

Studio 8

NÁVOD K POUŽITÍ



© 2002 EXAC, s. r. o., © 2002 Pinnacle Systems, Inc.

Obsah

Důležité upozornění.....	5
Kapitola 1: Rozhraní programu Studio.....	6
Nahrávací okno.....	6
Diskoměr.....	9
Ovládání kamery.....	9
Režim editace.....	11
Album.....	11
Použití přehrávače.....	12
Editační okno.....	14
Kapitola 2: Sada nástrojů.....	18
Sada nástrojů pro video.....	18
Sada nástrojů pro zvuk.....	21
Kapitola 3: Nahrávání videa.....	23
Nahrávací hardware.....	23
Proces nahrávání.....	24
DV, MicroMV a analogové nahrávání.....	24
DV nahrávání.....	25
SmartCapture: náhledová kvalita.....	25
Nahrávání v plné kvalitě.....	26
Úrovně zvuku a videa.....	26
Nahrávání analogového signálu.....	27
Volba kvality nahrávání.....	27
Úroveň zvuku a videa.....	27
Kapitola 4: Album.....	29
Videoscény.....	29
Otevřít soubor s nahraným videem.....	29
Náhled nahraného videa.....	30
Zobrazení začátku a délky scény.....	30
Vybrání scén.....	31
Kombinování a rozdělování scén.....	31
Nová detekce scén.....	32
Komentáře scén.....	32
Album přechodů.....	33
Sekce titulků.....	34
Část statických snímků.....	35
Zvukové efekty.....	35
Sekce diskových menu.....	35
Kapitola 5: Videoklipy.....	36
Základy videoklipu.....	36
Efekty videoklipu.....	40
Nastavení barev/efektů.....	40
Nastavení rychlosti přehrávání.....	41
Kapitola 6: Přechody.....	43
Typy přechodů a jejich použití.....	44
Náhled přechodu ve Vašem projektu.....	44

Zvukové přechody	45
Příkaz Doplnit přechody	45
Trimování přechodů	46
Trimování obrázků	46
Kapitola 7: Statické snímky	48
Editace statických snímků	48
Trimování obrázků	49
Kapitola 8: Ukládání snímků	50
Nástroj Ukládání snímků	50
Kapitola 9: Editor titulků	52
Spuštění Editoru titulků	52
Titulky - typy tlačítek	53
Nástroje k práci s objekty	53
Editace tlačítek	55
Tlačítka k vrstvám	56
Schránka a mazací tlačítka	57
Formátování textů a objektů	57
Roztáhnout horizontálně, Roztáhnout vertikálně a Přes celou obrazovku	58
Prohlížeč pohledů	58
Pozadí	59
Sekce Obrázky	59
Tlačítka	59
Kapitola 10: Přidání zvukových efektů a hudby	61
Zvukové stopy na časové ose	61
Umístění zvuku z CD	61
Nástroj SmartSound	62
Vytvoření komentáře	63
Trimování zvukových nahrávek	64
Hlasitost a mixování zvuku	66
Složení audioklipu	66
Nastavení hlasitosti na časové ose	66
Nastavení hlasitosti pomocí zvukových nástrojů	67
Kapitola 11: Diskové menu	69
Srozumitelné menu	69
Tvůrce disků ve Studiu	69
Použití menu z Alba	70
Ovládání přehrávače DVD	71
Editace menu na časové ose	71
Editace nástrojem Vlastnosti klipu	72
Nástroj Diskové menu	74
Kapitola 12: Vytvoření vlastního filmu	75
Výstup na kameru nebo videonahrávač	75
Výstup videa na pásku	76
Uložit video jako soubor AVI	76
Vytvoření souboru MPEG	78
Uložit jako RealVideo nebo Windows Media	79
Sdílení videa přes internet	80
Výstup videa na DVD, VCD nebo S-VCD	80
Kapitola 13: Možnosti nastavení	83
Nastavení zdroje videa	83
Nastavení Formátu nahrávání	85

Nastavení Editace	86
Nastavení CD a Komentáře	88
Export videa na pásku	90
Vytvoření souboru AVI	91
Vytvoření souboru MPEG	92
Vytvoření souboru RealVideo	93
Vytvoření souboru Windows Media	94
Nastavení Vytvoř disk	95
Kapitola 14: Tipy a triky	97
Tipy a triky: Hardware	97
Tipy a triky: Software	98
Tipy a triky: Rostoucí obnovovací frekvence	98
Tipy a triky: Studio a počítačové animace	99
Tipy a triky: Chytré tipy pro nahrávání (pouze DV)	99
Kapitola 15: Potíže	100
Instalace	100
Nejčastější chyby	102
Kapitola 16: Užitečné rady	104
Užitečné rady: Video editace a nahrávání	104
Užitečné rady: Vytvoření natáčecího plánu	104
Editace	105
Pravidla pro úpravu videa	106
Zvuková produkce	107
Titulky	107
Licenční ujednání	109

Důležité upozornění.

Tento návod je určen k softwarovému produktu Studio 8. Lze jej zároveň použít jako návod pro verze softwaru Studio 8SE a Studio 8LE. Jelikož verze SE či LE je odlehčenou verzí softwaru Studio 8, nemusí program umožnit veškeré funkce popsané v tomto návodu. Pakliže se snažíte použít funkci, kterou Vaše verze softwaru neobsahuje, jste o takovéto skutečnosti informováni programem.

Mezi funkce, které nejdou ve verzi Studio 8SE použít patří například:

- zrychlení / zpomalení záběrů
- barevné korekce
- insertový střih (nezávislé stříhání obrazové a zvukové stopy)
- pohyblivé titulky (titulky Roll a Crawl)
- možnost tvorby několika úrovněového menu
- možnost nastavit provázanost menu
- možnost nastavit pohyblivé pozadí či pohyblivá tlačítka v menu CD/DVD

U verze Studio 8LE jsou dále oproti výše uvedenému zakázány následující funkce:

- tvorba CD disků
- tvorba DVD disků
- vkládání menu

Uvedené funkce je možné rozšířit zakoupením produktu (tzv. Upgrade) na plnou verzi softwaru Studio 8.

Kapitola 1: Rozhraní programu Studio

Vytvoření filmu ve Studiu se skládá ze tří kroků:

- 1. Nahrávání:** Vložit zdrojové video do Vašeho počítače.
- 2. Editace:** Uspořádat materiál, vložit požadované scény a upravit je. Přidat efekty jako přechody, titulky, grafiku a doplňkový zvuk (například zvukové efekty a hudbu na pozadí). Pro tvůrce DVD a VCD je zde interaktivní menu.
- 3. Export videa:** Vytvoření konečného videa ve vybraném formátu a uložení na médium.



Zpět, Vpřed a Pomoc

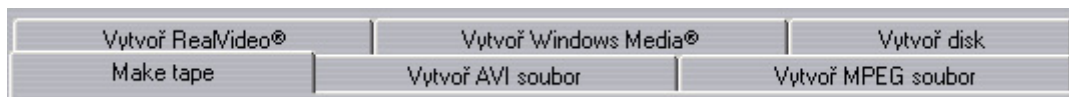


Všechny ostatní kontrolní prvky na obrazovce Studia jsou vyhrazené úlohy uvnitř aktuálního režimu.

Volba Nastavení

První volba Vám dovoluje nastavit volby k režimu Nahrávání a Editace. Má čtyři záložky: *Zdroj videa, Formát videa, Editace a CD a mikrofon.*

Druhá volba je pro režim Export videa. Má šest záložek:



Nahrávací okno

Nahrávání je proces zaznamenávání zdrojového videa na Váš harddisk v počítači.

Nástroje a kontroly, které vidíte v nahrávacím okně, se liší a záleží na zdroji nahrávání, zda nahráváte z DV, MicroDV nebo z analogového zdroje.

Pokud je Vaše zdrojové video analogové, připojte do Vašeho počítačového hardwaru kompozitní nebo S-Video kabel. Vaše Nahrávací okno bude vypadat takto:



Pokud nahráváte z DV nebo MicroMV, připojte zařízení do portu 1394. Nahrávací okno bude vypadat takto:



Tato nastavení mají dvě hlavní odlišnosti ve schopnostech:

- Analogové nastavení Vám dovoluje měnit dynamicky úroveň zvuku a videa během nahrávání.
- Nastavení DV Vám dovoluje kontrolovat přenos z pásky kamery nebo VCR užitím panelu na obrazovce - Kontrola kamery.

Při nahrávacím procesu Studio vyplní Album (vlevo nahoře obrazovky) s nahranými scénami, zatímco Přehrávač (v pravé horní části obrazovky) ukazuje přicházející video a Diskoměr sleduje volné místo na


Vašem pevném disku. Ukazatelé na Přehrávači informují o přesné délce nahraného videa a počtu ztracených snímků během nahrávání (normálně nula).

