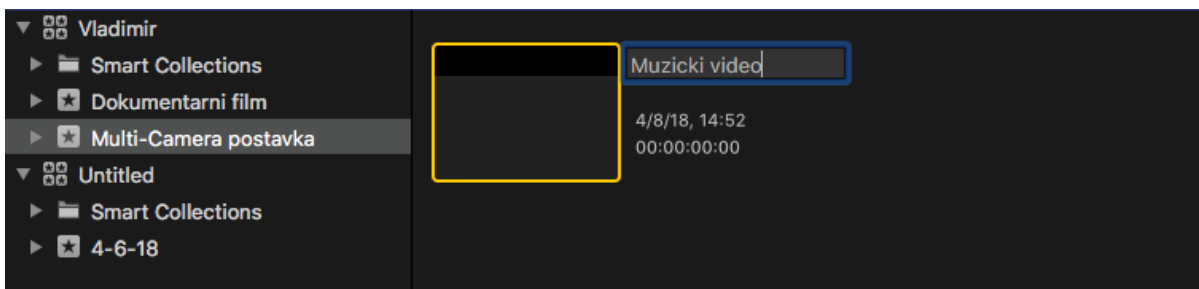
Cilj vežbe je dalje upoznavanje studenata s načinom rada u aplikaciji Final Cut Pro X (10.4). U ovoj vežbi biće objašnjen način rada u Multi-Camera postavci, uz specifičnosti rada na zvuku

Potrebne banke a/v klipova i grafike: Banka 12

1. Pokrenite aplikaciju
2. Final Cut Pro X.
3. File > New > Event...
4. U polju Event Name > upišite Multi-Camera postavka
5. Iz menija Library izaberite biblioteku koju ste napravili na prethodnoj vežbi (nazvanu po imenu studenta).
6. Uključite opciju New Project.
7. Pritisnite dugme Use Custom Settings > OK.

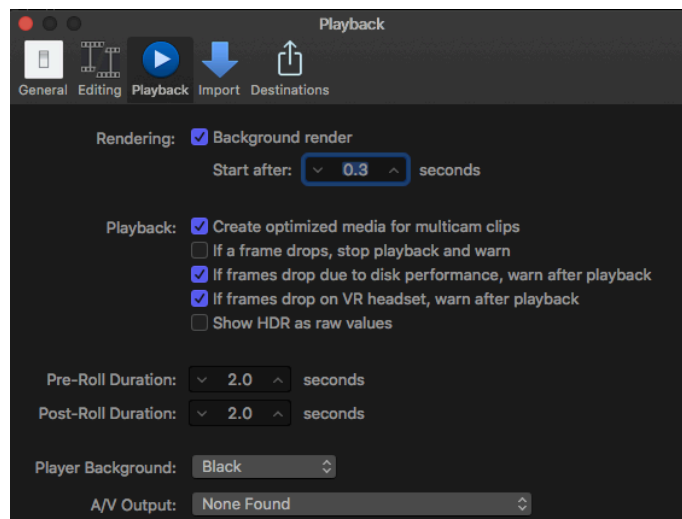


8. U panelu Browser izaberite *event* Multi-Camera postavka i izmenite ime projekta u Muzicki video.

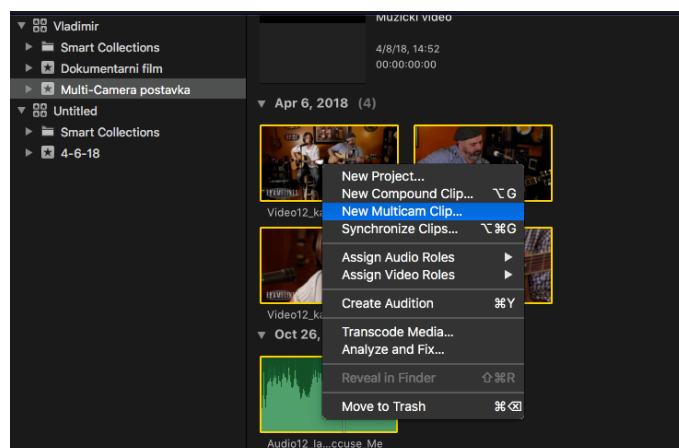


9. File > Import > Media...
10. U prozoru Import > Banka 12 > obeležite sve a/v klipove.
11. U odeljku Files izaberite opciju Leave files in place.
12. Isključite opciju Close Window after starting import.
13. Pritisnite dugme Import Selected.
14. Izaberite audio klip > u meniju Audio Role izaberite Music.
15. Pritisnite dugme Import Selected.
16. Zatvorite prozor.
17. Final Cut Pro > Preferences... > kliknite na dugme Playback u gornjem meniju.

