

Pinnacle Studio

Verze 15

*Včetně aplikací Studio, Studio Ultimate
a Studio Ultimate Collection*

Filmy z vašeho života

Dokumentaci vytvořil Nick Sullivan.

Copyright ©1996-2011 Avid Technology, Inc. Všechna práva vyhrazena.

Respektujte práva umělců a tvůrců. Obsah jako hudba, fotografie, video a obrázky celebrit jsou chráněny zákony mnoha zemí. Obsah jiných osob nemůžete používat, pokud k tomu nevlastníte práva nebo nemáte svolení vlastníka.

Tento produkt nebo jeho součásti jsou ve Spojených státech amerických chráněny jedním nebo více následujícími patenty USA: 5495291, 6469711, 6532043, 6901211, 7124366, 7165219, 7286132, 7301092 a 7500176; a v Evropě jedním nebo více následujícími evropskými patenty: 0695094 a 0916136. Další patenty jsou v procesu schvalování.

Mpegable DS 2.2 ©2004 Dicas Digital Image Coding GmbH. ♦ Vyrobeno v licenci společnosti Dolby Laboratories Tento produkt obsahuje jeden program nebo více programů, které jsou jakožto nepublikovaná díla chráněny mezinárodními a americkými zákony o autorském právu. Jsou důvěrné a jsou majetkem společnosti Dolby Laboratories. Reprodukování nebo sdělování celého obsahu těchto produktů nebo jeho části, případně výroba děl z nich odvozených je bez výslovného souhlasu společnosti Dolby Laboratories zakázána. Copyright 1993-2005 společnost Dolby Laboratories. Všechna práva vyhrazena. ♦ Technologie kódování zvuku MPEG Layer-3 je licencována společnostmi Fraunhofer IIS a Thomson Multimedia. ♦ Části tohoto produktu byly vytvořeny pomocí nástroje LEADTOOLS ©1991-2006, LEAD Technologies, Inc. Všechna práva vyhrazena. ♦ Části tohoto produktu využívají technologii Windows Media ©1999-2005 Microsoft Inc. ♦ Real Producer SDK ©1995-2005 Real Networks Inc. ♦ Tento produkt obsahuje části obrazového kódu ve vlastnictví společnosti Pegasus Imaging Corporation, Tampa, FL a chráněný autorskými právy. Všechna práva vyhrazena. ♦ MPEG Layer II Audio od společnosti QDesign Corp. ♦ Tento produkt obsahuje rozhraní API služby YouTube.

Součástí tohoto produktu může být zvuková technologie MPEG. Společnosti Audio MPEG, Inc. a S.I.SV.EL., S.P.A. vyžadují tuto poznámku: Tento produkt obsahuje zvukovou technologii MPEG licencovanou společností Audio MPEG a SISVEL pro použití pouze v souladu s licenční smlouvou s koncovým uživatelem pro produkty společnosti Avid.

Žádná část této příručky nesmí být kopírována nebo rozšiřována, přenášena, přepisována, ukládána do archivačního systému ani překládána do jakéhokoli lidského nebo počítačového jazyka do jakékoli formy,

elektronicky, mechanicky, magneticky, ručně ani jiným způsobem bez
výslovného písemného povolení společnosti Avid Technology, Inc.

Avid
280 North Bernardo Avenue
Mountain View, CA 94943

Vytištěno v USA.

Obsah

DŘÍVE NEŽ ZAČNETE	XIII
Požadavky na vybavení	xiv
Zkratky a konvence	xvi
Nápověda	xviii
 KAPITOLA 1: POUŽÍVÁNÍ APLIKACE STUDIO	1
Tlačítka Zpět, Vpřed, Nápověda, Podpora a Premium	2
Nastavení možností	3
 Režim editace	4
Přehrávač	5
Ovládací prvky přehrávání	8
Další témata týkající se editace	12
Rozšíření aplikace Studio	12
 Archivace projektu a jeho obnova	16
Archivace projektu aplikace Studio	17
Obnova archivovaného projektu	20
 KAPITOLA 2: NAHRÁVÁNÍ A IMPORT MÉDIÍ	23
Průvodce importem aplikace Studio	24
 Panely Průvodce importem	26
Panel Import z	26
Panel Importovat do	29
Panel Režim	34
Okno možností komprese	37
Okno možností detekce scén	38
Panel Název souboru	39
 Výběr médií pro import	41
Import ze souborových médií	42

Import z videokamery DV nebo HDV	50
Import z analogových zdrojů	55
Import z disků DVD nebo Blu-ray	56
Import z digitálních fotoaparátů	57
Zastavit film.....	58
Snímek	61
 KAPITOLA 3: ALBUM	65
Část Video.....	72
Otevření souboru videa.....	76
Zobrazení videa	80
Výběr scén a souborů	81
Zobrazení informací o scéně a souboru	83
Zobrazení komentářů.....	83
Slučování a rozdělování scén.....	85
Opakování detekce scén	87
 Část Přechody	88
 Část Témata nástroje Montage®	90
 Část Titulky	91
 Část Obrázky	93
 Část Menu disku.....	93
 Část Zvukové efekty	95
 Část Hudba	96
 Projektový zásobník	97
 KAPITOLA 4: OKNO FILM	101
 Zobrazení okna Film	105
Zobrazení klipů.....	105
Zobrazení časové osy.....	106
Textové zobrazení	113

Panely nástrojů	113
Panel nástrojů Video.....	115
Panel nástrojů Audio	117

KAPITOLA 5: VIDEOKLIPY 121

Základy videoklipů.....	122
Přidání videoklipů do filmu	122
Práce s více nahranými soubory	123
Formát videa v projektu.....	124
Funkce rozhraní	128

Trimování videoklipů.....	129
Trimování na časové ose pomocí úchytů.....	130
Tipy při trimování klipů	134
Trimování pomocí nástroje <i>Vlastnosti klipu</i>	134
Obnovení trimovaných klipů	137

Rozdělování a slučování klipů	137
--	------------

Rozšířený střih na časové ose	139
Střih vložením	140
Střih rozdělením	143

Nástroj Pro Vytváření Hudebního Videa SmartMovie.....	147
--	------------

KAPITOLA 6: TÉMATA MONTAGE® A ÚPRAVY TÉMAT 151

Použití Témat.....	153
Část alba <i>Témata</i>	155
Vytváření tématických klipů.....	155
Práce s tématickými klipy v zobrazení časové osy	158
Anatomie tématu	160
Spuštění nástroje Editor témat	163
Použití nástroje Editor témat	164

KAPITOLA 7: OBRAZOVÉ EFEKTY..... 169

Práce se seznamem efektů	171
Změna parametrů efektů	173
Klíčování snímků	175
Použití klíčování snímků	178
Náhled a renderování	181

Knihovna obrazových efektů..... 182

Efekty balíčku Standard

Automatická oprava barev	184
Snová představa	185
Redukce šumu	185
Otočit	186
Stabilizovat	186
Rychlost	187

Efekty aplikace Ultimate..... 187

Rozmazání	188
Reliéf	189
Starý film	189
Změkčení	190
Barevné sklo	190
Klíč luma	191
Editor 2D	191
Zemětřesení	191
Přesvětlení čočky	191
Zvětšit	192
Rozmazání pohybu	192
Kapka vody	192
Vodní vlna	193
Černobíle	193
Oprava barev	193
Mapa barev	194
Inverze	194
Osvětlení	195
Vykreslení	195
Vyvážení barev RGB	195
Sépie	196
Vyvážení bílé	196

KAPITOLA 8: STŘIH DVOU STOP 197

Úvodní popis <i>překryvné</i> stopy	197
Střih A/B.....	199
Nástroj Obraz v obraze	200
Nástroj Chromatický klíč.....	206
Výběr barev	214

KAPITOLA 9: PŘECHODY 215

Typy přechodů a jejich použití	216
Náhled přechodů ve filmu	219
Zvukové přechody	220
Příkaz Doplňt přechody	221

Trimování přechodů..... 222

Trimování pomocí nástroje <i>Vlastnosti klipu</i>	222
---	-----

KAPITOLA 10: STATICKÉ OBRAZY 225

Editace statických obrazů..... 227

Úpravy vlastností obrazového klipu	228
--	-----

Ukládání snímků 235

Nástroj Uložení snímku	236
------------------------------	-----

KAPITOLA 11: MENU DISKU 239

Vytváření disků v aplikaci Studio.....	241
Použití menu z alba.....	242
Ovládání přehrávače DVD	244
Editace menu na časové ose	246
Editace pomocí nástroje <i>Vlastnosti klipu</i>	248
Nástroj Menu disku	254

KAPITOLA 12: EDITOR KLASICKÝCH TITULKŮ 255

Spuštění Editoru klasických titulků	256
---	-----

Ovládací prvky Editoru klasických titulků..... 258

Tlačítka typu titulků.....	258
Sada nástrojů Objekt.....	259
Tlačítka pro výběr režimu editace	262

Tlačítka rozložení objektu	264
Tlačítka schránky a odstranění	266
Ovládací prvky pro nastavení stylu textu	267
Album Editoru klasických titulků	268
Prohlížeč vzhledů	269
Pozadí	271
Obrázky	273
Tlačítka	274

KAPITOLA 13: NÁSTROJ PRO TVORBU TITULKŮ K FILMU 277

Spuštění (a ukončení) nástroje pro tvorbu titulků	280
Operace se soubory	282
Album nástroje pro tvorbu titulků k filmu	283
Část Videá	285
Část Fotografie	287
Část Objekty	287
Část Vzhledy	288
Část Filmy	295
Vytváření a editace filmových titulků.....	298
Panel Pozadí	300
Okno Editace	302
Práce s textem.....	305
Práce se seznamem vrstev	310
Práce se skupinami vrstev	316

KAPITOLA 14: ZVUKOVÉ EFEKTY A HUDBA 323

Zvukové stopy na časové ose	326
Nástroj <i>Přidat hudbu z CD</i>	328
Nástroj Hudba na pozadí	329
Nástroj <i>Nahrát komentář</i>	331
Trimování zvukových klipů.....	334
Trimování pomocí nástroje <i>Vlastnosti klipu</i>	334
Hlasitost a míchání zvuků.....	336
Struktura zvukového klipu.....	337
Editace zvuku na časové ose.....	339

Přechody na zvukových stopách.....	341
Nástroj <i>Změna hlasitosti</i>	342
KAPITOLA 15: ZVUKOVÉ EFEKTY.....	349
Redukce šumu	350
Efekty aplikace Ultimate.....	352
Správa kanálů	352
Sbor	353
DeEsser.....	353
Ekvalizér.....	353
Grungelizer	354
Vyrovnání rozdílů.....	355
Ozvěna	356
Stereo ozvěna.....	356
Stereo rozptyl.....	357
KAPITOLA 16: EXPORT VIDEO	359
Výstup na disková média	362
Výstup do souboru	367
Výstup na pásku	376
Konfigurace kamery nebo videorekordéru... ..	376
Výstup filmu na videopásku	377
Výstup na web.....	378
DODATEK A: NASTAVENÍ	381
Nastavení projektu.....	382
Nastavení videa a zvuku	385
Nastavení vytvoření disku	390
Nastavení vytvoření souboru	396
Nastavení vytvoření souboru Real Media.....	400
Nastavení vytvoření Windows Media.....	404
Nastavení exportu na pásku	405

DODATEK B: TIPY A TRIKY	409
Hardware	409
Nastavení grafické karty	411
Aplikace Studio a počítačová animace	412
 DODATEK C: ŘEŠENÍ POTÍŽÍ	 413
Technická podpora online	414
Nejčastěji řešené problémy	417
Chyby nebo havárie při instalaci	417
Aplikace Studio havaruje v režimu Editace	418
Aplikace Studio se zablokuje při renderování	424
Aplikace Studio se zablokuje při spuštění nebo se nespustí	428
Během exportu videa se zobrazí chyba „Vytvoření disku se nezdařilo“.	
.....	430
Disky DVD vytvořené aplikací Studio nelze přehrát nebo se zdají být prázdné.	432
 DODATEK D: RADY K NATÁČENÍ	 435
Vytvoření plánu natáčení	436
Editace	437
Základní pravidla editace videa	440
Vytvoření zvukového doprovodu	442
Titulek	443
 DODATEK E: GLOSÁŘ	 445
 DODATEK F: KLÁVESOVÉ ZKRATKY	 465
 REJSTŘÍK	 469

Dříve než začnete

Děkujeme, že jste zakoupili aplikaci Pinnacle Studio. Věříme, že s ní budete spokojeni.

Tato příručka je určena pro všechny verze aplikace Studio, včetně verzí Studio Ultimate a Studio Ultimate Collection. Rozdíly mezi verzemi jsou uvedeny v příslušných částech. Název Studio je většinou použit pro obecné označení všech verzí. Obdobně označení Studio Ultimate se vztahuje také na verzi Studio Ultimate Collection, pokud není uvedeno jinak.

Pokud jste dosud aplikaci Studio nepoužívali, doporučujeme, abyste tuto příručku měli při ruce, a to i v případě, že ji nemáte v úmyslu přečíst celou.

Chcete-li se při používání aplikace Studio vydat správnou cestou, věnujte nejprve pozornost následujícím třem tématům a potom pokračujte *kapitolou 1: Používání aplikace Studio*.

Novým uživatelům také velmi doporučujeme výukový program aplikace Studio. Chcete-li spustit výukový program, klepněte na příslušný odkaz na uvítací obrazovce při spuštění aplikace Studio nebo přímo v aplikaci klepněte na příkaz nabídky *Návod* ➤ *Průvodce*.

Požadavky na vybavení

Kromě softwaru Studio vyžaduje efektivní editovací systém také určitou úroveň výkonu hardwaru, jak je uvedeno v této části. Nezapomeňte ale, že specifikace jsou sice důležité, ale neřeknou vám všechno: Řádné fungování hardwarových zařízení může také záviset na softwarových ovladačích dodaných výrobcem. Při řešení problémů s grafickými kartami, zvukovými kartami a jinými zařízeními často pomůže, podíváte-li se na web výrobce, zda nejsou k dispozici aktualizace ovladačů, a projdete-li si informace o podpoře.

Poznámka: Některé funkce zde uvedené vyžadují bezplatnou nebo placenou aktivaci přes Internet, v závislosti na verzi aplikace Studio.

Počítač

- Procesor Intel Pentium nebo AMD Athlon s frekvencí 1,8 GHz nebo vyšší (doporučená frekvence je 2,4 GHz nebo vyšší). Pro editaci formátu AVCHD se doporučuje procesor Intel Core™ 2 nebo i7 2,4 GHz (2,66 GHz pro systém AVCHD 1920)
- Doporučená systémová paměť 1 GB, pro editaci formátu AVCHD 2 GB
- Windows® 7, Windows Vista® s aktualizací SP2 nebo Windows XP s aktualizací SP3
- Grafická karta kompatibilní s rozhraním DirectX 9 nebo 10 s 64 MB paměti (doporučuje se 128 MB nebo více), pro editaci formátů HD a AVCHD 256 MB

- Zvuková karta kompatibilní s rozhraním DirectX 9 nebo vyšším
 - 3,2 GB místa na disku (nezahrnuje moduly plug-in)
- Jednotka DVD-ROM pro instalaci softwaru.

Následující položky jsou nepovinné:

- Vypalovací jednotka CD-R(W) pro vytváření disků VideoCD (VCD) nebo Super VideoCD (SVCD).
- Vypalovací jednotka DVD-/+R(W) pro vytváření disků DVD, HD DVD a AVCHD.
- Vypalovací jednotka Blue-ray pro vytváření disků Blue-ray (Studio Ultimate).

Zvuková karta s prostorovým výstupem (surround) pro účely kontroly mixů s prostorovým zvukem.

Pevný disk

Pevný disk musí být schopen trvalého čtení a zápisu rychlostí 4 MB/s. Většina jednotek tuto funkci podporuje. Při první digitalizaci otestuje software Studio, zda je jednotka dostatečně rychlá. Každá sekunda videa ve formátu DV vyžaduje 3,6 MB místa na pevném disku, takže k uložení čtyř a půl minuty videa ve formátu DV je třeba celý gigabajt místa.

Tip: Pro nahrávání z videokazety je vhodné používat samostatný pevný disk. Tím se při nahrávání vyhnete konfliktům aplikace Studio s jiným softwarem, včetně systému Windows.

Hardware pro nahrávání videa

Aplikace Studio umožňuje nahrávat video z různých digitálních a analogových zdrojů. Viz část Panel Import z na straně 26.

Hardware pro export videa

Aplikace Studio umožňuje přepis videa na tato zařízení:

- Libovolná videokamera nebo videorekordér podporující standard HDV, DV nebo Digital8. Tato zařízení vyžadují port IEEE-1394 (FireWire) kompatibilní se standardem OHCI (tento port poskytuje například karta Pinnacle Studio DV). Videokamera musí umožňovat nahrávání ze vstupu DV.

Libovolná analogová videokamera nebo videorekordér (8mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C nebo SVHS-C). Tato zařízení vyžadují zařízení Pinnacle Studio USB-700, PCI-500, PCI-700 nebo jiné zařízení Pinnacle s analogovým výstupem. Výstup na analogové videokamery nebo videorekordéry je možný i s použitím karty Pinnacle Studio DV nebo jiného portu 1394 kompatibilního se standardem OHCI, pokud vaše videokamera nebo videorekordér formátu DV nebo Digital8 umožňuje převést signál DV na analogový výstup (další informace naleznete v příručce k videokameře a v kapitole 16: *Vytváření filmu*).

Zkratky a konvence

Informace v této příručce jsou uspořádány pomocí následujících konvencí.

Terminologie

AVCHD: Formát pro video používaný některými videokamerami s vysokým rozlišením a pro vytváření disků DVD, které lze přehrávat v přehrávačích disků

Blu-ray. Úspěšná editace souborů AVCHD vyžaduje vyšší výpočetní výkon než jiné formáty podporované aplikací Studio.

DV: Označení DV se vztahuje k videokamerám, videorekordérům a kazetám formátu DV a Digital8.

HDV: Formát videa s vysokým rozlišením (high-definition video), který umožňuje zaznamenávat video s velikostí snímků $1\,280 \times 720$ nebo $1\,440 \times 1\,080$ ve formátu MPEG-2 na média DV.

1394: Označení 1394 se vztahuje k rozhraním, portům a kabelům IEEE-1394, FireWire, DV nebo i.LINK kompatibilním se standardem OHCI.

Analogový: Označení analogový se vztahuje k videokamerám, videorekordérům a kazetám formátu 8 mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C nebo SVHS-C a ke kabelům a konektorům typu Composite/RCA a S-Video.

Tlačítka, nabídky, dialogová okna a okna

Názvy tlačítek, nabídek a souvisejících položek jsou psány *kurzívou*, aby byly rozlišeny od okolního textu. Názvy oken a dialogových oken jsou psány s velkými počátečními písmeny. Příklad:

Klepnutím na tlačítko *Editace menu* otevřete menu v Editoru klasických titulků.

Výběr příkazů nabídky

Symbol šipky doprava (➤) označuje postupný výběr hierarchických položek nabídky. Příklad:

Vyberte příkaz *Nástroje ➤ Generovat hudbu na pozadí*.

Označení kláves

Názvy kláves jsou uváděny s počátečním velkým písmenem a jsou podtrženy. Znaménko plus označuje kombinaci kláves. Příklad:

Stisknutím kláves Ctrl+A vyberte všechny klipy na časové ose.

Klepnutí myši

Je-li nutné klepnout tlačítkem myši, míněno je vždy levé tlačítko, není-li uvedeno jinak:

Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz *Jdi na titulek/Editor Menu*.

Nápověda

Během práce v aplikaci Studio jsou k dispozici dva druhy okamžité nápovědy:

- **Soubor nápovědy:** Klepněte na tlačítko *nápovědy*  na hlavním panelu aplikace Studio **nebo** vyberte příkaz nabídky *Nápověda* ➤ *Nápověda* **nebo** stisknutím klávesy F1 otevřete elektronickou nápovědu aplikace Studio.

Popisy tlačítek: Chcete-li zjistit funkci některého tlačítka nebo jiného ovládacího prvku aplikace Studio, přidržte nad tímto prvkem kurzor myši. Zobrazí se popis tlačítka s vysvětlením jeho funkce.

Používání aplikace Studio

Proces vytváření filmů v aplikaci Studio se skládá ze tří kroků:

1 Import: Proveďte import zdrojového videomateriálu (takzvaného nezpracovaného záznamu) na pevný disk počítače. Jako zdroj lze použít analogovou videokazetu (8 mm, VHS atd.), digitální videokazetu (HDV, DV, Digital8), paměťové karty a další souborová média nebo živé video z videokamery či webové kamery.

Režim importu je popsán v kapitole 2: *Nahrávání a import médií*.

2. Editace: Uspořádání videomateriálu libovolným způsobem změnou pořadí scén a vystřižením nežádoucích záznamů. Můžete přidat obrazové prvky, například přechody, titulky a grafiku, a doprovodný zvuk, například zvukové efekty a hudbu na pozadí. Při vytváření disků DVD, Blu-ray a VCD lze doplnit interaktivní menu, pomocí kterého mohou diváci sledovat pasáže podle vlastního výběru.

Režim editace představuje oblast aplikace Studio, ve které budete pracovat nejvíce. Podrobnější informace naleznete v části Režim editace dále v této kapitole (strana 4).

Dostupnost: Vytváření disků Blu-ray je k dispozici pouze v aplikaci Studio Ultimate a Studio Ultimate Collection.

3. Export videa: Po dokončení projektu vygenerujete video ve zvoleném formátu a na požadované medium: kazetu, disk VCD, S-VCD, DVD, formát AVI, MPEG, RealVideo nebo Windows Media a další.

Režim Export videa je popsán v *kapitole 16: Vytváření filmu*.

Nastavení režimu

Klepnutím na některé ze tří tlačítek režimu, která se nacházejí v levé horní části okna aplikace Studio, vyberte požadovanou fázi procesu tvorby filmu.



Pokud přepnete režimy, obrazovka aplikace Studio se změní a zobrazí se ovládací prvky potřebné k práci v novém režimu.

Tlačítka Zpět, Vpřed, Náповěda, Podpora a Premium

Tlačítka Zpět, Vpřed, Náповěda, Podpora a Premium naleznete pokaždé v pravém horním rohu okna aplikace Studio bez ohledu na to, ve kterém ze tří režimů právě pracujete.



- Tlačítko *Zpět* umožňuje krok po kroku zrušit změny, které jste provedli v projektu během aktuální relace.
- Tlačítko *Vpřed* umožňuje postupně znovu provést změny, které jste omylem zrušili.

- Tlačítko *Nápověda* vyvolá integrovanou nápovědu aplikace Studio.
- Klepnutím na tlačítko *Podpora* spustíte ve webovém prohlížeči web odborné pomoci pro aplikaci Studio.
Tlačítko *Premium* umožňuje rozšířit aplikaci Studio zakoupením a instalací prémiového obsahu. (Pokyny naleznete na straně 12.)

Všechny ostatní ovládací prvky na obrazovce aplikace Studio jsou vyhrazeny k provádění úkolů v aktuálním režimu.

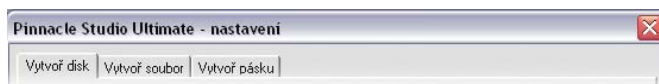
Nastavení možností

Většinu možností v aplikaci Studio lze nastavit pomocí dvou dialogových oken s kartami.

První okno umožňuje nastavit možnosti týkající se režimu editace. Obsahuje dvě karty:



Druhé dialogové okno obsahuje možnosti týkající se režimu exportu videa. Obsahuje tři karty, jednu pro každý ze tří typů výstupu filmu:



Všechny panely obou dialogových oken lze otevřít jednotlivě pomocí příslušného příkazu v nabídce Nastavení (například *Nastavení ➤ Preference projektu*). Po zobrazení dialogového okna jsou však dostupné všechny jeho karty.

Pro zjednodušení budeme obecně odkazovat na různé panely nastavení samostatně, například „panel nastavení *Preference projektu*“.

Podrobný popis nastavení v obou dialogových oknech naleznete v *příloze A: Nastavení*.

Další možnosti importu jsou k dispozici na panelu *Režim* v Průvodci importem. Dostupné možnosti závisí na typu média, které chcete importovat, jak je vysvětleno v části *Panel Režim* na straně 34.



REŽIM EDITACE

Po spuštění aplikace Studio přejde do režimu editace, neboť tento režim budete používat nejčastěji. Obrazovka režimu editace je rozdělena do tří hlavních oblastí.

Album obsahuje materiál, který použijete ve svém filmu, včetně nahraných videoscén.

Okno Film slouží k vytváření editovaného filmu. Můžete zde sestavovat videoklipy a zvukové klipy a používat přechody a efekty.

Přehrávač umožňuje přehrát nebo zobrazit libovolnou položku, kterou vyberete v aplikaci Studio. Může se jednat o položku alba, například videoscénu, titulky nebo zvukový efekt, případně o editovaný film včetně přechodů, titulků, efektů a několika zvukových stop. Přehrávač je popsán v další části této kapitoly.

Podrobné informace týkající se těchto témat naleznete v *kapitole 3: Album* a v *kapitole 4: Okno Film*.



Aplikace Studio v režimu editace s ❶ albem, ❷ přehrávačem a ❸ oknem Film zobraznými ve zobrazení Scénář.

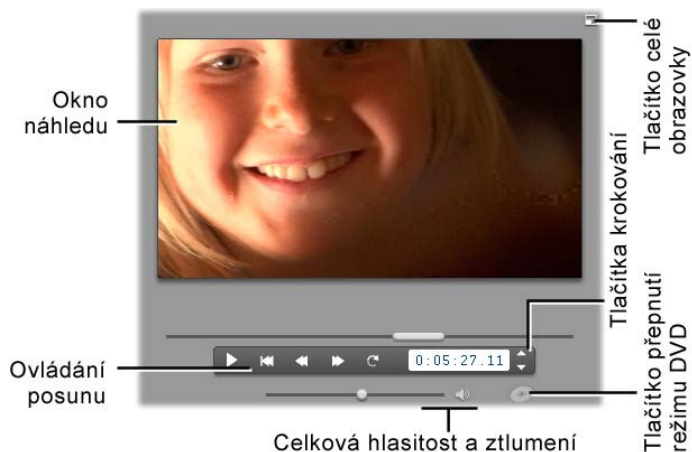
Přehrávač

Přehrávač zobrazuje náhled editovaného filmu nebo právě vybrané položky alba.

Skládá se ze dvou hlavních oblastí: *okna náhledu* a *ovládacích prvků přehrávání*. V okně náhledu je zobrazen obraz videa. Ovládací prvky přehrávání umožňují přehrát video nebo přejít na přesnou pozici v rámci videa. Tyto ovládací prvky jsou k dispozici ve dvou formátech: *standardním* a *DVD*.

Standardní režim

Standardní ovládací prvky přehrávání jsou podobné ovládacím prvkům na videokameře nebo videorekordéru. Používají se k přehrávání běžného videa.



Režim DVD

Ovládací prvky přehrávání v režimu DVD emulují navigační ovládací prvky přehrávače DVD nebo dálkového ovladače. Pomocí těchto tlačítek si můžete prohlédnout vytvářené disky DVD nebo jiné disky včetně ovládání menu.



Okno náhledu

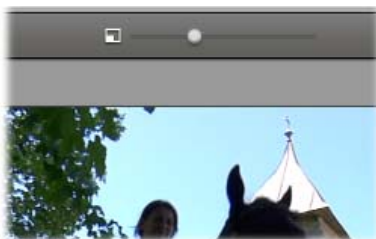
Toto okno představuje v aplikaci Studio střed pozornosti, neboť jej budete používat velmi často, zvláště při sledování náhledu filmu. Lze je použít k zobrazení těchto typů obsahu:

- jakýkoli obsah alba,
- statické obrazy nebo titulky,
- náhled obrazových efektů v reálném čase během nastavování parametrů těchto efektů,
- snímky uložené z videa.

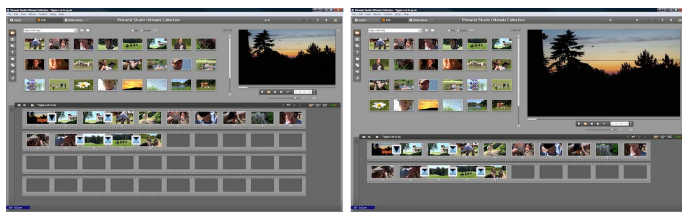
Při prohlížení statických snímků můžete pomocí tlačítek krokování přejít dokonce pouze o jeden snímek vpřed nebo vzad.

Změna velikosti náhledu videa

Pokud to rozměry obrazovky dovolují, umožňuje aplikace Studio zvětšit přehrávač (a tím také náhled videa) pomocí jezdce *Velikost přehrávače*. Pokud je změna zobrazení možná, nachází se tento ovládací prvek nad přehrávačem vlevo od tlačítka *Zpět*.



Přetažením jezdce doprava přehrávač zvětšíte, přetažením doleva jej zmenšíte. Pozice nejvíce vlevo je výchozí a odpovídá nejmenší velikosti.



Změna velikosti přehrávače optimalizuje využití obrazovky a nabízí větší náhled videa.

Tlačítko přepnutí režimu DVD

Pomocí tlačítka *přepnutí režimu DVD*, které se nachází v pravém dolním rohu přehrávače, můžete přepínat mezi dvěma režimy přehrávání. Toto tlačítko je k dispozici, jen pokud editovaný film obsahuje alespoň jedno menu.



Ovládací prvky přehrávání

V závislosti na zvoleném režimu přehrávání poskytuje přehrávač jednu ze dvou sad ovládacích prvků přehrávání.

Budete-li film přehrávat jako běžné video, budete používat *standardní ovládací prvky přehrávání*. Pokud film používá navigaci v menu disku, můžete jej pomocí *ovládacích prvků přehrávání v režimu DVD* přehrát jako disk s interaktivními nabídkami na obrazovce. Obě skupiny ovládacích prvků jsou popsány níže.

Tlačítko náhledu v režimu celé obrazovky: Stisknutím tohoto tlačítka, umístěného těsně nad pravým horním rohem okna náhledu, přepnete do náhledu v režimu celé obrazovky. Toto tlačítko je k dispozici v obou režimech přehrávání. V systému s



jedním monitorem bude režim celé obrazovky ukončen po skončení filmu. Můžete jej také zrušit poklepaním na obrazovku nebo stisknutím klávesy Esc. Nastavení pro systémy s více monitory nadjete v části *Nastavení Náhledu videa* na panelu *Nastavení zvuku a videa* (strana 385).

Nastavení *Náhledu videa* na panelu *nastavení Nastavení videa a zvuku* umožňují zobrazit náhled celé obrazovky na sekundárním monitoru systému, je-li k dispozici. V aplikaci Studio Ultimate můžete náhled podle potřeby zároveň odeslat do externího zařízení.

Standardní ovládací prvky přehrávání

Pomocí těchto tlačítek můžete řídit přehrávání v přehrávači.

Přehrát/Pozastavit: Stisknutím tlačítka *Přehrát*  spustíte náhled filmu od aktuální pozice. Po spuštění přehrávání se tlačítko *Přehrát* změní na tlačítko *Pozastavit*. Pokud přehrávání pozastavíte, zůstane vybrána scéna alba nebo klip okna Film, ve kterém bylo přehrávání pozastaveno. Přehrávání můžete také spustit nebo zastavit pomocí klávesy [Mezerník].

Jdi na začátek: Toto tlačítko pozastaví  přehrávání a přejde na první snímek zobrazeného videa.

Rychle vpřed, Rychle zpět: Pomocí těchto tlačítek můžete zobrazit náhled filmu  dvojnásobnou, čtyřnásobnou nebo  desetinásobnou rychlostí v obou směrech. Můžete tak rychle vyhledat konkrétní úsek videa, se kterým chcete pracovat. Násobky rychlosti můžete přepínat opakovaným klepnutím na tlačítka.

Smyčka: Klepnutím na toto tlačítko budou opakovaně přehrávány klipy, které jsou právě vybrány v okně Film. Tato funkce je zvláště vhodná pro výběr a úpravy přidanych zvláštních efektů a přechodů. Opakované přehrávání lze zastavit klepnutím na libovolné tlačítko přehrávání. Tlačítko smyčky bude během používání smyčky svítit. Opakované přehrávání je zachováno, i když přepnete rychlost přehrávání.



Tlačítka krokování: Pomocí těchto dvou tlačítek lze obvykle posouvat video o jeden snímek vpřed nebo vzad. Pokud nechcete video posouvat po snímcích, ale po sekundách, minutách nebo hodinách, vyberte odpovídající pole na časovém kódu (viz obrázek) a upravte jej pomocí tlačítek krokování.



Jezdec přehrávače

Pomocí jezdce přehrávače můžete rychle posunout nahrané video nebo editovaný film libovolným směrem. Poloha jezdce odpovídá pozici aktuálního snímku v souboru nahraného videa (nejen v aktuální scéně) nebo v editovaném filmu (nejen v aktuálním klipu). Panel jezdce tak vždy představuje celou délku zobrazeného obsahu.



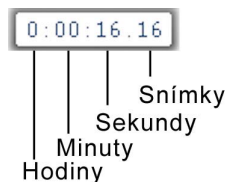
Současně s posouváním jezdce se v okně náhledu zobrazuje aktuální snímek. Pokud jste v okně Film aktivovali tlačítko *Zvuk při zrychleném přehrávání*, uslyšíte během posouvání jezdce také útržky zvuku filmu. Bližší informace naleznete na straně 102.

Schopnost náhledu zobrazovat aktuální snímek podle polohy jezdce závisí na rychlosti počítače. Budete-li jezdce přehrávače pohybovat pomalu, zobrazení náhledu se bude měnit plynule. Jestliže rychlost pohybu jezdce zvýšíte, náhled bude některé snímky přeskakovat.

Okamžik, kdy k tomu dojde, závisí na hardwaru. Plynulost náhledu rovněž klesá s rostoucí celkovou délkou materiálu, který pomocí jezdce prohlížíte.

Časový kód

Časový kód zobrazuje aktuální polohu přehrávání v hodinách, minutách, sekundách a snímcích. Údaj časového kódu můžete měnit přímo a vybrat tak přesný snímek, který chcete zobrazit nebo od kterého chcete spustit přehrávání. Klepněte na číslo, které chcete změnit, a zadejte novou hodnotu. Na další pole přejdete novým klepnutím nebo použitím šipky vlevo nebo vpravo.



Hodnotu vybraného pole můžete také upravit pomocí tlačítek krokování vedle časového kódu a šipek nahoru a dolů.

Jezdec celkové hlasitosti



Tento ovládací prvek umožňuje nastavit celkovou hlasitost zvuku během přehrávání náhledu. Jeho funkce odpovídá změně celkové hlasitosti zvukové karty pomocí systémového nástroje Hlasitost. Není však ovlivněna hlasitost výsledného filmu, který aplikace Studio vytvoří v režimu exportu videa.

Pomocí malé ikony reproduktoru v pravé části tohoto ovládacího prvku lze během přehrávání veškerý zvuk ztlumit.

Ovládací prvky přehrávání v režimu DVD



K těmto ovládacím prvkům patří čtyři standardní tlačítka posunu, která byla popsána výše (*Přehrát/Pozastavit*, *Rychle*

vzad, Rychle vpřed, Jdi na začátek), a *Ovladač přehrávače DVD*, který je popsán v kapitole *Ovladač přehrávače DVD* na straně 244.

Další témata týkající se editace

Podrobné informace týkající se editace naleznete v těchto tématech:

- Kapitola 5: Videoklipy
- Kapitola 6: Themes and theme editing
- Kapitola 7: Obrazové efekty
- Kapitola 8: Střih dvou stop
- Kapitola 9: Přechody
- Kapitola 10: Statické obrazy
- Kapitola 11: Menu disku
- Kapitola 12: Editor klasických titulků
- Kapitola 13: Nástroj pro tvorbu titulků k filmu
- Kapitola 14: Zvukové efekty a hudba
- Kapitola 15: Zvukové efekty

Rozšíření aplikace Studio

Jednou z možností oživení vašich děl je využití řady filtrů pro video a zvuk, animovaných přechodů, titulků, menu VCD a DVD, témat a zvukových efektů.

Aplikace Studio zahrnuje rozsáhlý výběr stovek položek obsahu a zvláštních efektů, umožňuje však také jejich rozšíření podle potřeb uživatelů. Chcete-li

používat určitý filtr, přechod, menu nebo efekt, které nejsou součástí základní sady, můžete snadno vyhledat, zakoupit a nainstalovat požadované materiály i bez vypnutí aplikace.

Nové nástroje, nová média, nové hranice

Další media a filtry lze v aplikaci Studio zakoupit některým z následujících tří způsobů:

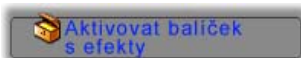
- Pomocí příkazu nabídky *Nápověda* ➤  *Koupit aktivční klíče* (nebo pomocí tlačítka *Premium* v pravé horní části obrazovky aplikace Studio).

Otevře se zvláštní okno prohlížeče umožňující přístup ke stránkám katalogu všech typů prémiového obsahu, o které máte zájem.

- Pomocí příkazů alba *Více přechodů*, *Více témat*, *Více zvukových efektů* a *Více nabídek*.

Tyto příkazy naleznete v rozevíracích seznamech v odpovídajících částech alba. Umožní vám stažení, vyzkoušení a zakoupení dalšího prémiového obsahu, který není součástí originální instalace aplikace.

- Klepnutím na aktivční tlačítka, která se nachází v některých částech aplikace Studio.



Tato tlačítka se vždy zobrazí spolu s prémiovým obsahem aplikace Studio. Výše zobrazené tlačítko je součástí nástroje *Zvukové efekty* a *Obrazové efekty* a umožňuje aktivovat sadu zvukových a obrazových filtrů. Album obsahuje podobná tlačítka umožňující zakoupení veškerých médií na jednotlivých stránkách alba v podobě balíčků témat.

Aktivace obsahu

Aktivace prémiového obsahu aplikace Studio odpovídá získání licence, která umožňuje neomezené používání obsahu v počítači, v němž je aplikace Studio nainstalována. Licenční mechanismy využívají dva odlišné, ale vzájemně související kódy:

- *Aktivační klíč* je určen pro jednotlivé zakoupené položky prémiového obsahu.

Pas je číslo vygenerované během první instalace aplikace Studio do počítače. Pas můžete zobrazit klepnutím na příkaz nabídky *Nápověda* ➤ *Můj pas*.

Pas má v každém počítači jedinečnou podobu. Chcete-li aplikaci Studio nainstalovat do jiného počítače, bude třeba získat nové aktivační klíče. Tyto klíče jsou poskytovány zdarma, licence uživatele pro aplikaci Studio a veškerý prémiový obsah se však vztahují pouze na nový počítač.

Poznámka: Přestože je pas jedinečný pro každý počítač, není ovlivněn běžnými změnami hardwaru, jako je přidání nebo odstranění rozšiřujících karet, jednotek nebo pamětí.

Pokud nejste připojeni k Internetu...

Aktivační klíče prémiového obsahu lze zakoupit a použít i v případě, že počítač, v němž je nainstalována aplikace Studio, není připojen k Internetu. Po klepnutí na některý z odkazů pro odemknutí obsahu aplikace Studio se zobrazí dialogové okno s informacemi o způsobu objednání požadovaného obsahu, včetně:

- Adresy URL internetové stránky, na níž si můžete obsah aktivovat.

- Číslených identifikátorů programu Studio a položky, kterou chcete aktivovat.

Pasu a sériového čísla.

Pomocí jiného počítače přejděte na uvedenou adresu URL, zadejte tyto informace a podle pokynů dokončete koupi. Obdržíte aktivační klíč, kterým můžete aktivovat obsah v původním počítači pomocí příkazu nabídky *Nápověda* ➤ *Zadat aktivační klíče*.

Skrytí a zobrazení prémiového obsahu

Nechcete-li zobrazit prémiový obsah a funkce dostupné v aplikaci Studio, otevřete panel nastavení *Nastavení projektu* a zrušte zaškrtnutí některého nebo obou políček *Zobrazit prémiový obsah* a *Zobrazit prémiové funkce*. (Viz strana 382.)

Import obsahu ze starších verzí aplikace Studio

Vlastníte-li starší verzi aplikace Studio, je možné, že již vlastníte položky obsahu - buď na disku s bonusovým obsahem, na prémiovém disku nebo pevném disku připojeném k vašemu počítači. Průvodce přenosem obsahu aplikace Studio vás provede procesem vyhledání všech vašich položek obsahu a jejich importu do aktuální verze softwaru. Mezi typy položek spravovaných průvodcem patří:

- Titulky
- Menu disku
- Zvukové efekty
- Efekty 3D přechodů Hollywood FX

Obrazové efekty RTFx

Chcete-li spustit průvodce, vyhledejte skupinu Studio v nabídce *Start* ➤ *Všechny programy* a klepněte na příkaz *Nástroje* ➤ *Přenos obsahu*.



ARCHIVACE PROJEKTU A JEHO OBNOVA

Tím jak vaše projekty aplikace Studio nabývají na velikosti a složitosti, stává se už jen sledování různých médií využívaných těmito projekty stále složitějším. Fotografie a grafika, úryvky videa a soubory skladeb, které jste začlenili do určitého filmu, mohou pocházet z různých míst vašeho systému. Z důvodů ušetření místa na disku aplikace Studio nevytváří samostatné kopie těchto souborů, které používáte. Pokud však přesunete nebo odstraníte soubor média potřebného pro projekt, nebude jej možno zobrazit nebo použít k výstupu filmu. Například při čištění pevného disku musíte být opatrní, abyste neúmyslně neodebrali média potřebná pro projekty aplikace Studio.

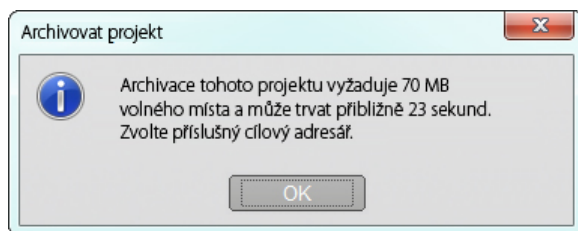
Funkce Archivace a Obnova aplikace Studio tento problém vyřeší tak, že vám umožní vytvořit centrální archiv obsahující projekt a všechna média, na která odkazuje (s několika výjimkami uvedenými níže). Pokud odeberete originální soubory zkopírované do archivu, ať už náhodou či úmyslně, projekt zůstane zabezpečený. Projekt jednoduše obnovíte z archivu a všechno bude v pořádku.

Tuto funkci můžete také použít k zálohování projektu s příslušnými soubory médií: archiv po vytvoření pouze zkopírujete do zálohovaných médií. Pokud se však chystáte projekt obnovit v jiném počítači s nainstalovanou aplikací Studio, nezapomeňte, že některé typy nástrojů se k archivu nepřipojí. Archivované nebudou například efekty, skladby nástroje ScoreFitter, nabídky disku a jiné funkce

obsahových balíčků, které jsou buď součástí aplikace Studio nebo získané samostatně. Tyto nástroje proto musí být správně nainstalovány a zpřístupněny oběma počítačům. Podobná výjimka platí pro písmo. Pokud zůstanete u standardního písma anebo u písma nainstalovaného s aplikací Studio, nemělo by dojít k problémům. Pokud přeci jen nastanou, budete muset nainstalovat všechny scházející typy písma ještě před správným renderováním projektu.

Archivace projektu aplikace Studio

Archivaci projektu zahájíte zadáním příkazu nabídky *Soubor* ➤ *Archivace projektu*. Během několika sekund se v aplikaci Studio objeví dialogové okno znázorňující množství místa na disku potřebného k uložení archivu. (Poznámka: Pokud projekt obsahuje neuložené úpravy, budete nejprve vyzváni k jejich uložení. Archivace totiž u projektu funguje tak, jak je (uložená na disku).



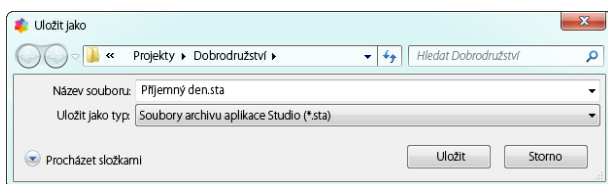
Celkový objem médií aplikace Studio může být dost velký, proto si udělejte chvíli a přesvědčte se, že jednotka, na kterou chcete archiv uložit, má dostatek potřebného místa. Nezapomeňte, že váš systémový oddíl (obvykle s písmenem jednotky C) vyžaduje značné množství volného místa; pokud se zaplní, rychlost vašeho počítače se postupně sníží a případně

může dojít i k jeho zamrzávání. Nesystémové disky a oddíly lze v případě potřeby naplnit až téměř na úroveň jejich celkové kapacity.

Nezapomeňte také, že některá média mají omezenou velikost souboru, což může omezit velikost filmového souboru, který se případně v archivu nachází. Jak pevné disky zařízení s formátováním v systému souborů FAT32, tak přenosné paměti USB vyžadují omezení velikosti souborů na 4 GB bez ohledu na celkový objem volného místa, které je případně k dispozici.

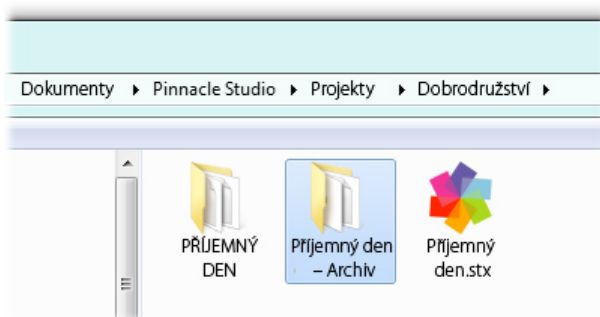
Odhad času v dialogu je upraven pro přenosnou paměť USB jako cílové místo uložení pro provedení archivace. Během archivace se odhad času automaticky přizpůsobuje tak, aby odrážel skutečnou naměřenou rychlost zápisu.

Zavřete-li informační okno, objeví se dialog s možností výběru názvu archivu a jeho umístění. Archiv bude ve výchozím nastavení vytvořen v téže složce, kde se nachází projekt, ve složce se stejným názvem projektu (s označením Archiv).



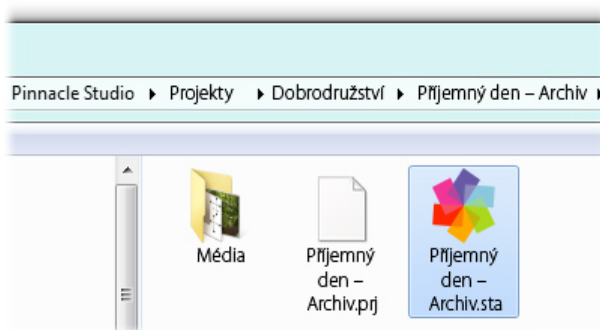
Klepnutím na příkaz *Uložit* zahájíte archivaci. Během archivace se objeví dialog průběhu procesu znázorňující odhad času potřebného k jeho provedení. Klepnutím na tlačítko *Storno* aplikace Studio bez problémů proces archivace zastaví, vrátí zpět a uvede systém do stavu před tímto procesem.

Po provedení archivace do výchozího umístění ve složce projektů zde naleznete novou položku: složku archivu.



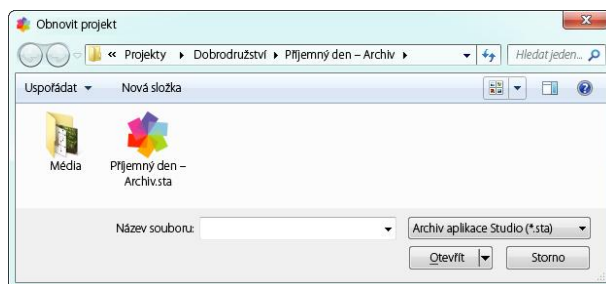
Zde naleznete soubor projektu s názvem Příjemný den.stx, pracovní složky souboru PŘÍJEMNÝ DEN a složku archivu Příjemný den - Archiv. Pro jednoduchost příkladu obsahuje naše složka pouze jeden projekt.

Ve složce archivu naleznete dva nové soubory včetně samotného souboru archivu (Příjemný den - Archiv.sta). Vytvoří se také podsložka s názvem Média, kde se soustředí všechna vaše média z různých míst.

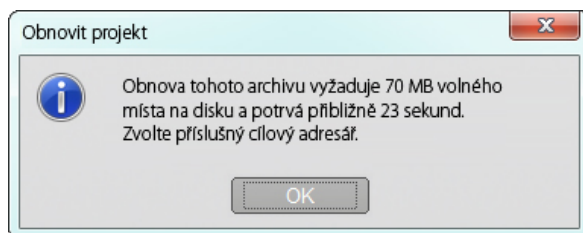


Obnova archivovaného projektu

Obnova projektu z archivu je většinou zrcadlovým obrazem procesu archivace, který zahájíte příkazem nabídky *Soubor ➤ Obnovit projekt*, zobrazeným v dialogu Otevřít soubor. Vyhledejte složku archivu a poklepejte na soubor archivu, který je nad ním.



Aplikace Studio archiv prozkoumá a informuje vás o množství potřebného místa na disku k provedení úspěšné obnovy.

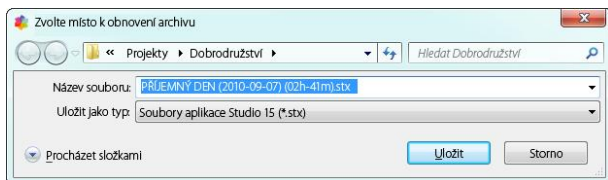


Posledním krokem před obnovou archivu je výběr názvu a umístění cílového projektu. Zásady týkající se místa na disku během archivace platí i zde. Mějte na paměti, že mít *pouze* dostatek místa nestačí, zvláště v případě pevného systémového disku, i když aplikace Studio v případě nedostatku místa na cílovém disku potřebného k provedení tohoto procesu obnovu nezahájí. Včasným zajištěním dostatečného úložného

místa pro obnovovaná média předejte mnoha potížím spojeným s údržbou systému.

Jak bylo uvedeno výše v části o archivaci, odhad času zobrazený tímto dialogem je založen na hodnotách očekávaných pro obnovu místa v přenosné paměti USB (3 MB/sek). Odhad času se může u různých typů zařízení lišit: například zápis na pevný disk by měl být podstatně rychlejší. Po skutečném zahájení procesu obnovy je však odhad průběžně aktualizován a je stále více přesnější.

K názvu projektu ve výchozím nastavení se připojí datum a čas vytvoření archivu. Podle potřeby můžete název a umístění složky upravit a potvrdit klepnutím na tlačítko *Uložit*.



Aplikace Studio vytvoří projekt s uvedeným názvem a všemi médii v jediné podsložce. Dialogové okno průběhu procesu vám umožní proces obnovy sledovat. Podobně, jako je tomu u archivace, pokud si přejete dialogové okno zrušit, aplikace Studio uvede vše do původní podoby a vrátí se k předchozímu projektu. Při obnově přepisuje dříve obnovené verze téhož projektu však postupujte obezřetně. Přepisem v tomto případě odeberete jak novou, tak i předchozí verzi obnoveného projektu.

Nahrávání a import médií

Aplikace Studio umožňuje do videofilmů začlenit různé druhy médií. Pokud jsou tato média uložena externě mimo počítač, např. na videokazetě, nebo na paměťové kartě z digitálního fotoaparátu, je nutné média před použitím přenést do lokálního úložiště.

Tento přenos se nazývá nahrávání nebo import. Po dlouhou dobu se rozlišovalo mezi nahráváním z pásky a importem ze souborů, ale v dnešní době, kdy většina audiovizuálních nahrávek je po celou dobu uložena v digitální podobě, to již není tak důležité. Pouze při nahrávání z analogových zdrojů (např. videokazet VHS nebo Hi8) dochází během procesu nahrávání k jejich převodu do digitální podoby.

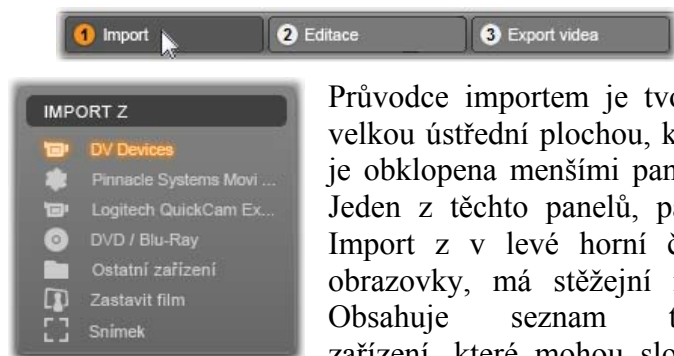
Ve většině případů budeme používat výraz import, který označuje všechny způsoby přenesení obrazu a zvuku do aplikace Studio pro další použití ve videofilmech.

Další krok

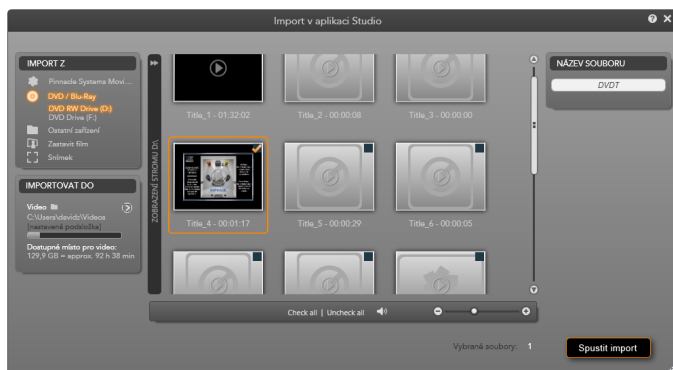
Jakmile aplikace Studio dokončí import médií, budete mít přístup k importovaným souborům, které můžete dále použít ve videofilmech. Další informace naleznete v *Kapitole 3: Album*.

Průvodce importem aplikace Studio

Prvním krokem při nahrávání je spuštění Průvodce importem aplikace Studio klepnutím na tlačítko *Import* v levé horní části obrazovky.



Průvodce importem je tvořen velkou ústřední plochou, která je obklopena menšími panely. Jeden z těchto panelů, panel Import z v levé horní části obrazovky, má stěžejní roli. Obsahuje seznam typů zařízení, které mohou sloužit jako zdroj importu. Volba vstupního zdroje pak určuje další zobrazení v Průvodci importem. Na zvoleném typu importu pak závisí především sada ovládacích prvků zobrazených v ústřední oblasti pro náhled, procházení a výběr materiálu.



Zde je Průvodce importem konfigurován k importu materiálu z disku DVD. U diskových zdrojů jsou v ústřední oblasti zobrazeny kapitoly, které lze importovat.

Import lze považovat za postup složený ze čtyř kroků:

1. Výběr zdroje importu z panelu Import z.
2. Potvrzení nebo úprava nastavení v ostatních panelech.
3. Výběr materiálu k importu ze zvoleného zdroje.
4. Zahájení operace importu.

Aplikace Studio poté zahájí přenos požadovaného zvukového, obrazového a videomateriálu ze zdrojového zařízení na pevný disk do umístění nastavených v panelu Importovat do. Po dokončení importu se Průvodce importem ukončí a ovládání se vrátí do aplikace Studio, kde máte přístup k importovaným souborům pomocí volby Album. (Další informace naleznete v *Kapitole 3: Album*).



PANELY PRŮVODCE IMPORTEM

Vlastní výběr materiálu k importu probíhá v ústřední oblasti Průvodce importem. Každý zdroj importu využívá ústřední oblast poněkud jinak.

V závislosti na vstupním zdroji sdílí ústřední oblast rozhraní Průvodce importem s až čtyřmi doplňkovými panely se standardními funkcemi.

Panel Import z

Tento panel je v Průvodci importem umístěn vlevo nahoře, tedy v umístění, které odráží jeho důležitou roli při nastavení importu.

Fotografie, hudba a videozáznamy, které chcete přenést, mohou být umístěny na různých typech zařízení a využívat různé technologie. Podporované zdroje importu zahrnují:

- Všechny typy pomocných souborových ukládacích médií, včetně pevných disků, paměťových karet a pamětí USB Flash (viz část Import ze souborových médií, strana 42). Začněte klepnutím na tlačítko *Jiná zařízení* v panelu Import z.
- Videokamery DV nebo HDV využívající připojení IEEE-1394 (FireWire) (viz část Import z kamery DV nebo HDV, strana 50). Zařízení jsou seřazena podle názvu v panelu Import z (např. Zařízení DV). Vyberte příslušné zařízení.

- Analogové videokamery a rekordéry (viz část Import z analogových zdrojů, strana 55). Všechna analogová nahrávací zařízení v systému jsou seřazena podle názvu (např. Pinnacle Systems MovieBox).
- Disky DVD a Blu-ray (viz část Import z disků DVD nebo Blu-ray, strana 56).

Digitální fotoaparáty (viz část Import z digitálních fotoaparátů, strana 57).

Některé zdroje v panelu Import z jsou vybrány z dílčího seznamu skutečných zařízení, který se zobrazí, jakmile klepnete na hlavní položku. Na obrázku je znázorněn stav po klepnutí na položku *DVD / Blu-Ray*. Uživatel nyní může zvolit ze dvou jednotek DVD instalovaných v konkrétním počítači.



Import jednotlivého snímku

Aplikace Studio obsahuje dva režimy pro import jednotlivých snímků namísto souvislého záznamu. Jsou to následující režimy:

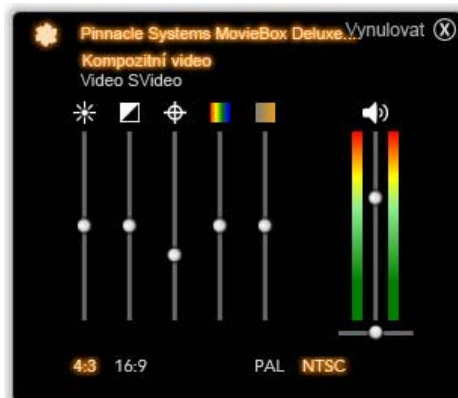
- Zastavit film Animovaný film můžete vytvořit importováním jednotlivých snímků z videozáznamu (viz část Zastavit film, strana 58).

Snímek: Slouží k importu jednotlivých obrázků z pásky nebo z živého záznamu, např. webové kamery (viz část Snímek, strana 61).

Nastavení úrovně analogového zvuku a videa

Hardware pro analogové nahrávání může být vybaven dalšími ovládacími prvky pro úpravu úrovně parametrů zvukového a obrazového signálu. Takové funkce jsou užitečné pro úpravu problémů s expozicí a podobných problémů u zdrojového materiálu a pokud potřebujete provést kompenzaci rozdílů u videa z různých zdrojů.

Přístup k těmto ovládacím prvkům získáte klepnutím na tlačítko *další* (↻) vedle názvu zdroje. Tím otevřete okno Úrovně analogového vstupu.



Okno Úrovně analogového vstupu umožňuje upravit množství parametrů obrazu a zvuku. Jezdec Odstín (čtvrtý zleva) není u zdrojů ve formátu PAL používán.

Tyto úrovně je sice možné upravit pomocí příslušných obrazových efektů v režimu editace, pokud je však správně nastavíte ještě před nahráváním, nebudete se muset později zabývat korekcí barev.

Nastavíte-li správně možnosti zvuku před nahráváním, zajistíte tak konzistentní úroveň hlasitosti a dobrou kvalitu zvuku.

Některá zařízení pro nahrávání mohou poskytovat méně možností, než je zde uvedeno. Pokud například použitý hardware nepodporuje stereofonní nahrávání, nebude zobrazen ovládací prvek pro vyvážení zvuku.

Video: Klepnutím na příslušné tlačítko *zdroje* (*Kompozitní* nebo *S-Video*) vyberte typ videa, které chcete digitalizovat. Pomocí pěti jezdců můžete řídit jas (zesílení videa), kontrast (poměr nejsvětlejší a nejtmaší barvy), ostrost, odstín a saturaci barev načítaného videa.

- Jezdec *Odstín* je užitečný k opravám nechtěných posunů barevných odstínů u materiálu ve formátu NTSC. Při nahrávání ze zdroje ve formátu PAL není k dispozici.

Jezdec *Sytost* reguluje sytost barev, tj. množství barvy, v obrazu. (Obraz s nulovou sytostí obsahuje pouze černou, bílou a odstíny šedé.)

Zvuk: Pomocí jezdců na pravé straně panelu můžete řídit vstupní úroveň a stereofonní vyvážení načítaného zvuku.

Panel Importovat do

Po importování budou položky médií k dispozici v počítači jako soubory. Panel Importovat do v Průvodci importem umožňuje zadat, kam se mají tyto soubory uložit. K dispozici jsou samostatné složky pro video, zvuk a obrázky, ale panel Importovat do uvádí pouze ty,

kteře jsou relevantní pro aktuální zdroj importu nastavený v panelu Import z.

Při vzrůstajícím počtu souborů médií v počítači je stále více užitečné zorganizovat materiál do složek a podsložek tak, abyste v budoucnu mohli požadovanou položku načíst co nejrychleji. Ovládací prvky panelu Importovat do jsou navrženy tak, aby byl celý proces do určité míry, kterou si zvolíte, automatický.

Práce se složky importu

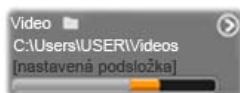
Pokud nezvolíte jiná umístění, používá Průvodce importem standardní složky pro video, hudbu a obrázky v rámci vašeho uživatelského účtu systému Windows. Na obrázku je zobrazeno obvyklé nastavení v systému Windows Vista. Chcete-li složku pro import změnit, klepněte na malé tlačítko složky nebo na cestu aktuální složky. (Viz níže část Výběr složky pro import.)



Zvolené složky pro jednotlivé typy médií, ať už výchozí nebo vlastní, slouží jako *základní umístění* pro importované soubory. Pokud chcete se svou sbírkou médií efektivně pracovat, můžete také zvolit vlastní název podsložky nebo možnost automatického generování názvu podle aktuálního data nebo data vytvoření importovaného materiálu. Možnosti podsložky zobrazíte klepnutím na možnost nastavení podsložky nebo na tlačítko další ➤ u typu médií. (Viz níže část Nastavení podsložky.)

Pokud například nastavíte hlavní složku pro video jako C:\vid a způsob pojmenování podsložek na možnost Aktuální měsíc, budou veškerá importovaná videa přenesena do složky s názvem podobným názvu C:\vid\2009-10.

Indikátor míry zaplnění: Tento sloupcový graf zobrazuje, kolik zbývá místa v paměťovém zařízení u jednotlivých cílových umístění importu. První část sloupce znázorňuje již zabrané místo v zařízení. Barevná část znázorňuje, kolik místa budou vyžadovat aktuálně zvolené soubory médií, které čekají na import.



Zobrazení dostupného místa pro ukládání souborů

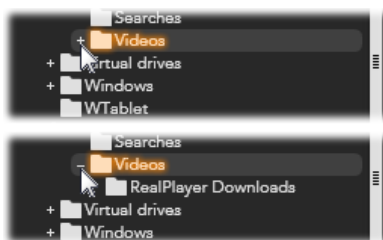
Poznámka: Pokud je určité umístění v průběhu importu zaplněno na 98 %, je operace v daný okamžik pozastavena.

Výběr složky pro import

Pokud chcete zvolit odlišnou základní složku pro určitý typ médií, klepněte na odpovídající tlačítko složky nebo název složky v panelu Importovat do. Tím otevřete pole pro výběr složky, kde můžete procházet složky a v případě potřeby i vytvořit složku, kterou chcete použít.



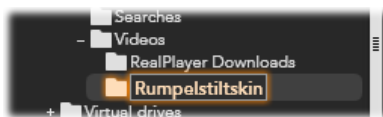
Složky obsahující podsložky jsou označeny ikonou znaménka plus vlevo od názvu složky, pokud jsou momentálně zavřené, a ikonou znaménka mínus, pokud jsou otevřené. Klepnutím na ikonu stav složky změňte.



Klepnutím na ikonu znaménka plus zobrazíte obsah složky.

Chcete-li v aktuálně zvolené složce vytvořit podsložku, klepněte na tlačítko Nová složka v dolní části okna pro výběr souborů, zadejte název složky a stiskněte klávesu Enter.

Chcete-li složku přejmenovat, vyberte ji jedním klepnutím levým tlačítkem myši nebo stiskněte klávesu F2. Zobrazí se místní pole pro úpravy, ve kterém můžete přepsat starý název novým názvem dle vlastního výběru. Na konec změnu potvrďte stisknutím Enter klávesy nebo stisknutím klávesy Esc změnu názvu zrušte.



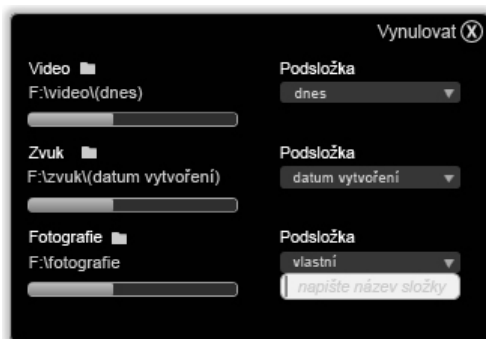
Přejmenování zvolené složky

Po vyhledání a výběru složky, kterou chcete použít jako základní složku, klepnutím na tlačítko OK potvrdíte výběr a vrátíte se do okna Průvodce importem.

Nastavení podsložky

Pokud chcete jako cíl importu pro určitý typ médií nastavit podsložku v základní složce, klepněte na tlačítko nastavení podsložky nebo na tlačítko *Další* ➤. Tato tlačítka otevírají dialogové okno, které

představuje rozšířenou verzi panelu Importovat do, která zahrnuje ovládací prvky nezbytné k nastavení názvu podsložky nebo způsobu pojmenování pro jednotlivé typy médií podporované u aktuálně zvoleného zdroje importu.



Rozšířené dialogové okno Importovat do pro souborová média. Jelikož soubory mohou být média jakéhokoli typu, jsou k dispozici ovládací prvky pro všechny tři typy. Většina ostatních zdrojů zahrnuje pouze import videa a ovládací prvky pro zvuk a fotografie nejsou zobrazeny.

Řádek ovládacích prvků pro jednotlivé typy médií zahrnuje rozevírací seznam s možnostmi pojmenování...

- **Žádné podsložky:** Při výběru této možnosti budou importované soubory uloženy do základní složky.
- **Vlastní:** Pokud zvolíte tuto možnost, zobrazí se místní okno pro úpravy. Zadejte název podsložky, do které chcete přístí import nebo importy daného typu médií uložit.
- **Dnes:** Importované soubory budou uloženy do složky pojmenované jako aktuální datum ve formátu 2009-10-25.

- **Datum vytvoření:** Jednotlivé importované soubory budou uloženy v podsložkách pojmenovaných pomocí data vytvoření médií ve stejném formátu jako u předchozí možnosti. Pokud je v rámci jedné operace importu přenášeno více položek médií, může to zahrnovat vytvoření nebo aktualizaci více podsložek.

Aktuální měsíc: Tato možnost je shodná s možností Dnes, název však nebude obsahovat údaj o dni, tj. bude ve formátu 2009-10.

Po provedení výběru se klepnutím na tlačítko  v pravém horním rohu dialogového okna vrátíte do Průvodce importem.

Panel Režim

Panel Režim v Průvodci importem představuje místo, kde můžete upravit možnosti nabízené různými zdroji importu.

Možnosti importu formátu DV/HDV

Možnosti pro import formátu DV a HDV jsou v panelu Režim ve třech skupinách.

Předvolby: Skupina Předvolby nabízí dvě standardní konfigurace pro kompresi obrazu a zvuku a vlastní nastavení, které umožňuje doladit parametry v okně Možnosti komprese, které se otevře, když klepnete na horní tlačítko *Další* . (Viz část Okno



možností komprese na straně 37.) Přednastavené předvolby jsou následující:

- DV: Tato předvolba umožňuje plně kvalitní nahrávání formátu DV, které pro minutu videa využívá přibližně 200 MB místa na disku.

MPEG: Komprese MPEG vytváří menší soubory než formát DV, vyžaduje však vyšší výkon počítače ke kódování a dekódování. To by mohlo vést k nižšímu výkonu na starších počítačích.

Detekce scén: Pokud je aktivována funkce Detekce scén, je záznam při importu rozdělen do scén, které lze v albu aplikace Studio zobrazit a manipulovat s nimi samostatně. To výrazně zjednodušuje hledání zajímavého materiálu při editování. Okno Možnosti detekce scén otevřete klepnutím na dolní tlačítko *Další* . (Viz část Okno možností detekce scén na straně 38.)

Zastavit na konci pásky: Tato možnost umožňuje, aby aplikace Studio automaticky zastavila nahrávání, pokud narazí na prázdnou pásku. Prázdná oblast na pásce, bez formátování časového kódu, znamená, že na pásce není nic nahráno. Pokud jste na pásce záměrně při nahrávání nevytvářeli prázdné úseky (jemným překrytím sousedních záběrů), zabraňuje tato volba nechtěnému nahrávání materiálu.

Možnosti importu pro analogové média

Možnosti pro import z analogových médií jsou podobné možnostem uvedeným u digitálních zdrojů. Podívejte se dále na vysvětlení oken Možnosti



komprese a Možnosti detekce scén.

Možnost *Zastavit, pokud není signál* odpovídá možnosti *Zastavit na konci pásky* popsané výše. Pokud je nastavena, aplikace Studio automaticky ukončí nahrávání, pokud bude signál ze zdrojového zařízení přerušen.

Možnosti importu pro souborová média

Panel Režim nabízí dvě možnosti, které mají vliv na import ze souborových médií.

Odstranit původní: Pokud je tato možnost aktivována, bude původní kopie souborů, které importujete, po zkopírování odstraněna. Tato možnost je vhodná tehdy, pokud pomocí Průvodce importem chcete svá média uspořádat a nechcete, aby byl pevný disk zanesen zbytečnými kopiemi.

Ignorovat duplicitní položky: Tato možnost pomáhá rozpoznat redundantní soubory médií, které již máte, tím, že Průvodce importem nebude importovat další kopie souborů, které mohou mít rozdílný název, ale jinak jsou zjevně identické.



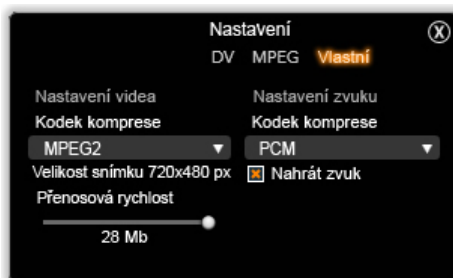
Možnosti importu pro nahrávání zastaveného filmu

Při vytváření animace ze zastaveného filmu je nahrána řada jednotlivých snímků ze živého zdroje videa. V závislosti na tom, co máte se sekvencí snímků zastaveného filmu v plánu, můžete nastavit Průvodce importem tak, aby jednotlivé snímky spojil do filmu, importoval každý snímek jako obrázek nebo obojí.



Okno možností komprese

Možnosti nabízené v panelu Režim pro import formátu DV/HDV i analogových zdrojů zahrnují přístup k tomuto oknu, kde můžete doladit předvolby komprese. Pokud zvolíte předvolbu DV nebo MPEG, můžete v tomto okně zkontrolovat skutečně použitá nastavení. Při provádění úprav se zde automaticky vybere předvolba Vlastní.



Okno Možnosti komprese pro import digitálního a analogového videa

Jelikož jsou některé možnosti závislé na jiných, nebudou všechny viditelné současně.

Nastavení videa

Kodek komprese: Pomocí tohoto rozevíracího seznamu vyberte kodek, který chcete použít.

Velikost snímku: Tento řádek určuje rozměry nahrávaného videa.

Kvalita, Datový tok: Některé kodeky prezentují možnosti kvality jako procento komprese (*Kvalita*) a jiné jako požadovaný datový tok v kB/s (*Datový tok*).

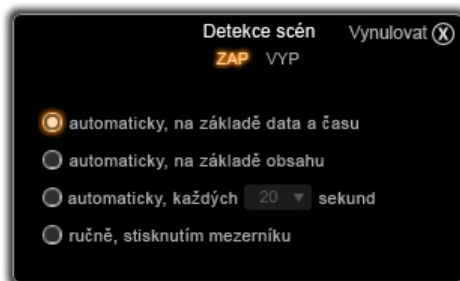
Nastavení zvuku

Kompres: V tomto rozevíracím seznamu se zobrazuje kodek, který bude použit ke kompresi přichozích zvukových dat.

Nahrát zvuk: Zaškrtnutí tohoto políčka zrušte, pokud nahraný zvuk nebudete při produkci používat.

Okno možností detekce scén

Možnosti nabízené v panelu Režim pro import formátu DV/HDV i analogových zdrojů zahrnují přístup k tomuto oknu, kde můžete konfigurovat předvolby detekce scén.



Okno Možnosti detekce scén pro import formátu DV nebo HDV. Při importu z analogových zdrojů jsou podporovány pouze poslední dvě možnosti.

Automatická detekce scén je klíčovou funkcí aplikace Studio při práci se zdroji ve formátu DV a HDV. V průběhu nahrávání videa aplikace Studio detekuje přirozená rozhraní scén a rozděljuje záznam do scén. Pro každou detekovanou scénu bude v albu v části Nahrané video vytvořena nová ikona.

V závislosti na použitém zařízení pro nahrávání probíhá automatická detekce scén buď v reálném čase během nahrávání, nebo jako samostatný krok ihned po dokončení nahrávání.

K dispozici jsou čtyři možnosti detekce scén:

- **Automatická detekce podle času:** Tato možnost je dostupná pouze při nahrávání ze zdroje DV. Aplikace Studio sleduje během nahrávání časový údaj na pásce a při zjištění nespojitosti zahájí novou scénu.
- **Automatická detekce podle střihu:** Aplikace Studio detekuje změny v obsahu videa a vytvoří novou scénu při každé rozsáhlé změně obrazu. Tato funkce nemusí pracovat správně při nestabilním osvětlení. Použijeme-li jako krajní příklad záběry z nočního klubu se stroboskopem, vznikla by nová scéna při každém záblesku stroboskopu.
- **Vytvoř klip každých X vteřin:** Aplikace Studio bude vytvářet nové scény ve zvoleném intervalu. Tato funkce může být užitečná k rozdělení záznamu, který obsahuje dlouhé souvislé záběry.

Bez detekce scén: Tuto možnost vyberte, chcete-li sledovat celý proces nahrávání a sami rozhodnout, kde má dojít k rozdělení scén. Scény můžete během nahrávání kdykoli rozdělit stisknutím klávesy [Mezerník].

Panel Název souboru

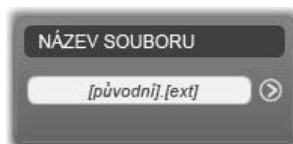
Tento panel v Průvodci importem umožňuje zadat názvy, pod kterými se mají importované soubory médií uložit.

Každý typ vstupního zdroje má výchozí název souboru přiřazený aplikaci Studio. Například výchozí název souboru při importu snímku je Snímek. Pokud jej chcete změnit, klepněte do příslušného místa a zadejte požadovaný název.



Průvodce importem během importu nikdy nepřepíše existující soubor. Pokud již existuje soubor se stejným názvem jako cílový název, bude k názvu nově importovaného souboru přidáno pořadové číslo.

Při importu ze souborových médií jsou k dispozici další funkce pro pojmenování souborů. Ve výchozím nastavení je souborový vstup pojmenován symbolicky ve tvaru [originál].[ext], použije se tedy původní název souboru a přípona.



Pokud chcete použít vlastní název, zadejte jej do pole pro úpravy jako obvykle. U souborových médií má však cílový název dvě části: *kořen*, který zadáte sami, a *koncovku*, která je generována pomocí jednoho ze tří jednoduchých pravidel při importu. Výchozí pravidlo přidá ke každému názvu souboru jednoznačné pořadové číslo. Při zadávání vlastního názvu je v poli pro úpravy zobrazen pouze kořen. Když je však název zobrazen jinde, zobrazí se i koncovka podle použitého pravidla.

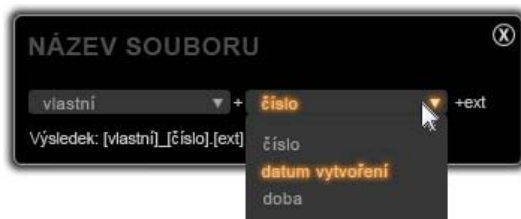


Chcete-li pro koncovku použít jiné pravidlo, klepněte na tlačítko *Další* ➤. Tím otevřete dialogové okno se dvěma rozevíracími seznamy. První z nich umožňuje zvolit kořen jako původní nebo vlastní. Můžete jej

využít, pokud někdy budete chtít vrátit importovaným souborům jejich původní názvy. Druhý rozevírací seznam je zobrazen pouze u vlastních názvů a umožňuje zvolit z dostupných pravidel pro generování koncovky:

- **Číslo:** Jedná se o stejné pravidlo, které je použito také u jiných typů médií pro zabránění kolizi názvů. Pokud nastavíte kořen jako „Průvod“, bude mít první kopírovaný soubor název Průvod (plus původní přípona souboru), druhý bude pojmenován Průvod_001 a čísla v názvu budou pokračovat podle pořadí.
- **Datum vytvoření** Čas vytvoření souboru, v hodinách, minutách a sekundách, slouží k vytvoření názvů typu Průvod_20-30-00. Jde tedy o soubor, který byl vytvořen přesně v 8:30 večer.

Doba: Tato možnost je obdobná jako předchozí možnost, je však použit časový údaj o importu.



Okno konfigurace názvu souboru při importu



VÝBĚR MÉDIÍ PRO IMPORT

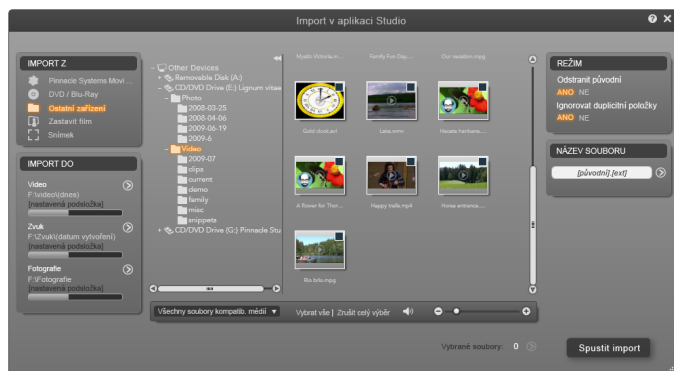
Každý zdroj podporovaný v Průvodci importem má vlastní příslušnou sadu ovládacích prvků pro výběr

materiálu. Po klepnutí na název zdroje v panelu Import z se ústřední oblast průvodce konfiguruje tak, aby obsahovala příslušné ovládací prvky, které potřebujete.

Import ze souborových médií

Pokud v panelu Import z v Průvodci importem zvolíte možnost *Jiná zařízení*, připravíte průvodce na import souborových médií z různých úložišť vyjma místních pevných disků, včetně pevných disků, paměťových karet a pamětí USB Flash.

Výběr souborů k importu probíhá v prohlížeči složek a souborů médií v ústřední části průvodce.

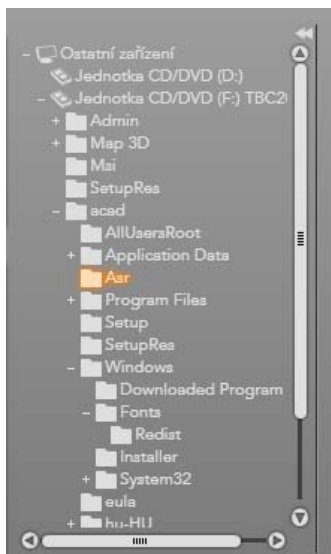


Při importu ze souborových médií zobrazí Průvodce importem v ústřední části prohlížeč složek a souborů. Po levé straně jsou zobrazeny panely Import z a Importovat do a na pravé straně panely Režim a Název souboru. Tlačítkem Spustit import v pravé dolní části zahájíte operaci importu, jakmile vyberete požadované soubory médií.

V rámci jedné operace importu můžete přenést více typů médií z více zdrojových složek. Každý vybraný

soubor bude zkopírován do příslušné složky odpovídající typu média (jak jsou zadány v panelu Importovat do).

Prohlížeč složek a souborů médií

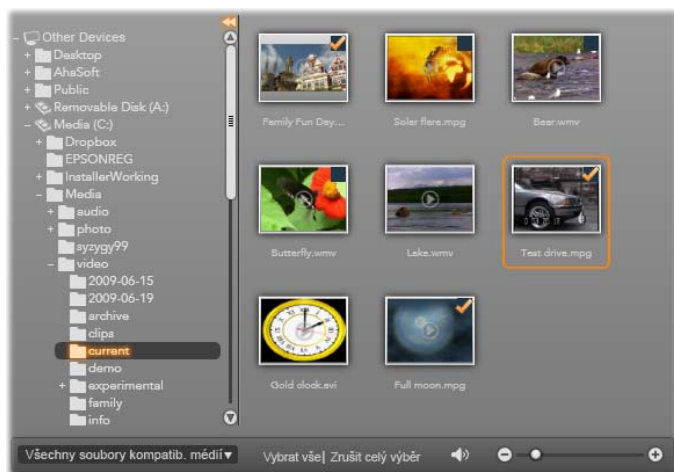


V levém sloupci prohlížeče jsou hierarchicky zobrazeny všechny složky všech úložných zařízení připojených k počítači. Tato zařízení zahrnují pevné disky, optické jednotky, paměťové karty a paměti USB Flash.

Procházení tohoto „stromu složek“ je obdobné jako procházení v Průzkumníku Windows a jiných programech. Složky obsahující jiné složky jsou

označeny znaménkem plus vlevo od názvu složky, pokud jsou zavřené, a znaménkem mínus, pokud jsou otevřené. Klepnutím na znaménko otevřete (rozbalíte) nebo zavřete (sbalíte) seznam podsložek ve složce.

Současně lze vybrat pouze jednu položku ve stromu složek. Všechny soubory médií uložené v dané složce se ihned zobrazí v pravé, větší části prohlížeče. Hned na místě si můžete zobrazit náhled souborů a označit ty, které chcete importovat, pomocí značky v pravém horním rohu ikony souboru.



*Zde je otevřena složka **video\current**, ve které je zobrazeno osm videosouborů. Pokud chcete soubor vybrat pro import (nebo výběr zrušit), klepněte na políčko v pravém horním rohu ikony souboru. Na obrázku jsou vybrány tři soubory.*

Zobrazení náhledu souborů médií:

Zobrazení náhledu zvuku a videa:

Prohlížeč souborů médií umožňuje zobrazit náhled všech podporovaných typů médií. Náhled média znázorněného příslušnou ikonou zobrazíte klepnutím na tlačítko *Přehrát* ve středu ikony zvukových souborů nebo videosouborů. Pro urychlení zobrazení se videosoubory přehrávají v okénku ikony. Klepnutím kamkoli v ikoně přehrávání zastavíte. V opačném případě bude přehrán náhled celého souboru.



Náhled přes celou obrazovku: Při přehrávání videa je v levém horním rohu ikony souboru zobrazeno tlačítko *náhledu přes celou obrazovku*. Toto tlačítko funguje podobně jako tlačítko



náhledu přes celou obrazovku v Přehrávači v režimu editace v aplikaci Studio (viz strana 8).

Náhled přes celou obrazovku se automaticky zavře na konci videa. Pokud jej chcete zavřít ručně, stiskněte klávesu Esc nebo poklepejte na obrazovce během přehrávání.

Chcete-li zobrazit digitální fotografie nebo jiné obrázky při rozlišení přes celou obrazovku, poklepejte na jejich ikonu.

Jezdec náhledu: U zvukových a obrazových klipů je těsně pod ikonou jejich souboru zobrazen jezdec. Klepnutím a přetažením *tlačítka jezdce* můžete ručně zobrazit náhled kterékoli části souboru. Ukazatel myši se při správném umístění na jezdci změní na obousměrnou šipku.



Výběr souborů médií pro import

Pokud chcete soubory médií pro import vybírat (nebo výběr zrušit) postupně, klepněte na *políčko výběru* v pravém horním rohu ikony souboru.



Klepnutím na políčko výběru soubor vyberete nebo výběr zrušíte.

Výběr více položek: Prohlížeč také umožňuje vybrat (nebo zrušit výběr) skupiny zvýrazněných souborů současně. Chcete-li jednotlivý soubor zvýraznit, jednoduše klepněte na jeho název nebo ikonu. Stav

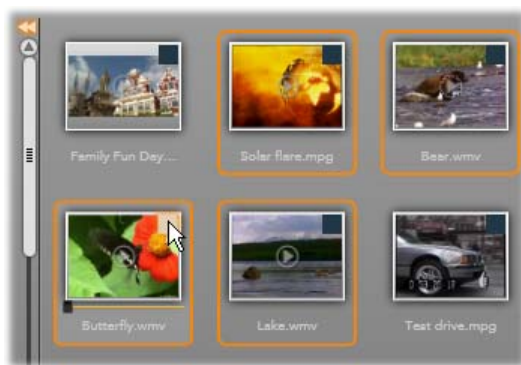
zvýraznění je označen pomocí oranžového okraje. Pokud chcete zvýraznit další soubory, klepněte na jejich ikony a podržte současně stisknuté klávesy Shift a Ctrl následujícím způsobem:

- Pokud na ikonu klepnete současně s podržením klávesy Ctrl, zvýrazníte nebo zrušíte zvýraznění jednoho souboru, aniž byste tím ovlivnili ostatní soubory ve skupině.

Pokud stisknete klávesu Shift a klepnete na ikonu souboru, zvýrazníte danou ikonu a všechny ikony mezi ní a ikonou, na kterou jste klepli *před tím*, včetně ní. Zvýraznění ikon, které do daného rozsahu nespádají, bude zrušeno.

Skupinu ikon můžete zvýraznit přímo pomocí myši tím, že přetáhnete obdélník překrývající ikony, které chcete do výběru zahrnout. Klepněte na první ikonu a než tlačítko myši uvolníte, přetáhněte ukazatel na poslední ikonu.

Jakmile zvýrazníte ikony, které chcete importovat, můžete celou skupinu vybrat (nebo výběr zrušit) současně klepnutím na políčko výběru u kterékoli ikony.



Skupina čtyř zvýrazněných ikon videosouborů. Výběr nebo zrušení výběru u kterékoli z nich bude mít vliv na celou skupinu.

Tlačítka *Vybrat vše* a *Zrušit výběr všech položek*: Klepnutím na tato tlačítka u spodního okraje prohlížeče souborů médií vyberete k importu všechny soubory médií uvedené v aktuální složce nebo zrušíte výběr všech souborů. Tlačítka nemají vliv na soubory, které jsou aktuálně vybrány v jiných složkách.



*Pomocí tlačítka **Vybrat vše** vyberete všechny soubory médií v aktuální složce.*

Při každém přidání nebo odebrání souboru ze seznamu souborů k importu aktualizuje prohlížeč médií *indikátor stavu výběru* v dolní části okna.

Vlastní nastavení prohlížeče

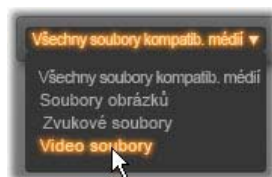
Několik ovládacích prvků vám umožňuje konfigurovat prohlížeč souborů médií tak, aby odpovídal vašemu monitoru a dalším požadavkům.

Zavření strom složek: Chcete-li maximálně zvětšit prostor pro zobrazení náhledu souborů, klepněte na

ikonu doleva směřující dvojité šipky v horní části posuvníku stromu složek. Tím skryjete strom složek do podoby svislého pruhu v levé části okna. V horní části pruhu bude zobrazena ikona doprava směřující dvojité šipky, která strom znovu otevře. Je zobrazen také název aktuální složky.

Filtrování seznamu souborů:

Další možností jak optimalizovat využití oblasti pro soubory je omezení zobrazených souborů pouze na jeden typ médií. Tuto funkci má rozevírací seznam pro filtrování typu médií v levé dolní části prohlížeče. Ve výchozím nastavení se v prohlížeči zobrazí všechny podporované typy souborů médií. Zobrazení však můžete omezit tak, aby byly zobrazeny pouze zvukové soubory nebo videosoubory. Pokud chcete vědět, které typy souborů jsou do výběru zahrnuty, umístěte na jednu nebo dvě sekundy ukazatel myši nad danou položku, čímž zobrazíte jejich seznam.



*Po umístění ukazatele myši nad možnost **Zvukové soubory** se vyvolá seznam typů souborů, ze kterých je podporován import zvuku.*

Nastavení velikosti náhledu:

Posledním nástrojem pro práci s obrazovkou je jezdec velikosti náhledu v dolní části prohlížeče. Posunutím jezdce doleva zmenšíte a posunutím jezdce doprava zvětšíte velikost ikon



náhledu v prohlížeči souborů. Tento jezdec můžete pomocí myši posunout třemi způsoby:

- Klepněte na tlačítko jezdce a přetáhněte ho doleva nebo doprava.
- Klepněte vedle tlačítka jezdce, který se přesune v příslušném směru.

Klepněte na tlačítko mínus nebo plus na koncích rozsahu jezdce, čímž jezdec posunete o větší úsek.

Nastavení hlasitosti náhledu: Pokud chcete nastavit hlasitost náhledu zvukových souborů a videoklipů, umístěte ukazatel myši nad tlačítko *zvuk/ztlumit* v dolním pruhu prohlížeče souborů médií. Vedle tlačítka se zobrazí *jezdec hlasitosti*. Úroveň hlasitosti upravíte přetažením jezdce nahoru nebo dolů. Klepnutím na tlačítko *zvuk/ztlumit* přepnete přehrávání a ztlumení zvuku.



Úprava data a času importovaného souboru

Interní hodiny záznamového zařízení často nejsou nastaveny správně, což má za následek nesprávné vyznačení času v souborech médií. Průvodce importem umožňuje tento problém odstranit nastavením data a času importovaných souborů podle vlastních požadavků.

Oprava času nebo data souboru:

Pomocí tlačítka *Další*  na řádku Vybrané soubory otevřete okno, které obsahuje dvě možnosti pro úpravu vyznačeného času:

- **Opravit časovou zónu:** Pomocí tohoto jezdce můžete změnit časový údaj u jakéhokoli importovaného souboru médií až o 12 hodin v obou směrech. Pomocí tohoto nastavení můžete vyrovnat

časový rozdíl v případě, že jste si přivezli videozáznamy z cesty do zahraničí.

Nastavit datum a čas: Tato pole umožňují zadat přesné datum a čas dle vlastního výběru. Čas souboru u všech importovaných souborů médií bude změněn na tento údaj.

Import z videokamery DV nebo HDV

Pokud se chcete připravit na import digitálního videa, zapněte zařízení DV nebo HDV v režimu přehrávání a zvolte je v panelu Import z v Průvodci importem.