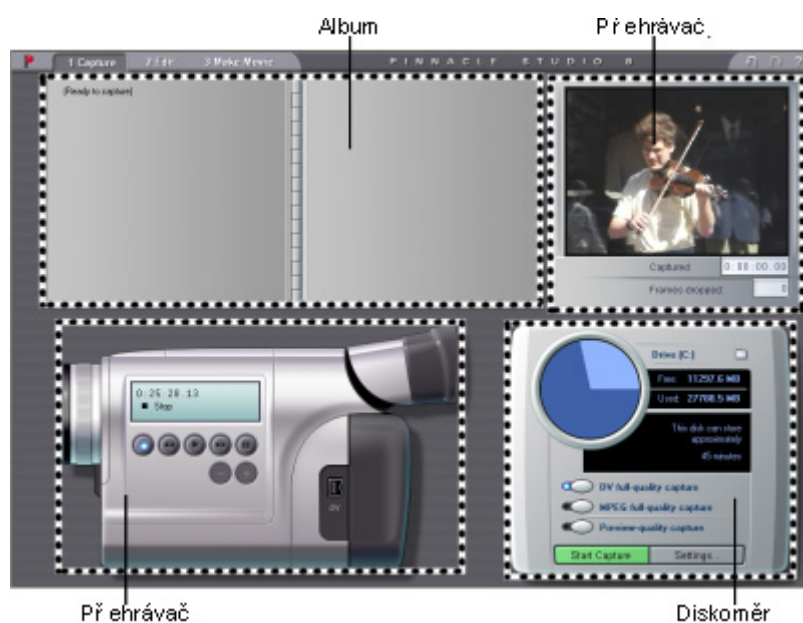
Diskoměr

Diskoměr zobrazuje, číselně a graficky, množství volného místa na disku. Ukazuje také přibližnou délku videa, které můžete nahrát (záleží na volném místě a nastavení kvality nahrávání). Nastavení kvality nahrávání vyberete pomocí tlačítek zobrazených na diskoměru pro nahrávací zařízení nebo vložení vlastního nastavení. Pro více informací o nastavení nahrávání se podívejte na kapitolu Nahrávání videa a Nastavení zdroje nahrávání.

Tlačítka pro nahrávání **Start/Stop** na diskoměru spouští a ukončují proces nahrávání. Implicitní umístění nahraného videa je:

C:\Documents\Pinnacle Studio\Captured Video

Ke změně ukládání nahraného videa, klikněte na toto tlačítko  zobrazení okna Prohlížeče. Složka, kterou vyberete, bude používána pro ukládání nahraného videa.



Ovládání kamery

Pro ovládání kamery je možné použít tlačítka na obrazovce. Můžete nahrát celou pásku nebo pouze vybrané části. Tlačítka START a STOP spustíte nebo zastavíte nahrávání videa do počítače. Počítadlo na kameře zobrazuje aktuální pozici na pásce.



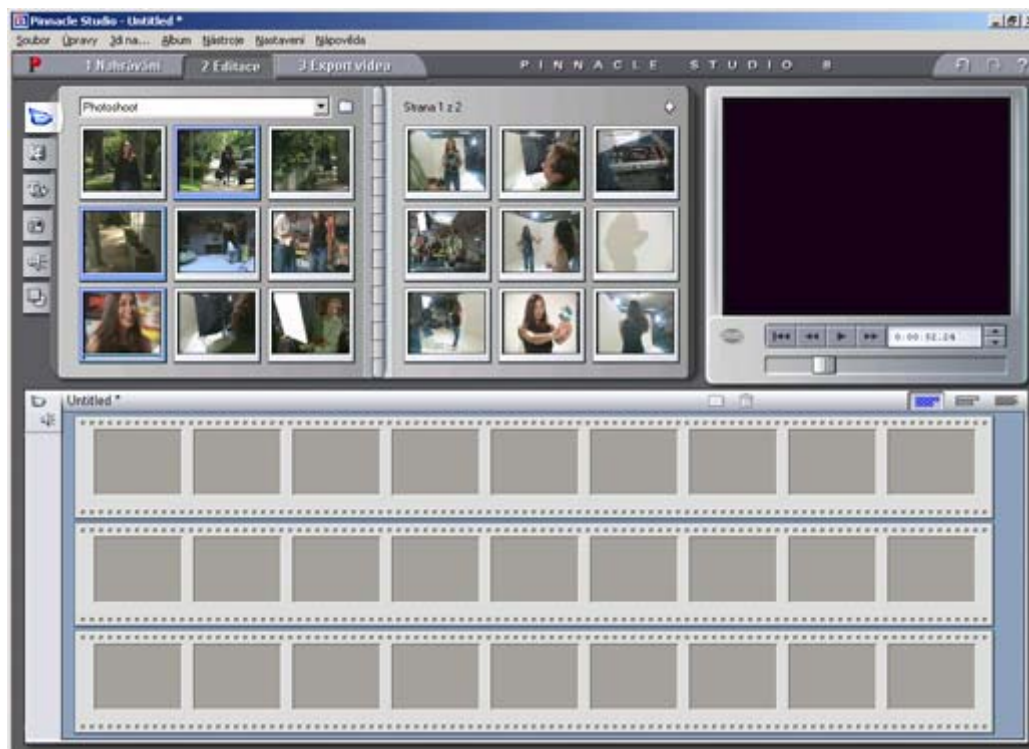
Zleva doprava: Zastavit, Přetáčení zpět, Přehrát, Přetáčení dopředu a Pauza. Tlačítka Snímek zpět a Snímek vpřed (druhý řádek) Vám dovolují najít snímek, který chcete.



Poznámka: Ovládání kamery je možné pouze v případě, že je připojena přes rozhraní 1394.







Režim editace

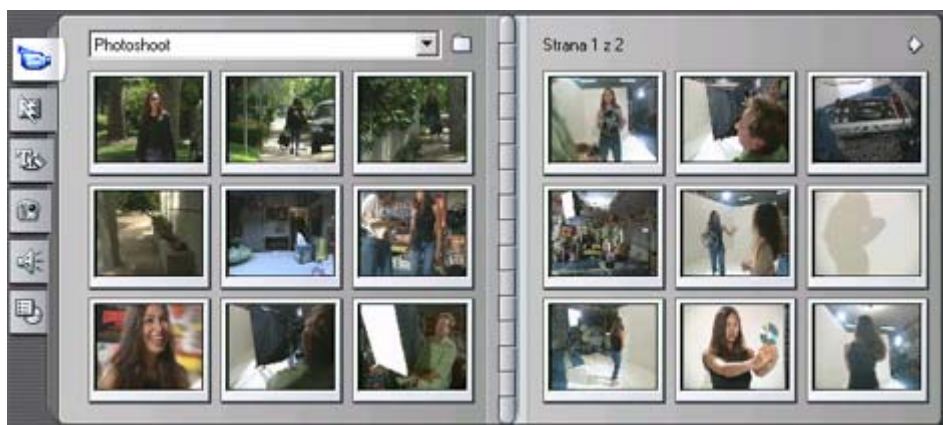
Studio otevře editační režim při každém spuštění, protože tento režim využíváte nejčastěji. Režim editace obsahuje tři hlavní oblasti: *Album*, *Přehrávač* a *Časovou osu*.



Album

Album obsahuje zdrojové materiály pro výrobu Vašeho videa. To je rozděleno na šest částí:

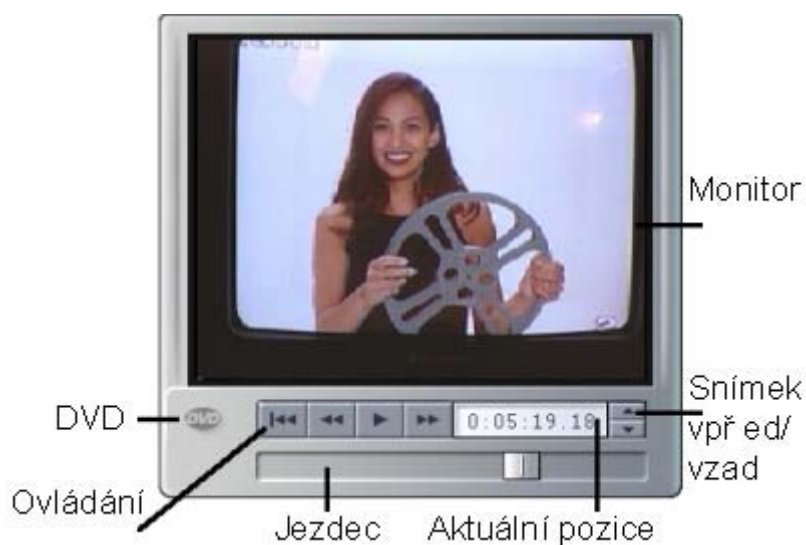
-  Video
-  Přechody
-  Titulky
-  Ukládání snímků
-  Zvukové efekty
-  Diskové menu DVD



Videoscény v Albu.

Použití přehrávače

Přehrávač je složen ze dvou částí - Náhledové okno a Ovládání přehrávače. Náhledové okno zobrazuje snímek na aktuální pozici. Ovládání přehrávače umožňuje spustit přehrávání klipu či převíjení klipu na začátek nebo konec. Tato kontrola je možná ve dvou formátech: Standard a DVD.



Ovládací prvky DVD přehrávače jsou podobné jako na DVD přehrávači nebo dálkovém ovladači. Používejte ho pro náhled Vašich vyrobených DVD, VCD nebo S-VCD disků, obsahujících menu.



K přepnutí mezi dvěma přehrávacími typy použijte tlačítko DVD.

Náhledové okno

Náhledové okno je nejpodstatnější část Studia, jelikož s ním budete pracovat nejčastěji. Zobrazuje video při přehrávání, popřípadě obrázky a titulky na aktuální pozici jezdce. Zároveň v něm můžete přehrávat jednotlivé klipy nebo zkusit, jak bude vypadat použitý přechod. Náhledové okno je také používáno při nahrávání nebo trimování klipu.

Standardní ovládání přehrávače



Tlačítka mohou měnit svou funkci.



Přehrát/Pozastavit. Tlačítko Přehrát spustí klip od pozice jezdce. Opětovným stiskem tlačítka Přehrát klip Pozastavíte, dalším stiskem pokračuje přehrávání klipu.



Rychle vzad. Přehraje klip pozpátku desetinásobnou rychlostí.



Rychle vpřed. Přehraje klip směrem vpřed desetinásobnou rychlostí.



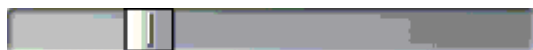
Na začátek. Přesune jezdec na začátek klipu.

Posun o snímek



Kliknutím na tlačítko posunete klip o jeden snímek vpřed či vzad.

Jezdec



Pomocí jezdce se můžete posouvat rychle vpřed a vzad po filmu. Jezdec ukazuje relativní pozici ve filmu. Levý roh je začátek klipu, pravý roh je konec.