Da bi rad u postavci sa više kamera bio jednostavniji za procesor i grafičku kartu računara, FCP X ima mogućnost da napravi tzv. optimizovane klipove za ovu namenu. Ovakvi klipovi često imaju nižu rezoluciju (nekada zauzimaju više prostora na disku) čime omogućavaju komforniji rad. U zavisnosti od konfiguracije računara, FCP X automatski će odlučiti koja su podešavanja najbolja za optimizovane klipove.

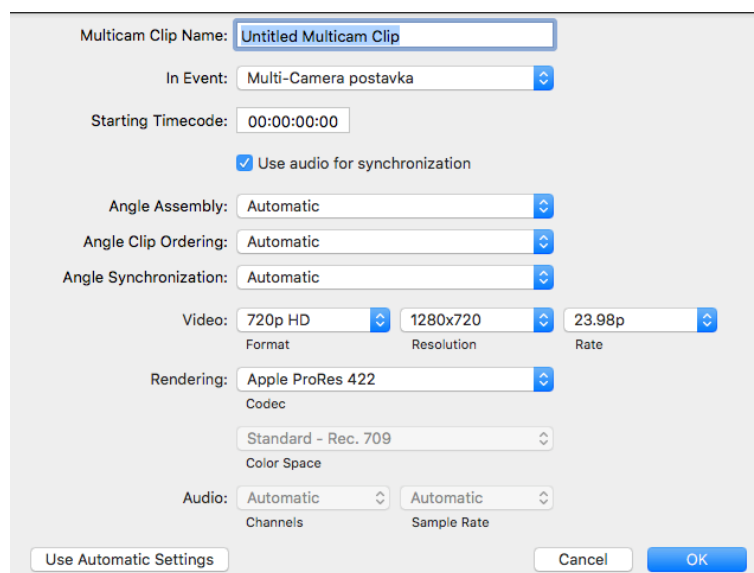


18. Uključite opciju Create optimized media for multicam clips.
19. Zatvorite prozor.
20. U prozoru Browser izaberite sve uvežene klipove > DK miša > iz kontekstnog menija izaberite New Multicam Clip...



U padajućem prozoru otvoriće se različite opcije za pravljenje postavke s više kamera. Moguće je, kao i u aplikaciji Premiere Pro CC auto, sinhronizovanje klipova prema tajmkodu, postavljenim markerima, uglovima snimanja, nazivu klipova itd.

Ukoliko klipovi nisu iste rezolucije, moguće je zadati željenu rezoluciju i kodek za rendering.



21. U polju Multicam Clip Name upišite: Multicam.
22. U meniju In Event izaberite Multi-Camera postavka.
23. Uključite opciju Use audio for synchronization.
24. Kliknite na dugme Use Automatic Settings > OK.

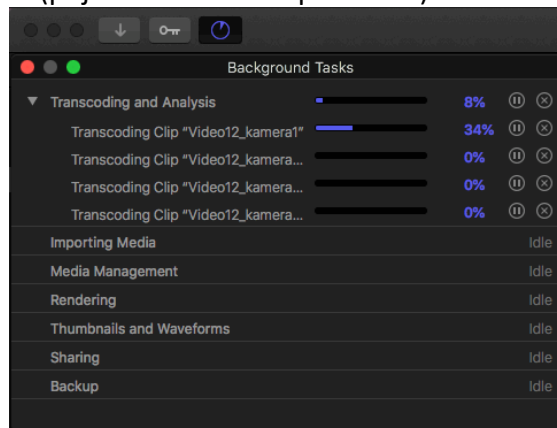
Sada malo sačekajte. U zavisnosti od načina na koji je zvuk snimljen, moguće je da će proces automatske sinhronizacije trajati duže.

U levom uglu glavnog prozora nalaze se tri dugmeta pored standardnih dugmadi za manipulacijom prozorima u macOS.

25. Pritisnite treće dugme sleva Show or Hide Background Tasks window.

Otvoriće se prozor koji je podeljen u više različitih delova koji ukazuje na sve zadatke koje FCP X izvršava u pozadini. Nekada (u zavisnosti od vrste zadatka koji smo prtehodno zadali programu) možemo nesmetano nastaviti s radom dok FCP X izvršava pozadinske zadatke.