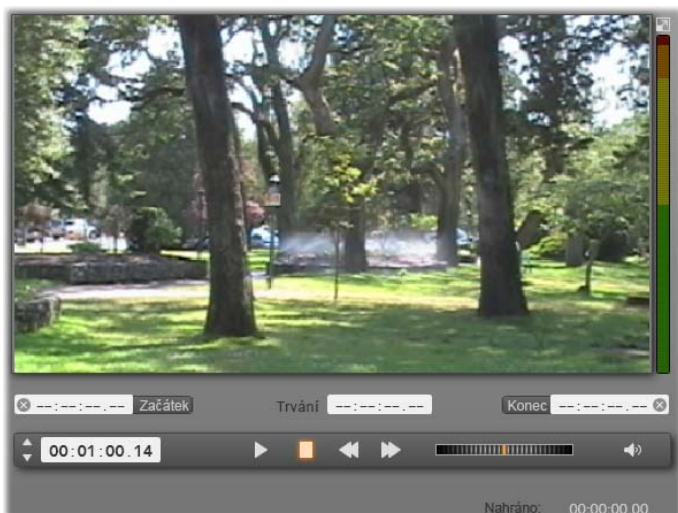
Musíte také zkontrolovat, zda jsou cílová složka, předvolby komprese a další možnosti v ostatních panelech nastaveny tak, jak potřebujete. (Viz Panely Průvodce importem, strana 26.)

Náhled videa

Video, které se aktuálně přehrává ve zdrojovém zařízení, by mělo být zobrazeno v oblasti náhledu v ústřední části okna průvodce. Po pravé straně náhledu videa je stupnice, která zobrazuje úroveň hlasitosti v každém okamžiku.



Nad touto stupnicí je v pravém horním rohu okna náhledu malé tlačítko, kterým přepnete do náhledu přes celou obrazovku.



Pokud vyberete zdroj DV nebo HDV, zobrazí se v ústřední části Průvodce importem ovládací prvky pro náhled a import materiálu na pásce.

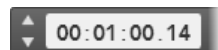
Pod náhledem je řada ovládacích prvků pro automatické nahrávání pomocí nastavení značky začátku a konce. Další informace naleznete v části Nahrávání videa a zvuku na straně 53.

Další řada ovládacích prvků, *panel posunu*, slouží jako navigační konzola pro zdrojové zařízení.



Panel posunu pro import ze zařízení DV a HDV s ovládacími prvky (zleva): krokování a zobrazení pozice časového kódu, tlačítka posunu, převíjení a tlačítko zvuku s překryvným jezdcem pro ovládání hlasitosti náhledu.

Indikátor aktuální pozice časového kódu zobrazuje místo přehrávání podle časového kódu zaznamenaného na pásku při snímání. Jeho čtyři pole představují hodiny, minuty,



sekundy a snímek. Nalevo od indikátoru je dvojice tlačítek se šipkou, které slouží k posunu pozice o jeden snímek vpřed nebo zpět.

Tlačítka posunu zleva doprava jsou přehrát/pozastavit, zastavit, převinout zpět a rychlý posun vpřed. Tato tlačítka posílají příkazy do videokamery. Jejich použití je ekvivalentní k ovládacím prvkům přímo na kameře, ale je obvykle pohodlnější.



Přetažením oranžové jehly na ovládání *převíjení* doleva nebo doprava můžete změnit pozici přehrávání ve směru vzad nebo vpřed. Při přetažení jehly mimo střed se zvyšuje rychlost motoru. Jakmile jehlu uvolníte, vrátí se zpět do středu a přehrávání je pozastaveno.



Nastavení hlasitosti náhledu: Pokud chcete nastavit hlasitost náhledu, umístíte ukazatel myši nad tlačítko *zvuk/ztlumit* v dolním pruhu prohlížeče souborů médií. Vedle tlačítka se zobrazí *jezdec hlasitosti*. Úroveň hlasitosti upravíte přetažením jezdce nahoru nebo dolů. Klepnutím na tlačítko *zvuk/ztlumit* přepnete přehrávání a ztlumení zvuku.



Značka začátku/konce: Značka začátku a značka konce označují plánovaný počáteční a koncový bod nahrávání videa. Další informace naleznete na straně 53.

Poznámka: Zdroje DV a HDV jsou také vhodné pro snímky, podrobnosti naleznete na straně 61.

Nahrávání videa a zvuku

Průvodce importem podporuje dva přístupy k výběru rozsahu videa, které chcete importovat.

Při ručním ovládání jednoduše zvolíte náhled přehrávání a na začátku požadovaného záznamu klepnete na tlačítko *Spustit záznam*. Jakmile dosáhnete konce segmentu, klepnete na tlačítko *Zastavit záznam*. Pokud máte ve zdrojovém záznamu po celé délce časový kód a možnost Zastavit na konci pásky je v panelu Režim nastavena na Ano, můžete odejít a nechat Průvodce importem, aby nahrávání vypnul na konci vstupu.

Automatický způsob nahrávání je vhodný pro nastavení koncových bodů nahrávání (značka začátku a značka konce) s přesností na jeden snímek a pro nahrávání, které uživatel nesleduje, které se má zastavit před koncem nahraného materiálu.

Někdy můžete použít čas značky začátku a značku konce ponechat prázdnou. Když klepnete na tlačítko *Spustit záznam*, vyhledá Průvodce záznamem čas začátku a zahájí nahrávání, dokud nevydáte pokyn k jeho zastavení (nebo páska nedosáhne konce).

Můžete nastavit čas značky konce a značku začátku ponechat prázdnou. Když klepnete na tlačítko *Spustit záznam*, import začne okamžitě a skončí automaticky na značce konce. Zadání délky trvání a zadání značky konce jsou ekvivalentní operace. Ať zvolíte kteroukoli z nich, Průvodce importem vypočítá a zobrazí druhou hodnotu automaticky.

Poznámka: Před zahájením importu ověřte, zda je nastavení v panelu Importovat do a v dalších panelech (viz stránka 26) správně nakonfigurováno.

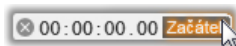
Ruční nahrávání pomocí tlačítek *Spustit záznam* a *Zastavit záznam*:

1. Zkontrolujte, zda nejsou nastaveny značky začátku a konce. V případě potřeby klepnutím na tlačítko  u příslušných polí hodnoty vymažte.
2. Ručně spustíte přehrávání zdrojové pásky před požadovaným počátečním bodem nahrávání.
3. Jakmile dosáhnete počátečního bodu, klepněte na tlačítko *Spustit záznam*.
Název tlačítka se změní na *Zastavit záznam*.
4. Na konci segmentu klepněte na tlačítko znovu. Nahráný materiál je uložen v albu.
5. Ručně zastavte nahrávání (pokud není použito automatické vypnutí, jak je uvedeno výše).

Automatické nahrávání pomocí nastavení *značky začátku* a *značky konce*:

1. Pomocí ovládacích prvků počítadla času nastavte hodnoty značky začátku a značky konce, tj. počátečního a koncového bodu požadovaného záznamu.

Pokud chcete nastavit značku začátku, zadejte hodnotu přímo



do pole začátku, nebo přejděte na požadovaný bod a klepněte na tlačítko *Začátek*. Obdobně můžete nastavit značku konce.

2. Klepněte na tlačítko *Spustit záznam*. Aplikace Studio umístí zdrojové zařízení na značku začátku a automaticky spustí nahrávání.
3. Jakmile je dosaženo značky konce, je import ukončen a zdrojové zařízení je zastaveno.
4. Nahráný materiál je uložen v albu.

Import z analogových zdrojů

Pokud chcete nahrávat analogové video (např. z kazety VHS nebo Hi8), potřebujete převaděč, který připojíte k počítači a který má příslušné konektory pro video a zvuk. Týká se to také nahrávání z analogových zdrojů zvuku, např. z gramofonu.

K aktuálně podporovaným produktům patří produkty Pinnacle a Dazzle, např. USB 500/510, USB 700/710 a DVC 100 a webové kamery využívající technologie DirectShow.

Pokud se chcete připravit na import z analogového zdroje, zapněte zařízení a zvolte je v panelu Import z v Průvodci importem. Vyberte také příslušný vstup (např. Kompozitní nebo S-Video). Pokud chcete vstupní analogový signál před



digitalizací upravit, klepněte na tlačítko *Další* ➤, které poskytuje přístup k oknu Úrovně analogového vstupu. (Další informace naleznete na straně 28.)

Před spuštěním nahrávání zkontrolujte, zda jsou cílová složka, předvolby komprese a další možnosti v ostatních panelech nastaveny tak, jak potřebujete. (Viz Panely Průvodce importem, strana 26.)

Nahrávání z analogového zdroje:

1. Ověřte, zda je připojen správný vstup (např. S-Video).

2. Spust'íte přehrávací zařízení těsně před místem, ve kterém chcete spustit nahrávání.
Nyní by měl být aktivní náhled videa a zvuku. (Pokud ne, zkontrolujte kabely a instalaci převaděče.)
3. Spust'íte nahrávání klepnutím na tlačítko *Spustit záznam*.
Název tlačítka se změní na *Zastavit záznam*.
4. Na konci segmentu klepněte na tlačítko znovu. Nahraný materiál je uložen v albu.
5. Zastavte zdrojové zařízení.

Import z disků DVD nebo Blu-ray

Průvodce importem může importovat data obrazu a zvuku z disků DVD a BD (Blu-ray). Začněte tím, že vložíte zdrojový disk do jednotky a zvolte jej v panelu Import z v Průvodci importem. Pokud máte více než jednu optickou jednotku, zvolte správnou jednotku ze seznamu.



Poznámka: Média chráněná proti kopírování nelze importovat.

Před spuštěním nahrávání zkontrolujte, zda jsou cílová složka a název souboru v ostatních panelech nastaveny tak, jak potřebujete. (Viz Panely Průvodce importem, strana 26.)

Jelikož při importu z optických disků často jde o velké soubory, je důležité zvolit správnou složku pro import. Zejména zkontrolujte, zda je v určeném umístění dostatek volného místa (viz strana 29).

Náhled souborů na disku

Média na optických discích jsou přístupná prostřednictvím operačního systému počítače. Z toho důvodu jsou ovládací prvky náhledu v ústřední oblasti, způsoby výběru souborů a postup importu stejné jako u běžných souborových médií (vyjma toho, že nepotřebné složky jsou zpočátku zobrazeny zavřené). Další informace naleznete na straně 42.

Import z digitálních fotoaparátů

Podobně jako u jednotek optických disků jsou média v digitálních fotoaparátech přístupná prostřednictvím operačního systému počítače. Fotoaparát může být zobrazen v seznamu zdrojů jako vyměnitelný disk. Náhled, výběr a import se provádí stejně jako u běžných souborových médií (vyjma toho, že složky jsou v počátečním zobrazení zavřené). Další informace naleznete na straně 42.



Zastavit film

Funkce Zastavit film v Průvodci importem umožňuje vytvářet animované filmy spojením jednotlivých snímků zaznamenaných z živého zdroje videa, jako jsou analogové videokamery nebo webkamery. Výsledkem importu pomocí funkce Zastavit film bude film s 8 nebo 12 snímky za sekundu, sbírka nasnímaných statických obrázků nebo obojí, v závislosti na nastavení v panelu Režim.

Pokud se chcete připravit na import pomocí funkce Zastavit film, zkontrolujte, zda je zdrojové zařízení zapnuto, a poté vyberte jeho název pod záhlavím Zastavit film v panelu Import z v Průvodci importem. (Další informace naleznete na straně 28.)



Před spuštěním nahrávání zkontrolujte, zda jsou cílová složka, možnosti a název souboru v ostatních panelech nastaveny tak, jak potřebujete. (Viz Panely Průvodce importem, strana 26.)

Pokud zdrojové zařízení funguje správně, měli byste mít v ústřední oblasti okna Průvodce importem zobrazen živý náhled. Chcete-li náhled zobrazit přes celou obrazovku, klepněte na tlačítko vpravo nahoře ve vnořeném náhledu. Režim náhledu přes celou obrazovku ukončíte stisknutím klávesy Esc nebo klepnutím na tlačítko *zavřít* v pravém horním rohu obrazovky.



Jakmile budete připraveni na nahrávání obrázků, klepněte na tlačítko *Zaznamenat snímek*. Do zásobníku obrázků v dolní části okna bude přidána miniatura zaznamenaného snímku. (Další informace naleznete v části Použití zásobníku obrázků na straně 62.)



Jelikož se jedná o sekvenci statických snímků, je obvykle nutné po zaznamenání snímku provést menší změny scény, kterou zaznamenáváte, abyste mezi jednotlivými snímky vytvořili iluzi pohybu.

Pokud si chcete vizualizaci usnadnit, použijte efekt lesklého papíru ve funkci Zastavit film, pomocí kterého jsou po sobě jdoucí snímky zobrazeny v průhledných vrstvách tak, abyste rozdíly zřetelně viděli. Tuto funkci lze konfigurovat na ovládacím panelu.

V pravé dolní části ovládacího panelu je zobrazen počet dosud zaznamenaných snímků a délka trvání filmu (na základě zaokrouhleného počtu obrázků).

Ovládací panel funkce Zastavit film

Tento panel slouží pro přesun a další možnosti importu pomocí funkce Zastavit film.



Zleva doprava:

- **Indikátory Živě a Soubor:** Tyto ovládací prvky umožňují přepínat mezi zobrazením náhledu živého zdroje videa a zaznamenanými snímky v zásobníku obrázků. Konkrétní snímky můžete zobrazit, a v případě potřeby nahradit, aniž byste museli vracet zpět jinou práci.
- **Počítadlo:** V tomto poli je zobrazena aktuální poloha v animaci v hodinách, minutách, sekundách a

snímčích. Hodnota počítadla závisí na počtu doposud zaznamenaných snímků a rychlosti animace ve snímčích za sekundu. Tlačítka se šipkami nahoru a dolů vlevo od počítadla umožňují v náhledu animace posun o jednotlivý krok.

- **Navigační tlačítka:** Tato tlačítka slouží ke zobrazení náhledu animace. Tlačítko *smyčky* umožňuje procházet animací od začátku do konce a její kontrolu.
- **Frekvence snímků:** Tato frekvence, ve snímčích za sekundu, určuje, kolik snímků budete muset vytvořit, abyste dosáhli jedné sekundy času animace. Tato frekvence ovlivňuje zdánlivou rychlost animace.
- **Nastavení funkce lesklého papíru:** Klepnutím na tlačítko *Další*  otevřete malé okno, kde můžete konfigurovat funkci lesklého papíru. První jezdec zobrazuje rozdíl v průhlednosti po sobě jdoucích snímků, zatímco druhý ovládá počet snímků kromě aktuálního, které budou součástí efektu. Experimentujte s oběma nastaveními tak dlouho, dokud nenajdete úroveň, která bude pro váš film nejlepší.



Import animace

Až do animace přidáte všechny požadované snímky, klepněte na tlačítko *Spustit import*. Průvodce importem přidá animovaný film a/nebo jednotlivé snímky, které jste zachytili, do příslušné části alba aplikace Studio.

Snímek

Funkce Snímek v Průvodci importem slouží k nahrávání jednotlivých snímků (statických obrázků) z fotoaparátů nebo přehrávačů připojených k systému. Pokud se chcete připravit na import pomocí funkce Snímek, zkontrolujte, zda je zdrojové zařízení zapnuto, a poté vyberte jeho název pod záhlavím Snímek v panelu Import z v Průvodci importem. (Další informace naleznete na stránce 28.)



Před spuštěním nahrávání zkontrolujte, zda jsou cílová složka a název souboru v ostatních panelech nastaveny tak, jak potřebujete. (Viz Panely Průvodce importem, strana 26.)

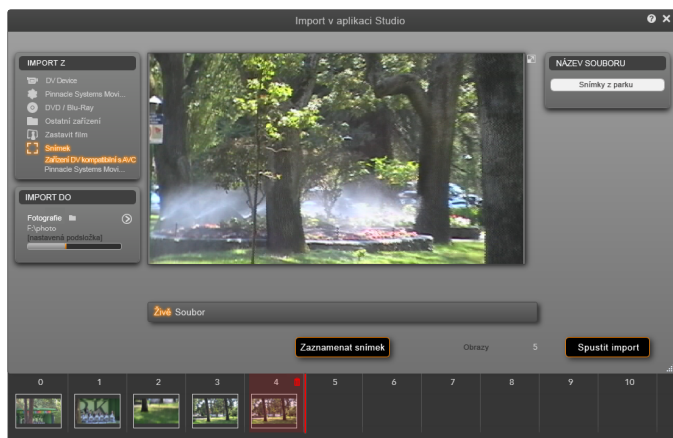
Nyní zapněte fotoaparát nebo posuňte pásku a začněte sledovat vnořený náhled v ústřední oblasti okna Průvodce importem.

Chcete-li náhled zobrazit přes celou obrazovku, klepněte na tlačítko vpravo nahoře ve vnořeném náhledu. Režim náhledu přes celou obrazovku ukončíte stisknutím klávesy Esc nebo klepnutím na tlačítko *zavřít* v pravém horním rohu obrazovky.



Jakmile budete chtít zaznamenat obrázek, klepněte na tlačítko **Zaznamenat snímek**. Do zásobníku obrázků v dolní části okna bude přidána miniatura zaznamenaného snímku.



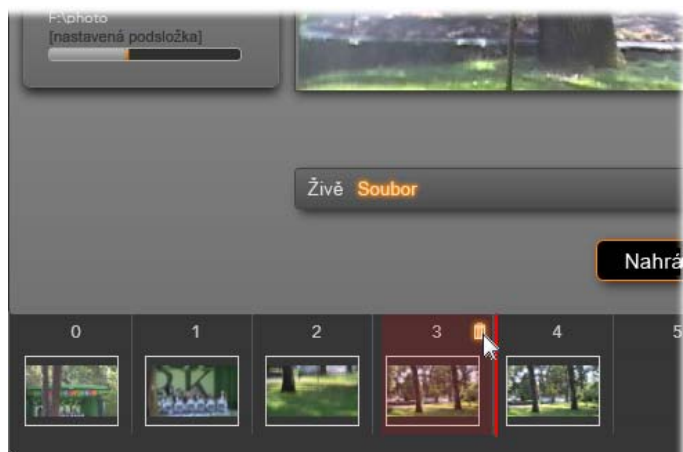


*Zaznamenávání snímků v Průvodci importem. Při zobrazení náhledu živého videa nebo videa na pásce v ústřední oblasti okna zaznamenejte statický obrázek pomocí tlačítka **Zaznamenat snímek**. Zaznamenané snímky se ukládají do zásobníku obrázků v dolní části okna, dokud je pomocí tlačítka **Spustit import** nepřenesete do alba aplikace Studio.*

Zaznamenat můžete libovolný počet snímků dle potřeby. Průvodce importem všechny snímky postupně přidá do jejich sbírky v zásobníku obrázků. V průběhu zaznamenávání můžete měnit pásky, zaměření fotoaparátu atd., dle libosti. Zdrojové video nemusí být souvislé, pokud je při klepnutí na tlačítko **Zaznamenat snímek** přítomen signál.

Používání zásobníku obrázků

Pokud chcete okamžitě zkontrolovat snímek, který jste již zaznamenali, klepněte na miniaturu kteréhokoli snímku kromě aktuálního snímku v zásobníku obrázků. Tím přepnete zobrazení ze zdroje videa na zaznamenaný snímek a aktivujete indikátor *Soubor*. Indikátor můžete také aktivovat tím, že na něj klepnete přímo.



Po klepnutí na indikátor **Soubor** nebo na kteroukoli miniaturu v zásobníku obrázků můžete zkontrolovat již zaznamenané obrázky. Zde uživatel klepnul na miniaturu číslo 3 a ukazatel myši je umístěn na ikoně koše, aby uživatel mohl miniaturu odstranit. Zvýrazněná čára na pravé straně vybrané miniatury označuje, kam bude vložena miniatura následujícího zaznamenaného snímku.

Pokud chcete zaznamenaný snímek odstranit, vyberte jej v zásobníku obrázků a klepněte na ikonu koše, která se zobrazí v pravém horním rohu miniatury.

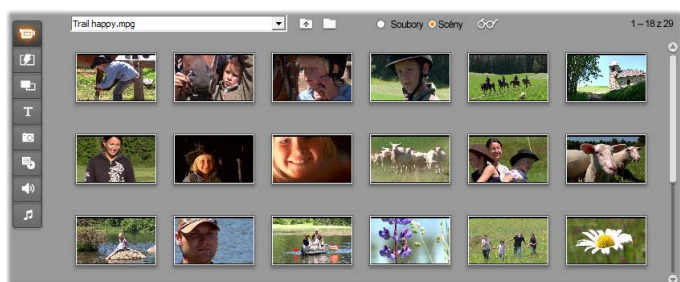
Chcete-li po zkontrolování souborů v zásobníku obrázků přepnout zpět na náhled videa, klepněte na indikátor **Živě** pod zobrazením náhledu.

Import snímků

Po zaznamenaní všech požadovaných snímků ze zdroje videa klepněte na tlačítko *Spustit import*. Průvodce importem přidá zaznamenané snímky do části se statickými obrázky v albu aplikace Studio.

KAPITOLA 3:

Album



Část Video v albu v režimu Scény. Zde zobrazené ikony představují scény v určitém filmovém souboru. K dispozici jsou ovládací prvky (nahore) pro přístup k jiným filmovým souborům kdekoli v počítači. Klepnutím na záložky na levé straně alba získáte přístup k materiálu v dalších částech.

Při současné explozi technologií digitálních médií je nyní snazší než kdy dřív získat vysoce kvalitní média a využívat je ve vlastní tvorbě.

Kromě videa lze ve filmech vytvořených v aplikaci Studio využívat jako materiálu mnoho jiných typů médií a zdrojů. Počínaje vizuálními prvky můžete použít digitální fotografie a grafiku, zábavné titulky a animované přechody. Pokud jde o zvuk, můžete zvukovou stopu vlastního videa ozvláštnit nebo zcela

nahradit hudbou, zvukovými efekty a hlasovým komentářem.

A pak jsou k dispozici speciální položky. U disků DVD můžete využít atraktivní navigační menu, zatímco při dotvoření konečného vzhledu v tvorbě můžete využít tematické šablony nástroje Montage[®] aplikace Studio, které umožňují vzájemně kombinovat další zdroje do dynamických a kreativních rozložení videa.

Instalace aplikace Studio již obsahuje rozsáhlou kolekci profesionálně vytvořených zdrojů a k dispozici jsou i četné bonusy. Dále se vám otevírají téměř neomezené možnosti využití všech druhů dalších médií, ať už si je vytvoříte sami nebo je získáte z jiných zdrojů.

Správa médií

Sledování velkého množství materiálu je nesnadné samo o sobě, aplikace Studio však obsahuje dva důležité nástroje pro správu, které vám navigaci a přístup k médiím usnadní.

Album nabízí inteligentní procházení celou kolekcí médií. Umožňuje rychle vyhledat a zobrazit náhled požadované položky a poté ji zařadit do vytvářeného filmu pouhým přetažením její ikony do okna Film. Album využívají a sdílí všechny vaše projekty, neboť se jedná o trvalou funkci v režimu editace v aplikaci Studio.

Projektový zásobník je speciální verzí alba věnovanou zdrojům využitým v aktuálním projektu. Položky médií, které přidáte do filmu, jsou do zásobníku zahrnut automaticky, ale můžete do něj přidat i další položky přímo, aby byly k dispozici později. Zásobník vám umožňuje shromažďovat a uchovávat veškerý materiál, který pro film potřebujete, a díky zásobníku jej máte

při editaci neustále na dosah a připravený vždy, kdy projekt načtete.

V této kapitole se budeme nejprve zabývat albem, ale většina postupů a operací zde popsanych se vztahuje i na zásobník, který je popsán od strany 97.

Přístup k médiím v albu

Zdrojový materiál, který potřebujete k vytváření filmu, je uložen v různých částech alba. Tyto části jsou přístupné pomocí záložek:

Video: Tato část obsahuje videozáznamy, které jste natočili nebo získali jinak. Podporované formáty video souborů jsou: **avi, mpg, mpeg, mod, mp2, mp4, m2ts, mt2, m2t, tod, m1v, m2v, mpv, 3gp, wmv, mov a skm.** Soubory můžete otvírat a přímo zobrazovat jejich náhledy nebo můžete otevřít jednotlivý soubor a načíst scény, které obsahuje a které jsou znázorněny pomocí ikon s miniaturami. Chcete-li některé scény použít ve filmu, přetáhněte jejich ikony do okna Film. Viz Část Videá na straně 72.



Přechody: Tato část alba obsahuje stmívání a roztmívání (fade in/out), prolnutí (dissolve), posunutí (slide) a další typy přechodů včetně propracovaných přechodů Hollywood FX. Chcete-li použít přechod, umístěte jej vedle videoklipu nebo mezi videoklip a grafiku v okně Film. Viz část Přechody na straně 88.



Nástroj Montage® Témata: Téma v aplikaci Studio je sada odpovídajících šablon. Šablony můžete použít k vytvoření efektivních sekvencí, které kombinují vaše video a statické obrázky s integrovanými animacemi a efekty. Viz část Témata nástroje Montage® na straně 90.



Titulky: Tato část obsahuje editovatelné titulky, které můžete překrýt přes video nebo použít jako grafiku na celou obrazovku. Můžete vytvořit vlastní titulky od začátku nebo použít či přizpůsobit některé z nabízených titulků. Aplikace Studio umožňuje vytváření rolovacích a plovoucích titulků, animovaných pohybů a použití mnoha typografických efektů. Viz část Titulky na straně 91.



Fotografie a uložené snímky: Tato část obsahuje fotografie, rastrové obrázky a uložené snímky videa. Tyto obrázky můžete použít na celou obrazovku nebo je překrýt přes hlavní video. Aplikace Studio podporuje většinu standardních obrazových formátů souborů: **bmp**, **dtl**, **gif**, **jpg**, **jpeg**, **pcx**, **png**, **psd**, **tga**, **tif** a **wmf**. Viz část Fotografie a uložené snímky na straně 93.



Menu disku: Aplikace Studio poskytuje širokou nabídku menu kapitol, která můžete použít při vytváření disků DVD, VCD a S-VCD. Menu můžete použít beze změn, upravit je nebo vytvořit vlastní. Viz část Menu disku na straně 93.



Zvukové efekty: Aplikace Studio nabízí množství zvukových souborů ve vysoké kvalitě. Můžete také použít soubory, které jste nahráli sami nebo získali z jiných zdrojů. Podporovány jsou soubory ve formátu: **wav**, **mp3**, **mpa**, **m4a**, **wma**, **avi** a **ac3**. Viz část Zvukové efekty na straně 95.

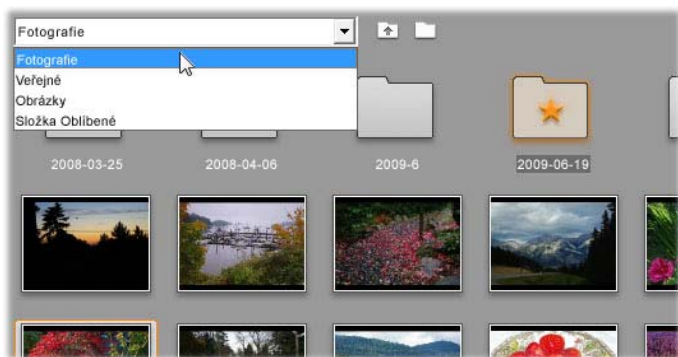


Hudba: Do této části alba můžete umístit hudební soubory uložené na pevném disku počítače a pak je z tohoto umístění používat. Podporované formáty jsou stejné jako u zvukových efektů. Viz část Hudba na straně 96.



Použití alba

Ve všech částech alba se zobrazuje rozevírací seznam složek. V některých částech, např. Fotografie a uložené snímky, kde složky představují skutečné adresáře na pevném disku, jsou k dispozici také další navigační ovládací prvky.



Ve části Fotografie a uložené snímky se zobrazuje rozevírací seznam složek. Zde aktuální složka obsahuje soubory obrázků a podsložky, z nichž jedna je označena jako oblíbená (hvězdičkou) Oblíbené složky lze rychle otevřít klepnutím na položku Oblíbené v seznamu.

Zdroje jsou v jednotlivých složkách představovány ikonami. Pokud je ikon více a nevejdou se na obrazovku, zobrazí se také posuvník pro přístup k ostatním ikonám. V pravé horní části každé stránky alba je zobrazen celkový počet položek ve složce a rozsah, který je aktuálně viditelný.



Údaj nad posuvníkem uvádí, že je aktuálně zobrazeno 18 z 19 ikon.

Náhled všech typů obsahu alba můžete jednoduše zobrazit klepnutím na ikonu.

V této kapitole jsou postupně představeny všechny části alba. Jako první je uveden popis nejdůležitější části Videá. Vlastní použití obsahu alba k vytváření editovaného filmu je předmětem kapitol 4 až 15.

Zdrojové složky obsahu alba

Většina částí alba obsahuje běžné soubory médií různých typů, ale existují tři výjimky. Ikony scén v režimu *Scény* části Videá představují segmenty v určitém souboru videa, zatímco ikony v částech *Přechody* a *Témata* představují speciální zdroje spojené s aplikací Studio.

Dalších pět částí a režim *Soubory* v části Videá však představují soubory uložené v určitých složkách na disku.



Ikony v části Titulky představují soubory uložené ve vybrané zdrojové složce na pevném disku. Rozevírací seznam v horní části stránky alba umožňuje vybrat v kterékoli nainstalované složce titulků. Tlačítko složky vedle seznamu poskytuje v případě potřeby přístup k titulkům v jiných složkách než těch, které jsou v seznamu. Část Menu disku lze použít podobným způsobem.

Zdrojová složka obsahu dané části je uvedena v rozevíracím seznamu levé horní části stránky alba vedle malého tlačítka *Složka* . Chcete-li změnit zdrojovou složku aktuální části, vyberte ji z rozevíracího seznamu nebo klepněte na toto tlačítko, přejděte do jiné složky v počítači a vyberte libovolný soubor. Vybraný soubor bude v nově obsazené části alba zvýrazněn.

V některých částech alba je k dispozici také tlačítko *nadřazené složky* , které usnadňuje procházení skupinou adresářů obsahujících soubory médií stejného typu.

Souborová média v albu nabízí příkaz místní nabídky, *Otevřít obsahující složku*, který otevře okno Průzkumníka Windows s vybraným souborem.



ČÁST VIDEO

V části alba Video, která obsahuje nahrané nezpracované záznamy a další zdrojový materiál videa, začíná vlastní proces editace. Prvním krokem typické tvorby filmu bude pravděpodobně přetažení některých scén z alba do okna Film (viz *kapitolu 5: Videoklipy*).

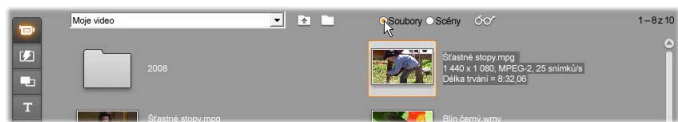


Scény jsou v albu zobrazeny v pořadí, v jakém se vyskytují ve videu. Toto pořadí nelze změnit, neboť je dáno základním souborem, scény však můžete přidávat do filmu v libovolném pořadí. Podobně platí, že scény alba nemůžete zkracovat (editovat), ale jako klip ve filmu můžete použít libovolnou část scény.

Režim *Soubory* a režim *Scény*

Proces volby příslušné videoscény pro film se skládá ze dvou kroků. Nejdříve je nutné procházením paměťového zařízení, obvykle se jedná o připojený pevný disk, vybrat soubor s videem, který obsahuje požadovanou scénu.

Pokud chcete procházet soubory v části Video v albu, označte přepínač *Soubory*.



Po volbě režimu *Soubory* v části *alba Video* procházejte složky a soubory s videem uložené v počítači. Chcete-li přepnout do režimu *Scény*, poklepejte na soubor s videem nebo klepněte na přepínač *Scény*.

Možnosti zobrazení

Oba režimy *Soubory* i *Scény* podporují více možností zobrazení umožňujících přizpůsobit zobrazení individuálním potřebám a zobrazit tak více nebo méně informací o každé položce alba.

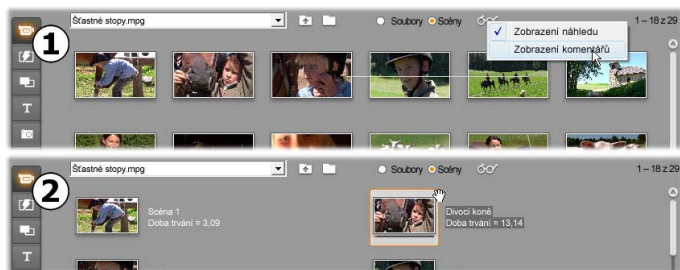
Aplikace Studio disponuje několika způsoby přístupu k těmto možnostem zobrazení:

- Pomocí příkazu v nabídce *Zobrazit*.
- Pomocí místní nabídky alba vyvolané klepnutím pravým tlačítkem myši.

Pomocí místní nabídky, která se zobrazí po  klepnutí na tlačítko *Zobrazit*.



Část *Video* podporuje v režimu *Soubory* tři druhy zobrazení, které se liší úrovní detailů: ❶ zobrazení ikon, ❷ zobrazení detailů a ❸ zobrazení náhledu.



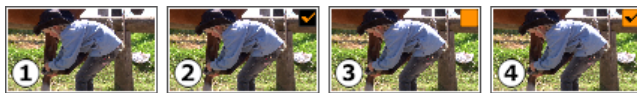
V režimu Scény jsou k dispozici dvě možnosti zobrazení: ❶ zobrazení náhledu a ❷ zobrazení komentářů.

Funkce rozhraní

Část Videu poskytuje některé zvláštní funkce rozhraní:

- Scény, které jste přidali do okna Film, jsou v albu označeny zaškrtnutím v pravém horním rohu ikony scény. Toto zaškrtnutí zůstane zobrazeno, dokud v okně Film bude existovat klip vytvořený z této scény. Barevný čtvereček na pozadí v témže rohu ikony označuje, že byla výslovně přidána do projektového zásobníku. Oba indikátory mohou být zobrazeny současně (viz níže).

Chcete-li zjistit, jakým způsobem je určitá scéna alba použita v aktuálním projektu, použijte příkaz nabídky *Album* ➤ *Najít scénu v projektu*. Aplikace Studio v okně Film zvýrazní všechny klipy vytvořené podle vybrané scény nebo scén. Chcete-li scénu vyhledat opačným směrem, klepněte pravým tlačítkem myši na klip v okně Film a v nabídce, která se zobrazí, vyberte příkaz *Nalézt scénu v albu*.



Symbol v pravém horní rohu ikonu v albu nebo v projektovém zásobníku zobrazuje její stav: ❶ nepoužito (bez symbolu); ❷ použito v projektu; ❸ připojeno k zásobníku; ❹ použito v projektu a připojeno k zásobníku.

Téměř všechny příkazy nabídky, které se týkají scén, jsou k dispozici v nabídce *Album* a v místní nabídce, která se zobrazí po klepnutí pravým tlačítkem myši na vybranou scénu. Pokud je v této dokumentaci zmíněn příkaz nabídky, například *Album ➤ Sloučit klipy*, pamatujte, že odpovídající příkaz je obvykle k dispozici i v místní nabídce. Mnoho příkazů je také dostupných v projektovém zásobníku.

Přehled činností

Vzhledem ke své centrální úloze umožňuje část alba *Videa* provádět celou řadu činností. Tyto činnosti jsou dále popsány v následujících částech:

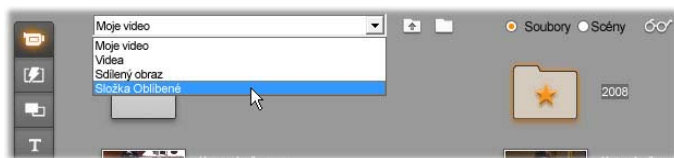
- Otevření souboru videa
- Zobrazení videa
- Výběr scén a souborů
- Zobrazení informací o scéně a souboru
- Zobrazení komentářů
- Slučování a rozdělování scén
- Opakování detekce scén

Otevření souboru videa

Výchozími umístěními souborů s videem je veřejná složka systému Windows pro video a odpovídající složka pod vaším uživatelským účtem. Při sledování části Video v režimu *Soubory* jsou obě tato umístění vždy uvedena v rozevíracím seznamu v horní části alba:

Chcete-li využít uložené soubory s videem, můžete přejít také do jiných složek na pevném disku. Aplikace Studio umožňuje v režimu *Soubory* klepnutím na ikony přejít do složky, ve které jsou soubory umístěny. Soubor můžete také vybrat přímo v režimu *Soubory* nebo *Scény* klepnutím na tlačítko *Procházení složkami*. Aktuální i předchozí složky jsou také uvedeny v seznamu, a pokud se liší od dvou standardních umístění, budou se v seznamu vždy zobrazovat čtyři různé složky.

Poslední položkou v rozevíracím seznamu je složka Oblíbené. Pokud pracujete s několika různými složkami videa, může vám složka oblíbených položek aplikace Studio navigaci usnadnit. Pokud chcete některou ze složek označit jako oblíbenou, použijte příkaz z místní nabídky *Nastavit jako oblíbenou složku*. Oblíbené složky jsou v albu zobrazeny s hvězdičkou. Chcete-li se vrátit k oblíbené složce, zvolte složku Oblíbené a poté konkrétní složku, kterou máte na mysli.

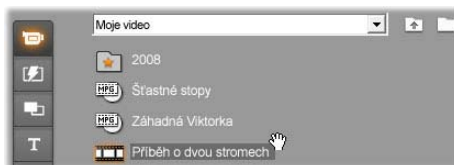


Výběr složky Oblíbené. Složka v pravé části byla označena jako oblíbená složka, což je naznačeno hvězdičkou.

Bližší podrobnosti týkající se režimů a možností zobrazení při práci s videoscénami v albu naleznete v části *Videa* (str. 72).

Otevření složky

V režimu *Soubory* jsou zobrazeny obsahy složek. Zobrazí se podsložky i soubory s digitálním videem ve stávající složce.



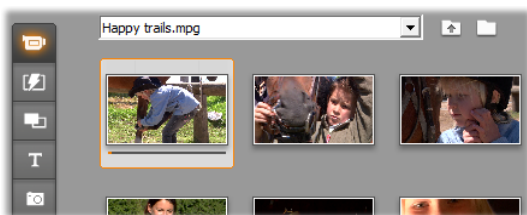
Tři způsoby otevření složky:

- Je-li část *Videa* nastavena do režimu *Soubory*, vyberte v rozevíracím seznamu název složky nebo poklepejte na jakoukoliv uvedenou složku.
- V režimu *Soubory* nebo *Scény* klepněte na tlačítko *O úroveň výš* .

V režimu *Soubory* nebo *Scény* klepněte na tlačítko *pro procházení složkami*  a pomocí dialogového okna *Otevřít* vyhledejte soubor digitálního videa. Chcete-li v aplikaci *Studio* po otevření souboru s videem zobrazit obsahy nadřazené složky, přepněte do režimu *Soubory*.

Otevření souboru

Pokud otevřete soubor s videem, zobrazí se ikony, které představují scény v souboru:



Tři způsoby otevření souboru digitálního videa:

- Je-li část Videa nastavena do režimu *Scény*, vyberte v rozevřacím seznamu název souboru.
- Poklepejte na soubor uvedený v režimu *Soubory*.

Klepněte na tlačítko pro *procházení složkami*  a pomocí dialogového okna Otevřít vyhledejte na pevném disku libovolný podporovaný typ souboru digitálního videa.

Detekce scén a miniatury

Po otevření souboru s videem se album zaplní detekovanými scénami souboru. Každá scéna je znázorněna snímkem s miniaturou – ikonou prvního snímku scény. Je možné, že první snímek není vhodný k vytvoření charakteristické ikony scény. Aplikace Studio proto umožňuje vybrat jiný snímek.

Změna miniatur v albu:

1. Vyberte scénu, jejíž miniaturu chcete změnit.
2. Pomocí přehrávače vyhledejte snímek, který chcete použít jako miniaturu.
3. Klepněte na příkaz nabídky *Album* ➤ *Nastavit náhled*.

Poměr stran videa

Většina souborů s digitálním videem obsahuje informace o formátu obrazu, pomocí kterých aplikace Studio může automaticky detekovat poměr stran 4:3 nebo 16:9. Pokud soubor tyto informace neobsahuje, aplikace Studio použije jako výchozí standardní formát 4:3.

Pomocí příkazů *Poměr 4:3* a *Poměr 16:9* v nabídce Album můžete ručně nastavit libovolný požadovaný poměr. Tyto příkazy jsou rovněž uvedeny v místní nabídce vyvolané klepnutím pravým tlačítkem myši na video v albu. Tyto příkazy fungují tak, že zvětší původní snímky tak, aby odpovídaly nové velikosti snímku. Pokud například nastavíte film s poměrem 4:3 na 16:9, budou se osoby a objekty zdát širší vzhledem k jejich výšce.

Tento postup se liší od konverze velikosti snímku, ke které dochází, když přidáte scénu do projektu filmu s opačným poměrem stran. V tomto případě je scéna upravena v obou rozměrech stejně tak, aby odpovídala rozměru cílového snímku, přičemž zbývající plocha je černá.

Příkazy pro poměr stran jsou dostupné poté, kdy aplikace Studio otevřela soubor poprvé a provedla indexování scén. Do té doby nejsou položky nabídky aktivní.



(L) Původní snímek 4:3; (C) Stejný snímek s černými bočními pruhy po přidání do projektu 16:9; (R) Stejný snímek po použití příkazu Poměr 16:9. Neshody v poměru stran lze také zpracovat v okně Film pomocí příkazů místní nabídky Zobrazit celý snímek a Upravit velikost snímku na velikost rámečku.

Poznámka: Formát snímku projektu, který nelze po vytvoření projektu změnit, lze nastavit pro nové projekty na panelu nastavení *Nastavení projektu*. Další informace naleznete na straně 382.

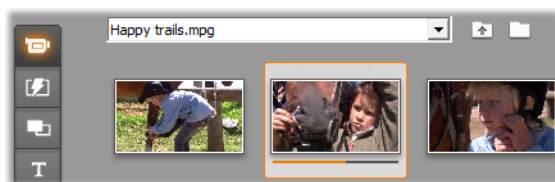
Zobrazení videa

Jednotlivé nebo seřazené scény v otevřeném souboru s videem můžete kdykoli zobrazit.

Zobrazení videa od vybrané scény:

1. Klepněte na ikonu scény v albu.
V přehrávači se zobrazí první snímek vybrané scény.
2. Klepněte na tlačítko *Přehrát* v přehrávači.
Přehrávač nyní přehraje vybranou scénu a poté všechny následující. Průběh je znázorněn třemi způsoby.

- Scény jsou během přehrávání postupně zvýrazněny.
- Jezdec přehrávače znázorňuje aktuální místo přehrávání relativně k celému filmu.
- Miniatury scén zobrazují během náhledu indikátor průběhu. Během přehrávání nahraného videa se indikátor průběhu posouvá z jedné miniatury na druhou.



Náhled souborů s digitálním videem

Pokud soubor s videem vyberete v režimu *Soubory*, můžete pomocí přehrávače zobrazit náhled tohoto videa, aniž byste soubor otevřeli v režimu *Scény*.



Výběr scén a souborů

Aplikace Studio nabízí řadu způsobů, jak vybírat scény, soubory a složky v části alba *Videa*. Vybrané videoscény jsou označeny zvýrazněným okrajem. Vybrané složky a soubory s videem jsou označeny zvýrazněným textem.

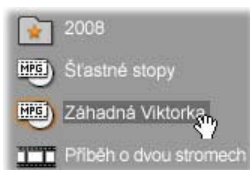


Vybrané scény mají zvýrazněný okraj (uprostřed).

Postupy výběru se řídí standardními zvyklostmi systému Windows. Můžete použít libovolnou kombinaci následujících způsobů:

- Pomocí příkazu nabídky *Úpravy* ➤ *Vyber vše* nebo stisknutím kláves Ctrl+A můžete vybrat všechny scény, soubory nebo složky, které jsou právě zobrazeny v albu, a to včetně položek uvedených na dalších stránkách.
- Klepnutím se stisknutou klávesou Shift můžete vybrat oblast sousedních položek.
- Klepnutím se stisknutou klávesou Ctrl můžete přidat nebo odebrat jednotlivé položky výběru.
- Přesuňte ukazatel myši do prázdné oblasti stránky alba, klepněte a tažením rámečku vyberte všechny položky, které protínají vybranou oblast.

V mřížce alba se můžete pohybovat pomocí kláves se šipkami. Pokud současně s klávesami se šipkami podržíte stisknutou klávesu Shift, budete položky vybírat.



Vybrané složky a soubory s videem mají zvýrazněný text. Všimněte si hvězdičky na ikoně složky 2008, která označuje, že byla označena jako oblíbená.

Zobrazení informací o scéně a souboru



Přesunete-li ukazatel myši na videoscénu, ukazatel se změní na symbol ruky. Pokud s ukazatelem nebudete chvíli pohybovat, zobrazí se v okénku čas začátku a délka. Jestliže ukazatel ponecháte na scéně, toto okénko zůstane několik sekund zobrazeno. Zobrazený počáteční čas je časový kód z původního zdrojového videa v minutách, sekundách a snímcích.



Chcete-li v části Video zobrazit v režimu *zobrazení složek* informace o souborech videa, klepněte v místní nabídce alba, kterou zobrazíte klepnutím na pravé tlačítko myši, na příkaz *Detaily*. Zobrazí se název souboru, rozlišení, poměr stran, délka a frekvence snímků. Zpět do kompaktního zobrazení můžete přepnout pomocí příkazu *Ikony*.

Zobrazení komentářů

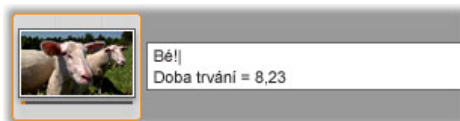
Ve výchozím zobrazení režimu *Scény* části *Nahrané video*, známé jako *zobrazení náhledů*, je každá scéna znázorněna ikonou s miniaturou snímku. Další informace o každé scéně se zobrazí po přepnutí do *zobrazení komentářů* pomocí některé z metod popsané na str. 73.

V zobrazení komentářů jsou u scén zobrazeny popisky, které můžete upravit. O použití těchto popisků můžete

sami rozhodnout: může se jedna o klíčová slova pro vyhledávání, názvy scén nebo textové komentáře popisující obsah scén. Výchozí popis je generován z pořadového čísla scény a délky (například Scéna 3, Trvání = 7:21).

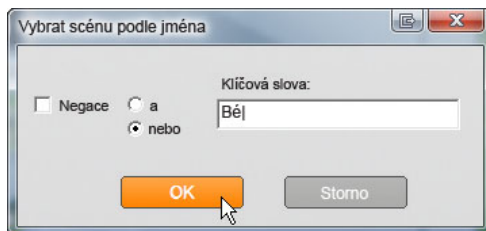


Pokud klepnete na videoscénu, zobrazí se na místě komentáře textové pole, do kterého můžete zadat vlastní název nebo komentář.



Výběr scén podle názvu

Pomocí příbuzné funkce můžete vybrat videoscény vyhledáním klíčových slov v komentářích. Pomocí příkazu *Album* ➤ *Vybrat podle názvu* otevřete toto dialogové okno:



Zadáním klíčového slova do textového pole a klepnutím na tlačítko *OK* zvýrazníte všechny scény alba, jejichž popis obsahuje zadané klíčové slovo.

Hledání se vztahuje pouze na popisky, které jste upravili, *nikoli* na výchozí popisky.



Slučování a rozdělování scén

Po prohlédnutí náhledu scén můžete scény sloučit nebo rozdělit do větších nebo menších jednotek. Tyto úpravy lze provést snadno.

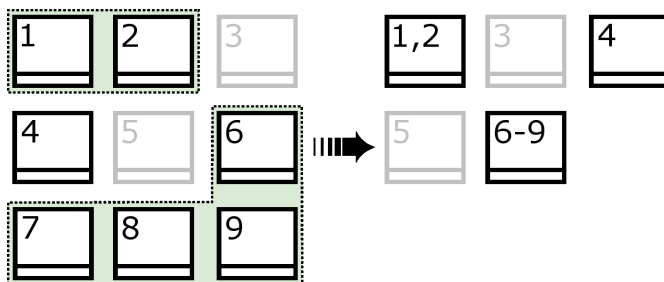
Slučení scén v albu:

1. Vyberte scény, které chcete rozdělit.
2. Vyberte příkaz *Album* ➤ *Sloučit klipy*.

Vybrané scény budou sloučeny do jedné.

Sloučit je možné pouze sousední scény. Scény budou dále sloučeny v pořadí, ve kterém jsou uvedeny v albu, bez ohledu na pořadí, ve kterém jste je vybrali. (Položky alba za sebou následují po řádcích a potom směrem dolů na stránce.) Chcete-li tuto operaci zrušit, stiskněte klávesy Ctrl+Z nebo klepněte na tlačítko *Zpět*.

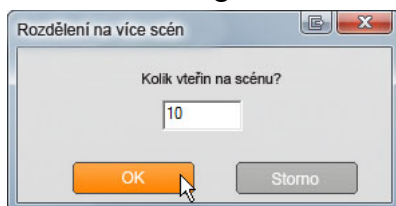
Pokud jste vybrali scény, které spolu všechny nesousedí, budou sloučeny všechny skupiny sousedních scén, ale tyto různé skupiny *nebudou* sloučeny do jedné.



Několik vybraných scén (černé) je sloučeno do dvou delších scén. Scéna 4, která nemá ve výběru žádné sousedy, zůstane beze změny, přestože byla součástí výběru.

Rozdělení scén v albu:

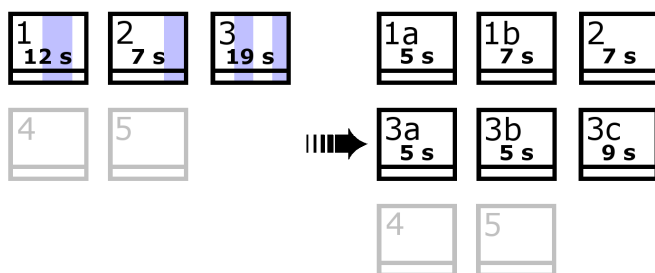
1. Vyberte scény, které chcete rozdělit.
2. Vyberte příkaz *Album ➤ Rozdělení na více scén*.
Zobrazí se dialogové okno Rozdělení na více scén.



3. Vyberte délku rozdělených scén zadáním hodnoty.
Nejmenší přípustná délka je jedna sekunda.
Veškeré video zbývající po rozdělení bude přidáno k poslední scéně.
4. Klepněte na tlačítko *OK*.

Zobrazí se indikátor průběhu, scéna bude rozdělena na více scén a nové scény budou přidány do alba. Chcete-li tuto operaci zrušit, stiskněte klávesy Ctrl+Z nebo klepněte na tlačítko *Zpět*.

Chcete-li, můžete tyto scény dále rozdělit, a to až do minimální délky jedné sekundy.



Tři vybrané scény jsou rozděleny do dílčích scén o délce pěti sekund. Svislé pruhy znázorňují pětisekundové úseky v každé scéně. Odlišná délka klipu napravo je důsledkem toho, že čas, který zbyl po rozdělení na více scén, byl přidán k poslední scéně vzniklé rozdělením. Ze stejného důvodu zůstává scéna 2 beze změny a není rozdělením ovlivněna.

Opakování detekce scén

Pokud sloučíte nebo rozdělíte scény a později se rozhodnete, že byste je raději vrátili do původního stavu, můžete v libovolné scéně nebo výběr scén znovu detekovat rozhraní scén. Za předpokladu, že bude použit stejný způsob detekce scén, budou výsledky detekce shodné s výsledky původní detekce.

Pokud jste scény rozdělili, je nutné je nejprve znovu sloučit. I v případě, že si nemůžete přesně vybavit původní stav a sloučíte více scén, než je nutné, proces detekce obnoví původní pořadí scén.

Opakovaná detekce scén:

1. Potřebujete-li některé scény znovu sloučit, vyberte nejprve rozdělené scény a potom klepněte na příkaz nabídky *Album* ➤ *Sloučit klipy*.
2. Vyberte scény, které chcete znovu detekovat.
3. V nabídce *Album* vyberte příkaz *Detekce scén podle střihu* nebo *Detekovat scény podle časového kódu*.

Zobrazí se okno s indikátorem průběhu detekce scén a jejich vkládání do alba.

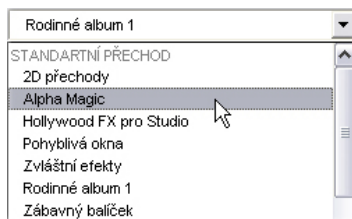


ČÁST PŘECHODY



Část alba Přechody nabízí množství přechodů klipů, které lze použít pouhým přetažením. Pro přehlednost jsou přechody rozděleny do skupin. Skupinu přechodů, které chcete zobrazit, můžete vybrat v rozevíracím seznamu.

Další informace týkající se přechodů a způsobu jejich použití ve filmech naleznete v *kapitole 9: Přechody*.



Kolekce přechodů aplikace Studio obsahuje 74 standardních přechodů, přes 100 přechodů Alpha

Magic a základní sadu přechodů Hollywood FX 3-D pro volné použití.

Získávání dalších přechodů

Vedle přechodů nainstalovaných s aplikací Studio jsou k dispozici další sady přechodů Hollywood FX, které je možné zakoupit na webu společnosti Avid.

Více informací o možnostech zakoupení prémiového obsahu aplikace Studio naleznete v kapitole Rozšíření aplikace Studio na straně 12.

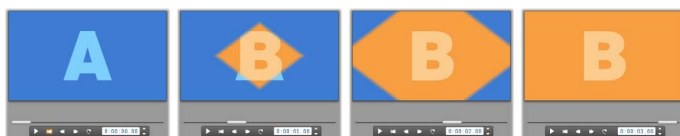
Zobrazení názvu přechodu



Přesunete-li ukazatel myši na ikonu přechodu v albu, ukazatel se změní na symbol ruky (který znázorňuje, že tento přechod můžete přetáhnout z alba do okna Film). Pokud s ukazatelem na ikoně nebudete chvíli pohybovat, zobrazí se název přechodu. Název zůstane zobrazen několik sekund nebo do doby, než ukazatel myši přesunete mimo ikonu.

Náhled přechodových efektů

Pokud klepnete na ikonu přechodu, přehrávač zobrazí náhled tohoto přechodu, přičemž písmeno A představuje původní klip a písmeno B nový klip. Ukázka potrvá, dokud bude ikona vybrána.

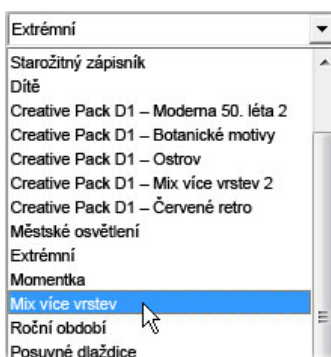


Chcete-li zobrazit podrobný průběh přechodu, zastavte přehrávač a pomocí tlačítek pro krokování (*Snímek zpět* a *Snímek vpřed*) posouvejte přechod po jednotlivých snímcích.

ČÁST TÉMATA NÁSTROJE MONTAGE®



Úpravy založené na tématech nástroje Montage® představují jedinečnou výkonnou funkci aplikace Studio. Každé téma je sada odpovídajících šablon. Téma, jehož šablony chcete zobrazit, můžete vybrat v rozevřacím seznamu.



Šablony, které jsou k dispozici pro jednotlivá témata, obsahují bloky pro vaše vlastní video, fotografie, titulky a nastavení. Když vytvoříte tématický klip ze šablony (přetažením do okna Film), spustí se Editor témat, kde bude možné provést úpravy. Editor je možné kdykoli později otevřít poklepaním na příslušný klip. Šablony představují rychlou a snadnou cestu k vytváření vizuálně efektivních sekvencí, které kombinují vaše vlastní materiály a integrované animace a efekty.

Informace týkající se použití témat ve filmech naleznete v *Kapitole 6: Témata nástroje Montage® a úpravy témat*.

Získávání dalších témat

Vedle témat nainstalovaných s aplikací Studio jsou k dispozici další témata, které je možné zakoupit na webu společnosti Avid. Další informace o možnostech zakoupení prémiového obsahu aplikace Studio naleznete v kapitole Rozšíření aplikace Studio na stránce 12.



ČÁST TITULKY

T Tato část alba obsahuje sbírku textových a grafických titulků v různých stylech. Titulky lze ve filmu použít jako *celoobrazovkové* nebo *překryvné*. Rozdíl spočívá v tom, že při použití překryvného titulku bude průhledné pozadí nahrazeno jiným materiálem (obvykle videoklipem), zatímco u celoobrazovkového titulku budou veškeré průhledné oblasti pozadí nahrazeny černou barvou.

Aplikace Studio podporuje dva formáty titulků. Oba umožňují kombinovat ozdobný text s grafickými tvary a obrázky, ale každý z nich má zvláštní vlastnosti a vlastní nástroje pro editaci.

- *Klasické* titulky jsou převážně statické, ale umožňují jednoduché animace ve formě odvalování textu a plovoucího textu. Editor klasických titulků také podporuje rozšířené možnosti formátování textu, např. různé mezery mezi znaky a řádky. Nejpodstatnější je, že editor klasických titulků lze také použít pro vizuální editaci menu disku.

Filmové titulky umožňují provádět méně speciálních operací s textem a nelze je použít pro editaci menu disku. Jak již jejich název napovídá, tyto titulky podporují širokou sadu uživatelem upravitelných animačních postupů, které lze aplikovat na jednotlivé prvky, textové či grafické, tak, aby výsledkem byla dynamická vizuální kompozice. Miniatury filmových titulků jsou v projektu odlišeny speciálním symbolem.



Šedá šachovnice v albu slouží k výběru části titulku, která má být při překrytí považována za průhlednou. (Pokud chcete použít tmavé pozadí, použijte příkaz *Album ➤ Tmavé pozadí*.) Stejně jako videoscény jsou titulky přidáné do aktuálního projektu označeny v albu pomocí symbolu zaškrtnutí.

Aplikace Studio obsahuje editor titulků, pomocí kterého můžete snadno vytvářet vlastní titulky podle potřeby. Někdy však může být jednodušší začít s jedním ze dvou typů nabízených titulků a upravit jej v odpovídajícím editoru titulků.

Složka Titulky: Ikony v části Titulky představují soubory ve složce, která je uvedena v levé horní části. Jednotlivé složky obsahují klasické nebo filmové titulky. Speciální složky *Moje filmové titulky* a *Moje klasické titulky* představují výchozí umístění pro ukládání titulků, které jste sami vytvořili nebo upravili. Jako zdroj této části můžete vybrat i jinou složku (viz téma *Zdrojové složky obsahu alba* na straně 70).

Informace týkající se použití titulků ve filmu naleznete v kapitole 12: *Editor klasických titulků*, a v kapitole 13: *Nástroj pro tvorbu titulků k filmu*.



ČÁST OBRÁZKY



V této části alba jsou zobrazeny ikony s miniaturami obrazových souborů. Může se jednat o uložené snímky videa, fotografie nebo rastrové obrázky. Aplikace Studio podporuje většinu standardních obrazových formátů souborů. Stejně jako videoscény jsou obrázky použité v aktuálním projektu označeny v albu pomocí symbolu zaškrtnutí.

Složka Obrázky: Ikony v části Obrázky představují soubory ve složce, která je uvedena v levé horní části. Obrázky můžete do této části přidat uložením do této složky. Můžete sem například uložit snímky videa získané pomocí nástroje *Uložení snímku*, obrázky kopírované pomocí Průvodce importem nebo digitální fotografie uložené pomocí aplikace pro úpravu fotografií. Jako zdroj této části můžete vybrat i jinou složku (viz téma Zdrojové složky obsahu alba na straně 70).

Informace týkající se použití obrázků ve filmu naleznete v *kapitole 10: Statické obrazy*.



ČÁST MENU DISKU



Tato část alba obsahuje sbírku menu navržených výtvarníků a určených k vytváření disků VCD, S-VCD a DVD. Menu v aplikaci Studio jsou ve

skutečnosti klasické titulky. Lze je vytvářet a editovat v editoru klasických titulků a uložit z editoru do složky na disku nebo vložit přímo do filmu.

Stejně jako videoscény a další obrazové efekty jsou menu disku použita ve filmu označena v albu pomocí symbolu zaškrtnutí.

Informace týkající se použití menu disku ve filmu naleznete v *kapitole 11: Menu disku*.

Složka Menu disku: Ikony v části Menu disku představují soubory ve složce, která je uvedena v levé horní části. Menu můžete do této části přidat uložením do této složky. Jako zdroj této části můžete vybrat i jinou složku (viz téma Zdrojové složky obsahu alba na straně 70).

Symbol pohyblivého pozadí: Některá menu, která jsou součástí aplikace Studio, využívají jako pozadí namísto statického obrazu pohyblivé video. Taková menu můžete také sami vytvářet. S použitím pohyblivého pozadí získá dokončený disk profesionální vzhled.

Dostupnost: Funkce pohyblivého pozadí je k dispozici pouze v aplikaci Studio Ultimate. Informace o vytváření nebo odstraňování pohyblivého pozadí naleznete v části Přidání pohyblivého pozadí na straně 272.

Menu s pohyblivým pozadím jsou označena malým symbolem  v pravém dolním rohu ikony alba.

Získávání dalších menu disku

Vedle nabídek disku nainstalovaných s aplikací Studio jsou k dispozici další nabídky, které je možné zakoupit na webu společnosti Avid. Další informace o možnostech zakoupení prémiového obsahu aplikace

Studio naleznete v kapitole Rozšíření aplikace Studio na stránce 12.



ČÁST ZVUKOVÉ EFEKTY



Aplikace Studio je vybavena množstvím zvukových souborů připravených k použití. Tyto soubory ve formátu **WAV** jsou uloženy v různých složkách podle kategorií, například zvířata, zvonky nebo animované filmy.

Složka Zvukové efekty: V této části alba jsou zobrazeny zvukové soubory uložené v jedné složce na disku, jejíž název je uveden v levé horní části. Výběrem jiné zdrojové složky pro tuto část můžete zobrazit zvuky v jiných složkách, a to nejen v těch, které byly vytvořeny při instalaci aplikace Studio (viz část Zdrojové složky obsahu alba na straně 70).

Kromě souborů ve formátu **WAV** (zvukové soubory systému Windows) jsou v této části alba zobrazeny také soubory ve formátu **MP3**, animační soubory **AVI** a další typy souborů, které můžete využít při tvorbě filmů jako další zdroje zvuku.

Libovolný zvukový klip můžete přehrát klepnutím na jeho název nebo ikonu.

Informace týkající se použití zvuků ve filmu naleznete v kapitole 14: *Zvukové efekty a hudba*.

Získávání dalších zvukových efektů

Vedle zvukových efektů nainstalovaných s aplikací Studio jsou k dispozici další efekty, které je možné zakoupit na webu společnosti Avid.

Více informací o možnostech zakoupení prémiového obsahu aplikace Studio naleznete v kapitole Rozšíření aplikace Studio na stránce 12.



ČÁST HUDBA



V této části alba se zobrazí hudební soubory umístěné ve složce na pevném disku. Chcete-li soubor použít, přetáhněte jej na některou ze zvukových stop časové osy okna Film.

Složka Hudba: Soubory typu **WAV**, **MP3** a další zvukové soubory jsou soubory umístěné ve složce, která je uvedena v levé horní části. Další hudební soubory můžete do této části přidat uložením do této složky. Jako zdroj této části můžete vybrat i jinou složku (viz téma Zdrojové složky obsahu alba na straně 70).

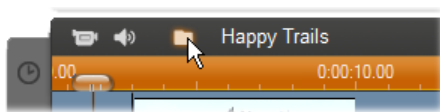
Informace týkající se použití hudby na pozadí ve filmu naleznete v kapitole 14: *Zvukové efekty a hudba*.



PROJEKTOVÝ ZÁSObNÍK

Když začnete pracovat s projektovým zásobníkem, všimnete si, že se velice podobá albu. Zásadním rozdílem mezi nimi je rozsah a zdroje jejich kolekcí. Zatímco album je centrální knihovnou dostupných zdrojů, zásobník obsahuje pouze ty položky, které již patří do aktuálního projektu nebo které jste konkrétně označili pro možné budoucí zahrnutí do projektu. Proto nepotřebuje ani nemá systém zdrojových složek a navigaci v souborech jako album. Do zásobníku je však přesto možné vkládat materiály přímo přetažením ze systému souborů, jak je popsáno níže.

Prázdný zásobník je automaticky vytvořen u každého projektu a jeho obsah je poté zaveden a uložen spolu s projektem. Pokud chcete zásobník otevřít a prozkoumat jeho obsah, klepněte na tlačítko složky u levého okraje záhlaví okna Film nebo použijte příkaz nabídky *Panel nástrojů* ➤ *Zobrazit projektový zásobník*.



Tlačítko složky vlevo od názvu projektu otevře zásobník.

Pokud je projektový zásobník otevřený, je zobrazen jako panel v oblasti obrazovky, která je obvykle vyhrazena pro album. Záložka na levé straně zobrazuje ikonu složky, která označuje panel jako zásobník, zatímco karty u horního okraje poskytují přístup ke zdrojům projektu ve čtyřech skupinách:

- **Videa:** Podobně jako odpovídající část alba může tato karta uchovávat videosoubory různých druhů a umožňuje zobrazit náhled a vybírat materiál ve zobrazení souborů i scén.
- **Fotografie:** Podobně, jako příslušná část alba, je i tato karta určena pro rastrové obrázky, včetně digitálních fotografií a uložených snímků.
- **Zvuk:** Zde lze uložit všechny typy hudebních a zvukových souborů.

Jiné: Tato karta je určena pro různé zdroje – klasické titulky, filmové titulky, menu disků a témata nástroje Montage[®].



Část Video v projektovém zásobníku je vybavena téměř identickým rozhraním jako příslušná část alba, chybí jí pouze ovládací prvky pro navigaci ve složkách. Zaškrtnuté políčko v levém horním rohu, Zobrazit časovou osu – média/obsah, umožňuje dočasně skrýt položky, které se již v projektu používají.

Přidání do zásobníku

Jak již bylo uvedeno výše, pokaždé, když do projektu přidáváte položky, přidají se tyto položky i do zásobníku pro pozdější použití. Položky můžete také

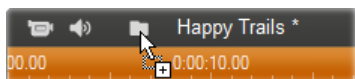
přidávat pouze do zásobníku a ponechat je tam pro pozdější možné přidání do projektu. Pokud chcete svůj projekt zahájit fází shromažďování, ve které sesbíráte potřebný materiál dříve, než začnete provádět úpravy, může zásobník vaši práci velmi usnadnit.

Při přidání jsou nové položky automaticky tříděny do příslušných částí zásobníku, kde budou uloženy i při příštím otevření zásobníku.

Položky v zásobníku nejsou nové kopie souborů médií, nýbrž pouhé odkazy na stávající soubory, takže jich můžete přidávat libovolné množství a nemusíte se obávat, že zaberou příliš mnoho místa. Pokud jsou skutečné soubory odpovídající položkám v zásobníku odstraněny nebo přesunuty do jiného umístění, nebudou již v zásobníku dostupné.

Chcete-li přidat jednu nebo více položek do zásobníku, postupujte jedním z následujících způsobů:

- Přetáhněte položky z alba na tlačítka zásobníku. Operaci potvrdí standardní ukazatel přetažení myši.



- Přetáhněte položky z Průzkumníka Windows a podobných aplikací na tlačítka zásobníku nebo přímo do zásobníku, pokud je otevřený. Přípustné jsou všechny typy souborů médií podporované aplikací Studio a položky budou podle nich roztříděny.

Vyberte v místní nabídce kterékoli položky alba příkaz *Přidat do zásobníku* nebo *Přiřadit k zásobníku*. Přiřazení se týká položek, které jsou již součástí filmového projektu. Položka, která je

přiřazena k zásobníku, nebude ze zásobníku odstraněna, ani pokud ji odstraníte z projektu.

Jakmile je položka v zásobníku, můžete ji do projektu přidat stejnými způsoby jako u alba, přetažením ikony do okna Film nebo klepnutím pravým tlačítkem a zvolením příkazu *Přidat do projektu* v místní nabídce.

Symbol v pravém horním rohu ikony alba nebo zásobníku zobrazuje, zda je položka aktuálně používána v projektu a zda byla výslovně přidána do zásobníku. Bližší informace naleznete na straně 74.

Odebrání ze zásobníku

Jak již bylo uvedeno výše, existuje rozdíl mezi položkami, které byly do zásobníku přidány automaticky proto, že jsou používány v aktuálním filmovém projektu, a těmi, které jste do něj přidali výslovně. Připojené položky jsou ty, u kterých jsou splněny obě podmínky.

Pokud chcete odebrat automaticky přidanou položku, odstraňte ji z projektu.

Chcete-li odebrat položku, která *není* v projektu, klepněte v místní nabídce položky v albu nebo v zásobníku na příkaz *Odebrat z projektového zásobníku*.

Chcete-li odebrat připojenou položku, klepněte v místní nabídce položky v albu nebo v zásobníku na příkaz *Zrušit přiřazení k projektovému zásobníku* a odstraňte položku z projektu.

KAPITOLA 4:

Okno Film

Okno Film, ve kterém vytváříte film z nezpracovaného materiálu uloženého v albu, se nachází v dolní polovině obrazovky aplikace Studio v režimu editace. Chcete-li s tímto oknem pracovat, přepněte nejprve do režimu editace, pokud se v něm již nenacházíte:



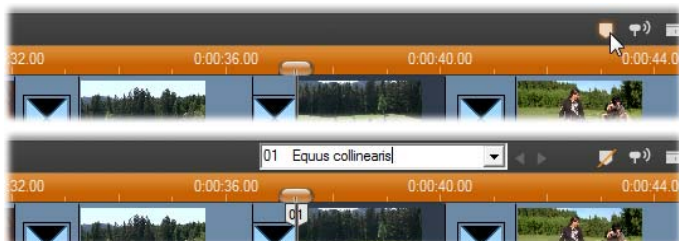
Záhlaví okna Film obsahuje několik důležitých ovládacích prvků a zobrazení. Pomocí tlačítek panelu nástrojů v levé části záhlaví můžete otevřít panely nástrojů Video a Audio, které jsou popsány na straně 113.

Vedle tlačítek panelu nástrojů je tlačítko pro projektový zásobník, které má vzhled ikony se složkou. Toto tlačítko slouží jako cíl pro materiál přetahovaný do zásobníku z alba a z Průzkumníka Windows. Podrobnosti naleznete v části Projektový zásobník na straně 97.

Napravo od tlačítka zásobníku se nachází textová oblast, kde je zobrazen název souboru projektu. V případě potřeby jsou v této oblasti zobrazeny také stavové zprávy a upozornění.

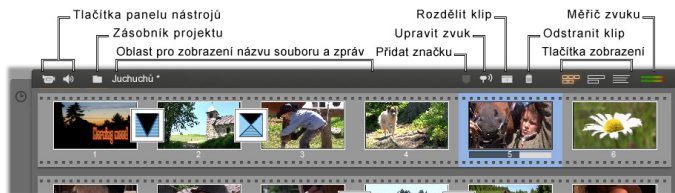
Další ovládací prvky se vztahují ke *značkám klipů*, které jsou jako záložky připojeny ke klipům v projektu.

V novém projektu je jediný viditelný ovládací prvek značky klipu tlačítko *Přidat značku*. Když přidáte první značku, zobrazí se další ovládací prvky.



Tlačítko Přidat značku (horní) vytvoří novou značku klipu v pozici jezdce na časové ose. Po přidání značky k projektu budou vidět ovládací prvky pro pojmenovávání a výběr (dolní). Veškeré informace naleznete v tématu Značky klipů na stránce 110.

Víc doprava se nachází tlačítka *Zvuk při zrychleném přehrávání*, *Rozdělit klip* a *Odstranit klip* a dále tři tlačítka pro *výběr zobrazení* (viz téma *Zobrazení okna Film* na straně 105) a nakonec kompaktní verze ukazatele úrovně výstupu nástroje *Hlasitost a vyvážení* (viz strana 342).



Tlačítko Zrychlené přehrávání zvuku



Ve výchozím nastavení je zvuk projektu přehrán pouze při přehrávání záznamu. Funkce pro zrychlené přehrávání zvuku aplikace Studio, kterou lze zapnout a vypnout pomocí tlačítka reproduktoru, umožňuje při rychlém přehrávání filmu přehrát i zvuk.

Rychlé přehrávání zvuku usnadňuje rozhodování týkající se úprav, které závisí na zvuku záznamu.

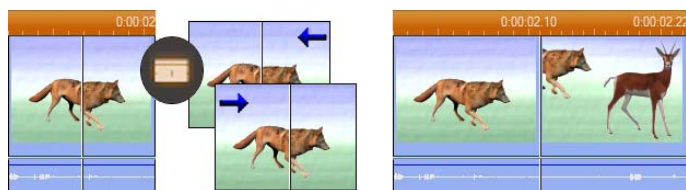
Tlačítko Rozdělit klip nebo scénu – žiletka



Klepnutím na toto tlačítko můžete rozdělit klip, který je právě vybrán v okně Film, nebo scénu, která je právě vybrána v albu.

Nedojde ke ztrátě žádných informací. Pokud se jedná o scénu alba, bude rozdělena v označeném místě na dvě kratší scény. Jestliže se jedná o klip v okně Film, bude duplikován a automaticky trimován k místu rozdělení.

Tlačítko s žiletkou můžete použít spolu s tlačítky pro zamknutí stopy, která se nacházejí na časové ose okna Film, k provádění speciálních úprav, jako například střihů vložením nebo střihů, při kterých se zvuk opoždí za obrazem nebo mu předchází. Viz Rozšířený střih na časové ose na stránce 139.



Rozdělení klipu: Místo rozdělení je dáno umístěním čáry střihu v původním klipu. Pokud použijete nástroj Žiletka, aplikace Studio vytvoří kopii klipu a trimuje k místu rozdělení konec původního klipu a začátek kopie.

Tlačítko Odstranit klip – popelnice



Pomocí tohoto tlačítka můžete odstranit obsah, který je právě vybrán v libovolném zobrazení okna Film. Pokud ve výchozím nastavení odstraníte v jakémkoli zobrazení část hlavní videostopy, uzavře se automaticky mezera vzniklá ve filmu odstraněním této

části a klipy v ostatních stopách budou odstraněny nebo zkráceny tak, aby byla zachována synchronizace filmu.

Jestliže odstraníte klipy v jiných stopách, *nebudou* vzniklé mezery ve výchozím nastavení odstraněny a časování ostatních klipů nebude ovlivněno.

Pokud spolu s tlačítkem *Odstranit* nebo s klávesou DELETE stisknete zároveň klávesu CTRL, bude výchozí chování opačné. Při stisknutí kláves CTRL+DELETE zůstane v hlavní videostopě při odstranění klipu mezera, zatímco mezera v ostatních stopách bude odstraněna. V žádném z obou případů nebudou ovlivněny další stopy.

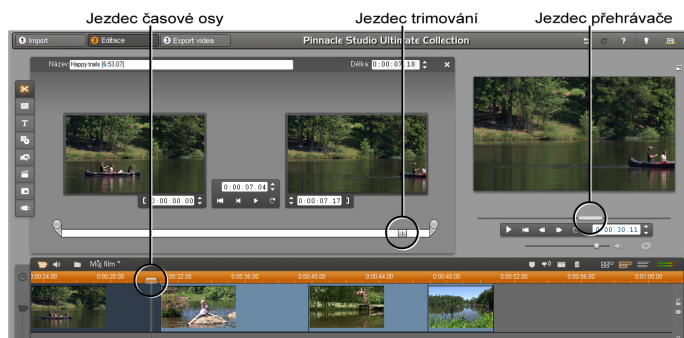
Odstranění můžete také provést pomocí místní nabídky, kterou zobrazíte klepnutím pravým tlačítkem na klip v časové ose.



Možnosti odstranění v místní nabídce zobrazené klepnutím pravým tlačítkem myši na klip v časové ose se liší u hlavní videostopy (vlevo) a ostatních stop (vpravo). Nabídka zobrazuje přehled klávesových zkratk, které lze použít v daném kontextu.

Umístění: čára stříhu, jezdce

Aktuální pozice označuje snímek zobrazený v přehrávači během editace klipu v okně Film. V zobrazení časové osy je označen čarou stříhu. Aktuální pozici můžete změnit posunutím jezdce časové osy (ke kterému je čára stříhu připojena) nebo jezdce přehrávače.



Pokud je otevřen nástroj Vlastnosti klipu, je k dispozici třetí jezdec pro trimování, který umožňuje zobrazení aktuální pozice v rámci klipu během trimování.



ZOBRAZENÍ OKNA FILM

Okno Film poskytuje tři různá zobrazení projektu: *Časová osa*, *Klipy* a *Seznam klipů*. Požadované zobrazení můžete vybrat klepnutím na tlačítko pro výběr zobrazení v pravém horním rohu okna Film.

Zobrazení klipů

V pohledu Scénář je přehledně znázorněno pořadí videoscén a přechodů. Film je schematicky znázorněn pomocí ikon s miniaturami. Pomocí zaškrtačacího políčka *Zobrazit velké ikony* v časové ose na panelu nastavení *Nastavení*



projektu můžete zvolit, zda chcete pracovat s velkými nebo malými miniaturami.

Zobrazení časové osy

Zobrazení časové osy znázorňuje polohu a délku klipů vzhledem k časovému měřítku. V tomto zobrazení je rovněž zobrazeno až osm *stop*, na které můžete umístit různé typy klipů:

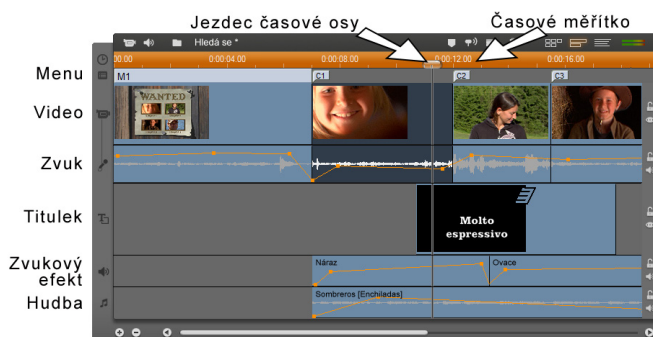


- **Videostopa a celooobrazovkové titulky, grafika a menu disku:** *Videostopa* obsahuje primární obrazový materiál vytvářeného filmu. Další informace naleznete v kapitole 5: *Videoklipy*, kapitole 11: *Menu disku* a kapitole 10: *Statické obrazy*. 
- **Originální (synchronní) zvuk:** *Stopa Originální zvuk* obsahuje zvuk, který byl nahrán společně s videem z videokamery (označovaný též jako synchronní zvuk). Se zvukovými klipy v této stopě můžete manipulovat pomocí metod střih vložením a střih rozdělením a docílit tak různých efektů. Další informace naleznete v částech *Střih vložením* (strana 140) a *Střih rozdělením* (strana 143). 
- **Překryvné video a zvuk:** Video a obrázky umístěné v *překryvné* stopě lze upravit pomocí nástrojů *Obraz v obraze* a *Chromatický klíč*, které dodají videozáznamu profesionální vzhled. Původní zvuk 

překryvného videa je uložen v připojené zvukové stopě. Podrobné informace o tomto nástroji naleznete v *Kapitole 8: Sřih dvou stop*.

- **Titulky a překryvná grafika:**  Obrázky, které umístíte do stopy *titulků*, budou přes hlavní videostopu vloženy jako překryvná grafika s průhledným pozadím. Další informace naleznete *kapitole 10: Statické obrazy* a v *kapitole 11: Menu disku*.
- **Zvukové efekty a hlasové komentáře:**  Zvukové klipy v této stopě budou smíchány se stopami *Originální zvuk* a *Hudba na pozadí* a bude tak vytvořen výsledný zvuk filmu. Další informace naleznete v *kapitole 14: Zvukové efekty a hudba*.
- **Hudba na pozadí:**  Hudbu na pozadí k filmům můžete vytvářet v libovolné požadované délce pomocí nástroje *ScoreFitter* (strana 329) nebo importovat pomocí nástroje *Přidat hudbu z CD* (strana 328). Ve zvukové stopě můžete rovněž využívat soubory ve formátu **MP3** a další hudební soubory (viz stranu 323).

Menu disku, značky kapitol a odkazy pro návrat do menu:  Tato další stopa je zobrazena nad *videostopou*, kdykoli film obsahuje alespoň jedno menu disku. Další informace naleznete v *kapitole 11: Menu disku*.



Vzhledem k tomu, že mnoho stříhových operací lze provádět pouze v zobrazení časové osy, měli byste toto zobrazení zvolit, kdykoli je nutné provést rozsáhlý, detailní nebo rozšířený stříh.

Zamknutí stopy

Videostopa má obvykle při trimování nebo odstraňování přednost před všemi ostatními stopami. Tato skutečnost má následující důsledky:

- Pokud trimujete videoklip, souběžné klipy v jiných stopách budou rovněž trimovány.
- Pokud odstraníte videoklip, pak časový úsek, který používal, bude rovněž odstraněn ze všech souběžných klipů.

Klipy, které zcela spadají do časového rozpětí odstraněného videoklipu, budou rovněž odstraněny.

Toto chování lze v případě potřeby potlačit pomocí funkce, která umožňuje zamknout kteroukoli stopu nezávisle na ostatních a tím ji vyloučit z editace a přehrávání.



Klepnutím na tlačítka *Zámek* na pravém okraji okna Film můžete příslušnou stopu zamknout nebo odemknout.

Funkce zamknutí stopy umožňuje provádět v aplikaci Studio *střih vložením* a *střih rozdělením* (viz kapitolu 5: *Videoklipy*).

Ztlumení a skrytí stopy



Všechny zvukové stopy můžete jednotlivě ztlumit pomocí tlačítek *Ztlumit* na pravém okraji okna Film. Tato tlačítka mají stejnou funkci jako tlačítka ztlumení v nástroji *Hlasitost a vyvážení*. (Další informace naleznete na straně 342.)



Ekvivalentní operace je u videostop prováděna pomocí tlačítek pro *skrytí*, které lze použít dočasně vynechání obrazu stopy v projektu. To je praktické zvláště tehdy, chcete-li vidět skutečný průběh během editace překryvného videa.

Zpětná vazba k umístění

Aplikace Studio poskytuje několik typů zpětné vazby týkající se vašich kroků při umisťování klipů v zobrazení časové osy.

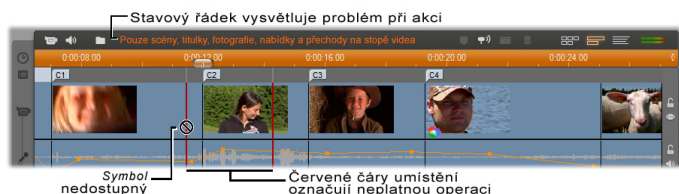
Stavový řádek: V oblasti stavového řádku v levé části záhlaví okna Film se během umisťování klipů a provádění jiných akcí zobrazují zprávy.

Symboly umístění: Během tažení klipu na jeho umístění na časové ose aplikace Studio poskytuje zpětnou vazbu, která informuje, zda je aktuální

umístění klipu platné. Přípustné a nepřípustné operace jsou znázorněny pomocí tvaru kurzoru myši a barvy svislých čar umístění.

Pokud se například pokusíte přetáhnout zvuk do *Videostopy*, barva čar umístění se změní ze zelené na červenou, kurzor myši se změní z tvaru kopírování na nedostupné a ve stavovém řádku se zobrazí zpráva Pouze scény, nadpisy, fotografie, menu a přechody na videostopě.

Zelené čáry umístění a ukazatel kopírování ☞ označují platnou operaci, červené čáry umístění a ukazatel nedostupné ⓧ označují neplatnou operaci.

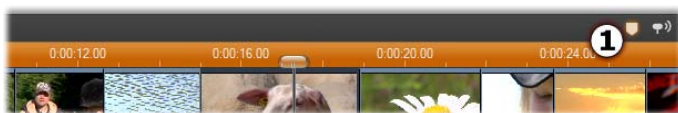


Značky klipů

Jasný systém značek klipů aplikace Studio může zjednodušit navigaci v rámci projektů, zejména těch, které jsou dlouhé nebo složité.

Značky lze také použít k definování počátečního a koncového bodu při výstup části filmu jako souboru nebo na web. Podrobnosti naleznete v části Vytvořit mezi značkami na straně 362.

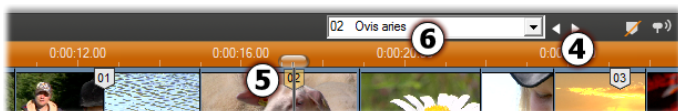
Ovládací prvky vztahující se k značkám klipů se zobrazí v záhlaví okna Film. V novém projektu je jediný viditelný ovládací prvek ve skupině tlačítko *Přidat značku*. Zbývající ovládací prvky se zobrazí pouze po přidání první značky.



V novém projektu je jediný viditelný ovládací prvek značky klipu tlačítko Přidat značku ❶. Klepnutím na toto tlačítko (nebo stisknutím klávesy M) vytvoříte značku v pozici jezdce na časové ose.



Po přidání značky se tlačítko Přidat značku změní na tlačítko Odstranit značku a zobrazí se zbývající ovládací prvky ❷. Všimněte si štítku 01 v pozici kurzoru ❸.



S přidáváním dalších značek jsou podle potřeby aktivována tlačítka předchozích a dalších značek ❹. Aplikace Studio přechíslovuje značky tak, aby zůstaly v pořadí ❺, ale ponechá názvy, které jste případně zadali ❻, nezměněné.

Značka klipu představuje konkrétní snímek v konkrétním klipu. I když se tento klip pohybuje po projektu nebo je trimován, umístění kotvy se nezmění. Samotnou značku však můžete přesunout, a to dokonce i na jiný klip, přetažením pomocí myši.

Mezi ovládací prvky značky klipů patří:

- **Přidat značku, Odstranit značku:**
V zobrazení Časová osa je tlačítko *Přidat značku* aktivováno při každém výběru klipu za předpokladu, že se ještě v pozici jezdce

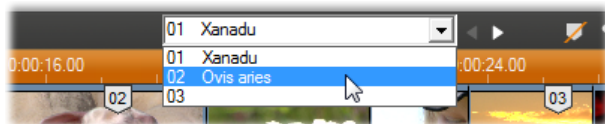


nenachází značka. Pokud je značka přítomna, zobrazí se namísto toho tlačítko Odstranit značku.

- **Předchozí značka, Další značka:** Tato tlačítka umožňují procházet značky v projektu. Na rozdíl od tlačítek *Přidat značku* a *Odstranit značku* jsou tato tlačítka aktivována ve všech pohledech okna Film, ne jen v pohledu Časová osa.
- **Titulek značky klipu:** Pokud existuje v pozici jezdce časové osy značka klipu, zobrazí se její číslo a název v tomto textovém poli (v opačném případě pole nelze upravit). Zobrazené číslo značky je přiřazeno automaticky a nelze ho změnit, ale volitelný název je možné podle potřeby upravit.



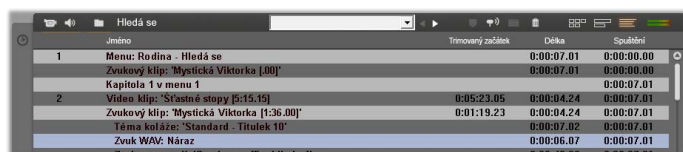
- **Seznam titulků značky klipu:** Klepnutím na tlačítko šipky napravo od *titulku značky klipu* otevřete tento seznam, kde se vám zobrazí číslo a název jednotlivých značek ve vašem projektu. Výběrem značky přesunete jezdce na časové ose do odpovídající pozice.



Poznámka: Pokud máte v projektu více než malý počet značek, bude jejich správa snadnější, pokud jim dáte smysluplné názvy. Jejich názvy však jsou volitelné a jak bylo uvedeno výše, aplikace Studio pomáhá automatickým udržováním seznamu v časovém sledu.

Textové zobrazení

Textové zobrazení okna Film představuje seznam, ve kterém je uveden počáteční a koncový čas klipů a jejich délka. V tomto zobrazení jsou dále viditelné vlastní názvy klipů.



	Jméno	Trimovaný začátek	Délka	Spuštění
1	Menu: Rodina - Hledá se	0:00:07.01	0:00:00.00	
	Zvukový klip: 'Mystická Viktorie [00]'	0:00:07.01	0:00:00.00	
	Kapitola 1 v menu 1		0:00:07.01	
2	Video klip: 'Světové stopy [5:15,15]'	0:05:23.05	0:00:04.24	0:00:07.01
	Zvukový klip: 'Mystická Viktorie [1:36,00]'	0:01:19.23	0:00:04.24	0:00:07.01
	Téma koláže: 'Standard - Titulek 10'	0:00:07.02	0:00:07.01	
	Zvuk WAV: 'Náraz'	0:00:06.07	0:00:07.01	
	Zvuk na pozadí: 'Samborose (Facilitad)'	0:00:02.03	0:00:07.01	



PANELY NÁSTROJŮ

Panely nástrojů představují pohodlné rozhraní umožňující provádět pomocí myši editaci, například přidat klipy do filmu, upravit existující klipy a použít speciální efekty. Aplikace Studio nabízí samostatné panely nástrojů pro editaci videa a zvuku.

Panely nástrojů jsou k dispozici pouze v režimu editace. Můžete je otevřít a zavřít pomocí tlačítek v levé horní části okna Film.



Panel nástrojů Video otevřen



Panel nástrojů Audio otevřen



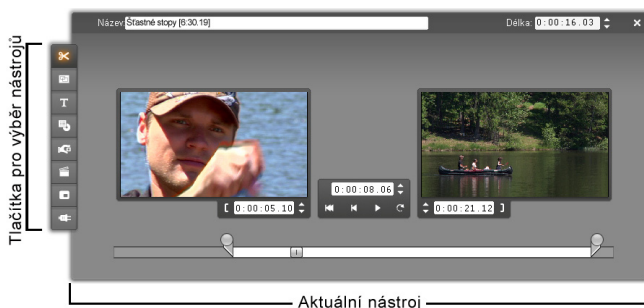
Oba panely nástrojů zavřeny

Přesuňte kurzor na ikonu panelu nástrojů, který chcete otevřít. Tlačítko vybrané kurzorem bude zvýrazněno a pokud na něj klepnete, otevře se příslušný panel

nástrojů. Album pak bude nahrazeno oknem panelu nástrojů, které se skládá ze dvou hlavních oblastí:

- Panel nalevo obsahuje *tlačítka pro výběr nástrojů*. Klepnutím na některé z těchto tlačítek otevřete příslušný nástroj.

V pravé části je zobrazen *aktuálně vybraný nástroj*. Příslušný nástroj můžete také otevřít pokleпáním na klip v okně Film (s výjimkou klipů obsahujících titulky, které se po pokleпání otevřou přímo v příslušném editoru titulků).