Pokud hýbete s jezdce, Náhledové okno zobrazuje aktuální pozici. Rychlost přehrávání klipu je závislá na pohybu jezdce. Jestliže budete posouvat jezdce pomalu, obraz v Náhledovém okně se bude posouvat stejnou rychlostí. Jestliže budete zrychlovat, dojde k přeskokování snímků. Tento jev je značně závislý na parametrech počítače.

Počítadlo



Počítadlo ukazuje aktuální pozici v klipu a zároveň Vám umožní přesné nastavení jezdce. Chcete-li změnit pozici jezdce na přesné místo, klikněte na hodnotu počítadla a napište nové číslo.

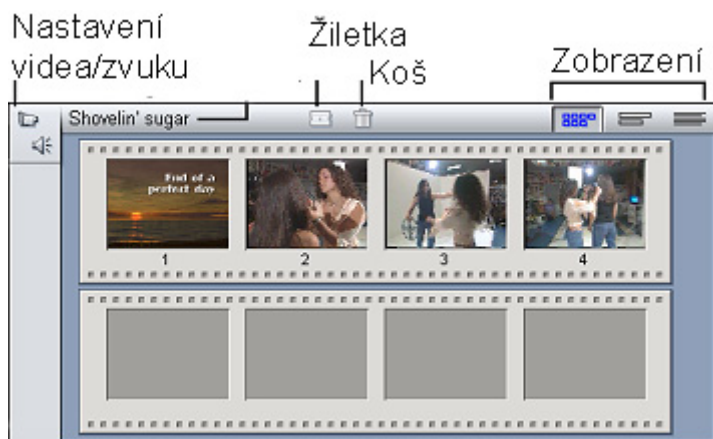
- Pohyb po hodnotách:** Tab, Shift+Tab, [Levý], [Pravý] kurzor
- Zvětšení nebo zmenšení hodnoty:** klávesou [Nahoru] a [Dolů]. Při delším stisku klávesy se bude hodnota postupně snižovat či zvyšovat.

Ovládání přehrávače DVD



Toto ovládání obsahuje čtyři standardní přesouvací tlačítka uvedená nahoře (Přehrát/Pozastavit, Rychle vzad, Rychle vpřed, Na začátek) a DVD ovládání.

Editační okno



Časová osa obsahuje dvě důležitá tlačítka: Nastavení videa a Nastavení zvuku.

Vpravo od tlačítek je název otevřeného projektu. Vedle názvu projektu se objevují různá hlášení, která Vás upozorní na chyby (například pokud se snažíte umístit zvuk do videostopy). Následují tlačítka na rozdělení nebo smazání klipu. Úplně vpravo je volba zobrazení časové osy.





Nastavení videa



Nastavení zvuku

Rozdělení nebo smazání klipu

Pokud vyberete místo v klipu, můžete je pomocí tlačítka žiletka  rozdělit do dvou klipů.

Vybrané klipy můžete smazat tlačítkem koš .

Časová osa může být zobrazena ve třech režimech: Standardní časová osa, Klipy a Textový výpis. Mezi jednotlivými zobrazeními přepínáte pomocí tlačítek.



Klipy

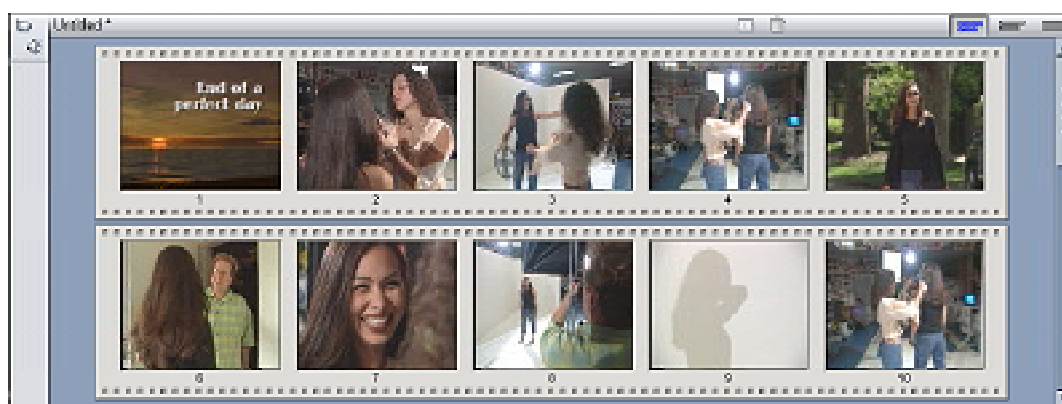


Časová osa

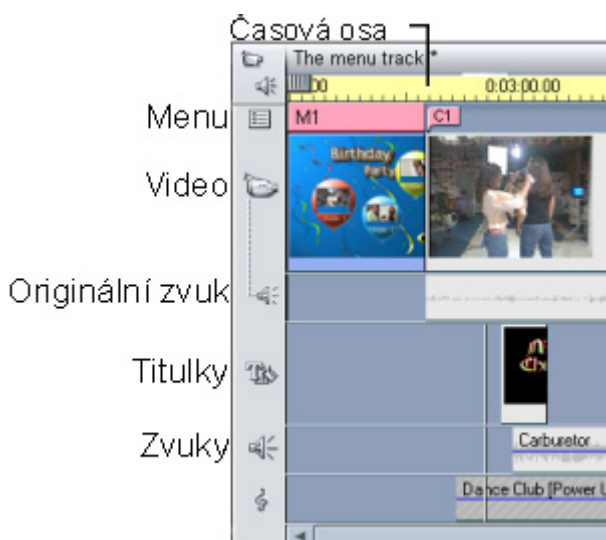


Textový výpis

Klipy: Máte-li nastaveno zobrazení pomocí Klipů, vidíte pouze jednotlivé klipy, přechody, popřípadě titulky. V okně Nastavení > Editace můžete zvolit velikost klipů.



Časová osa: Při zobrazení časové osy vidíte nejen jednotlivé klipy, ale zároveň délku klipu a aktuální pozici. Celkem je zde zobrazeno pět stop: klipy a originální zvuk, přechody, průhledné titulky nebo grafika, zvukové efekty a hudba na pozadí.



Videostopa je nadřazená všem ostatním.

V časové ose můžete jednotlivé stopy zamknout. Až do odemčení není možné s takovou stopou pracovat. Díky tomu lze používat tzv. inzertový střih. Zamknutí nebo odemknutí stopy provedete kliknutím na symbol stopy umístěný po levé straně.

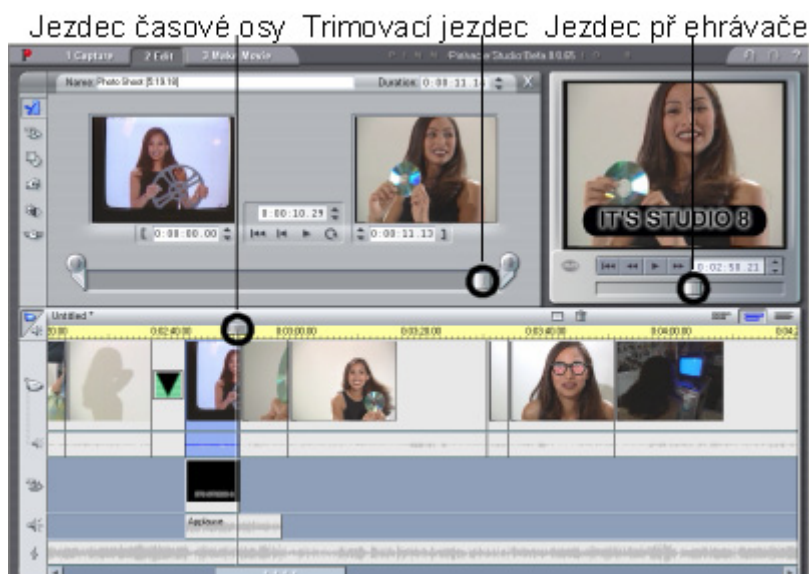


Textový výpis: V tomto zobrazení je vypsan seznam jednotlivých klipů, přechodů, titulků, zvuků atd. Navíc je zobrazena délka klipu a pozice, na které klip nebo efekt začíná.

Name	Trimmed start	Movie duration	Movie end
1 Title: "End of a perfect day"		0:00:04.00	0:00:08.00
2 Video clip: "Photo Shoot [2:05.05]"	0:02:05.05	0:00:11.23	0:00:04.00
Audio clip: "Photo Shoot [2:05.05]"	0:02:05.05	0:00:11.23	0:00:04.00
3 Video clip: "Photo Shoot [2:30.09]"	0:02:30.09	0:00:11.07	0:00:15.23
Audio clip: "Photo Shoot [2:30.09]"	0:02:30.09	0:00:11.07	0:00:15.23
4 Video clip: "Photo Shoot [2:50.02]"	0:02:50.02	0:00:16.12	0:00:27.00
Audio clip: "Photo Shoot [2:50.02]"	0:02:50.02	0:00:16.12	0:00:27.00
Video transition: "Fade in or out"		0:00:15.10	0:00:40.22
Audio transition: "Fade in or out"		0:00:15.10	0:00:40.22
5 Video clip: "Photo Shoot [5:19.18]"	0:05:19.18	0:00:11.14	0:00:43.12
Audio clip: "Photo Shoot [5:19.18]"	0:05:19.18	0:00:11.14	0:00:43.12
Wave audio: "Applause"		0:00:15.16	0:00:47.01
SmartSound® audio: "Success of Sheba (Oboe)"		0:00:15.16	0:00:47.01
Title overlay: "IT'S STUDIO 8"		0:00:17.23	0:00:50.00
6 Video clip: "Photo Shoot [5:37.21]"	0:05:37.21	0:00:17.21	0:00:54.20
Audio clip: "Photo Shoot [5:37.21]"	0:05:37.21	0:00:17.21	0:00:54.20