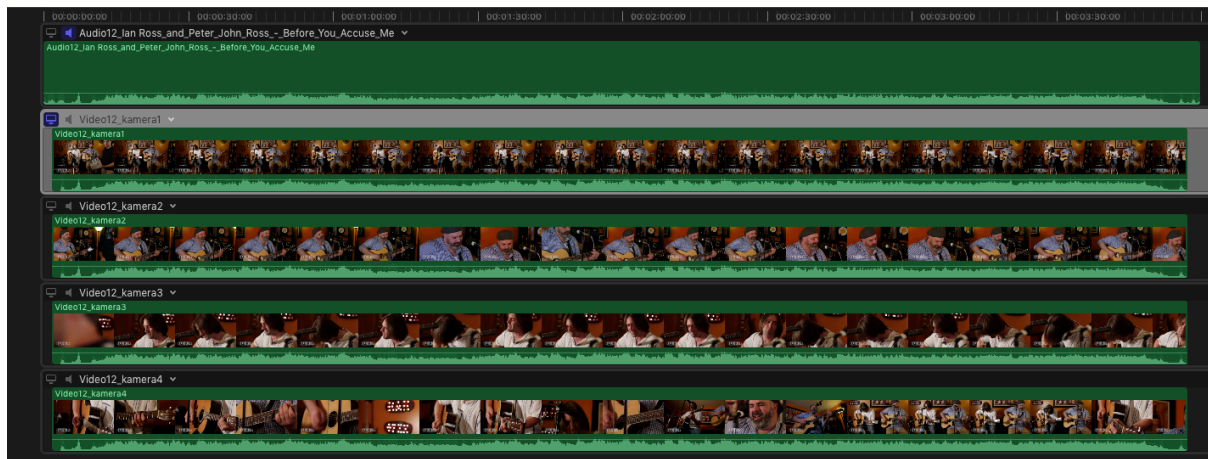
U ovom slučaju, (izborom opcije Create optimized media for multicam clips u prozoru Preferences), kao i u slučaju renderinga zatamnjenja putem koje smo napravili animiranjem ključnih slika, FPC X vrši transkodovanje klipova Video12_kameraX i njihove prilagođavanje računaru radi lakšeg rada. Bilo kakav rad u aplikaciji zaustaviće ove procese (pojaviće se žuti natpis Pause).



26. Sačekajte dok FCP X završi transkodovanje svih procesa.
27. Kada se završi rendering zatvorite prozor Background Tasks.
28. Iz prozora Browser ZxLK miša na event Multi-Camera klip (obeležen kvadratom koji je izdeljen na 4 dela).



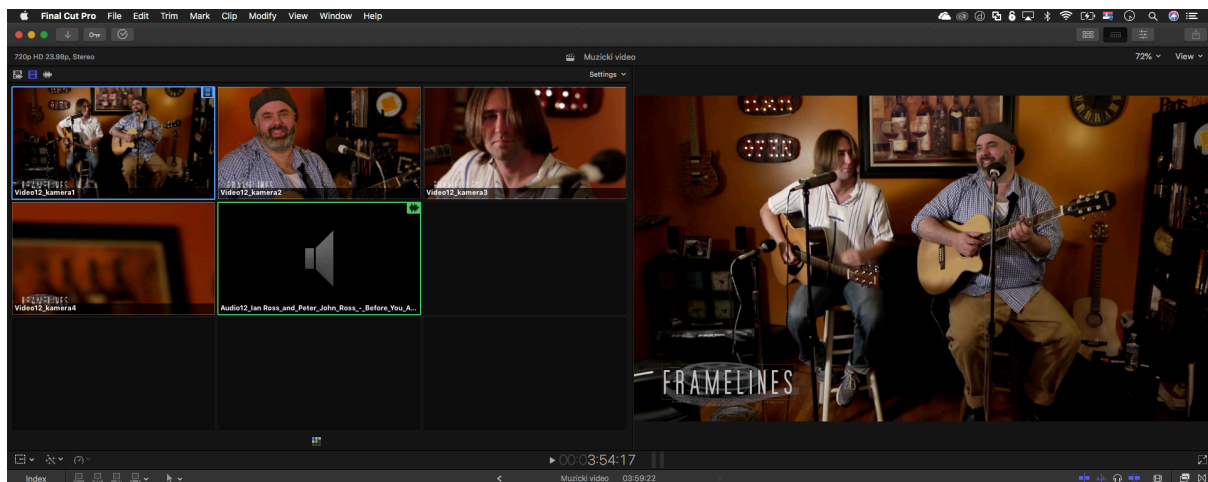
Sada možete videti u panelu Timeline kako je FCP X sinhronizovao klipove prema zvuku. U ovom slučaju a/v klipovi su bili već sinrhoni, ali je audio klip nešto dužeg trajanja (snimanje je započeto pre i prekinuto nakon snimanja videa). U slučaju da sinhronizacija nije dobra, ovde možete pomeriti klipove i dodatno ih sinhronizovati ili rasporediti uglove na različit način.