Pomocí všech tlačítek pro výběr nástrojů s výjimkou horního tlačítka v každé sadě můžete otevřít specializované nástroje. Horní tlačítko v obou panelech nástrojů představuje nástroj *Vlastnosti klipu*. Jeho stisknutím zobrazíte nástroj vhodný k trimování a další editaci typu klipu, který je právě vybrán v okně Film.

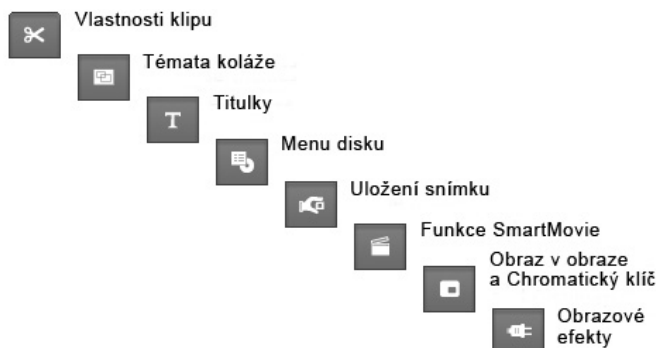
Editory titulků

Aplikace Studio obsahuje dva výkonné nástroje, které *nejsou* přímo přístupné pomocí panelů nástrojů. Tyto nástroje, Editor klasických titulků a Nástroj pro tvorbu filmových titulků, vám umožňují kombinovat text, obrázky a další grafické zdroje a vytvářet titulky a menu disku pro filmy vytvářené v aplikaci Studio. Editory titulků můžete vyvolat pomocí nástrojů *Titulek* a *Menu disku* nebo příkazem *Přejít na editor klasických*

titulků/editor menu z místní nabídky vyvolané stisknutím pravého tlačítka myši v okně Film. Další informace naleznete v Kapitole 12: Editor klasických titulků, a v Kapitole 13: Nástroj pro tvorbu filmových titulků.

Panel nástrojů Video

Pomocí sedmi nástrojů na tomto panelu nástrojů můžete upravovat nebo vytvářet obrazové klipy včetně videoklipů, témat, titulků, statických obrazů a menu disku.



Vlastnosti klipu: Nástroj *Vlastnosti klipu*  umožňuje nastavit počáteční a koncový čas libovolného typu klipu. Tato operace se nazývá trimování. Pomocí tohoto nástroje můžete také zadat popisný název klipu. Nástroj rovněž nabízí další součásti rozhraní podle typu editovaného klipu. Další informace naleznete v části Trimování pomocí nástroje *Vlastnosti klipu* na straně 134.

Témata: Nástroj *Editor témat*  umožňuje upravit klipy vytvořené ze šablon témat. Tento nástroj obsahuje minialbum, ze kterého můžete importovat video

a fotografie pro použití v tématickém klipu. Některé šablony témat také obsahují textové titulky nebo jiné parametry, které umožňují úpravy. Další informace naleznete v *Kapitole 6: Témata a úpravy témat*.

Titulky: Tento nástroj slouží k úpravě názvů a délek titulků. V závislosti na zvoleném typu titulku zobrazíte klepnutím na tlačítko *Editace titulku* okno Editor klasických titulků nebo nástroj pro tvorbu filmových titulků, v němž lze změnit text a vzhled titulku. Další informace naleznete v *Kapitole 12: Editor klasických titulků*, a v *Kapitole 13: Nástroj pro tvorbu filmových titulků*.

Menu disku: Nástroj *Menu disku* obsahuje řadu ovládacích prvků umožňujících editovat odkazy mezi tlačítka v menu disku a vstupními body filmu, které se nazývají *značky kapitol* a jsou znázorněny ve stopě *Menu* v okně Film. Stisknutím tlačítka *Editace menu* otevřete Editor klasických titulků, kde můžete upravit grafický vzhled menu. Další informace naleznete v části *Nástroj Menu disku* na straně 254.

Uložení snímku: Tento nástroj vytvoří obrazovou kopii samostatného snímku z filmu. Uložený snímek můžete použít ve filmu nebo jej uložit a použít v jiných aplikacích. Další informace naleznete v části *Ukládání snímků* na straně 235.

SmartMovie: Tento nástroj automaticky zkombinuje zdrojový záznam s libovolným souborem obsahujícím digitální skladbu a vytvoří hudební video v některém z mnoha stylů. Další informace naleznete v části *Nástroj pro vytváření hudebního videa SmartMovie* na straně 147.

Nástroj Obraz v obraze a chromatický klíč: Ovládací prvky *Obraz v obraze* a *Chromatický*

klíč se nacházejí na samostatných kartách ve stejném okně nástroje, takže je možné je ve skutečnosti považovat za dva nástroje v jednom. Zajišťují alternativní grafické rozhraní pro efekty *Obraz v obraze* a *Chromatický klíč*. Další informace naleznete v části Nástroj Obraz v obraze (PIP) (strana 200) a Nástroj Chromatický klíč (strana 206).

Obrazové efekty: Aplikace Studio nabízí prostřednictvím tohoto nástroje řadu obrazových efektů. Efekty lze použít u každého videoklipu, tématického klipu nebo statického obrazu v projektu, a to samostatně nebo v kombinaci.



Kromě základní knihovny efektů obsahuje aplikace Studio zamknuté prémiové efekty, které si můžete vyzkoušet. Podrobné informace o tomto nástroji naleznete v *Kapitole 7: Obrazové efekty*. Další informace o možnostech zakoupení prémiového obsahu aplikace Studio, včetně různých kolekcí obrazových efektů, naleznete v kapitole Rozšíření aplikace Studio na stránce 12.

Panel nástrojů Audio

Šest nástrojů této sady umožňuje pracovat se zvukovými klipy nebo je vytvářet. Jedná se o následující typy klipů: originální zvuk, komentáře, zvukové efekty a další zvukové soubory, stopy disku CD a hudba na pozadí ScoreFitter.



Vlastnosti klipu: Nástroj *Vlastnosti klipu*  umožňuje nastavit (trimovat) počáteční a koncový čas libovolného typu klipu. Můžete rovněž nahradit výchozí název vlastním popisným názvem. (Názvy klipů se v okně Film zobrazují v textovém zobrazení.) Další ovládací prvky nástroje se liší v závislosti na typu klipu. Další informace naleznete v části Trimování pomocí nástroje *Vlastnosti klipu* na straně 334.

Hlasitost a vyvážení: Tento nástroj poskytuje  ovládací prvky pro nastavení hlasitosti všech tří zvukových stop: *originální zvuk* (zvuk nahraný spolu s videem), *zvukové efekty* a *hudba na pozadí*. Dále umožňuje kteroukoli stopu ztlumit a použít plynulou změnu hlasitosti v reálném čase. Pomocí ovládacího prvku *Vyvážení a prostředí* můžete řídit polohu každé stopy nezávisle na zbylých dvou v jednorozměrném prostoru *Stereo* nebo v dvourozměrném prostoru *Prostředí*. Je-li otevřena *překryvná* stopa, poskytuje nástroj čtvrtou sadu ovládacích prvků, které slouží k nastavení stopy *překryvného zvuku*. Další informace naleznete v části Nástroj Změna hlasitosti na straně 342.

Dostupnost: Prostorový zvuk je podporován pouze v aplikaci Studio Ultimate.

Nahrát komentář: Chcete-li nahrát hlasový komentář, klepněte na tlačítko *Nahrávat* a začněte 

mluvit do mikrofonu. Další informace naleznete v části Nástroj *Nahrát komentář* na straně 331.

Přidat hudbu z CD: Pomocí tohoto nástroje můžete přidat stopy zvukového disku CD nebo jejich části. Další informace naleznete v části Nástroj *Přidat hudbu z CD* na straně 328.



Hudba na pozadí: Tento nástroj umožňuje přidat hudbu na pozadí pomocí nástroje ScoreFitter, výkonného generátoru hudby aplikace Studio. Vyberte styl, píseň a verzi. Aplikace Studio vytvoří hudební zvukovou stopu o délce odpovídající délce filmu. Další informace naleznete v části Nástroj *Hudba na pozadí* na straně 329.



Zvukové efekty: Pomocí tohoto nástroje můžete u libovolného zvukového klipu použít zásuvné efekty. Aplikace Studio podporuje rozšířený standard zvukových zásuvných modulů VST, takže knihovnu efektů můžete rozšiřovat o další efekty jiných výrobců. Jako standardní efekt je dodáván konfigurovatelný filtr pro redukci šumu. Efekty dostupné v aplikaci Studio Ultimate zahrnují také grafický i parametrický ekvalizér, dozvuk, sbor a další.



Mohou zde být pro vyzkoušení zahrnuty také některé prémiové efekty označené vodoznakem, které jsou spolu s dalšími efekty k dispozici na webu společnosti Avid po klepnutí na kategorii *Další efekty* v prohlížeči zvukových efektů. Další informace o tomto nástroji naleznete v *Kapitole 15: Zvukové efekty*. Další informace o možnostech zakoupení prémiového obsahu aplikace Studio naleznete v kapitole *Rozšíření aplikace Studio* na stránce 12.

Videoklipy

Základem většiny videoprojektů v aplikaci Studio je část alba obsahující nahrané videoscény. Chcete-li vytvořit editovaný film, přetáhněte scény z alba do okna Film, kde s nimi můžete pracovat jako s editovatelnými *videoklipy*.

Tato kapitola vysvětluje nastavení vstupních (počátečních) a výstupních (koncových) bodů klipu. Díky editačnímu rozhraní okna Film je tento proces trimování jednoduchý, rychlý a přesný. Postupy trimování videa uvedené v této kapitole (Trimování videoklipů, strana 129) můžete z větší části použít i u jiných typů klipů (například titulků a zvukových efektů) popsaných v dalších kapitolách.

Pozdější část této kapitoly je věnována pokročilejším editačním postupům včetně střihu rozdělením a střihu vložením, pomocí kterých váš film získá profesionální vzhled. Viz část Rozšířený střih na časové ose na straně 139.

Nakonec se budeme zabývat nástrojem SmartMovie, který umožňuje automatické vytváření filmů v aplikaci Studio. Nástroj SmartMovie umožňuje inteligentně kombinovat hudbu s videozáznamem a vytváří synchronizované hudební video nebo prezentaci v případě statických snímků. V obou režimech jsou podporovány různé možnosti stylů.



ZÁKLADY VIDEOKLIPŮ

Prvním krokem při vytváření filmu je vložení videoscén z alba do okna Film, kde se z nich stanou editovatelné *klipy*. Později pravděpodobně přidáte také přechody, titulky, zvuk a další doplňky, sada videoscén je však výchozím bodem naprosté většiny projektů.

Tato část vysvětluje přidání scén do filmu a způsob práce se scénami z více nahraných souborů. Popisuje rovněž některé funkce rozhraní, které během práce poskytují užitečnou zpětnou vazbu.

Přidání videoklipů do filmu

Videoklip můžete přidat do filmu dvěma způsoby:

Přetažení: Přetáhněte scénu z alba z části Nahrané video do okna Film. Tento postup obvykle představuje nejjednodušší a nejrychlejší způsob sestavení hrubé podoby filmu. Můžete také přetáhnout několik scén současně.

Schránka: Při práci s videoklipy v okně Film můžete používat standardní operace se schránkou (vyjmutí, kopírování a vložení). Kopírovat lze rovněž scény alba.

Pokud do okna Film vložíte scénu nebo klip, budou vloženy na nejbližší hranici klipu za aktuální pozici čáry stříhu. Operace se schránkou můžete provádět pomocí standardních klávesových zkratk (Ctrl+X pro vyjmutí, Ctrl+C pro kopírování a Ctrl+V pro vložení)

nebo můžete požadovanou operaci vybrat z nabídky vyvolané stisknutím pravého tlačítka myši.

V okně Film nebo ve zobrazení časové osy lze přetáhnout obrazovou scénu nebo klip do některého z následujících umístění:

- *Hlavní videostopa.* Pokud je ke klipu připojen zvuk, bude přidán do stopy *Originální zvuk*. Tento videozáznam bude sloužit jako pozadí pro všechny překryvné videozáznamy a titulky v nižších stopách časové osy.
- *Překryvná stopa.* Video v této stopě bude umístěno před obsah *videostopy*. Efekty Obraz v obraze a Chromatický klíč ponechávají část překryvného snímku průhlednou, což umožňuje zobrazit některé oblasti hlavní videostopy.
- *Stopa titulků.* Pokud je *překryvná* stopa skrytá a uživatel přetáhne videoklip do stopy *titulků*, *překryvná* stopa se otevře a klip bude umístěn do ní. V jiných verzích aplikace Studio nebo v případě, že je již zobrazena *překryvná* stopa, nelze do stopy *titulků* videoklipy umístit.

Stopy *Zvukové efekty* a *Hudba na pozadí*. Přetáhnete-li videoklip do některé z těchto stop, bude do ní umístěn originální zvuk klipu.

Práce s více nahranými soubory

V některých projektech možná budete chtít použít scény z několika zdrojových pásek nebo z různých nahraných souborů vytvořených z jedné pásky. V takovém případě postupně otevřete jednotlivé soubory a přetáhněte požadované scény ze souboru do filmu.

Použití více nahraných souborů:

1. Přetáhněte scény z prvního nahraného souboru do okna Film.
2. Pomocí rozevíracího seznamu nebo tlačítka *Složka* v části alba Nahrané video otevřete druhý nahraný soubor. Aplikace Studio zobrazí v albu pouze scény z aktuálního souboru. Podrobné informace týkající se tohoto kroku naleznete v části Otevření souboru videa na straně 76.
3. Přetáhněte scény z druhého nahraného souboru do okna Film. Pokračujte tímto způsobem, dokud neprojdete všechny soubory.

Manipulace s více soubory uložených snímků je snazší při použití projektového zásobníku, kam se automaticky vkládají soubory, jejichž scény jste přidali do filmu. Bližší informace naleznete na straně 97.

Kombinování formátů snímků

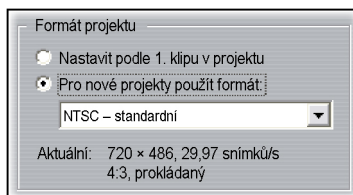
Vzhledem k tomu, že každý film může být pouze ve standardním formátu (4:3) nebo v širokoúhlém formátu (16:9), aplikace Studio neumožňuje v okně Film kombinovat formáty snímků. Formát snímků filmu je ve výchozím nastavení určen prvním videoklipem, který do filmu přidáte, a všechny další klipy musí tomuto formátu odpovídat. Další informace naleznete v části Formát videa v projektu níže.

Formát videa v projektu

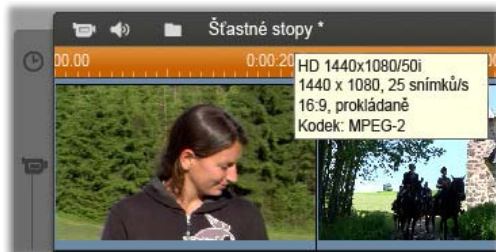
Videoscény, které přidáte do projektu, nemusí všechny pocházet ze stejného přístroje nebo být ve stejném

formátu souboru. Nemusí dokonce mít stejnou velikost snímků, poměr stran ani frekvenci snímků.

Při přehrávání videa v aplikaci Studio je však nutné použít společný formát snímků. Formát nových projektů je možné určit ve skupinovém rámečku *Formát projektu* na panelu nastavení *Nastavení projektu*, a to explicitně (například NTSC - širokoúhlý), nebo implicitně na základě formátu prvního klipu přidaného do projektu.



Aktuální formát projektu je zobrazen jako popis u názvu projektu v okně Film.



Formát projektu platí pro všechny videoklipy a obrazové klipy v okně Film a pro náhled těchto klipů v Přehrávači. Vizuální obsah v albu, jako jsou nahrané videoscény, je ve výchozím nastavení zobrazen v originálním formátu, který se nemusí shodovat s formátem projektu.

Chcete-li zabránit zobrazení černých pruhů videa v projektu a současně použít scény zaznamenané v nesprávném poměru stran, můžete použít některý z více přístupů:

- Použití příkazů *Poměr stran* v nabídce *Album*. Pomocí těchto příkazů můžete roztáhnout scény alba podle rozměru snímku projektu za cenu určitého zkreslení. Další informace naleznete v části *Poměr stran videa* na straně 79.
- Příkaz místní nabídky *Upravit velikost snímku na velikost rámečku* pro klipy v okně *Film* rozšíří střední část původního obrázku tak, aby vyplnil celý rámeček podle formátu projektu. U tohoto je zachován poměr stran, ale část obrazu je ztracena.

Propracovanějším verzí téže metody je použití efektu *Editor 2D* s klíčováním snímků k vytvoření verze „pan-scan“. V aplikaci *Studio* je tento postup často používán k úpravě filmů převedených na videokazetu nebo disk DVD pro zobrazení na standardní obrazovce televizoru. Část každého snímku je i zde ztracena, ale uživatel má určitou kontrolu nad tím, která část snímku to bude. Bez ohledu na tento problém je možné dosáhnout obecně přijatelných výsledků pečlivým zaznamenáním akce a klíčováním snímků.

Dostupnost: Efekt *Editor 2D* a funkce klíčování snímků jsou k dispozici pouze v aplikaci *Studio Ultimate*.

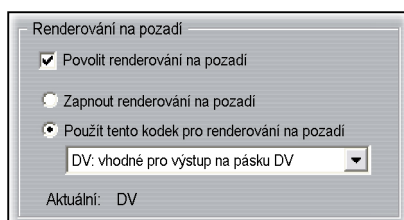


Kompenzace zdrojového videa v nesprávném poměru stran přidáním černých pruhů (vlevo), roztážením na celý snímek (uprostřed) a přiblížením (vpravo). Každá metoda má své nevýhody.

Renderování na pozadí

Formát projektu slouží také jako cílový formát pro *renderování*, což je proces generování videa pro záznam, ve kterém jsou použity přechody HFX, efekty nebo jiné funkce náročné na výpočetní výkon. Dokud není takové video renderováno, nemusí se během náhledu zobrazit plynule se všemi podrobnostmi.

Aplikace Studio provádí renderování na pozadí, zatímco pracujete. Tato funkce je řízena ve skupinovém rámečku *Renderování na pozadí* na panelu nastavení *Nastavení videa a zvuku*.



Použijete-li k renderování na pozadí kodek doporučený v dialogovém okně, může při vytváření konečného filmu dojít ke zkrácení doby renderování.

Jestliže chcete zobrazit náhled videa na externím zařízení (pouze aplikace Studio Ultimate), bude pravděpodobně nutné nastavit formát projektu a kodek pro renderování na pozadí odpovídající danému zařízení. Pokud zobrazujete náhled například na analogovém monitoru připojeném k videokameře DV, měli byste renderování na pozadí provést ve formátu DV.

Funkce rozhraní

Aplikace Studio poskytuje řadu vizuálních pomůcek týkajících se videoklipů v okně Film.

- Pokud do okna Film přidáte klip, zobrazí se na ikoně odpovídající scéně v albu zelené zaškrtnutí. Toto zaškrtnutí zůstane zobrazeno, dokud v okně Film bude existovat klip vytvořený z této scény.
- Chcete-li vyhledat původní umístění klipu ve zdrojovém videu, použijte příkaz *Nalézt scénu v albu* v nabídce vyvolané stisknutím pravého tlačítka myši na klip v okně Film. Aplikace Studio zvýrazní scénu alba, ze které vybraný klip pochází. Chcete-li naopak zjistit, jakým způsobem je určitá scéna alba použita v aktuálním projektu, použijte příkaz nabídky *Album* ➤ *Najít scénu v projektu*.
- Pokud do okna Film umístíte sousední scény alba ve stejném pořadí, okraj mezi klipy bude zobrazen jako tečkovaná čára. Tato funkce pouze usnadňuje udržení přehledu o klipech a neovlivňuje možnosti práce s klipy v okně Film.

V režimu časové osy jsou všechny zvláštní efekty, které jste použili na klip, znázorněny malými ikonami zobrazenými v dolní části klipu. Tyto ikony odpovídají skupinám efektů zobrazeným v nástrojích *Obrazové efekty* a *Zvukové efekty*. Poklepáním na kteroukoli ikonu můžete otevřít nástroj pro editaci parametrů.



Ikona hvězdy pod tímto videoklipem označuje, že byl použit nejméně jeden efekt ze skupiny Zábavné efekty.



TRIMOVÁNÍ VIDEOKLIPŮ

Nahrané videoscény většinou obsahují více materiálu než je skutečně třeba k vytvoření filmu. Trimování, proces nastavení *vstupního* a *výstupního* bodu klipu s cílem odstranit nežádoucí materiál, představuje základní editační operaci.

Trimováním nedojde ke ztrátě žádných dat; aplikace Studio nastaví nový počáteční a koncový bod klipu v okně Film, avšak zdrojový materiál klipu – původní scéna alba – zůstane beze změn. To znamená, že stále můžete obnovit původní stav klipu nebo nastavit jiné body trimování.

Aplikace Studio nabízí dva způsoby trimování jakéhokoli klipu (videoscény, přechody, titulky, statické obrazy, zvukové klipy a menu disku):

- přímo na časové ose (viz následující část Trimování na časové ose pomocí úchytů),
pomocí nástroje *Vlastnosti klipu* (viz část Trimování pomocí nástroje *Vlastnosti klipu* na straně 134).

Videoklip můžete trimovat nastavením libovolného *vstupního* a *výstupního* bodu v rámci původní scény.

Trimování na časové ose pomocí úchytů

Nejrychlejší způsob trimování je přetáhnout okraje klipu přímo na časové ose. Během trimování sledujte přehrávač, abyste našli snímek, kterým má klip začínat nebo končit.

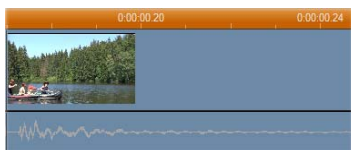
Uvažujme nejprve nejjednodušší případ trimování, a to film s jediným klipem. Potom přejdeme k obvyklejší situaci, kterou je trimování klipu obklopeného dalšími klipy.

Trimování jediného klipu na časové ose:

1. Odstraňte z časové osy všechny klipy až na jeden. Je-li časová osa prázdná, přetáhněte na ni scénu z alba.
2. Roztáhněte časové měřítko, abyste si usnadnili jemné nastavení.

Přesuňte ukazatel myši kamkoli na měřítko časové osy, ne však přímo na čáru stříhu. Ukazatel se změní na symbol hodin. Klepnutím a tažením doprava roztáhněte časové měřítko.

Následující obrázek znázorňuje maximální roztažení, kde každý dílek stupnice představuje jeden snímek:

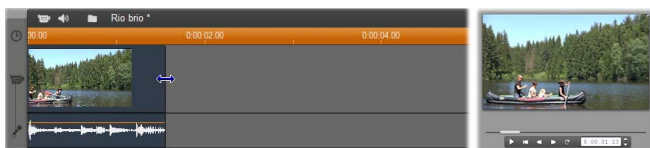


- Umístěte ukazatel myši na pravý okraj klipu. Ukazatel se změní na šipku směřující doleva.



- Klepněte a táhněte ukazatel myši doleva a současně sledujte přehrávač, který se neustále aktualizuje a zobrazuje poslední snímek trimovaného klipu.

Jakmile klip zkrátíte, šipka kurzoru se změní na obousměrnou, což znamená, že okraj klipu můžete táhnout doleva i doprava. Klip můžete zmenšit na jediný snímek nebo prodloužit až ke konci zdrojové scény.



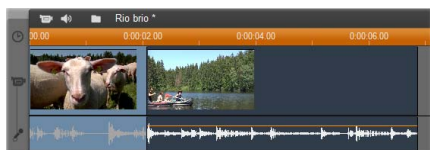
- Uvolněte tlačítko myši. Klip je nyní trimován.

Více klipů

Chcete-li trimovat klip a na časové ose se nachází více klipů, je nutné nejprve vybrat požadovaný klip klepnutím myši.

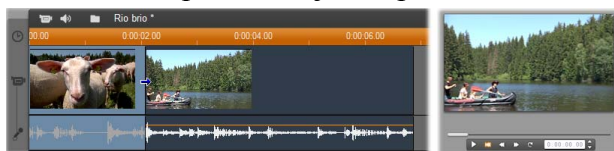
Trimování, pokud se na časové ose nachází více klipů:

- Vytvořte časovou osu obsahující dva krátké klipy.
- Nastavte časové měřítko, aby byl klip, který chcete upravit, ve velikosti vhodné k úpravám.
- Klepněte na druhý klip. *Videostopa* by nyní měla vypadat přibližně takto:

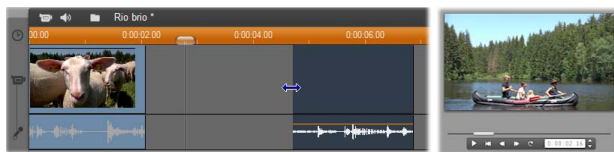


Pravý okraj klipu můžete trimovat stejně jako v předchozím příkladu s jediným klipem. Během trimování se bude v přehrávači zobrazovat poslední snímek klipu. Dokud bude druhý klip vybrán, můžete dále trimovat video přetažením okraje doleva nebo obnovit část trimovaného videa přetažením okraje doprava.

4. Ponechte druhý klip stále vybraný a přesuňte ukazatel myši na levý okraj klipu, dokud se kurzor nezmění na šipku směřující doprava.

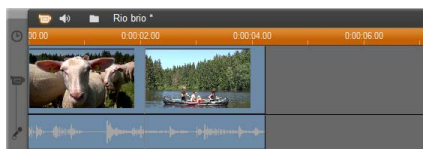


5. Přetáhněte levý okraj druhé scény doprava.



Během tažení se bude v přehrávači zobrazovat první snímek trimovaného klipu. Dokud bude klip vybrán, můžete dále trimovat video přetažením okraje doprava nebo obnovit část trimovaného videa přetažením okraje doleva.

6. Uvolněte tlačítko myši. Trimovaný klip se zarovná ke konci prvního klipu.



Mezery a vyplnění: Trimování pomocí klávesy CTRL

Jak je zřejmé z předchozího příkladu, posunou se při zkracování klipu na *videostopě* následující klip a všechny další klipy napravo od něj směrem doleva, tak aby nevznikla mezera. Zároveň jsou zkráceny klipy na ostatních stopách a je zachována celková synchronizace časové osy. Při trimování klipu na *jiné* stopě nebudou mezery automaticky uzavřeny a žádná další stopa nebude ovlivněna.

Toto výchozí nastavení trimování usnadňuje ve většině případů střih, aplikace Studio však umožňuje v případě potřeby toto chování obrátit. Pokud stisknete při zahájení trimování klipu na *videostopě* klávesu CTRL, nezmění se umístění klipu ani jiných součástí a mezery zůstanou otevřené. Ostatní stopy nebudou nijak ovlivněny.

Pokud stisknete klávesu CTRL při trimování klipů na jiných stopách, bude znovu výchozí chování použito opačně. Klipy ve stopě se spojí a zaplní všechny mezery vytvořené trimováním. Klipy na ostatních stopách však nebudou ovlivněny.

Poznámka: Popis obdobného využití klávesy CTRL při odstraňování klipů naleznete na straně 103.

Tipy při trimování klipů

Máte-li během trimování potíže s manipulací s okraji klipů, zkuste následující:

- Ověřte, zda je klip, který chcete trimovat, vybrán a zda je vybrán *pouze* tento klip.
- Roztáhněte časové měřítko, abyste si usnadnili jemné nastavení.

Neroztahujte časové měřítko *příliš*, jinak budou klipy příliš dlouhé. Pokud k tomu dojde, použijte funkci Zpět, dokud nebude nastaveno vhodné měřítko. Měřítka také můžete zmenšit přetažením doleva nebo zvolením příslušné hodnoty z místní nabídky časové osy.

Trimování pomocí nástroje *Vlastnosti klipu*



Přestože videoklipy můžete trimovat přímo na časové ose s přesností na jeden snímek, rychlé a přesné trimování lze často snáze provést pomocí nástroje *Vlastnosti klipu*. Chcete-li tento nástroj otevřít, vyberte klip, který chcete změnit, a potom použijte příkaz nabídky *Nástroje* ➤ *Vlastnosti klipu* nebo klepněte na některé tlačítko panelu nástrojů v levé horní části okna Film. (Dalším klepnutím na stejné tlačítko nástroj zavřete.)

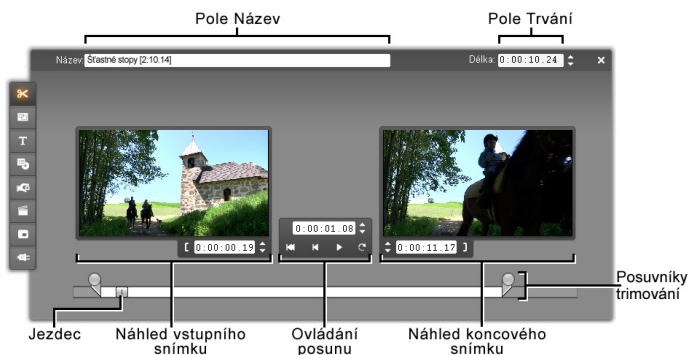
V případě videoklipů (a vlastně *všech* klipů kromě titulků) můžete nástroj *Vlastnosti klipu* otevřít a zavřít

také poklepáním na klip v libovolném zobrazení okna Film.

Pomocí nástroje *Vlastnosti klipu* můžete upravit libovolný druh klipu. Nástroj pro každý typ nabídne příslušnou sadu ovládacích prvků.

Textové pole *Název*: V případě videoklipů slouží většina vlastností klipu k trimování. Jedinou výjimkou je textové pole *Název*, pomocí kterého můžete klipu přiřadit vlastní název a nahradit výchozí název přiřazený aplikací Studio.

Pole *Jméno* je v nástroji *Vlastnosti klipu* k dispozici pro všechny typy klipů. Názvy klipů jsou použity v okně Film v zobrazení Seznam klipů a zobrazí se rovněž jako popisky, pokud přesunete kurzor myši na klipy v zobrazení Klipy.



Oblasti náhledu: V samostatných oblastech náhledu jsou zobrazeny *vstupní* a *výstupní* snímky trimovaného klipu spolu s časovým kódem a tlačítka krokování. Rozložení obou oblastí náhledu se podobá přehrávači během normální editace.

Nastavení polohy přehrávání: Pomocí jezdce v dolní části nástroje můžete nastavit polohu přehrávání kamkoli v klipu. Polohu přehrávání můžete rovněž

nastavit pomocí pole časového kódu a tlačítek krokování umístěných mezi oblastmi náhledu.

Použití počítadel: Polohy udávané všemi třemi časovými kódy se vztahují k začátku klipu, kterému odpovídá poloha 0:00:00.0. Stejně jako časový kód přehrávače i časový kód nástroje *Vlastnosti klipu* můžete změnit klepnutím do některého ze čtyř polí (hodiny, minuty, sekundy, snímky) a použitím tlačítek krokování. Pokud nevyberete žádné pole, budou se tlačítka krokování vztahovat na pole snímků.

Ovládání posunu: Dokud používáte nástroj *Vlastnosti klipu*, ovládací prvky posunu umístěné uprostřed nástroje nahrazují ovládací prvky, které jsou normálně zobrazeny v přehrávači. Tyto speciální ovládací prvky posunu obsahují i tlačítko *Smyčka/Pozastavit* , pomocí kterého lze během úprav bodů trimování opakovaně přehrávat trimovanou část klipu.

Nastavení bodů trimování: Pomocí tlačítka s *levou hranatou závorkou*  vedle časového kódu v levé oblasti náhledu a tlačítka s *pravou hranatou závorkou*  vedle časového kódu v pravé oblasti náhledu můžete nastavit příslušné body trimování na aktuální pozici.

Body trimování můžete rovněž nastavit následujícím způsobem:

- zadáním hodnoty přímo do časového kódu,
- změnou pole časového kódu pomocí tlačítek krokování,
přetažením příslušného posuvníku trimování.

Textové pole *Délka*: V tomto poli je uvedena délka trimovaného klipu v hodinách, minutách, sekundách a snímcích. Pokud tuto hodnotu upravíte, ať již přímým zadáním čísel nebo klepnutím na přidružená tlačítka

krokování, změní se *výstupní* bod klipu. Délka samozřejmě nemůže být kratší než jeden snímek a nemůže přesahovat délku původní videoscény.

Tip: Chcete-li přejít od trimování jednoho klipu ve *Videostopě* k jinému, ponechejte nástroj *Vlastnosti klipu* otevřený a klepněte na nový klip nebo přetáhněte posuvník časové osy na nový klip.

Obnovení trimovaných klipů

Pokud se po zobrazení náhledu rozhodnete zrušit určitou operaci trimování (nebo skupinu operací), použijte tlačítko *Zpět* (nebo klávesy Ctrl+Z) nebo ručně obnovte trimovaný klip některým z těchto způsobů:

- přetáhněte pravý okraj klipu přímo na časové ose kam až to bude možné,

V nástroji *Vlastnosti klipu* přetáhněte posuvníky trimování k okrajům klipu.



ROZDĚLOVÁNÍ A SLUČOVÁNÍ

KLIPŮ

Chcete-li vložit klip do *Videostopy* doprostřed jiného klipu, rozdělte druhý klip na dvě části a potom mezi ně vložte nový klip. Při rozdělení klipu ve skutečnosti dojde k jeho duplikování. Oba výsledné klipy pak

budou automaticky trimovány, takže první klip končí v místě rozdělení a druhý klip na stejném místě začíná.

Rozdělení klipu v zobrazení časové osy:

1. Vyberte místo rozdělení

Můžete použít libovolný způsob nastavení aktuální polohy, například posunutí jezdce časové osy, klepnutí na tlačítko *Přehrát* a potom *Pozastavit* nebo editaci hodnoty časového kódu v přehrávači.

2. Ověřte, zda je čára stříhu umístěna v místě, kde chcete klip rozdělit, klepněte pravým tlačítkem myši na požadovaný klip a vyberte v místní nabídce příkaz *Rozdělit klip*, nebo klepněte na tlačítko *Rozdělit klip nebo scénu* (žiletka) (viz stranu 103).

Klip bude rozdělen na aktuální pozici.

Sloučení rozděleného klipu:

- Použijte tlačítko *Zpět* (nebo stiskněte kombinaci kláves Ctrl+Z). I v případě, že jste po rozdělení klipu provedli další akce, se pomocí víceúrovňové funkce *Zpět* můžete vrátit o požadovaný počet kroků. Nebo
- Nelze-li použít funkci *Zpět*, protože nechcete zrušit další provedené akce, můžete obě poloviny rozděleného klipu nahradit originálem z alba. Nebo Odstraňte jednu polovinu rozděleného klipu a zrušte trimování druhé.

Sloučení klipů v okně Film:

Vyberte klipy, které chcete sloučit, klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz *Sloučit klipy*.

Tato operace je přípustná, pouze pokud kombinace klipů tvoří rovněž platný klip, tj. souvislý úsek zdrojového videa. Klipy, které lze sloučit, mají na časové ose tečkovaný společný okraj.

Poznámka: Další možnosti využití typů stříhání s využitím *překryvné* stopy popsaných zde jsou popsány v *kapitole 8: Střih dvou stop*.

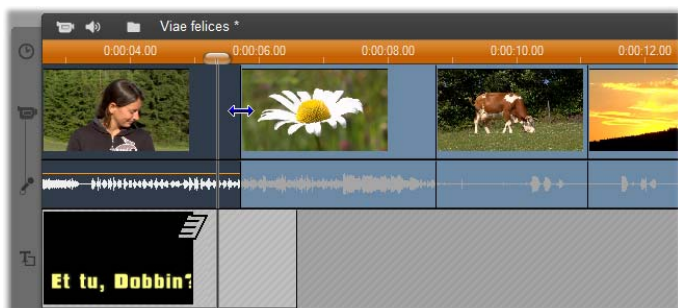
Během většiny editačních operací aplikace Studio automaticky udržuje klipy v různých stopách časové osy synchronizované. Pokud například vložíte scénu z alba do *Videostopy*, relativní poloha všech klipů napravo od místa vložení se nezmění.

Někdy však můžete výchozí synchronizaci potlačit. Můžete vložit nový videoklip do projektu, aniž by došlo k posunutí ostatních klipů libovolného typu. Video můžete editovat nezávisle na doprovodném originálním zvuku, což je cenný postup s několika variantami popsanými níže.

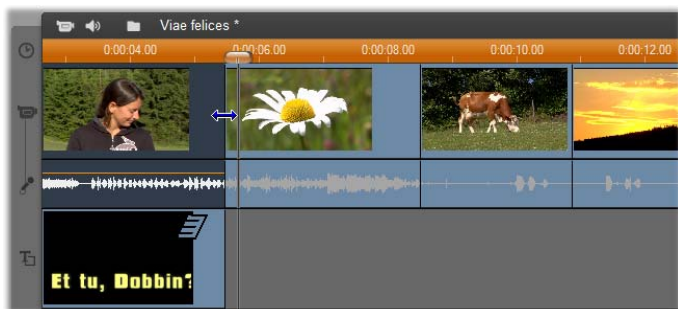
Tento speciální střih lze provádět pomocí tlačítek pro zamknutí stop, která se nacházejí na pravém okraji okna Film v zobrazení časové osy. Tlačítko pro zamknutí je k dispozici u všech standardních stop (kromě stopy *Menu*). Další informace týkající se zamknutí stopy naleznete v části *Zamknutí stopy* na straně 108.

Zamčená stopa je v zobrazení časové osy zobrazena šedě. Klipy v zamčené stopě nelze v žádném ze tří zobrazení vybrat ani editovat a rovněž na ně nemá vliv editace prováděná v odemčených stopách.

S výjimkou stopy *Menu* lze zamknout libovolnou kombinaci stop.



Zamknutí stopy *titulků* zabraňuje například změně délky titulku, a to i při trimování klipů v hlavní *videostopě* se stejným časovým indexem.



Je-li stopa *titulků* odemknuta, dojde při trimování hlavního videoklipu také k automatickému trimování titulku.

Střih vložením

Při běžné editaci časové osy jsou videoklip a originální zvuk, který byl s videem nahrán, považovány za jeden celek. Jejich zvláštní vztah je v okně Film symbolizován čarou, která spojuje indikátor *Videostopy* s indikátorem stopy *Originální zvuk* a udává, že zvuk je svázaný s videem.

Pomocí tlačítek pro zamknutí stopy můžete s uvedenými dvěma stopami pracovat nezávisle a provádět operace jako *střih vložení*, která typicky spočívá v nahrazení části klipu ve *Videostopě*, zatímco stopa *Originální zvuk* pokračuje bez přerušení.

Poznámka: Střih vložení lze provádět i u *překryvných* stop videa a zvuku pomocí obdobných metod, jaké jsou popsány v této části. Podrobné informace naleznete v *Kapitole 8: Střih dvou stop*.

Například do filmu, ve kterém někdo vypráví příběh, můžete vložit záběr usmívajícího se (nebo spícího) posluchače, aniž byste přerušili hlavní zvuk.

Střih vložení ve *Videostopě*:

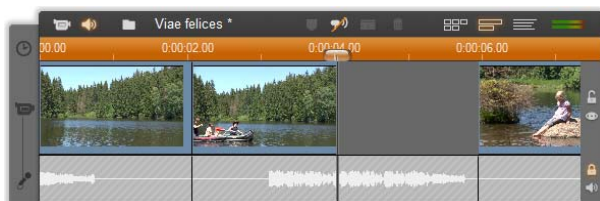
1. V okně Film v zobrazení časové osy klepnutím na tlačítko se zámkem zamkněte stopu *Originální zvuk*.



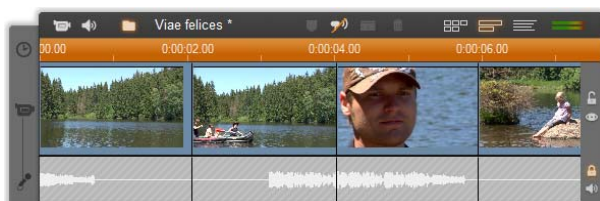
Tlačítko pro zamknutí bude zvýrazněno a samotná stopa bude zobrazena šedě na znamení, že editace nebude mít na její obsah žádný vliv.

2. Vytvořte ve *Videostopě* prázdné místo pro videoklip, který chcete vložit. Přesuňte jezdec časové osy na místo, kde má vložení začínat, a stiskněte tlačítko *Rozdělit klip nebo scénu*. Nyní přejděte na místo, kde má vložení končit, a znovu klip rozdělte. Na závěr odstraňte část videa, která bude nahrazena vložení.

Vzhledem k tomu, že zvuková stopa zůstala neporušena, protože je zamknutá, video napravo od místa vložení se neposune vlevo, aby vyplnilo vzniklou mezeru v časové ose, neboť video a zvuk by pak již nebyly synchronizovány. Pokud byste nyní zobrazili náhled videa, viděli byste v místě mezery černou obrazovku, ale zvuk by byl normální.



3. Nyní už zbývá je umístit klip, který chcete vložit. Přetáhněte tento klip (z alba, projektového zásobníku nebo z jiné části časové osy) do mezery ve *Videostopě*, kterou jste právě vytvořili.



Pokud je vkládaný klip delší než vytvořený prostor, bude automaticky trimován, aby se do mezery vešel. Trimování můžete upravit pomocí nástroje *Vlastnosti klipu*.

Střih vložením ve stopě *Originální zvuk*

Opačný střih vložením, při které je zvukový klip vložen do stopy *Originální zvuk* se zachováním nepřerušného videa, se nepoužívá tak často, ale aplikace Studio ji rovněž umožňuje provést.

Postup je analogický jako při vkládání videa; stačí v každém kroku zaměnit úlohy obou stop.

Střih rozdělením

Při střihu rozdělením jsou zvuk a video klipu trimovány samostatně, takže přechod videa nastane v jiném okamžiku než přechod zvuku.

Poznámka: Střih rozdělením lze provádět i u *překryvných* stop videa a zvuku pomocí obdobných metod, jaké jsou popsány v této části. Podrobné informace naleznete v *Kapitole 8: Střih dvou stop*.

Při použití L-střihu video předchází synchronizovanému zvuku, při použití J-střihu přichází první zvuk.

Tip: Chcete-li dosáhnout rychlejšího a přesnějšího trimování, doporučujeme, abyste během provádění postupů uvedených v této části ponechali otevřený nástroj *Vlastnosti klipu*. Tento nástroj můžete otevřít poklepnutím na některý videoklip, dříve než začnete.

L-střih

Při použití L-střihu dojde ke střihu na nové video před střihem zvuku.

Představte si lekci nahranou na videokazetě, kdy záběry mluvčího pravidelně střídají záběry cestování nebo přírody, které ilustrují probírané téma.



Současný střih zvuku a videa.

Namísto současného střihu zvuku a videa se můžete rozhodnout, že hlas mluvčího bude přesahovat do následující scény. Divákům tak bude jasné, že nová scéna, kterou nyní sledují, ilustruje výklad mluvčího.

Všimněte si, že hranice videoklipu a zvukového klipu ve výsledném střihu mají tvar písmene L.



Střih zvuku následuje po střihu videa. Na obrázku je zvýrazněn výsledný tvar písmene L.

Tento postup lze účinně využít mnoha způsoby. Můžete jej vzít do úvahy pokaždé, když video druhého klipu ilustruje zvuk prvního klipu.

Provedení L-střihu:

1. Upravte časové měřítko, abyste mohli snadno odečíst počet snímků nebo sekund, které se mají překrývat.
2. Vyberte levý klip a trimujte jeho pravý okraj k místu, kde má končit zvuk.



3. Zamkněte zvukovou stopu. Nyní přetáhněte pravý okraj videa téhož klipu doleva na místo, kde má začínat video následujícího klipu.



4. Ponechejte zvukovou stopu stále zamčenou a přetáhněte video druhého klipu doleva až k původnímu klipu.

Pokud na začátku druhého klipu není dostatek přebytečného videa, aby bylo toto trimování možné, bude nejprve nutné trimovat dostatečně velký úsek videa i zvuku a operaci opakovat.



5. Odemkněte zvukovou stopu.

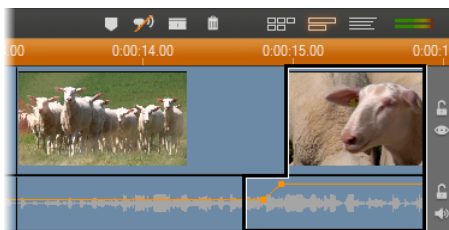
Video nyní stříhem přejde do druhého klipu dříve než zvuk. Video bylo trimováno na konci prvního klipu a zvuk byl trimován na začátku druhého klipu.

J-střih

Při použití J-stříhu dojde ke stříhu zvuku *před* změnou videa. Tento způsob může být účinný, pokud zvuk druhého klipu připravuje diváka na materiál v nové scéně.

Vraťme se k příkladu s lekcí na videokazetě a předpokládejme, že nyní na konci vloženého záběru přejdeme zpět k mluvčímu. Pokud necháme další část lekce zaznít o několik okamžiků dříve, než se znovu objeví obraz pódia, změna nebude tak náhlá.

Hranice klipů nyní mají tvar písmene J:



Střih zvuku přichází před střihem videa. Na obrázku je zvýrazněn výsledný tvar písmene J.

Provedení J-střihu:

1. Upravte časové měřítko, abyste mohli snadno odečíst počet snímků nebo sekund, které se mají překrývat.
2. Stejně jako v předchozím případě trimujte pravý okraj levého klipu, a to video i zvuk, o interval překrytí.
3. Zamkněte zvukovou stopu. Nyní přetáhněte pravý okraj videa téhož klipu znovu doprava v délce intervalu překrytí.
4. Odemkněte zvukovou stopu.
Zvuk nyní střihem přejde do druhého klipu dříve než video.

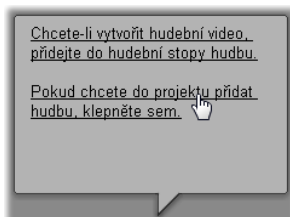
Poznámka: Uvedené postupy provedení L-stříhu a J-stříhu nejsou jediné možné. Dalším způsob J-stříhu je například trimovat pravý klip k požadovanému začátku videa, zamknout videostopu a přetáhnout zvukovou stopu doleva, aby překrývala zvuk levého klipu.

NÁSTROJ PRO VYTVÁŘENÍ HUDEBNÍHO VIDEO SMARTMOVIE

Tvorba hudebního videa vypadá jako náročný úkol, dokonce i s pohodlnými editačními funkcemi aplikace Studio. Desítky krátkých klipů je nutné pečlivě vyrovnat podle rytmu hudebního doprovodu, aby byly hudba a video správně koordinovány.

Pomocí nástroje aplikace Studio *Inteligentní film*  však můžete sestavit dynamické hudební video synchronizované podle rytmu téměř okamžitě, a to v řadě stylů a pomocí libovolné kombinace videozáznamu a hudby.

Můžete také vytvářet prezentace. Nástroj *SmartMovie* umožňuje z libovolné sady statických obrazů vytvořit okamžitou prezentaci, a to v řadě stylů a se synchronizovanou hudbou.



Nástroj *SmartMovie* vás pomocí jednoduchých pokynů postupně provede procesem tvorby. Nejprve pomocí alba vyhledejte videoscény nebo statické obrazy, které chcete použít, a přetáhněte je do okna Film.

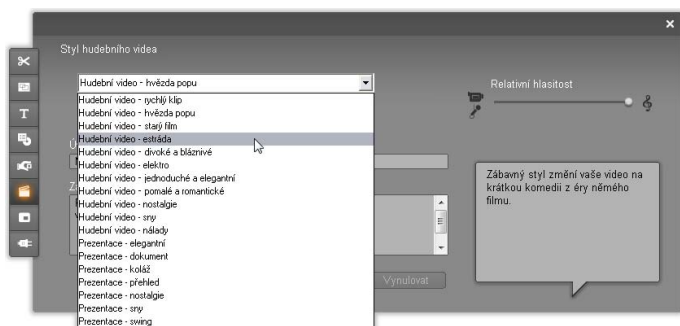
Tip: Při práci se zvukovými klipy je doporučeno použít zobrazení časové osy v okně Film.

Po umístění videa přidejte do stopy *hudby na pozadí* hudbu vytvořenou pomocí nástroje ScoreFitter, skladbu ze zvukového disku CD nebo digitální hudební klip (**wav**, **mp3**). Délka tohoto klipu (nikoli množství použitého obrazového materiálu) určuje délku hudebního videa. Nemáte-li k dispozici dostatečné množství obrazového materiálu, použijte nástroj SmartMovie k dosažení požadované délky trvání videoklipu nebo obrázky vícekrát. Naopak, videoklipy nebo obrázky budou vynechány, máte-li k dispozici více obrazového materiálu, než který lze v rámci délky trvání skladby použít.

Výjimka: Při tvorbě prezentace zaškrtnutím možnosti *Použít všechny obrázky* (podrobnosti naleznete níže) určuje konečnou délku trvání projektu počet použitých obrázků nikoliv délka hudebního klipu.

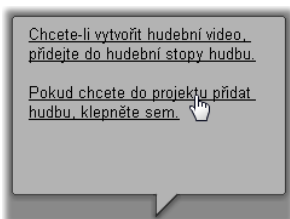
Styly nástroje **SmartMovie**

V rozevíracím seznamu v horní části okna nástroje *SmartMovie* vyberte *styl*. K dispozici jsou různé styly pro hudební video i prezentační projekty.



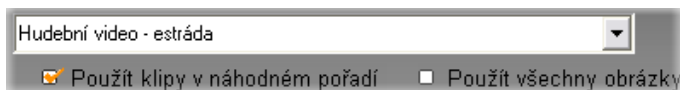
Při posouvání seznamu stylů se ve stavové bublině zobrazuje stručný popis jednotlivých stylů.

U stylů videa dosáhnete nejlepších výsledků, jestliže je počáteční délka videozáznamu přibližně dvojnásobkem délky zvukové stopy. Každý ze stylů prezentace má vlastní ideální poměr mezi počtem obrázků a délkou skladby. *Stavová bublina* poskytuje návod k získání správných proporcí.



Nastavení nástroje SmartMovie

Chcete-li obrazový materiál promíchat bez ohledu na původní pořadí, zaškrtněte možnost *Použít klipy v náhodném pořadí*. Tato možnost je u některých stylů nastavena jako výchozí. Konečný produkt tak získá relativně jednotný charakter, avšak za cenu ztráty kontinuity sdělení.



Zaškrtněte políčko *Použít všechny obrázky*, chcete-li zajistit, aby byly v prezentaci skutečně použity všechny obrázky přidané do projektu, bez ohledu na délku trvání sestavené hudby. Aplikace Studio provede

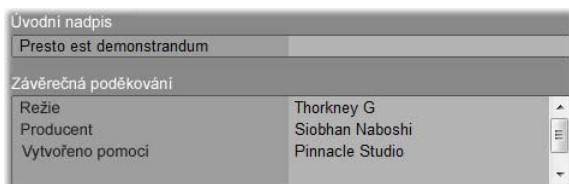
opakování nebo sestřih hudebního klipu, aby odpovídal požadovanému počtu vybraných obrázků.

Poznámka: Možnost *Použít všechny obrázky*, ovlivní pouze prezentace SmartMovie, nikoliv hudební video.

Pomocí jezdce *Relativní hlasitost* můžete nastavit důležitost stopy *Hudba na pozadí* vzhledem ke zbývajícím zvukovým stopám. Chcete-li ve výsledném videu slyšet *pouze* hudební stopu, posuňte jezdec úplně doprava.



Posledním přípravným krokem je zadání textu, který má být použit v úvodních a závěrečných titulcích. Každý řádek textu se skládá ze dvou upravitelných polí. Mezi levým a pravým polem můžete přecházet pomocí kláves TAB a SHIFT+TAB.

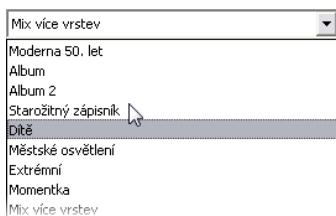


Velký okamžik...

Na závěr klepněte na tlačítko *Vytvořit video* *SmartMovie* a počkejte, než aplikace Studio vygeneruje film.

Vytvořit video SmartMovie

Témata Montage® a úpravy témat



Upravitelná témata nástroje Montage® v aplikaci Studio poskytují výkonnou ale jednoduchou metodu pro dosažení efektů úprav prezentací, animací a stříhu

více stop. Pomocí témat můžete svým videím rychle dodat profesionálnější vzhled a současně zachovat jejich souvislou strukturu. Každé téma se skládá ze sady šablon, které je možné přidat k projektům jako tematické klipy. Můžete vytvořit atraktivní, vizuálně konzistentní sekvence, které integrují umělecké titulky a animace s vašimi vlastními fotografiemi a videem.

Poznámka: „Titulky“ vytvořené pomocí tématu nástroje Montage se neshodují s titulky v části Titulky v albu nebo s titulky vytvořenými v Editoru titulků aplikace Studio. Témata jsou snadno použitelná a nabízejí efekty, které nejsou k dispozici u běžných titulků. Na druhou stranu Editor titulků nabízí mnohem preciznější kontrolu vzhledu titulků.

Témata, která jsou k dispozici, byla vytvořena tak, aby každé z nich vyhovovalo konkrétním potřebám.

V každém tématu byly dostupné šablony navrženy tak, aby se při použití ve stejném projektu navzájem doplňovaly. Většina šablon například obsahuje úvodní šablonu, které odpovídá koncová šablona. Mnoho témat také obsahuje jednu nebo více šablon volného přechodu pro přechod od jednoho videoklipu nebo klipu statického obrázku k dalšímu.



Vzhled ikony Časová osa tématického klipu odráží svoji strukturu. Zleva doprava tady jsou ikony úvodu, volného přechodu a ukončení. Vroubkované okraje odpovídají umístění videa na celý snímek v klipu. Video na konci úvodu a na začátku ukončení je možné upravit tak, aby odpovídalo volnému přechodu. Vroubkování tedy také graficky ukazuje, jak je možné šablony použít dohromady.

Každá šablona definuje video sekvenci nebo grafickou sekvenci s prázdnými místy, kam máte doplnit informace. Většina šablon obsahuje jeden nebo více bloků pro video nebo statické obrazové klipy. Do mnoha z nich je možné doplnit textové titulky pro nadpisy a některé z nich mají další parametry pro další speciální vlastnosti.

Šablony témat jsou uloženy v samostatné části alba. První krok při použití vybrané šablony je její přidání do projektu jako tématického klipu. Jako obvykle se to dělá přetažením ikony z alba do okna Film.

V okně Film se s tématickým klipem zachází jako s běžným nezávislým videoklipem. Chcete-li tento klip upravit – doplnit informace do prázdných míst v šabloně – použijete nástro *Editor témat*.



POUŽITÍ TÉMAT

Šablony témat jsou uloženy v části alba nazvané *Témata*. V albu se zobrazí všechny šablony v daném tématu, jak byly vybrány z rozevíracího seznamu. Chcete-li použít šablonu, jednoduše přetáhněte její ikonu z alba do okna Film.



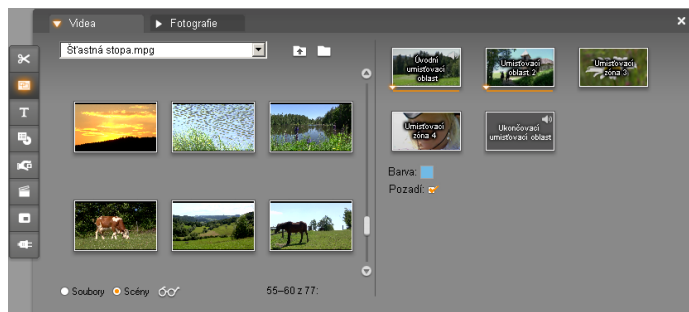
Vyberte téma z rozevíracího seznamu (nalevo) a zobrazte tak šablony, které jsou k dispozici (napravo). Chcete-li použít šablonu, přetáhněte její ikonu dolů do okna Film.

Když je okno Film v zobrazení časové osy, je možné trimovat tématické klipy a upravit je podobně jako běžné video. Můžete je pečlivě zpracovat pomocí přechodů a efektů, nastavit jejich zvuk atd. Stejně jako nabídky pro disky jsou konfigurovány pomocí speciálního nástroje pro úpravy, který se otevře automaticky při přidání klipu k projektu nebo při poklepání na projekt.



S tématickým klipem (vybraným na obrázku) se v okně Film pracuje jako s jednotkou. Jeho speciální vlastnosti lze upravit pomocí nástroje Editor témat (otevřete ho poklepáním na klip).

Nástroj *Editor témat* umožňuje uživateli upravit tématický klip pomocí úprav jeho integrovaných nastavení nebo zadáním dílčích videoklipů a zvukových klipů, které v něm mají být použity. Editor zobrazíte také z nabídky *Panel nástrojů ➤ Upravit téma*.



Nástroj Editor témat umožňuje zadat tématické prvky, jako jsou videoklipy nebo statické obrazové klipy, nastavení vlastností a textové titulky. Klipy se přidávají přetažením z vlastního minialba v editoru (levá strana nástroje) nebo z okna Film.

Pozadí témat

Některá témata mají integrovaná grafická pozadí, volitelnou barvu pozadí



nebo obojí. Mnoho z těchto možností nabízí také zaškrťovací políčko *Pozadí* v nástroji *Editor témat*, které při zaškrtnutí změní pozadí na průhledné. To umožňuje téma použít v *překryvné* stopě s *videostopou* jako její pozadí.

Část alba *Témata*



V albu je možné postupně prohlížet šablony pro jedno téma. Stejně jako u videoscén se k výběru, přehrávání nebo přidání šablony tématu používá myš:

- Jedním klepnutím načtete šablonu do přehrávače, kde ji můžete přehrát pomocí ovládání posunu.
- Poklepáním načtete šablonu do přehrávače a začnete ji ihned přehrávat.

Přetažením šablony do okna Film nebo klepnutím pravým tlačítkem myši na její ikonu a klepnutím na příkaz v místní nabídce vložíte šablonu do svého projektu. Stejně jako u nabídek se automaticky při přidání tématického klipu k filmu otevře speciální nástroj editoru.

Vytváření tématických klipů

Chcete-li vytvořit tématický klip, použijte libovolnou standardní metodu pro přidání obsahu do projektu:

- Přetáhněte ikonu z části *Témata* v albu do okna Film.
- Vyberte v místní nabídce, která se zobrazí po klepnutí pravým tlačítkem myši na ikonu šablony, možnost *Přidat do projektu*.

Po vyjmutí nebo kopírování existujícího tématického klipu vložte obsah schránky systému Windows.

Každé téma je konfigurováno tak, aby se zobrazilo na stopě, která přísluší typu obsahu konkrétního tématu.

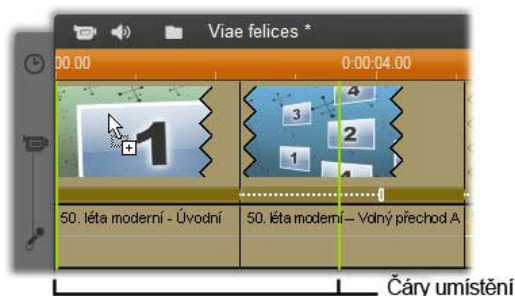
- Témata, jejichž obsahem je překryvná grafika s průhledným pozadím, například nadpis nebo rámec efektu Obraz v obraze, jsou obvykle přidávána ke stopě *Titulek*.

Témata s videem umístěným na celý snímek, jako jsou úvodní sekvence, je možné přidat ke stopě *Hlavní video* (Studio) nebo ke stopě *Překryvné video*.

Výchozí délka tématického klipu závisí na návrhu jednotlivých šablon.

Pokud vložíte nový tématický klip na klip již existující na časové ose, nový klip bude vložen vedle starého nebo ho jednoduše nahradí. Výběr operace závisí na pozici ukazatele myši ve vztahu k cílovému klipu po uvolnění tlačítka.

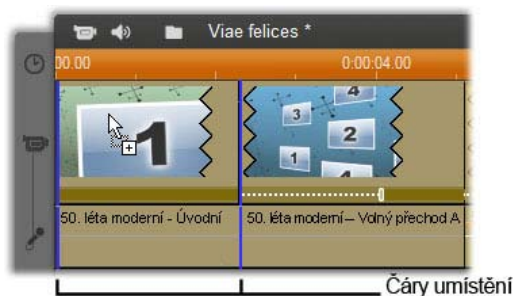
Vložení tématického klipu před nebo za existující klip: Pokud umístíte nový klip blíž k začátku nebo konci existujícího tématického klipu, bude podle toho vložen před nebo za existující klip. Čáry umístění, které ukazují pozici nového klipu na časové ose, jsou nakresleny zeleně.



Nový tématický klip zastoupený ukazatelem myši při kopírování je přetažen poblíž začátku klipu na levé straně. Zelené čáry umístění indikují, kde bude nový klip vložen.

Na obrázku ukazují čáry umístění hranice klipu, které by byly vytvořeny uvolněním tlačítka myši v aktuální pozici na základě výchozí délky šablony. Všechny existující klipy by se posunuly doprava, aby vzniklo místo pro nový klip. Kdybyste namísto toho posunuli nový klip k pravému okraji stejného existujícího klipu, byl by vložen za tento klip.

Nahrazení existujícího klipu: Pokud umístíte nový tématický klip doprostřed existujícího klipu, nahradí nový klip ten starý. Nový klip také převezme veškeré úpravy starého klipu. Čáry umístění nakreslené modře zobrazují hranice klipu, který má být nahrazen. Bez ohledu na navrženou výchozí délku klip tyto hranice zdědí.



Nový tématický klip bude umístěn na střed klipu nalevo a nahradí ho. Umístění ostatních klipů nebude ovlivněno.

Práce s tématickými klipy v zobrazení časové osy

Tématické klipy se chovají při operacích, jako je trimování a přidávání přechodů, jako běžné videoklipy.

Když je trimován tématický klip...

I když jsou operace trimování na časové ose stejné pro tématické klipy i videoklipy, skutečný výsledek trimování závisí na povaze klipu.

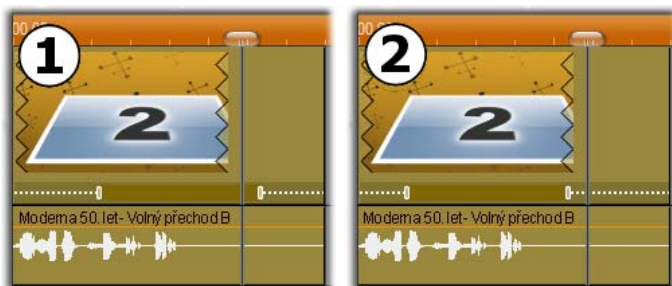
U plně animovaných témat, jako je oblíbený rolovací titulek, je animace dokončena při takové rychlosti, jakou diktuje doba trvání aktuálního klipu. Při zkrácení klipu tedy animace proběhne rychleji, ale sekvence se nezkrátí.

Klipy, které obsahují video, naproti tomu mohou být trimovány obvyklým způsobem. Mnoho témat obsahuje dílčí videoklip s proměnnou délkou. Pokud je některý z nich přítomen, je možné klip prodloužit až na

délku, kterou umožní dílčí klip – neomezeně, pokud je dílčí klip statický obrázek.

Vnitřní trimování témat

Když šablona tématu klipu začíná nebo končí uživatelsky nastaveným videem na celý snímek, jak tomu často bývá, umožňuje časová osa upravit počáteční a koncový čas úvodu, tj. délku trvání části videa zobrazené na celý snímek. Klepnutím na úchyt a přetažením doleva nebo doprava upravte jednotlivé délky trvání. Délka trvání střední části klipu, animovaná část, se příslušně zkrátí nebo prodlouží. Pokud chcete nastavit počáteční a koncovou část stejně, aniž by to ovlivnilo délku trvání střední části, klepněte *mezi* úchyty a přetáhněte je.



- ❶ Klepnutím a přetažením manipulačního úchyty oříznete počáteční a koncovou část tématu klipu. Doba trvání střední části se příslušně prodlouží nebo zkrátí. ❷ Klepnutím mezi úchyty a přetažením obou současně změníte umístění střední části klipu, aniž byste upravili její délku.

Podrobný popis struktury témat naleznete v části Anatomie tématu na straně 160.

Přechody a efekty

Přechody lze použít na začátku a na konci tématických klipů stejně jako je tomu u ostatních klipů.

Jako obvykle je možné přidat k tématickým klipům video efekty a zvukové efekty a celému obsahu dát výraz klipu. Existuje však několik efektů, které nejsou pro použití s tématickými klipy k dispozici, například *Rychlost*.

Anatomie tématu

Chceme-li se podívat na příklady toho, jak fungují témata, podívejme se blíže na téma „50. léta moderní“, které obsahuje pět šablon.

Všechny tyto šablony v tomto konkrétním tématu používají stejný design pozadí – abstraktní rolující vzor. Ten je vidět pořad s výjimkou segmentů videa umístěného na celý snímek. Barva vzoru je nastavena pomocí ovládacího prvku parametru, který je u každé z těchto šablon k dispozici v Editoru témat.

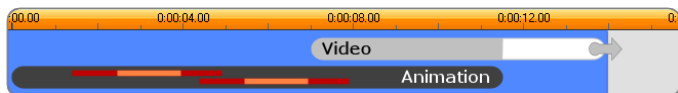
Nyní se postupně podívejme na jednotlivé šablony, abychom viděli, jak jsou konstruovány z prvků – klipů a titulků – které zadáte v Editoru témat.

Úvod: Šablona úvodu obvykle začíná nějakou animací, včetně titulků, a končí videem umístěným na celý snímek. Náš příklad 50. léta moderní dodržuje tento model.



Rolující animace na pozadí prochází většinou částí této sekvence. V rámci animace se zobrazí dva upravitelné titulky. Ty představují na níže uvedeném

diagramu čáry na panelu Animace. Oba titulky připlují do snímku a zase z něj odplují (tmavá barva čáry) s jeden a půl sekundovou pauzou na statické zobrazení (světlá barva čáry).



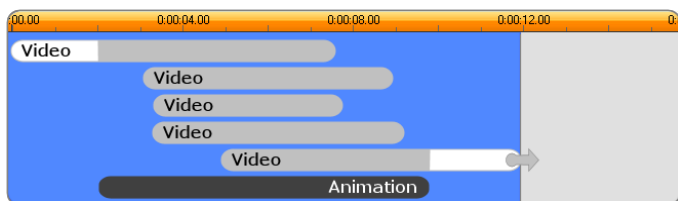
Schématická reprezentace šablony úvodu v tématu 50. léta moderní při výchozí délce přibližně 14 sekund.

Současně s tím, jak druhý titulek mizí ze snímku, spustí se animovaný panel obsahující dílčí klip s běžícím videem. Do časového úseku 11:18 se video v tématickém klipu zvětší na velikost celého snímku a zůstane v této podobě do konce (bílá část panelu Video v diagramu).

Ve výchozím nastavení je délka tohoto tématického klipu 13:29. Začleněný videoklip začíná s pevným časovým posunem 7:03 a běží do konce. Jeho délka je tedy 6:26. Když je váš dílčí videoklip dostatečně dlouhý, můžete prodloužit celkový klip a rozšířit tak část, kdy je video zobrazené na celý snímek. Tato možnost je indikována v diagramu výše šipkou na konci panelu Video.

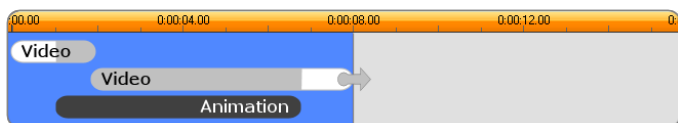
Volný přechod A: Šablony volného přechodu spojují dvě sekvence videa na celý snímek nějakým druhem animace. První příklad volného přechodu začíná dvěma sekundami videa na celý snímek, potom nastane oddálení, které odhalí sestavu několika video panelů spuštěných současně. Přiblížení koncového dílčího klipu vede do rozšiřitelné části videa na celý snímek.





Volný přechod A integruje více zdrojů videa.

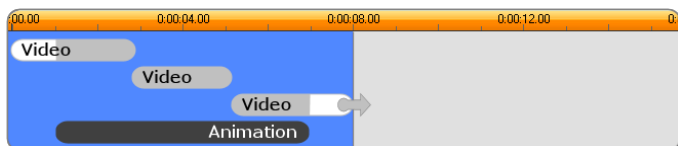
Volný přechod B: Tento volný přechod plní základní úkol propojení dvou videoklipů jednodušším způsobem než v předchozím případě. První dílčí klip začíná na celém snímku, potom dojde k jeho oddálení a současněmu odplutí z prohlížeče při otáčivém pohybu. Když se dostane do zobrazení zadní strana otáčejícího se panelu, uvidíte druhý klip, který nahradí ten první. Panel se přiblíží a zaplní snímek na konci klipu.



Volný přechod B vytvoří jednodušší přechod.

Znovu je možné segment na celou obrazovku druhého dílčího klipu prodloužit roztažením tématického klipu na časové ose.

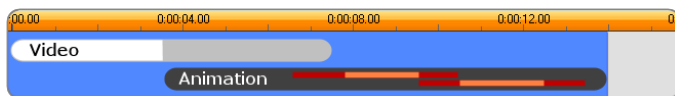
Volný přechod C: Tento přechod je podobný volnému přechodu B s tím rozdílem, že plující video panel bude mít uprostřed jedno otočení navíc, aby se do sekvence dostal další dílčí klip.



Volný přechod C zahrnuje překlenující dílčí videoklip.

Koncový dílčí klip je opět možné prodloužit.

Konec: Účel koncové šablony je zrcadlový k účelu úvodní šablony a v tomto příkladu je téměř přesně zrcadlena i interní struktura. Video na celý snímek ustoupí plujícímu panelu, který uvolní cestu animovaným titulům – přesně opačně než tomu bylo ve výše popsané úvodní sekvenci. Jediný rozdíl spočívá v tom, že v tomto případě nelze část klipu zobrazenou na celý snímek prodloužit.



Koncové téma je v podstatě zrcadlovým obrazem úvodního tématu.

Spuštění nástroje Editor témat

V nástroji *Editor témat* je možné upravovat tématický klip zadáním vlastních dílčích klipů a dalších úprav. Tento nástroj je možné zobrazit z tématického klipu v projektu některým z následujících postupů:



- poklepáním na klip v okně Film, výběrem možnosti *Otevřít pomocí Editoru témat* v místní nabídce klipu.

Nástroj je možné také otevřít přímo:

- Klepněte na tlačítko nástroje *Editor témat*. Z nabídky *Panelu nástrojů* vyberte příkaz *Editor témat*.

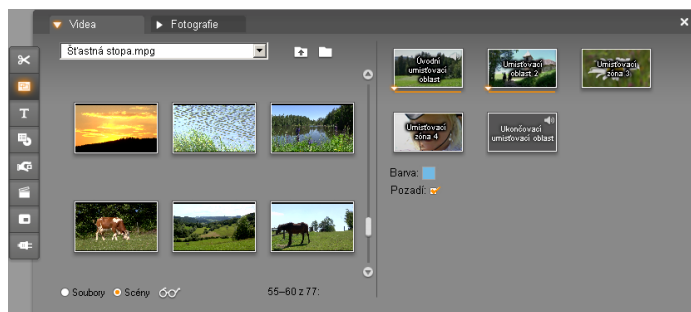
Pokud je u těchto dvou způsobů aktuálně vybráný v okně Film tématický klip, načte se do editoru automaticky při jeho otevření.

Když je editor spuštěný, změní se po klepnutí na jiné téma v okně Film náhled na příslušný klip, aniž by se editor zavřel.

Použití nástroje Editor témat

Každá tématická šablona má vlastní sadu bloků pro video obsah a fotografický obsah, kterou představují umístovací oblasti v Editoru témat. Většina šablon má alespoň jednu, maximální počet je šest. U některých jsou k dispozici také titulky a další parametry, podle toho, co je potřeba k upravení speciálních funkcí.

Editor témat je uprostřed rozdělený na dvě části. Nalevo máte prostřednictvím mini alba přístup ke knihovně videí a statických snímků a napravo se nachází panel pro úpravy. Zde se nacházejí umístovací oblasti pro video a obrázky a současně všechna textová pole a další ovládací prvky vyžadované parametry šablony.



Levá strana nástroje Editor témat obsahuje mini album pouze s kartami pro videa a fotografie. Pravá strana obsahuje umísťovací oblasti pro tématické klipy a ovládací prvky pro nastavení parametrů. Z mini alba nebo okna Film přetáhněte videoklipy nebo statické obrazové klipy do umísťovací zóny. Pokud je nutné vytvořit delší dílčí klip, můžete také vybrat více klipů souvislého videa a přetáhnout je do této zóny jako celek.

Práce s umísťovacími zónami

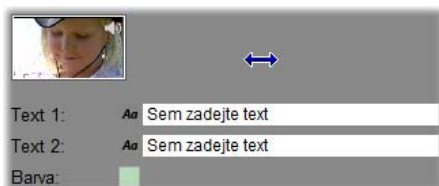
Mazání v umísťovacích zónách: Chcete-li z umísťovací zóny smazat dílčí klip, klepněte do zóny pravým tlačítkem myši a vyberte z místní nabídky příkaz *Smazat*.

Kopírování dílčích klipů do okna Film: Chcete-li kopírovat dílčí klip z umísťovací zóny v Editoru témat na časovou osu (nebo do jiného pohledu okna Film), klepněte pravým tlačítkem myši na příslušnou zónu a vyberte v nabídce příkaz *Přidat na časovou osu*. Tato akce se obvykle používá k přidání nebo úpravě efektu u dílčího klipu před jeho přetažením zpět do tématického klipu.

Ztlumení zvuku dílčího klipu: Některé umísťovací zóny jsou označeny symbolem zvuku , který

označuje, že zvuková část jakéhokoli videa bude v této zóně zahrnuta do zvuku tématického klipu. Pokud nechcete zvuk použít, ztlumte dílčí klip klepnutím na symbol zvuku .

Zarovnání dílčích klipů: Video v umisťovací zóně lze umístit pomocí myši vzhledem k časovému oknu příslušné zóny. Když vstoupí ukazatel myši do umisťovací zóny, kde je k dispozici přebytné video, změní se na šipku se dvěma hroty. Chcete-li ovládat jezdec začátku klipu pod touto zónou, klepněte levým tlačítkem myši a podržte ho stisknuté. Posuňte myš zpátky a dopředu a nastavte úvodní snímek dílčího klipu.



Chcete-li nastavit úvodní snímek dílčího klipu, podržte stisknuté levé tlačítko myši, když je ukazatel na umisťovací oblasti, a posuňte ho vodorovně. Chcete-li použít přesné trimování, bude změna provedená daným posunutím myši nejdříve malá a se zvětšující se vzdáleností se rychle zvětší. K provedení požadované úpravy tedy může být nutné myš značně posunout.

Při posunutí jezdce začátku klipu se aktualizuje ikona v umisťovací zóně tak, aby zobrazila nový úvodní snímek. Současně se v přehrávači zobrazí snímek, který se nachází v aktuální pozici jezdce. Pokud je umisťovací zóna, se kterou pracujete, v daném časovém indexu aktivní, bude náhled odrážet jakékoli změny úvodního snímku. Když doladíte úvodní

snímek dílčího klipu, je dobrý nápad nastavit pozici jezdce do umístění, kde bude náhled přehrávače nejvíc nápomocný.

Použitím jezdce *začátku klipu* nezměníte pozici dílčího klipu v rámci tématického klipu, ani jeho dobu trvání. Namísto toho pouze vyberete, která část dílčího klipu se použije. Editor témat neumožňuje nastavit začátek dílčího klipu tak pozdě, aby se video přehrálo a umístovací zóna zůstala i nadále aktivní. Pokud například umístíte šestisekundový segment do umístovací zóny vyžadující pětisekundové video, nebudete moci nastavit počátek dál než jednu sekundu od začátku dílčího klipu.

Pokud je dílčí klip dokonce kratší než doba trvání umístovací zóny nebo má stejnou délku, nejsou možné žádné úpravy úvodního snímku. Když se zobrazí tématický klip, bude poslední snímek dílčího klipu, pokud je nutné zaplnit čas přidělený příslušné umístovací zóně, zmrazen.

Přidání efektů do umístovacích zón

Video efekty nebo zvukové efekty nelze přidávat k dílčímu klipu v samotném Editoru témat. Namísto toho klepněte pravým tlačítkem myši do umístovací zóny a vyberte z místní nabídky příkaz *Přidat na časovou osu*. Vyhledejte umístění klipu na časové ose (v pozici kurzoru). Od tohoto bodu je to jen další klip: podle svých představ ho trimujte a přidejte k němu efekty nebo je upravte obvyklým způsobem. Nakonec ho přetáhněte do umístovací zóny a přepište tak předchozí obsah. Kopii tohoto klipu na časové ose nyní můžete smazat.

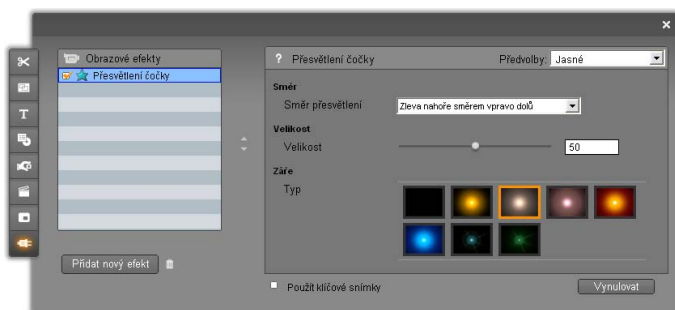
Obrazové efekty

Editace videa spočívá většinou ve výběru, uspořádání a trimování videoklipů, spojení klipů s přechodovými efekty a kombinování s dalšími materiály, jako je hudba a statické obrazy.

Někdy je však nutné upravit samotný obraz videa a změnit jej nějakým způsobem tak, abyste dosáhli požadovaného výsledku. Nástroj *Obrazové efekty* aplikace Studio poskytuje celou řadu zásuvných efektů, které lze použít pro video nebo statické obrazy. Popis základní sady efektů, které jsou součástí aplikace Studio, naleznete na straně 182.

Nástroj *Obrazové efekty* je osmým nástrojem v panelu nástrojů Video. Skládá se ze dvou hlavních oblastí. Vlevo se nachází *seznam efektů* obsahující efekty, které jsou již připojeny k právě vybraným klipům, a vpravo *panel parametrů*, kde můžete provést požadované nastavení efektu.



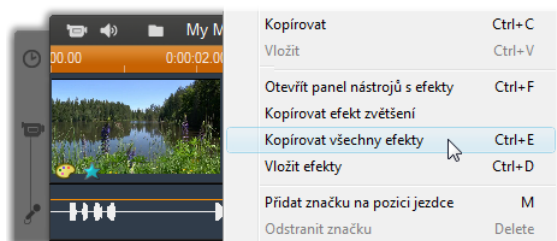


Obrazové efekty a zvukové efekty

Nástroje *Obrazové efekty* a *Zvukové efekty* se ve většině ohledů ovládají shodně s výjimkou typu materiálu, se kterým pracují.

Kopírování a vkládání efektů

Po přidání efektu do klipu a provedení jeho konfigurace pomocí panelu parametrů umožňuje aplikace Studio použít jej rovněž u ostatních klipů v časové ose okně Film. Tím ušetříte čas při práci na složitých projektech, které využívají značné množství efektů, zejména pokud budete používat klávesové zkratky.

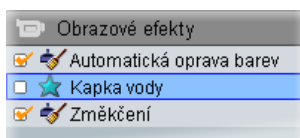


Chcete-li kopírovat jednotlivý efekt z klipu, který obsahuje více efektů, klepněte pravým tlačítkem na ikonu klipu a vyberte příslušný příkaz (na obrázku je uveden příkaz *Kopírovat všechny efekty*). Efekt, spolu

se všemi svými parametry a klíčovými snímky (pokud existují), pak můžete vložit do jiných klipů v projektu.

Práce se seznamem efektů

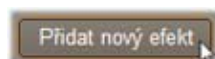
Každý videoklip nebo obrazový klip v projektu můžete upravit pomocí jednoho nebo více obrazových efektů. Efekty jsou použity na originální obraz postupně v pořadí, ve kterém jsou uvedeny v nástroji *Obrazové efekty*.



Pomocí zaškrtnutí políček vedle názvů efektů můžete jednotlivé efekty povolit nebo zakázat bez nutnosti odebrání ze seznamu (což by vedlo ke ztrátě nastavených parametrů). Například efekt *Kapka vody* na předchozím obrázku je zakázán, zatímco zbývající dva efekty zůstávají aktivní.

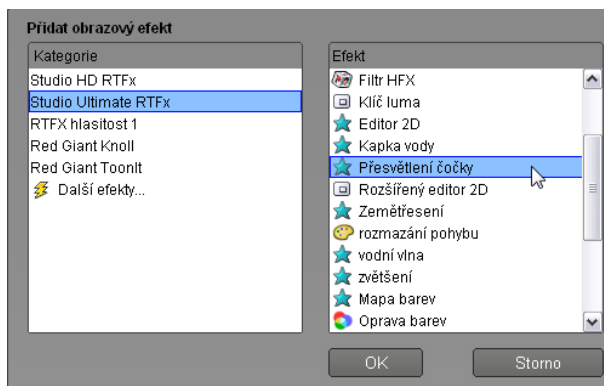
Přidání a odstranění efektů

Chcete-li přidat efekt do seznamu efektů aktuálně vybraného klipu (nebo klipů), klepněte na tlačítko *Přidat nový efekt*, kterým v pravé části okna nástroje otevřete *prohlížeč efektů*.



Klepnutím na položku v seznamu prohlížeče *Kategorie* zobrazíte názvy jednotlivých efektů v dané kategorii. Vyberte požadovaný efekt a přidejte jej klepnutím na tlačítko *OK*.

Chcete-li odebrat právě vybraný efekt ze seznamu, klepněte na tlačítko *Odstranit efekt* (popelnice).



Prohlížeč nástroje Obrazové efekty je otevřen na stránce Studio Ultimate RTFx, která obsahuje další sadu efektů pro aplikaci Studio Ultimate. Další uvedené balíčky obsahují prémiové efekty, které je třeba zakoupit samostatně. Poslední kategorie, Více efektů, otevře stránku na webu společnosti Avid, kde jsou k dispozici další prémiové efekty.

Prémiové obrazové a zvukové efekty lze stejně jako jiný zamknutý obsah aplikace Studio volně používat, ve videozáznamu se však při přehrávání těchto efektů zobrazí vodoznak. Chcete-li efekt použít ve finálním videozáznamu, můžete zakoupit *aktivační klíč*, aniž byste opustili aplikaci Studio. Více informací o možnostech zakoupení zamknutých obrazových a zvukových efektů a dalšího prémiového obsahu aplikace Studio naleznete v kapitole Rozšíření aplikace Studio na stránce 12.

Změna pořadí efektů

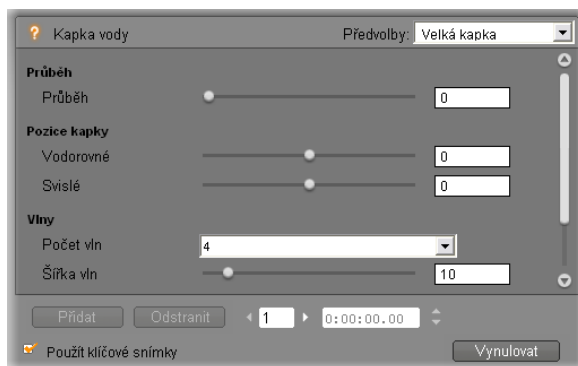
Celkový výsledek použití více efektů na stejný klip se může lišit v závislosti na pořadí, ve kterém



jsou efekty použity. Pomocí tlačítek se šipkami nahoru a dolů zobrazených napravo od seznamu efektů můžete řídit polohu efektů v posloupnosti zpracování. Tlačítka se vztahují na právě vybraný efekt.

Změna parametrů efektů

Jestliže v seznamu efektů vyberete některý efekt, zobrazí se na panelu parametrů v pravé části nástroje *Obrazové efekty* ovládací prvky umožňující nastavení parametrů efektu (pokud existují).



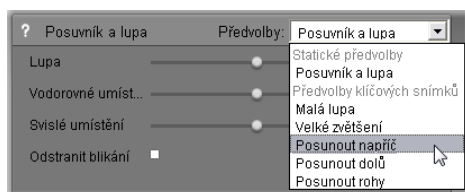
Ovládací prvky pro základní knihovnu efektů, které jsou součástí aplikace Studio, jsou popsány níže (od strany 184). Doplnkové efekty jsou popsány ve své vlastní elektronické dokumentaci, kterou můžete vyvolat z panelu parametrů stisknutím funkční klávesy **F1** nebo klepnutím na tlačítko *nápovědy*  v levé horní části panelu parametrů.

Poznámka: Některé zásuvné efekty mohou poskytovat vlastní okna parametrů se specializovanými ovládacími prvky. V takových případech je na panelu parametrů nástroje efektů zobrazeno pouze tlačítko *Editace*, které vyvolá externí editor.

Použití předvoleb parametrů

V zájmu zjednodušení používání parametrů mnoho efektů nabízí *předvolby*, které umožňují nakonfigurovat efekt ke konkrétnímu účelu výběrem názvu předvolby ze seznamu.

V aplikaci Studio Ultimate existují dva typy předvoleb: *statické*, které obsahují jednu sadu parametrů efektů, a *klíčované*, které obsahují více sad parametrů ve formě klíčových snímků (viz níže).



Ve verzích aplikace Studio, které nepodporují klíčování snímků, jsou k dispozici pouze statické předvolby.

Nejrychlejším způsobem konfigurování efektů je často použití předvolby, která se nejvíce blíží požadovanému výsledku, a potom ruční doladění parametrů.

Vynulování nastavení efektů:

Zvláštním typem předvolby je výchozí nastavení každého efektu. Toto výchozí nastavení můžete kdykoli obnovit klepnutím na tlačítko *Vynulovat* v dolní části panelu parametrů.



Pokud je při klepnutí na tlačítko *Vynulovat* používáno klíčování snímků, budou výchozí hodnoty parametrů

přiřazeny pouze ke klíčovému snímku na aktuálním místě v rámci filmu. Jestliže daný klíčový snímek dosud neexistoval, bude vytvořen.

Klíčování snímků

Parametry obrazových efektů aplikace Studio jsou obvykle přiřazeny prvnímu snímku videoklipu a zůstávají stejné až do konce videoklipu. Je to standardní postup u každého efektu přidaného do klipu.

?	Posuvník a lupa	Předvolby:	1	2	3
	Lupa		70.00	70.00	70.00
	Vodorovné umístění		10.00	10.00	10.00
	Svislé umístění		-5.00	-5.00	-5.00

Hodnoty parametrů efektu zůstávají v rámci videoklipu, kterému jsou přiřazeny, stejné.

Klíčování snímků – možnost změny hodnot parametrů plynule *během* přehrávání videoklipu – otevírá celou řadu nových možností pro použití efektů ve filmu.

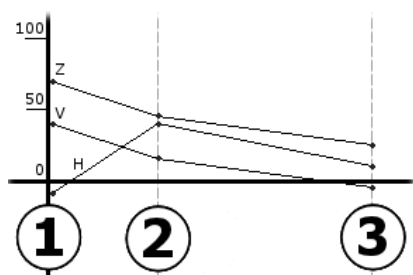
Dostupnost: Uvedenou funkci klíčování snímků nabízí pouze aplikace Studio Ultimate.

Každý klíčový snímek obsahuje úplnou sadu hodnot parametrů pro daný efekt a určuje, u kterého snímku klipu mají být tyto hodnoty použity.

?	Posuvník a lupa	Předvolby:	1	2	3
	Lupa		70.00	45.00	25.00
	Vodorovné umístění		10.00	40.00	10.00
	Svislé umístění		-5.00	15.00	-5.00

Pomocí klíčování snímků můžete použít nové sady hodnot parametrů v klipu kdykoli podle potřeby.

Při přechodu mezi jednotlivými snímky jsou automaticky upraveny číselné hodnoty parametrů klíčových snímků, aby na sebe jejich hodnoty plynule navazovaly.

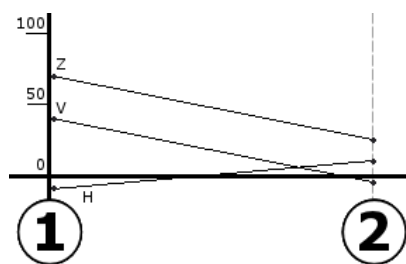


Grafického zobrazení klíčových snímků z předchozího příkladu. Hodnoty Lupa (Z), Vodorovné umístění (H) a Svislé umístění (V) jsou na začátku klipu nastaveny klíčovým snímkem 1, ve třetině klipu klíčovým snímkem 2 a na konci klipu klíčovým snímkem 3. Hodnoty u mezilehlých snímků se plynule změň.

Klíčování snímků podporuje většina efektů. Existuje však několik výjimek, protože jde o efekty bez parametrů nebo z důvodu nesnadného použití klíčování snímků (například u efektu *Rychlost*).

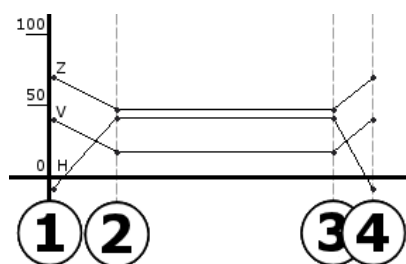
Scénáře klíčování snímků

Počet klíčových snímků klipu pro každý použitý efekt je teoreticky shodný s počtem snímků klipu. V praxi budete obvykle potřebovat pouze několik klíčových snímků.

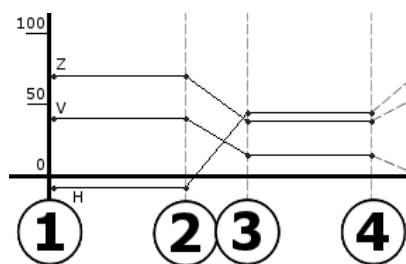


Pro plynulou změnu hodnot parametrů z jednoho nastavení na jiné v rámci klipu postačí dva klíčové snímky.

Díky klíčování snímků můžete přesně řídit způsob použití efektu v klipu. Například zesílení a zeslabení efektu se stává jednoduchou záležitostí.



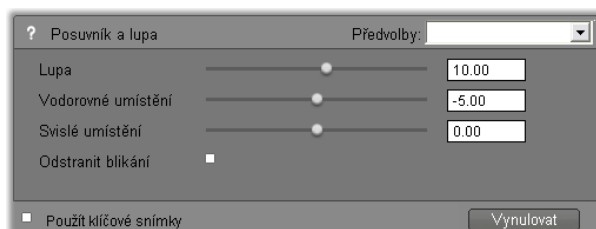
Pomocí sady čtyř klíčových snímků můžete zeslabit hodnoty jednoho nebo více parametrů na začátku klipu a zesílit je opět na konci klipu.