Aktuální pozice, editační linka a jezdec

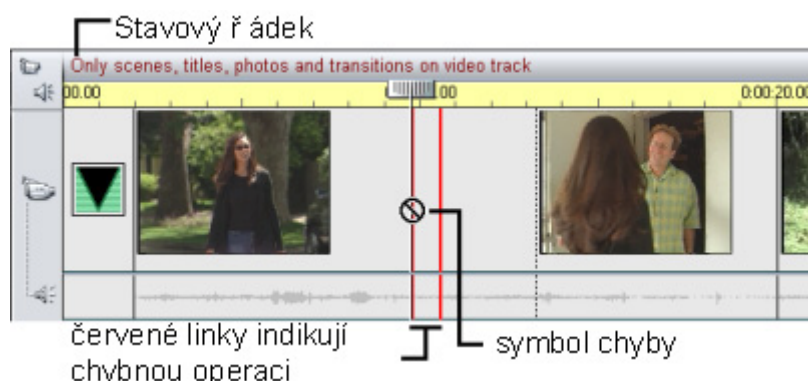
Okamžitou pozici se rozumí obrázek v okně přehrávače. Okamžitá pozice je také indikována editační linkou ve filmovém okně. Může být měněna pohybem jezdice v časové ose. Jestliže používáte nástroj změna vlastností klipu, objevíte ještě třetího jezdice, tzv. trimovacího jezdice. Tímto jezdcem je možné nastavit okamžitou pozici uvnitř vybraného klipu během jeho ořezávání.



Informace o umístění klipu

Máte-li nastaveno zobrazení Časová osa, Studio Vás informuje o možnosti umístit klip.

Stavový řádek: V levé části hlavního menu filmového okna je tzv. stavová linka (Status line). Zde systém zobrazuje všechna upozornění, která Vás varují před nedovolenými postupy tak, jak provádíte editaci Vašeho filmu.



Symbole umístění: Studio Vám nedovolí vytvořit scénář tak, aby to mohlo při výsledné výrobě způsobit problémy (např. umístit po sobě dvě scény nevhodným způsobem). V okamžiku, kdy budete chtít nevhodně umístit mezi dvě scény efekt, který nelze na toto místo zařadit, ukazatel myši se změní v ukazatel přeškrtnutého kolečka a současně ve stavové lince uvidíte varování, které Vás upozorní, že není možné tento postup volit. Např. pokud budete chtít umístit mezi symboly jednotlivých scén symbol zvukového efektu, systém Vás upozorní, že zvukové efekty je nutno umisťovat do speciálních stop pod stopou pro filmové scény

Zelený symbol znamená že je vše v pořádku; červený signalizuje, že prováděná akce je nepovolená.

Kapitola 2: Sada nástrojů

Sada nástrojů poskytuje výhodné rozhraní k operacím přidávání klipů k Vašemu filmu a nastavení existujících klipů. Studio poskytuje oddělené sady nástrojů pro video klipy a zvukové klipy.

Nástroje jsou dostupné pouze v Editačním režimu.

Vyberte nástroj, který chcete otevřít, přesunutím myši nad ikonu. Jednotlivé tlačítko oznamuje, který nástroj bude otevřen, když kliknete. Album je pak nahrazeno displejem nástroje, který obsahuje dvě hlavní části:

- Tlačítka nástrojů umístěná na panelu vlevo. Kliknutím na jeden z nich se otevře odpovídající nástroj.
- Dvojitým kliknutím na klip také zobrazíte odpovídající nástroj (s výjimkou titulků a statického obrázku, kde se dvojitým kliknutím otevře Editor titulků).

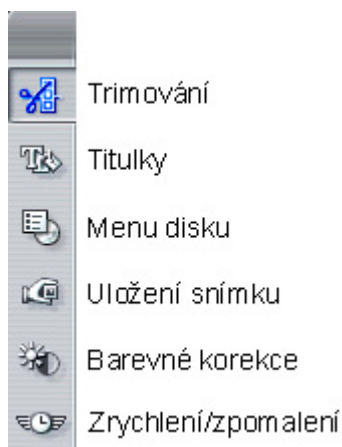


Aktuální nástroj

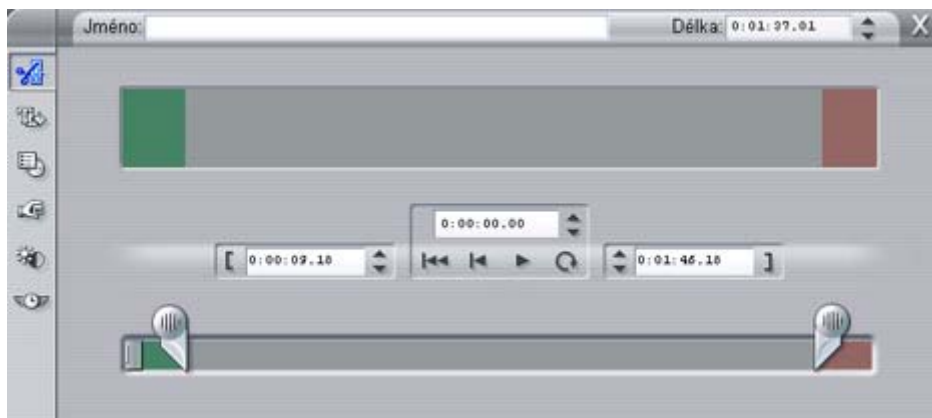
Editor titulků

Výkonným pracovním nástrojem, který není přímo přístupný přes sadu nástrojů, je Editor titulků, v němž můžete spojovat text, snímky a další grafické zdroje k vytvoření titulků a diskových menu. Přístup k Editoru titulků je možný přes menu nebo pomocí Jdi na Titulek/Editor menu.

Sada nástrojů pro video



Ořezání scény: Tento nástroj nastaví začátek a konec klipu. To je také nazýváno jako ořezávání (trimování). Nástroj také dovoluje dopsat údaje. Pro různé klipy existují odlišné rozhraní tohoto nástroje. V tomto případě ořezáváme videoklip.



Titulky: Tento nástroj Vám dovoluje editovat jméno a délku titulků a dalších statických obrázků. Tlačítko Editovat Vám dovolí upravit titulky podle Vašeho uvážení.



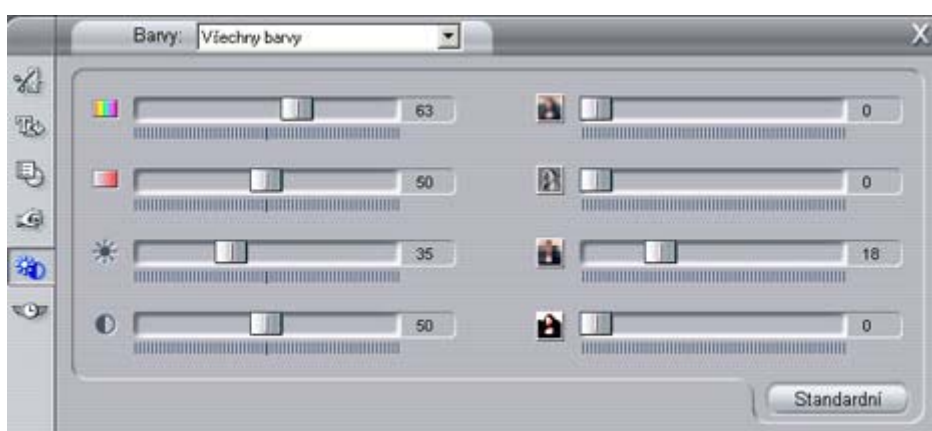
Diskové menu: Diskové menu má množství ovládacích prvků pro úpravu spojení mezi tlačítky na diskovém menu a značkami kapitol k jednotlivým klipům. Tlačítko Editovat Vám umožní změnit menu po obrazové stránce.



Ukládání obrázků: Tento nástroj vezme snímek z Vašeho filmu nebo z Vašeho zdrojového videa. Můžete ho použít ve Vašem projektu nebo ho uložit na disk.



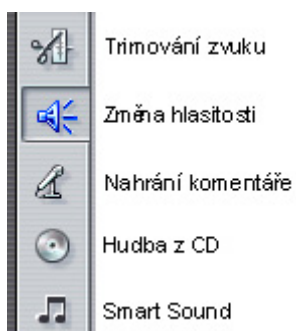
Nastavení barev a další efekty: Tento nástroj nastavuje obrazové složky vybraného klipu: Barva, Sytost, Jas a kontrast. Můžete také použít jakýkoliv ze čtyř filtrů: Rozostření, Mozaika, Vykreslení a Reliéf. Tlačítko Standardní obnoví nastavení do jeho původního stavu.



Nastavení rychlosti: Levý jezdec v tomto pracovním okně Vám dovolí měnit rychlost přehrávání klipu. Pravý jezdec Vám dovolí opakovat snímky vybraného klipu z nuly (bez účinku efektu) do 50 opakovaných snímků. Délka klipu zůstává stejná.



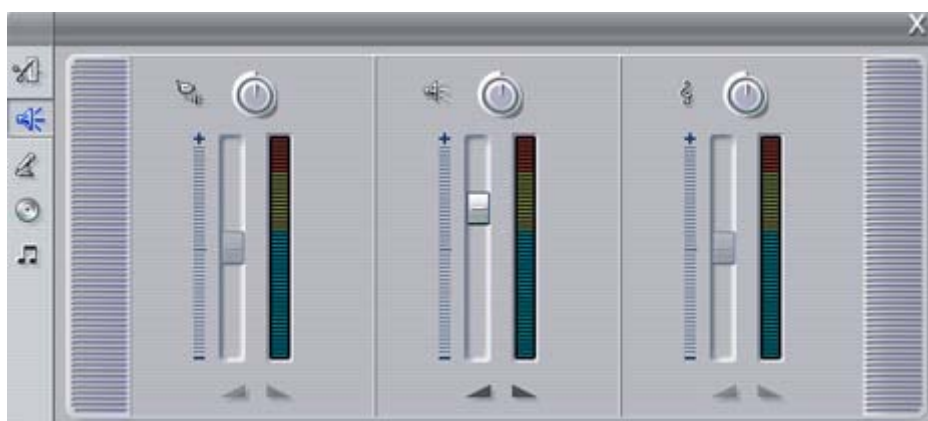
Sada nástrojů pro zvuk



Ořezání zvuku: Tímto nástrojem můžete nastavit začátek a konec ve zvukové stopě. Tento proces se nazývá ořezání (trimování).



