

CD Domáci video s Microsoftem

Začátkem ledna jsme se dočkali finální verze programu pro střih videa na domácím PC, programu Movie Maker 2 od Microsoftu, jehož první verze je automaticky instalována s Windows XP. Hned na začátku si musíme přiznat, že nedosahuje takového rozsahu možností jako nástroje od firem Adobe, ULead nebo Pinnacle. Co je na něm tedy tak zajímavého, že se mu chystáme podrobně věnovat? Je to prosté - je zdarma, pomíneme-li cenu samotného OS.

Po instalaci, která si nevyžádá žádné zásahy ze strany uživatele, Movie Maker spustíte - naleznete ho v nabídce »Start | Programy | Windows Movie Maker« a také »...Příslušenství | Windows Movie Maker«.

Vrhněme se tedy rovnou do práce...

1. Natažení videa

Začínáte-li s novým projektem, zvolte v menu »File | New Project« (po prvním spuštění proběhne automaticky). Dalším krokem je získání, popř. vybrání zdroje videa. Movie Maker je schopen "grabovat" video pomocí zachytávací karty z analogového signálu (analogová videokamera, videopřehrávač), natáhnout data z digitální kamery přes rozhraní IEEE 1394 nebo importovat už existující multimediální soubory (audio, video, obrázky) nejběžnějších formátů. Před samotným začátkem práce si zkontrolujte nastavení obrazu v menu »Tools | Options«, záložka »Advanced«. Většina zřejmě využije normu PAL a poměr stran 4 : 3. Na témže místě naleznete i základní nastavení délky vkládaných obrázků a přechodů v sekundách. Nově vložený prvek bude trvat udanou dobu, kterou lze pak v timeline individuálně měnit. Poslední položka pak určuje maximální velikost přílohy e-mailu - podle této hodnoty budou nastaveny parametry komprese, pokud se rozhodnete své dílko poslat někomu e-mailem.

2. Práce v kolekci

Před vlastním komponováním je vhodné si zdrojové videozáznamy a někdy i audiozáznamy rozdělit na klipy, které by měly celistvý záznam rozdělovat na logické celky. Teprve ty pak budete umísťovat na časovou osu (timeline) nebo storyboard představující sled klipů ve výsledném filmu. Bez vytvořených klipů se sice obejdete, poněvadž jisté úpravy můžete provádět i na timeline, ale ztrácí se efektivita a elegance.

V horní nástrojové liště klepněte na tlačítko »Collections« a nahradte tak panel »Movie Tasks« seznamem kolekcí. Obsah vybrané kolekce se zobrazí v prostřední části Movie Makeru. Pokud si nepřejete automatické rozdělení do klipů při importu, je možné ho provést dodatečně - vyvolejte kontextovou nabídku (pravé tlačítko myši) na položce v seznamu (jde vlastně o velký klip) v kolekci a zvolte »Create clips« nebo položku označte. Totéž proveďte přes menu »Tools«. Protože však automatické vytvoření klipů není většinou přesné, jsou nutné ruční úpravy.

3. Storyboard

Jakmile máte rozděleno na klipy, sestavte z nich pomocí storyboardu základ celého filmu, přidejte přechody a efekty. Ve spodní části Movie Makeru se zobrazuje buď timeline, nebo storyboard, na který se přepnete tlačítkem »Show Storyboard« umístěným tamtéž. Postupně do připravených políček přesouvejte pomocí myši jednotlivé klipy (video, statické obrázky, prezentace) z kolekcí. Ty budou ve výsledku přehrávány podle toho, kam je přetáhnete - buď na konec, na začátek, nebo mezi jiné klipy. Klepnutím myši na klip či přechod ve storyboardu a stiskem mezerníku/tlačítka Play započne v náhledovém okně přehrávání od tohoto místa. Všechny objekty storyboardu (můžete jich označit více stejného typu) lze pomocí drag&drop přesouvat z jednoho místa na druhé či úplně rušit klávesou Del.

Přidání přechodů (transitions)

Animované přechody mezi klipy jsou velmi důležité - vždyť pokud z jednoho klipu přeskočíte během snímku na úplně jiný záběr z klipu dalšího, utrpí vaše nově budovaná poloprofesionální pověst. V seznamu kolekcí nebo z panelu »Movie Tasks« pod oddílem »Edit Movie« vyberte »Video Transitions«.

Pro lepší náhled klepněte do plochy se seznamem přechodů tak chytřte, abyste nevybrali žádný z nich, a v kontextovém menu přepněte z »Details« na »Thumbnails«. Získáte tak i grafické znázornění každého přechodu.

Poklepáním myši na jeden z nich se spustí v náhledovém okně animace prezentující celý přechod v akci. Jakmile budete s výběrem spokojeni, přesuňte myši přechod mezi dva klipy ve storyboardu, kam se následně přidá patřičná značka.

Přidání efektů

Ke každému klipu můžete přiřadit až šest efektů pro pozměnění výsledného obrazu. Postupujte stejně jako u přidávání přechodů, vyberte »Video Effects« a nastavte náhled na »Thumbnails«. Přetáhněte vybrané efekty na klip ve storyboardu. Jde to ale i jinak. Pravým tlačítkem myši klepněte na klip ve storyboardu a v kontextové nabídce zvolte »Video Effects«. Objeví se okno se seznamem všech vybraných efektů s možností přidat, odebrat a změnit pořadí, v jakém se budou na snímky aplikovat. Klip s přiřazeným efektem je označen hvězdičkou.