Prezentaci s animací pohybu posuvníku a lupa (jak je například popsaná v části Úpravy vlastností obrazového klipu na straně 228) lze vytvořit pomocí efektu Posuvník a lupa v klipu s jediným statickým obrázkem. Začátek a konec každého zobrazení v rámci prezentace je definován dvěma klíčovými snímky se stejnými parametry (je však požadováno více zobrazení).

Použití klíčování snímků

Pro jednotlivé efekty, které podporují klíčování snímků, vyhledejte v okně parametrů políčko *Použít klíčové snímky* a zaškrtněte je. Dokud toto políčko nezaškrtnete, bude mít efekt v klipu přiřazenu jedinou sadu hodnot parametrů.



Jakmile u efektu použijete klíčování snímků, budou automaticky vytvořeny dva klíčové snímky. Jeden je ukotven na začátku klipu a druhý na jeho konci.

Parametry obou klíčových snímků jsou nastaveny na neklíčované hodnoty. Na časové ose okna Film se klíčový snímek zobrazí jako očíslovaná značka na videoklipu. Značky klíčových snímků jsou zobrazeny po dobu, kdy je otevřeno okno parametrů daného efektu.



Klíčové snímky pro efekt otevřený v okně parametrů jsou zobrazeny jako očíslované značky na svislých čárách. Aktuální klíčový snímek je označen zvýrazněnou značkou (v uvedeném příkladu je to klíčový snímek 3).

V dolní části okna parametrů jsou zároveň zobrazeny další ovládací prvky. tlačítka *Přidat* a *Odstranit*, ukazatel *aktuálního klíčového snímku* s šipkami vpřed a zpět a počítadlo *času klíčového snímku* s šipkami krokování.



Je-li povoleno použití klíčových snímků, v dolní části okna parametrů se zobrazí nové ovládací prvky.

Ukazatel *Aktuální klíčový snímek* zobrazuje 3 číslo klíčového snímku připojeného ke snímku, který je zobrazen v okně Film. Pomocí šipek můžete přecházet mezi jednotlivými klíčovými snímky. Při každém klepnutí na šipku skočí jezdec na pozici dalšího klíčového snímku.

Jsou-li zobrazeny snímky filmu, které nemají definován klíčový snímek, na ukazateli bude uvedena pomlčka. Zobrazené hodnoty parametrů budou použity u aktuálního snímku během přehrávání.

Chcete-li vytvořit v kterémkoli takovém bodě klíčový snímek, klepněte na tlačítko *Přidat* nebo prostě začněte s úpravou parametrů: aplikace Studio pak přidá klíčový snímek automaticky.



Klíčové snímky jsou očíslovány postupně od začátku klipu. Při vložení nového nebo odstranění starého klíčového snímku bude přechíslováním následujících snímků opravena jejich posloupnost.



Tlačítko *Odstranit* je dostupné vždy, když má aktuální snímek přiřazen klíčový snímek, tzn. když ukazatel *Aktuální klíčový snímek* zobrazuje číslo namísto pomlčky.

Na počítadle *Čas klíčového snímku* bude uveden časový posun v rámci klipu aktuálního času filmu – snímku zobrazeného v přehrávači. První klíčový snímek má tedy nulový čas a časový posun posledního klíčového snímku je o jeden snímek menší, než je doba trvání klipu.

Pokud má aktuální snímek přiřazen klíčový snímek, můžete změnit jeho časový posun pomocí krokovacích šipek počítadla. Pozici prvního a posledního klíčového snímku nelze změnit. Ostatní klíčové snímky je možné libovolně přesouvat mezi aktuálními pozicemi jejich sousedních klíčových snímků.



Nastavení času klíčového snímku 3

Náhled a renderování

Během práce s nástrojem *Obrazové efekty*, vybírání efektů a nastavování parametrů se v Přehrávači zobrazuje dynamicky aktualizovaný náhled aktuálního snímku filmu. Pokud pracujete s efekty, které se v průběhu klipu mění (například efekt *Kapka vody*, strana 192), náhled jediného snímku nemusí být dostačující.

V takových případech bude nutné klip přehrát, abyste viděli celý výsledek použitého efektu.

Vzhledem k tomu, že mnoho efektů vyžaduje náročný výpočet, zcela plynulý a podrobný náhled celého klipu nebude ve většině případů k dispozici ihned. Při každém přidání nebo odebrání efektu či změně nastavení provede aplikace Studio na pozadí renderování klipu (opakovaný výpočet jeho výsledného vzhledu) bez přerušení práce. V průběhu renderování na pozadí je na časovém měřítku nad klipem zobrazen barevný pruh.

Renderování na pozadí je volitelné. Můžete je podle potřeby vypnout na panelu nastavení *Nastavení projektu* (*Nastavení* ➤ *Nastavení projektu*).



KNIHOVNA OBRAZOVÝCH EFEKTŮ

Zásuvné obrazové efekty instalované v rámci aplikace Studio jsou rozděleny do šesti kategorií symbolizovaných ikonami:

- **Efekty čištění** pomáhají opravit chyby ve 🗑️ zdrojovém videu, například šum a otřesy kamery.
 - **Časové efekty**, např. *Rychlost*, mění tempo ⏏️ přehrávání, aniž by ovlivnily vzhled samotných videosnímků.
 - **Efekty stylů** jako *Reliéf* nebo *Starý film* 🎨 umožňují použít charakteristické vizuální styly pro zvýšení působivosti.
 - **Překryvné efekty** podporují překryvné funkce 🖼️ aplikace Studio, například *Obraz v obraze* a *Chromatický klíč*.
 - **Zábavné efekty** jako *Kapka vody* nebo ★ *Přesvětlení čočky* poskytují další prostor vaší kreativitě a zábavě ve filmech.
- Barevné efekty** umožňují upravit zbarvení 🌈 klipu, ať již jemně nebo výrazně.

Zásuvné efekty jsou uspořádány do balíčků obsahujících jeden či více efektů. V této příručce je uveden popis devíti efektů balíčku Studio HD RTFX (viz strana 184), který je součástí všech verzí aplikace Studio. Dále zde najdete stručný popis všech více než 20 doplňujících efektů v balíčku Ultimate RTFX (strana 187), který je součástí aplikace Studio Ultimate.

Podrobné informace týkající se parametrů efektů balíčku Ultimate jsou uvedeny v kontextové nápovědě

online, kterou lze zobrazit klepnutím na tlačítko *nápovědy*  v levé horní části panelu parametrů jednotlivých efektů nebo v případě, že je panel otevřen, stisknutím klávesy F1.

Tvorba vlastní knihovny efektů

Díky modulární architektuře aplikace Studio můžete do knihovny obrazových efektů přidávat nové efekty, jakmile budou k dispozici. Rozšiřující sady efektů od společnosti Avid a dalších dodavatelů lze do programu jednoduše začlenit.

Některé rozšiřující efekty jsou v aplikaci Studio dodávány jako zamknutý, prémiový obsah. Jedná se o balíčky obrazových efektů RTFX část 1 a 2 společnosti Avid. Náhled takových efektů lze v aplikaci běžným způsobem zobrazit, při přehrávání se však u nich zobrazí vodoznak a speciální grafický prvek.

Vodoznak bude odstraněn po zakoupení *aktivačního klíče*. Koupit můžete provést, aniž byste ukončili aplikaci Studio. Více informací o možnostech zakoupení prémiového obsahu aplikace Studio naleznete v kapitole Rozšíření aplikace Studio na straně 12.

Varování: Zásuvné obrazové efekty aplikace Studio jsou počítačové programy. Jsou tedy teoreticky schopné provádět činnosti, které mohou potenciálně poškodit nebo narušit váš systém, například upravovat či odstraňovat soubory nebo zapisovat do systémového registru. Společnost Avid nedoporučuje instalaci zásuvných modulů jiných výrobců, mimo modulů získaných od důvěryhodných dodavatelů.



EFEKTY BALÍČKU STANDARD

Tato část obsahuje popis šesti z efektů ze skupiny efektů balíčku Studio HD RTFX uvedených v horní části prohlížeče efektů aplikace Studio. Ostatní jsou popsány jinde: *Chromatický klíč* na straně 210, *Posuvník a lupa* na straně 234 a *Obraz v obraze* na straně 205).

Efekty čištění

Automatická oprava barev, *Redukce šumu* a *Stabilizovat* patří mezi **efekty čištění**, které pomáhají opravit chyby ve zdrojovém videu, jako jsou šum a otřesy kamery. Mějte na paměti, že se jedná o univerzální filtry určené k odstranění nejčastějších problémů, které se vyskytují u celé řady materiálů. Nejsou všelékem. Vaše výsledky budou záviset na zdrojovém materiálu a závažnosti a povaze problému.

Automatická oprava barev

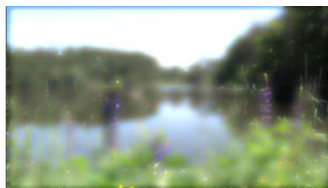
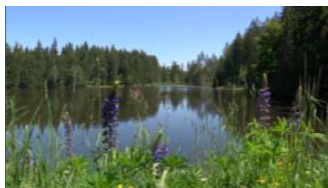
Tento efekt vyrovnává nesprávné vyvážení barev ve videu. Jeho princip se podobá funkci vyvážení bílé na videokameře.

Jas: Korekce barev může ovlivnit jas obrazu. V případě potřeby můžete pomocí tohoto jezdce provést ruční korekci. (Tento ovládací prvek ve skutečnosti mění hodnotu gamma obrazu, nikoli skutečný jas.)

Poznámka: Vedlejším účinkem efektu *Automatická oprava barev* může být vznik obrazového šumu v klipu. Vznikne-li příliš silný šum, přidejte níže popsaný efekt *Redukce šumu*.

Snová představa

Pokud tento efekt použijete na správný materiál, efekt scénu zaplaví spektrálním zářím, která vyvolává dojem změněné reality. Nastavitelné parametry *Rozmazání* a *Záře* umožňují vzhled doladit. *Záře* představuje jednotné zesílení jasu. S jejím růstem se světlejší části obrazu mění v rozšiřující se bílé plochy ve chvíli, kdy je dosažena nebo překročena maximální úroveň jasu.



Venkovní scéna s použitím efektu Snová představa (vpravo) a bez použití efektu (vlevo).

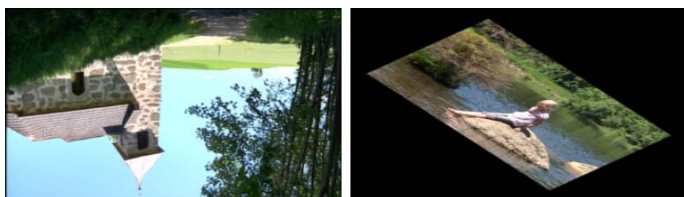
Redukce šumu

Tento modul použije algoritmus pro redukci šumu, který může zlepšit vzhled videa s velkým šumem. S cílem minimalizovat *artefakty* (chyby obrazu způsobené jako vedlejší účinek zpracování obrazu) se redukce šumu provádí pouze v oblastech snímku, kde není překročena určitá prahová hodnota pohybu.

Práh pohybu: Tento jezdec umožňuje nastavit prahovou hodnotu. Posunutím jezdce doprava zvýšíte množství pohybu, které bude efekt tolerovat, a tím zvětšíte podíl obrazu ovlivněný efektem. Současně však roste nebezpečí vzniku nepříjemných artefaktů ve videu.

Otočit

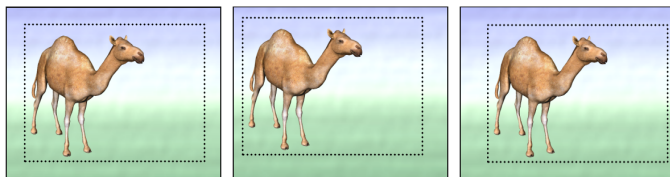
Tento efekt umožňuje otáčet celý snímek videa a nabízí ovládací prvky pro nezávislou změnou velikosti ve vodorovném i svislém směru.



Otočení celého snímku o 180 ° (L); otočení s různou změnou velikosti za účelem dosažení jednoduchého efektu perspektivy (R).

Stabilizovat

Tento efekt, podobně jako funkce elektronické stabilizace obrazu v mnoha digitálních videokamerách, kompenzuje chvění nebo otřesy způsobené pohybem kamery. Okraje obrazu budou vypuštěny a střední část bude zvětšena přibližně o 20 %, aby vyplnila snímek. Aplikace Studio upraví hranice vybrané oblasti snímek po snímku a tím vyrovná nežádoucí pohyb kamery.



Efekt Stabilizovat v aplikaci Studio funguje na principu zvětšení vybrané oblasti (vnitřní obdélník) na velikost celého snímku. Tato oblast je upravena snímek po snímku, aby byly vyrovnány mírné rozdíly v zaměření způsobené pohyby kamery.

Rychlost

Tento důmyslný efekt umožňuje nastavit rychlost libovolného videoklipu v rámci celého rozsahu od 10 do 500 procent normální hodnoty, a to ve směru pohybu vpřed nebo zpět. Podle změny rychlosti klipu se změní jeho délka.

Pokud klip obsahuje zvuk, je také zrychlen či zpomalen. Díky možnosti zachovat původní polohu hlasů se lze vyhnout náhlému výskytu komiksových hlasů ve zvukové stopě.



EFEKTY APLIKACE ULTIMATE

Balíček obrazových efektů Studio Ultimate RTFX je součástí aplikace Studio Ultimate. Uživatelé dalších verzí aplikace Studio mohou tyto efekty získat na základě upgradu na verzi Studio Ultimate.

Tato část obsahuje stručný popis každého efektu ve skupině, kromě následujících:

- Dva překryvné efekty jsou uvedeny jinde (*Chromatický klíč* na straně 210 a *Obraz v obraze* na straně 205).

Efekt *Filtr HFX*, který umožňuje vytvořit a upravit animované trojrozměrné přechody pomocí softwaru Hollywood FX společnosti Avid, se otevře mimo aplikaci Studio a poskytuje vlastní  nápovědu online. *Filtr HFX* používá speciální ikonu kategorie aplikace Pinnacle Studio.

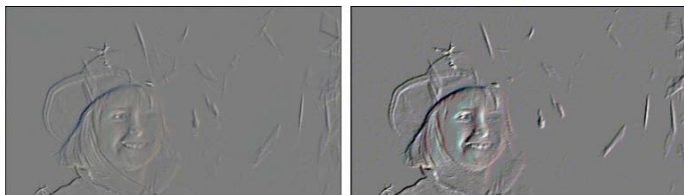
Efekty se zde zobrazí ve stejném pořadí jako v prohlížeči efektů, kde jsou seřazeny podle kategorií (viz strana 182). Úplný popis včetně všech parametrů je dostupný v kontextové nápovědě v případě, že je v aplikaci Studio Ultimate otevřeno okno parametrů.

Rozmazání

Přidáním *rozmazání* do videa docílíte podobného výsledku jako při rozostřeném natáčení. Efekt *Rozmazání* aplikace Studio umožňuje použít různou intenzitu rozmazání ve vodorovném a svislém směru, a to na celém snímku nebo v jeho libovolné pravoúhlé oblasti. Můžete snadno rozmazat jen vybranou část obrazu, například tvář osoby, což je efekt známý z televizních zpráv.

Reliéf

Tento specializovaný efekt simuluje vzhled reliéfní nebo polovypouklé rytiny. Intenzitu efektu můžete nastavit pomocí jezdce *Množství*.



Reliéf lze často vylepšit úpravou kontrastu a jasu pomocí efektu Oprava barev (vpravo).

Starý film

Staré filmy mají řadu rysů, které jsou obvykle považovány za nežádoucí: zrnitý obraz způsobený ranými postupy vyvolávání fotografií, skvrny a šmouhy od prachu a vláken přichycených na film a občasné svislé čáry v místech, kde byl film během promítání poškrábán.



Pomocí efektu *Starý film* můžete tyto chyby simulovat a propůjčit svému dokonalému videu vzhled filmů, které ohlodal zub času.

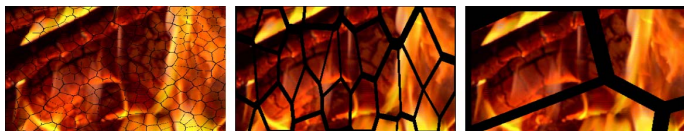
Změkčení

Efekt *Změkčení* umožňuje použít mírné rozmazání obrazu. Tento efekt může být užitečný pro řadu úprav od přidání romantické atmosféry po minimalizaci vrásek. Pomocí jezdce můžete nastavit intenzitu efektu.

Barevné sklo

Tento efekt simuluje sledování videa skrze sklo tvořené nepravidelnými mnohoúhelníky uspořádanými do mozaiky.

Pomocí jezdců můžete určit průměrné rozměry mnohoúhelníkových „tabulek“ v obrazu a šířku tmavého okraje mezi sousedními mnohoúhelníky od nuly (bez okraje) až po maximální hodnotu.



Tři varianty efektu Barevné sklo

Klíč luma

Tento překryvný efekt funguje velmi podobně jako *chromatický klíč* (strana 210), avšak průhledné oblasti popředí obrazu jsou definovány světelností, nikoli barevností.

Editor 2D

Pomocí tohoto efektu můžete zvětšit obraz a nastavit, která část má být zobrazena, nebo obraz zmenšit a volitelně doplnit okraj a stín.

Zemětřesení

Při použití efektu *Zemětřesení* aplikace Studio Ultimate se obraz pohybuje jako při zemětřesení, jehož sílu můžete řídit pomocí jezdců pro rychlost a intenzitu.

Přesvětlení čočky

Tento efekt simuluje přesvětlení, které můžete pozorovat, když přímé jasné světlo vytváří přeexponované oblasti v obrazu videa.

Můžete nastavit orientaci, velikost a typ hlavního světla. První z níže uvedených možností umožňuje odebrat

světlo, přičemž jsou současně generovány vedlejší efekty – paprsky a odrazy.



Osm možností položky Typ.

Zvětšit

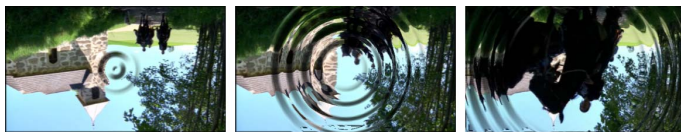
Tento efekt umožňuje použít u vybrané části snímku videa virtuální lupu. Lupu můžete umístit ve třech rozměrech, posouvat ji na snímku vodorovně, svisle a blíže či dále od snímku.

Rozmazání pohybu

Tento efekt simuluje rozmazání, které nastane při rychlém pohybu kamerou během expozice. Lze nastavit úhel i velikost rozmazání.

Kapka vody

Tento efekt simuluje dopad kapky na vodní hladinu vytvářející zvětšující se soustředné kruhy.



Fáze efektu Kapka vody (předvolba Velká kapka).

Vodní vlna

Tímto efektem přidáte zkreslení za účelem simulace sledu mořských vln procházejících snímkem videa v průběhu přehrávání klipu. Parametry umožňují upravit počet, intervaly, směr a výšku vln.

Černobíle

Tento efekt odstraní ze zdrojového videa určité množství informací o barvě a výsledkem bude částečně odbarvené (předvolba Prolnutí) nebo zcela monochromatické (předvolba Černobíle) video. Pomocí jezdce *Množství* můžete nastavit intenzitu efektu.

Oprava barev

Pomocí čtyř jezdců na panelu parametrů tohoto efektu můžete řídit zbarvení aktuálního klipu z následujících hledisek:

Jas: intenzita světla

Kontrast: rozsah světlých a tmavých hodnot

Odstín: umístění světla na barevném spektru

Saturace: množství čisté barvy od šedé po plnou saturaci

Mapa barev

Tímto efektem lze zabarvit obrázek pomocí dvojice směřovacích ramp neboli map barev. Záznam můžete ozvláštnit odvážným barevným zpracováním, stylově ho kolorovat dvěma nebo třemi barevnými tóny nebo vytvářet pozoruhodné autorské přechody. *Mapa barev* je všestranně použitelná jak na jemné úpravy monochromatických obrázků, tak na křiklavé barevné proměny.

Inverze

Efekt *Inverze* nepřevrátí zobrazení vzhůru nohama, jak by bylo možné vyvodit z názvu. Převráceny budou *hodnoty barev* snímku, nikoli snímek samotný: každý pixel bude zobrazen znovu v komplementární intenzitě světla nebo barvě, čímž je výsledný obraz ihned rozpoznatelný, jeho barvy jsou však změněny.

Tento efekt používá barevný model YCrCb, který má jeden kanál pro *luminanci* (údaje o jasu) a dva kanály pro *chrominanci* (údaje o barvě). Model YCrCb je často používán v aplikacích pro digitální video.

Osvětlení

Nástroj Osvětlení umožňuje opravit a vylepšit video, které bylo zaznamenáno při slabém nebo nedostatečném osvětlení. Hodí se zejména k opravě záběrů pořízených venku, na nichž je jasné pozadí a rysy postav se nacházejí ve stínu.

Vykreslení

Pomocí tohoto efektu aplikace Studio Ultimate můžete řídit počet barev použitých k vykreslení každého snímku klipu od úplné původní palety až po dvě barvy (černá a bílá). Nastavení se provádí tažením jezdce *Množství*. Při snížení počtu barev v paletě budou oblasti podobné barvy sloučeny do větších jednobarevných oblastí.

Vyvážení barev RGB

Efekt *Vyvážení barev RGB* v aplikaci Studio Ultimate má dvě funkce. Na jedné straně jej můžete použít k opravě videa obsahující nežádoucí zbarvení. Na druhé straně umožňuje dosáhnout určitého efektu zkrácením barev. Noční záběr může být například často umocněn přidáním modré a mírným snížením celkového jasu. Dokonce je možné zaznamenat video během dne, které bude vypadat jako noční scéna.

Sépie

Tento efekt aplikace Studio Ultimate vykreslí barevný klip v sépiových tónech a propůjčí mu tak vzhled staré fotografie. Intenzitu efektu můžete nastavit pomocí jezdce *Množství*.

Vyvážení bílé

Většina videokamer má funkci vyvážení bílé, která automaticky přizpůsobuje jejich barevnou odezvu aktuálním světelným podmínkám. Pokud tato funkce není zapnuta nebo nefunguje tak, jak by měla, utrpí tím vybarvení videa.

Efekt *Vyvážení bílé* aplikace Studio napravuje tento problém tak, že vám umožňuje určit, která barva v obraze má být považována za bílou. Všechny pixely obrazu jsou potom upraveny takovým způsobem, aby referenční barva byla skutečně bílá. Je-li referenční bílá vybrána správně, bude vybarvení videa přirozenější.

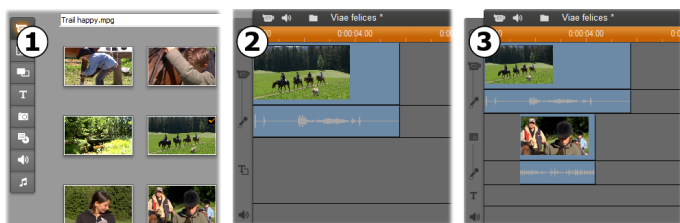
Střih dvou stop

Aplikace Studio nabízí možnost střihu několika videostop přidáním volitelné videostopy do časové osy v okně Film. Tato stopa se nazývá *překryvná* stopa. Díky tomu můžete používat rozšířené možnosti efektů Obraz v obraze a Chromatický klíč v efektivním, známém a snadno použitelném rozhraní aplikace Studio.

Úvodní popis *překryvné* stopy

Po instalaci se na časové ose zobrazí pět stop, které jsou důvěrně známé dlouhodobým uživatelům aplikace Studio: *videostopa* se stopou *originálního zvuku* a stopy pro *titulky*, *zvukové efekty* a *hudbu*.

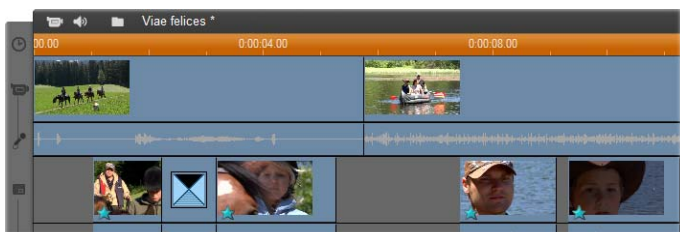
Chcete-li otevřít *překryvnou* stopu, přetáhněte videoklip z alba ❶ do okna Film do stopy *titulků* ❷. Ihned se zobrazí *překryvná* stopa se správně umístěným klipem ❸.



Přetažením videa do stopy titulků otevřete překryvnou stopu.

Spolu s *překryvnou* stopou vytvoří aplikace Studio také stopu *překryvného* zvuku s informacemi o originálním zvuku videoklipu.

Po otevření stop *překryvného* videa a zvuku již nelze umísťovat videoklipy do stopy *titulků*. Z alba můžete podle svých požadavků přetahovat klipy přímo do *videostopy* nebo do *překryvné* stopy.



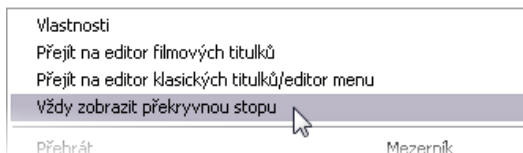
Videoklipy ve videostopě a překryvné stopě.

Zobrazení a skrytí překryvné stopy

Překryvné stopy videa a zvuku se zobrazí po přidání prvního *překryvného* klipu. Stejným způsobem je po odebrání posledního klipu z těchto stop aplikace Studio znovu skryje.

Toto výchozí chování napomáhá udržovat okno Film přehledné. Pokud však *překryvné* videostopy často používáte, mohli byste využít stálé zobrazení *překryvné* stopy. Toho lze dosáhnout pomocí příkazu *Vždy zobrazit překryvnou stopu* v místní nabídce, která se

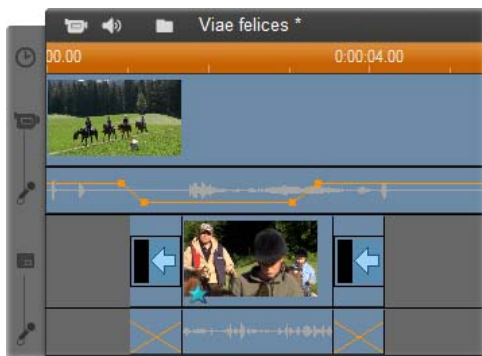
zobrazí po klepnutí do okna Film pravým tlačítkem myši.



Střih A/B

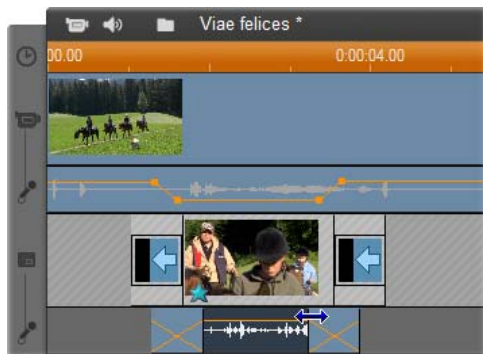
Druhá videostopa v aplikaci Studio Ultimate v mnoha případech zjednodušuje úlohy střihu (střih vložením, L-střih a J-střih) popsané v části Rozšířený střih na časové ose na stránce 139.

Například *Střih vložením* se stane snadnou operací: stačí přetáhnout klip, který chcete vložit, na *překryvnou* stopu a podle požadavků jej trimovat. (Chcete-li zobrazit druhé video v menší velikosti, tak aby byla překryta pouze část hlavního videa, prostudujte si informace k nástroji Obraz v obraze v následující části.)



Střih vložením na překryvné stopě. Hlavní video je v průběhu přehrávání klipu B překryté.

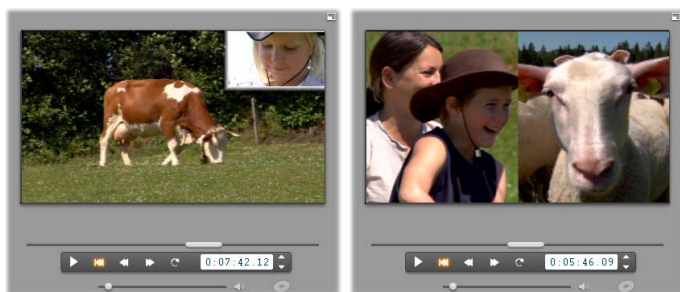
Nástroje J-střih a L-střih umožňují zahájit zvukovou část klipu chvíli před obrazovou částí (J) nebo po ní (L). Oba nástroje jsou často používány společně pro plynulejší zahájení a ukončení vloženého klipu.



Střih rozdělením na překryvné stopě. Stopa překryvného videa je zamknuta, a proto lze trimovat zvuk klipu B. Hlavní zvuk bude podle požadavků uživatele zeslaben nebo ztlumen.

Nástroj Obraz v obraze

Obraz v obraze (vlození dalšího rámce videa do hlavního videozáznamu) je všestranný efekt známý z profesionálního použití v televizním vysílání.

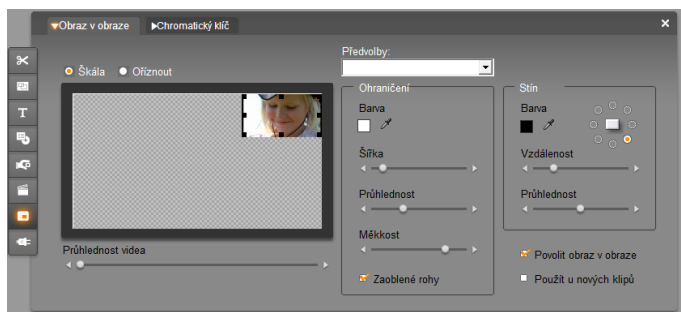


Obrázek v obraze s volitelným okrajem, stínem a zaoblenými okraji (vlevo). Efekt rozdělení obrazovky, jako je vertikální rozdělení na pravém obrázku, patří mezi mnoho variant využití nástroje Obraz v obraze.

Chcete-li použít Obraz v obraze, začněte obvyklým způsobem přetažením videoklipů do časové osy v okně Film. Klipy, které chcete zobrazit na pozadí, přetáhněte do *videostopy*. Klip na popředí (klip efektu Obraz v obraze) umístěte do *překryvné stopy* pod hlavní klip.

Poznámka: Efekt rozdělení obrazovky zobrazený na pravém obrázku v předchozí ilustraci nezávisí na umístění jednotlivých klipů v obou stopách.

Po umístění obrázků vyberte klip na popředí a otevřete nástroj *Obraz v obraze* a *Chromatický klíč*. Jedná se o sedmý nástroj na panelu nástrojů videa v okně Film. Obě funkce tohoto nástroje bývají obvykle používány samostatně jako nástroj *Obraz v obraze* a *Chromatický klíč*.



Nástroj Obraz v obraze a Chromatický klíč obsahuje dva nástroje v jednom rozhraní. Oba nástroje jsou používány samostatně, a proto jsou také nezávisle popisovány. Předchozí obrázek představuje rozhraní nástroje Obraz v obraze. Klepnutím na záložku přepnete na nástroj Chromatický klíč.

Ovládací prvky nástroje Obraz v obraze

Většina levé části nástroje Obraz v obraze obsahuje interaktivní *oblast rozložení*, v níž lze zobrazit a upravit rozměry, umístění a oříznutí překryvného videa. Provedené úpravy se průběžně zobrazují v náhledu v přehrávači.

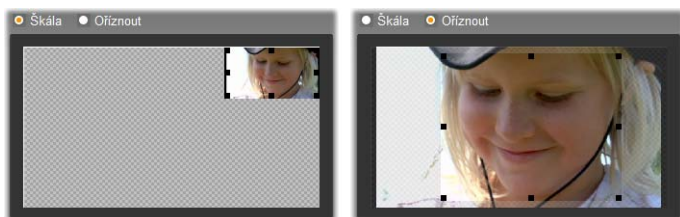
Oblast rozložení podporuje dva režimy, které lze vybrat pomocí přepínačů *Škála* a *Oříznout*.

Režim Škála: Šedý čtverečkový prostor v oblasti rozložení představuje průhlednou část překryvného rámce, v níž se zobrazí původní video. Při běžném použití efektu Obraz v obraze se jedná o většinu obrazovky, protože překryvný rámec bývá obvykle natolik malý, aby hlavní videozáznam nepřestal být zřetelný. Rámec efektu Obraz v obraze lze upravit třemi způsoby:

- klepnutím na rámeček efektu **Obraz** v obraze a přetáhnutím v oblasti rozložení tak, aby se změnilo jeho umístění v hlavním rámci videa;
- přetažením středových ovládacích prvků na okrajích rámečku efektu **Obraz** v obraze a libovolnou změnou rozměrů;
změnou velikosti při zachování poměrů stran pomocí ovládacích prvků v rozích rámečku efektu **Obraz** v obraze.

Režim Oříznout: V tomto režimu představuje oblast rozložení celý překryvný rámeček nezávisle na jeho skutečných rozměrech zadaných v režimu **Škála**. Obdélník ohraničený pomocí ovládacích prvků představuje viditelnou část snímku. Mimo viditelnou část je rámeček napolo průhledný a lze přes něj vidět čtverečkovou oblast.

V režimu **Škála** umožňují ovládací prvky na stranách libovolnou úpravu obdélníku oříznutí, zatímco ovládací prvky v rozích slouží k zachování poměru stran.



Nástroj Obraz v obraze v režimu Škála (vlevo) a Oříznout (vpravo).

Předvolby: Zadejte název předvolby pro současné nastavení všech ovládacích prvků efektu **Obraz** v obraze na přednastavené hodnoty spojené s uvedeným názvem. Můžete nejprve zvolit předvolbu pro první přibližné nastavení požadovaných voleb a potom je ručně upravit do požadované podoby.

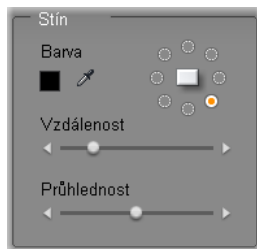
Průhlednost: Pomocí tohoto jezdce můžete ručně upravit zobrazení videa na pozadí pod překryvnou stopou. Posunutím jezdce vpravo zvýšíte průhlednost překryvné plochy, včetně jejího ohraničení a stínu.

Ohraničení: Pomocí těchto ovládacích prvků lze nastavit barvu, tloušťku a průhlednost ohraničení zobrazeného kolem překryvného rámce. Jestliže nastavíte šířku na nulu (posunutím jezdce úplně vlevo), nebude zobrazeno žádné ohraničení. Informace o použití těchto ovládacích prvků naleznete na straně 214.



Jezdec *Měkkost* určuje míru rozmazání vnějšího okraje ohraničení. Posunutím jezdce doleva získáte ostrý okraj, posunutím jezdce doprava dojde k prolnutí ohraničení s videem na pozadí. Pokud chcete zaoblit okraje obdélníkového rámce efektu *Obraz v obraze*, zaškrtněte políčko *Zaoblené rohy*.

Stín: Tyto ovládací prvky umožňují nastavit barvu, šířku, úhel a průhlednost stínu, který dodává zdání, že překryvný rámec se vznáší nad videem na pozadí. Pokud stín nechcete zobrazit, nastavte jeho šířku na nulu (pomocí jezdce *Vzdálenost*).



Ovládací prvek úhlu stínu umožňuje výběr z osmi možností umístění stínu vzhledem k rámci.

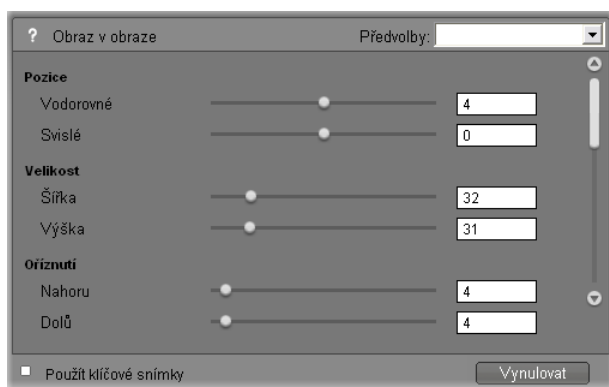
Povolit obraz v obraze: Toto zaškrťovací políčko umožňuje zapnout a vypnout efekt *Obraz v obraze*.

Použít u nových klipů: Tato možnost lze použít k nastavení stejných vlastností efektu *Obraz v obraze* u několika různých klipů. Dokud bude toto políčko zaškrtnuto, bude efekt *Obraz v obraze* automaticky použit u každého nového klipu, který přetáhnete do *překryvné* stopy, včetně stejného nastavení zadaného při posledním použití tohoto nástroje.

Rozhraní efektu *Obraz v obraze*

Pokud chcete zadat parametry efektu *Obraz v obraz* ručně, nikoli graficky, můžete zapnout alternativní rozhraní nástroje *Obrazové efekty*. Obě metody lze také kombinovat a zadat počáteční nastavení prostřednictvím grafického rozhraní nástroje *Obraz v obraze* a potom jej doladit pomocí číselných parametrů efektu.

Dostupné možnosti nastavení parametrů efektu *Obraz v obraze* se téměř shodují s možnostmi nástroje *Obraz v obraze*.



*Nastavení parametrů efektu *Obraz v obraze*.*

Umístění: Jezdce *Vodorovné* a *Svislé* umožňují nastavit odsazení středu rámcu efektu *Obraz v obraze* od středu rámcu videa na pozadí.

Velikost: Jezdce *Šírka* a *Výška* slouží k nastavení velikosti rámce efektu *Obraz v obraze* pomocí procentuální hodnoty původní velikosti. Je-li použito oříznutí, lze dále zmenšit konečnou velikost rámce efektu *Obraz v obraze* na obrazovce.

Oříznutí: Čtyři jezdce v této skupině umožňují trimovat procentuální část rámce originálního videa efektu *Obraz v obraze*, odstranit nepotřebné části záběru a soustředit se na hlavní část.

Video: Jezdec *Průhlednost* slouží ke zobrazení videa na pozadí překryvného efektu *Obraz v obraze* v požadované úrovni.

Ohraničení: Parametry v této skupině se shodují s nastavením *Ohraničení* v nástroji *Obraz v obraze* a umožňují zadat barvu, šířku, průhlednost a měkkost okrajů ohraničení překryvného obrazu a v případě potřeby také vybrat použití zaoblených okrajů. Výhodou tohoto rozhraní je samostatné použití ovládacích prvků *Šírka* a *Výška* pro nastavení tloušťky okraje, na rozdíl od jediného nastavení v nástroji tohoto efektu.

Stín: Stejně jako u skupiny *Ohraničení* jsou tyto parametry v zásadě shodné s možnostmi nástroje *Obraz v obraze*, s výjimkou parametrů *Vodorovné odsazení* a *Svislé odsazení*, které umožňují vyšší flexibilitu při vkládání stínu než nastavení *Vzdálenost* a *Úhel* v nástroji efektu.

Nástroj Chromatický klíč

Chromatický klíč je široce používanou technikou, která umožňuje, aby se objekty na popředí objevily ve

videoscéně, přestože v ní nebyly přítomny při natáčení (ve většině případů by to ani nebylo možné). Chromatický klíč nebo obdobná technologie jsou použity například v takových situacích, jako je pád hlavního hrdiny do vulkánu, bitva s gigantickým švábem nebo záchrana posádky odvážným výstupem do vesmíru.

Efekt chromatického klíče také často bývá označován jako efekt modré nebo zelené obrazovky, protože akce na popředí je většinou natáčena na jednotném modrém nebo zeleném pozadí. Toto pozadí je potom elektronicky odebráno a zůstane pouze akce, která je vložena před samostatně připravené pozadí, a tak je vytvořen konečný snímek.

Modré a zelené pozadí jsou u efektu chromatického klíče obvykle používány proto, že se jim nepodobá tónování lidské kůže. Chromatický klíč aplikace Studio však umožňuje použití libovolné barvy.

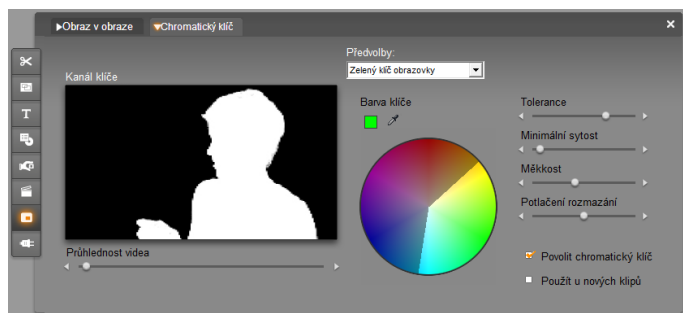


Vytvoření scény pomocí chromatického klíče: Klip ve videostopě (vlevo) slouží jako pozadí klipu natočeného na zelené obrazovce a umístěného na překryvné stopě (uprostřed). Chromatický klíč odstraní zelené pozadí a vytvoří celkovou scénu (vpravo).

Podobně jako u efektu Obraz v obraze je prvním krokem při použití chromatického klíče přetažení videoklipů na časovou osu. Klipy, které chcete zobrazit na pozadí, přetáhněte do *videostopy*. Klipy na popředí,

které by měly mít jednotné a syté pozadí (viz prostřední obrázek na předchozí ilustraci), umístěte do *překryvné* stopy pod hlavním klipem.

 Po umístění obrázků vyberte klip na popředí a otevřete nástroj *Obráz v obraze a Chromatický klíč*. Jedná se o sedmý nástroj na panelu nástrojů videa v okně Film. Přejděte na kartu *Chromatický klíč*, na níž se zobrazí požadované ovládací prvky.



Karta Chromatický klíč v nástroji Obráz v obraze a chromatický klíč.

Ovládací prvky nástroje Chromatický klíč

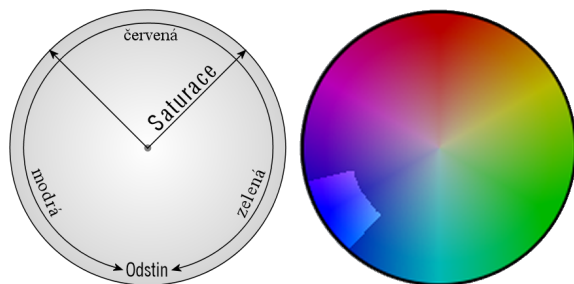
Nástroj Chromatický klíč vytvoří masku zobrazenou v grafice *Kanál klíče* na levé straně nástroje, v níž je průhledná část snímku zobrazena černě a neprůhledná část (zobrazená v konečném videu) bíle. Většina zbývajících ovládacích prvků slouží k přesnému zadání oblastí snímku, které mají být zahrnuty do průhledné oblasti masky a které lze nastavit zadáním barvy klíče a souvisejících vlastností.

Průhlednost: Pomocí tohoto jezdce můžete ručně upravit zobrazení videa na pozadí pod jinak neprůhlednou překryvnou stopou. Posunutím jezdce vpravo zvýšíte průhlednost překryvné plochy, včetně jejího ohraničení a stínu.

Předvolby: Tento nástroj poskytuje dvě předvolby, označené Zelený klíč obrazovky a Modrý klíč obrazovky. Tyto předvolby poskytují vhodný počáteční bod pro nastavení nástroje, jestliže používáte některou ze standardních barev chromatického klíče.

Barva klíče: Pomocí palety barev nebo kapátka můžete vybrat barvu, kterou chcete odstranit z videosnímku, a ponechat pouze požadované popředí. Informace o použití těchto ovládacích prvků naleznete na straně 214.

Spíše než o výběr skutečné barvy se jedná o volbu *odstínu* bez ohledu na další vlastnosti (*sytnost* a *intenzitu*), jejichž kombinace s odstínem určí konečné zadání barvy. Vybraný odstín se zobrazí podle umístění vybrané oblasti na obvodu *palety barev*.



Paleta barev v nástroji Chromatický klíč zvýrazňuje rozsah odstínů (na obvodu) a hodnoty sytnosti barev (na poloměru). Všechny body překryvného rámce, jejichž odstín a sytnost budou odpovídat vybrané oblasti, budou převedeny na průhledné.

Barevná tolerance: Tento jezdec určuje velikost oblasti odstínu, která bude považována za barvu klíče. Posunutím jezdec doprava zvětšíte úhel oblouku odpovídajícího vybrané oblasti na paletě barev.

Minimální sytnost: Sytnost představuje množství odstínu v barvě. Bod s nulovou sytností (vzhledem ke středu

kružnice palety barev) nemá žádný odstín: spadá do šedé stupnice, jejímiž krajními body jsou bílá a černá. Chromatický klíč lze nejlépe využít, jestliže je pozadí vysoce syté a jednotné, což umožňuje vysoké nastavení tohoto jezdc. Ve skutečnosti však světelné podmínky a použitá zařízení zhoršují kvalitu snímaného pozadí. Posunutím jezdc doleva lze docílit širšího spektra zadaných hodnot v označené oblasti směřující do středu palety barev.

Měkkost: Tento jezdec slouží k nastavení hustoty videozáznamu na pozadí. Při posunutí na levý konec bude hlavní video zcela černé. Pokud jezdec posunete vpravo, hlavní video bude postupně hustší.

Potlačení rozmazání: Úpravou tohoto jezdc můžete potlačit šumy a rozmazání videa kolem okrajů objektu na předí.

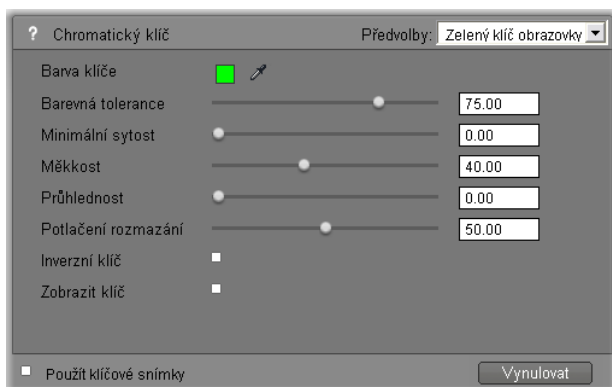
Povolit chromatický klíč: Toto zaškrtávací políčko umožňuje zapnout a vypnout efekt Chromatický klíč.

Použít u nových klipů: Tato možnost lze použít k nastavení stejných vlastností efektu Chromatický klíč u několika různých klipů. Dokud bude toto políčko zaškrtnuto, bude efekt Chromatický klíč automaticky použit u každého nového klipu, který přetáhnete do *překryvné* stopy, včetně stejného nastavení zadaného při posledním použití tohoto nástroje.

Rozhraní efektu Chromatický klíč

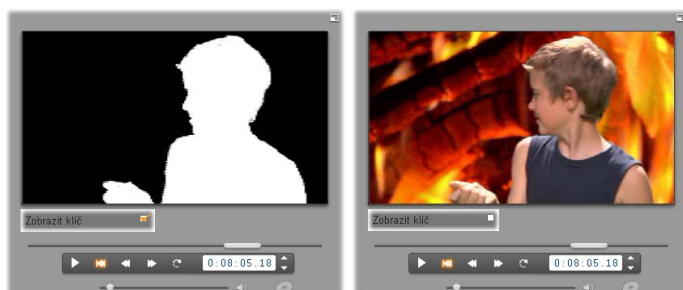
Pokud chcete zadat parametry efektu Chromatický klíč ručně, nikoli graficky, můžete zapnout alternativní rozhraní nástroje *Obrazové efekty*. Obě metody lze také kombinovat a zadat počáteční nastavení prostřednictvím grafického rozhraní nástroje Chromatický klíč a potom jej doladit pomocí číselných parametrů efektu.

Doplňěk *Chromatický klíč* poskytuje nastavení parametrů, které je téměř shodné s nabídkou nástroje Chromatický klíč, lze však navíc použít možnost *Inverzní klíč*. Je-li toto políčko zaškrtnuto, budou běžně neprůhledné části klíče považovány za průhledné a průhledné části za neprůhledné. Video na pozadí se zobrazí ve všech místech *kromě* oblastí překryté barevnou obrazovkou.



Nastavení parametrů efektu Chromatický klíč.

Nástroj Chromatický klíč poskytuje zvláštní zobrazení vygenerovaného průhledného klíče. Chcete-li během práce s parametry efektů vidět toto zobrazení v Přehrávači, zaškrtněte políčko *Zobrazit klíč*.



Použití možnosti Zobrazit klíč: Vlevo použití klíče, vpravo skutečné zobrazení.

Tipy pro chromatický klíč

Úspěšné použití chromatického klíče závisí nejen na kvalitě softwaru, ale i na pečlivém nastavení prostředí při natáčení. Přesné využití detailů může vyžadovat řadu pokusů. V této části naleznete několik tipů před zahájením natáčení:

Osvětlete pozadí co nejrovnoměrněji: Pozadí, které se zdá lidskému oko stejnorodé, může při přehrávání odhalit oblasti, které jsou příliš tmavé nebo příliš světlé a nelze je použít s chromatickým klíčem, který vyžaduje stejnoměrně syté barvy. Na pozadí doporučujeme používat několik světél, které zajistí dobré nasvícení celé oblasti beze skvrn. Neostrý sluneční svit (například při lehce zatažené obloze) lze výhodně využít při natáčení v exteriéru.

Poznámka: Látku pro profesionální vytvoření pozadí chromatického klíče si můžete levně objednat na [webu společnosti Avid](#).

Vyvarujte se stínu od objektu na obrazovce: Objekty a přední reflektory uspořádejte tak, aby žádný stín nedopadal přímo na pozadí. Předměty není vhodné umísťovat blíže než jeden metr před pozadí.



Nastavení záběru pro efekt chromatického klíče. Pozadí je kvalitně a stejnoměrně nasvícené a umístěné v dostatečné vzdálenosti za předmětem, takže na něj nedopadá jeho stín. Nasvícení předmětu je vhodné upravit tak, aby odpovídalo pozadí, které bude přidáno do záběru.

Pečlivě vybírejte barvy pozadí: Jestliže natáčíte na zeleném pozadí, neoblékejte natáčenou osobu do zeleného (nebo do modrého na modrém pozadí). Oblasti, které se shodují s barvou pozadí, budou také odebrány. Jestliže používáte méně kvalitní pozadí, pro něž bude nutné nastavit větší barevnou toleranci v nástroji chromatického klíče, je třeba zvýšená opatrnost.

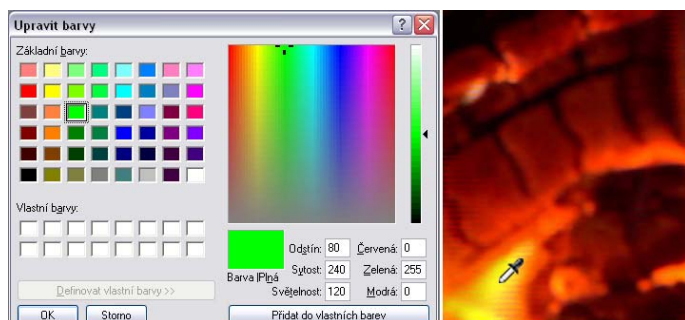
Používejte předměty s pravidelným profilem: Chromatický klíč dosahuje lepších výsledků při práci s pravidelným profilem než s členitými nebo složitými okraji, proto se snažte snímat kamerou pravidelný profil objektu. Zvláště složitý může být tvar vlasů, které doporučujeme výhodně upravit. V ideálním případě nasad'te natáčené postavě klobouk.

Využijte co největší plochu snímku: Čím širší je okraj snímku, tím větší musí být pozadí a tím těžší je zpracování efektu. Jednou z možností usnadnění je natáčení postavy od pasu nahoru namísto celého pohledu.

Výběr barev



Chcete-li vybrat barvy v nástrojích a efektech, které obsahují parametry barev, klepněte na tlačítko *palety* (vlevo) nebo *kapátka*. První tlačítko zobrazí standardní dialogové okno pro výběr barev, zatímco druhé slouží k výběru barvy klepnutím na libovolné místo na obrazovce.



Dva způsoby výběru barev: Dialogové okno systému Windows pro výběr barev (vlevo), které se zobrazí po klepnutí na tlačítko pro výběr barvy, je součástí některých nástrojů a efektů. Po klepnutí na tlačítko kapátka můžete vybrat barvu z náhledového okna přehrávače nebo jiného místa pomocí ukazatele myši v podobě kapátka (vpravo).

Přechody

Přechod je animovaný efekt, který usnadňuje nebo zdůrazňuje změnu jednoho klipu na druhý. K běžným typům přechodů patří stmívání, stírání a prolnutí. Další typy jsou méně obvyklé a mohou dokonce využívat vyspělou trojrozměrnou grafiku.

Přechody jsou uloženy v samostatné části alba (viz Část Přechody na straně 88). Chcete-li použít přechod, přetáhněte jej z alba do okna Film vedle libovolného videoklipu, tématického klipu nebo statického obrazu. (Také máte možnost použít přechody přímo u zvukových klipů. Další informace naleznete v tématu Přechody na zvukových stopách na straně 341.)



Posloupnost přechodů (ikony mezi videoklipy) v zobrazení Klipy.

V zobrazení časové osy můžete přechod přetáhnout do hlavní *videostopy*, *překryvné* stopy nebo do stopy *titulků*. Ve *videostopě* přechod představuje spojení mezi dvěma celoobrazovkovými klipy (nebo mezi jedním klipem a černou obrazovkou, má-li přechod pouze jednoho souseda, například na začátku filmu). V

překryvné stopě a ve stopě titulků překlenuje přechod dva sousední klipy (nebo jeden klip a průhlednost).



Schéma: Pět snímků znázorňujících průběh dvousekundového přechodu úhlopříčného stírání.

Má-li přechod trvat dvě sekundy (což je výchozí délka přechodu po instalaci aplikace Studio), přehrávání druhého klipu začne dvě sekundy před dokončením prvního klipu. Na začátku je viditelný pouze první klip a na konci druhý klip zcela nahradí první. Průběh vlastního přechodu, kdy první klip postupně mizí a objevuje se druhý, závisí na typu přechodu. Vzhledem k tomu, že videoklipy se překrývají, je celková délka obou klipů zkrácena o délku přechodu.



Na tomto obrázku je stejný přechod jako v předchozím příkladu, nyní však s použitím skutečného videa. Pro názornost byla hranice přechodu ve třech prostředních snímcích zvýrazněna bílou barvou. Během přechodu se oba klipy stále přehrávají.

Typy přechodů a jejich použití

Stejně jako všechny efekty, ani přechody byste neměli používat samoučelně, ale v zájmu celkových potřeb filmu. Dobře zvolené přechody mohou jemně podtrhnout význam a průběh filmu, aniž by přitahovaly

pozornost samy na sebe. Pozorováním způsobu použití přechodů v profesionálním videu v televizi získáte mnoho námětů ke zlepšení vlastních filmů. Obecně lze doporučit, abyste se vyhnuli nadbytečnému používání přechodů, které způsobují náhlé změny nebo jinak přitahují pozornost samy na sebe; je velký rozdíl mezi jemným prolnutím a stíráním ve tvaru srdce.

Všechny dále uvedené základní přechody – stmívání, prolnutí, setření, přesunutí a vysunutí – spadají do první skupiny standardních přechodů (2D přechody) alba.

Skupina Alpha Magic, která je druhou položkou rozevíracího seznamu skupin přechodů v albu, obsahuje propracovanější přechody.

Všechny další skupiny v seznamu patří do kategorie Hollywood FX, rozsáhlé sady složitých přechodů využívajících trojrozměrnou grafiku. Přechodům Hollywood FX je věnován závěr této části (strana 218).

Střih: Střih představuje minimální přechod – okamžitou změnu jedné scény na další. V aplikaci Studio je tento přechod výchozí. Střih je vhodný, pokud spolu dva sousední klipy úzce souvisí, například pokud se změní umístění nebo úhel kamery v rámci jedné scény.

Prolnutí: Tento přechod vytvoří plynulé zobrazení začátku videoklipu z černé obrazovky nebo plynulé zmizení konce klipu do černé obrazovky. Efekt Prolnutí vložený mezi dva klipy vytvoří nejprve stmívání a pak roztmívání. Ikona tohoto přechodu je v albu jako první.



Prolnutí se obvykle používá na začátku a na konci filmu nebo při významném přerušení spojitosti, například na začátku nové části. Například ve

filmovém záznamu divadelní hry může být vhodné vložit prolnutí mezi jednotlivá dějství.

Rozptýlení: Rozptýlení je podobné prolnutí s tím rozdílem, že nová scéna se začne objevovat již v průběhu mizení staré scény. Výsledné optické překrytí je méně dramatické než prolnutí, ale méně násilné než střih. Krátké rozptýlení může zjemnit střih, zatímco dlouhé rozptýlení je vhodné k naznačení běhu času.



Setření, vysunutí a zatlačení:

Během všech těchto standardních typů přechodů se nové video postupně objevuje za okrajem, který se pohybuje napříč snímkem v určitém směru. Ikony alba zobrazované u tohoto odstavce představují setření zprava, vysunutí zprava shora a zatlačení zprava.



Během *setření* se staré i nové video nachází na snímku v normální pozici. Nové video je odhalováno během pohybu hranice přechodu po snímku, podobně jako při lepení nové tapety přes starou.

Vysunutí je podobné *setření*, v tomto případě se však snímek nového videa posouvá po obrazovce, dokud nedosáhne základní pozice. Tento efekt připomíná stažení rolety přes okno.

Zatlačení se podobá *vysunutí*, staré video je však během příchodu nového videa vytlačováno ze snímku, podobně jako při pohybu okének filmového pásu.

Přechody Hollywood FX pro aplikaci Studio

Sada Hollywood FX společnosti Avid obsahuje velké množství trojrozměrných přechodů a efektů. Tyto efekty jsou vhodné zvláště pro úvodní sekvence, sportovní a akční záběry nebo hudební

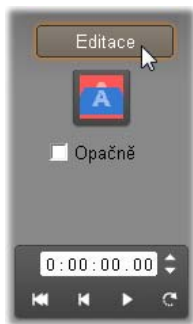


videozáznamy. Přechody Hollywood FX splňují požadavek profesionální kvality, současně však nabízejí snadné použití.

Základní sada plně funkčních efektů Hollywood FX je součástí aplikace Studio. Řadu dalších efektů je možné zakoupit online. Více informací naleznete v kapitole Rozšíření aplikace Studio na stránce 12.

V režimu online je také možné zakoupit editační nástroj HFX Creator pro efekty Hollywood FX. Tento software umožňuje přizpůsobovat efekty Hollywood FX nebo vytvářet zcela nové efekty. Nástroj HFX Creator podporuje zdokonalenou editaci pohybu a dalších parametrů snímků, výkonné doplňky pro deformaci a nástroj na generování trojrozměrného textu. Můžete také vytvářet dlouhou řadu trojrozměrných efektů s okny pomocí externích zdrojů videa a přidávat skutečně vypadající trojrozměrné objekty a osvětlení.

Chcete-li zakoupit nástroj HFX Creator, klepněte na tlačítko *Upravit* v nástroji *Vlastnosti klipu* u libovolného přechodu Hollywood FX.



Náhled přechodů ve filmu

Aplikace Studio umožňuje zobrazit náhled přechodů v přehrávači. Přetáhněte přechod do okna Film, klepněte na tlačítko *Přehrát* (nebo stiskněte klávesu [Mezerník]) a sledujte průběh přechodu ve vašem materiálu.

Náhled přechodů můžete rovněž zobrazit pomocí jezdce v Přehrávači nebo na časové ose okna Film.

Renderování přechodů Hollywood FX na pozadí

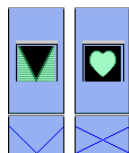
Renderování na pozadí je volitelná funkce, při které jsou výpočty nutné k vytvoření podrobného náhledu přechodů Hollywood FX a dalších efektů prováděny jako úloha na pozadí bez přerušení vaší práce. Renderování na pozadí můžete konfigurovat na panelu nastavení *Nastavení videa a zvuku* (*Nastavení ➤ Nastavení videa a zvuku*). Podrobné informace naleznete v části *Nastavení videa a zvuku* na straně 382.

Dokud nebude dokončeno renderování přechodu, přehrávač bude zobrazovat jeho náhled v nižším rozlišení a frekvenci snímků. V průběhu *renderování na pozadí* je na časovém měřítku nad klipem zobrazen barevný pruh.

Zvukové přechody

Videoklipy v okně Film obvykle používají synchronní zvuk. Není-li použit žádný přechod, video i zvuk přejdou z jednoho klipu do druhého stříhem. Pokud je mezi dva klipy umístěn přechod, dojde k prolnutí zvuku (zvukový ekvivalent přechodu prolnutí).

Jedinou výjimkou z tohoto pravidla je přechod stmívání, při kterém je zvuk plynule ztišen a potom znovu zesílen.



Normální přechody způsobí prolnutí zvuku (nalevo). Při použití přechodu stmívání (napravo) je zvuk plynule ztišen a potom plynule zesílen spolu s videem.

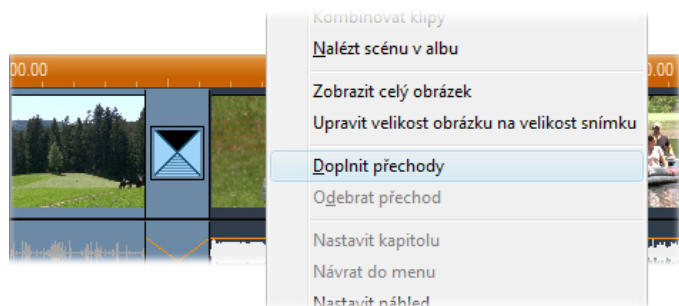
Příkaz Doplnit přechody

Tato funkce aplikace Studio je vhodná zejména k vytvoření rychlé prezentace ze sady statických obrazů nebo videoprezentace složené ze sady krátkých klipů. Taková prezentace je zajímavější, pokud každou dvojici klipů spojíte přechodem. Příkaz *Doplnit přechody* představuje snadný a rychlý způsob, jak toho docílit.

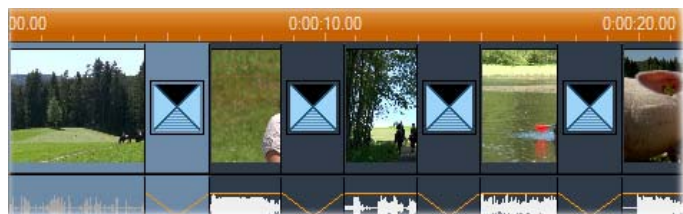
Začněte se sadou klipů na časové ose a potom mezi první dva klipy přidejte přechod požadovaného typu.



Nyní vyberte všechny klipy kromě prvního, klepněte na kterýkoli z nich pravým tlačítkem myši a vyberte v místní nabídce příkaz *Doplnit přechody*.



Aplikace Studio vloží duplikát původního přechodu mezi všechny dvojice vybraných klipů.



TRIMOVÁNÍ PŘECHODŮ

Přestože přechody nejsou skutečné klipy, práce s nimi v editačním prostředí aplikace Studio probíhá velmi podobně. Stejně jako klipy i přechody můžete trimovat přímo na časové ose okna Film nebo pomocí nástroje *Vlastnosti klipu*.

Popis prvního způsobu naleznete v části Trimování na časové ose pomocí úchytů na straně 130. Maximální přípustná délka přechodu je o jeden snímek kratší než délka kratšího ze sousedních klipů.

Trimování pomocí nástroje *Vlastnosti klipu*

Nástroj *Vlastnosti klipu* pro vybraný klip vyvoláte příkazem nabídky *Nástroje* ➤ *Vlastnosti klipu*. Tento nástroj umožňuje zobrazit náhled všech typů přechodů a nastavit dvě vlastnosti:

- Chcete-li změnit délku přechodu, změňte hodnotu v počítadle *Délka*. Délka přechodu musí být vždy

kratší, i kdyby jen o jediný snímek, než délka kratšího ze sousedních klipů.

V textovém poli *Název* můžete klipu přiřadit vlastní název a nahradit výchozí název přiřazený aplikací Studio. Pole *Jméno* je v nástroji *Vlastnosti klipu* k dispozici pro všechny typy klipů. Názvy klipů jsou použity v zobrazení Seznam klipů okna Film a lze je rovněž zobrazit jako popisky, pokud přesunete kurzor myši na klipy v zobrazení scénáře.

Mnoho přechodových efektů umožňuje použít opačný směr, kdy animace přechodu probíhá pozpátku, takže například rotační stírání může probíhat ve směru nebo proti směru hodinových ručiček. Pokud aktuální efekt tuto možnost podporuje, tlačítko *Opačně* bude dostupné.

Pokud si zakoupíte aplikaci HFX Creator, můžete ji v aplikaci Studio spustit klepnutím na tlačítko *Upravit* v nástroji *Vlastnosti klipu* u přechodů Hollywood FX. Aplikace HFX Creator je externí editační program s mnoha možnostmi, jehož použití je popsáno v jeho doprovodné dokumentaci.

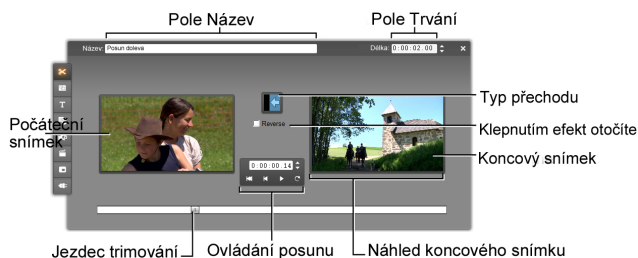
Zobrazení náhledu v nástroji *Vlastnosti klipu*

Nástroj *Vlastnosti klipu* poskytuje ovládací prvky pro zobrazení náhledu přechodů podobné prvkům pro zobrazení náhledu videoklipů. Další informuje naleznete v části Trimování pomocí nástroje *Vlastnosti klipu* na straně 134.

V oblastech náhledu je zobrazen poslední úplný snímek končícího klipu a první úplný snímek začínajícího klipu. Pokud změníte pole *Délka*, náhledové snímky se aktualizují.

Pomocí ovládacích prvků posunu můžete zobrazit náhled přechodového efektu v Přehrávači snímek po snímku nebo plnou rychlostí. Stisknutím tlačítka *Smyčka/Pozastavit*  můžete zapnout opakované přehrávání přechodu normální rychlostí.

Počítadlo (s přidruženými tlačítky krokování) a jezdec poskytují přímý přístup k libovolné fázi přechodu.



Statické obrazy

Videem se obvykle míní pohyblivé obrazy, většina filmů však obsahuje i statické titulky nebo grafiku a může obsahovat i další typy statických obrazů.

Ve filmech můžete používat tyto typy statických obrazů:

- všechny typy textových titulků a grafiky včetně titulků rolovacích (svislý pohyb) a plovoucích (vodorovný pohyb),
- fotografie nebo obrázky uložené v obrazových souborech na disku,
- jednotlivé videosnímky získané pomocí nástroje *Uložení snímku*,

Menu disku pro vytváření disků DVD, BD a VCD. Tyto speciální obrazy jsou popsány v kapitole 11: *Menu disku*.

Se všemi uvedenými typy statických obrazů lze pracovat dvěma způsoby podle toho, do které stopy časové osy okna Film je přetáhnete:

- Chcete-li přidat *obraz na celou obrazovku* s nehybným pozadím, přidejte obraz do *Videostopy*.
Chcete-li přidat obrázek, který se ve filmu zobrazí s *průhledným pozadím* nad klipy ve *videostopě*, umístěte jej do stopy *titulků*. Chcete-li použít tento

způsob, musí být obrázek ve formátu TIFF (**tif**) nebo PNG (**png**) s průhlednou oblastí obrázku definovanou pomocí kanálu alfa, jak to tento formát umožňuje.

Poznámka: Aplikace Studio navíc umožňuje umístit obrázky do *překryvné* stopy v časové ose. Další informace naleznete v *Kapitole 8: Střih dvou stop*.

Album obsahuje samostatné části pro titulky, obrázky a menu disku. Všechny tyto prostředky jsou uloženy jako samostatné soubory na pevném disku. V jednom z editorů titulků aplikace Studio můžete také vytvářet vlastní titulky a menu disku a přidat je přímo do filmu, aniž byste je nejprve uložili do samostatného souboru (viz *Kapitolu 12: Editor klasických titulků*, a v *Kapitole 13: Nástroj pro tvorbu titulků k filmu*). Stejně tak statické snímky můžete přidat přímo z nástroje *Uložení snímku* (viz část *Ukládání snímků* na straně 235).

Obrázky na celou obrazovku

Obraz na celou obrazovku získáte tak, že obrázek přesunete do *Videostopy*. Zaplňuje celou obrazovku namísto videa. Jakmile skončí předchozí klip, aplikace Studio přehraje klip statického obrazu. Vizualní efekt je takový, že video skončí a je nahrazeno grafikou, dokud nezačne další klip.



Překryvné obrázky

Překryvný obraz je takový, který jste umístili do stopy *titulků*. Je zobrazen přes aktuální videoklip, aniž by jej

zcela nahrazoval. Průhledná oblast obrázku musí být definována pomocí kanálu alfa.



Tvorba prezentace

Chcete-li sestavit rychlou prezentaci statických obrazů nebo videoklipů, můžete využít funkci aplikace Studio Doplnit přechody a rychle vložit zvolený přechod mezi všechny dvojice klipů nebo obrazů. Podrobnosti naleznete na straně 221.

Použití efektů

Na statické obrazy můžete použít většinu zásuvných obrazových efektů aplikace Studio. (Výjimkou jsou efekty jako *Rychlost*, které mají smysl pouze u pohyblivého videa.) Podrobné informace naleznete v části Použití obrazových efektů na straně 169.



EDITACE STATICKÝCH OBRAZŮ

Stejně jako ostatní typy klipů i statické obrazy můžete trimovat přímo na časové ose okna Film nebo pomocí nástroje *Vlastnosti klipu*.

Popis prvního způsobu naleznete v části Trimování na časové ose pomocí úchytů na straně 130. Rozdíl v případě statického obrazového klipu spočívá v tom,

že jeho délku můžete libovolně prodloužit, zatímco videoklip nemůže být delší než původní scéna v albu.

Efekty jako *Rozmazání*, *Vykreslení* či *Oprava barev* můžete na všechny typy statických obrazových klipů použít stejným způsobem jako na videoklipy. Viz část *Obrazové efekty – základní sada* na straně 182.

Úpravy vlastností obrazového klipu

Příkaz nabídky *Nástroje* ➤ *Vlastnosti klipu*  zobrazí verzi nástroje *Vlastnosti klipu* podle typu aktuálně vybraného klipu. Můžete také použít ikonu na panelu nástrojů Video v horní části.

U *rastrových obrázků*, včetně běžných fotografií a obrazových souborů a u menu disku otevřete tento nástroj třetím způsobem – poklepáním na klip. Pokud však poklepete na titulek, spustí se přímo příslušný editor titulků.

Všechny verze nástroje *Vlastnosti klipu* umožňují zadat délku trvání a název aktuálního klipu následujícím způsobem:

- Chcete-li nastavit dobu, po kterou bude statický obraz zobrazen, změňte hodnotu v počítadle *Délka*.
V textovém poli *Název* můžete klipu přiřadit vlastní název a nahradit výchozí název přiřazený aplikací Studio. Názvy klipů jsou použity v textovém zobrazení okna Film a lze je rovněž zobrazit jako popisky, pokud přesunete kurzor myši na klipy v zobrazení scénáře.

Popis nástroje *Vlastnosti klipu* pro menu disku naleznete v kapitole 11: *Menu disku*. Informace o

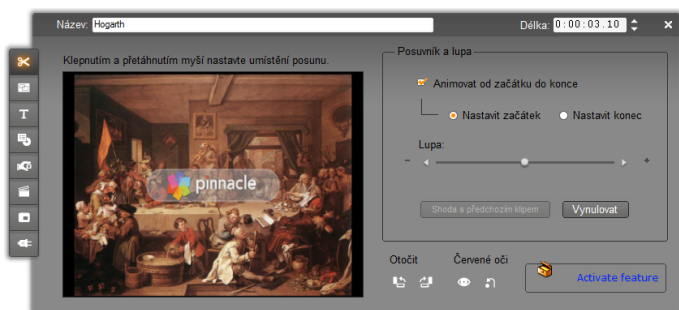
editaci vlastností titulků naleznete v kapitole 12: *Editor klasických titulků*, a v Kapitole 13: *Editor Titulků*.

Editace obrázků a grafiky

Nástroj *Vlastnosti klipu* určený pro úpravu obrázků umožňuje provádět několik důležitých úloh při zpracování obrazu:

- přiblížit obrázky a fotografie za účelem ořezání nepotřebného materiálu a výběru důležitých částí obrázku;
- otočit obrázek o 90 stupňů a zobrazit fotografie svisle;
- odstranit „červené oči“ způsobené přímým pohledem fotografovaného do objektivu při použití blesku.

V aplikaci Studio Ultimate lze skládat dohromady posunované a přibližované animace, v nichž je obrázek s vysokým rozlišením zobrazen jako sled hladce propojených detailních záběrů v různém stupni zvětšení. Touto technikou proslul známý dokumentarista Ken Burns.



Nástroj Vlastnosti klipu obsahuje ovládací prvky posuvníku a lupy, které lze při úpravě fotografií použít ke zvětšení zajímavých oblastí. V aplikaci Studio Ultimate lze animovat pohyb posuvníku a lupy a vytvořit efekt přechodu od jedné zvětšené části k jiné. Animovaný pohyb posuvníku a lupy je k dispozici také v jiných verzích na základě upgradu na aplikaci Studio Ultimate.

Je-li třeba otočit obrázek o 90 stupňů a zobrazit jej svisle (na výšku), začněte klepnutím na jedno z tlačítek *pro otočení obrazu*. V případě potřeby můžete na tlačítko klepnout vícekrát, dokud nebude klip správně orientován.



Jestliže chcete změnit umístění obrázku, klepněte přímo do okna náhledu v nástroji, držte stisknuté levé tlačítko myši a posuňte obrázek v libovolném směru, dokud nebude správně umístěn. Operaci dokončíte uvolněním tlačítka myši. Potom můžete pomocí jezdcy *Lupa* zvětšit nebo zmenšit velikost obrázku. Pomocí těchto ovládacích prvků můžete změnit umístění a zvětšení obrázku, tak aby byl snímek oříznut a přiblížen podle vašich potřeb.

Tlačítko *Obnovit* odebere všechny změny umístění a lupy a vrátí obrázek do původní podoby.

Funkce pro korekci červených očí pomáhá vrátit přirozený vzhled fotografiím, na nichž mají fotografované osoby červené oči. (Tento problém je způsoben světlem blesku, které narazí do sítnice oka, jestliže se fotografovaná osoba dívá přímo do objektivu.)



Korekci červených očí aktivujete klepnutím na levé tlačítko ve skupině *Červené oči*. Po klepnutí zůstane tlačítko stisknuté. Nyní klepněte levým tlačítkem myši do náhledu nalevo od oblasti, z níž chcete odstranit červenou barvu očí. Držte tlačítko stisknuté a přesuňte je tak, abyste oblast zcela ohraničili. Po uvolnění tlačítka myši bude efekt korekce červených očí okamžitě použit v ohraničené obdélníkové oblasti.

Při označování oblasti s červenýma očima obvykle není nutná vysoká přesnost. Ve skutečnosti může větší obdélník přinést lepší výsledky než menší, který ohraničuje pouze oči a žádné další objekty. Pokud korekce červených očí nevyřeší problém hned napoprvé, zkuste operaci zopakovat s obdélníkem jiné velikosti.

Algoritmus korekce červených očí aplikace Studio přináší vynikající výsledky u dlouhé řady různých fotografií. Některé fotografie jsou však pro tento proces vhodnější než jiné.

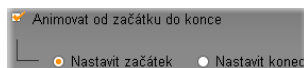
Chcete-li odstranit provedenou korekci červených očí, klepněte pravým tlačítkem myši do skupiny *Červené oči*.

Animace pomocí posuvníku a lupy v aplikaci Studio Ultimate

Pokud vlastníte aplikaci Studio Ultimate nebo jste zakoupili aktivační klíč klepnutím na tlačítko *Aktivovat* v ovládacích prvcích funkce posuvníku a lupy, můžete

vytvářet zajímavé animace z fotografií nebo obrázků. Tuto techniku je vhodné použít u obrázků s vysokým rozlišením, které umožňují větší zvětšení a snižují rozpoznatelnou ztrátu kvality.

Animaci pomocí posuvníku a lupy začnete vytvářet zaškrtnutím políčka *Animovat*



od začátku do konce, které aktivuje funkci animace u aktuálního klipu. Nyní lze použít přepínače *Nastavit začátek* a *Nastavit konec*. Ve výchozím nastavení je vybrán přepínač *Nastavit začátek*. Pomocí ovládacích prvků posuvníku a lupy umístíte a přiblížíte snímek tak, jak jej chcete použít na začátku klipu. Nakonec klepněte na tlačítko *Nastavit konec* a pomocí ovládacích prvků zadejte polohu snímku na konci klipu.

Při přehrávání klipu vygeneruje aplikace Studio přechodové snímky, které propojí počáteční a koncový pohled prostřednictvím plynulé animace.

Popsaný postup představuje nejjednodušší použití animace pomocí posuvníku a lupy. Rady pro účinné využití této funkce:

- Přejděte z celé fotografie na detailní pohled na osobu nebo věc na obrázku. Výsledek se bude podobat přiblížení při natáčení videa. Tuto techniku lze použít při uvedení diváka do prohlížení řady detailních záběrů stejného objektu nebo přiblížení jiných částí stejného snímku.
- Zvětšíte podrobný záběr na zobrazení celého snímku, podobně jako při oddalování videokamery. Tento scénář vrací diváka do původního kontextu a lze jím například ukončit kapitolu nebo jinou část filmu.
Posunujte velký snímek a umožněte divákovi postupně vnímat všechny podrobnosti. Tato technika

rozvíjí vnímání, například konečným zobrazením vtipného nebo napínavého detailu.

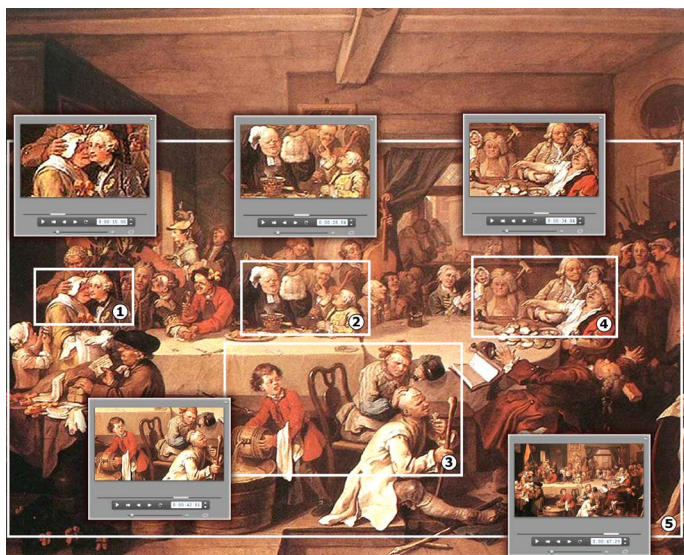
Složité animace pomocí posuvníku a lupy

Pokud několikrát za sebou použijete posuvník a lupu u kopií stejného obrázku, nabídnete divákovi účast na pomyslné prohlídce s průvodcem. Výsledkem se stane příběh, který se bude postupně rozvíjet při upoutávání pozornosti na jednotlivé detaily.

Vyprávění příběhu může a nemusí být složité, jeho zpracování v aplikaci Studio je vždy velmi jednoduché. První klip vytvořený pohybem kamery pomocí funkce posuvníku a lupy můžete snadno několikrát zkopírovat a změnit pouze *koncové* nastavení jednotlivých klipů.

První obrázek nového klipu by měl vždy navazovat na poslední obrázek předchozího klipu, aby byla zachována co největší plynulost pohybu. Kdykoli chcete dosáhnout plynulého přechodu, klepněte u druhého klipu a u všech následujících na tlačítko *Shoda s předchozím klipem*.

Chcete-li záběr chvíli ponechat na jednotlivých detailech, vložte za posun obrázku mezi jednotlivé kroky jeho neanimovanou kopii. Tyto statické klipy spojte do obvyklé řady pomocí tlačítka *Shoda s předchozím klipem*.



Ovládací prvky posuvníku a lupy slouží v této ukázce k přiblížení čtyř částí satirické karikatury Volební zábava anglického malíře Williama Hogartha. Pátý pohled zobrazí znovu celé plátno v širokoúhlém rámečku bez černých okrajů. Nástroj podle potřeby automaticky vygeneruje plynulý přechod od jednoho zobrazení ke druhému, posun a přiblížení.

Animace pohybu posuvníku a lupy pomocí klíčových snímků

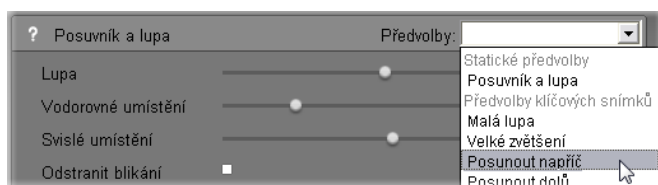
Uživatelé aplikace Studio Ultimate mají další možnost animace efektů posuvníku a lupy: klíčování snímků. Místo přiřazení jediného pohybu každému ze série klipů umožňuje tato funkce přiřadit řetězec pohybů posuvníku a lupy jedinému klipu. Viz část Klíčování snímků na straně 175.

Rozhraní efektu posuvníku a lupy

Kromě použití posuvníku a lupy pomocí nástroje *Vlastnosti klipu* můžete zadat vlastnosti snímku

číselnými hodnotami pomocí obrazového efektu *Posuvník a lupa*. Toto alternativní rozhraní je k dispozici prostřednictvím nástroje *Obrazové efekty*. Obě metody lze také kombinovat a zadat počáteční nastavení prostřednictvím grafického rozhraní nástroje a potom jej doladit pomocí číselných parametrů efektu.

Efekt *Posuvník a lupa* je součástí skupiny Zábavné efekty. Parametry posuvníku a lupy jsou zcela shodné s parametry rozhraní nástroje: pomocí jezdců můžete nastavit položky *Lupa*, *Vodorovné umístění* a *Svislé umístění*. Parametry však nejsou shodné v případě ovládacích prvků korekce červených očí rozhraní nástroje.



Nastavení parametrů efektu Posuvník a lupa.



UKLÁDÁNÍ SNÍMKŮ

Nástroj Uložení snímku umožňuje uložit do aktuálního projektu jednotlivé snímky z jakéhokoli video klipu. Uložený snímek lze přidat přímo do filmu nebo uložit na disk v některém z mnoha standardních grafických formátů.

Po uložení snímku na disk můžete provádět tyto činnosti:

- použít snímek v jiných softwarových aplikacích,

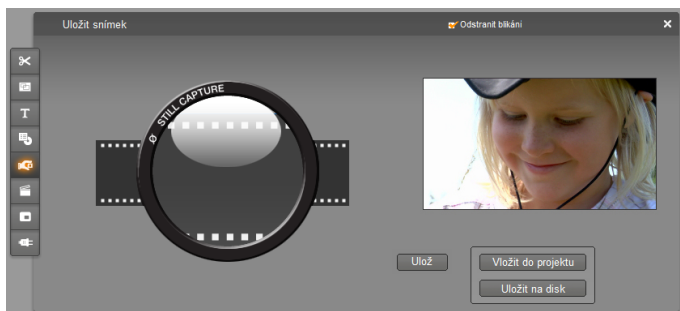
- upravit jej v grafickém editoru,
importovat zpět do filmů jako statický obraz
prostřednictvím alba nebo jednoho z editorů titulků.

Nástroj Uložení snímku

Nástroj *Uložení snímku* používejte spolu s přehrávačem. Nástroj spustíte otevřením panelu nástrojů a klepnutím na tlačítko *Uložení snímku*.



Spusťte přehrávání nebo procházení filmu nebo zdrojového videa, dokud se v přehrávači nezobrazí požadovaný snímek, a potom klepněte na tlačítko *Ulož*. Uložený snímek se zobrazí v oblasti náhledu nástroje. Nyní jej můžete přidat do filmu nebo uložit jako soubor na disk.



Nástroj Uložení snímku po uložení snímku z filmu. Uložený snímek nyní můžete přidat jako statický obrázek do filmu nebo uložit jako obrázkový soubor.

Odstranit blikání: Pokud zdrojové video pro ukládání snímků obsahuje značné množství pohybu, může se v uloženém snímku vyskytnout roztřesení obrysů, které lze snížit nebo odstranit zaškrtnutím možnosti *Odstranit blikání*. Vzhledem k tomu, že funkce

Odstranit blikání současně mírně snižuje rozlišení, neměli byste tuto možnost používat, je-li celkový výsledek u konkrétního obrazu nežádoucí.

Ulož: Po vyhledání snímku, který chcete uložit, v přehrávači a nastavení možnosti *Odstranit blikání* klepněte na tlačítko *Ulož*. Uložený snímek se zobrazí v oblasti náhledu nástroje a zpřístupní se dvě tlačítka výstupu (*Vložit do projektu* a *Uložit na disk*).

Vložit do projektu: Pomocí tohoto tlačítka můžete uložený snímek vložit do *Videostopy* okna Film před právě vybraný klip.

Uložit na disk: Stisknutím tohoto tlačítka otevřete dialogové okno *Uložit jako*, ve kterém můžete vybrat složku, název souboru a obrazový formát souboru, do kterého bude uložený snímek uložen. Toto dialogové okno také obsahuje ovládací prvky, pomocí kterých můžete nastavit rozlišení uloženého obrazu, a to některou ze standardních velikostí, původní velikost uloženého snímku nebo vlastní velikost.

Pokud se poměr stran (poměr šířky a výšky) zvolené velikosti liší od poměru stran uloženého snímku, obraz bude podle potřeby roztažen. Může tak dojít k viditelné deformaci tvarů – lidé mohou například vypadat nepřirozeně hubení nebo naopak zavalití.

Menu disku

Když jsou filmy vytvářeny pro disky formátů DVD, Blu-ray, VCD a S-VCD, stává se video *interaktivním* médiem, které nabízí nové možnosti pro tvůrce grafického obsahu i pro diváky.

Vytváření disku v jednom z uvedených formátů znamená překonání zakořeněné myšlenky vytváření filmu, který se promítá v pevně určeném sledu od začátku do konce. Nyní se mohou diváci rozhodnout, na kterou část filmu se chtějí podívat a v jakém pořadí.

Základní novou funkcí, která umožňuje vytváření disku, je *menu*. Určitý disk může mít jedno menu, několik nebo velký počet menu. Menu může obsahovat statický obrázek nebo krátkou videosekvenci. Oblasti v rámci menu, která se nazývají *tlačítka*, lze vybrat v prohlížeči a aktivovat *propojení* na další obsah na disku. Aktivace propojení provede okamžitý přechod na některý z následujících prvků:

- Standardní videosekvence, která je v tomto kontextu označována jako kapitola. Tlačítka kapitol často znázorňují náhled videa, na které tlačítko odkazuje.
- Další stránka stejného menu. Pokud nabídka obsahuje příliš mnoho tlačítek, která se nevejdou na jednu stránku, bude použito více stránek stejného vzhladu s různými tlačítky kapitol.

Jiné menu.

Na rozdíl od všech ostatních druhů klipů jsou menu automaticky přehrávána ve *smyčce*. Jakmile při náhledu nebo přehrávání disku dosáhnete konce klipu menu, začne se přehrávat znovu od začátku. Vytvořený skok v přehrávání platí pro všechny klipy běžící současně s menu bez ohledu na jejich typ: video (je-li menu překryvné), zvuk nebo statický obrázek.



Následující obrázek je založen na zobrazení Klipy okna Film. Znázorňuje, jak by se menu z předchozího obrázku, které je v diagramu uvedeno pod označením *M1*, mohlo začlenit do celkového schématu jednoduchého filmu se dvěma menu.



Za každým menu ve filmu následuje několik kapitol, z nichž všechny kromě jediné se skládají z jednoho klipu. Naše menu (*M1*) obsahuje propojení na pět kapitol. Menu je navrženo tak, aby zobrazovalo dvě

propojení na kapitoly na stránce, takže pro všechna propojení jsou zapotřebí tři stránky. (Druhá stránka je uvedena na obrázku.) Každé stránce bylo také přiděleno propojení na menu *M2*.

Jednoduché rozložení tohoto krátkého filmu lze snadno rozšířit na velký počet klipů. Ze stejných prvků jsou také vytvořeny i daleko složitější filmy: vícestránkové menu s propojeními na kapitoly a další menu.

Dostupnost: Disky s více menu jsou podporovány pouze v aplikaci Studio Ultimate.

Vytváření disků v aplikaci Studio

V rámci editace v aplikaci Studio je menu disku považováno pouze za další typ klipu. Stejně jako titulky lze také menu obsažená v albu používat a upravovat v Editoru klasických titulků, nebo je lze v tomto nástroji vytvářet od začátku (viz *Kapitola 3: Album* a *Kapitola 12: Editor klasických titulků*).

Chcete-li získat první zkušenosti s funkcemi, které jsou k dispozici, zkuste vytvořit několik statických projektů popsaných v dalším textu. Nemusíte zacházet tak daleko, že byste vytvářeli disky, ale pomocí ovládacích prvků na přehrávači můžete zobrazit náhled filmu (viz kapitolu Ovládání přehrávače DVD na stránce 244).

Katalog statických obrazových scén: V prázdném projektu vyberte dostatečný počet scén z alba a přetáhněte je do *Videostopy*. Pak přejděte do části Menu disku v rámci alba (dolní karta) a přetáhněte jakékoli menu na začátek časové osy. Pokud aplikace Studio zobrazí dotaz, zda chcete automaticky vytvořit

kapitoly na začátku každého videoklipu, klepněte na tlačítko *Ano* (viz část Použití menu z alba na stránce 242). Na horním okraji časové osy se zobrazí nová stopa a nad každým klipem se objeví malá značka. Ty označují propojení na právě přidané menu. A to je vše. Posad'te se a spus'te svůj první disk.

Sekvence statických obrázků: V tomto scénáři začneme v části Obrázky v albu. Přetáhněte libovolný počet obrázků do *Videostopy* prázdného projektu, pak přetáhněte libovolné menu disku na místo prvního klipu na časové ose a po zobrazení dotazu, zda chcete automaticky vytvořit kapitoly, znovu klepněte na tlačítko *Ano*. Dále v albu přejděte do části Přechody, vyberte některý přechod a přetáhněte jej mezi menu a první statický obrázek. Nakonec vyberte *všechny* statické obrázky (klepněte na první, stiskněte klávesu SHIFT a klepněte na poslední), klepněte pravým tlačítkem myši a v místní nabídce vyberte příkaz *Doplnit přechody*. Sekvence statických obrázků je hotova během okamžiku.

Menu a titulky

Podobnost mezi titulky a menu disků zmíněná na stránce 241 má hlubší význam: menu je v zásadě titulek s tlačítky. Každý titulek na hlavní *videostopě* časové osy lze převést na menu disku – stačí přidat jedno nebo více tlačítek v Editoru klasických titulků.