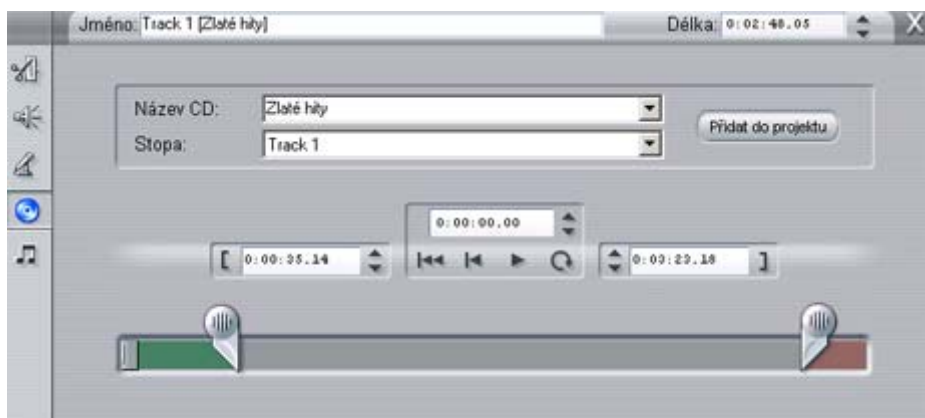
Změna hlasitosti: Tímto nástrojem můžete změnit nastavení zvuku pro tyto tři zvukové kanály: originální zvuk, zvukové efekty a hudba na pozadí.



Nahrání komentáře: Tento nástroj slouží k záznamu vlastního komentáře.



Přidání hudby z CD: Tímto nástrojem lze jednoduše přidat do výsledného filmu hudbu z klasického hudebního CD. Je možné vybrat jednotlivou stopu a určit délku přehrávaného nebo použitého úseku.



Vytvořit hudbu na pozadí: Tento nástroj slouží k přidávání a ořezávání hudby na pozadí výsledného filmu. Studio nabízí velmi užitečný generátor hudby na pozadí. Je možné si vybrat styl, jednotlivou píseň a její verzi pro daný nástroj.

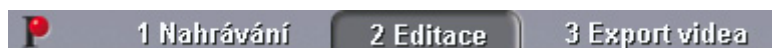


Kapitola 3: Nahrávání videa

Nahrávání je proces přenášení videa ze zdrojového zařízení na pevný disk Vašeho počítače, kde může být použit pro vytvoření Vašeho filmu.

Studio může nahrávat z obou digitálních (DV, MicroMV) a analogových videozdrojů (viz níže uvedená kapitola *Nahrávací hardware*). Nahrané video je uloženo do souboru na Váš pevný disk, kde může být použito k vytvoření Vašeho výsledného filmu. Nahrané soubory mohou být otevřeny v Albu během Editačního režimu. Více detailů zjistíte v kapitole *Nahrávací hardware*. (Lze přidat link na kapitolu?)

Jako první krok je třeba se přepnout do nahrávacího režimu, a to kliknutím na tlačítko *Nahrávání* v horní části obrazovky.



Nahrávací hardware

Studio může nahrávat analogové a digitální video z těchto zařízení:

- Kamery DV, MicroMV nebo Digital8 připojené k Pinnacle Studio DV, Pinnacle Studio DeLuxe AVDV nebo jinému portu 1394.
- Kamera nebo VCR připojená k Pinnacle Studio DC10plus, Pinnacle Studio AV nebo Pinnacle Studio DeLuxe AVDV.
- Kamera nebo VCR připojená k Pinnacle Linx USB nebo jinému DirectShow kompatibilnímu nahrávacímu zařízení.
- Kamera nebo VCR připojená k Pinnacle PCTV nebo jiné PCI kartě s TV tunerem.
- USB videokamera nebo webkamera.

Výběr nahrávacího zařízení:

1. Klikněte na *Nastavení > Zdroj videa*.
Objeví se panel *Nastavení zdroje videa*.
2. Vyberte zařízení, které chcete používat, ze seznamu *Video* a *Zvuk* v panelu *Zdroj videa* a klikněte na OK.



Proces nahrávání

Zde je popis krok po kroku pro nahrávání videa. Pro další informace se podívejte na tyto kapitoly: Nahrávací zařízení, Možnosti nastavení a DV, MicroMV a analogové nahrávání.

Nahrávání videa:

1. Ujistěte se, že Vaše zařízení je správně zapojeno.
Pro DV nebo MicroMV zařízení musí být kamera nebo VCR připojeny k Vašemu 1394 portu.
Pro nahrávání analogového videa připojte zdrojové video do kompozitního nebo S-Video vstupu. Zdrojový zvuk připojte na vstup nahrávacího zařízení. Pokud takovým vstupem zařízení nedisponuje (např. karta DC10+), zapojte zdroj zvuku do vstupu zvukové karty.
2. Stiskněte tlačítko Nahrávání v hlavním menu. Objeví se obrazovka zachytávacího režimu.
3. Zvolte typ zachytávání. Nezapomeňte, že plná kvalita zabírá hodně místa na disku. Kliknutím na tlačítko *Nastavení* se objeví panel *Formát nahrávání*.
DV nahrávání, Analogové nahrávání
4. Stiskněte tlačítko START.
Objeví se dialogový panel pro zachytávání videa.
5. Napište název zdrojového videa a dobu trvání zachytávání.
Poznámka: Mějte na paměti, že velikost výsledného souboru může být pro ostatní aplikace omezena. Používáte-li systém souborů typu FAT16, pak velikost souboru může být max. 2 GB. Pro FAT32 je maximální limit 4 GB. Studio propočítá dobu trvání pro dosažení limitu 2 GB a zobrazí ji jako maximální dobu zachytávání.
6. Klikněte na tlačítko START v dialogovém okně. Kamera se automaticky spustí. Při přehrávání se zobrazuje nahrávané video v okně přehrávače.
Během nahrávání provádí Studio *automatickou detekci scén*, která záleží na nastavení v panelu *Zdroj videa*.
7. Stiskněte tlačítko STOP ve chvíli, kdy si již nepřejete dále nahrávat.
Studio zastaví nahrávání, pokud je disk je plný nebo již uplynula doba, kterou jste zadali na nahrávání.

DV, MicroMV a analogové nahrávání

Zobrazené ovládací prvky a volby v Nahrávacím režimu závisí na nahrávacím zařízení, které vyberete. Vyberte vhodný postup pro Váš hardware následujícím způsobem:

- Používáte-li kameru DV nebo VCR připojenou k portu 1394, podívejte se prosím na DV nahrávání.
- Používáte-li analogové zařízení s kompozitním vstupem nebo S-Video vstupem, podívejte se prosím na Analogové nahrávání.

Pokud používáte kameru MicroMV připojenou k portu 1394, režim Nahrávání je identický s režimem DV. Většina voleb DV nahrávání a vlastností však není dostupná při nahrávání z MicroMV, včetně náhledu (kvality nahrávání) a výběru DV kódování. Nahrávky z MicroMV jsou vždy ve formátu MPEG-2.

DV nahrávání

Pokud nahráváte ve formátu DV z DV zařízení, Studio nabízí dvě možnosti nastavení nahrávání: náhled kvality (SmartCapture) a plná kvalita. V plné kvalitě jsou dostupné dva typy kódování: DV a MPEG.



SmartCapture: náhledová kvalita

SmartCapture lze používat pouze pro nahrávání z DV nebo jiného vstupu 1394. To proto, že SmartCapture využívá pro svoji funkci časový kód, a navíc lze kameru ovládat pouze přes rozhraní 1394 (přehrát, přetočit atd.). Tak lze nahrávat video do počítače ve zhoršené kvalitě a ušetřit místo na disku. V této kvalitě můžete vytvořit celý projekt. V momentě, kdy chcete video exportovat, Studio nahraje automaticky znovu potřebné úseky z pásky, tentokrát již v plné kvalitě DV. Studio automaticky ovládá kameru a přesouvá se po pásce na potřebná místa. Náhledová kvalita nemá žádný vliv na kvalitu výsledného filmu. Klipy nahrané v náhledové kvalitě jsou v Albu označeny žlutou barvou.

Správný časový kód

Pro správné fungování SmartCapture je potřeba, aby byl na pásce nepřetržitě nahrán časový kód. Studio nemůže nahrávat, pokud jsou mezery v časovém kódu. Jsou dva způsoby jak dostat na pásku nepřetržitý časový kód:

1. Založte pásku do kamery, zakryjte objektiv a spusťte nahrávání. Tímto nahrajete na celou pásku černé pozadí se souvislým časovým kódem.
2. Pokud nemáte čas na nahrání celé pásky černým pozadím, zajistěte nahrání pásky od začátku do konce. Pokud zastavíte kameru dříve, před jejím opětovným spuštěním ji nastavte o několik snímků zpět (před konec posledního záběru).

Pojmenovávání klipů

Pokud nahráváte několik částí z jedné pásky, doporučujeme použít stejný začátek pro názvy souborů.

Na příklad na jedné pásce máte tři různé části dovolené. Nazvěte je tedy: Dovolená: piknik, Dovolená: koupání, Dovolená: fotbal.