4. Timeline

Na časovém přehledu (timeline) máte možnost provádět obdobné operace jako u storyboardu, navíc ale s jemným laděním. Je to taková nutnost každého střihu - je méně přehledný, umí toho však víc. Tlačítkem ve spodní polovině pracovního okna se přepněte ze storyboardu na timeline. Rozbalte zde řádek »Video« klepnutím na přiřazené tlačítko »+«. Získáte tak přehled o sledu jednotlivých klipů (i těch vložených dříve pomocí storyboardu), jejich přechodech a originálních audiostopách. Pod tímto celkem je umístěna ještě stopa pro doprovodné (alternativní) audio a překrývající titulky. To vše je přiřazeno k přesné časové ose. Mezi timeline a storyboardem lze kdykoli libovolně přepínat a v obou provádět změny. Protože se při úpravách neobejdete bez drobného náhledu na editovanou část a zároveň často uvítáte možnost globálního pohledu na celé video, je na timeline implementována lupa. Aplikování provedených změn a efektů se provádí v reálném čase, můžete si tedy kdykoliv v náhledovém okně přehrát jakoukoliv pasáž tak, jak bude vypadat ve výsledku (plynulost tohoto náhledu vychází ze síly procesoru).

Základní operace

Přejete-li si přidat další klip přímo do timeline, jednoduše ho přetáhněte myši z kolekce na požadované místo, a to buď mezi už vložené klipy, nebo na konec. Klip si v timeline ponechává i svou zvukovou stopu zobrazenou na řádku »Audio«. Nově přidávaný klip nepočítá s žádným přechodem z předchozího, je ho proto třeba vytvořit ručně. Mazání aktivního (tím se stane po klepnutí myši) klipu se provádí klasicky klávesou "Del", po stisku pravého tlačítka myši na obrazové části (řádek »Video«) klipu se zjeví kontextová nabídka. Jak vidno, je možné klipy pomocí standardních metod kopírovat a vkládat na jiná místa (taktéž jsou možné přesuny pomocí myši a kláves Shift/Ctrl). Zaujme zde ještě položka »Video Effects«, která vás přenese do dialogu pro výběr efektů aplikovaných na obraz (viz Přidání efektů v předchozí části Storyboard).

Rychlé přesuny mezi sousedními klipy lze kromě myši provádět i kurzorovými klávesami vpravo/vlevo.

Doprovodné audio

Co by to bylo za filmové dílo, kdyby nebylo dodatečně ozvučeno. S Movie Makerem přidáte k originálnímu zvuku klipů jednu stopu (řádek »Audio/Music« na timeline) s doprovodnou hudbou nebo vaším komentářem. Díky tomuto omezení jedné stopy nelze spojit komentář s podkladovou hudbou.

Takto přidaná stopa bude nezávislá na klipech, proto se jí jejich editace nedotkne. Jak už bylo zmíněno, možnosti jsou dvě:

Základem je vložit audiosoubor do kolekce. To provedete úplně stejně jako při vkládání videa (mezi nejpoužívanější podporované formáty patří WAV, WMA, MP3) a taktéž operace rozpojování/spojování jsou shodné. Přetáhněte audio z kolekce do patřičné pozice na timeline.

Není nad popsání situace vlastními slovy. Vyznačte tedy na časové ose místo (modrou svíslou čarou), kde chcete začít s komentářem pomocí mikrofonu. Tip: Přesně na začátek klipu se přesunete klepnutím myši kamkoli do jeho oblasti. Stiskněte tlačítko znázorňující mikrofon (vlevo uprostřed). Oblast s kolekce bude nahrazena dialogem »Narrate Timeline«. Ještě před vlastním namluvením zkontrolujte nastavení úrovně hlasitosti mikrofonu. Mluvte do mikrofonu a sledujte barevný ukazatel u »Input level«. Nastavte vertikálního jezdce tak, aby maximální dosažená barva byla na pomezí žluté a červené. Jste-li spokojeni, je ze strany PC vše "ready" - připravte se na projev a stiskněte »Start Narration«. Jakmile už nemáte co říci, stiskněte »Stop Narration« pro ukončení, které jinak proběhne automaticky po posledním klipu. Budete vyzváni k uložení souboru typu WMA. Trefně charakterizujte obsah své řeči a soubor uložte. Ten bude automaticky vložen do kolekce a přidán do timeline. Pozn.: Přidávat komentář lze jen na místo, kde ještě žádný není. V případě kolize bude ten následující odsunut.

Doprovodné audio lze na časové ose opět dělit, spojovat, mazat a aplikovat efekty. Nyní nabývá na významu tlačítko vedle mikrofonu - »Set Audio Levels«. Posuvníkem zde můžete vyjádřit poměr důležitosti (tj. hlasitosti) audia z originálního klipu a doprovodného audia.

5. Několik postřehů

Práce v programu je intuitivní, i pro začátečníka by měla být nenáročná. Škoda že program neumí ukládat i za pomoci jiných kodeků než WMV9. Takový DivX či MPEG by se jistě hodily. Se zdrojovými daty ve formátu DV-AVI byla práce s programem na 700MHz procesoru a 256MB RAM až neúnosně pomalá, určitě by pomohlo vypnutí okamžitého počítání změn a náhledu (leč bohužel). Naopak MPEG1 byl velmi svižný. Práce s audiosoubory ve formátu MP3 často vedla ke spadnutí programu, po chvíli snahy se je ale přece jen podaří začlenit do timeline.

P. Zákostelný

Na CD Jak na digitální video plus naleznete

kompletní verzi tohoto návodu;
instalaci Movie Maker 2;
instalaci Movie Maker Winter Fun pack;
ukázkové soubory.