29. Povucite klip Audio12_Ian Ross_and_Peter_John_Ross_-_Before_You_Accuse_Me ispod svih klipova povlačenjem za simbol Ξ koji se nalazi desno od klipa u prozoru Timeline.
30. U prozoru Browser ⌘ LK miša na *event* Muzički video, otvorićemo prazan *event* koji smo napravili na početku vežbe.
31. Prevucite event Multi-Camera postavka u *event* Muzički video.
32. U prozoru Viewer > iz padajućeg menija View > Izaberite Angles.

Prozor Viewer je sada podeljen na dva dela, u levom se nalaze sinhronizovani klipovi, a u desnom glavni prozor za pregled finalne montaže.

33. U gornjem desnom uglu levog dela prozora Viewer izaberite meni Settings > 9 angles.



FCP X omogućava montažu u mutlikamera postavici, uz različita podešavanja ponašanja audio i/ili video komponenti audio odnosno a/v klipova, ova podešavanja se nalaze na dugmadima u desnom uglu levog dela prozora Viewer:

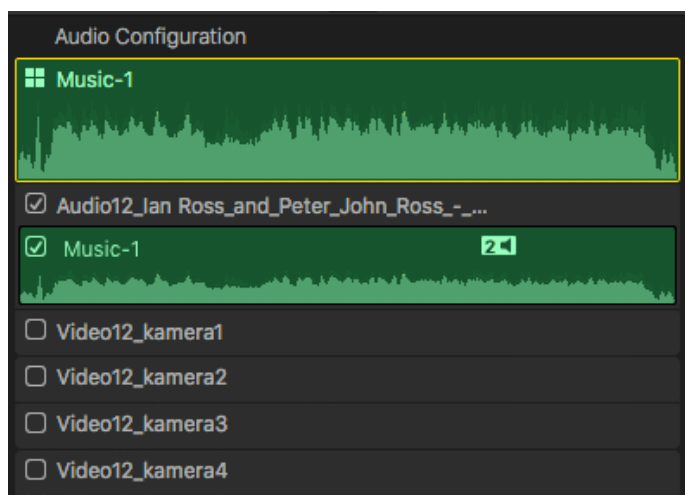
A. B. C.



- A. dugme uključuje opciju kojom promena ugla sa sobom povlači i promenu audio komponente (npr. ukoliko je u glavnom prozoru Video12_kamera1 slušamo zvuk sa te kamere, prilikom prebacivanja na kameru Video12_kamera2 slušali bismo zvuk sa druge kamere)
- B. (uključeno) dugme uključuje opciju kojom promena ugla sa sobom ne povlači promenu audio komponente (ovu opciju treba koristiti ukoliko je na posebnoj kameri sniman kvalitetan zvuk, ili ako postoji poseban audio klip).
- C. dugme uključuje opciju kojom promena ugla sa sobom ne povlači promenu video komponente već samo audio komponente klipa.

34. Kliknite na dugme Enable Video-Only Switching.

Ukoliko je na jednoj od kamera kvalitetan zvuk, a ne postoji zaseban audio klip sa kvalitetnim zvuk, izbor kamere se vrši klikom na multi-camera *event* u prozoru Timeline i izborom željene kamere u prozoru (Audio) Inspector u delu Audio Configuration, štikliranjem željene kamere (odnosno zvuka te kamere kao master audio trake).



35. Radi komfornijeg rada promenićemo dodatno radno okruženje. U desnom uglu glavnog prozora isključite vidljivost prozora Inspector i Brower.

Sada je moguće početi montažu u Multi-Camera postavci. Pritiskom na tastere na tastaturi od 1 do 9 moguća je promena ugla tokom reprodukcije. Takođe, moguće je klikom miša promeniti ugao. Ukoliko dođe do greške tokom rada, kasnije je moguće u prozoru timeline obeležiti klip i u prozoru (Angle) Viewer promeniti ugao.

Ukoliko je prilikom montaže nastala greške u tajmingu reza ovakvu grešku moguće je izmeniti povlačenjem za krajeve klipova, pri čemu se automatski uključuje alatka Trim, čime je obezbeđeno da ne dođe do stvaranja asihroniciteta prilikom manipulacije klipovima.

36. Gledanjem u prozor (angle) Viewer, izmontirajte muzički video.
37. Kada završite sa prvom grubom montažom, detaljno proverite svaki izabrani ugao i mesto reza i načinite neophodne izmene.

Obratite pažnju da prilikom prikaza željenog ugla sadržaj videa nema tehničke greške, ali i da u smislu režije promena kadrova bude svrsishodna i prema pravilu da susedni kadrovi, u što manjoj meri imaju iste planove.