Analogové pásky v kamerách Digital8

Jak již bylo uvedeno, SmartCapture potřebuje nepřetržitý časový kód. Analogové pásky přehrávané v kameře typu Digital8 časový kód neobsahují. Pro tyto pásky tedy není možno funkci SmartCapture použít. Pokud chcete používat analogové pásky a program Studio, nahrávejte pouze v plné kvalitě nebo přepokopírujte obsah pásky na pásku DV.

Nahrávání v plné kvalitě

Máte dvě možnosti nahrávání videodat, která jsou kódována a kompresována v plné kvalitě. Ve většině případů se logicky vybírá DV formát, ale pokud plánujete dát si hotový film na disk (VCD, S-VCD nebo DVD), může být upřednostňován formát MPEG.

Studio může nahrát DV v reálném času, dokonce v plné kvalitě. Nahrávání MPEG je typicky pomalejší. O kolik je pomalejší, závisí na hodnotách nastavení, které jste vybrali, a na rychlosti Vašeho počítače. Film ve formátu MPEG vyžaduje mnohem méně místa na disku než stejně dlouhý úsek v plné kvalitě DV. Následná editace formátu MPEG však může být delší, nežli práce s formátem DV.

DV

Při nahrávání do kamery je obraz ukládán na pásku v datovém toku 3,6 MB/s, což je plná DV kvalita. Při nahrávání v plné kvalitě jsou data přenášena z kamery rovnou do počítače, nedochází k žádné změně či dekompresi, ale video zabírá na disku poměrně dost místa. Můžete si zkusit spočítat, jak velký bude výsledný soubor, když vynásobíte počet vteřin, které chcete nahrát, hodnotou 3,6 MB.

Příklad:

1 hodina videa = (60 vteřin x 60 minut) = 3600 vteřin.

3600 vteřin x 3,6 = 12 960 MB neboli 12,9 GB místa na disku.

Pro nahrávání musí být disk schopen trvale přenášet 4 MB/s. Téměř všechny disky SCSI a většina disků IDE tento požadavek splňují. Než budete poprvé nahrávat video v plné kvalitě, Studio disk otestuje, zda je pro záznam videa vhodný.

MPEG

DVD a S-VCD disky používají soubory ve formátu MPEG-2, které jsou rozšířením formátu MPEG-1 používaného pro VCD disky.

Formáty MPEG určené pro používání na internetu budou v nižších rozlišeních a ve formátu MPEG-1.

Panel *Formát videa (Nastavení > Formát videa)* obsahuje různé volby ke kontrole kvality nahrávání v MPEG.

Další volba Vás nechává upravit způsob kódování MPEG v závislosti na rychlosti Vašeho počítače.

- První volba - *Použít původní kódovací režim* - nechává rozhodnutí na Studiu, které použije optimální volbu pro Váš počítač.
- Nejlepší možnost pro velmi rychlé počítače je *Kódování v reálném čase*, ve kterém provede současně nahrání a zakódování.

- Pomalé počítače budou používat režim: *Kódovat po nahrání*, který je sice nejpomalejší, ale zajistí téměř bezchybné nahrání.

Úrovně zvuku a videa

Nahrávání z DV a MicroMV používá audio a video, kódované ve formátu DV během nahrávání. Pokud přenášíte data přes IEEE-1394 port do Vašeho počítače, jsou data v kompresovaném digitálním formátu, takže nemůžete nastavovat úroveň zvuku a videa během nahrávání. Při nahrávání analogového videa lze v průběhu nahrávání měnit úroveň zvuku a obrazu.

U digitální nahrávky je možné měnit úrovně zvuku a videa pod Editačním režimem. Nástroje *Nastavení barev / Přidání vizuálních efektů* v Editačním režimu slouží k nastavení úrovně videa (Barva, Sytost, Jas a kontrast), zatímco Nástroj *Změna hlasitosti* umožňuje nastavovat úroveň zvuku

Nahrávání analogového signálu

Pro nahrávání videa můžete použít následující zařízení:

- Kameru nebo VCR připojené k Pinnacle Studio DC10plus, Pinnacle Studio AV nebo Pinnacle Studio DeLuxe AVDV.
- Kameru nebo VCR připojené k Pinnacle Linx USB nebo jiné kompatibilní DirectShow nahrávací zařízení.
- Kameru nebo VCR připojené k Pinnacle PCTV nebo jiná PCI kartě s TV tunerem.

Volba kvality nahrávání

Studio nabízí tři možnosti výběru kvality – *Dobrá*, *Lepší* a *Nejlepší* – a volbu *Vlastní*. Každé nastavení obsahuje velikost obrazu, frekvenci snímků, kompresi a kvalitu, která závisí na zařízení, jež používáte k nahrávání. Nezapomeňte, že čím větší kvalita, tím je potřeba více místa na pevném disku. Pro vlastní nastavení nahrávání videa vyberte volbu *Vlastní*.

Úroveň zvuku a videa

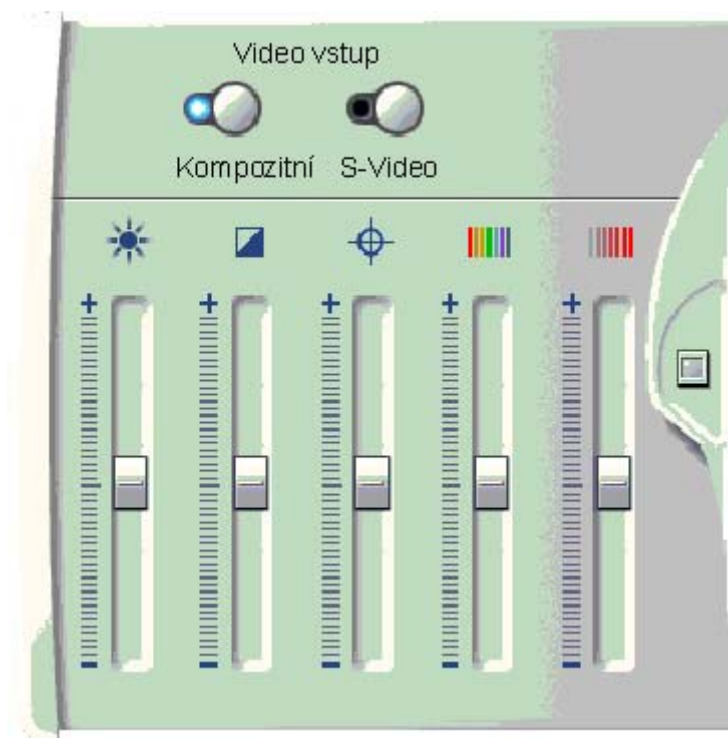
Studio je opatřeno jezdcovým panelem pro kontrolu úrovně videa a zvuku při nahrávání. Tato vlastnost je nejvíce využitelná pro odstranění rozdílu mezi videi z různých zdrojů.

Nastavení správné zvukové volby Vám při nahrávání pomůže k dosažení dobré úrovně a kvality hlasitosti.

Jednotlivá nahrávací zařízení mohou nabídnout méně voleb, než je ukázáno zde. Například s hardwarem, který nepodporuje nahrávání zvuku ve stereo, se neobjeví na kontrolním panelu jezdec vyvážení levého a pravého kanálu.

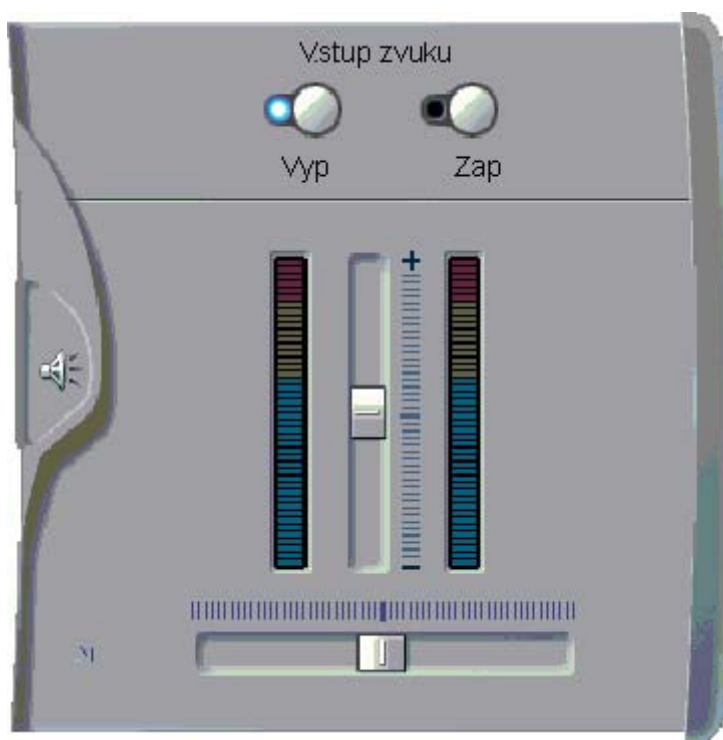
Video

Nejprve zvolte vstup, který chcete použít pro nahrávání videa (S-Video nebo kompozitní vstup). Zároveň můžete nastavit úroveň vstupního signálu pomocí jasu, kontrastu, ostrosti, barvy a hloubky barev.



Zvuk

Použijte tlačítka *Nahrávání zvuku*, zda má Studio nahrávat zvuk přímo s videem. Zvolte tlačítko *Off*, pokud je zdrojem pouze video. Jezdcem můžete kontrolovat úroveň vstupu a rovnováhu přichozího stereo zvuku.



Kapitola 4: Album

Zdrojové materiály potřebné pro tvorbu filmu jsou uloženy v různých částech Alba. Každá je zpřístupněna pomocí tlačítka:



Video: Vaše nahrané video. Každá scéna v nahraném videu je představována miniaturním snímkem.