Použití menu z alba



Část Menu disku obsahuje sadu menu, které jsou navrženy pro různé příležitosti, styly a počty kapitol. Každé menu nabízí obrázek na pozadí, nadpis,

sadu tlačítek kapitol (většinou s rámečky pro náhledové snímky) a dvojici tlačítek *Další strana* a *Předchozí strana*.

Počet tlačítek kapitol na stránku se pro jednotlivá menu liší, takže jedním z kritérií pro výběr menu je počet kapitol, které chcete zpracovat. Obecně je pohodlnější procházet omezený počet stránek menu s mnoha tlačítky než mnoho stránek s několika málo tlačítky.

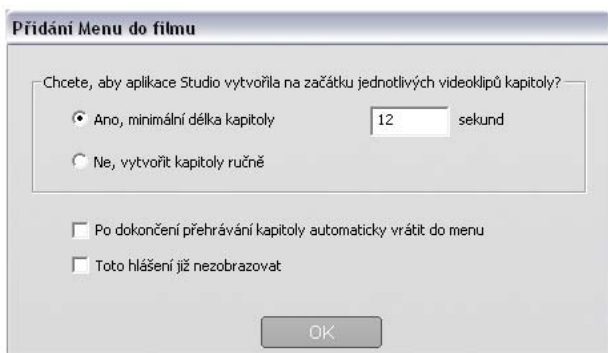
Při editaci jsou zobrazena všechna tlačítka obsažená v menu. V průběhu přehrávání jsou k dispozici pouze tlačítka, ke kterým jsou přiřazena propojení.

V menu s menším počtem tlačítek je více místa pro nadpisy, menu s více tlačítky budou obsahovat zkrácené nadpisy, nebo budou zcela bez nadpisů. To, zda budou menu nadpisy obsahovat a zda budou jednoduché (například Kapitola 1) nebo podrobnější (Krájení dortu), závisí na vašem autorském stylu a obsahu filmu.

Ve formátech VCD a S-VCD musí divák vybírat kapitoly číselně (stisknutím tlačítka s číslicí na dálkovém ovladači), takže je při vytváření pro tyto formáty běžné uvádět v nadpisech tlačítek číslice.

Přetažení menu na časovou osu

Pokud přetáhnete menu z alba a umístíte jej do *videostopy* nebo do stopy *titulků*, aplikace Studio vám nabídne možnost vytvořit propojení na všechny klipy, které se na časové ose nacházejí napravo od menu. Je-li třeba, slučují se klipy do kapitol, aby bylo dosaženo minimální délky kapitoly zadané uživatelem.



To je nejrychlejší a nejsnazší způsob vytvoření propojení v menu disku, ale v některých situacích nezískáte výsledky, které opravdu chcete. Pokud zaškrtnete políčko *Toto hlášení již nezobrazovat*, volba *Ano* nebo *Ne* bude nastavena jako výchozí akce pro další přetažení menu v budoucnosti. Můžete také nastavit výchozí akci nebo nechat zobrazovat okno pro potvrzení v části *Při přidání menu disku* na panelu nastavení *Nastavení projektu* (viz část *Nastavení projektu* na straně 382).

Chcete-li vytvořit odkazy na kapitoly ručně a nikoli pomocí funkce automatického vytváření odkazů, použijte u každého videoklipu, který chcete přidat, příkaz *Nastavit kapitolu* v místní nabídce nebo v nástroji *Vlastnosti klipu* klepněte na tlačítko *Nastavit kapitolu*.

Ovládání přehrávače DVD



Přehrávač aplikace Studio poskytuje specializovanou sadu ovládacích prvků pro

náhled filmů, které obsahují menu. Tato tlačítka jsou uspořádána podobně jako na běžném DVD přehrávači. Přepněte přehrávač do režimu DVD klepnutím na tlačítko *DVD* v pravém dolním rohu přehrávače.

Zobrazí se sada ovládacích prvků režimu DVD a pod přehrávačem se objeví obrazovka náhledu.



Následuje popis funkcí jednotlivých ovládacích prvků DVD:

Hlavní menu: Přejde na první menu filmu a zahájí přehrávání (nebo v něm pokračuje). 

Předchozí menu: Přejde na poslední aktivní menu a zahájí přehrávání (nebo v něm pokračuje).  Opětovným klepnutím na tlačítko se vrátíte do menu posledního klipu.

Předchozí kapitola, další kapitola: Klepnutím na tlačítko *Předchozí kapitola* spustíte aktuální kapitolu (pokud se již nepřehrává). Opětovným klepnutím přejdete na předchozí kapitolu. Tlačítko *Další kapitola* slouží k přechodu na další kapitolu ve filmu. V rámci menu slouží tato tlačítka k přechodu vpřed nebo zpět v rámci stránek menu.  

Tlačítka pro výběr: Skupina čtyř šipek ovládá kurzor v menu disku a umožňují výběr některého ze zobrazených tlačítek.  Oválné tlačítko ve středu skupiny aktivuje tlačítko, které je aktuálně na obrazovce vybrané. Vybrané tlačítko je zvýrazněno.

Přímá aktivace tlačítek menu

Jednou z funkcí, kterou přehrávač předstihuje klasická zařízení DVD, je možnost klepnout na tlačítka přímo na obrazovce. Na všechna tlačítka, která jsou zobrazena v režimu DVD v oblasti náhledu přehrávače, lze klepnout a aktivovat tak propojení přiřazené k tlačítku.

Editace menu na časové ose

Menu, stejně jako ostatní klipy statického obrázku, lze na časové ose trimovat (viz kapitolu Trimování na časové ose pomocí úchytů na stránce 130).

Nastavení délky klipu má pro klipy menu obecně menší důležitost než pro ostatní typy klipů, neboť menu zůstává zobrazeno, dokud divák nestiskne některé tlačítko. Pokud nicméně požadujete menu podkreslit cyklicky promítaným videem na pozadí nebo zvukem, je zapotřebí nastavit délku menu podle ostatních použitých klipů.

Stopa Menu



 Tlačítka menu odkazují na určité body v rámci filmu. Tyto body jsou vyznačeny značkami na stopě *Menu*, které se objeví nad *Videostopou* při prvním přidání menu do filmu (a opět zmizí v případě odebrání všech menu).

Samotné menu je označeno ve stopě *Menu* barevným obdélníkem (*M1* a *M2* na výše uvedeném obrázku).

Propojení na kapitoly jsou označeny značkou C. Zde je zvětšena první část časového měřítka se zobrazeným obdélníkem, který označuje první menu, a se značkami kapitol pro tři klipy, na které odkazuje.



Další část časového měřítka na výše uvedeném obrázku obsahuje propojení na čtvrtou kapitolu z menu *M1* a propojení (šipka směřující vlevo) z konce předchozího klipu zpět na menu. Výsledek vytvoření tohoto propojení spočívá v tom, že klip *C4* lze vyvolat pouze z menu. Za klipem *C4* následuje menu *M2*, které je spolu s příslušnými značkami automaticky vyznačeno novou barvou.



Dostupnost: Disky s více menu jsou podporovány pouze v aplikaci Studio Ultimate.

Editace stopy Menu

Značky ve stopě *Menu* lze posunovat tažením myši. Tím můžete měnit místo, na které ve filmu směřuje propojení. Při posunutí videoklipu jsou spolu s ním přesunuty všechny přidružené značky.

Vytvoření propojení:

Klepněte pravým tlačítkem myši na stopu *Menu* nebo *Videostopu* a vyberte příkaz *Nastavit kapitolu* nebo *Návrat do menu* podle typu propojení, které chcete vytvořit.

Propojení *Návrat do menu* jsou místo bodu, na který klepnete, vytvořena vždy na konci aktuálního klipu. Ve většině případů se nebudete chtít vrátit v průběhu klipu. Pokud však tato situace nastane, můžete značku propojení na požadované místo přetáhnout.

Změna umístění propojení:

Klepněte na značku propojení a přetáhněte ji podél stopy *Menu* na nové místo.

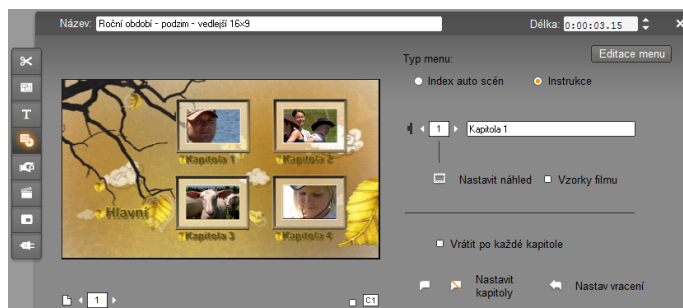
Odstranění propojení:

- Klepněte pravým tlačítkem myši na značku propojení a v místní nabídce vyberte příkaz *Odstranit*, nebo
Vyberte značku (značka bude zvýrazněna) a pak stiskněte klávesu Delete.

Editace pomocí nástroje *Vlastnosti klipu*

Nástroj *Vlastnosti klipu* pro menu disku  umožňuje vytvářet, editovat a dokončovat propojení na kapitoly a dále poskytuje přístup k Editoru klasických titulků pro úpravu obrazového obsahu menu.

Podobně jako nástroj *Vlastnosti klipu* pro ostatní typy klipů umožňuje tento nástroj nastavit vlastní název menu úpravou pole *Název* a trimovat klip úpravou pole *Délka*.



Tlačítko *Editace menu* v pravém horním rohu nástroje slouží k otevření menu v Editoru klasických titulků. Zde můžete upravit všechny vizuální parametry menu: pozadí, obrázky tlačítek, vzhled a obsah nadpisů a další vlastnosti. Kompletní popis nabídky funkcí Editoru klasických titulků naleznete v *kapitole 12: Editor klasických titulků*.

V oblasti náhledu na levé straně nástroje je zobrazen skutečný vzhled menu včetně interaktivních funkcí, které lze využít při vytváření propojení na kapitoly. (Popis těchto funkcí naleznete na stránce 252 v části Ovládací prvky pro editaci kapitol.)

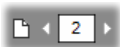
Ostatní ovládací prvky jsou umístěny ve čtyřech skupinách:

- Ovládací prvky pro náhled menu
- Možnosti *Typ menu*
- Ovládací prvky vlastnosti propojení ovládací prvky pro editaci kapitol.

Ovládací prvky pro náhled menu

Tyto ovládací prvky jsou umístěny pod oblastí náhledu.

Volič *stránky*: Pro menu s více stránkami (menu obsahující více propojení, než lze umístit na jednu stránku) jsou k dispozici tlačítka se



šipkami. Tato tlačítka umožňují vybrat stránku, která je aktivní v oblasti náhledu. Můžete vybrat jakoukoli stránku menu, pro kterou byla definována propojení.

Další možnosti výběru stránek menu:

- Stránkami můžete procházet klepnutím na tlačítka s propojeními na stránky v oblasti náhledu.

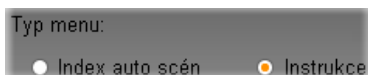
Použijte ovládací prvek *Volič tlačítka* (popsaný na stránce 251), kterým můžete vybrat tlačítko na libovolné stránce menu.

Zaškrťovací políčko *Zobrazit čísla kapitol*: Po zaškrtnutí tohoto políčka se v oblasti náhledu na každém tlačítku v menu zobrazí číslo kapitoly. Formát a barva čísel propojení odpovídá značkám kapitol ve stopě *Menu*.



Možnosti *Typ menu*

Tato dvojice přepínačů určuje, zda budete uspořádání propojení na kapitoly pro toto menu zajišťovat vy nebo aplikace Studio.



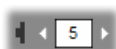
Zvolíte-li možnost *Index auto scén*, aplikace Studio zajistí, že propojení na kapitoly budou v menu zobrazena ve stejném pořadí, jako v samotném filmu, a to i tehdy, pokud změníte pořadí klipů v okně Film. Jestliže vyberete přepínač *Instrukce*, pořadí, v jakém se budou kapitoly zobrazovat v menu, je zcela na vás. Pokud chcete seřadit propojení na kapitoly a ponechat si možnost určovat jejich pořadí, klepněte nejprve na přepínač *Index auto scén* (provede se seřazení propojení) a pak vyberte přepínač *Instrukce*.

Dostupnost: Volba ručního řazení kapitol menu je k dispozici pouze v aplikaci Studio Ultimate. Ve standardní verzi aplikace Studio je funkce *Index auto scén* trvale povolena.

Ovládací prvky vlastnosti propojení

Ovládací prvky v této oblasti určují vlastnosti zobrazení pro propojení na kapitoly v menu.

Volič tlačítka: Každé tlačítko propojení v menu (bez ohledu na stránku, na které je uvedeno) má jedinečné pořadové číslo. Použitím tlačítek se šipkami tohoto ovládacího prvku můžete vybrat tlačítko menu, se kterým chcete pracovat. Vybrané tlačítko je zvýrazněno v oblasti náhledu. Tlačítko můžete také vybrat tak, že na něj klepnete v oblasti náhledu.



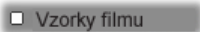
Textové pole Nadpis tlačítka: Text pro aktuální tlačítko můžete upravit, aniž byste museli otevírat Editor klasických titulků. Znak # v nadpisech tlačítek má speciální význam: Aplikace Studio jej nahradí pořadovým číslem tlačítka. Použitím této funkce zajistíte, že tlačítka budou správně očíslována bez ohledu na změny v rozložení menu. Chcete-li upravit další vlastnosti nadpisu tlačítka (například jeho umístění, písmo nebo styl), klepněte na tlačítko *Editace menu* a otevřete Editor klasických titulků.



Tlačítko Nastavit náhled: Standardně je jako snímek náhledu zobrazený na tlačítku menu použit snímek, na který tlačítko odkazuje. Jako náhled však lze nastavit kterýkoli snímek z filmu. Stačí posunout jezdec časové osy přesně na požadovaný snímek (zobrazený v přehrávači) a klepnout na tlačítko *Nastavit náhled*.



Zaškrtnutí políčko Vzorky pohybu: ☐ Vzorky filmu



Zaškrtnutím tohoto políčka nastavíte, že na tlačítkách menu se bude místo statických náhledů snímků zobrazovat pohyblivé video z příslušných cílových kapitol. Vzhledem k tomu, že tato funkce vyžaduje, aby pohybující se náhledy byly předem renderovány, nemusí se výsledek projevit okamžitě při prohlížení filmu v přehrávači. Místo toho se přes klip menu na časovém měřítku obvykle zobrazí barevný pruh. Tento pruh označuje, že probíhá renderování klipu na pozadí bez přerušení relace.

Renderování na pozadí je volitelné. Můžete je podle potřeby vypnout na panelu nastavení *Nastavení videa a zvuku* (*Nastavení* ➤ *Nastavení videa a zvuku*). Další informace naleznete na straně 385.

Dostupnost: Funkce <i>Vzorky pohybu</i> je k dispozici pouze v aplikaci Studio Ultimate.

Ovládací prvky pro editaci kapitol

Ovládací prvky v této oblasti slouží k výběru nebo editaci tlačítek jednotlivých kapitol v rámci menu.

Tlačítka *Nastavit kapitoly*: Tato tlačítka nastavují nebo obsluhují propojení mezi aktuálně vybraným tlačítkem kapitoly v menu a příslušným cílovým klipem.



Nastavení propojení: Umístěte jezdec časové osy do menu, videoklipu, tématu nebo klipu se statickým obrázkem a klepněte na tlačítko *Vytvořit kapitolu* . Pro videoklipy nebo klipy se statickým obrázkem je propojení na kapitolu nastaveno přesně na místo, kde se v klipu nachází jezdec.

Odstranění propojení: Klepněte na tlačítko *Vymazat kapitolu* .

Tlačítko *Nastavit vrácení*: Toto tlačítko vytvoří  propojení pro návrat do menu a vloží jej na konec aktuálního klipu, což je místo, kde se v naprosté většině případů používá. Při přehrávání propojení provede okamžitý skok do menu. Chcete-li vytvořit propojení pro návrat do menu v nástroji *Vlastnosti klipu*, posuňte jezdec časové osy na místo v klipu, kam chcete propojení vložit, a klepněte na tlačítko *Nastavit vrácení*.

Dostupnost: Tlačítko <i>Nastavit vrácení</i> je k dispozici pouze v aplikaci Studio Ultimate.
--

Zaškrťovací políčko *Vrátit po každé kapitole*: Zaškrtnutím tohoto políčka přidáte propojení pro návrat do tohoto menu za každou kapitolu v tomto menu. Zaškrtnutí i zrušení zaškrtnutí tohoto políčka má za následek odebrání všech existujících propojení typu „návrat do menu“ pro dané menu. Propojení typu „návrat do menu“ je obvykle možné přesouvat myší, pokud však zaškrtnete toto políčko, zůstanou ukotvena na konci příslušného klipu.

Vytvoření propojení použitím myši

Nástroj *Vlastnosti klipu* pro menu disku podporuje operace přetažení pomocí myši. Jedná se o rychlý a pohodlný způsob, kterým lze vytvořit propojení pro tlačítka menu.

Vytvoření propojení použitím myši:

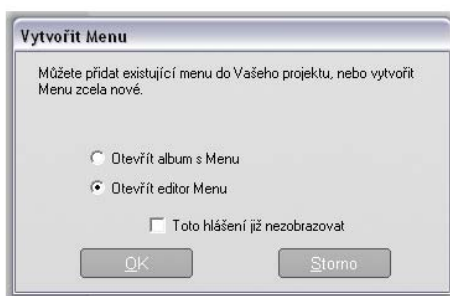
- Klepněte na klip v okně Film, na který chcete vytvořit propojení, a přetáhněte jej na tlačítko v oblasti náhledu nástroje *Vlastnosti klipu*. Tlačítko bude odkazovat na první snímek klipu. Nebo

klepněte na tlačítko, pro které chcete vytvořit propojení, a přetáhněte jej na klip v okně Film. V tomto případě bude vytvořeno propojení na místo, kam jste tlačítko přetáhli – obecně se tedy *nemusí* jednat o první snímek.

Nástroj Menu disku

Je-li vybráno menu, je spuštění tohoto nástroje ekvivalentní spuštění nástroje *Vlastnosti klipu*. Pokud menu vybráno není, zobrazí se tlačítko *Vytvořit menu*, kterým přejdete do Editoru klasických titulků, kde můžete začít vytvářet nové menu disku. (Další informace naleznete v části Editace pomocí nástroje *Vlastnosti klipu* na straně 248 a v *Kapitole 12. Editor klasických titulků*.)

Vzhledem k tomu, že návrh menu je poměrně komplikovanou úlohou, aplikace Studio vám připomene, že v albu jsou k dispozici již vytvořená menu.

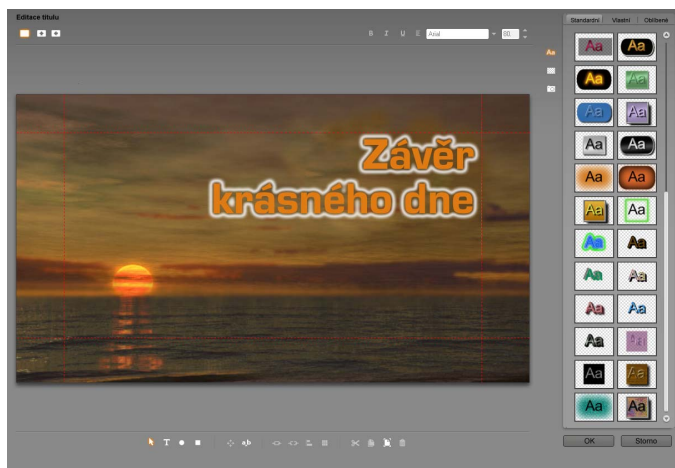


Pokud toto připomenutí nepovažujete za relevantní, před klepnutím na tlačítko *OK* zaškrtněte políčko *Toto hlášení již nezobrazovat*.

Editor klasických titulků

Editor klasických titulků integrovaný v aplikaci Studio představuje výkonný nástroj pro vytváření a editaci titulků a další grafiky. Rozsáhlá sada textových a obrazových efektů a nástrojů poskytuje nepřehledné možnosti pro vizuální ztvárnění vašeho filmu.

Editor klasických titulků není omezen pouze na vytváření pasivních titulků. Pro projekty disků můžete také přidávat a upravovat speciální tlačítka, která zajišťují interakci prohlížeče s menu filmů na médiích VCD, S-VCD, DVD a Blu-ray.



Vytváření titulku v Editoru klasických titulků aplikace Studio. Velká plocha obsahuje obrázek a text v okně editace. Panel umístěný na pravém okraji představuje album Editoru klasických titulků. Ostatní ovládací prvky se nacházejí ve skupinách kolem okna Editace.

Poznámka: Aplikace Studio Ultimate zahrnuje druhý nástroj pro editaci titulků, nástroj pro tvorbu titulků k filmu, který nabízí animační možnosti nedostupné v Editoru klasických titulků. Editor klasických titulků však také obsahuje některé funkce, které nástroj pro tvorbu titulků k filmu nenabízí, včetně možností vytvářet kromě titulků i navigační menu disku.

Spuštění Editoru klasických titulků

Široké možnosti použití Editoru klasických titulků se odrážejí také na různých možnostech spuštění tohoto nástroje – z editačního režimu aplikace Studio, použitím některého nástroje z panelu nástrojů Video

(viz stránka 115) nebo pomocí myši v některé ze stop časové osy (viz stránka 106).

- **Vytvoření titulku nebo menu přes celou obrazovku:** Klepněte na hlavní *Videostopu* časové osy pravým tlačítkem myši a z místní nabídky vyberte příkaz *Přejít na editor klasických titulků/Editor menu*.
- **Vytvoření titulku pomocí panelu nástrojů:** Otevřete nástroj *Vytvořit titulek* a klepněte na tlačítko *Překryv klasického titulku* nebo *Klasický titulek*.
- **Vytvoření menu disku pomocí panelu nástrojů:** Otevřete nástroj *Vytvořit menu disku* a klepněte na tlačítko *Vytvořit menu*.
- **Editace klasického titulku přes celou obrazovku:** V libovolném zobrazení okna Film poklepejte na titulek nebo klepněte pravým tlačítkem myši na titulek a vyberte příkaz *Přejít na editor klasických titulků/Editor menu*.
- **Editace menu přes celou obrazovku:** V libovolném zobrazení poklepejte na menu a pak klepněte na tlačítko *Editace menu*, nebo klepněte pravým tlačítkem myši na menu a vyberte příkaz *Přejít na editor klasických titulků/Editor menu*.
- **Editace překryvného titulku:** Poklepejte na klip ve stopě *titulků* nebo v seznamu klipů nebo klepněte na klip pravým tlačítkem myši v libovolném zobrazení a pak vyberte příkaz *Přejít na editor klasických titulků*.

Editace titulku nebo menu pomocí panelu nástrojů: Otevřete klip v nástroji *Vlastnosti klipu* a klepněte na tlačítko *Editace menu* nebo *Editace klasického titulku*.

OVLÁDACÍ PRVKY EDITORU KLASICKÝCH TITULKŮ

Hlavní ovládací prvky Editoru klasických titulků jsou rozmístěny ve skupinách kolem okna Editace (viz obrázek na stránce 256).

Tlačítka typu titulku



Čtyři tlačítka v této skupině jsou v Editoru klasických titulků umístěna na levé straně obrazovky nad oknem Editace. Současně lze vybrat pouze jedno z nich. Pokud vytváříte statický titulek, vyberte první tlačítko. Druhé tlačítko vytvoří *rolovací* titulek, ve kterém se text a grafika titulku posunuje vzhůru k hornímu okraji obrazovky obdobně jako titulky na konci filmu. Třetí tlačítko vytvoří *plovoucí* titulek zobrazený v jediném řádku textu, který se posunuje zprava doleva po obrazovce podobně jako upoutávky v televizní show.

Dostupnost: Rolovací nebo plovoucí titulky jsou podporovány pouze v aplikaci Studio Ultimate.

Čtvrté tlačítko slouží k vytvoření *menu disku*, které si lze představit jako titulky s tlačítky. Menu je v podstatě titulek, který navíc disponuje dvěma atributy:

- Menu má alespoň jedno tlačítko. Titulek žádné tlačítko nemá. Přidáním tlačítka převedete titulek na

menu a odstraněním posledního tlačítka z menu jej změníte zpátky na titulek. Jinými slovy pokud při editaci titulku klepnete na tlačítko *Menu*, aplikace Studio automaticky přidá do titulku tlačítko.

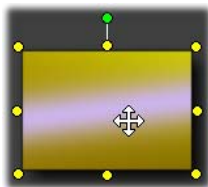
Menu nemůže být rolovací ani plovoucí. Editor klasických titulků neumožňuje přidávat tlačítka do rolovacího nebo plovoucího titulku.

Menu disků jsou povoleny pouze na hlavní *Videostopě* časové osy okna Film, proto se tlačítko pro vytváření menu disků neobjeví při vytváření nebo úpravách titulku z jedné z ostatních stop.

Sada nástrojů Objekt

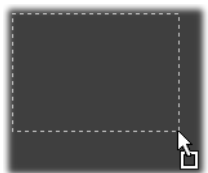


Tato skupina čtyř tlačítek nástrojů je v Editoru titulků umístěna vlevo pod oknem Editace.



První nástroj (šipka) se používá pro všechny editovací operace nad *aktuálně vybraným objektem*. Kolem vybraného objektu se zobrazí řada *manipulačních bodů*, pomocí kterých můžete změnit velikost, umístění, poměry stran a dalších geometrické vlastnosti objektu.

Ostatní tři nástroje jsou určeny pro vytváření objektů v okně Editace. Jedná se o textová pole, elipsy a obdélníky.



Všechny jsou používány obecně stejným způsobem. Klepnete na některý z uvedených nástrojů a pak klepnete do okna Editace na místo,

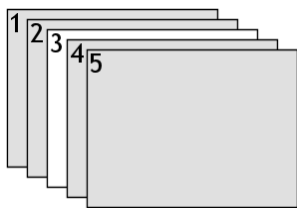
kam chcete umístit jeden roh objektu. Tažením myši vymezte obrys objektu, který je vykreslován tečkovanou čarou.

Jakmile má objekt požadovanou velikost a poměry stran, uvolněte tlačítko myši. Bez ohledu na vybraný typ je objekt vytvořen v rámci oblasti určených rozměrů. Ostatní atributy objektu, například jeho barva, tónování, stín atp., určuje aktuálně vybraný *vzhled* v albu Editoru klasických titulků. Všechny atributy lze později libovolně změnit.



Jakmile je objekt vytvořen, použitý nástroj objektu je deaktivován a zobrazí se opět šipka pro výběr. Je vybrán samotný objekt (zobrazuje se standardně s manipulačními body), se kterým lze pracovat použitím myši.

Změna uspořádání objektů ve třech rozměrech



Vzhledem k tomu, že objekty se mohou navzájem překrývat, můžete se snadno dostat do situace, kdy objekt, který by měl být celý viditelný, je částečně nebo zcela zakryt jedním nebo několika dalšími objekty. V takovém případě použijte čtyři příkazy pro změnu uspořádání, které jsou uvedeny v nabídce *Vrstva* v Editoru klasických titulků. Tyto příkazy ovlivňují aktuálně vybraný objekt, který je na obrázku znázorněn jako čtvereček 3.

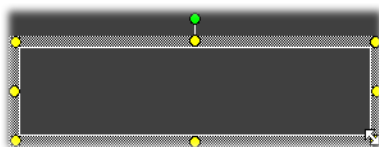
- **Přenést do popředí:** Objekt je předsunut před všechny ostatní objekty. V obrázku je nyní objekt 3 před objektem 1.

- **Přenést do pozadí:** Objekt je přesunut za všechny ostatní objekty. Objekt 3 je nyní za objektem 5.
- **Přenést o vrstvu vpřed:** Objekt 3 je nyní umístěn před objekty 2, 4 a 5, ale je stále za objektem 1.

Přenést o vrstvu vzad: Objekt 3 je nyní za objekty 1, 2 a 4, ale je stále před objektem 5.

Textové objekty

Výběr textového objektu se v jednom podstatném ohledu liší od výběru obdélníku nebo elipsy: *textové pole* objektu je převedeno do připraveného stavu, ve kterém stisk jakékoli klávesy způsobí aktivaci pole a zobrazení vstupního textu.



Aktivita textového pole je indikována textovým kurzorem pro vkládání, změnou zobrazení rámečku objektu a smazáním manipulačních bodů kolem ovládacího prvku.



Pokud textový objekt *není* vybrán, můžete jeho textové pole aktivovat přímo klepnutím doprostřed objektu. Chcete-li zobrazit rámeček výběru a manipulační body ovládacího prvku, musíte klepnout na okraje objektu. U ostatních typů platí, že objekt vyberete klepnutím na libovolné místo objektu.

Textové pole deaktivujete klepnutím kamkoli mimo textový objekt v okně Editace.

Vzhledem k tomu, že u titulků a menu má text zásadní význam, editor textu automaticky vytvoří a aktivuje textový objekt ve středu okna Editace, pokud začnete psát a žádný textový objekt ještě není vytvořen.

Rozšířené možnosti editace textu

Editor klasických titulků, stejně jako programy pro zpracování textu, umožňuje formátovat vybrané znaky. Stačí vybrat souvislou sadu znaků pomocí myši a uplatnit požadované formátování.

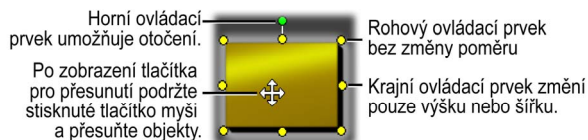
Na vybraném rozsahu textu jsou podporovány tyto operace: nastavení stylu textu (písmo, styl a vzhled), operace schránky (vyjmout, kopírovat, vložit), odstranění a řada příkazů pro zvláštní umístění, mezery a změnu měřítka, které lze vyvolat pouze pomocí klávesnice. Podrobné informace o těchto operacích naleznete v *Dodatku F: Klávesové zkratky*.

Tlačítka pro výběr režimu editace

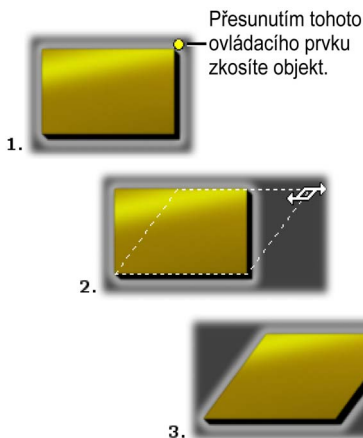


Tyto dva páry tlačítek vytváří druhou skupinu, která je zobrazena podél dolního okraje okna Editace nástroje Editor klasických titulků. Jejich funkcí je řídit, která ze dvou sad editačních operací je k dispozici pro aktuálně vybraný objekt.

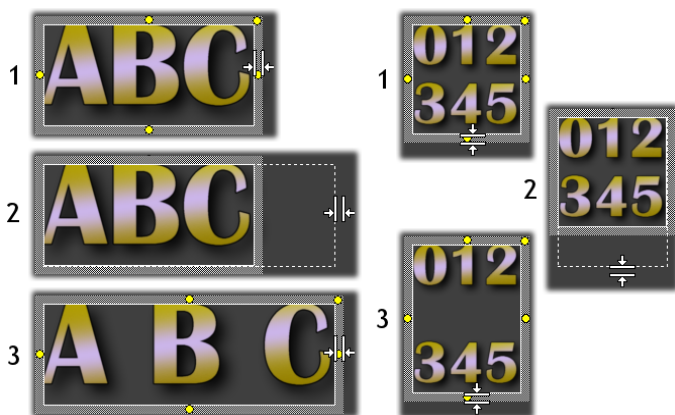
První tlačítko je vybráno standardně při vytvoření nového objektu. Umožňuje *přesunutí*, *změnu velikosti* a *otočení* objektu pomocí rámečku výběru, který obsahuje devět manipulačních bodů:



Klepnutím na druhé tlačítko aktivujete operaci *zkosení*, která vyžaduje pouze jediný manipulační bod.



U textových objektů lze pomocí druhého tlačítka myši provést další operace: změnu rozpalu a prokladu. Tyto funkce jsou k dispozici prostřednictvím manipulačních bodů ve středu každé hrany textového rámečku:

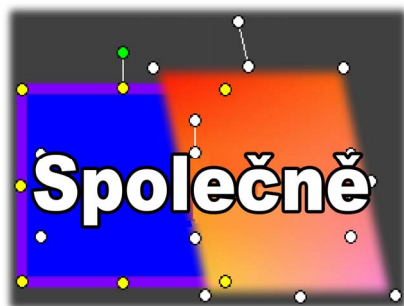


Rozpal (vlevo) a proklad (vpravo)

Tlačítka rozložení objektu



Dvě tlačítka vlevo v této skupině slouží v Editoru klasických titulků pro seskupení a zrušení skupin objektů. První tlačítko je k dispozici, je-li vybráno několik objektů. Slouží k propojení objektů do *skupiny*. Skupina představuje složený objekt, se kterým editační operace zacházejí jako s jediným objektem. Je-li skupina vybrána, jsou zobrazeny všechny manipulační body obsažených objektů a se skupinou lze manipulovat libovolným z nich.



Seskupení tří objektů

Druhé tlačítko, které je k dispozici v případě, že je vybrána skupina, rozdělí skupinu na jednotlivé obsažené objekty.

Přestože je možné seskupovat skupiny, seskupení má vždy pouze jednu úroveň. Zrušení takové nadskupiny má za následek rozpad skupiny přímo na jednotlivé obsažené objekty.

Další tlačítko otevře překryvnou nabídku s 11 operacemi, které lze použít *pouze* na skupiny. Prvních šest operací umožňuje zarovnat sadu objektů podél některé z jejich hran nebo dvou středních čar. Další pár příkazů řídí rozložení objektů do pravidelných intervalů ve vodorovném nebo svislém směru a poslední tři umožňují změnit velikost objektů na stejnou výšku, šířku nebo obojí. Všechny tyto příkazy jsou zvláště užitečné při vytváření menu, protože tlačítka menu jsou většinou rozložena v pravidelných intervalech.



Poslední tlačítko pro rozložení objektu otevře další překryvné menu, které slouží k *zarovnávání objektu*. Devět zobrazených možností představuje v grafickém tvaru šachovnici. Klepnutím na některé z devíti políček přesunete objekt do odpovídajícího rohu

obrazovky (definován bezpečnou oblastí pro text oddělenou červenými čárkovanými čarami) nebo do středu.

Výběr více objektů

Prvním krokem při vytváření skupiny je výběr několika objektů, ze kterých se bude skupina skládat. Výběr lze provést dvěma způsoby:

- Klepnutím a přetažením pomocí myši. Vyznačíte obdélník výběru, který bude zahrnovat všechny objekty, které chcete seskupit. Nebo:

Klepnutím na první objekt, který má skupina obsahovat, stisknutím tlačítka CTRL a následným klepnutím na ostatní objekty ve skupině.

Dočasné skupiny

Jakýkoli výběr několika objektů se chová jako dočasná skupina (jednotka), kterou lze přesunovat, zarovnávat, otáčet, obarvit atd. Dočasná skupina se okamžitě rozpadne, jakmile klepnete na jiné místo v okně Editace. To je základní rozdíl oproti skupině vytvořené tlačítkem *skupiny*, která přetrvává, dokud ji explicitně nezrušíte.

Tlačítka schránky a odstranění



Tlačítka v této skupině poskytují standardní editační operace *Vylnout*, *Kopírovat*, *Vložit* a *Odstranit*. Všechny tyto operace lze používat u skupin, samostatných objektů nebo vybraného textu v rámci textového objektu Editoru klasických titulků. První tři pracují se schránkou

systému Windows, zatímco čtvrté jednoduše odstraní vybraný objekt bez jakékoli manipulace se schránkou.

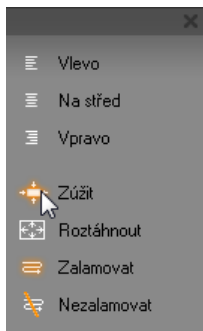
Ovládací prvky pro nastavení stylu textu



Ovládací prvky v této skupině v pravé horní části okna Editace v Editoru klasických titulků dokáže snadno používat každý uživatel běžného textového editoru. Nastavení ovládacích prvků bude použito u aktuálně vybraného textu a na jakýkoli nový text, který případně zadáte. To platí do okamžiku, než nastavení prvků znovu změníte.

Zleva jsou uvedena tři tlačítka *stylu písma*, která umožňují vybrat tučný styl, kurzívu nebo podtržení.

Tlačítko *podtržení* (jediné z těchto tří tlačítek) lze překvapivě použít na *jakýkoli* typ objektu, nikoli pouze na text. Jen si to zkuste. To umožňuje používat podtržený zvýrazněný styl s tlačítky, které byly vytvořeny z grafických objektů: obdélníky, elipsy a obrázky.



Čtvrté tlačítko otevře rozbalovací nabídku s možnostmi *formátování textu*. Oproti ostatním ovládacím prvkům ve skupině, které řídí vzhled jednotlivých znaků, se možnosti v této nabídce uplatní u veškerého textu v daném *textovém poli*.

Tři možnosti zarovnání (*Vlevo*, *Na střed* a *Vpravo*) ovlivňují umístění textu v rámci pole (nikoli umístění samotného pole v

rámci okna Editace, což je funkce nabídky *Zarovnávání objektu* .

Zúžit, *Roztáhnout*, *Zalamovat* a *Nezalamovat* jsou možnosti, které určují způsob zacházení s textem při změně velikosti textového pole. Je-li aktivována možnost *Zalamovat* (výchozí nastavení pro nové textové pole), změna velikosti pole má za následek změnu formátování (zalomení) textu podle upravené šířky pole (zatímco výška pole je upravena podle nové výsledné výšky textu). Funkce *Nezalamovat* odebere veškerá měkká odřádkování (odřádkování přidaná pro zalamování slov) a nastaví potřebnou šířku pole podle obsaženého textu. Pokud do pole zadáte další znaky, bude režim *Zalamovat* znovu automaticky aktivován .

Funkce *Roztáhnout* zajišťuje, že při změně velikosti pole je text upraven podle nových rozměrů pole. Příkaz *Zúžit* ponechá text v původní velikosti a pouze v případě, že velikost pole je menší, je velikost textu upravena jako v případě funkce *Roztáhnout*. Žádný z obou příkazů nemění odřádkování textu.

Na pravém okraji skupiny pro nastavení stylu textu je uveden rozbalovací seznam písem a volič jejich velikosti.



ALBUM EDITORU KLASICKÝCH TITULKŮ

Album Editoru klasických titulků je obdélníkový panel na pravé straně obrazovky Editor klasických titulků. Obsahuje prostředky pro sestavení menu a titulků, které

jsou obdobou prostředků pro vytváření filmů v hlavním albu aplikace Studio.



Album Editoru klasických titulků je ovládáno pomocí čtyř tlačítek zobrazených na obrázku vlevo, které jsou umístěny mezi oknem Editace a vlastním oknem alba. Každé tlačítko otevře jednu ze čtyř částí alba: Vzhledy, Pozadí, Obrázky a Tlačítka.

Čtvrté tlačítko, které otvírá oddíl Tlačítka, se zobrazí pouze při vytváření nebo úpravách menu nebo titulku z hlavní *Videostopy*. Je tomu tak proto, že menu disků (což jsou z pohledu Editoru klasických titulků pouze titulky s tlačítky) nejsou na jiných stopách časové osy okna Film povoleny.

Prohlížeč vzhledů



Tato část alba Editoru klasických titulků obsahuje tři podčásti, které lze zobrazit klepnutím na karty *Standardní*, *Vlastní* a *Oblíbené* na horním okraji okna.

Karta *Standardní* představuje souhrn stylů, které lze uplatnit na text a další objekty používané v titulcích. Každý styl obsahuje barvu (nebo barevný přechod či průhlednost) pro každý vzhled (povrch), okraj nebo stín objektu, na který je uplatňován, včetně samostatného parametru rozmazání. Posledním parametrem je směr stínu, pro který lze nastavit osm možností.

Chcete-li změnit vzhled stávajícího objektu, stačí vybrat objekt a klepnout na požadovaný vzhled. Nové objekty jsou vytvářeny použitím naposledy vybraného vzhledu.

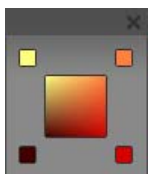


Výběr vzhledu v Prohlížeči vzhledů: Každé tlačítko na kartě Standardní je k dispozici v osmi stylech, které jsou k dispozici v podnabídce. Poklepáním na hlavní tlačítko otevřete podnabídku. Každý vzhled má číselný identifikátor, který se zobrazí, pokud nad vzhledem podržíte ukazatel myši. Na obrázku je ukazatel myši umístěn nad vzhledem 27-3.

Na kartě *Vlastní* lze přizpůsobit vzhled nebo vytvořit vlastní vzhled úpravou výše uvedených parametrů. Tři identické sady ovládacích prvků slouží k editaci vzhledu, okrajů a stínu. Ovládací prvky vzhledu jsou uvedeny na následujícím obrázku.



Tři přepínače na horním okraji umožňují vybrat jednobarevnou výplň, barevný přechod nebo barevnou výplň zrušit (průhlednost). Klepnutím na políčko barev vedle prvního tlačítka vyvoláte standardní dialogové okno systému Windows pro výběr barev, do kterého byl doplněn jezdec *Průhlednost* (0 – 100 %).



Políčko vedle druhého tlačítka zobrazí překryvné okno návrháře přechodů, které umožňuje definovat přechod přiřazením počátečních barev k jednotlivým rohům čtvercové plošky. Klepnutím na tlačítka výběru barvy v rozích okna přechodu zobrazíte dialogové okno pro výběr barvy, ve kterém nastavíte barvu daného rohu.

Poznámka: Některé dodávané vzhledy jsou velmi složité a využívají speciální interní funkce, které nelze editovat.

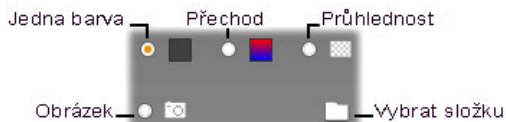


Karta *Oblíbené* umožňuje uložit určitý vlastní vzhled, který budete chtít používat v budoucnosti. Nebudete si tak muset pamatovat nebo poznamenávat používané parametry. Klepnutím na levé tlačítko uložíte aktuální vzhled do složky Oblíbené. Klepnutím na pravé tlačítko vzhled ze složky Oblíbené odstraníte.

Pozadí



Titulek nebo menu může mít čtyři typy pozadí: jednobarevné pozadí, barevný přechod (bez pozadí) nebo soubor obrázku (například kresbu, fotografii nebo uložený videosnímek).



Přepínače *barva* a *přechod* v části Pozadí v Editoru klasických titulků fungují stejně jako přepínače

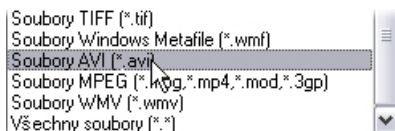
popsané v Prohlížeči vzhledů (stránka 269) s tím rozdílem, že vybraná barva nebo přechod je okamžitě uplatněna na pozadí titulku, který právě editujete.

Pokud pracujete na překryvném titulku, bude vás pravděpodobně zajímat, jak lze pro tyto titulky použít v dialogových oknech pro výběr barvy nastavení *Průhlednost*, a to zejména v případě, kdy je překrytí kombinováno s přechody. Standardně ale budete pro titulky používat průhledné pozadí a *průhlednost* je také výchozím pozadím pro nové titulky a menu.

Poslední možností pro pozadí je *obrázek*, tj. soubor obrázku v jakémkoli standardním formátu. Stejně jako v ostatních částech hlavního alba aplikace Studio je pozadí vykreslováno ze zdrojové složky, kterou lze změnit pomocí tlačítka složky. Soubor obrázku, který vyberete pomocí tlačítka složky, se stane novým pozadím a soubory obrázků obsažené ve složce budou na panelu album zobrazeny jako miniatury. Je-li to zapotřebí, upraví Editor klasických titulků velikost obrázku pozadí podle šířky a výšky obrazovky. Při této úpravě jsou zachovány poměry stran obrázku.

Přidání pohyblivého pozadí

V aplikaci Studio Ultimate mohou mít menu disku pozadí tvořené pohyblivým videozáznamem, nikoli pouze statickým obrázkem. Chcete-li *pohyblivé pozadí* vytvořit nebo nahradit, klepněte na tlačítko složky a vyhledejte soubor s filmem ve formátu AVI, MPEG nebo WMV.



Chcete-li mít při prohledávání složky na pevném disku soubory zobrazeny, vyberte v poli Typ souborů požadovaný typ filmu (nebo položku Všechny soubory).

V případě přidání nebo změny klipu pohyblivého menu platí následující pravidla:

- Délka filmu přidaného jako pozadí neovlivní délku klipu menu v okně Film. Je-li film kratší než klip, bude přehráván podle potřeby opakovaně během požadované doby. Pokud je film delší, bude zkrácen. Délku menu můžete upravit trimováním na časové ose nebo obvyklým postupem pomocí nástroje *Vlastnosti klipu*.

Jestliže přidáte jako pozadí menu širokoúhlý film do projektu ve standardním formátu nebo standardní film do projektu v širokoúhlém formátu, bude zobrazení filmu podle potřeby nataženo nebo zúženo.

Obrázky



Stejně jako obrázky pozadí, které byly právě popsány, mohou mít také obrázky v části Obrázky v rámci alba Editoru klasických titulků libovolný standardní typ. Místo změny velikosti a vyplnění okna Editace jsou tyto obrázky přidány do titulku jako *objekty obrázku* a jsou zobrazeny v normální velikosti se šesti manipulačními body, které umožňují změnu jejich umístění a velikosti (nelze je však otáčet nebo upravovat jejich zkosení).

Co se týká operací seskupení, zarovnání a obdobných funkcí se objekty obrázku chovají jako textové objekty a oba typy grafických objektů.

Tlačítka



Tlačítka jsou tou magickou ingrediencí, která mění titulky na interaktivní nabídky (menu), proto je tato část alba Editoru klasických titulků dostupná pouze, pokud je menu nebo titulek upravován na hlavní *videostopě* – jediné stopě, na kterou lze umístit menu.

Obecně řečeno představuje tlačítko oblast na obrazovce, se kterou může uživatel určitým způsobem interagovat. Tlačítka jsou členěna podle akcí, které jsou provedeny při jejich aktivaci, a nikoli podle vzhledu, který by sice obecně *měl* co nejvíce odpovídat jejich funkci, není to však povinné. K dispozici jsou tlačítka čtyř typů:

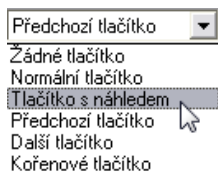
- **Normální:** Klepnutím na tlačítko provedete skok v přehrávání na kapitolu (tj. běžné video) nebo jiné menu. Propojení mezi tlačítkem a cílovým místem je vytvořeno v nástroji *Vlastnosti klipu*, nikoli v Editoru klasických titulků.
- **Tlačítko s náhledem:** Tento speciální tvar *normálního* typu tlačítka zobrazuje náhledový snímek videa (nebo pohybující se náhled) z části filmu, na který tlačítko odkazuje.
- **Předchozí tlačítko:** Toto tlačítko se zobrazuje na druhé a dalších stránkách menu s více stránkami (menu, které obsahuje větší počet propojení *z normálních* nebo *náhledových* tlačítek, než kolik se vejde na jednu stránku). Tlačítko odkazuje na předchozí stránku menu.

Další tlačítko: Tlačítko se ve vícestránkových menu zobrazuje na všech stránkách kromě poslední. Odkazuje na následující stránku.

Grafická knihovna, která je dodávána s aplikací Studio, zahrnuje několik příkladů pro každý typ tlačítka. Všechna tlačítka mají soubor obrázku ve formátu Targa (TGA). Pokud soubory v knihovně budete procházet v programu typu Adobe PhotoShop nebo Paint Shop Pro, zjistíte, že průhledná část obrázku tlačítka a speciální oblast zobrazení náhledu (je-li k dispozici) je definována kanálem alfa, který je součástí obrázku.

Standardní tlačítko *složky* umožňuje vybrat adresář disku, ze kterého jsou zobrazené obrázky načítány.

Chcete-li použít dodávané tlačítko, stačí jej jednoduše přetáhnout z alba do okna Editace, kde je převedeno na objekt tlačítka (v podstatě shodný s objektem obrázku).

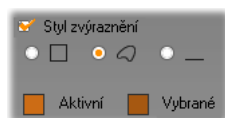


Výchozí akce dodávaných tlačítek je určena na základě názvů jejich souborů. V albu Editoru klasických titulků však lze aktuálně vybranému objektu tlačítka přiřadit novou akci

pomocí rozbalovacího seznamu v části Tlačítka. První položkou seznamu je Žádné tlačítko. Tato akce odebere od objektu akci a převede jej na jednoduchou grafiku. Ostatní možnosti odpovídají typům tlačítka uvedeným výše.

Tip: Nezapomeňte, že akci tlačítka neurčuje jeho vzhled, ale typ, který byl tlačítku přiřazen z nabídky.

Zvýraznění tlačítka



Menu DVD (nikoli však menu VCD a S-VCD) umožňují vizuální zpětnou vazbu – při procházení

menu uživatelem je aktuální tlačítko zvýrazněno. Zvláštní stav zvýraznění odlišuje tlačítko při výběru těsně před provedením akce. (Náhled efektu zvýraznění lze zobrazit v Prohlížeči a s menu pracovat pomocí myši nebo ovládacích prvků přehrávače DVD.)

Editor klasických titulků umožňuje přiřadit barvu, která bude použita pro všechny typy zvýraznění, a možnost stylu, který bude řídit způsob vykreslení zvýraznění. Ovládací prvky pro tato nastavení jsou uvedeny pod seznamem *typů tlačítek*.

Klepnutím na barevná políčka *Aktivní* nebo *Vybráno* nastavíte barvy zvýraznění, které nejlépe odpovídají menu. Pokud použijete pro všechna menu na disku stejné barvy zvýraznění, budou mít menu zřetelnější a přehlednější charakter.

Tři možnosti stylu zvýraznění (v pořadí zleva doprava):

- **Obdélník:** Zvýraznění je vykresleno jako rámeček kolem tlačítka.
- **Zvýraznění tlačítkem:** Zvýraznění vyplní celou oblast tlačítka bez ohledu na jeho tvar.

Zvýraznění podtržením: Tlačítko je podtrženo.

Uvedené akce zvýraznění lze uplatnit na všechny typy tlačítek vytvořených z libovolného objektu (nikoli pouze na obrázky převzaté z alba). Chcete-li při práci v Editoru klasických titulků deaktivovat zvýraznění tlačítek, zrušte zaškrtnutí políčka *Styl zvýraznění*.

Nástroj pro tvorbu titulků k filmu

Nástroj pro tvorbu titulků k filmu aplikace Studio představuje výkonný nástroj pro vytváření a editaci animovaných titulků a další grafiky. Rozsáhlá sada textových a obrazových efektů a nástrojů poskytuje nepřehledné možnosti pro vizuální ztvárnění vašeho filmu.

Ačkoli má nástroj pro tvorbu titulků k filmu méně nástrojů než některé oblasti v Editoru klasických titulků, vyniká v animaci, speciálních efektech a použitelnosti a je zábavný.

Poznámka: Nástroj pro tvorbu titulků k filmu je k dispozici pouze v aplikaci Studio Ultimate a Studio Ultimate Collection.



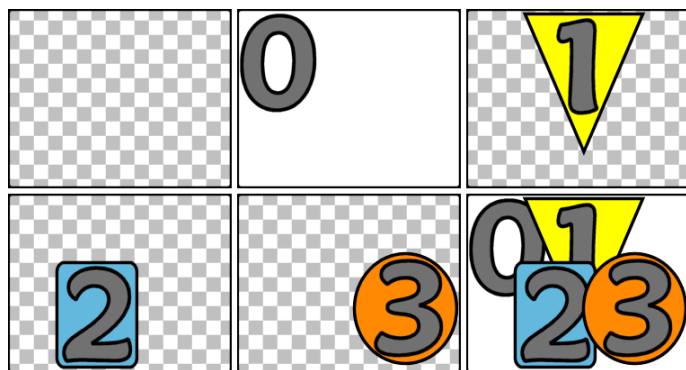
Oblasti okna nástroje pro tvorbu titulků k filmu: ① záhlaví okna; ② album nástroje pro tvorbu titulků k filmu; ③ okno pro editaci; ④ panel Pozadí a ⑤ seznam vrstev.

Okno nástroje pro tvorbu titulků k filmu má pět hlavních oblastí.

1. Záhlaví okna má čtyři části, což jsou zleva doprava: kategorie a název titulku, sada ovládacích prvků pro zacházení s textem, číselník délky titulku a tlačítko pro *zavření*, které má stejnou funkci jako tlačítko *OK* v pravém dolním rohu.
2. Pět částí alba nástroje pro tvorbu titulků k filmu poskytuje prostředky pro vytváření titulků. První dvě části, *Videa* a *Fotografie*, jsou místní verze obdobně pojmenovaných částí hlavního alba aplikace *Studio* se stejnými ovládacími prvky. Ostatní – *Objekty*, *Vzhledy* a *Filmy* – obsahují specializované prostředky pro filmové titulky. Všechny části jsou popsány v oddílu *Album nástroje pro tvorbu titulků k filmu*, který začíná na straně 283.

3. Okno Editace je hlavní pracovní oblastí při vytváření nebo úpravách titulku. Umožňuje zobrazit náhled titulku, který můžete přímo editovat nebo čistit. Bližší informace naleznete na straně 302.
4. Každý filmový titulek má vrstvu pozadí, kterou můžete editovat pomocí panelu Pozadí nebo ji nechat průhlednou. Viz stranu 300.
5. Každý grafický nebo textový prvek tvoří v titulku *vrstvu*. Neprůhledné části jednotlivých vrstev zakrývají vrstvy pod nimi. Nejspodnější vrstva může zakrývat pouze pozadí. Kromě názvů jednotlivých vrstev obsahuje Seznam vrstev také časovou osu animace, která zobrazuje, jaké *filmy* byly k jednotlivým vrstvám přiřazeny. Doby trvání na časové ose lze upravit přetažením.

Postup vytváření obrázku ve vrstvách se nazývá kompozice. Jelikož se informace v jednotlivých vrstvách uchovávají samostatně a spojí se tehdy, když je obrázek zobrazen na výstupu, je možné se ke kompozici kdykoli vrátit a přidat nové vrstvy nebo stávající vrstvy upravit, změnit jejich pořadí, odebrat nebo nahradit. Nástroj pro tvorbu titulků k filmu podporuje kompozice s až osmi vrstvami kromě pozadí.



Vytváření obrázku ve vrstvách začíná prázdným rámečkem (vlevo nahoře). Kostkovaný vzorek představuje průhlednost. Ačkoli pozadí může mít průhledné nebo průsvitné plochy, zde pro zřetelnost přidáme neprůhledné pozadí (0) a poté několik vrstev za sebou s určitých neprůhledným obsahem (1, 2, 3). V konečné kompozici (vpravo dole) vždy vyšší vrstva zakrývá nižší vrstvy.

Spuštění (a ukončení) nástroje pro tvorbu titulků

Podobně jako Editor klasických titulků lze i nástroj pro tvorbu titulků k filmu spustit různými způsoby – z editačního režimu aplikace Studio, použitím některého nástroje z panelu nástrojů Video (viz stránka 115) nebo pomocí myši v některé ze stop časové osy (viz stranu 106).

- **Vytvoření filmového titulku přes celou obrazovku:**
Klepněte na hlavní *videostopu* časové osy pravým tlačítkem myši a z místní nabídky vyberte příkaz *Přejít na editor filmových titulků*.

- **Vytvoření překryvného filmového titulku:**
Pokepějte na stopu *titulku* časové osy nebo klepněte na stopu *titulku* nebo *překryvnou* stopu pravým tlačítkem myši a z místní nabídky vyberte příkaz *Přejít na editor filmových titulků*.
 - **Vytvoření filmového titulku pomocí panelu nástrojů:** Otevřete nástroj *Vytvořit titulek* a klepněte na tlačítko *Překryv filmového titulku* nebo *Filmový titulek přes celou obrazovku*.
 - **Editace filmového titulku přes celou obrazovku:**
V libovolném zobrazení okna Film poklepejte na titulek nebo klepněte pravým tlačítkem myši na titulek a vyberte příkaz *Přejít na editor filmových titulků*.
 - **Editace překryvného filmového titulku:**
Pokepějte na klip ve stopě *titulků*, v *překryvné stopě* nebo v seznamu klipů nebo klepněte na klip pravým tlačítkem myši v libovolném zobrazení a pak vyberte příkaz *Přejít na editor filmových titulků*.
- Editace filmového titulku pomocí panelu nástrojů:** Otevřete klip v nástroji *Vlastnosti klipu* a klepněte na tlačítko *Editovat titulek*.

Ukončení nástroje pro tvorbu titulků

Pokud chcete nástroj pro tvorbu titulků k filmu zavřít, postupujte jedním z následujících způsobů:

- Klepněte na tlačítko *OK* v pravé dolní části okna nástroje pro tvorbu titulků k filmu. Vráťte se do režimu *editace* v aplikaci Studio. Nový nebo aktualizovaný titulek je nyní součástí aktuálního projektu.
- Klepněte na tlačítko  v pravé horní části okna. Tato akce je stejná jako klepnutí na tlačítko *OK*.

Zvolte na hlavním panelu nabídek v nástroji pro tvorbu titulků k filmu příkaz *Soubor* ➤ *Použít titulek* nebo *Soubor* ➤ *Zavřít titulkovač*. Stejnou funkci mají klávesy F12 a F11.

Operace se soubory

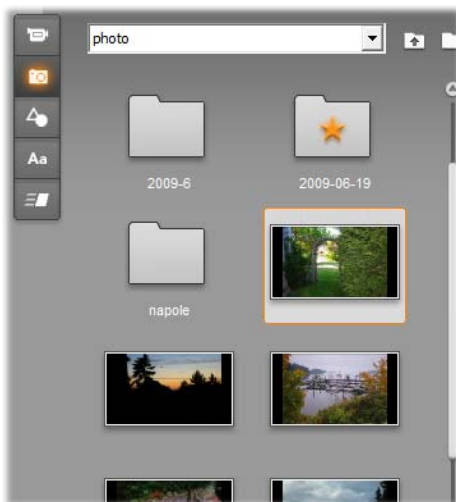
Většina příkazů nabídek v nástroji pro tvorbu titulků k filmu duplikuje funkce tlačítek a místních nabídek, několik příkazů v nabídce *Soubor* však není vždy dostupných. Jsou to tyto:

- **Nový titulek:** Toto je příkaz pro zahájení práce od začátku, kterým odstraníte všechny stávající vrstvy a vymažete pozadí. Pokud jste v novém nebo stávajícím titulku před použitím tohoto příkazu provedli změny, budete mít možnost práci nejprve uložit do aktuálního projektu.
- **Otevřít titulek:** Pomocí tohoto příkazu můžete načíst titulek ze složky v počítači nebo v síti.

Uložit titulek a Uložit titulek jako: Tyto standardní příkazy spolu v předchozím příkazu slouží k exportu titulků do jiných počítačů a ke sdílení titulků s ostatními uživateli aplikace Studio.

ALBUM NÁSTROJE PRO TVORBU TITULKŮ K FILMU

Album nástroje pro tvorbu titulků k filmu panel s kartami na levé straně obrazovky nástroje pro tvorbu titulků k filmu. Obsahuje prostředky pro vytváření filmových titulků, které jsou obdobou prostředků pro vytváření filmů v hlavním albu aplikace Studio.



Části Video a Fotografie (na obrázku) v albu nástroje pro tvorbu titulků k filmu jsou funkčně totožné s odpovídajícími částmi v režimu editace. Ostatní tři části obsahují speciální prostředky pro filmové titulky.

Album nástroje pro tvorbu titulků k filmu má pět částí, které jsou podrobně popsány na následujících stranách. Každá z nich se pomocí vlastního tlačítka karty:

- Část **Videa** obsahuje videomateriál pro titulky.  Ačkoli je její rozložení mírně odlišné, jedná se o stejnou část jako v režimu editace, která má stejné funkce. Veškeré změny, jako je výběr nového videa nebo přepnutí do režimu *scén*, se u obou projeví současně.
 - Část **Fotografie** je také stejná jako  odpovídající část v albu, Fotografie a uložené snímky.
 - Část **Objekty** obsahuje kolekci grafických objektů, které můžete použít k ozdobení titulků. Jednotlivé objekty můžete libovolně otáčet a měnit jejich velikost a polohu. 
 - Část **Vzhledy** slouží k definování vizuálního stylu vrstvy *textu* nebo *tvaru* v titulku. Můžete použít jeden z mnoha přednastavených vzhledů nebo definovat vlastní styl pomocí složek *písma*, *okraje* a *stínu*. 
- Část **Filmy** napomůže filmové titulky oživit.  Filmy jsou animační programy, které jsou nejčastěji používány u textu, ale fungují u všech typů vrstev. V počáteční, střední a koncové fázi zobrazení titulku lze použít samostatné animace.

Přidání prostředků alba do titulku

Pokud chcete do titulku přidat video, fotografii nebo jiný objekt, poklepejte na jeho ikonu nebo jej přetáhněte z alba do okna Editace, případně zvolte příkaz *Přidat do filmového titulku* z místní nabídky ikony. Ve všech případech bude uprostřed okna Editace vytvořen nový prvek, který můžete libovolně přesunovat, otáčet nebo měnit jeho velikost.

U aktuálně vybrané vrstvy textu nebo tvaru lze v okně Editace použít vzhledy pomocí poklepání nebo

přetažení. U vrstev jiných typů nelze vzhledy použít. Pokud chcete vzhled použít u vrstvy textu a text, který vrstva obsahuje, je vybrán jen částečně, bude vzhled použit pouze na vybraný text.

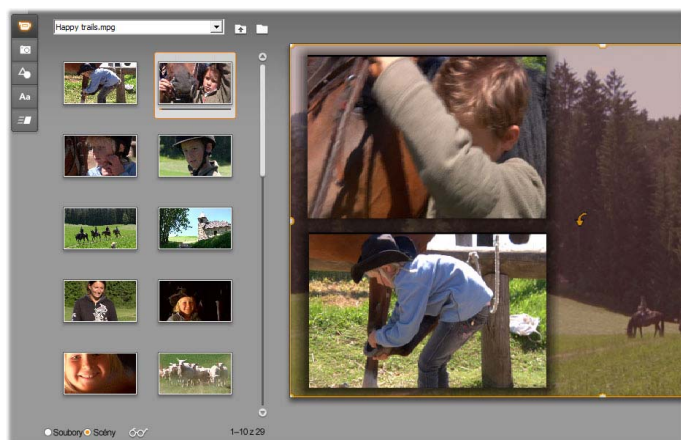
Chcete-li ke kterémukoli prvku přidat pohyb, poklepejte na něj v době, kdy je daný prvek vybrán, nebo pohyb na prvek přetáhněte v okně Editace nebo v seznamu vrstev.

Pokud vyberete více vrstev, přidáte poklepáním pohyb současně ke všem vybraným vrstvám.

Část Video



Část Video v albu nástroje pro tvorbu titulků k filmu bude povědomá každému, kdo strávil určitý čas v režimu *editace* aplikace Studio, protože se jedná pouze o jiné zobrazení téže části v hlavním albu. Přes drobné rozdíly v rozložení ovládacích prvků jsou funkce naprosto totožné. Bližší informace naleznete na straně 72.



Když je část Video v albu v režimu scén, můžete videa přidat do titulku poklepáním nebo je přetáhnout do okna Editace, případně na scénu klepnout pravým tlačítkem myši a v místní nabídce zvolit příkaz Přidat do filmového titulku. Dalším způsobem jak video použít je přetažení videa na panel Pozadí.

Chcete-li do titulku přidat soubor videa nebo scénu jako vrstvu, postupujte jedním z následujících způsobů:

- poklepejte na video v albu,
- přetáhněte video z alba do okna Editace, klepněte na video v albu pravým tlačítkem myši a vyberte z místní nabídky příkaz *Přidat do filmového titulku*.

Ve všech těchto případech bude video přidáno jako plnohodnotná vrstva do okna Editace, kde je můžete přesunovat, otáčet a měnit jeho velikost stejně jako u ostatních vrstev podle potřeb vaší kompozice.

Pokud chcete soubor videa nebo scénu přidat jako pozadí filmového titulku, přetáhněte je z alba na panel Pozadí v levé dolní části okna nástroje pro tvorbu titulků. Podrobnosti naleznete v části Panel Pozadí na straně 300.

Část Fotografie



Část Fotografie v albu nástroje pro tvorbu titulků k filmu je pouze jiným zobrazením části Fotografie a uložené snímky v hlavním albu aplikace Studio. Ovládací prvky pro navigaci ve složkách, oblíbené položky a zobrazení se v obou oknech používají naprosto stejným způsobem.

Chcete-li do titulku přidat fotografii nebo jiný obrázek jako vrstvu, postupujte jedním z následujících způsobů:

- poklepejte na obrázek v albu,
- přetáhněte obrázek z alba do okna Editace, klepněte na obrázek v albu pravým tlačítkem myši a vyberte z místní nabídky příkaz *Přidat do filmového titulku*.

Obrázek se přidá do středu okna Editace, kde s ním můžete manipulovat stejně jako s ostatními vrstvami. Velikost obrázku se automaticky přizpůsobí pouze tehdy, pokud by byl příliš veliký.

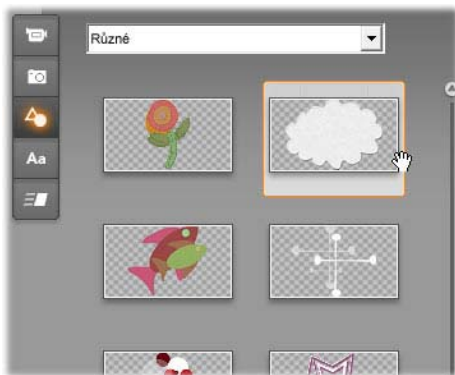
Pokud chcete soubor obrázku přidat jako pozadí filmového titulku, přetáhněte je z alba na panel Pozadí v levé dolní části okna nástroje pro tvorbu titulků. Podrobnosti naleznete v části Panel Pozadí na straně 300.

Část Objekty



Část Objekty v albu nástroje pro tvorbu titulků k filmu obsahuje rastrové kliparty a ozdobné prvky

pro titulky. Kromě toho, že jsou v nástroji pro tvorbu titulků k filmu nabízeny jako prostředky a nikoli jako soubory ve složce obrázků, je jejich použití naprosto shodné jako u obrázků v části Fotografie.



Výběr a přetažení obrázku z části Objekty k použití ve filmovém titulku. Jednu z dostupných kategorií obrázků vyberete pomocí rozevřacího seznamu v horní části karty.

Když obrázek přetažením přidáte jako pozadí na panel Pozadí, bude obrázek roztažen tak, aby vyplnil celý prostor. Pokud jej přidáte jako běžnou vrstvu, je obrázek nejprve zobrazen ve středu okna Editace v původní velikosti. Poté jej můžete libovolně otáčet a měnit jeho velikost a polohu.

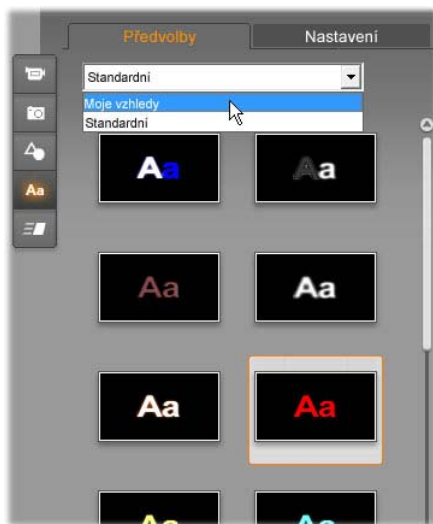
Část Vzhledy



Tato část alba nástroje pro tvorbu titulků k filmu nabízí vizuální styly, které můžete použít u vrstev textu a tvarů ve filmovém titulku.

Přednastavené vzhledy

Nejsnazším způsobem použití vzhledu je vybrat jednu z ikon na kartě *Předvolby*. Rozevírací seznam nad ikonami umožňuje zvolit některý z integrovaných přednastavených vzhledů (Standardní) nebo ze vzhledů, které jste si vytvořili sami (Moje vzhledy).



Přepnutí ze standardních přednastavených vzhledů (integrované) na vlastní přednastavené vzhledy v seznamu Moje vzhledy. Chcete-li začít vytvářet vlastní vzhled, vyberte přednastavený vzhled, který bude sloužit jako výchozí, a poté klepněte na kartu Nastavení.

Chcete-li použít na vrstvu textu nebo vektorové grafiky přednastavený vzhled, vyberte nejprve vrstvu tím, že na ni klepnete myší v okně Editace (strana 302) nebo v seznamu vrstev (strana 310). Vzhled můžete také použít u více vrstev současně, když vyberete více vrstev nebo skupinu vrstev (strana 316).

Jakmile jste vrstvu nebo vrstvy vybrali, použijte vzhled jedním z následujících způsobů:

- poklepejte na ikonu zvoleného vzhledu,
- klepněte na ikonu pravým tlačítkem myši a vyberte z místní nabídky příkaz *Přidat do vybraných vrstev*, přetáhněte ikonu na vrstvu v okně Editace (nebo na kteroukoli z vybraných vrstev nebo seskupené vrstvy).

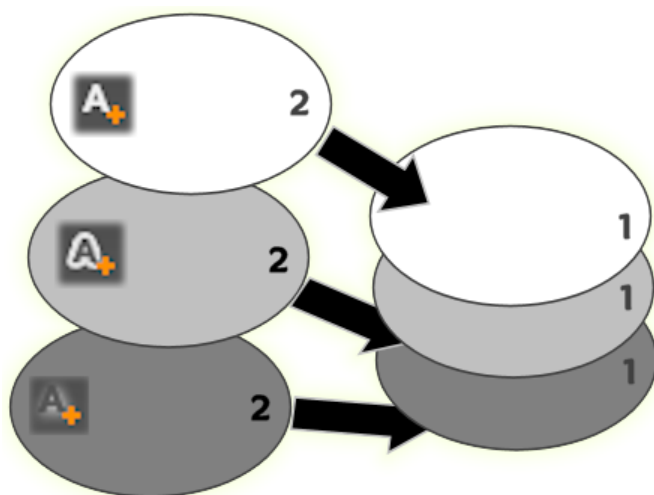
Klonování stylu

Namísto použití předvolby jako takové můžete vzhled klonovat jako součást *stylu*, který v případě textových vrstev zahrnuje informace o písmu a attributech vzhledu jako takového. Dosáhnete toho tím, že v místní nabídce zdrojové vrstvy zvolíte příkaz *Kopírovat styl* a u cílové vrstvy použijete příkaz *Vložit styl*.

Vlastní úpravy vzhledů

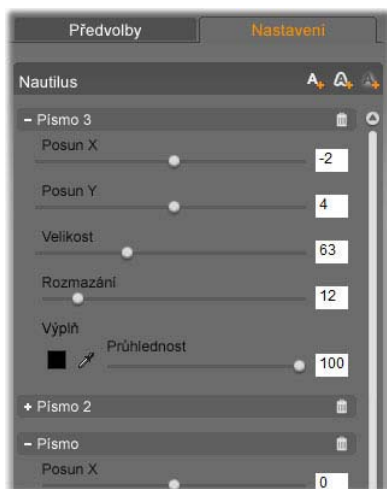
Karta *Nastavení* umožňuje spustit editor vzhledů, kde můžete prozkoumat, upravit, přidat nebo odstranit jednotlivé *vrstvy podrobností*, které se překrývají a vytvářejí tak určitý vzhled.

Existují dva tři typy vrstev podrobností: *písmo* (povrch), *okraj* a *stín*. Tyto tři typy se neliší nastavením, které podporují, ale výchozí pozicí, ve které budou vloženy do seskupení vrstev. Pokud některou z nich nepřetáhněte mimo výchozí pozici, bude vrstva podrobností *písmo* vždy nahoře, pod ní bude vrstva *okrajů* a nakonec vrstva *stínů*. Po vytvoření však podrobnosti můžete přetáhnout nahoru nebo dolů podle potřeby.



Písmo, okraj a stín. Nové podrobnosti o písmu (vlevo nahoře) jsou přidány nad nejvyšší stávající vrstvu písma. Nové podrobnosti o okrajích a stínech jsou přidány pod nejspodnější vrstvu příslušného typu.

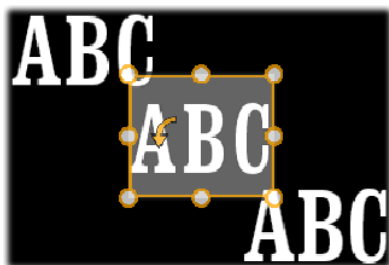
Vlastnosti jednotlivých vrstev podrobností lze upravit pomocí ovládacích prvků na rozbalovacích panelech pro editaci v editoru vzhledů.



Editor vzhledů otevřete klepnutím na kartu Nastavení v části Vzhledy v albu nástroje pro tvorbu titulků k filmu. V záhlaví okna je zobrazen název aktuálního vzhledu (Nautilus) a tři tlačítka pro vytváření vrstev podrobností. Otevřený je panel pro editaci písma 3, pod ním je zavřený panel pro písmo 2.

K dispozici jsou následující podrobné vlastnosti:

- **Posun X a Posun Y:** Tyto jezdce slouží k nastavení polohy vrstvy podrobností vzhledem k nominální poloze textu nebo grafiky, u které je vzhled použit. Rozsah posunu je od -100 (vlevo nebo dole) po +100 (vpravo nebo nahore). Maximální posun představuje jednu osminu šířky a jednu osminu výšky pracovní oblasti v okně Editace.



V tomto příkladu byl u jedné vrstvy textu použit vzhled se třemi vrstvami podrobností. Vrstvy podrobností jsou konfigurovány stejně, kromě hodnot posunu, následujícím způsobem: doleva nahoru (-100, 100), na střed (0, 0), doprava dolů (100, -100).

- **Velikost:** Tento jezdec nastavuje tloušťku segmentů použitých k vykreslení textu nebo grafiky od nuly do 200, kde hodnota 100 představuje výchozí tloušťku.



Tento příklad zahrnuje tři vrstvy podrobností s různými hodnotami velikosti. Zleva doprava: 80, 100, 120. Vizuální efekt různé velikosti závisí na výchozí tloušťce tahů ve vrstvě. V textové vrstvě to závisí na typu písma a jeho zvolené velikosti.

- **Rozmazání:** S rostoucí hodnotou tohoto jezdce, kterou lze nastavit v rozmezí 0 až 10, je vrstva podrobností stále více rozmazaná a neurčitá.



Vrstvy podrobností v tomto příkladu se liší pouze nastavením rozmazání. Zleva doprava: 15, 0, 30.

- **Výplň:** Klepnutím na tlačítko vzorníku barev otevřete standardní dialogové okno pro výběr barvy, ve kterém lze nastavit barvu výplně vrstvy podrobností. Můžete také nastavit barvu z obrazovky pomocí tlačítka s kapátkem.

Průhlednost: Tento jezdec nastavuje průhlednost vrstvy podrobností v rozsahu 0 (průhledná) do 100 (nepřůhledná).

Práce s vrstvami podrobností

Kromě nastavení vlastností stávajících vrstev podrobností umožňuje editor vzhledů přidat podrobnosti kteréhokoli ze tří typů, odstraňovat podrobnosti a měnit pořadí vrstev podrobností nad sebou.

- **Pokud chcete vrstvu podrobností přidat,**  klepněte na jedno ze tří malých tlačítek v pravém horním rohu editoru vzhledů. Zleva doprava tyto tlačítka slouží k vytvoření nové vrstvy *písma*, *okraje* a *stínu*. Umístění nové vrstvy podrobností v jejich seskupení je určeno jejím typem, jak je popsáno výše.
- **Chcete-li vrstvu podrobností odstranit,**  klepněte na tlačítko koše na pravé straně záhlaví panelu pro editaci podrobností.
- **Pokud chcete vrstvu podrobností přejmenovat,** poklepejte na její název, zadejte požadovaný nový název a stiskněte klávesu Enter.
- **Chcete-li zavřít nebo otevřít panel pro editaci** vrstev podrobností, klepněte na tlačítko  nebo  na levé straně záhlaví.

Pokud chcete změnit uspořádání vrstev podrobností, přetáhněte záhlaví panelu pro editaci do nového umístění. Pokud vzhled, který upravujete, obsahuje více než dvě nebo tři vrstvy, je snazší sledovat práci, pokud nejprve panely zavřete, aby bylo celé seskupení vrstev viditelné najednou.

Uložení vlastního vzhledu

Po dokončení úprav vlastního vzhledu můžete vzhled uložit do seznamu Moje vzhledy klepnutím na tlačítko *Uložit vzhled* v dolní části editoru vzhledů. Před uložením je vhodné vzhled přejmenovat. Přejmenování provedete tím, že poklepete na aktuální název vzhledu v záhlaví editoru, zadáte popisný název pro vzhled a stisknete klávesu Enter.

Část Filmy



Část Filmy v albu nástroje pro tvorbu titulků k filmu obsahuje animační postupy, které propůjčují nástroji název i většinu jeho výkonu. Tyto *filmy* jsou přiřazeny pouze jednotlivým vrstvám v titulku a s nimi operují. Filmy jsou rozděleny do tří tříd na základě doby zobrazení titulku, kterou ovlivní: *Vstup*, *Zdůraznění* a *Konec*.

- *Vstupní* film ovládá prvotní zobrazení vrstvy v průběhu titulku.
- Film pro *zdůraznění* nutí diváky soustředit se na obsah titulku tím, že během jeho zobrazení provede určitou akci, která upoutá pozornost.

Film pro konec zobrazení vrstvy zruší a dokončí tím její průběh.

U každé vrstvy je povolen jeden film každého typu. Všechny filmy jsou však volitelné a je také možné, aby filmový titulek žádné filmy neobsahoval.

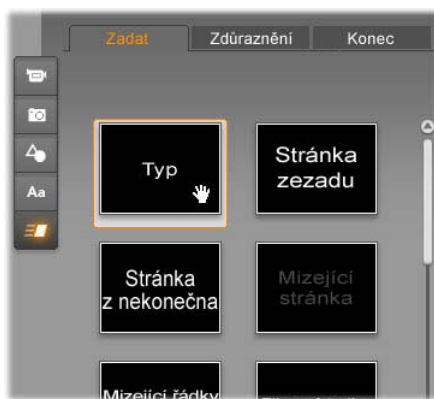
Stručný přehled kolekce filmů

V každé ze tří tříd filmu lze většinu animaci seskupit do několika standardních typů podle jejich zaměření:

- **Filmy pro písmena** pracují na úrovni jednotlivých písmen v textovém titulku (ostatní vrstvy jsou považovány za vrstvy tvořené jediným písmenem). Ve vstupním filmu Otáčení písmen se například písmena v textové vrstvě nejprve zobrazí svým okrajem a poté se postupně otáčí na místo, dokud všechna nemají svou obvyklou orientaci.
- **Filmy pro slova** pracují podobně, nejmenší jednotkou pro animace však jsou slova. Ve vstupním filmu Slova zespodu se slova ve vrstvě postupně vynoří na své pozici z dolní části rámečku.
- **Filmy pro řádky** jsou určeny pro vrstvy s více řádky textu, které jsou postupně zpracovány. Ve vstupním filmu Řádky zezadu jsou jednotlivé řádky textu zobrazováno po perspektivní dráze, jakoby přicházely zpoza diváka.

Filmy pro stránky se projeví u celé vrstvy najednou. Příkladem je vstupní film Valení sudu, kteří vrstvu „přivalí“ na místo shora, jako by byla namalována na stěně neviditelného sudu.

Většina vstupních filmů má odpovídající ukončovací filmy, se kterými je lze spojit a dosáhnout požadované vizuální konzistence. Například vrstvu, která se prvotně zobrazí pomocí filmu Slova z nekonečna, lze nakonfigurovat tak, aby její zobrazení skončilo pomocí filmu Slova do nekonečna. Tento druh konzistence je však pouze volitelný, není požadován, a filmy všech tří typů můžete míchat a kombinovat jakýmkoli způsobem.



Část Filmy v albu nástroje pro tvorbu titulků k filmu obsahuje karty filmů pro Vstup, Zdůraznění a Konec. Každá vrstva titulku může použít jeden film z každé třídy.

Přidání filmů

Chcete-li k určité vrstvě přidat určitý film, nejprve vrstvu vyberte a poté postupujte jedním z následujících způsobů:

- poklepejte na ikonu filmu v albu,
- přetáhněte ikonu filmu z alba do přístupné vrstvy (taková, která není zakryta ostatními vrstvami) v okně Editace,
- přetáhněte ikonu filmu z alba na vrstvu v seznamu vrstev,
klepněte na ikonu filmu pravým tlačítkem myši a vyberte z místní nabídky příkaz *Přidat do vybraných vrstev*.

Po použití kteréhokoli z těchto postupů se film přidá k vrstvě a nahradí v dané vrstvě stávající film stejného typu, pokud existuje. Současně se spustí smyčka náhledu animace titulku v okně Editace, takže ihned uvidíte efekt filmu na vrstvu v kontextu celkového

titulku. Podrobné informace o práci s filmy v seznamu vrstev naleznete v části Práce se seznamem vrstev na straně 310.



VYTVÁŘENÍ A EDITACE FILMOVÝCH TITULKŮ

Titulek v nástroji pro tvorbu titulků k filmu aplikace Studio je sestaven z prvků čtyř typů:

- **Vrstva pozadí:** Ve výchozím nastavení je pozadí plně průhledné. U překryvných titulků je to obvykle to, co uživatel vyžaduje. Pro speciální účely nebo u titulků přes celou obrazovku můžete jako pozadí zvolit jednobarevnou výplň, obrázek nebo video. Ještě pružněji lze nastavení na panelu Pozadí provést pomocí jezdce proměnné průhlednosti. Viz část Panel Pozadí na straně 300.
- **Vrstvy videa a obrázků:** Prostředky, které vytváří tyto vrstvy, pochází z částí Video, Fotografie a Objekty v albu nástroje pro tvorbu titulků k filmu. Tyto vrstvy podporují stejné operace jako vrstvy textu a tvarů kromě použití vzhledů. Bližší podrobnosti naleznete v části Video (strana 285), v části Fotografie (strana 287) a v části Vzhledy (strana 287).
- **Vrstvy textu a tvarů:** Jedná se o vektorové vrstvy, což znamená, že nejsou uloženy ve formě rastrových obrázků jako soubory videa a fotografií, ale jako určitý recept na znovuvytvoření obrázků z rovných a zakřivených úseků čar, u kterých lze použít

vlastnosti (např. barvu) a speciální efekty (např. rozmazání). Podobně jako vrstvy videa a obrázků lze tyto vektorové vrstvy přetáhnout, měnit jejich velikost, otáčet a seskupovat a můžete u nich použít filmy. Na rozdíl od ostatních vrstev je však můžete upravit pomocí vzhledů z části Vzhledy v albu nástroje pro tvorbu titulků k filmu. Bližší podrobnosti naleznete v části Filmy (strana 295) a v části Vzhledy (strana 288).

Filmy: Filmy jsou animační postupy, které lze použít na kteroukoli vrstvu v kompozici titulku kromě pozadí. Filmy lze vybírat a používat v části Filmy v albu. Jakmile film použijete u vrstvy, můžete upravit jeho časování na časové ose v seznamu vrstev. Další informace naleznete v části Filmy (strana 295) a v části Práce se seznamem vrstev (strana 310).

Vytváření vrstev textu a tvarů

Pokud chcete vytvořit vrstvu textu, klepněte na tlačítko *Přidat text*, v záhlaví seznamu vrstev, nebo jednoduše poklepejte na prázdnou oblast v okně Editace. Zobrazí se nová vrstva s výchozím textem. Text bude automaticky vybrán a jakmile začnete psát, bude nahrazen.



Chcete-li vytvořit vrstvu tvaru, klepněte na tlačítko *Přidat tvar* (napravo od tlačítka *Přidat text*) a vyberte položku z místní nabídky. Dostupné tvary jsou kruh, čtverec, elipsa, obdélník, vodorovná a svislá pilulka a trojúhelník. Po provedení výběru se ve středu okna Editace zobrazí nová vrstva s daným tvarem a výchozí velikostí.



Editace vrstev

Ve zbývající části této kapitoly jsou uvedeny podrobnosti o editaci vrstev v nástroji pro tvorbu titulků k filmu.

- Pokud chcete získat informace o vlastních úpravách vrstvy pozadí, přejděte k části Panel Pozadí, která následuje níže.
- Informace o přesunování, změně velikosti, otáčení a změnách uspořádání všech typů vrstev popředí naleznete v části Okno Editace na straně 302 a Práce se seznamem vrstev na straně 310.
- Informace o editaci textu a nastavení vlastností textu naleznete v části Práce s textem na straně 305.
- Výběr více položek a jejich seskupování je popsáno v části Práce se skupinami vrstev na straně 316.

A konečně, pokud chcete získat informace o editaci filmů na časové ose seznamu vrstev, přejděte k části Práce se seznamem vrstev na straně 310.

Panel Pozadí

Na rozdíl od vrstev v popředí filmového titulku není speciální vrstva pozadí zobrazena v seznamu vrstev a nelze ji upravit v okně Editace. Namísto toho se pozadí ovládá z panelu Pozadí v levé dolní části nástroje pro tvorbu titulků k filmu.



Panel Pozadí umožňuje vytvořit vrstvu pozadí u filmového titulku. Oblast náhledu dole zobrazuje aktuální obsah pozadí bez průhlednosti nebo vrstev popředí. Tato oblast také slouží jako cílová oblast pro přetahování videí a obrázků z alba nástroje pro tvorbu titulků k filmu.

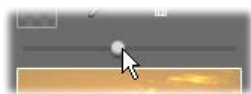
Výchozí pozadí pro filmový titulek je plně průhledné. Pokud je filmový titulek v *překryvné* stopě nebo ve stopě *titulků* aplikace Studio, budou veškerá videa nebo jiné obrázky na stopě *videa* viditelná za popředím titulku.

Pokud chcete vytvořit souvislé pozadí, klepněte na tlačítko výběru barvy nebo na tlačítko kapátka. Prvním tlačítkem vyvoláte standardní dialogové okno pro výběr barvy a druhé tlačítko umožňuje vybrat barvu z kteréhokoli místa na monitoru, uvnitř i vně okna aplikace Studio.



Chcete-li použít videa nebo statický obrázek jako pozadí, přetáhněte danou položku z části *Videa*, *Fotografie* nebo *Objekty* v albu nástroje pro tvorbu filmových titulků a přetáhněte do oblasti náhledu na panelu Pozadí.

Pokud chcete, aby bylo pozadí průsvitné, umístěte ukazatel na *jezdci průhlednosti* mezi polohu



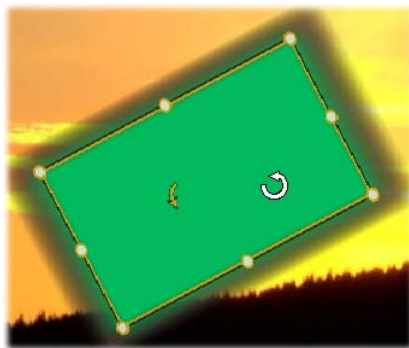
plně průhledného (zcela vlevo) a plně neprůhledného pozadí.

Pro vrácení pozadí do výchozího stavu klepněte na ikonu koše.

Okno Editace

Okno Editace je hlavní oblastí pro zobrazení náhledu a provádění úprav v nástroji pro tvorbu titulků k filmu. Zde můžete měnit uspořádání a velikost vrstev popředí v titulku a libovolně je otáčet.

Nezbytným prvním krokem u většiny úprav je výběr vrstvy nebo vrstev, kterou chcete upravit. Zvolené vrstvy jsou vykresleny v rámečku s osmi *ovládacími body* pro úpravu velikosti a *úchytem pro otáčení* vrstvy v krocích po jednom stupni. Většinu typů vrstev lze uchopit a přetáhnout do nového umístění tím, že klepnete kdekoli v ovládacím rámečku.



Otočení tvarového objektu v okně Editace. Menší šipka nalevo od ukazatele myši je úchyt pro otáčení vrstvy. Chcete-li vrstvu otočit, klepněte na její úchyt pro otáčení a přetáhněte ji.

U textových a tvarových vrstev může být část obsahu vrstvy zobrazena mimo ovládací rámeček. K tomu dochází, pokud je jedna z “podrobností” ve vzhledu definována s vodorovným nebo svislým posunem, který podrobnost oddaluje od nominálního umístění vrstvy. Další informace naleznete na straně 288.

Operace s vrstvami v okně Editace

Operace popsané v této kapitole se týkají jedné vrstvy, ale jejich provádění lze rozšířit i na více vrstev současně. Další informace naleznete v části Práce se skupinami vrstev na straně 316.

Pokud chcete vybrat vrstvu v okně Editace, klepněte na ni myší. Tím zobrazíte ovládací rámeček vrstvy, která je připravena k úpravám.

Vrstvy reagují na klepnutí myší kdekoli v jejich vymežujícím obdélníku (obdélník zobrazený jako ovládací rámeček po vybrání). To znamená, že nemusí být možné manipulovat s vrstvou, která je viditelná pouze proto, že leží pod průhlednou oblastí v obdélníku jiné vrstvy. Pokud chcete v takovém případě pomocí myši provádět úpravy, musíte nejprve skrýt nebo zamknout vyšší vrstvy, jak je popsáno v části Práce se seznamem vrstev. Bližší informace naleznete na straně 310.

Chcete-li přesunout některou netextovou vrstvu, klepněte kdekoli v jejím obdélníku a přetáhněte ji do nového umístění.

Pokud chcete přesunout textovou vrstvu, umístěte ukazatel myši poblíž okraje ovládacího rámečku vrstvy tak dlouho, dokud se nezobrazí ukazatel pro přetažení



(čtyřsměrná šipka) a poté ji běžným způsobem přetáhněte. Když klepnete uvnitř rámečku jako u netextových vrstev, aktivujete tím režim úprav textu. Podrobné informace naleznete v následující části Práce s textem.

Chcete-li změnit velikost vrstvy, ale zachovat poměr jejích stran, klepněte na bod v rohu ovládacího rámečku a přetáhněte jej směrem ven nebo dovnitř, dokud nedosáhnete požadované velikosti.

Pokud chcete změnit velikost vrstvy a upravit poměr jejích stran, klepněte na bod na boční straně ovládacího rámečku a přetáhněte ho. Postupnou úpravou velikosti pomocí bodů ve středu přilehlých stran můžete dosáhnout libovolné požadované velikosti a poměru stran.

Chcete-li vrstvu otočit, klepněte na její úchyt pro otáčení a přetáhněte ji. Lepší kontrolu nad otáčením dosáhnete, pokud při přetahování přesunete ukazatel myši mimo střed otáčení. Delší vzdálenost od středu umožňuje definovat menší úhel mezi dvěma polohami myši.