Přechody: Všechny známé přechody včetně vypracovaných přechodů Hollywood FX.



Titulky: Editovatelné titulky se používají jako průhledné nebo jako titulky přes celou obrazovku.



Ukládání snímků: Ukládání snímků z videa. Možnost dalšího použití snímků.



Zvukové efekty: Kolekce souborů wav a mp3.



Diskové menu: Vytvoření menu na DVD, VCD nebo SVCD.

Každá část Alba obsahuje mnoho stránek, které reprezentují šipky. V horní části každé stránky Studio zobrazuje aktuální číslo stránky a celkový počet stran.

Strana 1 z 2

Klikněte na šipky pro přesouvání mezi jednotlivými stránkami.

Zdrojová složka

Tlačítko  umožňuje změnit adresář, odkud se mají načítat data k určité části Alba.

Videoscény





Při zachytávání Studio rozdělí natočené video na menší části, kterým se říká scény. Rozdělení scén je založeno na algoritmu, nazvaném SmartCapture, který rozliší, kde jste při natáčení surového materiálu stiskli nahrávání a následně natáčení přerušili. Každý úsek mezi zahájením nahrávání a ukončením nahrávání je potom definován jako jedna scéna, jeden souvislý úsek filmu na pásce ve videokameře. Scény můžete přetahovat do videostopy v Editačním okně.

Otevřít soubor s nahraným videem

Soubory se zachyceným materiálem jsou uloženy na harddisku počítače. Je možno je hledat a otvírat standardními nástroji Windows. Soubory v náhledové kvalitě jsou na žlutém pozadí.

Jak najít a otevřít soubor se zachyceným materiálem:

1. Otevřete videoscény v Albu. Pokud ještě nejsou otevřeny, klikněte na štítek . Album otevře stránku videoscén a zpřístupní nástroj vyhledávání a otevírání souborů v levém horním rohu.
2. Vyberte video ze seznamu nebo pomocí tlačítka  změňte adresář.

Album se nyní vyplní scénami z Vašeho nahraného videa. Každá scéna je označena miniaturním snímkem - prvním snímkem scény.

Pokud program nevybere dobrou ikonu ze scény, Studio Vám dovolí vybrat jinou.

Změna miniatur v Albu:

1. Vyberte scénu, která má být změněna.
2. Použijte *Přehrávač* k nalezení snímku, kterým chcete nahradit miniaturu.
3. Klikněte na menu *Album > Výběr ikony*.

Náhled nahraného videa

Scény Vašeho nahraného videa mohou být prohlédnuty kdykoliv během úpravy.

Přehrání nahraného videa a vybrané scény:

1. Klikněte na ikonu scény v Albu. Přehrávač zobrazí první snímek vybrané scény.
2. Klikněte na tlačítko *Přehrát* v Přehrávači. Přehrávač nyní přehrává vybrané scény.:
 - Scény jsou zvýrazněny postupně tak, jak jsou přehrávány.
 - Přehrávač ukazuje aktuální bod přehrávání vztahovaný k celému filmu.



Zobrazení začátku a délky scény



Pokud přesunete kurzor nad klip, ukazatel se promění v ruku, kterou můžete scénu přetáhnout. Pokud necháte kurzor chvíli bez pohybu, zobrazí se začátek a délka klipu.

Všimněte si, že doba začátku je čas z původního zdrojového videa v minutách, vteřinách a snímcích.

Wybrání scén

Studio nabízí několik způsobů, jak vybrat scény v albu. Jsou respektovány standardní postupy systému Windows. Označení scény je indikováno zvýrazněním okraje ikony. Všechny postupy lze vzájemně kombinovat:

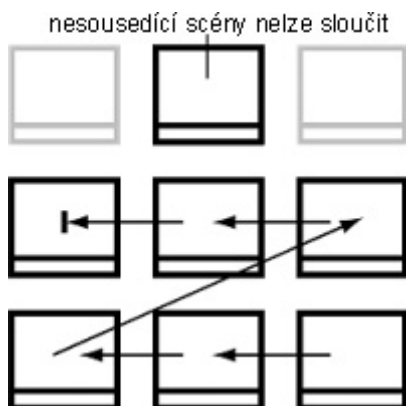
- Zvolte *Úpravy > Vybrat vše* z hlavního menu nebo stiskněte CTRL+A. Tak vyberete všechny scény v Albu včetně všech scén na dalších neotevřených stránkách Alba.
- Klikáním se stlačeným tlačítkem [SHIFT] označí několik po sobě následujících scén.
- Klikáním se stlačeným tlačítkem [CTRL] označí scény, které po sobě nemusí bezprostředně následovat.
- Kliknutí s držením a tahem myši označí skupinu scén uvnitř prostoru obtaženého kurzorem.
- K pohybu v Albu lze používat i šipky z klávesnice.

Kombinování a rozdělování scén

Jednotlivé scény, které jsou v časové ose, můžete rozdělit nebo sloučit na větší či menší části. Oba způsoby jsou velmi jednoduché na používání.

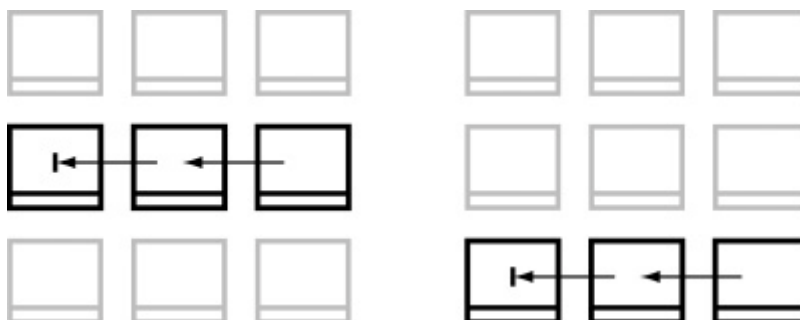
Kombinování scén v Albu:

1. Vyberte scény které chcete kombinovat.
2. Zvolte *Album > Sloučit klipy*.
Studio sloučí vybrané klipy do jednoho velkého klipu. Kombinovat lze pouze sousedící klipy. Klipy, které nejsou vedle sebe, nebudou sloučeny.



Rozdělení scény na menší části:

1. Vyberte scény které chcete rozdělit.
2. Vyberte *Album > Rozdělení na více scén.*



Zobrazí se dialog rozdělení.

3. Zvolte délku jednotlivých scén.
4. Klikněte na *OK*.

Nově rozdělené scény se přidají do Alba. Chcete-li se vrátit zpět, stiskněte **CTRL+Z** nebo tlačítko *Zpět*.

Poznámka: Scénu můžete ještě dělit dále, minimálně na délku jedné vteřiny.

Nová detekce scén

Pokud spojíte nebo rozdělíte scény a později se rozhodnete, že dáváte přednost jejich původnímu stavu, můžete znovu detekovat jakékoliv scény nebo výběr scén. Výsledek detekce je identický jako při prvním nahrání a je použita stejná detekující technika scén.

Jestliže jste rozdělili scény, musíte je nejdříve opět spojit. Přestože nemůžete přesně vyvolat zpět počáteční stav, spojíte scény více, než je potřebné. Proces detekce bude obnoven v původním pořadí scén.

Pro novou detekci scén:

1. Pokud potřebujete spojit jakékoliv scény, nejdřív vyberte rozdělené scény a pak klikněte na menu *Album > Sloučit klipy*.
2. Vyberte scény, které si přejete nově detekovat.
3. Vyberte jeden příkaz z menu *Album > Detekce scén podle střihu* nebo *Album > Detekce podle času*.

Zobrazí se následující okno a Studio provede novou detekci scén.

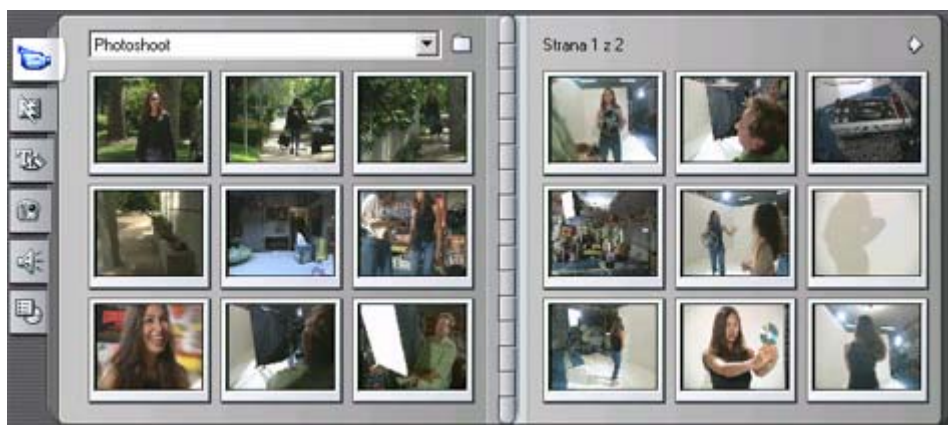
Komentáře scén

Standardní náhled v části *Videoscény* je náhledová ikona, ve které je každá scéna představována jako miniaturní obrázek snímku.

Můžete přidat ke scéně vlastní titulky, který se objeví v Albu a podle kterého se scény řadí, a to podle jména scény nebo podle komentáře, který popisuje danou scénu.

Klikněte na *Album > Detaily* pro zobrazení titulku vedle ikony každé scény. Standardní popis je vytvořen ze scény, pořadového čísla a délky scény (např. "Scéna 3, 7:21").