Pokud chcete změnit umístění vrstvy v seskupení vrstev, klepněte na ni pravým tlačítkem a z místní nabídky zvolte jeden z příkazů v podnabídce *Vrstva*: *Přenést do pozadí*, *Přenést o vrstvu vzad*, *Přenést do popředí*, *Přenést o vrstvu vpřed*. Pro všechny čtyři operace jsou k dispozici příhodné klávesové zkratky. V příslušném pořadí to jsou kombinace ALT+Mínus, CTRL+Mínus, ALT+Plus a CTRL+Plus.

Další možností jak změnit pořadí vrstev, které může být vhodnější u titulků, kde se několik vrstev překrývá, je použít seznam vrstev. Seznam vrstev také umožňuje jednotlivé vrstvy zamknout, čímž budou dočasně

nedostupné pro úpravy. Ačkoli se zamknuté vrstvy zobrazí v obvyklém umístění v pořadí vrstev, nezabraňují výběru nižších vrstev myší. Bližší informace naleznete na straně 310.

Chcete-li vrstvu odstranit, vyberte ji a poté, pokud se jedná o textovou vrstvu, stiskněte klávesu DELETE. Případně můžete použít jeden z příkazů z místní nabídky *Odstranit* a *Vrstva* ➤ *Smazat vrstvy*. Proč existují dva příkazy k odstranění? Pokud je textová vrstva v režimu úprav textu, vztahuje se příkaz *Odstranit* (a stisknutí klávesy Delete) pouze na text ve vrstvě. Chcete-li vrstvu odstranit úplně, je nutné použít příkaz z podnabídky *Vrstva* (nebo jeho ekvivalent, tlačítko koše v záhlaví seznamu vrstev).

Práce s textem

Přes všechnu grafické vymoženosti nástroje pro tvorbu titulků k filmu je v mnoha případech primárním důvodem pro použití titulků text, který obsahují. Nástroj pro tvorbu titulků proto obsahuje několik specializovaných možností, které napomáhají tomu, aby text vypadal přesně tak, jak chcete. Operace s textem, kterými se budeme zabývat, zahrnují:

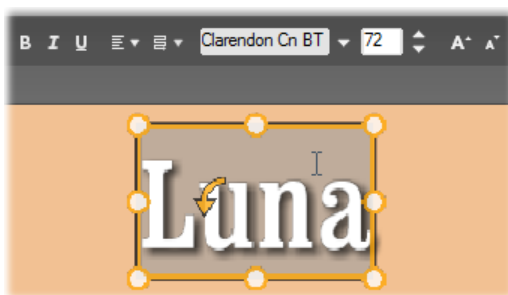
- editaci textu,
- změnu písma, velikosti písma a stylů,
- nastavení zarovnání a směru textu, kopírování a vkládání vlastností textu.

Režim editace textu

Jak je popsáno jinde, při přetahování vrstvy textu musíte klepnout na okraj ovládacího rámečku a ne do

něj, abyste vrstvu náhodně nepřepnuli do *režimu editace textu*. U operací, které jsou zde popsány, však budeme potřebovat právě režim editace textu. V nově vytvořené vrstvě textu je režim editace již aktivovaný: můžete okamžitě začít psát a nahradit výchozí text.

Pokud chcete aktivovat editaci stávající existující vrstvy, klepněte kamkoli uvnitř ovládacího rámečku. Režim editace textu se aktivuje a automaticky se vybere veškerý stávající text ve vrstvě, abyste tento krok nemuseli provádět sami. Jako obvykle je vybraný text zvýrazněn.



Textová vrstva, ve které je veškerý text zvýrazněný. Ovládací prvky pro editaci textu v záhlaví zleva doprava nastavují styl písma (tučné, kurzíva, podtržené), zarovnání a směr textu a název a velikost písma. V režimu editace textu má ukazatel myši nad vrstvou tvar velkého tiskacího písmene I, jak je znázorněno na obrázku.

Pokud chcete upravit samotný text, začněte psát. Zvýrazněný text zmizí a nahradí jej text, který zadáváte. Během psaní je aktuální místo, kam text vkládáte (místo, kam se vkládají nově zadané znaky) označen svislou čarou.

Pokud chcete přidat nový text, ale zároveň zachovat původní text, přepněte vrstvu do režimu editace a

klepněte na požadovaný bod vložení nebo bod vložení přesuňte pomocí kláves se šipkami.

Než začnete psát, můžete také zvýraznit (a posléze nahradit) pouze část textu: přetáhněte přes znaky ukazatel myši nebo podržte stisknutou klávesu Shift a vyberte znaky pomocí kláves se šipkami. Konečně chcete-li znovu vybrat *veškerý* text ve vrstvě, můžete použít myš nebo klávesy se šipkami, jak je popsáno výše, nebo standardní klávesovou zkratku Ctrl+A.



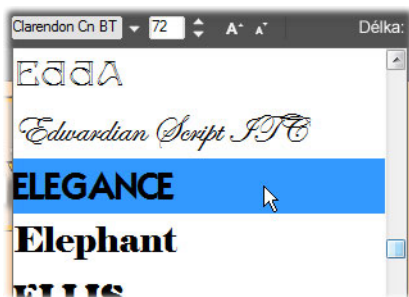
Úprava stylu zvýrazněného textu

Jak jsme viděli, nástroj pro tvorbu titulků k filmu nabízí několik ovládacích prvků pro vzhled textu, které vám zřejmě budou povědomé z jiných aplikací. Z nich se *pouze* zvýrazněného textu týkají následující ovládací prvky:

- **Styl písma:** Pokud chcete u zvýrazněného textu nastavit tučné písmo, kurzívu nebo podtržené písmo, použijte přepínače v záhlaví nebo standardní klávesové zkratky Ctrl+B, Ctrl+I a Ctrl+U. Když je určitá volba stylu písma aktivní, je odpovídající tlačítko rozsvícené.

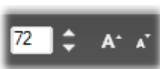


Název písma: Filmové titulky jsou tím pravým místem, kde můžete experimentovat s různými písmi, takže tento rozevírací seznam budete pravděpodobně používat často. Pokud máte v počítači hodně typů písma, může být seznam velmi dlouhý. Navigaci si usnadníte tím, že po stisknutí prvního písmene názvu se v seznamu ihned přesunete na jeho odpovídající abecední část. Klepněte na požadované písmo nebo se na název posuňte pomocí kláves se šipkami a stiskněte klávesu Enter.



Chcete-li vybrat písmo, otevřete rozevřací seznam a klepněte na požadované písmo. Písmo bude použito pouze u aktuálně vybraného textu.

Velikost písma: Nástroj pro tvorbu titulků k filmu nabízí několik způsobů nastavení velikosti písma. Novou hodnotu můžete zadat přímo do pole pro velikost písma nebo ji můžete pomocí šipek nahoru a dolů vpravo od pole změnit v krocích po jednom bodu. Dále napravo jsou tlačítka pro *zmenšení* a *zvětšení* písma, které jeho velikost mění v intervalech, které se vzrůstající velikostí písma rostou.



Úprava stylu pomocí vzhledů

Jak již bylo popsáno v části Vzhledy na straně 288, vzhled textových a tvarových vrstev lze změnit použitím *vzhledů* z alba nástroje pro tvorbu titulků k filmu.



U textové vrstvy s částečně vybraným textem se použití vzhledu projeví pouze u zvýrazněného textu. V principu lze samostatný vzhled přiřadit každému jednotlivému znaku v titulku.

kopírování a vkládání stylů textu

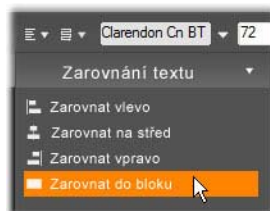
U textových a tvarových vrstev můžete vzhledy mezi jednotlivými vrstvami kopírovat pomocí tlačítek

Kopírovat styl a Vložit styl, aniž byste museli otevírat část Vzhledy v albu nástroje pro tvorbu titulků k filmu.

U textu touto operací přenesete také název, velikost a styl písma ze jedné textové vrstvy do druhé. Tuto operaci lze použít také u částečně vybraného textu v jedné vrstvě nebo mezi vrstvami.

Zarovnání textu

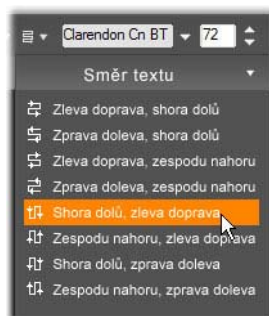
U titulků s více řádky textu poskytuje nástroj pro tvorbu titulků k filmu standardní nabídku možností zarovnání textu. Výchozí zarovnání nové textové vrstvy je na střed (příkaz *Zarovnat na střed* v rozevíracím seznamu), při kterém jsou jednotlivé řádky v dostupném prostoru vyrovnány podle vodorovného středu. Dalšími možnostmi jsou příkazy *Zarovnat vlevo*, *Zarovnat vpravo* a *Zarovnání*.



V softwaru, který je určen pro práci s textem v odstavcích, zpravidla poslední řádek není roztažen na celou šířku sloupce textu. V nástroji pro tvorbu titulků k filmu, kde je nejdůležitější grafický vzhled textu, je však poslední řádek, i kdyby měl pouhé dva znaky, roztažen na stejnou šířku jako ostatní.

Směr textu

Nástroj pro tvorbu titulků k filmu obsahuje nabídku osmi možností směru textu, aby bylo možné dodržet odlišné konvence v různých jazycích, které upravují směr psaní řádek textu, a dosáhnout maximální grafické flexibility. Tyto možnosti, které



doplňují možnosti zarovnání textu popsané výše, mají vliv nejen na způsob, jakým je text zobrazen, ale také na funkci standardních kláves, např. Home a End.

Práce se seznamem vrstev

Seznam vrstev, který zabírá většinu spodní části okna nástroje pro tvorbu titulků k filmu, má dva sloupce: jeden pro záhlaví vrstev a jeden pro stopy časové osy. V každém řádku obsahuje záhlaví název vrstvy, tlačítko *viditelnosti* a tlačítko *zamknutí*. Napravo od záhlaví je stopa časové osy, která slouží jako grafický editor pro ovládání doby zobrazení vrstvy v rámci celého titulku a doby trvání filmů, které byly dané vrstvě přiřazeny. Časová osa seznamu vrstev automaticky upravuje svoje rozlišení tak, aby byl titulek viditelný po celou dobu zobrazení, kterou můžete nastavit v režimu editace nebo zadáním hodnoty přímo do pole *Doba trvání* v pravé horní části editoru titulků.

Kromě záhlaví vrstev a časové osy obsahuje seznam vrstev ještě vlastní záhlaví, na kterém je umístěno několik důležitých skupin ovládacích prvků (viz část Záhlaví seznamu vrstev níže).



Levá část seznamu vrstev obsahuje záhlaví vrstev. Napravo je časová osa animací, kde je uvedeno časování jednotlivých vrstev a filmů, které u nich byly použity a které lze upravit. (Na obrázku je znázorněna pouze část časové osy nejvíce vlevo.)

Výběr vrstev

Klepnutím na záhlaví vrstvy v seznamu vrstev docílíte stejného výsledku jako při výběru vrstvy v okně Editace (a naopak). Název vrstvy se zvýrazní a zobrazí se ovládací rámeček vrstvy. Je možné vybrat i více vrstev pomocí standardních kombinací systému Windows, kdy stisknete klávesu a klepnete myší: Shift+klepnutí (rozšíření výběru), Ctrl+klepnutí (přepnutí výběru jednotlivé položky) a Shift+Ctrl+klepnutí (rozšíření výběru od poslední položky, na kterou jste klepli). Další informace o použití vícenásobného výběru naleznete v části Práce se skupinami vrstev na straně 316.

Názvy a přejmenovávání vrstev

Při vytvoření nové vrstvy přidělí nástroj pro tvorbu titulků k filmu výchozí název na základě názvu prostředku nebo názvu souboru. Jelikož výchozí názvy často dostatečně nepopisují obsah vrstvy, může být užitečné u titulku, který obsahuje více vrstev, pojmenovat vrstvy vlastními názvy tak, aby bylo

snadné na první pohled poznat, který název patří které vrstvě.

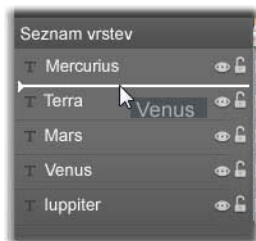
Název nové textové je stejný jako výchozí text, tj. Text. Pokud vrstvu nepojmenujete vlastním názvem, bude její název odpovídat textu, který do ní zadáte. Jakmile textovou vrstvu přejmenujete, nebudou mít další úpravy textu na její název vliv. Výchozí chování názvu však lze obnovit nastavením prázdného názvu.

Chcete-li vrstvu přejmenovat, poklepejte na její stávající název. Otevře se pole pro úpravy, ve kterém bude stávající název zvýrazněný. Zadejte nový název a stiskněte klávesu Enter nebo klepněte myší mimo pole pro úpravu názvu.

Změna uspořádání vrstev

Jak jsme viděli na straně 303 (Operace s vrstvami v okně Editace), polohu vrstvy v seskupení vrstev lze upravit pomocí příkazů v místní nabídce *Vrstva* nebo pomocí klávesových zkratk, např. Alt+Plus (*Vrstva* ➤ *Přenést do popředí*).

Seznam vrstev nabízí přímočařejší postup: jednoduše vrstvu přetáhněte na nové místo v seznamu. To je užitečné zejména v situacích, kdy je obtížné překrývající se vrstvy vybrat myší. Při přetahování vrstvy se v místě, kam bude vrstva umístěna po uvolnění tlačítka myši, zobrazuje čára pro vložení.



Pokud vyberete více vrstev (viz část Výběr vrstev výše), můžete na nové místo přetáhnout několik vrstev najednou.

Skrytí a zamknutí vrstev

Složitý titulček se při přidávání vrstev do kompozice a filmů k vrstvám může velmi rychle stát nepřehledným. Dvě tlačítka napravo od záhlaví vrstvy různými způsoby napomáhají ke zjednodušení takových situací.

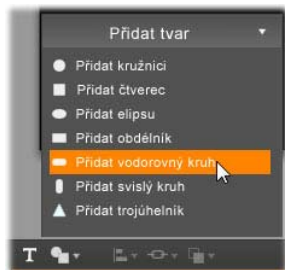
Klepnutím na tlačítko *viditelnosti* ve tvaru oka vrstvu dočasně odstraníte z okna Editace. Informace o vrstvě a jejím nastavení jsou uchovány, ale budete moci pracovat s jinými vrstvami, aniž by vám skryté vrstvy bránili ve zobrazení nebo v práci s vrstvami pomocí myši. Dalším klepnutím na toto tlačítko viditelnost vrstvy obnovíte.

Pokud klepnete na tlačítko *zamknutí* ve tvaru visacího zámku, nebude vrstva reagovat na akce prováděné myší, nebude však skryta. Díky tomu můžete volně pracovat s hlubšími vrstvami, aniž byste ztratili přehled o vzhledu vyšších vrstev. Dalším klepnutím na toto tlačítko vrstvu odemknete.

Záhlaví seznamu vrstev

Ovládací prvky a hodnoty v záhlaví seznamu vrstev jsou seskupeny do pěti skupin. Zleva doprava:

- Tlačítka *Přidat text* a *Přidat tvar* umožňují vytvořit nové vektorové vrstvy, u kterých lze použít vzhledy z alba nástroje pro tvorbu titulků k filmu. Po klepnutí na tlačítko *Přidat text* se ihned přidá nová textová vrstva s výchozím vzhledem a textem. Namísto použití tlačítka *Přidat text* můžete jednoduše poklepat myší v kterékoli prázdné oblasti okna Editace. Klepnutím



na tlačítko *Přidat tvar* otevřete místní nabídku, ze které můžete vybrat konkrétní tvar, který chcete přidat.

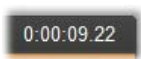
- Tlačítka *Zarovnání vrstvy*, *Seskupení* a *Vrstva* otevírají místní nabídky s příkazy, které mají vliv na více vrstev. Nabídka *Vrstva* obsahuje stejné funkce jako místní podnabídka *Vrstva* popsaná v části Operace s vrstvami v okně Editace (strana 303). Nabídky *Zarovnání vrstvy* a *Seskupení* jsou popsány dále (Práce se skupinami vrstev).
- Tlačítka *posunu* umožňují zobrazit náhled filmového titulku, aniž byste museli ukončit editor titulků. Náhled je po spuštění zobrazován ve smyčce. Chcete-li jej zastavit, klepněte kamkoli v okně Editace. Jako obvykle je přehrávání možné zastavit a spustit stisknutím mezerníku na klávesnici. Funkce těchto pěti tlačítek zleva doprava: *přejít na začátek*, *přejít zpět o jeden snímek*, *přehrát/pozastavit*, *přejít vpřed o jeden snímek* a *přejít na konec*.
- Tlačítka pro *kopírování*, *vložení* a *odstranění* (nebo jejich standardní ekvivalentní klávesové zkratky Ctrl+C, Ctrl+V a klávesa Delete) umožňují duplikovat nebo odstranit vrstvu jakéhokoli typu. Kopírování a vkládání se nevztahuje pouze na vizuální vlastnosti vrstvy, ale také na změny časování, které jste provedli, nebo filmy, které jste přiřadili.

Pokud je textová vrstva v režimu úprav textu, vztahuje se operace kopírování nikoli na vrstvu, ale na vybraný text ve vrstvě. Chcete-li vybrat textový objekt a *nepřepínat* vrstvu do režimu editace textu,

vyznačte obdélní, který se s vrstvou protíná, nebo klepněte na záhlaví vrstvy v seznamu vrstev.

V režimu editace textu se stisknutí klávesy Delete projeví také pouze u vybraného textu. Klepnutím na tlačítko *odstranění* v záhlaví seznamu vrstev však vždy odstraníte aktuální vrstvu, i pokud je textová.

Časový kód zobrazuje aktuální polohu jezdce časové osy seznamu vrstev v hodinách, minutách, sekundách a snímcích.



Editace vrstev a filmů na časové ose

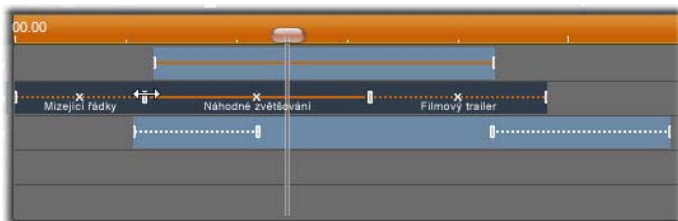
Po vytvoření vrstvy je délka jejího trvání nastavena na celou dobu trvání titulku, jehož je součástí. Pokud chcete zobrazení vrstvy ve zobrazeném titulku odložit, nebo vrstvu zakázat, dokud nebude celý titulek ukončen, přetáhněte konec vrstvy na časové ose stejným způsobem jako při editaci klipů na časové ose okna Film.



Filmový titulek připomíná scénu, na které jsou vrstvy jako herci, kteří přicházejí odehrát svůj part a poté opět odejdou. Úpravou délky zobrazení vrstev na časové ose seznamu vrstev dosáhnete přesného načasování jejich příchodů a odchodů.

U každé vrstvy jsou povoleny až tři filmy – jeden od každého typu. Ty se na časové ose také zobrazují a lze zde délku jejich trvání také upravit. *Vstupní* a *koncové* filmy jsou ukotveny k příslušným hranicím délky

zobrazení vrstvy, ale konec *vstupního* filmu a začátek *koncového* filmu lze pomocí myši volně upravovat. Pokud vrstva obsahuje film pro *zdůraznění*, zabírá film zbývající nevyužitou délku zobrazení.



Tři vrstvy s filmy. Horní vrstva obsahuje pouze film pro zdůraznění (souvislá čára), který proto zabírá celou dobu zobrazení vrstvy. Spodní vrstva obsahuje vstupní a koncový film, mezi nimiž je statický interval. Střední vrstva obsahuje všechny tři typy filmů. Vstupní film je oříznutý (všimněte si kurzoru ve tvaru vodorovné čáry). Při změně jeho trvání se délka filmu pro zdůraznění automaticky upravuje tak, aby zcela vyplnil zbývající čas.

Pokud chcete nahradit některý z filmů použitých ve vrstvě, jednoduše přidejte nový film obvyklým způsobem: stávající film daného typu bude nahrazen.

Chcete-li film odstranit, aniž byste jej nahradili jiným, klepněte na malý znak ve tvaru písmene x uprostřed časové osy filmu.



Práce se skupinami vrstev

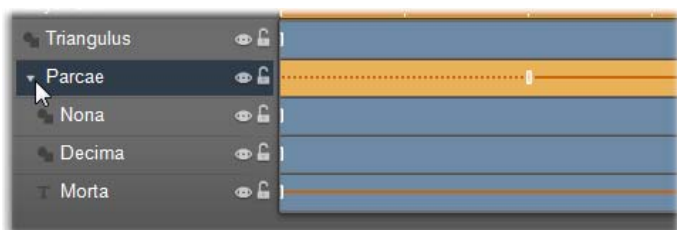
Nástroj pro tvorbu titulků k filmu umožňuje seskupovat vrstvy dočasně nebo trvale.

Chcete-li vytvořit dočasnou skupinu, použijte standardní postupy pro výběr více položek v okně Editace nebo v seznamu vrstev. Změny, např. použití vzhledu, poté můžete provádět u všech členů skupiny současně. Skupina zůstane pohromadě, dokud neklepnete na jinou vrstvu nebo do prázdné oblasti v okně Editace, kdy se vrstvy opět rozdělí. V dočasné skupině jsou ovládací rámečky jednotlivých vrstev zobrazeny všechny současně.

Pokud chcete vytvořit trvalou skupinu, vytvořte nejprve dočasnou skupinu, a poté použijte příkaz *Skupina* z nabídky *Seskupení* v záhlaví seznamu vrstev (nebo z místní nabídky *Seskupení* u kteréhokoli člena skupiny). Po vytvoření zůstane skupina pohromadě, dokud ji výslovně nerozdělíte pomocí jiného příkazu nabídky (*Rozdělit*) nebo přetažením členů skupiny v seznamu vrstev mimo skupinu. Stejná nabídka obsahuje ještě jeden příkaz (*Změnit seskupení*), který automaticky obnoví poslední skupinu, kterou jste rozdělili.

Pokud vyberete trvalou skupinu, zobrazí se sdílený ovládací rámeček, který zahrnuje všechny její členy. Ovládací rámečky jednotlivých členů skupiny nejsou viditelné.

Trvalé skupiny mají v seznamu vrstev vlastní položky záhlaví a stopu časové osy. Záhlaví skupiny lze rozbalit nebo sbalit tak, aby zobrazilo nebo skrylo záhlaví vrstev, které jsou jejími členy. Po otevření skupiny jsou záhlaví jejích vrstev oproti záhlaví skupiny odsazena.



Běžná vrstva a skupina se třemi vrstvami v seznamu vrstev. Časová osa znázorňuje, že u skupiny a u jednoho z jejích členů byly použity filmy. Ukazatel myši je umístěn tak, aby skupinu sbalil, čímž by se skryly názvy vrstev, které jsou členy skupiny.

Dočasné skupiny a trvalé skupiny reagují na mnoho příkazů, které jsou podrobně popsány níže, odlišně.

Poznámka: I když vrstva patří do trvalé skupiny, lze ji vybrat jednotlivě v okně Editace (pokud není momentálně vybrána daná skupina) nebo v seznamu vrstev. Člena vrstvy lze dokonce přidat do dočasné skupiny s dalšími vrstvami uvnitř nebo mimo trvalou skupinu.

Výběr více vrstev

Prvním krokem při vytváření skupiny je výběr několika objektů, ze kterých se bude skupina skládat. V okně Editace to můžete provést dvěma způsoby:

- Klepnutím a přetažením pomocí myši vyznačte obdélník výběru, který bude zahrnovat všechny objekty, které chcete seskupit, nebo klepnutím na první objekt, který má skupina obsahovat, stisknutím tlačítka CTRL a následným klepnutím na ostatní objekty ve skupině.

Jinou možností, jak vybrat více položek, je použít seznam vrstev, jak je popsáno výše v části Práce se seznamem vrstev.

Operace okna Editace u skupiny vrstev

Dočasné i trvalé skupiny lze otáčet a měnit jejich umístění a velikost:

- **Chcete-li změnit umístění skupiny**, přetáhněte ji do nového místa stejně, jako by šlo o jednotlivou vrstvu.
- **Pokud chcete otočit trvalou skupinu**, přetáhněte úchyt pro otáčení u sdíleného ovládacího rámečku. Všichni členové skupiny se otočí kolem společného středu jako planety obíhající kolem Slunce.
- **Pokud chcete otočit dočasnou skupinu**, přetáhněte úchyt pro otáčení kteréhokoli člena skupiny. Všichni členové skupiny se otočí kolem vlastních středů jako planety otáčející se kolem vlastní osy.
- **Pokud chcete změnit velikost trvalé skupiny**, přetáhněte kterýkoli ovládací bod sdíleného ovládacího rámečku. Velikost celé skupiny se změní, jako byste natahovali pružnou plachtu, na které jsou všechny vrstvy namalovány.

Pokud chcete změnit velikost dočasné skupiny, přetáhněte kterýkoli ovládací bod ovládacího rámečku kteréhokoli člena skupiny. Velikost jednotlivých vrstev se změní různě. Roztáhnou se nebo smrští na svém místě kolem vlastního středu.

Stejně jako u operací s jednotlivými vrstvami při přetažení ovládacího bodu v rohu zůstane zachován poměr stran, zatímco při přetažení ovládacího bodu na straně rámečků můžete poměr stran změnit.

Použití vlastností u skupiny

Jakmile vyberete dočasnou skupinu, projeví se změna kterékoli vlastnosti u všech členů skupiny, u kterých lze danou vlastnost použít.

- **Pokud použijete vzhled**, získají daný vzhled všechny textové a tvarové vrstvy ve skupině.
 - **Pokud přidáte film** klepnutím pravým tlačítkem myši a výběrem příkazu Přidat do vybraných vrstev, bude výsledek stejný, jako byste jej přidali ke každému členu samostatně.
- Vyberete-li písmo** nebo změníte-li jiný atribut stylu textu, bude aktualizován každý textový člen dočasné skupiny.

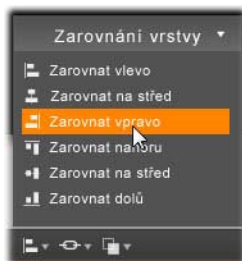
S výjimkou prvního postupu mají trvalé skupiny pro tyto operace vlastní pravidla:

- **Při použití vzhledu** je výsledek stejný jako u dočasné skupiny.
- **Pokud do trvalé skupiny přidáte film**, bude skupina pro účely animace považována za jediný grafický objekt, bez ohledu na znaky, slova nebo čáry, které její členové obsahují. Jednotlivé animace členů skupiny však budou běžet i nadále spolu s animací skupiny jako celku.

Styly textů nelze u trvalé skupiny použít.

Zarovnání vrstev v dočasných skupinách

Poslední typ operace se skupinou, který se vztahuje pouze na dočasné skupiny, je dostupný v nabídce *Zarovnání vrstvy*. Tento příkaz je dostupný pomocí tlačítka v záhlaví seznamu vrstev nebo pomocí příkazu v místní nabídce kterékoli vrstvy, která je aktuálně členem některé dočasné skupiny.



Tři příkazy pro vodorovné a tři příkazy pro svislé zarovnání mají vliv na všechny členy skupiny vyjma

prvního vybraného člena, který nastaví polohu textu u ostatních členů.

Zvukové efekty a hudba

Na video lze pohlížet jako na primární vizuální médium. Role ozvučení ve vašich filmech je ale často stejně důležitá jako význam obrázků na obrazovce.

Profesionální filmy a televizní pořady obsahují nejrozumnější druhy zvuků od dialogů po různé zvuky při živých sekvencích. Ve vašich filmech bude nezpracovaný zvuk snímán spolu s videem v režimu nahrávání. Zobrazí se v okně Film podél časové osy na stopě *originálního zvuku*, která je umístěna pod *videostopou*. Originální zvuk může být také součástí stopy *překryvného zvuku*.

Většina komerční produkce také vyžaduje zvukové efekty (například bouchnutí dveřmi, nárazy automobilů, štěkání psů atd.) a hudbu na pozadí, která sestává ze scénické hudby složené speciálně pro film a písniček převzatých z nahrávek. Často je zapotřebí vložit komentáře nebo jiné upravené zvuky.

Všechny tyto doplňkové zvuky můžete používat i ve vašich filmech:

- Základní sada zvuků ve formátu **WAV** je instalována s aplikací Studio. Další lze získat z mnoha různých zdrojů.

- Nástroj *Hudba na pozadí* automaticky vytvoří zvukovou stopu jakékoli požadované délky v různých stylech.
- Na časovou osu lze přetáhnout soubory **MP3** z Alba nebo lze importovat zvukové stopy nebo soubory MP3 ze zvukových disků CD pomocí nástroje *Přidat hudbu z CD*.

Nástroj *Nahrát komentář* umožňuje při přehrávání editovaného videa přidat mluvené slovo nebo komentář.

Zvuk (bez ohledu na jeho typ) je přidán do vašeho projektu jako klipy v okně Film. Zvukové klipy lze přesunovat, trimovat a upravovat obdobným způsobem, jako pracujete s videoklipy a se statickými obrázky.

Jakmile se zvukový klip stane součástí filmu, můžete jej upravit pomocí přechodů a dalších úprav hlasitosti. Snadný způsob, jak vytvořit zeslabení a prolnutí zvuku je přidání přechodů k zvukovým klipům, jak je popsáno na straně 341.

Můžete upravit stereofonní nebo prostorové umístění zvukových klipů a dokonce tyto charakteristiky v rámci klipu měnit libovolně. Můžete také použít zvukové efekty aplikace Studio. K dispozici je například redukce šumu, dozvuk a mnoho dalších efektů.

Dostupnost: Prostorový zvuk je podporován pouze v aplikaci Studio Ultimate.

Prostorový zvuk

Prostorové míchání přesahuje standardní dva kanály a poskytuje při přehrávání disků DVD zvukové pole podobné obklopujícímu zvuku v hledišti divadla. Aplikace Studio umožňuje nastavit nezávislé umístění

jednotlivých zvukových stop v rámci míchání a posouvat jednotlivé stopy (plynule nebo rychle měnit jejich umístění) do požadovaného směru podle požadavků uživatele na podobu filmu.

Chcete-li při úpravách v aplikaci Studio reprodukovat prostorový zvuk, potřebujete zvukovou kartu, která podporuje výstup kanálu 5.1.

Poznámka: Prostorové míchání bude uloženo na disku DVD i tehdy, pokud jej neslyšíte při kontrole. Kontrola prostorového zvuku slouží k přesnějšímu míchání.

Prostorový zvuk lze na disk DVD uložit ve dvou formátech:

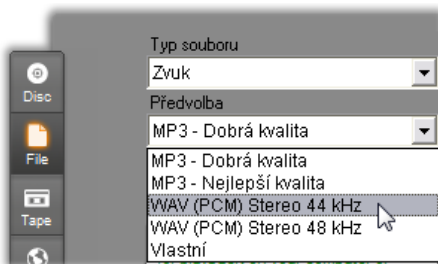
- ve formátu Dolby Digital 5.1 je všech šest prostorových kanálů uloženo na disku samostatně a při přehrávání v systému pro úplný prostorový zvuk ve formátu 5.1 jsou směřovány přímo do odpovídajícího reproduktoru;

ve formátu Dolby Digital 2.0 je prostorové míchání nahráno ve dvou kanálech. Při přehrávání disků DVD v systémech s dekodérem Pro Logic nebo Pro Logic 2 a rozložení reproduktorů ve formátu 5.1 nebo vyšším budou obnoveny původní informace prostorového zvuku. V ostatních systémech bude nahraný zvuk přehráván jako standardní stereo.

Vytvoření souboru zvukové stopy

Aplikace Studio umožňuje vytvořit výstup zvukové stopy jako zvukový soubor ve formátu **WAV** (PCM), **MP3** nebo **MP2**. Jednoduše jako obvykle otevřete kartu *Soubor* v režimu exportu videa a vyberte jako typ souboru *Zvuk*. K dispozici je několik předvoleb s některými typickými nastaveními pro standardní typy

souborů. Předvolba Vlastní umožňuje podle potřeby konfigurovat typ a nastavení souboru výstupu.



Předvolby výstupu souboru zvukové stopy

Zvukové stopy na časové ose

Časová osa v okně Film obsahuje několik stop pro zvuk:

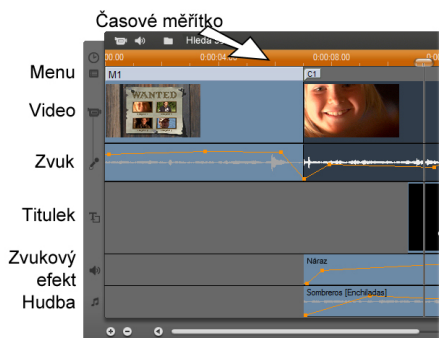
Stopa Originální zvuk: Tato stopa obsahuje zvuk nahraný spolu s videoklipy. Často bývá označována jako synchronní zvuk, protože je nahrávána současně s *Videostopou*.

Stopa Překryvný zvuk: Originální zvuk videoklipů v *překryvné* stopě.

Stopa Zvukové efekty a hlasové komentáře: Tato stopa obvykle obsahuje zvukové efekty a hlasové komentáře. Zvukové efekty jsou do projektu přenášeny z části Zvukové efekty z alba (viz část Zvukové efekty na stránce 95). Hlasové komentáře lze vytvořit pomocí nástroje *Nahrát komentář* (viz stránka 331).

Stopa Hudba na pozadí: Použitím této stopy můžete vložit zvukové soubory **MP3** nebo **WAV**, podkladovou hudbu ScoreFitter vytvořenou aplikací Studio a hudbu (nebo jiný obsah) ze zvukových kompaktních disků (CD). Zvukové soubory jsou importovány

prostřednictvím části Hudba v albu (viz stránka 96). Klipy ScoreFitter lze vytvořit pomocí nástroje *Hudba na pozadí* a zvukové klipy CD pomocí nástroje *Přidat hudbu z CD* (viz Nástroj *Hudba na pozadí* na stránce 329 a Nástroj *Přidat hudbu z CD* na stránce 328).



Zvuk na časové ose obsahuje: originální zvuk, zvukové efekty a komentáře a hudbu na pozadí. Čtvrtá zvuková stopa se zobrazí, je-li viditelná překryvná stopa, a obsahuje originální zvuk videozáznamu na této stopě.

Přepínání zvukových stop

Přestože zvukové stopy mají své specializované role (popsané výše), jejich funkce spočívá zejména ve výběru stopy, ve které se objeví nové klipy. Je-li vložen nový videoklip, je originální zvukový záznam vždy umístěn do stopy *Originální zvuk*. Nové hlasové komentáře jsou vždy vloženy do stopy *Zvukové efekty a hlasové komentáře* a nové zvukové klipy CD nebo ScoreFitter se vždy objeví ve stopě *Hudba na pozadí*.

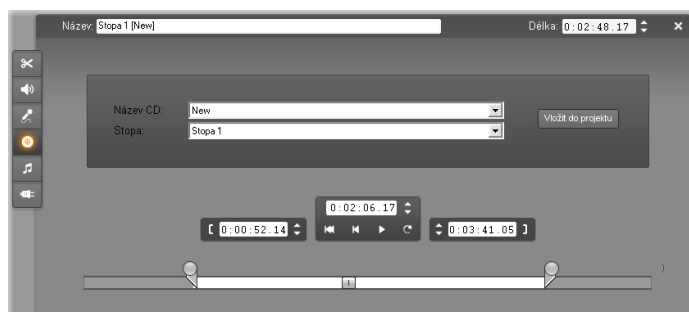
Je-li to zapotřebí, můžete klip po jeho vytvoření přesunout do jiné zvukové stopy. Každá stopa může ve skutečnosti obsahovat libovolný typ zvukového klipu. Máte tak možnost uplatnit například dva zvukové

efekty najednou. Stačí jeden z nich vložit do stopy *Hudba na pozadí*.

Jediná zvuková stopa se zvláštním stavem je *Originální zvuk*, a to buď v hlavní *videostopě* (je-li použita) nebo v *překryvné* stopě. Zvukové klipy vložené v této stopě jsou standardně editovány současně s obsahem *videostopy* ve stejném časovém indexu. Chcete-li s původním zvukem zacházet jako se samostatným klipem pro účely trimování nebo jej přetáhnout na jinou zvukovou stopu a video ponechat beze změny nebo pokud chcete přetáhnout jiné zvukové klipy na původní zvukovou stopu, zamkněte nejprve stopu *videa* (klepnutím na ikonu zámku na pravé straně okna Film). Další informace naleznete v části Rozšířený střih na časové ose na stránce 139.

Nástroj *Přidat hudbu z CD*

Pomocí tohoto nástroje lze vytvořit zvukový klip ze stopy disku CD. V nástroji můžete zobrazit seznam stop a vybrat celou stopu nebo její část, kterou přidáte do filmu.



Je-li v jednotce vložen disk CD, který jste dosud v projektu Studio nepoužili, zobrazí se výzva, abyste

nejprve zadali název disku. Ovládací prvky nástroje budou k dispozici teprve poté, co aplikace Studio bude moci nabídnout alespoň jednu položku v rozbalovacím seznamu *Název CD*.

V rozbalovacím seznamu *Název CD* vyberte disk CD, ze kterého chcete nahrát zvukový klip a v seznamu *Stopa* vyberte příslušnou stopu disku. Vzhledem k tomu, že *Název CD* je také upravitelným textovým polem, můžete podle potřeby název, kterým aplikace Studio odkazuje na tento disk CD, změnit. Změna názvu platí pro aktuální i příští relace.

Po výběru disku a stopy můžete použitím ostatních ovládacích prvků nástroje trimovat klip a přidělit mu vlastní název. Tyto ovládací prvky jsou standardní pro většinu zvukových klipů a používají se pro editaci a vytváření klipů. Jsou popsány na stránce 334 v části Trimování pomocí nástroje *Vlastnosti klipu*.

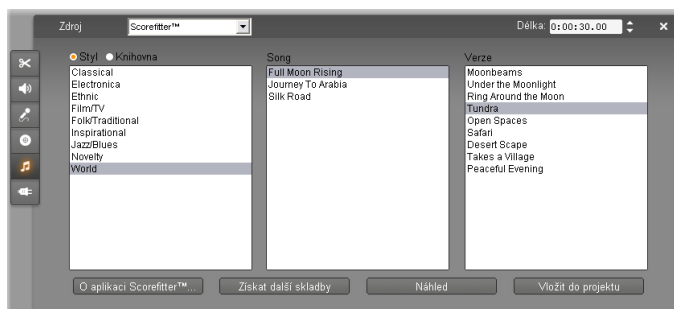
Nakonec klepněte na tlačítko *Přidat do filmu*. Je vytvořen hudební klip z jednotky CD, je přidán do stopy *Hudba na pozadí* a je umístěn na pozici aktuálního časového indexu, který je znázorněn jezdcem časové osy a náhledovým snímkem přehrávače.

Nástroj Hudba na pozadí

Nástroj ScoreFitter aplikace Studio automaticky vytvoří hudbu na pozadí ve vámi vybraném *stylu*.



V rámci stylů můžete vybrat jednu z několika *skladeb* a v rámci skladby některou z jejích *verzí*. Seznam verzí, které jsou k dispozici, závisí na zadané délce trvání hudby na pozadí.



Chcete-li vytvořit hudbu pro určitou sadu klipů, vyberte klipy před otevřením nástroje *Hudba na pozadí*. (Chcete-li vybrat celý film, vyberte příkaz *Úpravy* ➤ *Vyber vše*, nebo stiskněte kombinaci kláves CTRL+A.) Celková délka vybraných klipů určuje počáteční nastavení pro délku trvání hudby. Tuto hodnotu však lze kdykoli upravit trimováním na časové ose nebo úpravou číselníku *Délka* přímo v nástroji.

V nástroji *Hudba na pozadí* vyberte z nabídnutých seznamů styl, skladbu a verzi. Pro každý styl je k dispozici vlastní výběr skladeb a každá skladba má vlastní výběr verzí. Pomocí tlačítka *Náhled* si můžete skladbu přehrát, když je nástroj spuštěn.

Do pole *Název* zadejte název klipu, a je-li třeba, upravte jeho délku v číselníku *Délka*. Vytvořený hudební klip bude upraven tak, aby odpovídal vybrané délce.

Po provedení výběru klepněte na tlačítko *Přidat do filmu*. Je vytvořen nový klip ve stopě *Hudba na pozadí* a umístěn na pozici aktuálního časového indexu, který je znázorněn jezdcem časové osy a náhledovým snímkem přehrávače.

Rozšíření kolekce skladeb

Skladby ScoreFitter se řadí do kolekcí nazývaných „knihovny“. Knihovna Standardní, která je součástí aplikace Studio, obsahuje více než 40 skladeb ve stylech od folku po elektronickou hudbu. Další knihovny lze zakoupit z aplikace, jakmile jsou dostupné, klepnutím na tlačítko *Získat další skladby*. Chcete-li kolekci skladeb seřadit podle knihovny, ne podle stylu, klepněte na přepínač *Knihovna*.

Nástroj *Nahrát komentář*

Nahrávání hlasového komentáře v aplikaci Studio je stejně snadné jako třeba telefonování. Stačí otevřít nástroj *Hlasový komentář*, klepnout na tlačítko *Nahrávat* a hovořit do mikrofону. Komentujte přehrávaný film a nahraná řeč bude odpovídat akcím na obrazovce. Nástroj také umožňuje pomocí mikrofónu snadno nahrávat hudbu nebo zvukové efekty.



Před nahráváním zvuků pomocí nástroje *Hlasový komentář* je nutné zapojit mikrofón do vstupního konektoru zvukové karty počítače. V okně Film musí být také alespoň jeden videoklip.

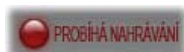
Prohlédněte si videoscény vašeho filmu a rozhodněte, kde má hlasový komentář začínat a kde končit. Jakmile budete připraveni, otevřete nástroj *Hlasový komentář*. Všimněte si, že indikátor nahrávání (tmavé políčko vlevo nahoře na obrázku) není rozsvícené.

Vyberte počáteční místo na časové ose okna Film. Výběr provedete výběrem klipu, přehráním filmu a zastavením v požadovaném místě nebo posunutím jezdce časové osy.

Položte mikrofon na vhodné místo a zkuste říci zkušební frázi, kterou ověříte úroveň hlasitosti nahrávání (viz následující část *Hlasitost hlasového komentáře*). Pokud jste spokojeni, klepněte na tlačítko *Nahrávat* (tlačítko se změní na *Zastavit*). Chvilku počkejte. Na indikátoru nahrávání se nejprve rozsvítí nápis **PŘIPRAVEN** a pak pokračuje odpočítávání 3-2-1.



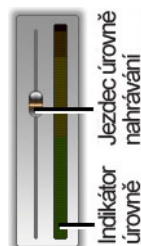
Jakmile indikátor nahrávání oznámí **NAHRÁVÁM** a začne se přehrávat film v přehrávači, začnete se svým komentářem.



Nakonec stiskněte tlačítko *Zastavit*. Indikátor zhasne a hlasový klip je automaticky vložen do stopy *Zvukové efekty a hlasové komentáře*. Klip vyberte a stiskněte tlačítko *Přehrát*. Pak si klip poslechněte a zkontrolujte, zda odpovídá vašim představám.

Hlasitost hlasového komentáře

Úroveň záznamu pro klip hlasového komentáře je nastavena při vytváření hlasového komentáře a nelze ji dodatečně změnit. Hlasitost přehrávání je však možné kdykoli změnit. Úroveň záznamu se nastavuje pomocí jezdce *Hlasitost* a



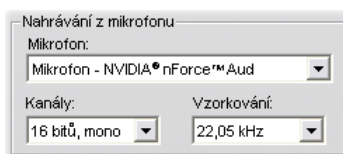
přidruženého indikátoru úrovně v nástroji *Hlasový komentář*.

Indikátor sledujte a kontrolujte, zda úroveň záznamu není příliš vysoká nebo nízká. Indikátor mění barvu od zelené (hlasitost 0–70 %), přes žlutou až po červenou. Obecně byste měli udržovat zvukové špičky ve žlutém pásmu (71–90 %) a vyhýbat se červenému (91–100 %).

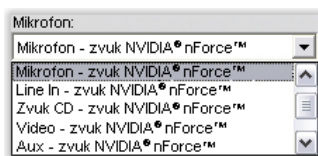
Možnosti nahrávání hlasového komentáře

Dialogová okna s možnostmi nastavení v aplikaci Studio obsahují několik položek, které ovlivňují konfiguraci a kvalitu nahrávání. V této části je uveden jejich stručný přehled. Další informace naleznete v části Nastavení videa a zvuku na straně 385.

Možnosti zobrazíte volbou příkazu *Nastavení* ➤ *Nastavení videa a zvuku* z hlavní nabídky aplikace.



Rozevírací seznam *Mikrofon* v tomto dialogovém okně obsahuje různé způsoby připojení mikrofону ke konkrétní zvukové kartě. Položky seznamu by měly být zobrazeny následujícím způsobem, od systému se zvukovou kartou NVIDIA®:



Vyberte možnost v seznamu a pak připojte mikrofon uvedeným způsobem (například *Mikrofon* nebo *Line In*).

Nastavení *Kanály* a *Vzorkování* v dialogovém okně možností určuje kvalitu hlasových komentářů a dalších nahraných zvuků. Nastavte je na nejvyšší úroveň kvality, kterou potřebujete. Počítejte však s tím, že při vyšší kvalitě bude vyžadování větší místo na disku.



TRIMOVÁNÍ ZVUKOVÝCH KLIPŮ

Stejně jako ostatní typy klipů lze i zvukové klipy trimovat přímo na časové ose nebo pomocí nástroje *Vlastnosti klipu*. Popis prvního způsobu je uveden v části Trimování na časové ose pomocí úchytů na stránce 130.

Většinu typů zvukových klipů lze trimovat od minima jednoho snímku po plnou délku obsahu klipu. Klipy ScoreFitter lze trimovat na časové ose od nejmenšího úseku tří sekund. Délka je bez omezení.

Trimování pomocí nástroje *Vlastnosti klipu*

Nástroj *Vlastnosti klipu* pro vybraný klip vyvoláte příkazem nabídky *Nástroje* ➤ *Vlastnosti klipu*. Nástroj lze také otevřít poklepáním na zvukový klip. 

Na začátku máte v nástroji k dispozici ovládací prvky, které umožňují zobrazit a upravit dvě vlastnosti společně pro všechny klipy:

- Chcete-li nastavit délku klipu, upravte hodnotu pole *Délka*.

V textovém poli *Název* můžete klipu přiřadit vlastní název a nahradit výchozí název přiřazený aplikací Studio. Název klipu je uveden v zobrazení seznamu okna Film a lze jej také zobrazit jako dynamický popisek, pokud přesunete ukazatel myši nad klip v zobrazení Scénář.

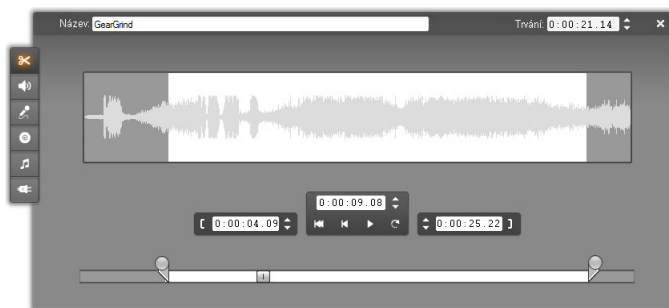
Ostatní ovládací prvky zobrazené v nástroji závisí na typu zvukového klipu, který editujete.

Originální zvuk, zvukové efekty a hlasové komentáře

Nástroj *Vlastnosti klipu* nabízí pro zvukové klipy stejné trimovací ovládací prvky jako pro videoklipy. Místo panelu pro vizuální náhled je však zobrazen graf zvukové vlny.

Postup trimování pomocí uvedených ovládacích prvků naleznete v části Trimování pomocí nástroje *Vlastnosti klipu* na stránce 134.

Nezapomeňte, že pokud je příslušná videostopa uzamčena, lze klipy ve stopě *Originální zvuk* a *Překryvný zvuk* editovat pouze samostatně. Viz kapitolu Rozšířený střih na časové ose na stránce 139.



Přidat hudbu z CD

Pro klipy CD používá nástroj *Vlastnosti klipu* stejné trimovací ovládací prvky, jako jsou výše uvedené prvky. Navíc však máte k dispozici rozbalovací prvky pro výběr *názvu* a *stopy CD*. Pomocí těchto prvků můžete kdykoli změnit zdroj klipu. *Název CD* je editovatelné textové pole, do kterého lze zadat skutečný název disku.

ScoreFitter

Klipy ScoreFitter lze editovat na jakoukoli délku s tou výjimkou, že pro velmi krátké klipy při určitém nastavení délky nemusí být k dispozici všechny kombinace stylů a skladeb. Tento nástroj je v podstatě identický s nástrojem pro vytváření klipů ScoreFitter (viz část *Nástroj Hudba na pozadí* na stránce 329). Pouze tlačítko *Přidat do filmu* je nahrazeno tlačítkem *Použít změny*.



HLASITOST A MÍCHÁNÍ ZVUKŮ

Hlasitost a vyvážení zvuku jednotlivých klipů lze upravit přímo na časové ose nebo pomocí nástroje *Změna hlasitosti*. Každý způsob má své výhody. Editace na časové ose poskytuje dobré srovnání času s úrovní hlasitosti nebo vyvážení, zatímco nástroj *Změna hlasitosti* usnadňuje *míchání*, tj. samostatnou úpravu hlasitosti nebo stereofonního vyvážení každé ze zvukových stop.

Při vytváření disků umožňuje nástroj *Změna hlasitosti* vytvořit prostorový zvuk místo stereofonního. Kteroukoli ze zvukových stop lze pomocí tohoto nástroje dynamicky umístit do jakéhokoli geometrického místa – zepředu dozadu nebo zleva doprava.

Dostupnost: Prostorový zvuk je podporován pouze v aplikaci Studio Ultimate.

Struktura zvukového klipu

Ikona zvukového klipu na časová ose má několik částí. Ohraničení každého klipu je vyznačeno svislými čarami. Skutečný zvukový obsah znázorňuje graf zvukové vlny.



Příklad grafu zvukové vlny tří sousedících klipů.

Vzhled zvukové vlny znázorňuje charakter zvuku. *Tichý* zvuk má vlnu úzkou, umístěnou kolem středové osy klipu. *Hlasitý* zvuk má vlnu s většími vrcholy a údolími, sahající až k okrajům klipu. *Nepřerušovaný* zvuk, jako je například motor auta, obsahuje mnoho kmitů, které jsou velmi blízko sebe. *Staccatový* zvuk má krátké zákmity oddělené pauzami, které jsou v grafu vyznačeny vodorovnými čarami.

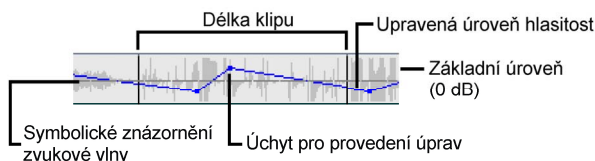
Čáry úrovní

Oranžová *čára hlasitosti* graficky znázorňuje změny hlasitosti, které jste v klipu a stopě provedli. Pokud jste hlasitost dosud neupravovali, čára vede podél středové

osy klipu přibližně ve třech čtvrtinách jeho výšky. Tato úroveň představuje nulové zesílení (0 dB), kdy je původní hlasitost klipu nezměněna.

Jestliže zvýšíte nebo snížíte hlasitost celé stopy, je čára hlasitosti nadále vodorovná, ale nad nebo pod základní úrovní nulového zesílení.

Konečně jestliže jste upravovali hlasitost *v rámci* klipu, čára je rozdělena na různě skloněné segmenty, které na sebe navazují *v manipulačních bodech pro úpravu hlasitosti*.



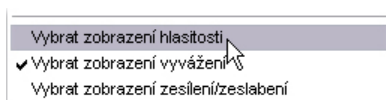
Na rozdíl od grafu zvukové vlny nebo čar vyvážení (viz dále) používá čára hlasitosti *logaritmickou* stupnici. Subjektivní vnímání hlasitosti se mění s logaritmem síly zvuku, proto je logaritmická stupnice vhodnější pro nastavení úrovně zvuku. Například stoupající rovný segment čáry hlasitosti vytvoří zvuk plynule se zesilující z počáteční do cílové úrovně.

Zelená čára stereofonního vyvážení a červená čára prostorového vyvážení fungují obdobně jako čára hlasitosti s tím rozdílem, že středovou polohu představuje středová osa klipu a stupnice je lineární.

Zvýšením čáry stereofonního vyvážení přenesete výstup zvukového klipu více k levé straně posluchače, zatímco snížením této čáry přenesete klip více doprava. Obdobně zvýšením čáry prostorového vyvážení posunete klip dále od posluchače a jejím snížením blíže k němu.

Poznámka: Zobrazit a upravovat čáru prostorového vyvážení je možné pouze pokud je nástroj *Hlasitost a vyvážení* v *prostorovém* režimu. Efekt úpravy prostorového vyvážení lze reprodukovat pouze na systémech, umožňujících reprodukci prostorového zvuku.

Chcete-li z těchto tří čar vybrat aktuálně zobrazovanou čáru, klepněte pravým tlačítkem na zvukový klip a vyberte čáru v místní nabídce:



Dostupnost: Prostorový zvuk je podporován pouze v aplikaci Studio Ultimate.

Editace zvuku na časové ose

Úroveň hlasitosti zvuku lze nastavit přímo v rámci klipu na časové ose. Pomocí myši můžete upravit čáru hlasitosti nebo kteroukoli z čar vyvážení (viz kapitola *Struktura zvukového klipu na stránce 337*).

Přidáte-li nový zvukový klip na časovou osu:

- Čára hlasitosti nového klipu se napojí na čáry hlasitosti předchozího a následujícího klipu, jsou-li ve stopě umístěny.
- Pokud u sousedních klipů nebyla upravena hlasitost, bude čára hlasitosti nového klipu vodorovná. Výška čáry hlasitosti odpovídá celkové hlasitosti stopy nastavené v nástroji *Hlasitost a vyvážení*.

Pokud nebyla upravena hlasitost sousedních klipů ani celé stopy, bude čára hlasitosti nastavena přibližně do tří čtvrtin výšky klipu.

Chcete-li upravit hlasitost klipu na časové ose, vyberte jej (klepnutím levým tlačítkem myši) a pak posuňte ukazatel myši co nejblíže k čáře. Zobrazí se *ukazatel pro úpravu hlasitosti*:



Klepněte levým tlačítkem myši a táhněte myši nahoru nebo dolů v rámci klipu. Čára hlasitosti se ohýbá a následuje ukazatel myši.



Jakmile uvolníte tlačítko myši, vytvoří se v tomto místě čáry *manipulační bod pro úpravu hlasitosti*.



Pokud ukazatel myši přemístíte ve vybraném klipu nad manipulační bod, zobrazí se zvýrazněná verze ukazatele pro úpravu hlasitosti. Tímto kurzorem můžete klepnout a přetáhnout manipulační bod ve svislém i vodorovném směru.



Klepnutím pravým tlačítkem myši na manipulační bod zobrazíte místní nabídku s příkazem *Odstranit nastavení zvuku*. Tímto příkazem lze z klipu odebrat jeden manipulační bod. Pomocí příkazu *Odstranit nastavení zvuku* můžete z klipu odebrat všechny manipulační body.

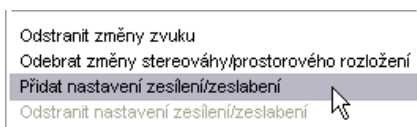
Vyvážení, stereofonní a prostorové

Čáry pravolevého a předozadního vyvážení mají stejné editační možnosti jako výše popsaná čára hlasitosti s tou výjimkou, že jejich neutrální poloha je v podélné ose klipu, nikoli ve třech čtvrtinách výšky jako u hlasitosti.

V případě stereofonního vyvážení má přetažení čáry ve směru nahoru od středu za následek posunutí zvuku doleva vůči posluchači. U prostorového vyvážení (předozadní) přemístíte přetažením čáry nahoru domnělý zdroj zvuku dále od posluchače a přetažením čáry dolů blíže k posluchači (směrem k zadním reproduktorům).

Zrušení změn

Manipulační body pro úpravu zvuku lze odebrat jednotlivě nebo najednou pro celý zvukový klip. Vyberte příslušný příkaz v místní nabídce zobrazené klepnutím pravým tlačítkem myši na klip:



Přechody na zvukových stopách

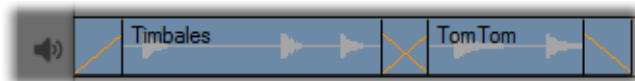
Rychlý způsob, jak vytvořit přechod na začátku nebo konci zvukového klipu, je jednoduše přidat přechod ztlumení stejně jako kdybyste přidávali přechod stmívání u videoklipu. Další informace naleznete v *Kapitole 9: Přechody*.



Chcete-li dosáhnout mezi dvěma po sobě jdoucími zvukovými klipy prolnutí, jednoduše na



časovou osu mezi ně umístěte přechod Prolínání. (Ve skutečnosti mají *všechny* typy přechodů jiné než Ztlumení stejný efekt, pouze Prolínání však nejlépe vizuálně připomíná prolnutí.)

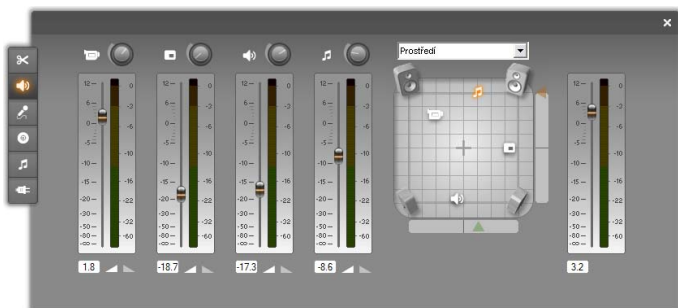


Přechody na zvukových stopách: Při umístění na začátku klipu přechod Ztlumení nastaví zesílení, při umístění na konec nastaví zeslabení. Přechod Prolínání vytvoří prolnutí mezi po sobě jdoucími klipy.

Nástroj Změna hlasitosti

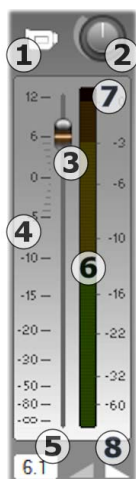
V porovnání s editací zvuku na časové ose nabízí nástroj *Změna hlasitosti* rozsáhlejší a přehlednější funkce. K dispozici jsou také ovládací prvky pro stereofonní a prostorové vyvážení. Nástroj pracuje podobně jako jednoduchý mixážní pult.

Dostupnost: Přehrávání prostorového zvuku je podporováno pouze v aplikaci Studio Ultimate.



V nástroji *Změna hlasitosti* jsou k dispozici jednotlivé ovládací prvky úrovní pro všechny zvukové stopy: *Originální zvuk* (na obrázku vlevo), *Překryvný zvuk*, *Zvukové efekty a hlasové komentáře* a *Hudba na pozadí* (vpravo). Ovládací prvek *Překryvný zvuk* se zobrazí pouze tehdy, jestliže jsou v okně Film otevřeny *překryvné* videostopy a zvukové stopy.

Pomocí *ovládacího prvku vyvážení* umístěného v pravé části nástroje lze použít zvuk libovolného klipu – nebo jeho část – v *stereofonním* režimu (jednorozměrný) nebo v některém ze dvou *prostorových* režimů (dvourozměrné). Režim můžete vybrat z rozevíracího seznamu nad ovládacím prvkem.



Každá zvuková stopa má vlastní sadu ovládacích prvků pro nastavení úrovní. Sada pro *Originální zvuk* je znázorněna vlevo.

Mezi samostatné ovládací prvky patří tlačítko *Vypnout stopu* ❶. Je-li toto tlačítko *stisknuté*, nebudou ve filmu použity žádné klipy umístěné ve stopě. Ikona tlačítka *vypnutí* stopy má i další význam: znázorňuje stopu, se kterou ovládací prvek pracuje. Jedná se o jediný viditelný prvek, ve kterém se všechny tři sady ovládacích prvků pro nastavení

úrovně liší (nebo čtyři sady, pokud je viditelná *překryvná* stopa).

Knoflík *Úroveň stopy* ❷ zvyšuje nebo snižuje celkovou hlasitost stopy. Ovlivňuje proto vertikální polohu čáry hlasitosti všech klipů na dané stopě, ale nemění jejich tvar. Chcete-li zvýšit hlasitost, klepněte na knoflík a otočte jej ve směru hodinových ručiček. (Maximum je na pozici 2 hodin.) Hlasitost snížíte otočením proti

směru hodinových ručiček. (Minimum je na pozici 6 hodin.)



Knoflíky úrovně hlasitosti (zleva minimální, výchozí a maximální).

Posuvný jezdec, označovaný jako *jezdec stopy* ❸, nastaví aktuální úroveň stopy na stupnici *relativní úrovně* ❹, která je kalibrována v decibelech (dB). Značka 0 dB odpovídá původní úrovni klipu. Aktuální úroveň je zobrazena číselně pomocí samostatné hodnoty ❺.

Poloha jezdce odpovídá úrovni hlasitosti klipu v aktuálním místě filmu relativně k původní úrovni. Úroveň upravíte přetažením jezdce nahoru nebo dolů. Jezdec je nepřístupný (šedivý), pokud není v aktuálním místě filmu na dané stopě žádný klip. Je-li stopa vypnutá, je jezdec nepřístupný a umístěný na dolním okraji stupnice. Při změně polohy jezdce jsou do stopy přidávány manipulační body hlasitosti popsané v předchozí části.

Čára hlasitosti stopy (nazývaná též *obálka*) kombinuje celkovou úroveň hlasitosti stopy s relativní úrovní danou manipulačními body. Tato kombinovaná úroveň, zobrazená graficky čarami hlasitosti stopy ve zvukových klípech, je použita na vlastní zvuková data. Výsledkem je výstupní úroveň stopy, znázorněná pomocí *ukazatele úrovně* ❻, který se během přehrávání rozsvěcuje v závislosti na úrovni zvuku v daném okamžiku.

Měřítka napravo od ukazatele úrovně zobrazuje úroveň výstupu. Jednotkou jsou opět dB, ale na této stupnici 0 dB odpovídá maximální hodnotě digitálního vzorku.

Pokud hlasitost stopy dosáhne této hodnoty nebo ji překročí, výstup bude zhenodnocený „oříznutím“ zvuku – potlačením nepříjemného zvuku vytvořeného pokusem nastavit úroveň hlasitosti mimo rozsah digitálního signálu. Chcete-li se tomu vyhnout, upravte změnu hlasitosti tak, aby se úroveň výstupu nejhlasitější části stopy pohybovala na úrovni -6 dB to až -3 dB. Jako vizuální pomůcka se barva stupnice se stoupající úrovní výstupu a zvyšujícím se nebezpečím oříznutí zvuku mění od zelené přes žlutou po oranžovou. Vyhněte se tomu, aby úroveň stoupala mimo žlutou oblast. Dojde-li k oříznutí zvuku, červená zóna v nejvyšší části stupnice, *ukazatel oříznutí* ⑦, se rozsvítí a zůstane krátce rozsvícený, aby vás upozornil, že došlo k oříznutí.

Tlačítka *přechodu* ⑧ vytvoří zesílení nebo zeslabení k aktuálnímu místu v rámci filmu. Jejich funkci můžete dobře pozorovat na chování čáry hlasitosti klipu. Stačí klepnout na tato tlačítka a pozorovat čáru. Délka přechodu může být od nuly do 59 sekund. Nastavuje se na panelu *Úpravy nastavení* (*Nastavení* ➤ *Upravit nastavení*) v části *Změna hlasitosti*. Přechodové změny hlasitosti nelze použít v blízkosti začátku nebo konce klipu.

Ovládací prvek vyvážení

Ovládací prvek má tři režimy: *stereofonní*, *prostorový* a *dialogový*. Režim určuje rozbalovací seznam nad ovládacím prvkem. Režim je možné podle potřeby změnit – dokonce i v rámci jednotlivých zvukových klipů.



Dostupnost: Prostorový zvuk je podporován pouze v aplikaci Studio Ultimate.

Ve všech režimech určuje umístění každé stopy v jednotlivých bodech filmu odpovídající ikona reproduktoru či puku. Ikona se shoduje s některým z indikátorů pro ztlumení v závislosti na příslušné stopě.

Ve *stereofonním* režimu nastavujete umístění stopy přetažením příslušného puku doleva nebo doprava mezi párem hlavních reproduktorů:



Umístění originálního zvuku doprostřed stereováhy se stopou zvukových efektů (vlevo) a překryvnou stopou (vpravo) na protilehlých stranách. V tomto příkladu je ikona hudební stopy vykreslena nevýrazně (vpravo od středu). To označuje, že stopa byla vypnuta nebo v aktuálním časovém bodě neobsahuje žádný klip.

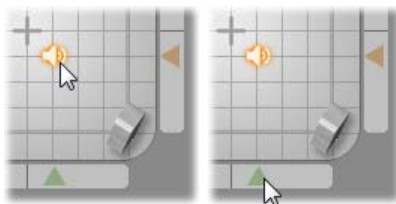
V *prostorovém* režimu můžete umístit jednotlivé stopy kromě směru pravolevého (stereováha) také ve směru předozadního (prostorové rozložení). Každou stopu lze umístit do samostatné pozice v rámci obdélníkové poslechové oblasti, která je definovaná čtyřmi reproduktory.

Koncept dialogového režimu je podobný, zahrnuje však středový reproduktor v přední části poslechové oblasti. Odeslání části zvuku klipu středovým reproduktorem přispěje ke stabilizaci zjevného umístění zvuku v rámci posunu prostorového zvuku. Zároveň lze volně měnit umístění zdroje zvuku ve dvou rozměrech, podobně jako u standardního *prostorového* režimu.



Prostorový a dialogový režim: Na obrázku vlevo je zvuková stopa v prostorovém režimu umístěná v zadní části poslechového pole. Na obrázku vpravo je originální zvuková stopa se stejným časovým indexem v dialogovém režimu. V dialogovém režimu je použitím středového reproduktoru při míchání zvuku zdůrazněn originální zvuk.

V ovládacím prvku vyvážení lze ikonu stopy umístit dvěma způsoby. Můžete buď klepnout na ikonu stopy a na požadované místo ji přetáhnout, nebo ji můžete přemístit přetažením trojúhelníkových *úchyty* na dolním a pravém okraji ovládacího prvku. Úchyt pod ovládacím prvkem vyvážení nastavuje umístění zvuku aktuálně vybraného klipu v pravolevém směru, zatímco úchyt napravo mění umístění v předozadním směru.



Přetáhněte přímo ikonu stopy (vlevo), nebo použijte trojúhelníkový úchyt (vpravo).

Zobrazení čar hlasitosti a vyvážení

Všechny klipy v projektu mohou zobrazovat čáry úrovně a vyvážení. Jedna čára připadá na hlasitost, druhá na stereofonní vyvážení a třetí na prostorové vyvážení. K výběru, která z těchto čar bude zobrazena, slouží příkazy v místní nabídce, kterou vyvoláte klepnutím pravým tlačítkem myši na zvukový klip (viz kapitola Struktura zvukového klipu na stránce 337).

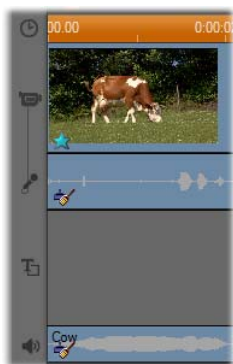
Čáry lze upravovat přímo na časové ose použitím *manipulačních bodů*. Podrobné informace naleznete v části Editace zvuku na časové ose na stránce 339.

Zvukové efekty

Libovolný zvukový klip v rámci projektu lze upravovat pomocí zvukových efektů aplikace Studio, které jsou k dispozici v nástroji *Zvukové efekty*, což je šestý nástroj na panelu nástrojů Zvuk. Funkce nástroje je totožná s možnostmi nástroje *Obrazové efekty*. Podrobný popis naleznete v části Použití obrazových efektů na stránce 169.

Stejně jako v případě obrazových efektů lze knihovnu zvukových doplňků rozšiřovat. V aplikaci Studio lze používat všechny zvukové efekty vyhovující rozšířenému standardu VST. Tomuto standardu vyhovují i efekty dodávané s aplikací.

Ikony pro zvukové efekty



V režimu časové osy jsou všechny speciální efekty uplatněné na zvukový nebo obrazový klip vyznačeny malými ikonami podél spodního okraje klipu. Ikony odpovídají kategoriím, které jsou zobrazeny v seznamu *Přidat nový efekt* v nástroji *Zvukové efekty* nebo *Obrazové efekty*. Popis těchto kategorií je uveden v části

Knihovna obrazových efektů na straně 182.

Poklepáním na ikony otevřete odpovídající efekt, ve kterém lze upravit parametry.

Na obrázku byl na oba zvukové klipy použit efekt *Redukce šumu*. Ikona hvězdičky pod videoklipem indikuje, že na obraz byl uplatněn jeden nebo více efektů z kategorie Zábavné efekty.

Kopírování zvukových efektů

Efekty lze mezi zvukovými klipy kopírovat a vkládat stejným způsobem jako mezi videoklipy. Bližší informace naleznete na straně 170.

Efekty

Ve všech verzích aplikace Studio je k dispozici praktický filtr Redukce šumu. Jeho popis najdete v následujícím textu.

Aplikace Studio Ultimate obsahuje další skupinu zvukových efektů. Jejich stručný popis najdete na straně 352. Podrobné informace týkající se parametrů efektů balíčku Ultimate jsou uvedeny v kontextové nápovědě online, kterou lze zobrazit klepnutím na tlačítko *nápovědy*  v levé horní části panelu parametrů jednotlivých efektů nebo v případě, že je panel otevřen, stisknutím klávesy F1.

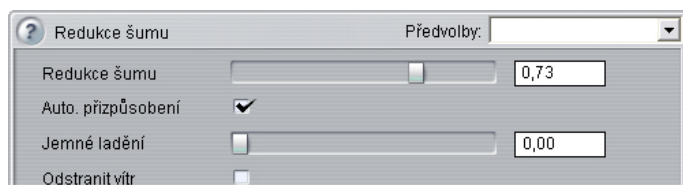
Efekt aplikace Studio Plus *Rychlost* je uveden ve zvláštní kategorii, protože funguje zároveň u obrazu i zvuku. Jeho popis najdete na straně 187.

Redukce šumu

Tento pokročilý filtr potlačuje nechtěný šum v jakémkoli zvukovém klipu. Filtr dynamicky reaguje na

změnu charakteru šumu v rámci klipu. Předvolby, které nastavíte na začátku, představují výchozí bod, od kterého zahajuje zpracování algoritmus s automatickým přizpůsobováním.

Výsledky lze často vylepšit úpravou parametrů *Redukce šumu* a *Jemné doladění*. Nové nastavení druhého parametru má slyšitelný efekt až se zpožděním, takže je vhodné provádět změny po malých krocích, vždy vyčkat a pak zkontrolovat, zda se dostavilo zlepšení.



Redukce šumu: Pokud jste natáčeli venku a osoby byly vzdáleny od mikrofonu, může být šum okolí velmi vysoký a navíc mohlo dojít k zesílení interního šumu videokamery na neakceptovatelnou úroveň. Šum okolí mohl být naopak velmi nízký, pokud jste při natáčení scény ke vstupu videokamery připojili externí mikrofon. Ovládací prvek upravte podle charakteru šumu konkrétního klipu.

Jemné doladění: Určuje úroveň použitého čistění. Je zapotřebí pouze v případě, že úroveň *Redukce šumu* je velmi nízká, neboť při vyšších úrovních je šum již potlačen.

Automatické přizpůsobení: Je-li zaškrtnuta tato položka, upraví filtr automaticky změny typu a množství šumu v klipu. Je-li zapnuto *Automatické přizpůsobení*, nelze použít funkci *Jemné doladění*.

Odstranit vítr: Zaškrťovací políčko aktivuje filtr, který ve videoklipu snižuje šum způsobený větrem nebo podobnými nechtěnými zvuky na pozadí.

Poznámka: Filtr *Redukce šumu* může pomoci při řešení problémů s celou řadou nahrávek, ale nejde o zázračný všelék. Vaše výsledky budou záviset na zdrojovém materiálu a závažnosti a povaze problému.



EFEKTY APLIKACE ULTIMATE

Balíček zvukových efektů aplikace Studio Ultimate je součástí pouze aplikace Studio Ultimate. Uživatelé dalších verzí aplikace Studio mohou tyto efekty získat na základě upgradu na verzi Studio Ultimate.

Tato část obsahuje stručný úvod ke každému efektu ve skupině. Úplný popis včetně všech parametrů je dostupný v kontextové nápovědě v případě, že je v aplikaci Studio Ultimate otevřeno okno parametrů.

Správa kanálů

Základní funkcí tohoto efektu aplikace Studio Ultimate je směřování stereofonního zvukového signálu. Umožňuje spojit jeden (levý nebo pravý) nebo oba vstupní kanály s jedním nebo oběma výstupními kanály. Efekt Správa kanálů nabízí navíc předvolby určené ke zvláštním účelům, například *Obrácení fáze* a *Odebrání hlasu* – efekt karaoke.

Sbor

Efekt Sbor aplikace Studio Ultimate vytvoří opakovaným vkládáním „ozvěn“ do zvukového proudu bohatší zvuk. Nastavením vlastností, například frekvence opakování ozvěn a rozložení hlasitosti od jednoho opakování k dalšímu, je možné dosáhnout celé škály výsledků včetně modulovaných zvuků a dalších zvláštních efektů.

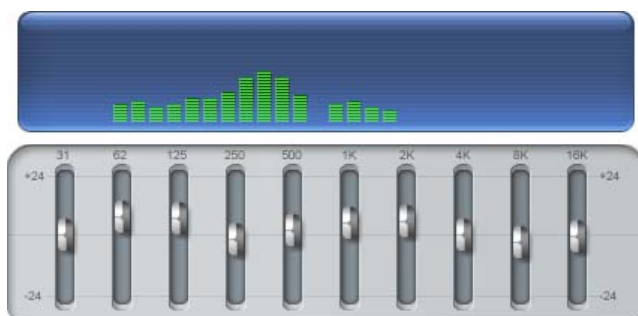
DeEsser

Tento zvukový filtr aplikace Studio Ultimate z nahrané řeči nenápadně odstraňuje příliš výrazné sykavky. Pomocí parametrů efektu můžete vyladit nahrávku, kterou chcete opravit.

Ekvalizér

Grafický ekvalizér, například ekvalizér v aplikaci Studio Ultimate, je obdobou ovladačů výšky tónu (výšky/basy) na hi-fi zařízení, ale poskytuje mnohem přesnější možnost nastavení. Ekvalizér aplikace Studio rozděluje frekvenční spektrum zvuku na *pásma* s tím, že každé pásmo odpovídá jiné frekvenci zvuku.

Poznámka: V hudební terminologii každé pásmo pokrývá jednu *oktávu* a frekvence středu je blízko noty H.



Jezdce umožňují zvyšovat nebo snižovat příspěvek jednotlivých frekvencí pásma na celkové zesílení v rozsahu 48 dB (-24 až +24). Úprava pásma se promítne v plné intenzitě na středové frekvenci a v obou směrech od středu pásma se zmenšuje k nule.

Displej nad jezdcí zobrazuje při přehrávání klipu jeho zvukové spektrum.

Grungelizer

Efekt Grungelizer aplikace Studio Ultimate přidá do nahrávky šumy a rušivé zvuky. Může vaše klipy převést do podoby, kdy budou znít jako z rádia s velmi špatným příjmem nebo přehrávané z velmi opotřeбенé gramofonové desky.



Vyrovnání rozdílů

Tento efekt aplikace Studio Ultimate pomáhá kompenzovat běžný problém při nahrávání zvuků pro videofilmy: nevyrovnanou hlasitost různých nahraných prvků původního zvuku. Váš komentář při natáčení videa může být například tak hlasitý, že přehlušuje ostatní snímané zvuky.

Základním předpokladem použití efektu *Vyrovnání rozdílů* je nalezení cílové hlasitosti někde mezi hlasitými a tichými zvuky v originálním klipu. Pod touto úrovní hlasitosti funguje efekt *Vyrovnání rozdílů* jako *expandér*, který zesiluje původní úroveň o pevně stanovený poměr. Nad cílovou hlasitostí pracuje efekt *Vyrovnání rozdílů* jako *kompresor*, který originální úroveň snižuje. Pečlivým nastavením parametrů lze interní vyvážení zvuku výrazně zlepšit.

Ozvěna

Efekt *Ozvěna* aplikace Studio Ultimate (správněji dozvuk) simuluje efekt přehrání zdrojového zvuku v místnosti určité velikosti a zvukové odrazivosti. Interval mezi okamžikem, kdy posluchač slyší originální zvuk a kdy slyší první odrazy, je ve větší místnosti delší než v menší místnosti. Poměr, při kterém ozvěny odezní, závisí jak na velikosti místnosti, tak na odrazivosti stěn.

Předvolby *dozvuku* jsou pojmenovány podle typu místnosti, kterou simulují: od kabiny osobního automobilu po obrovskou podzemní jeskyni.

Stereo ozvěna

Efekt Stereo ozvěna dostupný v aplikaci Studio Ultimate umožňuje samostatně nastavit zpoždění pro levý a pravý kanál. Poskytuje také ovládací prvky zpětné vazby a vyvážení, jež umožňují vytvořit celou řadu zajímavých zvuků.

Stereo rozptyl

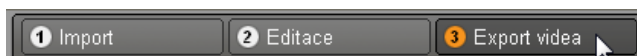
Tento efekt aplikace Studio Ultimate umožňuje zdánlivě zúžit nebo rozšířit stereofonní poslechové pole ve zvukovém klipu. Nejčastěji se tento efekt používá k vytvoření smíšeného zvuku, který zní otevřeněji a prostorověji.



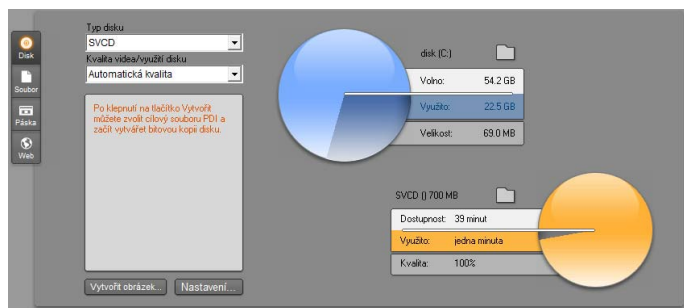
Export videa

Jednou z úžasných věcí u digitálního videa je velký a rostoucí počet zařízení, která je mohou využívat. Aplikace Studio umožňuje vytvořit verze filmu pro jakýkoli prohlížeč videa, který bude vaše obecenstvo používat, od ručních přehrávačů DivX a mobilních telefonů po domácí kina HDTV.

Po dokončení úprav projektu přepněte do režimu Export videa klepnutím na tlačítko *Export videa* v horní části obrazovky.



Tato možnost otevře Prohlížeč výstupu, ve kterém můžete pomocí několika klepnutí zadat v aplikaci Studio všechny potřebné údaje pro export videa v požadovaném formátu.



Prohlížeč výstupu. Karty nalevo umožňují ukládat na disk, do souboru, na pásku nebo na web. Další ovládací prvky umožňují podle potřeby nastavit možnosti výstupu pro vybraný typ média. Napravo vidíte grafické zobrazení využití disku

Začněte tím, že vyberete typ média pro dokončený film z jedné ze čtyř karet na levé straně okna: *Disk*, *Soubor*, *Páska* nebo *Web*.



Disk je možnost, která umožňuje kopírovat soubor na zapisovatelný disk v zapisovacím zařízení CD, DVD, HD DVD nebo Blu-ray ve vašem počítači (označovaném také jako vypalovačka). V aplikaci Studio také můžete zadat vytvoření kopie či obrazu disku na pevném disku, aniž byste ji ve skutečnosti vypálili. Další informace najdete na straně 362.



Soubor je možnost výstupu, která vytvoří soubor zobrazitelný z pevného disku, webové stránky, v přenosném přehrávači nebo i v mobilním telefonu. Viz strana 367.



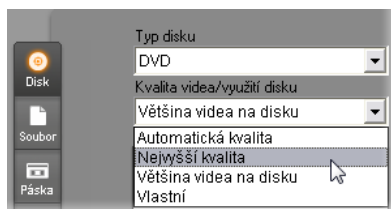
Páska je možnost výstupu, která nahraje váš film na pásku ve videokameře nebo videorekordéru. Tato karta také umožňuje výstup filmu na monitor. Viz strana 376.



Webový výstup vytváří soubor pro nahrání na web YouTube nebo Yahoo! Video. Na těchto populárních webech shlédnou vaši práci potenciálně milióny uživatelů. Viz strana 378.

Konfigurace výstupu

Výstup lze rychle konfigurovat v rámci jednotlivých typů média pomocí rozevíracích seznamů v prohlížeči výstupu.



Jestliže potřebujete ruční nastavení, otevřete klepnutím na tlačítko *Nastavení* příslušný panel možností pro vybraný typ média. Po potvrzení nastavení spusťte vytváření výstupu klepnutím na tlačítko *Vytvořit*.

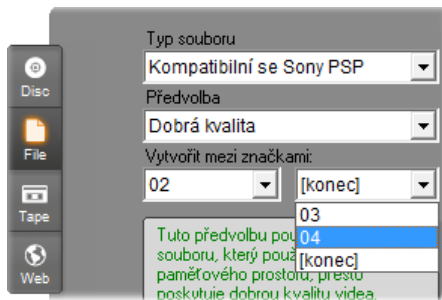


Příprava filmu pro výstup

Předtím, než je film zcela připravený pro výstup, je obvykle nutné provést některé akce předběžného zpracování. Obecně bude aplikace Studio potřebovat rendrovat (generovat video snímky ve výstupním formátu) veškeré přechody, tituly, nabídky disků a video efekty, které jste přidali k svému filmu. Všechny soubory generované aplikací Studio během tohoto procesu se ukládají ve složce dočasných souborů, jejíž umístění je možné nastavit pomocí tlačítka pro *složky* v horní části prohlížeče výstupu.

Vytvořit mezi značkami

Pro výstup do souboru nebo na web nabízí Prohlížeč výstupu dva rozbalovací seznamy, ze kterých můžete vybrat značky časové osy, které definují vlastní počáteční a koncové body výstupu. Dle potřeby můžete použít jeden z nich nebo oba dva a vytvářet výňatky ze svých filmů.



Výstup do souboru nebo na web lze omezit na jednom nebo obou koncích pomocí značek definovaných v režimu editace. Výchozí omezení, tj. vlastní začátek a konec filmu, jsou v seznamech uvedeny jako [začátek] a [konec].



VÝSTUP NA DISKOVÁ MÉDIA

Aplikace Studio může exportovat filmy přímo na disky VCD (VideoCD), S-VCD (Super VideoCD), DVD, HD DVD a Blu-ray, pokud je v systému k dispozici potřebný zapisovací hardware.

Bez ohledu na to, zda je či není počítač vybaven vypalovací mechanikou, umožňuje aplikace Studio vytvořit také bitovou kopii disku (obraz disku) do

složky na pevném disku – jde o sadu souborů obsahující stejné informace, které by byly uloženy na disk. Bitovou kopii lze následně vypálit na disk.

Formáty disků CD

Je-li váš systém vybaven vypalovací mechanikou CD nebo DVD, umožňuje aplikace Studio vytvořit disky VCD nebo S-VCD na médiích CD-R i CD-RW.

Vypálené disky VCD lze přehrávat:

- Na přehrávačích VCD a S-VCD.
- Na některých přehrávačích DVD. Většina přehrávačů DVD umí pracovat s médii CD-RW, ale řada z nich nedokáže spolehlivě číst formát CD-R. Většina přehrávačů DVD podporuje formát VCD.

V počítači s jednotkou CD nebo DVD a softwarem pro přehrávání standardu MPEG-1 (například program Windows Media Player).

Disky S-VCD lze přehrávat:

- Na přehrávači S-VCD.
- Na některých přehrávačích DVD. Většina přehrávačů DVD umí pracovat s médii CD-RW, ale řada z nich nedokáže spolehlivě číst disky CD-R. Přehrávače DVD prodávané v Evropě a Severní Americe obvykle nemohou číst disky S-VCD, přehrávače prodávané v Asii to často umožňují.

V počítači s jednotkou CD nebo DVD a softwarem pro přehrávání standardu MPEG-2.

DVD, HD DVD a Blu-ray

Pokud systém obsahuje vypalovačku DVD, může aplikace Studio vytvořit tři typy disků DVD: standardní (pro přehrávače DVD), formát HD DVD pro

přehrávače HD DVD a formát AVCHD pro přehrávače Blu-ray.

Pokud má váš systém zapisovací zařízení HD DVD nebo Blu-ray, můžete zapisovat na libovolné zapisovatelné medium podporované příslušným zařízením.

Standardní disky DVD lze přehrávat:

- Na přehrávači DVD, který podporuje zapisovatelný formát DVD vaší vypalovací mechaniky. Většina přehrávačů dokáže zpracovat běžné formáty.
- V počítači vybaveném jednotkou DVD a vhodným softwarem pro přehrávání.

V každém přehrávači HD DVD.

Disky DVD nebo HD DVD ve formátu HD DVD lze přehrávat:

- Na každém přehrávači HD DVD, včetně konzoly Microsoft Xbox 360 s mechanikou.

V počítači vybaveném jednotkou HD DVD a vhodným softwarem pro přehrávání.

Disky Blu-ray nebo DVD ve formátu AVCHD lze přehrávat:

- V přehrávačích Panasonic DMP-BD10, Playstation 3 a dalších přehrávačích Blu-ray (ne všechny přehrávače podporují formát AVCHD, ale většina ano).

V počítači vybaveném jednotkou Blu-ray a vhodným softwarem pro přehrávání.

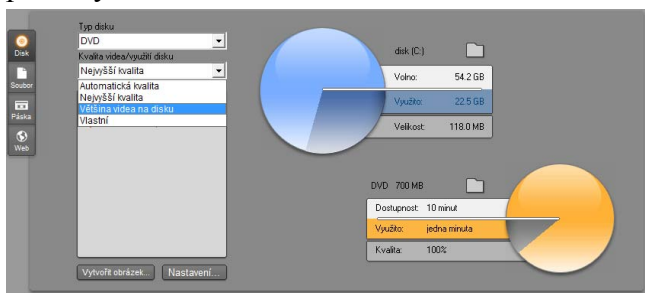
Export filmu

Aplikace Studio vytváří disk nebo bitovou kopii disku ve třech krocích.

1. Nejprve musí být celý film *renderován*. Tím jsou vytvořeny informace kódované ve formátu MPEG, které jsou následně uloženy na disku.
2. Dále je nutné disk *zkompilovat*. V této etapě aplikace Studio vytvoří skutečnou strukturu souborů a adresářů, která bude na disku použita.
3. Nakonec je nutné disk *vypálit*. (Tento krok je vynechán, pokud místo skutečného disku vytváříte jeho bitovou kopii.)

Export filmu na disk nebo do bitové kopie (obrazu disku):

1. Klepněte na kartu *Disk*. Zobrazí se následující položky:

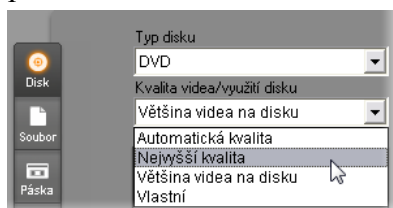


Dva kruhové prvky shrnují využití disku. Horní ukazuje místo na pevném disku, které bude potřeba při vytváření filmu, a druhý ukazuje odhad času, který film zabere na zapisovatelném disku.

Pomocí horního tlačítka *složky*  můžete změnit umístění na pevném disku, které aplikace Studio bude používat pro ukládání pomocných souborů. Pokud vytváříte bitovou kopii disku, bude také v

dané složce uložena. Párovací tlačítko v dolním zobrazení umožňuje zvolit vypalovací hardware, pokud máte k dispozici více než jedno zařízení.

2. Vyberte typ disku, který používáte, a potom předvolbu Kvalita videa/využití disku, která nejlépe odpovídá vašemu záměru.



Pokud chcete upřesnit nastavení výstupu, vyberte předvolbu *Vlastní* a pak klepnutím na tlačítko *Nastavení* otevřete panel možností *Vytvoř disk* (viz kapitola *Nastavení vytvoření disku* na straně 390).

3. Klepněte na zelené tlačítko *Vytvořit disk*. Aplikace Studio provede výše popsané kroky (renderování, kompilace a v případě potřeby také vypálení) a vytvoří disk nebo bitovou kopii disku podle nastavení na panelu možností *Vytvoř disk*.
4. Jakmile je v aplikaci Studio dokončeno vypalování, disk se vysune.

Kvalita a kapacita diskových formátů

Rozdíly mezi různými diskovými formáty lze ve stručnosti popsat následujícími pravidly, které se týkají kvality a kapacity videa pro jednotlivé formáty:

- **VCD:** Každý disk pojme asi 60 minut videa MPEG-1, které dosahuje přibližně čtvrtinové kvality DVD.
- **S-VCD:** Každý disk pojme asi 20 minut videa MPEG-2, které dosahuje přibližně dvou třetin kvality DVD.

- **DVD:** Každý disk pojme asi 60 minut plně kvalitního videa MPEG-2 (120 minut, pokud nahrávací zařízení podporuje nahrávání ve dvou vrstvách).
 - **DVD (AVCHD):** Každý disk pojme asi 40 minut videa plné kvality AVCHD v jedné vrstvě.
 - **DVD (HD DVD):** Každý disk pojme asi 24 minut videa plné kvality DVD HD v jedné vrstvě.
 - **DVD HD:** Každý disk pojme asi 160 minut videa plné kvality DVD HD v jedné vrstvě.
- BD:** Každý disk umožňuje uložit asi 270 minut videa ve formátu HD v každé vrstvě.



VÝSTUP DO SOUBORU

V aplikaci Studio lze vytvářet filmové soubory ve všech následujících formátech:

- 3GP
- Pouze zvuk
- AVI
- DivX
- Video ve formátu Flash
- Kompatibilní se zařízením iPod
- MOV
- MPEG-1
- MPEG-2
- MPEG-2 TS
- MPEG-4

- Real Media
- Kompatibilní se zařízením Sony PSP

Windows Media

Zvolte formát, který nejlépe odpovídá potřebám diváků a charakteristice jejich prohlížečského hardwaru.

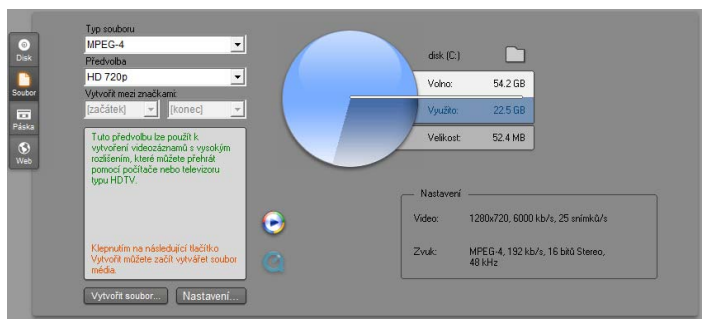
Velikost výstupního souboru závisí na formátu souboru i na parametrech komprese nastavených v rámci daného formátu. Ačkoli lze nastavení komprese snadno upravit tak, aby byly vytvořeny malé soubory, dochází při vysoké kompresi ke snížení kvality.

Podrobné nastavení většiny formátů lze upravit výběrem předvolby *Vlastní* a klepnutím na tlačítko *Nastavení*. Ostatní předvolby slouží k načtení hodnot určených pro obvyklé situace. Další informace o možnostech aplikace Studio najdete v části *Dodatek A: Nastavení*.

Po zadání možností výstupu klepněte na tlačítko *Vytvořit soubor*. Otevře se prohlížeč souborů, v němž můžete zadat název a umístění vytvářeného souboru videa.

Prohlížeč výstupu také nabízí tlačítka pro spuštění libovolného požadovaného média v aplikacích Windows Media Player nebo Real Player, takže si můžete výstupní soubor hned po vytvoření prohlédnout v externím přehrávači.

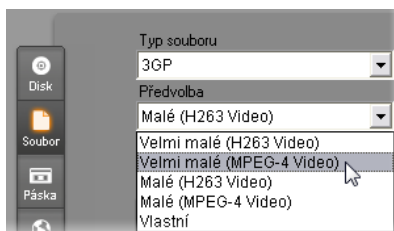




Karta Soubor v Prohlížeči výstupu

3GP

V aplikaci Studio je možné generovat filmy v tomto široce používaném formátu pomocí výběru možnosti komprese videa MPEG-4 nebo H.263 společně s kompresí zvuku AMR. Tento formát je přizpůsobený poměrně skromným možnostem zpracování a ukládání v mobilních telefonech.

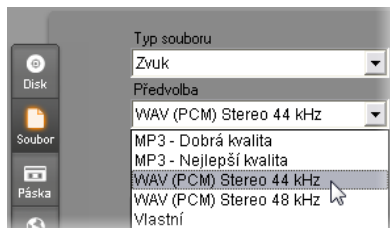


Seznam předvoleb pro tento typ souboru obsahuje dvě velikosti snímků v obou kódovacích formátech. Vyberte možnost Malé (176x144) nebo Velmi malé (128x96).

Pouze zvuk

Někdy může zvuková stopa filmu existovat sama o sobě bez obrazů. Materiál obsahující živou zábavu a video záznamy rozhovorů a proslovů jsou instance, ve kterých může být vhodná pouze zvuková verze.

Aplikace Studio umožňuje uložit zvukovou stopu ve formátu **WAV (PCM)**, **MP3** nebo **MP2**.

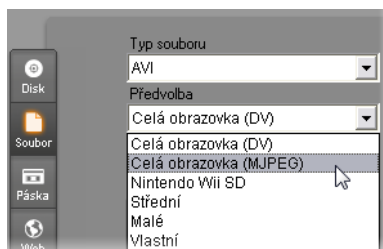


Klepněte na předvolbu, která nejlépe vyhovuje vašim potřebám, nebo vyberte možnost *Vlastní*, potom klepněte na tlačítko *Nastavení* a otevřete panel nastavení *Vytvoř soubor* (viz strana 396).

AVI

Ačkoli je samotný typ souboru AVI pro digitální video široce podporován, skutečné kódování a dekódování dat videa a zvukových dat v souboru AVI provádí samostatný softwarový *kodek*.

Aplikace Studio poskytuje kodek DV a MJPEG. Chcete-li exportovat film ve formátu AVI do jiného formátu, můžete použít kterýkoli kodek kompatibilní se standardem DirectShow instalovaný v počítači. Kodek musí být instalován také v počítači, který bude film přehrávat.

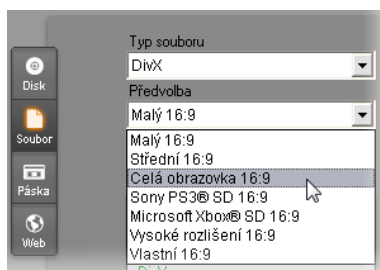


Klepněte na předvolbu, která nejlépe odpovídá vašim potřebám, nebo zvolte možnost *Vlastní*, pak klepnutím

na tlačítko *Nastavení* otevřete panel možností *Vytvoř soubor* (viz strana 396).

DivX

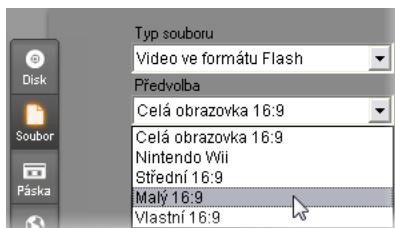
Tento formát souboru založený na technologii komprese videa MPEG-4 je oblíbený pro soubory videa odesílané přes Internet. Je také podporován mnoha hardwarovými zařízeními kompatibilními se standardem DivX, od přehrávačů DVD po přenosné počítače a handheldy.



Klepněte na předvolbu kvality, která nejlépe odpovídá vašim potřebám, nebo zvolte možnost *Vlastní*, pak klepnutím na tlačítko *Nastavení* otevřete panel možností *Vytvoř soubor* (viz strana 396).

Video ve formátu Flash

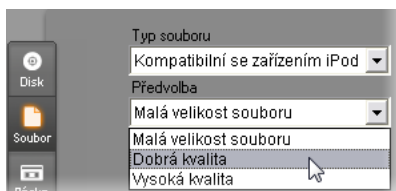
Aplikace Studio podporuje výstup ve formátu Flash Video (**FLV**) verze 7. Prakticky všechny současné webové prohlížeče jsou schopné zobrazit tento oblíbený formát, který byl široce přijat weby sociálních sítí a zpravodajskými weby.



Klepněte na předvolbu kvality, která vyhovuje vašim potřebám, nebo vyberte možnost *Vlastní*, potom klepněte na tlačítko *Nastavení* a otevřete panel nastavení *Vytvoř soubor* (viz strana 396).

Kompatibilní se zařízením iPod

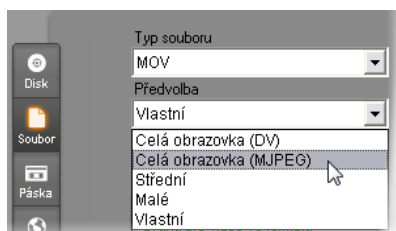
Tento formát souboru je podobně jako formát DivX založen na technologii komprese videa MPEG-4. Kombinací účinné komprese a malé velikosti snímku (320x240) vznikají výstupní soubory, které jsou velmi malé ve srovnání s rozměrnějšími formáty. Generované soubory jsou kompatibilní s oblíbeným videozařízením iPod a pravděpodobně budou fungovat i v dalších typech zařízení.



Tři předvolby kvality slouží k výběru různých datových toků, z nichž každý nabízí různý poměr kvality a velikosti souboru.

MOV

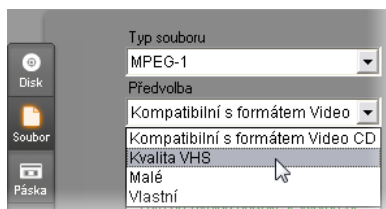
Jedná se o formát souborů aplikace QuickTime®. Je vhodný zejména tehdy, pokud chcete film přehrávat v přehrávači QuickTime.



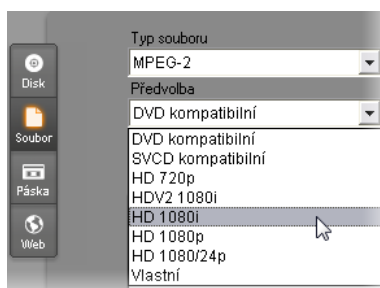
Jeho předvolby umožňují nastavit různou velikost souboru a kódování. Předvolba *Střední* (384x288) využívá komprimaci MJPEG, předvolba *Malá* (176x144) využívá formát MPEG-4.

MPEG

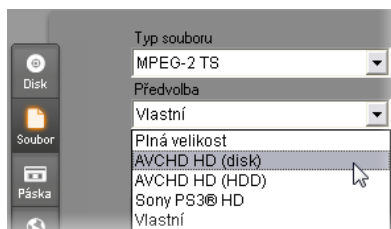
MPEG-1 je původní formát souboru MPEG. Komprese videa MPEG-1 se používá u disků VideoCD, ale v ostatních případech ustoupila novějším standardům.



MPEG-2 je formát následující po formátu MPEG-1. Zatímco formát souborů MPEG-1 je podporován ve všech počítačích se systémem Windows 95 a novějšími, soubory ve formátu MPEG-2 a MPEG-4 lze přehrát pouze v počítačích, ve kterých je instalován příslušný dekódovací software. Dvě předvolby formátu MPEG-2 podporují přehrávací zařízení HD (High Definition).

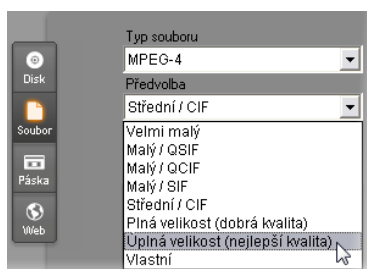


MPEG-2 TS je verze formátu MPEG-2 pro průběžné přenášení. Jeho využití zahrnuje přehrávání formátu HD ve videokamerách pro formát AVCHD a herní konzoli Sony PlayStation 3.



MPEG-4 je dalším formátem skupiny MPEG. Nabízí kvalitu obrazu podobnou formátu MPEG-2, ale ještě vyšší kompresi. Je vhodný zejména pro použití na Internetu. Dvě předvolby formátu MPEG-4 (QCIF a QSIF) vytvářejí video o velikosti čtvrtiny snímku pro mobilní telefony. Dvě zbývající (CIF a SIF) vytvářejí video v úplné velikosti snímku pro handheldy.

Vlastní předvolby. U všech variant formátu MPEG umožňuje volba *Vlastní* podrobně konfigurovat filmový výstup klepnutím na tlačítko *Nastavení*, které otevře panel možností *Vytvoř soubor* (viz strana 396).



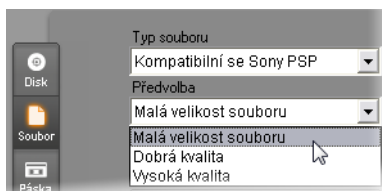
Real Media

Filmové soubory Real Media jsou určeny pro přehrávání na Internetu. Filmy Real Media může přehrávat kterýkoli uživatel, který nainstaloval software RealNetworks® RealPlayer®. Tento program je k dispozici ke stažení zdarma na webu www.real.com.

Informace o konfiguraci výstupu pomocí panelu možností *Vytvoř soubor – Real Media* najdete na straně 400.

Kompatibilní se zařízením Sony PSP

Jde o další formát souboru založený na technologii komprese videa MPEG-4. Podobně jako u typu kompatibilního se zařízením iPod vznikají kombinací účinné komprese a malé velikosti snímku (320x240) výstupní soubory, které jsou velmi malé ve srovnání s rozměrnějšími formáty. Generované soubory jsou kompatibilní s oblíbeným zařízením Sony PlayStation Portable a pravděpodobně budou fungovat i v dalších typech zařízení.



Windows Media

Formát souboru Windows Media je určen také pro proudové přehrávání na Internetu. Soubory lze přehrát ve všech počítačích, v nichž je nainstalován přehrávač Windows Media Player, bezplatná aplikace společnosti Microsoft.

Informace o konfiguraci výstupu pomocí panelu možností *Vytvoř soubor – Real Media* najdete na straně 404.



VÝSTUP NA PÁSKU

Na kartu Páska v Prohlížeči výstupu klepněte v případě, že chcete výstup odeslat do externího videozařízení – televizoru, videokamery nebo videopřehrávače – nebo do formátu VGA pro zobrazení na obrazovce monitoru.

Konfigurace kamery nebo videorekordéru...

Před zahájením generování filmu zkontrolujte, zda je nahrávací zařízení správně připojeno.

Výstup prostřednictvím kabelu IEEE-1394

Má-li vaše nahrávací zařízení vstup DV, stačí jej propojit s digitální videohardwarem pomocí kabelu IEEE-1394 (nebo také i.LINK). Konektor na straně videokamery by měl být označen nápisem **DV IN/OUT**.

Poznámka: Na zařízeních, která nepodporují nahrávání zpět do videokamery (včetně zařízení PAL), je konektor DV označen pouze jako **DV OUT**.

Výstup pomocí analogových kabelů audio/video

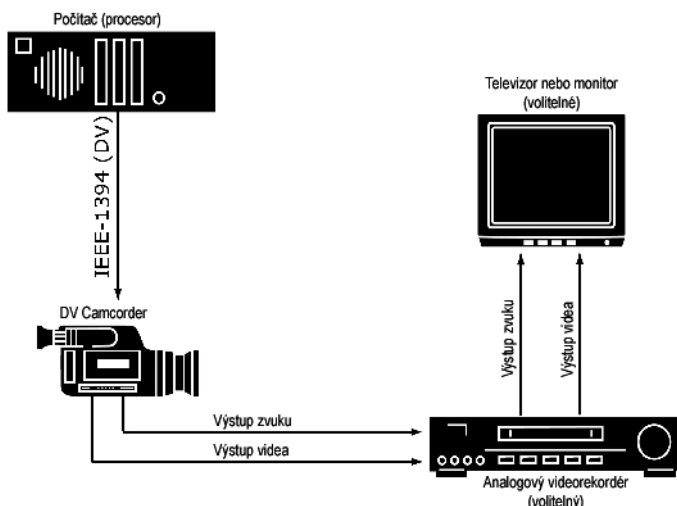
Máte-li k dispozici produkt Studio s analogovým výstupem (pro televizi nebo video), jako je například zařízení Studio DVplus nebo DC10plus, připojte videovýstupy nahrávací karty na vstupy videorekordéru a zvukové výstupy zvukové karty (nebo nahrávací

karty, pokud jsou k dispozici) na zvukové vstupy videorekordéru.

Připojení televizoru nebo videomonitoru

Řada videokamer je vybavena integrovaným displejem, díky kterému není nutné připojovat videomonitor.

V opačném případě je nutné při prohlížení nahraného filmu připojit k obrazovým výstupům videokamery televizor nebo monitor. Obrazové výstupy nemusí být k dispozici na všech videokamerách DV.



Výstup filmu na videopásku

Zkontrolujte, zda jsou videokamera nebo videorekordér zapnuté a konfigurované a zda jste vložili pásku přetočenou na místo, odkud chcete zahájit nahrávání. Máte dvě možnosti:

1. Jestliže nahráváte film na pásku DV, poskytuje aplikace Studio možnost ovládat zařízení DV automaticky. Klepněte na tlačítko *Nastavení* a pak zaškrtněte políčko v části *Nastavení výstupu*.

U většiny zařízení DV existuje krátká prodleva mezi příjmem příkazu k nahrávání a skutečným zahájením této operace. Vzhledem k tomu, že tato prodleva se u různých zařízení liší, budete zřejmě muset vyzkoušet nastavení hodnoty *Prodleva před nahráváním*, abyste u konkrétního zařízení dosáhli nejlepších výsledků.

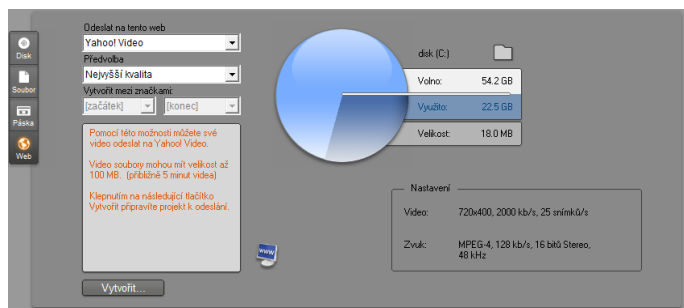
2. Pokud nahráváte na analogovou pásku, nebo jste nezaškrtnuli políčko *Automaticky spustit a zastavit nahrávání* na panelu nastavení *Export na pásku*, spusťte nyní nahrávání na videorekordéru.

Nakonec klepněte na tlačítko *Přehrát* v přehrávači.



VÝSTUP NA WEB

Aplikace Studio může odeslat video přímo na web Yahoo! Video nebo YouTube, kde ho budou moci sdílet potenciálně milióny dalších uživatelů Internetu.



Obě možnosti nabízí dva přednastavené formáty, *Nejvyšší kvalita* a *Rychlé odeslání*. Umožňují zadat různé kombinace velikosti snímku a přenosové rychlosti videa.

Pro žádné umístění nejsou požadovaná žádná další nastavení formátu.

Po výběru webu pro nahrání a požadované předvolby klepněte na tlačítko *Vytvořit*. Otevře se dialogové okno Odeslání webu, ve kterém můžete zadat autorské informace.

Zadejte podle potřeby název, popis a vyhledávací značky oddělené čárkou a pak zaškrtněte až tři kategorie, v nichž by váš film měl být uveden.

Pokud jste se již dříve přihlásili k účtu Yahoo! z aplikace Studio, ale tentokrát chcete použít jiné ID uživatele, zaškrtněte políčko *Přihlásit se jako jiný uživatel*.

Pokud již nejste přihlášení, zobrazí se dialogové okno Yahoo! Desktop Login (Přihlášení k portálu Yahoo!). Pokud máte existující identitu Yahoo! Identity, zadejte nyní své uživatelské informace. Jinak je nutné nejdříve klepnout na odkaz *Sign up* (Zapsat se) a zřídit nový účet Yahoo!.



Aplikace Studio nyní automaticky vytvoří a odešle film. Pokud byste chtěli v prohlížeči navštívit web Yahoo! Video a zkontrolovat, zda uložení proběhlo v pořádku, klepněte na tlačítko  Sledujte své video online.

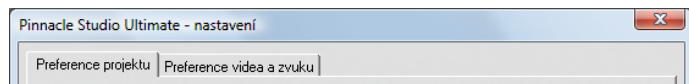
Nastavení

K dispozici jsou nastavení umožňující upravit různé aspekty aplikace Studio. Výchozí hodnoty byly zvoleny tak, aby vyhovovaly většině situací a hardwarových konfigurací. Můžete je však chtít upravit a přizpůsobit je svému stylu práce nebo specifické konfiguraci vybavení.

Nastavení aplikace Studio

Nastavení aplikace Studio jsou rozdělena do dvou dialogových oken s několika kartami.

Hlavní dialogové okno možností obsahuje dvě karty, které popisují možnosti vztahující se k režimu Editace. Chcete-li toto dialogové okno otevřít a současně aktivovat některou z karet, vyberte jeden z příkazů v první skupině nabídky *Nastavení*.



Dialogové okno možností tvorby filmů obsahuje tři karty pro každý ze tří typů médií: disk, soubor a páska. Chcete-li získat přístup k tomuto dialogovému oknu, vyberte jeden z příkazů v druhé skupině nabídky *Nastavení*.



Nastavení aplikace Studio se vztahují na současné i budoucí relace aplikace Studio. Není k dispozici možnost obnovení všech hodnot.

Nastavení projektu

Tato nastavení jsou rozdělena do pěti oblastí, které jsou podrobněji popsány v následujících odstavcích. Hardwarová nastavení týkající se úprav naleznete na panelu *Nastavení videa a zvuku* (viz strana 385).

Prostředí pro úpravy

Automaticky uložit a načíst projekty: Pokud je tato možnost zaškrtnuta, bude aplikace Studio během práce nepřetržitě aktualizovat uložený projekt, aniž byste museli provedené změny explicitně ukládat. Chcete-li raději načítání a ukládání sami sledovat, ponechejte tuto možnost nezaškrtnutou.

Zobrazit velké ikony v časové ose: Toto políčko zaškrtněte, chcete-li miniaturní snímky v pohledu Scénář v okně filmu zobrazit podrobněji.

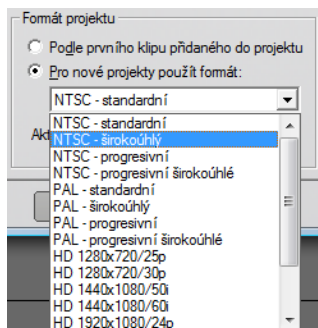
Zobrazit prémiový obsah, Zobrazit prémiové funkce: Prémiový obsah a funkce umožňují snadné a pohodlné rozšíření aplikace Studio v případě, že potřebujete více prostředků nebo větší výkon k vylepšení svých filmů. *Prémiový obsah* zahrnuje doplňkové efekty, přechody, titulky, menu a zvukové efekty. *Prémiové funkce* zahrnují posuvník a lupu, chromatický klíč a další rozšířené možnosti.

Zaškrtněte tato políčka, pokud chcete, aby byly prémiové položky uvedeny v albu a na dalších vhodných místech v aplikaci Studio.

Obecně platí, že po klepnutí na prémiovou položku budete mít možnost ji okamžitě bez ukončení aplikace Studio koupit a nainstalovat, pokud máte k dispozici připojení k Internetu. Více informací naleznete v kapitole Rozšíření aplikace Studio na straně 12.

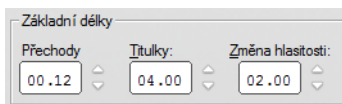
Formát projektu

Ve výchozím nastavení má filmový projekt aplikace Studio stejný formát videa jako první klip, který do něj přidáte. Chcete-li u nových projektů používat jiný formát, klepněte na přepínač *Pro nové projekty použít formát* a z rozevřacího seznamu vyberte požadovaný formát.



Základní délky

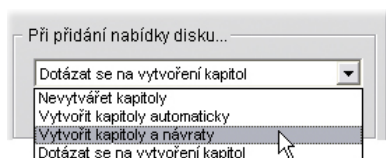
Tyto doby trvání jsou zobrazeny v sekundách a snímcích. Čítač sekund se zvýší o 1 vždy po 30 snímcích (NTSC) nebo po 25 snímcích (PAL).



Tato tři nastavení určují výchozí dobu trvání přechodů, statických obrázků a změn hlasitosti přidaných do filmu. Délky lze v průběhu editace upravit na vlastní hodnoty. Výchozí hodnoty při instalaci jsou uvedeny na předchozím obrázku.

Při přidání menu disku

Pokud umístíte menu disku na časovou osu, aplikace Studio zobrazí dotaz, zda chcete z menu vytvořit *propojení na kapitoly* ke všem klipům, které za ním následují (přínejmenším do následujícího menu). Možnosti v tomto rozevíracím seznamu umožňují uživateli, aby se tomuto potvrzovacímu dialogovému oknu vyhnul. Můžete určit, že chcete kapitoly vytvořit vždy, že kapitoly nechcete vytvořit nikdy nebo že chcete, aby aplikace Studio vytvořila z nového menu propojení na příslušné kapitoly a rovněž *návratová propojení* do menu při ukončení jednotlivých kapitol. Poslední možnost, Dotázat se na vytvoření kapitol, obnovuje výchozí nastavení a zapíná použití potvrzovacího dialogového okna.



Minimální délka kapitoly: Pokud vyberete automatické vytvoření odkazů na kapitoly aplikací Studio po přidání menu, sloučí se v případě potřeby více klipů do kapitol podle zadání minimální délky.

Složka pro dočasné soubory

Při úpravách a tvorbě výsledných projektů aplikace Studio často vytváří pomocné soubory. Všechny tyto soubory jsou ukládány do diskové složky, která je zde

určena. Chcete-li změnit umístění pomocných souborů (zpravidla proto, že chcete na příslušném disku šetřit místo), klepněte na tlačítko složky.



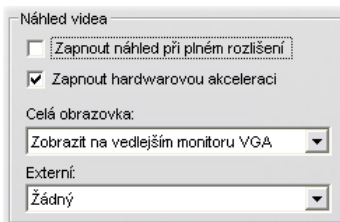
Odstranit: Toto tlačítko otevře dialogové okno Odstranit pomocné soubory, které umožňuje odstraněním souborů vytvořených během renderování projektu obnovit místo na pevném disku.

Nastavení videa a zvuku

Pět oblastí na tomto panelu obsahuje možnosti nastavení hardwaru a prohlížení.

Náhled videa

Z důvodu hlavní role náhledu během interaktivních úprav videa poskytuje aplikace Studio řadu nastavení, která ovlivňují způsob fungování náhledu.



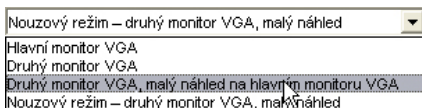
Při zobrazení náhledu na monitoru počítače je výchozí náhled s rozlišením čtvrtiny snímku celkem dostačující. Pokud však máte na náhled náročné požadavky a zvláště pokud chcete k náhledu použít externí výstupní zařízení (výběrem v rozevíracím seznamu *Externí*),

zaškrtněte políčko *Zapnout náhled při plném rozlišení*. U některých počítačů může při výběru této možnosti dojít ke znatelnému snížení výkonu.

Volba *Povolit hardwarovou akceleraci* využívá rozšířených funkcí grafické karty (je-li k dispozici). Tato položka by měla být zaškrtnuta, pokud nezpůsobuje během náhledu problémy se zobrazením.

Položka *Zobrazit náhled s plným rozlišením* v rozevíracím seznamu umožňuje určit způsob náhledu v aplikaci Studio po klepnutí na tlačítko *Celá obrazovka* v přehrávači. Dostupnost voleb v seznamu závisí na hardwaru používaném pro zobrazení.

V systému s jedním monitorem bude v případě náhledu na celou obrazovku (jinou než externí) použita stejná obrazovka jako pro vlastní rozhraní aplikace Studio. Jedná se o položku *Hlavní monitor VGA*. V tomto zvláštním případě začne přehrávání na celou obrazovku od aktuální pozice ve chvíli, kdy klepnete na tlačítko *Celá obrazovka*, a skončí na konci filmu nebo tehdy, když stisknete klávesu Esc.



V případě počítačového systému se dvěma monitory použijete obvykle druhou obrazovku pro zobrazení v plné velikosti a hlavní obrazovku ponecháte pro zobrazení aplikace Studia. Zobrazení na druhém monitoru lze zcela ovládat pomocí tlačítka *Celá obrazovka* nezávisle na tom, zda je film přehráván nebo pozastaven.

Nejjednodušší volbou pro náhled na celou obrazovku je *Druhý monitor VGA*. V tomto režimu je náhled upraven tak, aby byla využita maximální možná velikost

monitoru, aniž by byl přitom porušen poměr stran videa. Náhled v přehrávači na hlavní obrazovce zůstane prázdný za účelem úspory napájení. Je-li k dispozici druhý monitor, je tento režim doporučen pro většinu uživatelů.

Zbývající dvě volby jsou zvláštní režimy umožňující výstup na celou obrazovku jednoho z monitorů, přičemž v okně aplikace Studio je stále k dispozici normální náhled. Tyto režimy jsou nabízeny pouze v případě, že používáte některý z následujících typů videokaret s duálním výstupem:

- ATI Radeon 9600 (nebo vyšší) s ovladačem zobrazení Catalyst™ verze 5.8 (minimum).

Chcete-li použít další režimy náhledu, je třeba před spuštěním aplikace Studio *deaktivovat* druhý monitor v dialogovém okně Zobrazení – vlastnosti (nebo v ovládacím centru aplikace Catalyst).

- nVidia GeForce Fx5xxx nebo vyšší, nebo ekvivalentní kartu řady Quadro. Nejnižší verze ovladače jsou 81.85 (GeForce) a 81.64 (Quadro).

Před spuštěním aplikace Studio musí být druhý monitor *aktivován* jako rozšíření počítače se systémem Windows (*nikoli* v režimu Rozpětí nebo Klonování).

Aplikace Studio při spuštění kontroluje, zda jsou uvedené podmínky splněny. Pokud ano, jsou zpřístupněny ostatní volby.

Druhý monitor VGA, malý náhled na hlavním monitoru VGA: Tato volba přesahuje ostatní režimy zobrazení na celou obrazovku, protože změni konfiguraci zobrazení monitoru tak, aby přesně odpovídala specifikacím formátu snímku a obnovovací frekvence videa projektu. Pokud je formát projektu například 720 × 480 s

obnovovací frekvencí NTSC 60 Hz, bude pro monitor použit tento režim s cílem dosáhnout co nejpresnějšího náhledu. Zároveň bude na hlavní obrazovce zobrazeno obvyklé malé okno náhledu přehrávače.

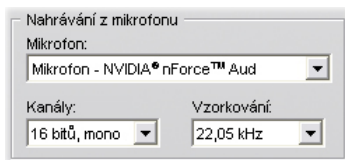
Poznámka: I když máte správnou grafickou kartu, nemusí být požadovaný formát konkrétním monitorem podporován. Pokud je taková situace aplikací Studio rozpoznána, pokusí se použít poslední režim náhledu (viz další odstavec). Pokud se při vašem nastavení hardwaru projeví jakákoli nestabilita, důrazně doporučujeme návrat k některému ze základních režimů popsaných výše.

Druhý monitor VGA v nouzovém režimu, malý náhled:
V tomto režimu je v aplikaci Studio použit nejvhodnější formát podporovaný monitorem, který nejvíce odpovídá formátu videa projektu. Není-li dostupný například formát snímku 720×480 , použije aplikace Studio formát 800×600 a zároveň snímek na střed monitoru. Pokud monitor nepodporuje při určité velikosti obrazovky výstup 50 Hz (PAL), bude použito zobrazení s obnovovací frekvencí 60 Hz.

Nahrávání z mikrofону

Mikrofon: Rozevírací seznam možností pro připojení mikrofónu k hardwaru.

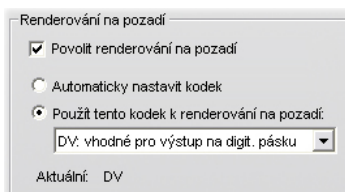
Kanály, Vzorkování: Tato nastavení určují kvalitu zvuku. Obvyklé nastavení pro hlasové komentáře je 16 bitů, mono a frekvence 22,05 kHz.



Renderování na pozadí

Renderování je proces generování videa pro záznam, ve kterém jsou použity přechody HFX, efekty nebo jiné funkce aplikace Studio náročné na výpočetní výkon. Dokud není takové video renderováno, nemusí se během náhledu zobrazit plynule se všemi podrobnostmi.

Aplikace Studio provádí skryté renderování, zatímco pracujete. Tato funkce je označována jako *renderování na pozadí*.



Povolit renderování na pozadí: Nechcete-li renderování na pozadí používat, zaškrtnutí tohoto políčka zrušte. Je to vhodné provést u pomalejšího počítače, ve kterém náročné renderování zpomalovalo ostatní operace.

Nastavit kodek automaticky: Aplikace Studio určí, který kodek bude použit ke kódování renderovaného videa.

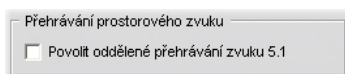
Použít kodek pro renderování na pozadí: Jestliže víte, že bude projekt nahrán na pásku DV, můžete volbou DV jako formátu pro renderování na pozadí zkrátit dobu renderování konečného filmu. Ze stejného důvodu obvykle vyberete MPEG jako kodek pro renderování filmů určených k zaznamenání na disk.

Další možností je třeba zvážit, pokud plánujete zobrazování náhledu videa na externím zařízení (pouze aplikace Studio Ultimate). V takových případech může být nutné nastavit formát projektu a kodek pro

renderování na pozadí tak, aby odpovídaly danému zařízení. Pokud zobrazujete náhled například na analogovém monitoru připojeném k videokameře DV, měli byste renderování na pozadí provést ve formátu DV.

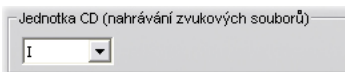
Přehrávání prostorového zvuku

Chcete-li ověřit, zda zvukový systém počítače používaný k náhledu projektu aplikace Studio podporuje oddělený zvuk ve formátu 5.1, zaškrtněte políčko *Povolit oddělené přehrávání zvuku 5.1*. Jestliže provádíte kontrolu prostorového zvuku v systému kompatibilním s technologií Pro Logic nebo ve stereofonním režimu, ponechejte toto políčko nezaškrtnuté.



Jednotka CD (pro nahrávání zvukových souborů)

Jestliže jste v projektu použili hudbu z disku CD, převede aplikace Studio zvuková data digitálně z disku do počítače. Tento rozevírací seznam umožňuje vybrat, které zařízení CD má být pro nahrávání použito v případě, že je k dispozici více zařízení.



Nastavení vytvoření disku

Toto nastavení umožňuje upravit možnosti pro vytváření disků VCD, S-VCD, DVD, HD DVD nebo Blu-ray a pro vytvoření obrazu disku na pevném disku.

K vytváření disků VCD nebo S-VCD je vyžadováno zapisovací zařízení pro disky CD nebo DVD. Vytvoření disku DVD vyžaduje zapisovací zařízení pro disky DVD nebo HD DVD. K vytvoření disku HD DVD potřebujete zapisovací zařízení pro disky HD DVD. Disk Blu-ray vytvoříte pomocí zapisovacího zařízení pro disky Blu-ray.

Disk DVD lze vypalovat ve standardním formátu pro přehrávače DVD, ve formátu AVCHD pro přehrávače Blu-ray nebo ve formátu HD DVD pro přehrávače HD DVD. Další informace naleznete v tématu Export na disk (stránka 362).

Formát

Typ disku: Výběrem možnosti VCD, S-VCD, DVD nebo Blu-ray vytvoříte disk (nebo obraz disku) odpovídajícího typu. Vyberte možnost HD-DVD pro vytvoření disku DVD nebo disku HD-DVD pro přehrávání v přehrávači HD-DVD. Pokud chcete vytvořit disk DVD, který bude možné číst ve většině zařízení Blu-ray, vyberte možnost AVCHD.

Kvalita videa / využití disku: Tato nastavení (*Automatický*, *Lepší kvalita na disku*, *Více videa na disku* a *Vlastní*) nejsou k dispozici pro disky VCD, u kterých je formát neměnný. První tři možnosti představují předvolby, které odpovídají určitým datovým tokům. Možnost *Vlastní* umožňuje nastavit jinou hodnotu pro datový tok. Ve všech případech se zobrazí odhad objemu videa, které se při aktuálním nastavení vejde na disk.

kb/s: Pokud pro předchozí nastavení zvolíte možnost *Vlastní*, tato kombinace rozevíracího seznamu a editačního pole umožňuje zvolit nebo zadat datový tok (a tedy i kvalitu videa a maximální délku) disku.

Vyšším hodnotám odpovídá lepší kvalita a nižší kapacita.

Kompresce zvuku: V závislosti na formátu budou k dispozici některé nebo všechny následující metody ukládání zvukové stopy filmu:

- kódování **PCM** pro stereofonní zvuk je podporováno všemi přehrávači DVD, ale zabírá na disku DVD více prostoru než formát MPEG;
- Zvuk **MPEG** ve formátu MPA (MPEG-1 Layer 2) je podporován všemi přehrávači DVD standardu PAL. U přehrávačů standardu NTSC je většinou podporován, může však být pouze volitelný.
- kódování **Dolby® Digital 2.0** lze použít ke kompaktnímu uložení stereofonního nebo prostorového zvuku. poslech prostorového zvuku vyžaduje zařízení kompatibilní s technologií Dolby Pro Logic; u ostatních systému bude toto kódování přehráno jako běžný stereofonní zvuk;
kódování **Dolby® Digital 5.1** umožňuje oddělené uložení jednotlivých kanálů prostorového zvuku; poslech prostorového zvuku při přehrávání vyžaduje zesilovací a reproduktorový systém s podporou prostorového zvuku.

Použit progresivní kódování: Jednotlivé snímky běžného televizního obrazu jsou zobrazeny jako dvě po sobě následující pole, z nichž každé obsahuje polovinu z několika stovek horizontálních řádků videa, které vytvářejí celý obraz. Liché řádky jsou umístěny v jednom poli a sudé řádky v druhém poli. Pro diváka představují překrytá pole jeden obraz.

Tento systém se nazývá prokládané snímání a vzhledem k charakteristice televizních obrazovek a lidského oka nabízí poměrně dobré výsledky.

Moderní televizní systémy a běžné počítačové monitory však používají progresivní snímání, kdy je obraz zobrazen seshora dolů při vyšší obnovovací frekvenci obrazovky, takže by měl vznikat jasnější obraz se sníženým blikáním. Jestliže váš projekt obsahuje převážně progresivně snímané video nebo fotografie, může zaškrtnutí tohoto políčka zajistit zlepšenou kvalitu výstupu. Obvykle by však toto políčko mělo být ponecháno nezaškrtnuté.

Vždy znovu zakódovat celý film: Pokud zvolíte tuto možnost, bude výstup filmu znovu renderován. Tato možnost je doporučena pouze v případě, že máte problémy s výstupem filmu a chcete odstranit možné zdroje potíží.

Formát

Typ disku: DVD

Kvalita videa / využití disku: Automatická kvalita

Komprese zvuku: MPA (MPEG-1 vrstva 2)

Přibližně 53 minut videa na disk

Kbitů/s: 7500

☐ Použít progresivní kódování

☐ Vždy znovu zakódovat celý film

Nastavení vypalování

Vytvořit obsah disku a pak vypálit: Toto je výchozí možnost pro vytváření disků. V první fázi jsou data, která budou zapsána na disk, vygenerována a dočasně uložena na pevném disku. Ve druhé fázi jsou vygenerovaná data zapsána na optický disk.

Vypočítat obraz disku, ale nevypalovat: S touto možností jednotka pro vypalování disků nebude použita. Soubory, které by byly normálně uloženy na disk, jsou místo toho uloženy do složky na pevný disk jako bitová kopie disku (obraz disku). U některých

Burn options

☒ Create disc content and then burn to disc

☐ Create disc content but don't burn

☐ Burn from previously created disc content

typů disků si můžete vybrat formát obrazu disku. Požadovaný formát zvolte v části *Nastavení média a zařízení* v seznamu *Typ obrazu* (viz strana 394).

Vypálit již dříve vypočítaný obraz: K vypálení disku nebude použit aktuální projekt, ale do vypalovacího zařízení bude odeslána již dříve vytvořená bitová kopie disku. Tento postup umožňuje rozdělit práci v případě potřeby do dvou samostatných kroků, které lze provést nezávisle. To je zvláště užitečné v případě, že chcete vytvořit několik kopií téhož projektu, nebo pokud chcete disk generovat v jednom počítači, ale vypálit v jiném.

Nastavení média a zařízení

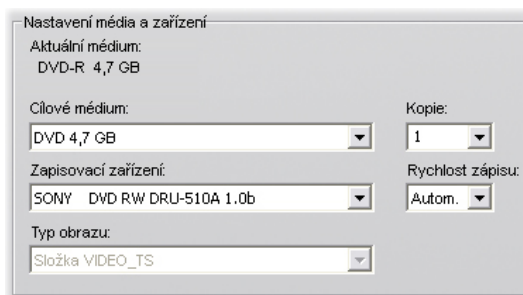
Cílové médium: V tomto rozevíracím seznamu vyberte položku odpovídající typu a kapacitě disku, na nějž vypalujete projekt.

Zapisovací zařízení: Pokud je v systému k dispozici více vypalovacích jednotek, vyberte jednotku, kterou má aplikace Studio použít.

Kopíí: Vyberte nebo zadejte počet kopií tohoto disku, které chcete vytvořit.

Rychlost zápisu: Zvolte jednu z dostupných rychlostí nebo zvolte výchozí výběr pomocí možnosti *Automaticky*.

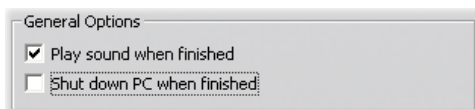
Typ obrazu: Pokud vytváříte obraz disku (nevypalujete skutečný disk), můžete v tomto rozevíracím seznamu zvolit z několika dostupných formátů, pokud jsou k dispozici. Tato volba může být důležitá, pokud chcete k přístupu k obrazu použít jiný software.



Po dokončení vysunout disk: Chcete-li, aby aplikace Studio po dokončení procesu vypalování automaticky vysunula disk, zaškrtněte toto políčko.

Obecné možnosti

Tyto možnosti jsou k dispozici pro karty možností Vytvoř disk a Vytvoř soubor. Samostatně nebo společně umožňují zadat speciální akce, které mají být provedeny po vytvoření disku nebo souboru s videem.



Po dokončení přehrát zvuk: Jakmile je v aplikaci Studio dokončena operace vytvoření výstupu filmu, přehraje se z reproduktorů počítače zvukový efekt upozornění. Je to užitečné, pokud chcete pracovat někde poblíž a současně je prováděna činnost generování filmu, která je náročná na výkon procesoru CPU. Když chcete použít tuto funkci, zkontrolujte, že jsou reproduktory zapnuté a že je hlasitost nastavena na vhodnou hodnotu.

Po dokončení vypnout počítač: Po vytvoření výstupu filmu vydá aplikace Studio systému Windows pokyn k vypnutí počítače. Tato možnost zajistí, že bude celý systém vypnut a to i tehdy, když se nenacházíte u svého

pracovního stolu nebo při dokončení výstupu dokonce spíte.

Nastavení vytvoření souboru

Seznamy Typ souboru a Styly v záhlaví panelu *Vytvoř soubor* pro všechny typy souborů odpovídají seznamům Formát a Styly v prohlížeči výstupu (viz *Kapitola 16: Vytváření filmu*). Většina typů souborů sdílí společný ovládací panel. Typy souborů Real Media a Windows Media zahrnují ovládací panely pro zvláštní účely, které jsou popsány samostatně v kapitolách Nastavení vytvoření souboru Real Media na straně 400 a Nastavení vytvoření souboru Windows Media na straně 404.

Společný panel, jehož popis zde bude uveden, je používán všemi ostatními podporovanými typy souborů: 3GP, AVI, DivX, Flash Video, MPEG-1, MPEG-2 a MPEG-4 (včetně souborů kompatibilních se zařízením iPod a Sony PSP) a pouze zvukovými typy.

Tento panel umožňuje nastavit hodnoty pro soubor a kompresi, pokud byla vybrána předvolba Vlastní. Většina typů souborů umožňuje určitou míru vlastního nastavení.

Vlastní nastavení lze použít k minimalizaci velikosti výstupního souboru, ke zvýšení jeho kvality nebo k přípravě pro zvláštní účel (například k distribuci prostřednictvím Internetu), který může zahrnovat požadavky na zadání údajů, například velikosti snímku.

Běžný panel nastavení Vytvoř soubor sdílí všechny typy souborů kromě souborů Real Media a Windows Media. Pro některé typy souborů nebudou k dispozici všechny možnosti.

Poznámka: Soubory MPEG-2 a MPEG-4 vyžadují speciální dekódovací software. Pokud není v počítači nainstalován odpovídající dekódér, není možné soubory tohoto typu přehrát.

Nastavení videa

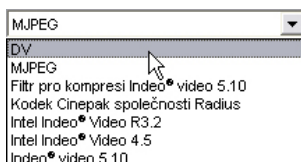
Exportovat obraz: Tato možnost je ve výchozím nastavení zapnuta. Pokud zaškrtnutí tohoto políčka zrušíte, bude výstupní soubor obsahovat pouze zvuk.

Všechny kodeky: Ve výchozím nastavení *není* toto políčko zaškrtnuto, proto seznam obsahuje pouze kodeky, které byly ověřeny společností Avid pro použití v aplikaci Studio. Pokud tuto možnost zaškrtnete, budou v seznamu uvedeny všechny kodeky nainstalované v počítači, ať už jsou ověřeny nebo ne.

Použití kodeků, které nebyly ověřeny společností Avid může mít nežádoucí důsledky. Společnost Avid neposkytuje technickou podporu pro problémy související s použitím neověřených kodeků.

Možnosti: Pomocí tlačítka Možnosti můžete otevřít panel možností specifický pro daný kodek (pokud je k dispozici).

Kompresce: Vyberte komprimovací program (kodek), který je nejvhodnější pro zamýšlené použití. Vytvářeli soubor AVI, budete chtít vybrat nastavení komprese odpovídající počítačové platformě diváka a také kodeky, které tato platforma podporuje.

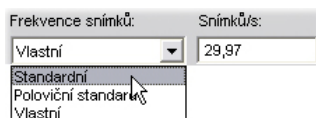


Rozlišení: Tento rozevírací seznam obsahuje předvolby standardních možností pro šířku a výšku. Předvolba Vlastní umožňuje nastavit rozměry přímo.

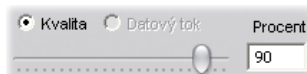
Šířka, Výška: Velikost snímku je měřena v pixelech. Standardním nastavením je rozlišení, v němž aplikace Studio nahrává. Snížení výšky a šířky způsobí výrazné zmenšení velikosti souboru.



Frekvence snímků: Standardní hodnota je 29,97 snímku za sekundu pro standard NTSC a 25 snímků za sekundu pro standard PAL. Pro některé aplikace, jako je například video pro web, je vhodné nastavit nižší frekvenci snímků.



Kvalita, Datový tok: V závislosti na používaném kodeku lze pomocí posuvníku upravit kvalitu nebo datový tok. Čím vyšší procento kvality nebo rychlost datového toku zvolíte, tím větší bude výsledný soubor.



Nastavení zvuku

Chcete-li omezit velikost souborů na minimum, lze zvuk pro digitální použití nastavit na hodnotu mono, 8 bitů při 11 kHz. Základní pravidlo zní: Nastavení 8 bitů, 11 kHz použijte pro zvuk, který je tvořen hlavně řečí, a nastavení 16 bitů, stereo, 22 nebo 44 kHz pro zvuk tvořený převážně hudbou. Srovnání: Hudba na disku CD-ROM používá nastavení 16 bitů, stereo, 44 kHz. Dalším užitečným základním pravidlem pro kompresi zvuku je, že 11 kHz je přibližný ekvivalent kvality rádiových vln AM, 22 kHz odpovídá kvalitě rádia FM a 16 bitů, stereo, 44 kHz je kvalita zvuku na disku CD.

Exportovat zvuk: Tato možnost je standardně zapnuta. Následkem zrušení zaškrtnutí políčka bude výstupní soubor bez zvuku.

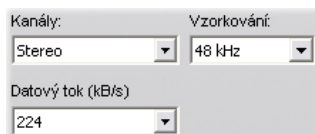
Nastavení: Pomocí tlačítka Nastavení můžete otevřít panel možností specifický pro daný kodek (pokud je k dispozici).

Komprese: Zde uvedené kodeky se budou měnit podle typu souboru.

Kanály: Seznam obsahuje možnosti Mono, Stereo a Vícekanálové, v závislosti na typu souboru. Při použití dalších kanálů roste velikost souboru.

Vzorkování: Při digitalizaci analogového zvuku se v pravidelných intervalech měří hodnoty spojitě analogové křivky. Čím více vzorků, tím je zvuk lepší. Disky CD jsou například nahrávány s parametry 44 kHz, 16 bitů, stereo. Zvuk lze pro některé digitální účely vzorkovat při nižší frekvenci (11 kHz). To platí hlavně pro řeč.

Datový tok: Tento rozevírací seznam určuje datový tok, a tedy i kompresní poměr, pro zvuk. Vyšší datový tok poskytuje vyšší kvalitu, ovšem za cenu větší velikosti souborů.



The image shows a screenshot of a software interface for audio settings. It contains three dropdown menus. The first is labeled 'Kanály:' and is set to 'Stereo'. The second is labeled 'Vzorkování:' and is set to '48 kHz'. The third is labeled 'Datový tok (kB/s)' and is set to '224'.

Nastavení Data

Typ souborů kompatibilní se zařízením Sony PSP obsahuje oblast s názvem Data, v níž můžete zadat název uloženého filmu.

Obecné nastavení

Jedná se o stejné nastavení, jako je popsáno pro kartu Vytvoř disk na straně 395.

Nastavení vytvoření souboru Real Media

Panel možností *Vytvoř soubor Real Media* umožňuje upravit nastavení souborů Real Media. Tyto soubory

umožňují konfigurovat vytváření souborů, které lze přehrávat pomocí oblíbeného přehrávače RealNetworks® RealPlayer® (je k dispozici zdarma ke stažení na adrese www.real.com).

Název, Autor, Práva: Tato tři pole slouží k identifikaci filmů Real Video a jsou zakódována tak, že je běžný divák nevidí.

Klíčová slova: Toto pole může obsahovat až 256 znaků a umožňuje zakódovat do jednotlivých filmů klíčová slova. Zpravidla slouží k identifikaci filmu pro internetové vyhledávací stroje.

Kvalita obrazu: Tyto možnosti umožňují najít správné vyvážení mezi kvalitou obrazu a frekvencí snímků.

- **Žádné video:** Je-li vybrána tato položka, bude výstupní soubor obsahovat pouze zvuk.
- **Normální obraz:** Tato možnost je doporučena pro klipy se smíšeným obsahem jako vhodná kombinace pohybu videa a čistoty obrazu.
- **Vyhlazené video:** Tato možnost je doporučena pro klipy obsahující omezené akce, jako jsou například

zprávy nebo rozhovory, aby byl zlepšen celkový pohyb videa.

- **Ostrý obraz:** Tato možnost je doporučena pro velmi pohyblivé klipy ke zvýraznění celkové čistoty obrazu.

Prezentace: Video se zobrazuje jako posloupnost statických fotografií. Tato možnost poskytuje nejvyšší celkovou čistotu obrazu.

Kvalita zvuku: Tento rozevírací seznam umožňuje zvolit charakteristiky zvukové stopy. Aplikace Studio tyto informace využívá k výběru nejlepší komprese zvuku pro soubory Real Media. Každá následující položka poskytuje vyšší kvalitu zvuku a větší velikost konečného souboru.

- **Žádný zvuk:** Je-li vybrána tato položka, bude výstupní soubor obsahovat pouze obraz.
- **Pouze hlas:** Tato volba přináší odpovídající kvalitu mluveného slova v klipech bez hudby.
- **Hlas s hudbou na pozadí:** Tato volba je určena pro situace, kdy je na pozadí přehrávána hudba, ale mluvený hlas je dominantní.
- **Hudba:** Tato volba slouží pro monofonní stopu v níž hraje neustále hudba.

Stereo hudba: Tato volba slouží pro stereofonní hudební stopu.

Web server: Možnost *RealServer* umožňuje vytvořit film, který lze proudově přehrávat ze serveru RealNetworks RealServer. RealServer podporuje speciální funkci, která umožňuje detekovat rychlost připojení modemu diváka a upraví na jejím základě přenosovou rychlost. Tato možnost umožňuje vybrat až sedm datových toků *Typu připojení*. Protože se velikost souboru a tím i doba nahrávání zvyšuje s každým

přidaným datovým tokem, vyberte pouze ty typy připojení, o nichž se domníváte, že jsou skutečně potřeba.

Chcete-li možnost *RealServer* využít, musí mít poskytovatel připojení, který je hostitelem vaší webové stránky, nainstalován software RealServer. Pokud si nejste jisti, obraťte se na poskytovatele připojení se žádostí o potvrzení, nebo použijte standardní možnost *HTTP*, která umožňuje optimalizovat přehrávání pro právě jednu z možností *Typu připojení*.

Typ připojení: Tato možnost určuje rychlost připojení modemu cílového diváka. Čím nižší je rychlost, tím nižší je kvalita videa. Chcete-li divákům umožnit sledování videa při nahrávání, měli byste vybrat takový typ připojení, který jsou jejich modemy schopny zpracovat.

Při výběru typu připojení vlastně určujete maximální šířku pásma datového proudu RealMedia. Šířka pásma, která je měřena v kilobitech za sekundu (kb/s), představuje množství dat, které lze v daném časovém rozpětí odeslat prostřednictvím Internetu nebo síťového připojení. Standardní modemy (ty, které používají běžné telefonní linky) jsou klasifikovány na základě šířky pásma, které jsou schopny zpracovat. Běžné hodnoty jsou 28,8 a 56 kb/s.

Kromě těchto standardních připojení můžete nahrávat klipy pro rychlosti připojení 100 kb/s, 200 kb/s a vyšší. Tyto vyšší šířky pásma jsou vhodné pro diváky používající podnikové síť LAN (Local Area Network), kabelové modemy nebo modemy DSL (Digital Subscriber Line).

Nastavení vytvoření Windows Media

Panel *Vytvoř Windows Media* umožňuje upravit možnosti pro vytváření souborů přehrávače Windows Media.

The screenshot shows a dialog box titled "Formát" (Format) with several sections:

- Formát:** Contains two dropdown menus. "Typ souboru" (File type) is set to "Windows Media". "Předvolba" (Presets) is set to "Vlastní" (Custom).
- Data:** Contains two columns of text input fields.
 - Název:** "Thorkney's Birds"
 - Autor:** "Thorkney Gillmarket"
 - Práva:** "© 2005 TG Productions"
 - Popis:** "Tajemná krása chráněné oblasti Thorkney s výskytem vzácných ptáků."
 - Hodnocení:** "G"
- Značky pro přehrávač médií „Jdi na...“:** Contains three radio button options:
 - ☒ Žádné značky
 - ☐ Značka pro každý klip
 - ☐ Značky pro pojmenované scény
- Profil:** Contains a dropdown menu set to "Windows Media 8, VBR, nejvyšší kvalita pro vysílání". Below it, technical specifications are listed:
 - Video: 320 x 240, 30 snímků/s
 - Zvuk: PCM, 16 bit Stereo, 44,1 kHz

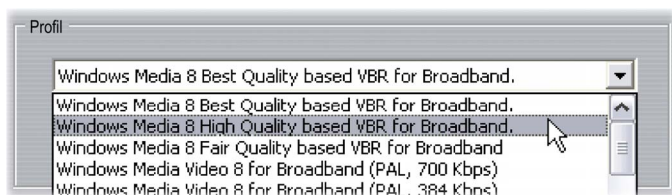
Název, Autor, Práva: Tato tři pole slouží k identifikaci filmů Windows Media a jsou zakódována tak, že je běžný divák nevidí.

Poznámka: Toto pole může obsahovat až 256 znaků a umožňuje zakódovat do jednotlivých filmů klíčová slova. Zpravidla slouží k identifikaci filmu pro internetové vyhledávací stroje.

Hodnocení: Do tohoto pole zadejte hodnocení v případě, že je pro diváky užitečné.

Profil: Vyberte kvalitu přehrávání filmu na základě možností cílové platformy, tedy počítačů, na nichž bude film přehráván. Přesné hodnoty parametrů zvuku a videa odpovídající aktuální volbě jsou zobrazeny

přímo pod seznamem. Možnost *Vlastní* umožňuje upřesnit nastavení výběrem ze seznamu možných kombinací.



Značky pro panel přehrávače médií Jdi na:

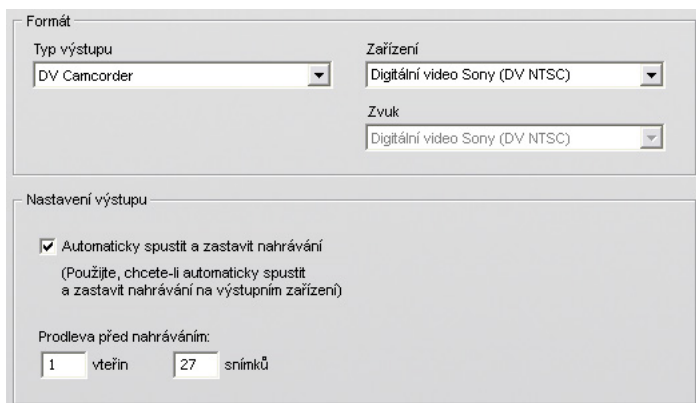
V souboru filmu máte možnost zahrnout souborové značky Windows Media. Tyto značky divákům umožňují přejít přímo na začátek libovolného označeného klipu zvolením jeho názvu ze seznamu.

- **Žádné značky:** Soubor filmu bude vytvořen bez značek.
- **Značka pro každý klip:** Značky jsou automaticky vytvořeny pro každý klip ve filmu. Pokud jste klipu nedali vlastní název, bude pro něj vytvořen výchozí název na základě názvu projektu.

Značky pro pojmenované scény: Značky budou vytvořeny pouze pro klipy (scény), kterým jste dali vlastní název.

Nastavení exportu na pásku

Aplikace Studio automaticky rozpozná hardware, který jste nainstalovali, a odpovídajícím způsobem nakonfiguruje typ výstupu Export na pásku.



Formát

Typ výstupu: DV Camcorder

Zařízení: Digitální video Sony (DV NTSC)

Zvuk: Digitální video Sony (DV NTSC)

Nastavení výstupu

☒ Automaticky spustit a zastavit nahrávání
(Použijte, chcete-li automaticky spustit a zastavit nahrávání na výstupním zařízení)

Prodleva před nahráváním:
1 vteřin 27 snímků

Pokud *přepisujete* film na zařízení DV, můžete nastavit aplikaci Studio tak, aby zařízení automaticky spustila a zastavila (nemusíte to tedy dělat sami).

Automatické řízení přepisu:

1. Klepněte na tlačítko *Export videa* v hlavním panelu nabídek.
V horní polovině obrazovky se zobrazí okno Export videa.
2. Klepněte na kartu *Páska*.
3. Klepněte na tlačítko *Nastavení*. Otevře se panel možností *Export na pásku*.
4. Chcete-li povolit automatické ovládání, zaškrtněte políčko *Automaticky spustit a zastavit nahrávání*. Díky tomuto nastavení není nutné v kroku 6 ručně spouštět nahrávání.

U většiny zařízení DV existuje krátká prodleva mezi příjmem příkazu k nahrávání a skutečným zahájením této operace. V aplikaci Studio je tato prodleva označována prodleva před nahráváním. Pro jednotlivá zařízení se může lišit, a proto je třeba zjistit optimální hodnotu pro použité zařízení experimentálně.

5. Klepněte na tlačítko *OK*.
6. Klepněte na tlačítko *Vytvořit*.

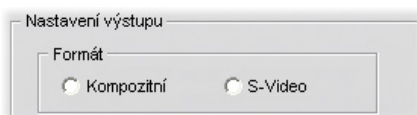
Aplikace Studio provede renderování filmu a poté vás vyzve ke klepnutí na tlačítko *Přehrát* v přehrávači. Pokud jste nevybrali volbu *Automaticky* (krok 4), musíte před klepnutím na tlačítko *Přehrát* ručně spustit zařízení pro nahrávání; v opačném případě aplikace Studio odešle příkaz k *nahrávání*. Aplikace Studio odešle na výstup první snímek filmu (bez zvuku), a to po dobu zadanou jako prodleva před nahráváním. Poskytne tak zařízení čas k dosažení potřebné rychlosti pásku a zahájení nahrávání.

Rada: Pokud při přehrávání pásky zjistíte, že první část filmu není nahrána, měli byste zvýšit hodnotu nastavení *Prodleva před nahráváním*. Pokud však film začne nehybným prvním snímkem, měli byste naopak hodnotu tohoto nastavení snížit.

Rada: Chcete-li nahrávacímu zařízení v průběhu prodlevy před nahráváním odeslat černou obrazovku, umístěte do *Videostopy* těsně před začátek filmu prázdný titulek (prázdný titulek je černý). Chcete-li černou naopak nahrát na konci filmu, umístěte prázdný titulek do *Videostopy* bezprostředně za poslední snímek filmu.

Analogový výstup

Pokud přepisujete na analogové zařízení, může být k dispozici možnost výběru formátu *Kompozitní* nebo *S-Video*, pokud jsou podporovány hardwarem.



Výstup na obrazovku

Jednou z možností v rozevíracím seznamu *Video* v oblasti *Výstupní zařízení* je VGA monitor. Použijete-li tuto možnost, bude dokončený projekt přehrán na monitoru, a nikoli na externím zařízení.

Tipy a triky

V této části jsou uvedeny rady technických odborníků společnosti Avid, které vám pomohou při výběru, použití a správě počítačových systémů s ohledem na požadavky videa.

Hardware

Chcete-li aplikaci Studio používat co nejefektivněji, měl by být optimálně připraven a nakonfigurován hardware.

Příprava pevného disku

Před nahráváním videa zvažte pracovní postup uvedený v následujících krocích, zvláště pokud máte starší systém, máte-li málo místa na disku pro nahrávání nebo pokud jste již zaznamenali možné potíže s pevným diskem:

- Zavřete co nejvíce jiných aplikací a programů na pozadí. To se týká i důležitých bezpečnostních softwarů, jako jsou například antivirové programy a ochrana proti spyware. Pokud se rozhodnete pro tento krok, společnost Avid vám zároveň důrazně doporučuje odpojení od Internetu (nebo nastavení

brány firewall tak, aby blokovala veškerý internetový provoz). Při ukončení procesů na pozadí vám pomohou dostupné softwarové nástroje.

- V Průzkumníku Windows klepněte pravým tlačítkem myši na název jednotky pro nahrávání a v kontextové nabídce klepněte na příkaz *Vlastnosti*. Na kartě *Nástroje* v dialogovém okně Disk - vlastnosti klepněte na tlačítko *Zkontrolovat* a spusťte podrobné skenování jednotky, abyste ověřili, že neobsahuje chyby. Po dokončení skenování klepněte na tlačítko *Defragmentovat*. Systémový nástroj defragmentace disku nyní uspořádá obsah jednotky tak, aby pro nahrávané soubory byly k dispozici co možná největší oblasti souvislého volného místa.

Operace skenování a defragmentace jsou časově náročné, proto je vhodné je spustit v době, kdy nebudete přítomni u počítače.

Dočasně ukončete spořič obrazovky a všechny funkce řízení spotřeby, které jste nastavili v dialogovém okně pro nastavení spořiče obrazovky.

Poznámka: Programy editace videa nepoužívají multitasking příliš efektivně. Při nahrání filmu na videopásku nebo na optický disk nebo při nahrávání videa nepoužívejte žádné jiné programy. Při editaci lze používat multitasking.

Paměť RAM

Čím více paměti RAM máte k dispozici, tím snazší bude práce s aplikací Studio. Chcete-li používat aplikaci Studio, budete potřebovat nejméně 512 MB paměti RAM, ale doporučujeme nejméně 1 GB. Pokud pracujete s videem ve vysokém rozlišení (HD) nebo používáte systém Windows Vista, doporučujeme 2 GB.

Úpravy videa ve formátu AVCHD vyžadují minimálně 2 GB.

Základní deska a procesor

Procesor Intel Pentium nebo AMD Athlon 1,4 GHz nebo nejlépe vyšší. Systém Windows Vista a úpravy ve formátu AVCHD vyžadují výkonnější procesor. Minimální doporučení sahá až procesoru 2,66 GHz pro úpravy videa ve formátu AVCHD v rozlišení 1920 pixelů.

Grafická karta

Ke spuštění aplikace Studio je vyžadována grafická karta kompatibilní s rozhraním DirectX s následujícími parametry:

- Pro obvyklé použití - alespoň 64 MB integrované paměti (doporučeno 128 MB).
- Pro systém Windows Vista - alespoň 128 MB (doporučeno 256 MB).

Pro formáty HD a AVCHD - alespoň 256 MB (doporučeno 512 MB).

Nastavení grafické karty

Pokud potřebujete minimalizovat načítání systému při zachování přijatelné barvy, společnost Avid doporučuje nastavení obrazovky na 16bitovou barevnou hloubku.

Nastavení zobrazení v systému Windows XP:

1. *Vlastnosti*. Poté, co se zobrazí dialogové okno Zobrazení - vlastnosti, klepněte na kartu *Nastavení*.

2. Máte-li k dispozici více monitorů, vyberte jeden monitor, pro který má být nové nastavení platné.
3. V části *Kvalita barev* vyberte položku Střední (16 bitů).

Nastavení zobrazení v systému Windows Vista:

1. Umístěte kurzor na pracovní plochu, klepněte pravým tlačítkem myši a poté klepněte na příkaz *Přizpůsobit* . V okně Přizpůsobit vzhled a zvuky klepněte na odkaz Nastavení zobrazení.

Zobrazí se dialogové okno Nastavení zobrazení.

2. Máte-li k dispozici více monitorů, vyberte jeden monitor, pro který má být nové nastavení platné.
3. V části *Barvy* vyberte položku Střední (16 bitů).

Nastavení barev je platné pouze pro zobrazení na monitoru počítače. Nahrané videoklipy se na výstupu videa zobrazí v plných barvách a v úplném rozlišení.

Aplikace Studio a počítačová animace

Upravujete-li pomocí aplikace Studio počítačovou animaci nebo chcete-li zkombinovat animaci s digitálním videem, nezapomeňte vytvořit animace se stejnou velikostí snímků a frekvencí obnovování obrazu, jakou používá původní video:

Kvalita	Ořiznutí TV	PAL	NTSC	Zvuk
DV	Ano	720x576	720x480	44 kHz, 16 bitů, stereo

Pokud tak neučiníte, bude výsledkem zbytečně dlouhá doba renderování a možnost viditelných vad při přehrávání animace.

Řešení potíží

Než začnete řešit potíže, věnujte nějaký čas kontrole instalace hardwaru a softwaru.

Aktualizujte software: Doporučujeme nainstalovat nejnovější aktualizace operačního systému pro Windows XP a Windows Vista. Tyto aktualizace můžete stáhnout na adrese:

windowsupdate.microsoft.com/default.htm

Klepnutím na příkaz *Nápověda* ➤ *Softwarové aktualizace* se přesvědčte, zda máte nainstalovanou nejnovější verzi aplikace Studio. Aplikace Studio použije ke zjištění možných aplikací Internet.

Kontrola hardwaru: Přesvědčte se, zda veškerý nainstalovaný hardware funguje správně s nejnovějšími ovladači a není ve Správci zařízení systému Windows označen jako problémový (viz dále). Pokud jsou jakákoli zařízení označena, měli byste problém vyřešit před zahájením instalace.

Získání nejnovějších ovladačů: Velmi také doporučujeme instalaci nejnovějších ovladačů zvukové a grafické karty. V průběhu spuštění ověřuje software Studio, zda grafická a zvuková karta podporují technologii DirectX. Nápovědu k tomuto procesu

naleznete v části Aktualizace ovladačů zvuku a videa na straně 420.

Otevření Správce zařízení

Správce zařízení systému Windows XP a Windows Vista, který umožňuje konfiguraci systémového hardwaru, hraje při odstraňování potíží významnou roli.

Prvním krokem při přístupu ke Správci zařízení je klepnutí pravým tlačítkem myši na ikonu *Tento počítač* a následné klepnutí na příkaz *Vlastnosti* v kontextové nabídce. Otevře se dialogové okno *Systém - vlastnosti*. V systému Windows XP je tlačítko *Správce zařízení* k dispozici na kartě *Hardware*, v systému Windows Vista se nachází na levém bočním panelu.

Presvědčte se, že veškerý instalovaný hardware správně funguje, že jsou nainstalovány nejnovější ovladače a že žádné zařízení není ve Správci zařízení označeno příznakem se žlutým vykřičníkem oznamujícím chybový stav. V případě, že se vyskytnou potíže s ovladačem, které nedokážete sami vyřešit, kontaktujte výrobce zařízení nebo svého dodavatele počítače a požádejte je o pomoc.



TECHNICKÁ PODPORA ONLINE

Znalostní databáze Support Knowledge Base společnosti Avid s možností prohledávání obsahuje archiv tisíců pravidelně aktualizovaných článků o nejčastějších dotazech a potížích, které uživatelé mají s aplikací Studio a dalšími produkty společnosti Avid.

Tuto znalostní databázi použijte k vyhledání odpovědi na libovolné dotazy týkající se instalace nebo použití aplikace Pinnacle Studio či odstraňování potíží s touto aplikací.

Znalostní databázi můžete otevřít pomocí webového prohlížeče na adrese:

<http://www.pcle.com/selfhelp>

Zobrazí se domovská stránka znalostní databáze. Chcete-li databázi prohledávat, nemusíte se registrovat. Chcete-li však oddělení technické podpory zaslat specifický dotaz, je nutné, abyste si vytvořili účet znalostní databáze. Než se obrátíte na technickou podporu, přečtěte si prosím ve znalostní databázi všechny články, které se k vašemu dotazu vztahují.

Použití znalostní databáze

V rozevíracím seznamu *Product* vyberte položku Studio Version 15. V případě potřeby můžete rovněž vybrat dílčí produkt (*Sub-Product*) a kategorii (*Category*). Výběrem dílčího produktu nebo kategorie můžete snížit počet irelevantních výsledků, které vám hledání nabídne, ale můžete rovněž způsobit vyloučení užitečných článků obecnější povahy. Pokud si nejste jisti, kterou kategorii vybrat, ponechte výběr všech kategorií (*All Categories*).

Chcete-li vyhledat článek, zadejte do textového pole krátkou frázi nebo skupinu klíčových slov. Nebuďte příliš rozvláční. Nejlepších výsledků při hledání dosáhnete s několika málo slovy.

Příklad hledání

V seznamu běžných potíží dále je první položkou Studio crashes or hangs in Edit mode (Aplikace Studio havaruje nebo se zablokuje v režimu Editace).

Do políčka hledání zadejte text *Crash in edit mode* (Havárie v režimu Editace) a pak klepněte na tlačítko *Search* (Hledat). Mělo by se zobrazit zhruba 60 až 150 výsledků. V prvním z nich nazvaném *Studio crashes in Edit* (Aplikace Studio havaruje v režimu Editace) je uveden seznam známých příčin tohoto problému a jejich možné nápravy.

Pokud vyhledáte jediné klíčové slovo *Crash* (Havárie), získáte mnohem méně výsledků. Všechny se budou vztahovat k havárii aplikace Studio.

Pokud není při hledání nalezen článek vztahující se k vašemu problému, pokuste se upravit hledání výběrem jiné skupiny klíčových slov. Můžete rovněž použít možnosti *Search by* (Hledání podle) a *Sort by* (Řazení podle) a vybrat specifické nebo oblíbené články.

Hledání podle ID odpovědi

Pokud znáte ID odpovědi, kterou hledáte, můžete tuto položku zobrazit přímo. Pokud například dochází k chybě nahrávání při stisknutí tlačítka *Start*, někdo vám doporučí článek znalostní databáze 2687, *I am getting a capture error with Studio* (V aplikaci Studio se dochází k chybě při nahrávání). V rozevíracím seznamu *Search by* (Hledat podle) vyberte položku *Answer ID* (ID odpovědi), zadejte požadované ID odpovědi do textového pole a klepněte na tlačítko *Search* (Hledat).



NEJČASTĚJI ŘEŠENÉ PROBLÉMY

Zbývají část této kapitoly čerpá z některých článků znalostní databáze, které jsou nejčastěji využívány uživateli. Text v této kapitole je obvykle méně podrobný, než text, který je k dispozici on-line. Úplný text, který je k dispozici pro každou ID odpovědi, získáte v online znalostní databázi.

Chyby nebo havárie při instalaci

ID odpovědi 13122

Během instalace aplikace Studio se mohou zobrazovat chybová hlášení v dialogových oknech s názvy CRC Error (Chyba kontrolního součtu), Feature Transfer Error (Chyba při přenosu funkce) nebo I/O Error (Vstupně-výstupní chyba). V jiných případech může instalace selhat nebo přestat reagovat. V takových případech postupně vyzkoušejte následující kroky, dokud problém nebude vyřešen:

- **Prozkoumejte disky:** Přesvědčte se, že na povrchu jednotlivých disků nejsou nečistoty, šmouhy nebo otisky prstů. V případě potřeby očistěte disk měkkým hadříkem. Nepoužívejte papírové utěrky ani žádný jiný hrubý materiál, který by mohl poškrábat disk. Disk utírejte od středu k okrajům. Nečistěte disk v kruzích. Po vyčištění disku opakujte instalaci.

Jsou-li na disku zřetelné hluboké škrábance nebo praskliny znemožňující instalaci, kontaktujte odbornou pomoc společnosti Avid a žádejte výměnu disku.

- **Zkuste jinou jednotku:** Máte-li k dispozici druhou optickou jednotku kompatibilního typu, zkuste instalaci provést pomocí této jednotky.
- **Omezte programy spouštěné při spuštění počítače:** Umíte-li používat nástroj **msconfig**, postupujte podle pokynů a omezte programy spouštěné při spuštění systému Windows, které mohou kolidovat s instalačním programem systému Windows. Podrobnosti naleznete v části Úprava aplikací spouštěných při spuštění počítače na straně 430.

Instalujte z pevného disku: Při tomto postupu spusťte systém Windows v nouzovém režimu, zkopírujte obsah instalačního disku aplikace Studio na pevný disk a potom proveďte instalaci z pevného disku. Doporučujeme přechíst ID odpovědi 13122 na webu společnosti Avid, kde naleznete nejnovější rady týkající se tohoto postupu.

Aplikace Studio havaruje v režimu Editace

ID odpovědi 6786

Pokud aplikace Studio havaruje, jsou nejpravděpodobnější příčinou buď potíže s konfigurací nebo problémy s projektem nebo souborem obsahu. Tento typ potíží lze často vyřešit pomocí jedné z následujících metod:

- Odinstalování a nová instalace aplikace Studio o.

- optimalizace počítače,
- opětovné vytvoření poškozeného projektu, opětovné nahrání poškozeného klipu.

Chcete-li pomoci při řešení těchto potíží, určete, který z typů selhání uvedených níže nejlépe odpovídá zjištěným symptomům, a pak přejděte k odpovídající sadě pokynů:

- **Případ 1:** Aplikace Studio havaruje náhodně. Nezdá se, že by existoval jeden specifický důvod havárie, ale k havárii dochází často.
- **Případ 2:** Aplikace Studio havaruje vždy, když klepnete na určitou kartu nebo tlačítko v režimu Editace.

Případ 3: Aplikace Studio havaruje vždy, když provedete určitou posloupnost kroků.

Případ 1: Aplikace Studio havaruje náhodně

Zkuste postupně následující řešení:

Získání nejnovější verze aplikace Studio: Přesvědčte se, zda je nainstalována nejnovější verze aplikace Studio 15. Nejnovější verzi naleznete na naší webové stránce na adrese:

www.pinnaclesys.com/support/studio15

Před zahájením instalace nové verze nezapomeňte ukončit všechny ostatní programy.

Úprava nastavení aplikace Studio: V rozevíracím seznamu *Renderování* vyberte možnost *Bez vyobrazení na pozadí* a zrušte zaškrtnutí políčka *Použít hardwarovou akceleraci*. Obě možnosti naleznete na panelu nastavení *Editace* (viz strana 382).

Ukončete úlohy na pozadí: Než začnete používat aplikaci Studio, ukončete všechny ostatní aplikace a procesy na pozadí.

Správce úloh otevřete stisknutím kombinace kláves CTRL+ALT+DELETE. Na kartě *Aplikace* pravděpodobně nic nenajdete, ale na kartě *Procesy* bude zobrazen aktuálně spuštěný software. Může být obtížné s jistotou určit, které procesy by neměly být ukončeny, k dispozici jsou však softwarové nástroje, které celý proces pomohou usnadnit.

Defragmentace pevného disku: Postupem času se může stát, že soubory na pevném disku budou *fragmentované* (uložené po částech v různých oblastech disku), což zpomaluje přístup a může vést k provozním potížím. K prevenci nebo vyřešení tohoto problému použijte nástroj defragmentace disku, například ten, který je dodáván s operačním systémem Windows. Integrovaný nástroj defragmentace můžete spustit pomocí příkazu *Defragmentace disku* v menu *Programy* ➤ *Příslušenství* ➤ *Systémové nástroje*.

Aktualizace ovladačů zvuku a videa: Přesvědčte se, zda jste pro zvukovou a grafickou kartu získali nejnovější ovladače z webových stránek příslušných výrobců. I zcela nový počítač může být dodáván s nainstalovanými zastaralými ovladači a proto je vhodné zkontrolovat, zda nejsou k dispozici aktualizace. Používanou zvukovou a grafickou kartu můžete zjistit pomocí Správce zařízení systému Windows.

Chcete-li určit, jakou grafickou kartu máte, klepněte ve Správci zařízení na symbol plus před položkou *Grafické adaptéry*. Zobrazí se název používané grafické karty. Poklepáním na název karty zobrazíte další dialogové okno. Přejděte na kartu *Ovladač*. Nyní

si můžete prohlédnout informace o výrobci ovladače a zjistit názvy souborů, jimiž je ovladač tvořen.

Zvuková karta je ve Správci zařízení zobrazena v oddílu *Ovladače zvuku, videa a her*. Poklepnutím na název můžete rovněž zobrazit podrobnosti o ovladači.

Chcete-li získat nejnovější ovladače zvukových a grafických karet, přejděte na webové stránky příslušných výrobců. Celá řada uživatelů používá grafické čipy NVIDIA nebo ATI. Nejnovější ovladače pro tyto karty jsou k dispozici na adrese:

www.nvidia.com a www.atitech.com

Uživatelé se zvukovými kartami Sound Blaster mohou aktualizace získat na adrese:

us.creative.com

Aktualizace systému Windows: Přesvědčte se, zda používáte všechny nejnovější aktualizace systému Windows, které jsou k dispozici.

Možnost Upravit pro nejlepší výkon: Pomocí této možnosti můžete v systému vypnout doplňkové vizuální funkce, které využívají další čas procesoru. Pravým tlačítkem myši klepněte na ikonu *Tento počítač*, v kontextové nabídce klepněte na příkaz *Vlastnosti* a pak klepněte na kartu *Upřesnit*. Klepnutím na tlačítko *Nastavení* v části *Výkon* otevřete dialogové okno *Možnosti výkonu*. Vyberte možnost *Optimalizovat výkonnost pro aplikace* a pak klepněte na tlačítko *OK*.

Aktualizace rozhraní DirectX: Proveďte aktualizaci na nejnovější verzi rozhraní DirectX. Můžete ji stáhnout ze společnosti Microsoft na adrese:

www.microsoft.com/windows/directx

Uvolnění místa na spouštěcí jednotce: Přesvědčte se, zda máte na spouštěcí jednotce k dispozici nejméně

10 GB volného místa pro stránkování a dočasné soubory.

Odinstalování, opětovné nainstalování a aktualizace aplikace Studio: Pokud dojde k poškození instalace aplikace Studio, postupujte takto:

1. Odinstalujte aplikaci Studio: Klepněte na příkaz *Start ➤ Programy ➤ Studio 15 ➤ Nástroje ➤ Odinstalovat Studio 15* a pak postupujte podle pokynů na obrazovce až do dokončení procesu. Pokud odinstalační program zobrazí dotaz, zda chcete odstranit sdílené soubory, klepněte na tlačítko *Ano všechny*. V případě potřeby odpojte kameru a kabel od karty DV.
2. Opětovně nainstalujte aplikaci Studio: Vložte disk Studio CD do jednotky a znovu nainstalujte software. Přesvědčte se, zda jste při instalaci aplikace Studio přihlášení jako správce (nebo jako uživatel s oprávněními správce). Důrazně se doporučuje nainstalovat aplikaci Studio do standardního adresáře na hlavním disku operačního systému.
3. Stáhněte a nainstalujte nejnovější verzi aplikace Studio: Klepnutím na příkaz *Nápověda ➤ Softwarové aktualizace* zkontrolujte, zda jsou k dispozici nové aktualizace. Pokud je na naší webové stránce zjištěna nová verze aplikace Studio, budete vyzváni k jejímu stažení. Stáhněte tento *soubor opravy* na místo, kde jej snadno najdete (například na plochu) a pak ukončete aplikaci Studio. Poklepáním na stažený soubor pak proveďte aktualizaci aplikace Studio.

Opětovné vytvoření poškozeného projektu: Pokuste se znovu vytvořit několik prvních minut projektu. Pokud nedochází k žádným potížím, přidávejte

postupně další části a pravidelně kontrolujte, zda je zachována stabilita systému.

Oprava poškozeného videa nebo zvuku: V některých případech může k nestabilitě docházet pouze při manipulaci s určitými zvukovými klipy nebo videoklipy. V takovém případě byste měli zvuk nebo video nahrát znovu. Pokud zvuk nebo video byly vytvořeny pomocí jiné aplikace, nahrajte je znovu pomocí aplikace Studio, je-li to možné. Přestože aplikace Studio podporuje celou řadu videoformátů, může se stát, že váš klip je poškozen nebo je v nerozpoznávaném formátu. Pokud se zdá, že potíže působí soubor **wav** nebo **mp3**, převed'te soubor před naimportováním do jiného formátu. Mnoho souborů **wav** a **mp3** v síti Internet je poškozeno nebo nejsou standardní.

Opětovná instalace systému Windows: Toto opatření je poněkud drastické, ale pokud předchozí kroky nepomohly, je možné, že došlo k poškození operačního systému Windows. Přestože ostatní aplikace se zdají být bez potíží, může velikost videosouborů používaných aplikací Studio přetížit systém do té míry, že se odhalí latentní nestabilita.

Případ 2: Aplikace Studio havaruje po klepnutí na kartu nebo tlačítko

Nejprve vyzkoušejte kroky uvedené výše pro Případ 1. Tento typ potíží obvykle znamená, že aplikace Studio nebyla nainstalována správně nebo je poškozena. Tyto obtíže lze zpravidla vyřešit odinstalováním aplikace Studio, jejím opětovným nainstalováním a instalací oprav nejnovější verze.

V opačném případě vytvořte nový projekt nazvaný test01.stx a pokuste se určit, zda je selhání specifické

pro tento určitý projekt. Otevřete demonstrační soubor a přetáhněte několik prvních scén na časovou osu. Nyní klepněte na kartu nebo na tlačítko, o nichž se domníváte, že působí potíže. Pokud testovací soubor nehavaruje, je možné, že problém je způsoben projektem, na němž pracujete, a nikoli aplikací Studio nebo systémem. Dojde-li k selhání testovacího projektu, obraťte se na naše oddělení technické podpory s podrobnými informacemi o této chybě. Pokusíme se problém zopakovat a vyřešit.

Případ 3: Aplikace Studio havaruje při provedení určitých kroků

Toto je pouze složitější verze Případu 2 a při odstraňování potíží je třeba použít stejné kroky. Vzhledem k tomu, že určení přesné sekvence kroků, která působí chybu, může být poměrně obtížné, je důležité, abyste postupovali metodicky. Vytvořením malého testovacího projektu (je popsán v Případě 2) můžete eliminovat proměnné, které by výsledky testu mohly ovlivňovat.

Aplikace Studio se zablokuje při renderování

ID odpovědi 6386

U tohoto typu problémů aplikace Studio přestane pracovat při renderování (což je příprava videa pro výstup v režimu Export videa). Chcete-li najít řešení těchto potíží, určete, který z typů selhání uvedených níže nejlépe odpovídá zjištěným symptomům, a pak přejděte k odpovídajícím krokům:

- **Případ 1:** Renderování se zastaví okamžitě po zahájení.
 - **Případ 2:** Renderování se v rámci projektu zastaví náhodně. Pokud se o renderování pokusíte několikrát, nezastaví se obvykle na tomtéž místě.
- Případ 3:** Renderování se zastaví vždy na stejném místě bez ohledu na to, kolikrát se o renderování pokusíte.

Případ 1: Renderování se zastaví okamžitě

Pokud k zablokování dojde okamžitě po klepnutí na tlačítko *Vytvořit*, jsou v systému problémy s konfigurací. Pokuste se renderovat dodané demonstrační video. Pokud se tato operace nezdaří, je potvrzeno, že se jedná o problém systému, vzhledem k tomu, že jsme v průběhu našeho testování nebyli schopni u demonstračního videa tuto chybu reprodukovat.

Možná řešení:

- Odinstalujte a opakovaně nainstalujte aplikaci Studio.
- Odinstalujte ostatní software, který může být v konfliktu s aplikací Studio (ostatní software pro editaci videa, ostatní videokodeky atd.).
- Zkuste v aplikaci Studio provést renderování do jiného typu souboru nebo typu disku. Zkuste vytvořit soubory ve formátu MPEG 1 a MPEG 2 nebo soubor AVI ve formátu DV. Můžete vytvořit disky VCD a DVD? Znalost funkčních a nefunkčních postupů může být zásadní při identifikaci a řešení problému.
- Přesvědčte se, zda jsou nainstalovány všechny dostupné aktualizace Service Pack systému Windows.

Nainstalujte systém Windows sám přes sebe (to znamená, *aniž* byste jej nejprve odinstalovali). V systému Windows XP je pro tento postup používán termín *Oprava*.

Případ 2: Renderování se zastaví náhodně

Pokud se renderování zastavuje náhodně, a to i v rámci téhož projektu, může být selhání způsobeno zpracování úloh na pozadí, řízením spotřeby nebo potíží s teplotou počítače.

Možná řešení:

- Zkontrolujte, zda pevný disk neobsahuje chyby a proveďte jeho defragmentaci.
- Ukončete všechny úlohy na pozadí, jako jsou antivirové programy, indexační programy jednotek či faxmodemy.
- Vypněte řízení spotřeby.

Nainstalujte do počítače dodatečné ventilátory.

Případ 3: Renderování se vždy zastaví na stejném místě

Pokud se renderování v rámci určitého projektu vždy zastaví na stejném místě, zkontrolujte, zda ke stejným potížím dochází i u ostatních projektů. Pokud ne, je možné, že je problémový projekt poškozen. Pokud ano, pokuste se určit společný faktor.

Nalezení řešení u tohoto typu potíží je mnohem jednodušší, jste-li schopni identifikovat určitou položku projektu, která zastavení renderování způsobuje. Odebrání této položky nebo její oříznutí může umožnit dokončení renderování, i když v některých případech se může stát, že se chyba projeví na jiném místě projektu.

Další možná řešení a obcházení problémů:

- Prohlédněte si, zda klipy v projektu neobsahují poškozené videosnímky. Takové snímky se mohou zobrazovat jako šedé, černé, hranaté či zkreslené. Pokud takový snímek naleznete, ořízněte klip tak, aby tento snímek neobsahoval. Můžete se rovněž pokusit záznam znovu nahrát.
- Proved'te defragmentaci pevného disku.
- Zkontrolujte, zda je na pevném disku, který používáte pro video, k dispozici dostatek volného místa (nejlépe desítky gigabajtů). Renderování může využívat velké množství paměti a pokud není k dispozici dostatek místa, může být přerušeno.
- Máte-li k dispozici samostatnou diskovou jednotku pro nahrávání, nezapomeňte na tuto jednotku přesunout složku pro dočasné soubory.
- Zkopírujte klipy z místa, u kterého došlo k zastavení renderování, a vložte je do nového projektu. Dále zahrňte zhruba 15 až 30 sekund na obou stranách chyby. Zkuste tento výřez renderovat do souboru AVI a pokud renderování proběhne úspěšně, nahraďte tímto souborem problémovou sekci původního projektu.

Vytváříte-li disk DVD nebo jiný typ optického disku, odeberte z projektu všechna menu a poté proved'te renderování projektu do souboru AVI. Pokud se tento postup podaří, vytvořte nový projekt, proved'te import souboru AVI a přidejte požadovaná menu. Renderování bude nyní spotřebovávat méně prostředků, což zvětšuje pravděpodobnost úspěchu.

Aplikace Studio se zablokuje při spuštění nebo se nespustí

ID odpovědi 1596

Problémy při spuštění se mohou projevovat mnoha různými způsoby. Aplikace Studio může při spuštění zobrazit chybovou zprávu, může uprostřed spouštění přestat pracovat nebo se může po zdánlivě bezproblémovém spuštění zablokovat (to znamená, že nevrátí řízení uživateli).

Ve všech takových případech vyzkoušejte libovolný nebo všechny z následujících pokynů:

- Restartujte počítač. Po restartování poklepejte na ikonu aplikace Studio.
- Počkejte několik minut a přesvědčte se, že aplikace je skutečně zablokována. Několik minut vyčkejte i v případě, pokud se domníváte, že spuštění aplikace Studio se nezdařilo. U některých počítačů může proces spuštění trvat déle, než předpokládáte.
- Odinstalujte a opětovně nainstalujte aplikaci Studio. (Pokyny naleznete na straně 422.)

Spusťte systém Windows v nouzovém režimu. Jestliže aplikaci Studio nelze spustit ani v nouzovém režimu, může být vaše instalace poškozena. Tento problém by měla vyřešit odinstalace a nová instalace aplikace Studio.

Pokud aplikaci Studio lze spustit v nouzovém režimu, souvisí problém pravděpodobně s vadným ovladačem zařízení nebo se jedná o konflikt aplikací. Zkuste problém vyřešit následujícím postupem:

- Odpojte hardware pro nahrávání. Spusťte externí zařízení společnosti Avid, například Dazzle nebo MovieBox. Pokud se aplikace Studio nyní spustí, znovu připojte zařízení a znovu spusťte aplikaci Studio. Jestliže se spuštění aplikace znovu nezdaří, přejděte k následujícímu kroku.
- Pokud máte k dispozici webovou kameru, zkuste aplikaci Studio spustit s odpojeným zařízením a poté znovu s připojeným zařízením. Jestliže aplikaci úspěšně spustíte v jednom z uvedených případů, použijte při dalších spuštěních aplikace Studio stejné nastavení.
- Nyní prozkoumejte nahrávací karty připojené ve vašem počítači. Chcete-li zjistit, které zařízení pro nahrávání jsou k dispozici, použijte nástroj Nahrávání AM (*Start ➤ Všechny programy ➤ Studio 15 ➤ Nástroje ➤ Nahrávání AM*) a klepněte na rozbalovací nabídku *Zařízení*. Zkuste postupně fyzicky odpojit zařízení uvedená v seznamu. Můžete také zkusit odinstalovat příslušné ovladače.
- Stáhněte a nainstalujte nejnovější ovladače zvukových a grafických karet z webových stránek příslušných výrobců. Všechny ovladače musí podporovat rozhraní DirectX. Celá řada uživatelů používá grafické čipy NVIDIA nebo ATI. Nejnovější ovladače pro tyto karty jsou k dispozici na stránkách www.nvidia.com a www.atitech.com.
- Používáte-li zvukovou kartu (nikoli zvukové zařízení na základní desce), zkuste ji odebrat ze systému. Některé starší zvukové karty nemusí v novějších verzích systému Windows fungovat správně. Tuto skutečnost můžete ověřit tak, že vypnete počítač, odeberete zvukovou kartu a provedete restart. Pokud

lze nyní aplikaci Studio spustit, pravděpodobně bude nutné vyměnit zvukovou kartu.

Ukončete úlohy na pozadí. Použijte tlačítko *Ukončit proces* ve Správci úloh systému Windows nebo některý z dostupných softwarových nástrojů, které celý proces mohou usnadnit. Můžete také zabránit spuštění nepotřebných (a eventuálně konfliktních) úloh tím, že upravíte seznam programů spouštěných při spuštění počítače.

Úprava aplikací spouštěných při spuštění počítače

Zabránění zavádění aplikací při spuštění (nebo restartování) počítače:

1. Klepněte na tlačítko *Start* ➤ *Spustit*.
2. Do pole Otevřít zadejte příkaz: **msconfig**
3. Klepněte na tlačítko *OK*.

V okně *Nástroj Konfigurace systému* klepněte na kartu nazvanou *Spouštění*. Zrušte zaškrtnutí všech políček s výjimkou políčka *Průzkumníka* a programu *System Tray* (SysTray.exe).

Během exportu videa se zobrazí chyba „Vytvoření disku se nezdařilo“.

ID odpovědi 13438

Pokud aplikace Studio oznámí chybu „Vytvoření disku se nezdařilo“ v případě, že se pokoušíte vytvořit optický disk (například DVD), zkuste postupně následující řešení, dokud nebude problém vyřešen.

- **Nainstalujte nejnovější opravy:** Klepnutím na příkaz *Nápověda* ➤ *Softwarové aktualizace* se přesvědčte, že máte v aplikaci Studio nainstalovány nejnovější aktualizace.
- **Použijte volbu *Nouzový režim* dostupnou v nastavení Vytvoř disk:** V aplikaci Studio klepněte na možnost *Nastavení* ➤ *Vytvoř disk*. V části *Nastavení vypalování* vyberte možnost *Nouzový režim: vytvořit obsah disku a pak vypálit* klepnutím na první přepínač před tímto nastavením a poté klenutím na tlačítko *OK*. Toto nastavení ponechte v platnosti, dokud nebudou potíže zcela vyřešeny.
- **Restartujte aplikaci Studio:** Ukončete aplikaci Studio a znovu ji spusťte. Nyní zkuste disk znovu vytvořit v nouzovém režimu, jak je popsáno výše.
- **Restartujte počítač:** Zkuste otevřít dvířka zapisovací jednotky DVD. Nejdou-li otevřít, ukončete aplikaci Studio a restartujte počítač. Po novém spuštění aplikace Studio zkuste disk DVD vytvořit pomocí nastavení nouzového režimu.
- **Ověřte médium:** Zkontrolujte, zda je v zapisovací jednotce DVD prázdné, jednorázové nebo přepisovatelné médium, a zda vaše zapisovací jednotka DVD podporuje vámi používaný typ média. Při odstraňování potíží obvykle doporučujeme používat přepisovatelná média, aby se omezil počet znehodnocených disků. Pokud však máte k dispozici pouze použité přepisovatelné médium (RW), doporučujeme vyzkoušet také jednorázové disky DVD (-/+ R). Z důvodu zajištění spolehlivosti doporučuje společnost Avid používat značkové disky DVD, například od společností Sony, Apple nebo Memorex. Při odstraňování potíží doporučujeme vyzkoušet disky DVD od více různých výrobců.

- **Upravte registr:** Tento krok byste měli vyzkoušet pouze tehdy, pokud jsou splněny všechny následující podmínky: Před prováděním změn jste zálohovali registr a víte, jak lze registr obnovit do původního stavu; již dříve jste registr úspěšně upravovali; jste seznámeni s riziky spojenými s úpravou registru. Chcete-li pokračovat, odstraňte klíč *Recorder* v následující cestě registru (velká a malá písmena se mohou lišit):

HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\VOB\CDRApp\Recorder

Tato změna donutí zapisovací modul provést zcela od začátku vyhledávání jednotek.

Disky DVD vytvořené aplikací Studio nelze přehrát nebo se zdají být prázdné.

ID odpovědi 13092

V určitých případech může dojít k tomu, že disky DVD vytvořené aplikací Studio nelze přehrát ve vašem přehrávači DVD. Následující kroky vám pomohou vyřešit tento problém.

- Zkontrolujte čistotu disku. Přesvědčte se, že na povrchu disku nejsou žádné zjevné šmouhy nebo škrábance.
- Ověřte, že na vypáleném disku DVD byly skutečně vytvořeny očekávané složky a soubory. Vložte disk DVD do jednotky DVD ROM. Ve složce *Tento počítač* klepněte pravým tlačítkem myši na jednotku, ve které je disk, a poté klepněte na příkaz *Prozkoumat*. Zkontrolujte, zda se na disku DVD nachází složky s názvy AUDIO_TS a VIDEO_TS.

Složka se zvukovými soubory by měla být prázdná. Složka **video** by měla obsahovat soubory s příponou **.bup**, **.ifo** a **.vob**. Pokud je disk prázdný, jedná se o problém související s vypálením disku, nikoli s přehráváním. V takovém případě si přečtěte odpověď ID 13874 v on-line znalostní databázi.

- Zkuste disk DVD přehrát v počítači. Disk by měl jít přehrát pomocí softwarového přehrávače disků DVD, jako je PowerDVD nebo WinDVD. Disk by měl jít přehrát také v aplikacích typu Windows Media Player nebo RealPlayer.
- Zkontrolujte, zda je váš přehrávač DVD navržen k přehrávání vámi používaného typu média. Některé přehrávače DVD nedokáží přehrát všechny formáty disků DVD. Na webu výrobce přehrávače DVD by měl být k dispozici seznam formátů disků podporovaných vaším zařízením. Jako další zdroj k ověření kompatibility můžete využít následující web:

<http://www.videohelp.com/dvdplayers>

Tip: Při odstraňování potíží se zápisem na disk či s přehráváním doporučujeme používat prepisovatelná média, aby se zabránilo znehodnocování disků.

Rady k natáčení

Natočit kvalitní video a pak na jeho základě vytvořit zajímavý, poutavý nebo sdělný film zvládne s několika základními znalostmi skutečně každý.

Vytvořte si hrubý scénář nebo plán natáčení a přejděte k prvnímu kroku, jímž je natočení nezpracovaného videa. Již v této fázi byste měli mít na zřeteli pozdější střih a zajistit, abyste pro další práci měli k dispozici kvalitní sadu záběrů.

Cílem střihu je sestavení jednotlivých nahraných částí do jednoho harmonického celku. To znamená, že je třeba se rozhodnout pro určité techniky, přechody a efekty, které co nejlépe vyjádří váš záměr.

Důležitou součástí střihu je vytvoření zvukové stopy. Výběr vhodného zvuku (dialogy, hudba, komentář nebo zvukový efekt) může vizuální stránku umocnit a povýšit na zcela novou úroveň.

Aplikace Studio poskytuje všechny nástroje potřebné k vytvoření vysoce kvalitního domácího videa. Zbytek už je na vás.

Vytvoření plánu natáčení

Použití plánu natáčení není vždy nutné, ale jeho výhody oceníte u velkých videoprojektů. Plán může být podle potřeby jednoduchý nebo naopak velice propracovaný. V některých případech může postačovat pouhý seznam plánovaných scén, jindy bude možná vhodné zahrnout i poznámky týkající se podrobné pozice kamery nebo připravené dialogy. Ti skutečně ambiciózní mohou přejít až ke kompletnímu scénáři, v němž jsou podrobně popsána jednotlivá nastavení kamery a uvedeny poznámky o délce trvání, osvětlení a případných rekvizitách.

Titulek: Pavel na závodech motokár				
Číslo	Záběr kamery	Text/zvuk	Délka	Datum
1	Pavův obličej s přilbou, kamera se oddálí	„Pavel jede svůj první závod...“ V pozadí hluk motorů	11 s	úterý 06/22
2	Na startovní čáře z pohledu řidiče, kamera umístěna nízko	V hledišti hraje hudba, hluk motorů	8 s	úterý 06/22
3	Na scénu se dostává muž s praporkem na startu. Kamera zůstává, po startu muž mizí ze záběru	„Tři, dva, jedna, start...“ Vlastní start, přidán startovní signál	12 s	úterý 06/22
4	Pavel na startu zepředu, kamera jej sleduje až do zatáčky, nyní už zezadu.	Hudba z hlediště už není slyšet, tutéž hudbu z disku CD postupně zeslabit za zvuku motorů	9 s	úterý 06/22
5	...			

Koncept jednoduchého natáčecího plánu

Editace

Použití různých zorných úhlů

Důležité události byste měli vždy zabírat z různých úhlů a s různým umístěním kamery. Později v průběhu editace můžete využít nejlepší úhly pohledu, a to buď samostatně nebo v různých kombinacích. Snažte se vždy důsledně zaznamenávat události z několika různých pohledů (nejprve klaun v cirkusové manéži, pak ale také smějící se diváci z pohledu klauna). Důležité události se rovněž mohou odehrávat za protagonisty nebo lze protagonisty snímat z druhé strany. Tyto postupy mohou později napomoci k dosažení pocitu vyváženosti filmu.

Detailní záběry

Detailními záběry důležitých věcí nebo osob rozhodně nešetřete. Detailní záběry zpravidla vypadají na televizní obrazovce lépe a zajímavěji než záběry z dálky a lze je rovněž lépe využít v postprodukčních efektech.

Záběry z dálky/polodetaily

Záběry z dálky poskytují divákovi přehled a představují dějiště. Lze je však rovněž využít ke zvýšení napětí delších scén. Pokud střihnete z detailu na záběr z dálky, divák již neuvidí detaily a je proto snazší provést chronologický skok. Zobrazení diváků v polodetailu může rovněž působit jako vizuální odlehčení hlavního děje a poskytuje v případě potřeby příležitost k odpoutání pozornosti.

Kompletní akce

Vždy natáčejte kompletní akce od začátku do konce. Editace pak bude snazší.

Přechody

Zvládnutí časování ve filmu vyžaduje určitou praxi. Není vždy možné natočit dlouhé události od začátku do konce, Ve filmu často bývají reprezentovány ve výrazně zkrácené formě. Zápletka by však za žádných okolností neměla ztrácet logiku a střihy by neměly působit násilně a přitahovat pozornost.

Právě zde je důležitý přechod od jedné scény k druhé. I v případě, že akce v sousedících scénách jsou časově nebo místně odděleny, lze je vzájemně provázat tak, že divák mezi nimi přejde, aniž by přerušení věnoval pozornost.

Tajemství úspěšného přechodu spočívá v navázání zřetelného propojení mezi příslušnými scénami. V přechodu *vycházejícím ze zápletky* je propojením logická posloupnost událostí při vyprávění příběhu. Záběr nového auta lze například použít jako úvod dokumentu o jeho návrhu a výrobě.

Neutrální přechod sám o sobě nepředstavuje vývoj příběhu nebo změnu místa či času, ale lze jej použít k hladkému propojení různých oddělených částí scény. Například střih na zajímavého diváka v průběhu panelové diskuse umožňuje nenápadný střih zpět k pozdějšímu bodu téže diskuse a vynechání odpovídající části diskuse.

Externí přechody zobrazují něco, co se k akci nevztahuje. Například při natáčení ve svatební síni můžete provést střih před svatební síní, kde se právě chystá nějaké překvapení.

Pokud nechcete diváky zmást nebo je odvést od vlastního vyprávění, měly by přechody vždy zdůrazňovat poselství filmu a odpovídat příslušné situaci.

Logická posloupnost akcí

Záběry spojené v průběhu editace musí odpovídat průběhu akce. Pokud není vyprávění logické, mají diváci potíže se sledováním událostí. Snažte se zaujmout pozornost diváků hned od začátku rychlým spádem a atraktivitou a pokuste se udržet tento zájem až do samého konce. Jsou-li scény provázány způsobem, který není logický nebo neodpovídá chronologickému běhu událostí, nebo jsou-li scény příliš hektické nebo krátké (méně než 3 sekundy), může se stát, že diváci ztratí zájem nebo budou dezorientovaní. Mezi jednotlivými scénami by měla být zachována kontinuita námětu.

Překlenutí mezer

Překlenutí mezer mezi jednotlivými dějišti musíte věnovat určité úsilí. K překlenutí chronologických skoků můžete použít například detailní záběry. Zaberte z blízka obličej a po několika sekundách zaberte zdálky jinou scénu.

Zachování kontinuity

Kontinuita, neboli konzistence detailů mezi jednotlivými scénami, je pro dosažení uspokojivého výsledku životně důležitá. Slunečné počasí se neslučuje s diváky na tribunách, kteří právě otevírají své deštníky.

Tempo střihů

Tempo střihů mezi jednotlivými scénami filmu často ovlivňuje vyznění a náladu filmu. Vyznění filmu lze

ovlivnit jak absencí očekávaného záběru, tak délkou záběru.

Vyhýbejte se vizuálnímu oddělení

Zařazení podobných záběrů po sobě může způsobit vizuální oddělení. Osoba může být v levé polovině snímku a pak najednou v pravé polovině, nebo může být zachycena nejprve s brýlemi a pak bez nich.

Nespojujte švenky dohromady

Švenky byste měli spojovat pouze v případě, že mají stejný směr a tempo.

Základní pravidla editace videa

V této části jsou uvedeny pokyny, které mohou být užitečné při editaci filmu. Je samozřejmé, že neexistují žádná přísná či závazná pravidla, zejména pokud experimentujete nebo je-li vaše práce určena k pobavení.

- Nespojujte scény, v nichž se kamera pohybuje. Záběry kamerou, přiblížení či oddálení a další pohyblivé záběry by vždy měly být odděleny statickými záběry.
- Záběry, které následují po sobě, by měly být natočeny z různých úhlů. Úhel kamery by se měl lišit nejméně o 45 stupňů.
- Sekvence tváří by vždy měly být zabírány střídavě z různých úhlů pohledu.
- Při natáčení budov měňte úhly záběru. Máte-li podobné snímky stejného typu a velikosti, měla by

diagonála obrázku být střídavě zleva dole doprava nahoru a naopak.

- Stříhy provádějte v okamžiku, kdy jsou osoby v pohybu. Divák bude zaujat pohybem a stříhu si téměř nevšimne. Můžete zejména využít možnosti stříhu záběru z dálky uprostřed pohybu.
- Vytvářejte harmonické stříhy a vyhýbejte se vizuálnímu oddělení.
- Čím méně pohybu záběr obsahuje, tím kratší by měl být. Záběry s rychlým pohybem mohou být delší.
Záběry z dálky mají více obsahu, a proto by rovněž měly být zobrazeny déle.

Uspořádání videosekvencí v určitém pořadí nejen umožňuje dosáhnout určitých efektů, ale umožňuje dokonce sdělit skutečnosti, které nelze nebo by neměly být vyjádřeny obrazem. Existuje šest základních metod sdělování prostřednictvím stříhu:

Asociativní stříhy

Stříhy jsou seskupeny v určitém pořadí tak, aby v mysli diváka vytvářely jisté asociace, aniž by byla zobrazena skutečná zpráva. Příklad: Muž si vsadí na koně a hned v následující scéně vidíme, jak si kupuje nové auto u prodejce luxusních vozidel.

Paralelní stříhy

Dvě akce jsou zobrazeny paralelně. Film přeskakuje mezi těmito dvěma akcemi. Jednotlivé záběry jsou stále kratší a kratší. Toto je způsob, jak vytvářet napětí, dokud nevyvrcholí. Příklad: Dvě různá auta jedou z různých směrů vysokou rychlostí k téže křižovatce.

Kontrastní střihy

Film záměrně obsahuje neočekávané střihy z jednoho záběru do druhého, zcela jiného. Divákova pozornost je upoutána ke vzniklému kontrastu. Příklad: Turista leží na pláži a na dalším záběru vidíme hladovějící děti.

Náhradní střihy

Události, které nelze zobrazit nebo které by neměly být zobrazeny, jsou nahrazeny jinými událostmi (narodilo se dítě, ale místo porodu je zobrazeno rozkvétající poupě).

Střihy příčiny a následku

Záběry jsou spojeny vztahem příčiny a následku: bez prvního střihu by druhý byl nesrozumitelný. Příklad: Muž se hádá se svou ženou a hned v následujícím záběru spí pod mostem.

Formální střihy

Záběry, jejichž obsah se liší, lze spojit dohromady, mají-li něco společného, například stejné tvary, barvy nebo pohyb. Příklady: Křišťálová koule a země, žlutý plášť do deště a žluté květiny, padající parašutista a padající pírkó.

Vytvoření zvukového doprovodu

Vytvoření vhodného zvukového doprovodu je umění, které se však dá naučit. Není samozřejmě jednoduché vytvořit skvělé vyprávění, ale stručné informativní komentáře divákům často pomohou. Použitý komentář by měl v každém případě být přirozený, výrazný a spontánní, nikoli neobratný či strnulý.

Ponechte stručný komentář

Obečným pravidlem, které lze pro komentáře použít, je, že méně znamená více. Obrázky by měly hovořit samy za sebe. Skutečnosti, které jsou divákovi jasné z obrázků, pak nevyžadují žádný komentář.

Zachovejte původní zvuky

Mluvený komentář by měl vždy být mixován s původními zvuky a hudbou tak, aby původní zvuky bylo i nadále slyšet. Přirozený zvuk je součástí metráže videa neměl by být nikdy zcela odstraněn, je-li to možné, protože video bez přirozeného zvuku může budit sterilní dojem a postrádat autenticitu. Často se však stane, že nahrávací zařízení zachytí zvuky letadel či automobilů, které se v záběrech později neobjeví. Zvuky tohoto typu či hlasitý zvuk větru, který může odvádět pozornost nebo být dokonce nepříjemný, by měly být maskovány, filtrovány či nahrazeny vhodným vyprávěním či hudbou.

Výběr vhodné hudby

Vhodně zvolená hudba dodá filmu profesionální nádech a může výrazným způsobem podtrhnout vyznění videa. Vybraná hudba by však vždy měla odpovídat poselství filmu. Tento výběr je někdy velmi časově náročný a představuje pro tvůrce značnou výzvu, ale divák jej vždy ocení.

Titulek

Titulky by měly být informativní, měly by popisovat obsah filmu a navíc by měly budit pozornost. Díky integrovaným editorům titulků nestojí vaší kreativitě

nic v cestě. Při návrzích titulku byste měli vždy popustit uzdu své fantazii.

Použijte krátké a stručné titulky

Titulky by měly být stručné a zobrazené velkým čitelným písmem.

Barvy titulků

Následující kombinace barev pozadí a textu jsou snadno čitelné: bílá s červenou, žlutá s černou a bílá se zelenou. Buďte opatrní při používání bílých titulků na velmi tmavém pozadí. Některé videosystémy nejsou schopny zpracovat poměry kontrastu přesahující 1:40 a nebudou schopny takové titulky bez potíží reprodukovat.

Čas na obrazovce

Základní pravidlo zní: Titulek by měl být na obrazovce zobrazen tak dlouho, aby jej bylo možné přečíst dvakrát. Pro titulek se třemi písmeny vyhraďte zhruba tři sekundy. Pro každých dalších pět písmen ponechte titulek na obrazovce o sekundu déle.

Nalezené titulky

Kromě postprodukčních titulků přinášejí zajímavé možnosti rovněž přirozené titulky, jako jsou dopravní značky, ukazatele směru či titulní stránky místních novin.

GLOSÁŘ

Terminologie z oblasti multimédií zahrnuje terminologii počítačů a zpracování videa. Tento glosář obsahuje definici většiny důležitých termínů. Křížové odkazy jsou označeny ikonou .

720p: Formát videa s vysokým rozlišením (HD) s rozlišením 1280 x 720 a progresivními (neprokládanými) snímky.

1080i: Formát videa s vysokým rozlišením (HD) s rozlišením 1440 x 1080 a prokládanými snímky.

ActiveMovie: Software rozhraní společnosti Microsoft určené pro řízení multimediálních zařízení v systému Windows.  *DirectShow, DirectMedia*

ADPCM: Zkratka z anglických slov Adaptive Delta Pulse Code Modulation. Metoda ukládání zvukových informací v digitálním formátu. Jedná se o metodu komprese a kódování zvuku používanou při vytváření disků CD-I a  *CD-ROM*.

Adresa: Všechny dostupné pozice pro uložení dat v paměti počítače jsou očíslovány (je jim přiřazena adresa). Prostřednictvím těchto adres lze na jednotlivé pozice uložit data. Některé adresy jsou vyhrazeny pro výhradní použití určitými hardwarovými

komponentami. Pokud dvě komponenty používají stejnou adresu, dochází k takzvanému konfliktu adres.

Aliasing: Nepřesné zobrazení obrazu z důvodů omezení výstupního zařízení. Aliasing se zpravidla projevuje zubatými okraji křivek a skloněných linií.

Antialiasing: Metoda vyhlazování zubatých okrajů v rastrových obrázcích. Zpravidla spočívá v doplnění okrajů pixely, jejichž barva leží mezi barvou okraje a barvou pozadí. Přechod je pak méně zřetelný. Další metoda antialiasingu spočívá v použití výstupních zařízení s vyšším rozlišením.

AVI: Zkratka z anglických slov Audio Video Interleaved. Standardní formát pro digitální video (a  *Video for Windows*).

Bajt: Jeden bajt odpovídá osmi  *bitům*. Prostřednictvím jednoho bajtu lze zobrazit právě jeden alfanumerický znak (tj. písmeno nebo číslici).

Barevná hloubka: Počet bitů, které jsou nositeli barevné informace pro jednotlivé pixely. 1bitová barevná hloubka umožňuje $2^1=2$ barvy, 8bitová barevná hloubka umožňuje $2^8=256$ barev a 24bitová barevná hloubka umožňuje $2^{24}=16\,777\,216$ barev.

Barevný klíč: Barva určující průhledné oblasti obrazu, v kterých se zobrazí obraz v pozadí. Nejčastěji je používána při překryvu jedné videosekvence jinou. Umožňuje zobrazení podkladového videa tam, kde se objeví klíčová barva.

Barevný model: Způsob matematického vyjádření a definice barev a jejich vzájemného vztahu. Každý barevný model má jiné přednosti. Nejběžnějšími barevnými modely jsou model  *RGB* a model  *YUV*.

BIOS: Zkratka z anglických slov Basic Input Output System. Označuje základní software uložený v paměti  ROM, PROM nebo  EPROM. Základním úkolem systému BIOS je řízení vstupu a výstupu. Při spuštění systému provede ROM-BIOS určité testy.  Paralelní port, IRQ, I/O

Bit: Zkratka pro Binary digit, což je nejmenší prvek paměti počítače. Bity mimo jiné slouží k uložení hodnot barev pixelů v obrazu. Čím více bitů je pro jednotlivé  pixels použito, tím vyšší je počet dostupných barev. Příklad:

1 bitů: Pixels jsou buď černé nebo bílé.

4 bitů: Umožňuje použít 16 barev nebo odstínů šedi.

8 bitů: Umožňuje použít 256 barev nebo odstínů šedi.

16 bitů: Umožňuje použít 65 536 barev.

24 bitů: Umožňuje použít 16,7 milionu barev.

CD-ROM: Médium pro ukládání digitálních dat, jako je například digitální video. Disky CD-ROM lze číst, ale nelze na ně zapisovat (nahrávat):  ROM je zkratka pro Read-Only Memory (paměť pouze pro čtení).

COM, port: Sériový port, který je umístěn na zadní straně počítače a slouží k připojení modemu, plotru, tiskárny nebo myši.

Časový kód: Časový kód identifikuje pozici jednotlivých snímků v rámci videosekvence vzhledem k výchozímu bodu (obvykle je jím začátek klipu). Obvyklý formát je H:M:S:S (hodiny, minuty, sekundy, snímky), např. 01:22:13:21. Na rozdíl od čítače pásky (který lze na libovolném místě pásky vynulovat nebo resetovat) je časový kód tvořen elektronickým

signálem zapsaným na videopásku a po nahrání se již nemění.

Datový tok: Množství dat přenesených za jednotku času; například počet bajtů načtených nebo zapsaných na pevný disk za minutu nebo množství videodat zpracovaných za sekundu.

Dávkové nahrávání: Automatizovaný proces, který pomocí  *seznamu klipů* vyhledá a znovu nahraje určité klipy z videopásky, a to zpravidla ve vyšší kvalitě, než ve které byly klipy původně nahrány.

DCT: Zkratka pro Discrete Cosine Transformation. Součást algoritmů pro kompresi dat obrazů  *JPEG* a souvisejících algoritmů. Informace o barvě a jasu jsou uloženy jako koeficienty složek frekvenčního spektra.

Decibel (dB): Jednotka měření relativní hlasitosti zvuku. Zvýšení o 3 dB znamená zdvojnásobení hlasitosti.

Digital8: Formát digitálních videopásek, který zaznamenává zvuková data a videodata v kódování  *DV* na pásky  *Hi8*. Videorekordéry a videokamery Digital8, které nyní dodává pouze společnost Sony, mohou přehrávat rovněž analogové kazety Hi8 i 8mm.

Digitální video: Digitální video ukládá informace po jednotlivých  *bitech* do souboru (na rozdíl od analogových záznamových médií).

DirectMedia: Systémové rozšíření společnosti Microsoft určené pro multimediální aplikace v systému Windows.  *ActiveMovie*

DirectShow: Systémové rozšíření společnosti Microsoft určené pro multimediální aplikace v systému Windows.  *ActiveMovie*

DirectX: Balík několika systémových rozšíření vyvinutý společností Microsoft pro systém Windows 95 a jeho následovníky, který usnadňuje využití urychlovacích funkcí hardwaru v hrách a multimédiích.

DMA: Zkratka pro Direct Memory Access (přímý přístup k paměti).

Doplňková barva: Doplňkové barvy jsou opakem základních barev. Pokud byste zkombinovali základní barvu s příslušnou barvou doplňkovou, výsledkem by byla v aditivním barevném modelu barva bílá. Doplňkovými barvami červené, zelené a modré jsou po řadě azurová, purpurová a žlutá.

DV: Formát digitálních videopásek pro záznam digitálního zvuku a videa na čtvrtalcovou metalickou pásku. Pásky Mini-DV umožňují uložit až 60 minut videa, standardní pásky DV umožňují uložit až 270 minut.

ECP: Zkratka pro Enhanced Compatible Port (rozšířený kompatibilní port). Umožňuje rychlejší obousměrný přenos dat prostřednictvím  *paralelního portu*.  *EPP*

Edit Decision List (EDL): Seznam klipů a efektů v určitém pořadí, ve kterém budou zaznamenány na výstupní pásku, na disk nebo do souboru. Aplikace Studio umožňuje vytvářet vlastní seznamy klipů, a to přidáváním, odstraňováním a změnou uspořádání klipů a efektů v okně Film.

EPP: Zkratka pro Enhanced Parallel Port (rozšířený paralelní port). Umožňuje rychlejší obousměrný přenos dat prostřednictvím  *paralelního portu*, který je doporučen pro Studio DV.  *ECP*

EPROM: Zkratka pro Erasable Programmable Read-Only Memory (vymazatelná programovatelná paměť určená jen pro čtení). Paměťový čip, který po naprogramování uchovává data i bez napájení. Obsah paměti lze vymazat pomocí ultrafialového světla a přepsat.

Filtry: Nástroje, které mění data s cílem dosáhnout různých efektů.

FireWire: Název pro sériové datové rozhraní  *IEEE-1394*, který je chráněn ochrannou známkou Apple Computer.

Formát souboru: Uspořádání informací v rámci počítačového souboru, jako je například obrázek nebo dokument textového procesoru. Formát souboru je obvykle udáván příponou souboru (např. **doc**, **avi** nebo **wmf**).

Formátování pásky: Proces přípravy videopásky pro stříh vložením, a to záznamem prázdného obrazu a souvislého časového kódu na celou pásku. Pokud záznamové zařízení podporuje časový kód, bude rovněž současně zaznamenán nepřetržitý časový kód (používány jsou též termíny blacking, striping).

Frekvence: Počet opakování periodického procesu (například zvuková vlna nebo střídavé napětí) za jednotku času. Zpravidla se měří v počtu opakování za sekundu, tj. v hertzech (Hz).

GOP: V rámci komprese  *MPEG* je datový tok nejprve rozdělen na skupiny obrázků (GOP, Groups Of Pictures), které vždy obsahují několik snímků. Každá skupina GOP obsahuje tři typy snímků: I-snímky, P-snímky a B-snímky.

Hardwarový kodek: Implementace kompresního algoritmu, která k vytváření a přehrávání digitálních videosekvencí používá speciální hardware. Hardwarový kodek může poskytnout vyšší rychlost kódování a lepší kvalitu než kodek, který je implementován výhradně softwarově. 📖 *Kodek, Softwarový kodek*

HD: Video s vysokým rozlišením. Většina používaných formátů HD používá rozlišení 1920 x 1080 nebo 1280 x 720. Mezi formáty 1080 a 720 existuje podstatný rozdíl: větší formát používá 2,25krát více pixelů na snímek. Tento rozdíl výrazně zvyšuje požadavky na zpracování obsahu ve formátu 1080 z hlediska času potřebného na kódování, rychlosti dekódování a velikosti úložiště. Všechny formáty 720 jsou progresivní. Formát 1080 obsahuje kombinaci progresivních a prokládaných typů snímků. Počítače a jejich obrazovky jsou progresivní, zatímco televizní vysílání je založeno na prokládaných postupech a standardech. V terminologii HD označujeme progresivní formáty písmenem p a prokládané formáty písmenem i.

HDV: Formát pro nahrávání a přehrávání videa s vysokým rozlišením na kazetovou pásku DV. Byl ustanoven jako formát HDV. Místo kodeku DV používá formát HDV typ kódování MPEG-2. Existují dvě varianty formátu HDV: HDV1 a HDV2. HDV1 je rozlišení 1280 x 720 s progresivními snímky (720p). Rychlost datového proudu přenosu MPEG je 19,7 Mb/s. HDV2 je rozlišení 1440 x 1080 s prokládanými snímky (1080i). Rychlost datového proudu přenosu MPEG je 25 Mb/s.

Hi8: Zlepšená verze formátu 📖 *Video8* zaznamenávající formát 📖 *S-video* na metalickou

pásku. Díky vyššímu rozlišení jasové složky a větší šířce pásma jsou výsledkem ostřejší obrázky než u formátu Video8.

HiColor: U obrazů zpravidla znamená 16bitový (5-6-5) datový typ, který může obsahovat až 65 536 barev. Obrazy tohoto typu lze uložit do souborů TGA. Ostatní formáty souborů vyžadují nejprve konverzi obrazu HiColor na formát  *TrueColor*. U zobrazení se termín HiColor obvykle používá k označení 15bitových (5-5-5) zobrazovacích adaptérů, které mohou zobrazit až 32 768 barev.  *Bit*

Huffmanovo kódování: Technika používaná u formátu  *JPEG* a ostatních metod komprese dat, při níž je zřídka se vyskytujícím hodnotám přidělen dlouhý kód a naopak častým hodnotám krátký kód.

I/O: Zkratka pro Input/Output (vstup/výstup).

IDE: Zkratka pro Integrated Device Electronics (integrované elektronické zařízení). Rozhraní pevného disku, které slučuje veškerou elektroniku pro řízení jednotky do vlastní jednotky, a nikoli do adaptéru, který jednotku připojuje k rozšiřující sběrnici.

IEEE-1394: Sériové datové rozhraní s rychlostí až 400 Mb/s, který byl pod názvem FireWire vyvinut společností Apple Computers. Společnost Sony nabízí pod názvem i.LINK lehce upravenou verzi pro přenos signálu DV, která poskytuje přenosové rychlosti do 100 Mb/s.

IRQ: Zkratka pro Interrupt Request (požadavek přerušení). Přerušení je dočasné pozastavení zpracovávání hlavních procesů v počítači, které umožňuje provádění úloh údržby nebo zpracování úloh na pozadí. Přerušení mohou být požadována

hardwarem (např. klávesnicí nebo myší) nebo softwarem.

Jas: Rovněž světelnost. Označuje jas videa.

JPEG: Zkratka pro Joint Photographic Experts Group a standard vyvinutý touto skupinou pro kompresi digitálních snímků na základě transformace  *DCT*.

Kanál: Klasifikace informací v rámci datového souboru s cílem oddělit určitý aspekt souboru. Barevné obrazy například používají kanály ke klasifikaci barevných komponent v obrazu. Zvukové soubory stereo používají kanály k identifikaci zvuků, které jsou určeny pro levý a pravý reproduktor. Videosoubory používají kombinace kanálů určených pro obrazové a zvukové soubory.

Kilobajt (zkratka kB): Jeden kilobajt obsahuje 1 024  bajtů. Symbol k zde představuje hodnotu 1 024 (2^{10}), a nikoli hodnotu 1 000 jako u metrických jednotek.

Klíčové snímky: U některých metod komprese, jako je například  *MPEG*, jsou určité snímky (klíčové) uloženy v komprimovaném souboru celé, zatímco všechny ostatní snímky jsou uloženy pouze částečně. Při dekompresi jsou na základě klíčových snímků data těchto částečných snímků obnovena.

Klip: V aplikaci Studio libovolný typ média, který je přehráván v okně scénáře nebo časové osy, včetně videoobrazů, trimovaných videoscén, obrazů, zvukových souborů a menu disku.

Kodek: Zkratka slov kompresor/dekompresor. Implementace algoritmu, který umožňuje komprimovat (zabalit) a dekomprimovat (rozbalit) data obrazu.

Kodeky mohou být implementovány v softwaru nebo v hardwaru.

Kompozitní video: Kompozitní video kóduje informace o jasu, barvě a synchronizaci do jednoho signálu (vodiče). Pro záznam a přehrávání kompozitního videa slouží formáty  VHS a 8mm.

Kompresse: Metoda zmenšení velikosti souboru. Existují dva typy komprese: *bezeztrátová* a *ztrátová*. Soubory komprimované pomocí bezeztrátových algoritmů lze obnovit do původního stavu beze změny informace. Ztrátové algoritmy vyřazují v průběhu komprese některá data, a proto dochází ke snížení kvality obrazu. Ztráta kvality obrazu může být v závislosti na síle komprese zanedbatelná, ale také zřetelně viditelná.

Kompresse obrazu: Metoda snížení množství dat nutných k uložení souborů digitálního obrazu a videa.

Kvantizace: Součást algoritmu komprese obrazových dat  JPEG. Významné podrobnosti jsou reprezentovány přesně, zatímco detaily, které jsou pro lidské oko méně významné, jsou reprezentovány s menší přesností.

Laserový disk: Médium pro ukládání analogového videa. Informace na laserových discích nelze měnit.

LPT:  *Paralelní port*

Luminance:  *Jas*

M-JPEG: Formát  *Video for Windows* specifikovaný společností Microsoft, který slouží ke kódování videa pro účely stříhu. K samostatné kompresi jednotlivých snímků je používána komprese  JPEG.

MIV: (Přípona pro) soubor MPEG, který obsahuje pouze videodata. 📖 *MPA, MPEG, MPG*

MCI: Zkratka pro Media Control Interface (rozhraní řízení médií). Programové rozhraní vyvinuté společností Microsoft pro záznam a přehrávání zvukových dat a videodat. Používá se rovněž k připojení počítače k externímu zdroji videa, jako je například videorekordér nebo laserový disk.

Megabajt (rovněž MB): Jeden megabajt (MB) odpovídá 1 024 📖 *kilobajtů* – $1\,024 \times 1\,024$ bajtů.

Modulace: Kódování informací na nosné vlně signálu.

MPA: (Přípona pro) soubor MPEG, který obsahuje pouze zvuková data. 📖 *MIV, MPEG, MPG*

MPEG: Zkratka pro Motion Picture Experts Group a standard vyvinutý touto skupinou pro kompresi videa. Ve srovnání se standardem M-JPEG nabízí snížení množství dat o 75 – 80 % při zachování stejné vizuální kvality.

MPG: (Přípona pro) soubor MPEG, který obsahuje videodata i zvuková data. 📖 *MIV, MPEG, MPA*

MPV: (Přípona pro) soubor MPEG, který obsahuje pouze videodata. 📖 *MPA, MPEG, MPG*

NTSC: Zkratka pro National Television Standards Committee a standard barevné televize vytvořený v roce 1953. Video NTSC obsahuje 525 řádků na půlsnímek a 60 půlsnímků za sekundu. Používá se ve severní a střední Americe, v Japonsku a v dalších zemích. 📖 *PAL, SECAM*

Obraz: Termínem obraz je označována reprodukce nebo obrázek. Tento termín se obvykle používá pro digitalizované obrázky skládající se z pixelů, které lze

zobrazit na obrazovce počítače a zpracovávat prostřednictvím softwaru.

Oříznutí: Výběr oblasti obrazu, která má být zobrazena.

Ovladač: Soubor obsahující informace nutné k ovládání periferních zařízení. Například ovladač pro nahrávání (zachytávání) videa umožňuje ovládat zařízení pro digitalizaci videa.

PAL: Zkratka pro Phase Alternation Line, standard barevné televize vyvinutý v Německu a používaný ve většině evropských zemí. Video PAL obsahuje 625 řádků na pulsnímek a 50 pulsnímků za sekundu.

📖 *NTSC, SECAM*

Paralelní port: Data paralelního portu jsou přenášena prostřednictvím 8bitové datové linky. To znamená, že může být přeneseno osm 📖 *bitů* (jeden 📖 *bajt*) současně. Tento typ přenosu je mnohem rychlejší než sériový přenos, ale není vhodný pro připojení na velkou vzdálenost. Pro paralelní porty je často používáno označení LPT_n , kde n je číslo (např. LPT_1). 📖 *Sériový port*

Pixel: Nejmenší prvek obrazu na monitoru. Slovo je zkratkou z anglických slov picture element (obrazový prvek).

Poměr stran: Poměr výšky a šířky obrazu nebo grafiky. Zachování pevného poměru stran znamená, že se změna jednoho z rozměrů okamžitě promítne do druhého rozměru.

Port: Elektronický přenosový bod pro přenosy zvukových dat, videodat, řídících dat a dalších typů dat mezi dvěma zařízeními. 📖 *Sériový port, Paralelní port*

Progresivní snímání: Popisuje metodu obnovování obrazu, při níž jsou celé obrazy vytvářeny jako jediný snímek, tj. bez prokládání pulsů. Neprokládaný obraz (např. na většině počítačových monitorů) bliká mnohem méně než prokládaný obraz (většina televizorů).

Prokládání: Metoda obnovování obrazovky používaná v televizních systémech. Televizní obraz  *PAL* se skládá ze dvou prokládaných  *pulsů*, z nichž každý obsahuje 312½ řádků. Televizní obraz  *NTSC* se skládá ze dvou pulsů, z nichž každý obsahuje 242½ řádků. Pulsy jsou zobrazovány střídavě a vytvářejí tak smíšený obraz.

Prokládání: Uspořádání zvuku a videa, které napomáhá snadnějšímu přehrávání a synchronizaci nebo kompresi. Ve standardním formátu  *AVI* se zvuk a video pravidelně střídají.

Prolínání: Přejímací efekt, v jehož rámci obraz přechází plynule z jedné scény do druhé.

Přechod: Vizuální propojení mezi sousedícími videoklipy, od jednoduchého střihu až po okázalé animované efekty. Běžné přechody, jako jsou střihy, stmívání, prolnutí, setření či přesunutí, jsou součástí vizuálního jazyka filmu a videa. Umožňují přesně vyjádřit plynutí času a změny úhlu záběru, a to často podprahově.

Přenosová rychlost: Rychlost, jakou jsou informace předávány mezi paměťovým zařízením (např. diskem  *CD-ROM* nebo pevným diskem) a zobrazovacím zařízením (např. monitorem nebo zařízením  *MCI*). V závislosti na použitých zařízeních mohou být některé přenosové rychlosti lépe použitelné než jiné.

Půlsnímek:  *Snímek* prokládaného videa se skládá z vodorovných řádků a je rozdělen do dvou půlsnímků. Liché řádky snímku tvoří půlsnímek 1; sudé řádky tvoří půlsnímek 2.

QSIF: Zkratka pro Quarter Standard Image Format. Formát MPEG-1 používající rozlišení 176×144 v systému PAL a 176×120 v systému NTSC.  *MPEG, SIF*

Rastr: Oblast zobrazovacího zařízení, přes kterou periodicky přechází elektronový paprsek ve vodorovných řádkách od pravého horního do levého dolního rohu (z pohledu pozorovatele).

Rastrový obrázek: Formát obrazu tvořený kolekcí teček, neboli pixelů, uspořádaných do matice.  *Pixel*

Redundance: Tato vlastnost obrazů je využívána kompresními algoritmy. V průběhu komprese je možné eliminovat nadbytečné informace, které pak lze v průběhu dekomprese obnovit bez jakýchkoli ztrát.

RGB: Zkratka pro Red, Green a Blue (červená, zelená a modrá): základní barvy v aditivním barevném modelu. RGB označuje metodu, která je používána v rámci počítačových technologií a kóduje informace obrazu v pixelech, z nichž každý obsahuje určitou kombinaci tří základních barev.

RLE (Run Length Encoding): Technika používaná mnoha metodami komprese obrazu, včetně  *JPEG*. Opakující se hodnoty nejsou ukládány samostatně, ale s čítačem udávajícím, kolikrát se hodnota po sobě vyskytuje (délka běhu).

ROM: Zkratka pro Read Only Memory (paměť jen pro čtení): Paměťové úložiště, které po naprogramování

zachovává data, aniž by vyžadovalo napájení.

 *EPROM*

Rozlišení: Počet pixelů, které lze na monitoru zobrazit ve vodorovném a svislém směru. Čím vyšší je rozlišení, tím více podrobností lze zobrazit.  *Pixel*

Řádkovací frekvence: Frekvence, s níž je videosignál přenášen na obrazovku. Čím vyšší je řádkovací frekvence, tím vyšší je kvalita obrazu a blikání je méně zřetelné.

S-VHS: Vylepšená verze systému VHS zaznamenávající signál S-video na metalickou pásku. Výsledkem je ostřejší obraz než u systému VHS.  *VHS, S-video*

S-video: Prostřednictvím signálů S-video (Y/C) jsou informace o jas (luminance nebo Y) a barvě (chrominance nebo C) přenášeny samostatně pomocí několika vodičů. Nedojde tedy k modulaci a demodulaci videa na společnou nosnou vlnu a následné ztrátě kvality obrazu.

Samostatný snímek: Samostatný  *snímek* je součástí posloupnosti nebo sekvence. Je-li taková série zobrazována dostatečnou rychlostí, vzniká iluze pohyblivých obrázků.

SCSI: Zkratka pro Small Computers System Interface (rozhraní malých počítačových systémů). Rozhraní SCSI je díky své vysoké přenosové rychlosti některými vysoce výkonnými počítači již delší dobu upřednostňováno jako rozhraní pevných disků. K počítači lze současně připojit až osm zařízení SCSI.

SECAM: Zkratka pro Séquentiel Couleur a Mémoire, přenosový systém barevné televize používaný ve Francii a ve východní Evropě. Stejně jako PAL

obsahuje i video SECAM 625 řádků na snímek a 50 pulsů za sekundu. 📖 *NTSC, PAL*

Sériový port: Data přenášená prostřednictvím sériového portu jsou zpracovávána po jednotlivých *bitech*; to znamená sériově. Přenosová rychlost je mnohem nižší než u paralelního portu, protože paralelní datové linky umožňují odesílání několika bitů současně. Pro sériové porty je často používáno označení COM n , kde n je číslo (např. COM2).
📖 *Paralelní port*

Schránka: Dočasná úložná oblast sdílená všemi programy systému Windows, která slouží k uložení dat v průběhu operací vyjímání, kopírování a vkládání. Pokud do schránky umístíte nová data, automaticky nahradí již existující data ve schránce.

SIF: Zkratka pro Standard Image Format. Formát MPEG-1 používající rozlišení 352×288 v systému PAL a 352×240 v systému NTSC. 📖 *MPEG, QSIF*

Snímek: Jeden obraz ve videosekvenci nebo animaci. Používáte-li plné rozlišení NTSC nebo PAL, skládá se každý snímek ze dvou prokládaných pulsů. 📖 *NTSC, PAL, puls, progresivní snímání, rozlišení*

Snímková frekvence: Snímková frekvence určuje, kolik snímků videa je přehráno za jednu sekundu. Snímková frekvence pro normu *NTSC* je 30 snímků za sekundu. Snímková frekvence pro normu *PAL* je 25 snímků za sekundu.

Softwarový kodek: Implementace kompresního algoritmu, která umožňuje vytváření a přehrávání digitálních videosekvencí bez speciálního hardwaru. Kvalita sekvencí závisí na výkonu celého systému.
📖 *Kodek, Hardwarový kodek*

Statické video: Statické obrazy (nebo také zmrazené snímky) extrahované z videa.

Stmívání/roztmívání: Přechodový efekt, který způsobí plynulé zesílení z černé na začátku klipu nebo zeslabení do černé na konci.

Sytost barvy: Intenzita barvy.

Tónování: Zvýšení počtu rozlišitelných barev v obrazu pomocí vzorku bodů různých barev.

TrueColor: Označení obrazu s dostatečným rozlišením barev, který vypadá jako skutečný. V praxi se termín TrueColor obvykle používá pro 24bitové barvy RGB, které umožňují současně zobrazit zhruba 16,7 miliónu kombinací základních barev (červené, modré a zelené).

 *Bit, HiColor*

TWAIN: TWAIN je standardizované softwarové rozhraní umožňující grafickým a digitalizačním programům komunikovat se zařízeními poskytujícími grafická data. Je-li ovladač TWAIN nainstalován, lze funkce digitalizace grafické aplikace využít k přímému načtení obrazů ze zdroje videa do programu. Ovladač podporuje pouze 32bitové programy a digitalizuje obrazy v 24bitovém režimu.

Velikost GOP: Velikost GOP určuje, kolik I-snímků, B-snímků a P-snímků je zahrnuto v jedné skupině  *GOP*. Obvyklé velikosti skupin GOP jsou 9 nebo 12.

Velikost snímku: Maximální velikost pro zobrazování dat obrazu ve videosekvenci nebo animaci. Pokud je požadovaný obraz větší než velikost snímku, musí být oříznut nebo odpovídajícím způsobem zmenšen.

VHS: Zkratka pro Video Home System, rozšířený standard pro domácí videorekordéry. Používá

půlpalcovou pásku, na niž jsou ukládány kompozitní signály zahrnující informace o barvě i jasu.

Video8: Analogový videosystém využívající pásku šíře 8 mm. Rekordéry Video8 generují kompozitní signály.

Video CD: Standard disků CD-ROM, který používá video s kompresí  *MPEG*.

Video for Windows: Rozšíření systému Microsoft Windows, které umožňuje nahrát digitální videosekvence do souborů na pevném disku a následně je přehrávat.

Videodekodér: Převádí digitální video na analogový signál.

Videokodér: Převádí analogový videosignál na digitální informace.

Videorekordér: Zařízení VCR (Video Cassette Recorder).

VISCA: Protokol používaný u některých zařízení k řízení externích zdrojů videa prostřednictvím počítače.

Vyvážení bílé: U elektronické kamery se jedná o nastavení zesilovačů pro tři barevné kanály (červená, zelená a modrá) tak, aby se v bílých oblastech scény nezobrazoval barevný nádech.

WAV: (Přípona pro) oblíbený formát souborů pro digitalizované zvukové signály.

Y/C: Y/C je barevný signál se dvěma složkami: jasovou (Y) a barevnou (C).

YUV: Barevný model videosignálu, kde Y představuje informace o jasu a U a V informace o barvě.

Zavřená skupina GOP:  *GOP*

Základní barvy: Barvy, které jsou základem barevného modelu RGB: červená, zelená a modrá. Úpravou poměru těchto základních barev lze na obrazovce počítače vytvořit většinu ostatních barev.

Změna velikosti: Přizpůsobení obrazu na požadovanou velikost.

Značka začátku/značka konce: Při editaci videa časy značky začátku a konce odkazují na časové kódy identifikující část klipu, která má být zahrnuta do projektu.

Klávesové zkratky

Termíny *Vlevo*, *Vpravo*, *Nahoru* a *Dolů* v těchto tabulkách odkazují na klávesy se šipkami (kurzorové klávesy).

Standardní klávesové zkratky

Ctrl+N	Nový projekt (hlavní rozhraní) nebo titulek
Ctrl+O	Otevření projektu nebo titulku
Ctrl+S	Uložení projektu nebo titulku
Ctrl+Z	Vrácení akce zpět
Ctrl+Y	Opakování akce
Ctrl+A	Výběr všech položek
Ctrl+C	Kopírování do schránky
Ctrl+V	Vložení ze schránky
Ctrl+X	Vyjmutí do schránky
Ctrl+B	Přepnutí tučného písma
Ctrl+I	Přepnutí kurzívy
Ctrl+U	Přepnutí podtrženého písma
Delete	Odstranění bez kopírování do schránky

Hlavní rozhraní aplikace Studio

Mezerník	Přehrání a zastavení
J	Rychle vzad (chcete-li přehrávat rychleji, stiskněte tuto klávesu několikrát)
K	Pozastavit přehrávání

L	Rychle vpřed (chcete-li přehrávat rychleji, stiskněte tuto klávesu několikrát)
X nebo Ctrl+Nahoru	Přechod o 1 snímek vpřed
Y nebo Ctrl+Dolů	Přechod o 1 snímek vzad
A nebo I	Značka začátku
S nebo O	Značka konce
Ctrl+Vlevo	Trimování začátku o -1 snímek
Ctrl+Vpravo	Trimování začátku o +1 snímek
Alt+Vlevo	Trimování konce o -1 snímek
Alt+Vpravo	Trimování konce o +1 snímek
Alt+Ctrl+Vlevo	Posun trimování konce o -1 snímek (trimuje i následující klip)
Alt+Ctrl+Vpravo	Posun trimování konce o +1 snímek
G	Vymazání značky začátku a značky konce
D	Přechod na značku začátku (v nástroji trimování)
F	Přechod na značku konce (v nástroji trimování)
E nebo Home	Přechod na začátek
R nebo End	Přechod na konec
Levý	Výběr předchozího klipu
Pravý	Výběr následujícího klipu
Odstranit	Odstranění vybraných klipů
Insert	Rozdělení klipu na pozici jezdce přehrávače
Ctrl+Delete	Smazání klipu a uzavření mezery v časové ose (videostopa); poechání mezery v časové ose (ostatní stopy)
Pg Up	Přechod na následující stránku v okně filmu
Pg Dn	Přechod na předchozí stránku v okně filmu
+ na numerické klávesnici	Roztažení měřítka časové osy
- na numerické klávesnici	Stažení měřítka časové osy

C	Nastavení kapitoly menu
V	Vymazání kapitoly menu
M	Nastavení návratu do menu
Ctrl+Pg Up	Přechod k předcházející kapitole menu
Ctrl+Pg Dn	Přechod k následující kapitole menu
Ctrl+E	Kopírování všech efektů v klipu časové osy
Ctrl+D	Vložení efektů do klipu časové osy
Ctrl+F	Otevření nástrojů pro efekty

Nástroj pro tvorbu titulků k filmu

F11	Storno (ukončení titulkovače)
F12	Potvrzení (ukončení titulkovače)
Alt+Plus	Přenesení do popředí
Alt+Minus	Přenesení do pozadí
Ctrl+Plus	Přenesení o jednu vrstvu vpřed
Ctrl+Minus	Přenesení o jednu vrstvu vzad
Ctrl+tečka	Zvětšení písma
Ctrl+čárka	Zmenšení písma
Ctrl+D	Zrušit výběr všech položek
Mezerník	S kurzorem v oblasti časové osy: Spuštění a zastavení přehrávání

Editor klasických titulků

F11	Storno (ukončení titulkovače)
F12	Potvrzení (ukončení titulkovače)
Alt+Plus	Přenesení do popředí
Alt+Minus	Přenesení do pozadí
Ctrl+Plus	Přenesení o jednu vrstvu vpřed
Ctrl+Minus	Přenesení o jednu vrstvu vzad
Ctrl+0	Vypnutí zarovnání textu
Ctrl+1	Zarovnání textu: vlevo dolů
Ctrl+2	Zarovnání textu: dolů na střed
Ctrl+3	Zarovnání textu: vpravo dolů
Ctrl+4	Zarovnání textu: vlevo na střed
Ctrl+5	Zarovnání textu: na střed

Ctrl+6	Zarovnání textu: vpravo na střed
Ctrl+7	Zarovnání textu: vlevo nahoru
Ctrl+8	Zarovnání textu: nahoru na střed
Ctrl+9	Zarovnání textu: vpravo nahoru
Ctrl+K	Prokládání, předstih a zkosení
Ctrl+M	Přesun, měřítko a rotace
Shift+Vlevo	Rozšíření výběru znaků vlevo
Shift+Vpravo	Rozšíření výběru znaků vpravo
Ctrl+Vlevo	Zmenšení vodorovného měřítka (nebo stlačení prokládání) vybraného textu v závislosti na aktuálním editačním režimu (přesun/měřítko/rotace nebo prokládání/zkosení/předstih)
Ctrl+Vpravo	Zvětšení vodorovného měřítka (nebo stlačení u prokládání) vybraného textu
Ctrl+Dolů	Zmenšení měřítka nebo předstihu vybraného textu v závislosti na aktuálním editačním režimu
Ctrl+Nahoru	Zvětšení měřítka nebo předstihu vybraného textu
Shift+Ctrl+Vlevo	Totéž jako Ctrl+Vlevo (hrubě)
Shift+Ctrl+Vpravo	Totéž jako Ctrl+Vpravo (hrubě)
Shift+Ctrl+Dolů	Totéž jako Ctrl+Dolů (hrubě)
Shift+Ctrl+Nahoru	Totéž jako Ctrl+Nahoru (hrubě)
Alt+Vlevo	U vybraného textu: Přesun znaků vlevo Bez výběru: Přesun veškerého textu od kurzoru do konce řádku vlevo
Alt+Vpravo	U vybraného textu: Přesun znaků vpravo Bez výběru: Přesun veškerého textu od kurzoru do konce řádku vpravo
Shift+Alt+Vlevo	Totéž jako Alt+Vlevo (hrubě)
Shift+Alt+Vpravo	Totéž jako Alt+Vpravo (hrubě)

Rejstřík

A

Ablum Editor klasických titulků
Prohlížeč vzhledů, 269

Aktivace
popis, 14

Album
část Hudba, 96
část Menu disku, 93, 242
část Nahrané video, 121
část Obrázky, 93
část Přechody, 88, 215
Část Témata, 90, 152, 153, 155
část Titulky, 91
část Videá, 72
část Zvukové efekty, 95
editace přetažením, 122
editor titulků. *Vedi* Editor titulků,
album
funkce rozhraní, 74
náhled, 5, 70
oblíbené složky, 69, 76
obrázky, 226
operace se schránkou, 122
Poměr stran, 125
použití nabídky, 75
projektový zásobník, 97
přehled, 65
složky, 69, 76
výběr videoscén, 81
zdrojové složky, 70
Album Editoru klasických titulků,
268

část Obrázky, 273

část Pozadí, 271

část Tlačítka, 274

Album nástroje pro tvorbu
filmových titulků
přidání prostředků do titulku, 284
Album nástroje pro tvorbu titulků
k filmu, 283

část Filmy, 295

část Fotografie, 287

část Objekty, 287

část Videá, 285

část Vzhledy, 288

Album, nabídka
Najít scénu v projektu, 74, 128
Nastavit náhled, 78
příkazy pro detekci scén, 88
Rozdělení na více scén, 86
Sloučit klipy, 85
Vybrat podle názvu, 84
zobrazení detailů, 83
zobrazení ikon, 83
zobrazení komentářů, 83
zobrazení náhledů, 83

Album, nástroj pro tvorbu titulků k
filmu, 283

Alpha Magic, přechody, 217

Analogové
úroveň během importu, 28

Analogové video a zvuk (import),
55

Analogový

výstup, 376
Anatomie tématu, 160
Animace, 412, *Vedi* animace ze
zastaveného filmu
 S tématy, 151
 zastavit film, 27
Animace ze zastaveného filmu, 58
Animace, Zastavit film, 58
Animovaný posuvník a lupa, 231
Archivace a obnova projektu, 16
Archivace projektu, 17
Audio, panel nástrojů, 118
Automatická detekce scén. *Vedi*
 Detekce scén
Automatická oprava barev
 (obrazový efekt), 184
AVCHD, xvi
 export filmu, 363
AVI, soubory, 95

B

Balíček obrazových efektů
 Ultimate RTFX, 187
Balíček zvukových efektů
 Ultimate, 352
Barevné efekty
 vyvážení bílé, 196
Barevné sklo (obrazový efekt), 190
Barvy
 výběr, 214
BD (import), 56
Blu-ray
 Výstup filmu, 363

C

CD zvuk, klipy
 vlastnosti, 336

Č

Čára střihu
 vložené klipy, 122

Časová osa

editace menu disku, 246
překryvné video, 197
rozdělení klipů, 138
stopy, 106
trimování klipů, 130
umístění menu disku, 243
úprava hlasitosti, 339
zamknutí stop, 139
zvukové stopy, 326

Časová osa, zobrazení, 105, 106

Časové měřítko, 106

Časový kód, 11

Část Fotografie (album nástroje
 pro tvorbu titulků k filmu), 287

Část Objekty (album nástroje pro
 tvorbu titulků k filmu), 287

Část Pozadí

 v albu Editoru klasických titulků,
 271

Část Tlačítka

 v albu Editoru klasických titulků,
 274

Část Videá

 zobrazení, 83

Část Videá (album nástroje pro
 tvorbu titulků k filmu), 285

Černobíle (obrazový efekt), 193

D

DeEsser (zvukový efekt), 353

Délka (přechodů atd.), 383

Detailní záběry, 437

Detekce scén, 38, 78

 příkazy nabídky, 88

Dialogová okna

 hlavní možnosti, 381

 možnosti, 381

 nastavení tvorby filmů, 381

Digitální fotoaparáty (import), 57

Dílčí klipy

 Export do okna Film, 165

 Přidání efektů, 167

- Zarovnání do umíst'ovací oblasti, 166
- Ztlumení, 165
- DirectX, xiv
- Disk
 - bitová kopie na pevném disku, 362
 - menu disku, 239
 - náhled, 244
 - uložení filmu, 362
- Disk Blu-ray (import), 56
- Disk, menu. *Vedi* Menu disku
- Disky
 - vytváření, 1, 68, 93, 225, 241, 274, 337
- Doplnit přechody, 221, 227, 242
- DV, xvii
 - výstup, 376
- DVD
 - bitová kopie na pevném disku, 362
 - export filmu, 363
 - menu, 93, *Vedi* Menu disku
 - náhled, 244
 - ovládací prvky přehrávání, 6, 11, 241
 - ovládání přehrávače, 244
- DVD (import), 56

E

- Editace, 437
 - Menu disku, 246
 - statické obrazy, 227
 - videoklipy, 121
- Editace fotografií a dalších obrázků, 229
- Editace textu
 - rozšířená, 262
- Editor 2D (obrazový efekt), 191
- Editor klasických titulků, 255
 - rozšířená editace textu, 262
 - spuštění, 256
 - výběr více položek, 266
- Editor menu. *Vedi* Editor titulků
- Editor témat
 - Minialbum, 154

- Editor titulků, filmových. *Vedi* nástroj pro tvorbu titulků k filmu
- Editor titulků, klasických. *Vedi* Editoru klasických titulků
- Editor, menu a titulků, 255
- Editor, menu a titulků, 277
- Editory titulků
 - úvod, 114
- Efekty
 - kopírování a vkládání, 170
 - video. *Vedi* Obrazové efekty
 - zvukové. *Vedi* Zvukové efekty
- Ekvalizér (zvukový efekt), 353
- Export
 - do formátu Windows Media, 375
 - do souboru AVI, 370
 - na optický disk, 362
 - na web, 378
- Export videa
 - částečný, 362
 - úvod, 2
- Export videa, režim, 359

F

- Film
 - náhled, 5
- Formát snímku. *Vedi* Poměr stran
- Formáty videa, 124
- Formáty videa v projektu, 124
- Fotoaparáty. *Vedi* fotoaparáty, digitální, *Vedi* fotoaparáty, digitální
- Fotografie
 - editace, 229
 - korekce červených očí, 231
 - otočení, 230
 - posuvník a lupa, 230
- Fotografie, digitální (import), 57

G

- Glosář, 445
- GOP

velikost, 461
zavřená, 463
Grafika
editace, 229
Grungelizer (zvukový efekt), 354

H

HD, 451
HD DVD
export filmu, 363
HDV, xvii, 451
Hlasitost
míchání, 336, 342
úprava na časové ose, 339
úroveň hlasového komentáře, 332
změna, standardní trvání, 383
Hlasové komentáře
hlasitost, 332
nahrávání, 331
nastavení kvality nahrávání, 333
vlastnosti, 335
Hollywood FX
editace, 219, 223
náhled, 220
přechody, 217, 218
renderování na pozadí, 220
Hudba, 323, *Vedi* Hudba na pozadí
část (alba), 96
složka, 96
výběr (rada k natáčení), 443
Hudba na pozadí, 104, 106
CD, 328
formáty, 326
nástroj, 119, 329
ScoreFitter, 329
Hudební video. *Vedi* SmartMovie

Ch

Chromatický klíč
barva pozadí, 212
Nástroj, 206
obrazový efekt, 210
tipy, 212

I

ID odpovědi (technická podpora), 416
IEEE 1394 (FireWire)
zařízení (import), 50
IEEE-1394, xvii
kabel, 376
Ikony efektů
video, 128
Ikony pro efekty
zvuk, 349
Import
analogové video a zvuk, 55
animace ze zastaveného filmu, 58
BD (disk Blu-ray), 56
digitální fotoaparáty, 57
DVD, 56
fotografie, 57
jednotlivý snímek, 27
nahrávání se značkami
začátku/konce, 53
nahrávání videa a zvuku, 53
ochrana autorských práv (DVD, BD), 56
přehled, 23
ručně ovládané nahrávání, 53
snímek, 61
úrovně zvuku a videa, 28
všechna médií, 42
z formátu IEEE 1394 (FireWire), 50
z místního disku, 42
z videokamery DV nebo HDV, 50
zdroj, 42
značka začátku, značka konce, 52
Import obsahu ze starších verzí, 15
Internet
uložení filmu, 378
Inverze, 194

J

Jezdec, 10
Jezdec trimování, 109
J-střih

A/B, 200
definice, 143
popis, 145

K

Kapitola disku, příkaz, 244
Kapitoly
 na stopě Menu, 246
Kapka vody (obrazový efekt), 192
Karta SD, import z. *Vedi*
 souborová média
Karta, paměťová. *Vedi* paměťová
 karta
Ken Burns, 229
Klíč luma (obrazový efekt), 191
Klíčování snímků (parametrů
 obrazových efektů), 175, 178
Klipy
 odstranění, 103
 rozdělení, 103, 137
 sloučení, 138
 Téma, 153, 155, 158
 tipy při trimování, 134
 trimování na časové ose, 130
 video, 106
 změna názvu, 135
 zvukové, 106
Klipy, zobrazení, 105
Koláž. *Vedi* Témata
Komentáře, 106
Komentáře, nástroj, 118
Komprese
 možnosti (import), 37
 video, 397, 398
 zvuk, 399
Komprese videa, 397
Komprese zvuku, 399
Konfigurace. *Vedi* Nastavení
Kontinuita (rada k natáčení), 439
Konvence, xvi
Kopírování a vkládání efektů
 kopírování a vkládání, 170
Korekce červených očí

odstranění, 231
popis, 231

L

L-střih
 A/B, 200
 definice, 143
 popis, 143

M

Mapa barev (obrazový efekt), 194
Média
 výběr pro import, 41
Media Player, 375
Menu a titulěk, editor, 255
Menu a titulky, editor, 277
Menu disku, 116, 239, 254
 automatické vytvoření propojení,
 244
 část (alba), 93
 čísla propojení při editaci, 250
 dodávané, 242
 editace, 255
 editace kapitoly, 252
 editace na časové ose, 246
 editace propojení, 248
 menu a titulky, 242
 nadpisy tlačítek, 243
 nastavení náhledu, 251
 název a délka, 248
 oddíl alba, 242
 omezení formátů VCD a S-VCD,
 243
 Otevření v Editoru klasických
 titulků, 249
 Pohyblivé pozadí, 272
 smyčka při přehrávání, 240
 ukázkové rozložení filmu, 240
 umístění na časovou osu, 243
 Volba Vzorky pohybu, 251
 vytváření, 255
 Získávání, 94
Menu disku, tlačítko, 116
Menu, propojení. *Vedi* Propojení

- Menu, tlačítka
 - zvýraznění, 275
- Mikrofon
 - připojení, 333
- Místní disk (import), 42
- MMC. *Vedi* souborová média
- Monitory
 - Duální, 385
- Možnosti, 381
 - Datový tok a kvalita, 399
 - detekce scén, 38
 - Export na pásku, 405
 - exportovat obraz, 397
 - frekvence snímků, 398
 - hlavní, dialogové okno, 381
 - import, 26
 - komprese (import), 37
 - komprese videa, 398
 - Náhled videa, 385
 - uspořádání, 381
 - Video pro výstup souboru, 397
 - Všechny kodeky, 397
 - výstup na monitor VGA, 408
 - Vytvoř disk, 390
 - Vytvoř MPEG soubor, 396
 - Vytvoř soubor Real Media, 400
 - Vytvoř Windows Media, 404
 - Zvuk pro výstup souboru, 399
- MP2, soubory, 369
- MP3, soubory, 95, 369
- MPEG
 - Rendrování pro výstup, 361

N

- Nabídka Nastavení, 3
- Náhled
 - disky, 244
 - Hollywood FX, 220
 - nabídky, 6
 - obrazové efekty, 181
 - přechody, 89, 219
- Náhled videa
 - Celá obrazovka, 385
 - Externí, 385
 - Možnosti, 385
- Nahrané video. *Vedi* video
 - indikátor použití, 74
 - komentáře, 83
 - opakování detekce, 87
 - rozdělení, 103
 - snímky s miniaturami, 78
 - výběr, 81
 - vyhledání v albu, 74
 - zobrazení, 80
- Nahrát komentář, 331
- Nahrávání. *Vedi* import
 - detekce scén, 38
 - přehled, 23
 - příprava pevného disku, 409
 - úrovně zvuku a videa, 28
 - více souborů, 123
- Nahrávání hlasových komentářů, 331
 - kvalita, 333
- Nahrávání videa a zvuku (import), 53
- Nahrávání, ručně ovládané (import), 53
- Najít scénu v albu, příkaz, 74
- Najít scénu v projektu, příkaz, 74
- Nápověda, tlačítko, 2
- Nastavení, 381
 - Exportovat zvuk, 399
 - možnosti, 3
 - Nastavení projektu, 382
 - nastavení videa a zvuku, 385
 - tvorba filmů, 381
 - Vytvoř AVI soubor, 396
 - Vytvoř zvukový soubor, 396
- Nastavení projektu (panel nastavení), 382
- Nastavení videa a zvuku (panel nastavení), 385
- Nastavit náhled, příkaz nabídky, 78
- Nástroj Editor témat, 115, 163
- Nástroj pro tvorbu titulků k filmu
 - okno Editace, 302
 - operace s textem, 305
 - operace se soubory, 282

- panel Pozadí, 300
- seznam vrstev, 310
- skupiny vrstev, 316
- spuštění, 280
- ukončení, 281
- výběr více položek, 316, 318
- vytváření a editace titulků, 298
- Nástroj Titulky, 116
- Nástroje
 - Editor témat, 115, 154, 163, 164
 - Generovat hudbu na pozadí, 119
 - Hudba na pozadí, 329
 - Chromatický klíč, 206
 - Inteligentní film, 116
 - Menu disku, 116, 254
 - Nahrát komentář, 118, 331
 - Obraz v obraze, 200
 - obraz v obraze a chromatický klíč, 116
 - Obrazové efekty, 117, 169
 - posuvník a lupa, 229
 - Přidat hudbu z CD, 119, 328
 - SmartMovie, 147
 - Titulky, 116
 - Uložení snímku, 116
 - Vlastnosti klipu, 109, 115, 118, 134, 248, 334
 - Změna hlasitosti, 118, 336, 342
 - Zvukové efekty, 119, 349
- Natáčení videa, 435
- Návrat do menu, propojení, 248
- Název souboru
 - projekt, 101
- Názvy
 - klipů – změna, 135
 - v zobrazení seznamu a klipů, 135
- Názvy produktů, xvi

O

- Objekty
 - v Editoru klasických titulků, 259
- Objekty Editoru klasických titulků, 259
 - text, 261
 - změna uspořádání vrstev, 260

- Obnova projektu, 20
- Obraz v obraze
 - Nástroj, 200
 - obrazový efekt, 205
- Obrázky
 - část (alba), 93
 - složka, 93
- Obrazové efekty, 169
 - Automatická oprava barev, 184
 - balíček Standard, 184
 - Barevné sklo, 190
 - Černobíle, 193
 - Editor 2D, 191
 - efekty čištění, 184
 - Chromatický klíč, 210
 - ikony, 128
 - Inverze, 194
 - Kapka vody, 192
 - Klíč luma, 191
 - klíčování snímků, 175, 178
 - kopírování a vkládání, 170
 - Mapa barev, 194
 - náhled a renderování, 181
 - nástroj, 169
 - Obraz v obraze, 205
 - odemknutí, 172
 - Oprava barev, 193
 - osvětlení, 195
 - Otočit, 186
 - posuvník a lupa, 234
 - předvolby, 174
 - Přesvětlení čočky, 191
 - přidání, 183
 - přidání a odstranění, 171
 - Redukce šumu, 185
 - Reliéf, 189
 - Rozmazání, 188
 - Rozmazání pohybu, 192
 - Rychlost, 187
 - Sépie, 196
 - seznam efektů, 171
 - Snová představa, 185
 - Stabilizovat, 186
 - Starý film, 189
 - Ultimate RTFX, 187
 - Vodní vlna, 193
 - Vykreslení, 195

- Vyvážení barev RGB, 195
- základní, 182
- Zeměťřesení, 191
- změkčení, 190
- změna parametrů, 173
- Zvětšit, 192
- Obrazové scény, katalog, 241
- Obrazy. *Vedi* Statické obrazy
- Obrazy na celou obrazovku
 - popis, 226
- Obsah
 - Import, 15
- Odebrání médií ze zásobníku, 100
- Odemknutí
 - prémiový obsah, 12
 - zásuvné efekty, 183
 - Zásuvné efekty, 172
- Odkazy
 - v nástroji menu disku, 252
- Odstranění klipů, 103
- Odstranění scén, 103
- Odstranit klip, tlačítko, 103
- Ochrana autorských práv u
 - importu z disků DVD, BD, 56
- Okno Editace (nástroj pro tvorbu
 - titulků k filmu), 302
- Okno film
 - zobrazení, 105
- Okno Film, 101
 - editace přetažením, 122
 - funkce rozhraní, 128
 - Najít scénu v albu, 74, 128
 - oblast stavových zpráv, 101
 - operace se schránkou, 122
 - trimování na časové ose, 130
 - umístění, 104
- Okno náhledu, 5, 7, 132
- Oprava barev (obrazový efekt),
 - 193
- Optické disky, souhrn, 366
- Optický disk. *Vedi* Disk
 - bitová kopie na pevném disku, 362
- Originální zvuk
 - synchronizace s videem, 139
 - vlastnosti, 335
- Osvětlení, 195
- Otočit (obrazový efekt), 186
- Ovládací prvky
 - Značka klipu, 101
- Ovládací prvky Editoru klasických
 - titulků
 - nastavení stylu textu, 267
 - nástroj Výběr, 259
 - panel nástrojů Objekt, 259
 - tlačítka pro výběr režimu, 262
 - tlačítka rozložení objektu, 264
 - tlačítka schránky a odstranění, 266
 - tlačítka typu titulků, 258
- Ovládací prvky přehrávání, 5
 - Jdi na začátek, 9
 - Přehrát/ Pozastavit, 9
 - Rychle vpřed/ zpět, 9
 - Smyčka, 10
 - standardní, 5, 9
 - tlačítka krokování, 10
- Ovladač videokamery, 236
- Ovládání přehrávače
 - DVD, 244
- Označení kláves, xviii
- Ozvěna (zvukový efekt), 356

P

- Paměť USB Flash, import z. *Vedi*
 - souborová média
- Paměťová karta, import z. *Vedi*
 - souborová média
- Panel Import z (Průvodce
 - importem), 26
- Panel Importovat do (Průvodce
 - importem), 29
- Panel nástrojů, 101
 - Audio, 118
 - Video, 115
- Panel Název souboru (Průvodce
 - importem), 39
- Panel Režim (Průvodce importem),
 - 34
- Panely nástrojů, 113

- Pan-scan, 125
- Parametry. *Vedi* Nastavení
- Parametry efektů
 - vynulování nastavení, 174
- Parametry obrazových efektů
 - editace, 173
- Parametry zásuvných efektů
 - předvolby, 174
- Pas, 14
- Páska
 - uložení filmu, 376
- Pevný disk
 - příprava k nahrávání, 409
- Písma, 268
- Podpora, tlačítko, 2
- Poměr stran
 - kombinování, 124
- Poměr stran (formáty snímků), 79
- Popelnice, tlačítko, 103
- Posuvník a lupa
 - animace, 231
 - fotografie, 230
 - nástroj, 229
 - obrazový efekt, 234
 - složitě animace, 233
- Použití klíčové snímky (zaškrtávací políčko), 178
- Pozadí
 - v Editoru klasických titulků, 271
 - v nástroji pro tvorbu titulků k filmu, 300
- Požadavky na vybavení, xiv
- Prémiový obsah a funkce, 15
- Premium, tlačítko, 2
- Problémy a řešení, 413
- Progresivní kódování (rozšířené nastavení výstupu), 392
- Projekt. *Vedi* Film
 - Archivace, 17
 - Archivace a obnova, 16
 - Obnova, 20
- Projektový zásobník
 - odebrání médií, 100
 - použití, 97
 - přidání médií, 98
 - tlačítka, 101
- Prolnutí
 - zvuk, 220
- Prolnutí (přechod), 217
- Propojení
 - automatické vytvoření, 244
 - editace, 248
 - Návrat do menu, 248
 - odstranění, 248
 - úprava, 247
 - úpravy přetažením, 253
 - v menu disku, 239
 - vytvoření, 247
 - Změna umístění, 248
 - zobrazení čísel při editaci, 250
- Propojení kapitol. *Vedi* Propojení
- Prostor
 - úprava vyvážení na časové ose, 341
- Prostorový zvuk, 342
- Průvodce
 - import, 24
- Průvodce importem
 - možnosti, 26
 - možnosti detekce scén, 38
 - možnosti komprese, 37
 - panel Import z, 26
 - panel Importovat do, 29
 - panel Název souboru, 39
 - panel Režim, 34
 - přehled, 24
 - výběr médií, 41
- Průvodce importem aplikace
 - Studio, 24
- Předvolby efektů, 174
- Přehrávač
 - jezdec, 10
 - náhled přechodů, 89, 219
 - trimování na časové ose, 130
 - úvod, 5
- Přehrávání, ovládací prvky
 - DVD, 6, 11, 241
- Přechody
 - Alpha Magic, 217
 - část (alba), 88
 - Doplnit přechody, 221, 227, 242

- Hollywood FX, 217, 218
- kritéria výběru, 216
- na časové ose, 215
- Na tématických klípech, 160
- Na zvukových stopách, 341
- náhled, 89, 219, 223
- nastavení délky, 222
- pojmenování, 223
- popis, 215
- Prolnutí, 217
- přidání do filmu, 215
- rada k natáčení, 438
- Rozptýlení, 218
- Setření, vysunutí, zatlačení, 218
- skupiny, 88
- smyčka náhledu, 223
- standardní (2D), 217
- standardní trvání, 383
- Střih, 217
- trimování, 222
- trojrozměrné, 218
- typy, 216
- vliv na délku klipu, 216
- Získávání, 89
- změna směru, 223
- zobrazení typu, 89
- zvukové, 220
- Překrytí, stopa**
 - a statické obrazy, 225
- Překryvná stopa, 197**
 - možnost Vždy zobrazit, 198
 - otevření, 197
 - úvod, 197
 - zobrazení, skrytí, 198
 - zvuk, 326
 - zvuk, originální, 198
- Překryvné efekty, 197**
- Překryvné obrazy**
 - popis, 226
- Přesvětlení čočky (obrazový efekt), 191**
- Přetažení**
 - editace, 122
 - nastavení propojení menu, 253
 - z alba, 122, 215
- Přidání médií do zásobníku, 98**

- Přidat hudbu z CD, 119, 328**
- Příkaz Upravit téma, 154**
- Příkazy nabídky, xvii**
- Původní zvuky**
 - zachování (rada k natáčení), 443

R

- Real Media**
 - RealNetworks® RealPlayer®, 374
 - Soubory, 374
- RealNetworks® RealPlayer®
 - Prohlížení souborů pomocí, 368
- Redukce šumu (obrazový efekt), 185**
- Redukce šumu (zvukový efekt), 350**
- Reliéf (obrazový efekt), 189**
- Renderování, 361**
- Renderování na pozadí, 124**
 - Hollywood FX, 220
 - náhledu videa v menu, 251
 - obrazové efekty, 181
 - povolení a zakázání, 220
- Režim editace**
 - rozhraní, 4
 - úvod, 1
- Režim importu**
 - úvod, 1
- Režim nahrávání**
 - úvod, 1
- Režimy**
 - editace, 4
 - Export videa, 359
 - nastavení, 2
 - úvod, 1
- Rozdělení klipů, 137**
 - opětovné sloučení, 138
- Rozdělit klip nebo scénu, tlačítko, 103, 138**
 - při střihu vložením, 141
- Rozdělit klip, příkaz nabídky, 138**
- Rozmazání (obrazový efekt), 188**

Rozmazání pohybu (obrazový efekt), 192
Rozptýlení (přechod), 218
Rychlost (obrazový efekt), 187
Rychlost přehrávání
změna, 187

Ř

Řešení potíží, 413

S

Sbor (zvukový efekt), 353
Scénář, zobrazení, 105
Scény. *Vedi* Videoscény
Scény (rada k natáčení), 440
ScoreFitter
délka klipů, 334
vlastnosti klipu, 336
SCSI, xv
Sekvence obrázků, 221, 227, 242
Sépie (obrazový efekt), 196
Setření (přechod), 218
Schránka
práce s albem a oknem Film, 122
Síť. *Vedi* souborová média
Síť, import z. *Vedi* souborová
média
Skupiny
dočasné, v Editoru klasických
titulků, 266
Sloučit klipy, příkaz nabídky, 138
Složky
album, 69
Hudba, 96
oblíbené, 69, 76
Obrázky, 93
titulky, 92
zdrojové, 70
Snímání, progresivní nebo
prokládané, 392
Snímek, 27
Snímek (import), 61

Snímky náhledu
nastavení v menu disku, 251
video v menu, 251
Snímky s miniaturami
v albu, 78
Snímky, ukládání, 235
Snová představa (obrazový efekt),
185
Soubor
uložení filmu, 367
Správa kanálů (zvukový efekt),
352
Stabilizovat (obrazový efekt), 186
Starý film (obrazový efekt), 189
Statické obrazy
celá obrazovka, 226
celá obrazovka a překrytí, 225
editace, 229
otočení, 230
popis, 225
překrytí, 226
standardní trvání, 383
trimování, 228
trimování a editace, 227
typy, 225
vytvoření, 226
Stereo
úprava vyvážení na časové ose,
341
Stereo ozvěna (zvukový efekt),
356
Stereo rozptyl (zvukový efekt),
357
Stopa Menu, 246
editace, 247
značky, 246
Stopa titulků
zamknutí, 140
Stopy
Hudba na pozadí, 326
Menu, 246
Originální zvuk, 326
označení zamknutých, 139
překryvné, 197
titulek, 140

- video, 108, 139
- video spojené se zvukem, 140
- zamknutí, 108
- ztlumení a skrytí, 109
- zvuk, 326, 327
- zvukové efekty a hlasové komentáře, 326
- Střih**
 - A/B, 199
 - rozdělením, 143
 - rozšířený, 108, 197
 - vložením, 140
- Střih (přechod), 217**
- Střih A/B, 199**
- Střih rozdělením**
 - A/B, 200
 - úvod, 143
- Střih více stop, 197**
 - S tématy, 151
- Střih vložením, 140**
 - A/B, 199
 - úvod, 141
 - způsob, 141
 - zvuk, 142
- Střihy**
 - asociativní, 441
 - formální, 442
 - kontrastní, 442
 - náhradní, 442
 - paralelní, 441
 - příčina a následek, 442
 - tempo (rada k natáčení), 439
- Studio Ultimate**
 - klíčování snímků, 175, 178
 - obrazové efekty, 187
 - zvukové efekty, 350, 352
- S-VCD**
 - export filmu, 363
 - menu, 93, *Vedi Menu disku*
- Synchronizace (videa a zvuku)**
 - potlačení, 139

Š

Šablony. *Vedi* Témata

T

- Technická podpora, 414**
- Televizor**
 - současný výstup, 377
- Témata**
 - Anatomie, 160
 - Část (alba), 90, 153, 155
 - Dílčí klipy, 165
 - Klipy. *Vedi* Tématické klipy
 - Použitá, 151
 - pozadí, 154
 - Přidání k filmu, 153
 - Šablony, 151, 153, 155, 160, 164
 - Umístovací zóny, 165
 - Úpravy, 152
 - Získávání, 91
- Tématické klipy**
 - Přechody a efekty, 160
 - Sledovat výběr, 156
 - Trimování a úpravy, 158
 - Vkládání a nahrazování, 156
 - Vytváření, 155
- Textové zobrazení, 105, 113, 135**
- Titulek**
 - výběr (rada k natáčení), 443
- Titulky**
 - barvy (rada k natáčení), 444
 - Crawl (plovoucí), 258
 - část (alba), 91
 - editace, 255
 - filmové, 277
 - klasické, 255
 - Roll (rolovací), 258
 - složka, 92
 - úpravy, 277
 - vytváření, 255, 277
- Titulky, stopa**
 - a statické obrazy, 225
- Tlačítka**
 - kapitola. *Vedi* Menu disku
 - Menu disku, 116
 - Obnovit (posuvník a lupa), 230
 - Odstranit klip, 101, 103
 - Odstranit značku, 110
 - panel nástrojů, 113

- projektový zásobník, 101
- přehrávání, 9
- přepnutí režimu DVD, 5, 6
- Přidat značku, 110
- režim, 2
- Rozdělit klip, 101, 138, 141
- Rozdělit klip nebo scénu, 103
- výběr nástrojů, 114
- výběr zobrazení, 101
- zamknutí stop, 139
- Značka klipu, 101
- Zpět, Vpřed, Náповěda, Podpora a Aktivovat, 2
- Zrychlené přehrávání zvuku, 102
- zvýraznění, 275
- Žiletka, 138
- Tlačítka krokování, 10
- Tlačítko Zrychlené přehrávání zvuku, 102
- Trimování
 - na časové ose, 130
 - Pomocí klávesy CTRL, 133
 - popis, 129
 - přechody, 222
 - statické obrazy, 227, 228
 - tipy, 134
 - úvod, 121
 - videoklipy, 129
 - zrušení, 137
 - zvukové klipy, 334
- Typ souboru
 - 3GP, 369
 - AVI, 370
 - DivX, 371
 - Flash Video, 371
 - kompatibilní se zařízením iPod, 372
 - kompatibilní se zařízením Sony PSP, 375
 - MP2, 369
 - MPEG, 373
 - Real Media, 374
 - WAV, 369
 - Windows Media, 375
- Typy souboru
 - MOV, 372
 - MP3, 369

- Typy souborů
 - AVI, 95
 - hudební, 96
 - MP3, 95
 - obrazové, 93
 - WAV, 95
 - zvukové, 95

U

- UDMA, xv
- Uložení na web, 378
- Uložení snímku
 - nástroj, 116, 226
 - nástroj, popis, 236
- Uložení snímku, nástroj
 - popis, 236
- Uložit do souboru, 367
 - 3GP, 369
 - AVI, 370
 - DixX, 371
 - Flash Video, 371
 - kompatibilní se zařízením iPod, 372
 - kompatibilní se zařízením Sony PSP, 375
 - MOV, 372
 - MPEG, 373
 - Pouze zvuk, 369
 - Real Media, 374
 - Windows Media, 375
 - Zvuková stopa, 369
- Uložit na disk, 362
- Uložit na pásku, 376
- Umíst'ovací zóny
 - Mazání, 165
 - Přidání efektů, 167
 - Zarovnání dílčích klipů, 166
 - Ztlumení, 165
- Úroveň videa
 - import v analogovém formátu, 28
- Úroveň zvuku
 - import v analogovém formátu, 28
- Úroveň, zvuk a video
 - import v analogovém formátu, 28

V

VCD

- export filmu, 363
- menu, 93, *Vedi Menu* disku

VGA

- výstup filmu, 408

Více nahraných souborů

- použití, 123

Videa

- část (alba), 72

Video

- formát snímku. *Vedi* Poměr stran
- funkce rozhraní alba, 74
- hardware pro export, xvi
- indikátor použití, 128
- možnosti analogového importu, 28
- nahrávání. *Vedi* Nahrávání
- nastavení (pro výstup souboru), 397
- otevření souboru, 76
- poměr stran. *Vedi* Poměr stran
- přidání do filmu, 121, 122
- skrytí, 109
- složky, 76
- slučování a rozdělování, 85
- sousední, 128
- zobrazení délky, 83

Video efekty

- Použití u tématických klipů, 160

Video, export, 359

Video, panel nástrojů, 115

Videokamera DV/HDV (import), 50

Videokamera HDV (import), 50

Videokamery

- analogové (import), 55
- DV/HDV (import), 50

Videoklipy, 106

- editace, 121
- funkce rozhraní, 128
- nástroj Vlastnosti, 135
- použití efektů, 169
- použití pouze zvukové části, 123
- rozdělení, 137
- sloučení, 138

synchronizace se zvukem, 139

typy při trimování, 134

trimování, 129

trimování na časové ose, 130

vyhledání scény v albu, 128

zkrácení přechodem, 216

změna názvu, 135

změna rychlosti přehrávání, 187

zrušení trimování, 137

Videomonitor

- současný výstup, 377

Videopáska

- výstup, 377

Videoscény

- pořadí, 72

Videostopa, 108, 123, 139

- a statické obrazy, 225

- spojená se zvukovou stopou, 140

Vlastnosti klipu

- délka, 228

- název, 228

- pro menu disku, 248

- pro zvukové klipy, 334

Vlastnosti klipu, nástroj, 109, 115, 118

- pro přechody, 222

- pro statické obrazy, 228

- pro videoklipy, 135

- trimování, 134, 222

Vodní vlna (obrazový efekt), 193

Vpřed, tlačítko, 2

Vrstvy

- v Editoru klasických titulků, 260

Vybavení, požadavky, xiv

Výběr médií pro import, 41

Výběr více položek

- v Editoru klasických titulků, 266

- v nástroji pro tvorbu titulků k

- filmu, 318

Výběr více položek (v nástroji pro tvorbu titulků k filmu), 316

Vykreslení (obrazový efekt), 195

Vyrovnění rozdílů (zvukový efekt), 355

Výstup

- do souboru, 367
- Do souboru 3GP, 369
- do souboru DivX, 371
- Do souboru Flash Video, 371
- do souboru kompatibilního se
zařízením iPod, 372
- do souboru kompatibilního se
zařízením Sony PSP, 375
- do souboru MOV, 372
- do souboru MPEG, 373
- do souboru Real Media, 374
- na pásku, 376
- Pouze zvuk, 369
- prohlížeč, 359
- Typ média, 360
- videopáska, 377
- Vysunutí (přechod), 218
- Vytvořit mezi značkami, 362
- Vyvážení
 - úprava na časové ose, 341
- Vyvážení a hlasitost, 118, 336
- Vyvážení barev RGB (obrazový
efekt), 195
- Vyvážení bílé, 196

W

- WAV, soubory, 95, 369
- Web
 - uložení filmu, 378
- Windows Media
 - Player, 375
 - Soubory, 375
- Windows Media Player
 - Prohlížení souborů pomocí, 368

Y

- Yahoo! Video, 378
- YouTube, 378

Z

- Záběry z dálky (rada k natáčení),
437

- Zamknutí stop, 108
 - označení, 139
- Zamknutí stop, tlačítka, 139
- Zamknutý obsah
 - Aktivace, 12
- Zásobník, projektový, 97
- Zastavit film, 27
- Zásuvné efekty
 - odemknutí, 172, 183
- Zatlačení (přechod), 218
- Zdroj (pro import), 42
- Zemětresení (obrazový efekt), 191
- Získávání
 - Menu disku, 94
 - Přechody, 89
 - Témata, 91
 - Zvukové efekty, 96
- Zkratky, xvi
- Změkčení (obrazový efekt), 190
- Změna hlasitosti, 118, 336, 342
 - standardní trvání, 383
- Změna uspořádání objektů
 - ve třech rozměrech, 260
- Značka začátku, značka konce
nahrávání, 53
- Značka začátku, značka konce
(import), 52
- Značky. *Vedi* Značky klipů
 - umístění na stopu Menu, 247
 - vytvořit mezi značkami, 362
- Značky klipů, 110
 - Ovládací prvky, 111
 - Přidávání, odstraňování, názvy,
110
- Znalostní databáze, 414
- Zobrazení časové osy
 - rozšířený střih, 139
 - střih vložením, 140
- Zobrazení černých pruhů, 125
- Zobrazení, okno Film
 - časová osa, 105, 106
 - klipy, 105
 - scénář, 105
 - textové, 105, 113
- Zorné úhly

- různé, 437
- Zpět, tlačítko, 2
- Zpomalení, 187
- Zrychlené přehrávání zvuku, 102
- Ztlumení zvukových stop, 109
- Zvětšit (obrazový efekt), 192
- Zvuk
 - hlasitost a míchání, 336, 342
 - hlasové komentáře, 326
 - hudba na pozadí, 326
 - možnosti analogového importu, 28
 - nastavení (pro výstup souboru), 399
 - originální, 326
 - použití bez videa, 123
 - prostorový, 342
 - přechody, 220
 - Přechody, 341
 - překryvný, 198
 - překryvný, originální, 326
 - stopy na časové ose, 326
 - střih vložením, 142
 - synchronizace s videem, 139
 - synchronní, 106, 220, 326
 - úprava na časové ose, 339
 - v aplikaci Studio, 324
 - využití, 323
 - zrychlené přehrávání, 102
 - ztlumení, 109
 - zvukové efekty, 326
- Zvuková stopa
 - spojená s videostopou, 140

- Zvukové efekty, 95, 106, 323, 349
 - aplikace Studio Ultimate, 352
 - část (alba), 95
 - DeEsser, 353
 - Ekvalizér, 353
 - Grungelizer, 354
 - ikony, 349
 - kopírování a vkládání, 350
 - nástroj, 349
 - odemknutí, 172
 - Ozvěna, 356
 - Použití u tématických klipů, 160
 - Redukce šumu, 350
 - Sbor, 353
 - Správa kanálů, 352
 - Stereo ozvěna, 356
 - Stereo rozptyl, 357
 - verze Standard a Ultimate, 350
 - vlastnosti, 335
 - Vyrovnění rozdílů, 355
 - Získávání, 96
- Zvukové klipy, 106
 - podrobnosti rozhraní, 337
 - trimování, 334
- Zvukové stopy, 327
- Zvýraznění
 - tlačítka menu, 275

Ž

- Žiletka, tlačítko, 103