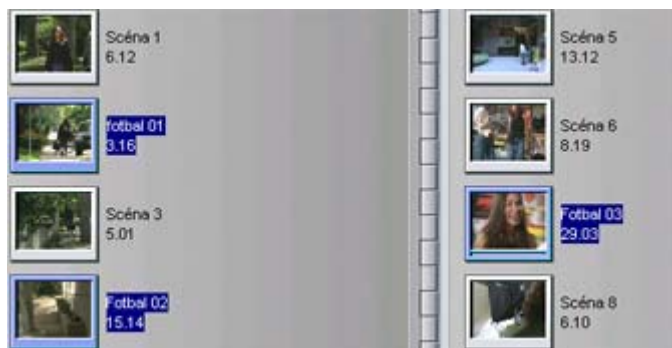
Levým kliknutím na scénu se objeví textové pole, které Vám dovolí vložit vlastní jméno nebo poznámku.



Další možnost výběru scén z Alba je vyhledání podle poznámky. Použitím *Album > Vybrat podle jména* se otevře dialogové okno:



Vložte klíčové slovo do textového pole a klikněte na *OK* ke zvýraznění všech scén v Albu, jehož titulky obsahují klíčové slovo.



Album přechodů



Rozbalovací menu:



Vyberte z rozbalovacího menu kategorii přechodů. Studio nabízí 74 standardních WIPE přechodů, 52 přechodů Alpha Magic, 16 přechodů Hollywood FX a více než 100 demopřechodů s logem firmy Pinnacle. Tyto efekty je možné dodatečně dokoupit.

Zobrazení typu přechodu



Pohybujete-li šipkou (kurzorem) po jednotlivých přechodových symbolech, změní se v symbol ruky. Zastavíte-li se na okamžik na jednom přechodovém efektu, zobrazí se typ přechodu.

Prohlídka přechodových efektů

Aktivujte některý z přechodových symbolů a sledujte okno přehrávače. Uvidíte efekt přechodu mezi "A" a "B", přičemž A představuje první klip a B druhý. Chcete-li efekt podrobněji studovat, zastavte přehrávač a pomocí šipek [Nahoru] a [Dolů] sledujte zobrazení přechodového snímek po snímku.



Sekce titulků



Tato část Alba obsahuje sbírku titulků různých stylů. Mohou být použity ve Vašem filmu přes *celou obrazovku* nebo jenom jako *titulkové překrytí* obrazu. Rozdíl je, že u titulků nahradíte černé pozadí v Albu jiným materiálem - obvykle videoklipem.

Se zabudovaným Editorem titulků ve Studiu můžete rychle vytvořit vlastní titulky, kdykoliv budete potřebovat. Můžete však začít snadněji s jedním z 36 titulů a přizpůsobit si ho v Editoru titulků.

Složka titulků: Ikony v části Titulků představují soubory pojmenované ve složce v levé horní části stránky v této sekci. Titulky, které jste vytvořili nebo upravili, můžete přidat uložením do této složky v Editoru titulků. Můžete také vybrat jinou složku, která bude zdrojem této části.

Editor používá fonty z Vašeho operačního systému. Všechny fonty, které jsou v systému nainstalovány s českou znakovou sadou, lze bez problému použít i v editoru Title Deko a to včetně diakritiky (např. Arial, Times New Roman apod.). Fonty které neobsahují české znaky (například různé okrasné fonty), není možné použít pro psaní s českou diakritikou.

Část statických snímků



Tato část Alba zobrazuje miniaturní ikony obrázkových souborů, které můžete zahrnovat do svého projektu.

Složka statických obrázků: Ikony v části Statické obrázky představují soubory ve složce pojmenované na levé horní části každé stránky. Snímky mohou být přidány uložením do této složky. Například můžete uložit videosnímek do složky z nástroje [Ukládání snímků](#) nebo uložit titulek z [Editoru titulků](#). Můžete také [změnit složku](#).

Zvukové efekty



Vaše video můžete vylepšit přidáním hudby na pozadí, nahráním mluveného komentáře nebo vložením zvukových efektů, jako např. potlesku. Studio umožňuje pracovat s běžnými digitálními zvukovými soubory. Můžete například přidat zvukové soubory uložené na Vašem pevném disku ve formátu WAV či MP3 nebo importovat zvuk přímo ze zvukového CD. Navíc je zachycena a vždy k dispozici zvuková stopa Vaší nahrávací kamery nebo VCR současně s videem.

Studio také poskytuje některé nové zajímavé prvky. Můžete nahrát mluvený komentář a další zvuky do Vašeho filmu přímo z Vašeho počítače a automaticky vytvořit hudební pozadí jakékoli délky a druhu.

Zvukové nahrávky jsou vybírány a ukládány ve stopách podobně jako videoobrázky. Jakmile je zvuková nahrávka uložena ve stopě, upravujete ji stejným způsobem jako videoobrázek. Můžete posunout její umístění na časové ose, nastavit zvuk a upravit ji (trimovat) od začátku nebo od konce.

Sekce diskových menu



Tato část Alba obsahuje sbírku nabídek pro VCD, S-VCD a DVD. Nabídky ve Studiu jsou vlastně specializované titulky: mohou být vytvořeny a editovány v Editoru titulků a buď uloženy na disk, nebo vloženy rovnou do Vašeho filmu.

Složka Diskových menu: Ikony v této části představují soubory ve složce pojmenované na horní levé části stránky. Menu mohou být přidána ke skupině uložením do této složky. Můžete také vybrat jinou složku.

Kapitola 5: Videoklipy

Základem videoprojektů je sekce Album obsahující scény Vašeho nahraného videa. Pro vytvoření upraveného videa přesuňte scény z Alba do okna Filmu, kde můžete upravovat jednotlivé klipy.

Témata uvedená dole vysvětlují, jak nastavit počáteční a koncové body u každého klipu. Editační okno dělá jednoduchý proces "ořezávání" rychle a přesně. Metody zde popsané pro ořezávání mohou být většinou použity i u dalších typů klipů (jako jsou titulky a zvukové efekty), které jsou popsány v dalších tématech.

Základy videoklipu

V předchozích kapitolách jste získali obecný přehled o tom, jak lze systém Studio použít k výrobě amatérských videozáznamů. Následující kapitoly Vás podrobně povedou při výrobě Vašeho prvního filmu. Zatím nepotřebujete použít žádný z Vašich natočených materiálů. Všechny soubory, které potřebujete při výrobě a dokončení Vašeho prvního scénáře, byly přeneseny na harddisk Vašeho počítače při instalaci systému. Při tomto prvním pokusu se naučíte, jak použít Studio k úpravě Vašich filmů. Jakkmile totiž budete znát základy, snadno se naučíte detaily.

Zachytávání videa

Za normálních okolností prvním krokem celého procesu výroby výsledného videa je zachycení videa. Úmyslně zde přeskočíme proces zachycení, při kterém je potřeba připojit všechny hardware a hlavně videokameru. Místo zachycených klipů připravilo Studio při instalaci na harddisk soubor A Day in the Zoo (Den v zoo). Po dokončení tohoto prvního pokusu můžete připojit kompletně všechny hardware včetně videokamery a záznamového zařízení tak, jak je to popsáno v kapitole 5 a můžete zahájit vlastní tvorbu

Rozdělení a kombinování scén

Pokud potřebujete vložit další scénu nebo obrázek doprostřed scény, můžete scénu rozdělit a mezi rozdělené úseky vložit nový objekt.

Rozdělení klipu v časové ose:

1. Umístěte scénu do časové osy.
2. Vyberte místo, kde se má klip rozdělit.
3. Klikněte pravým tlačítkem a vyberte položku Rozdělit klip, nebo nastavte editační linku na místo, kde chcete provést rozdělení, a klikněte na tlačítko se symbolem žiletky.

Obnovení klipu:

- Pokud nejste s výsledkem spokojeni, klikněte na tlačítko Zpět (Ctrl+Z).
- Pokud jste již udělali několik dalších kroků, smažte oba rozdělené klipy a nahradte je původním klipem z Alba.
- Další možností je smazat jeden klip a druhý ořezat na původní délku.

Kombinování klipů:

Vyberte klipy které chcete sloučit, klikněte pravým tlačítkem myši a vyberte Sloučit klipy. Tato funkce je použitelná pouze v případě, že se snažíte sloučit klipy, které následují hned za sebou v originálním videu.

Výhody editace na časové ose

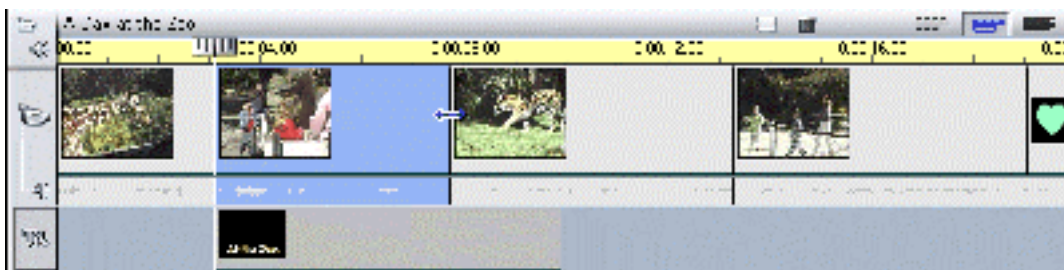
I během nejrozsáhlejších operací Studio automaticky udržuje klipy na různých časových osách synchronizované. Například když vložíte scénu z alba na obrazovou stopu, pozice všech klipů vložených vpravo zůstane nezměněna.

Možná někdy budete chtít zrušit standardní synchronizaci a vložit nový videoklip do Vašeho projektu bez posunutí klipů, nebo editovat video odděleně od původního doprovodného zvuku – to je hodnotná technika s několika obměnami, o kterých se hovoří níže.

Takové zvláštní úpravy jsou možné použitím uzamykacího tlačítka v levé části Filmového okna v náhledu časové osy. Každý z pěti standardních indikátorů stopy (všechny kromě Menu stopy) funguje jako tlačítko pro uzamčení stopy.

Uzamknutá stopa je ihned vystínována v časové ose a vedle tlačítka se objeví malý symbol zámku. Zamčené klipy nemohou být vybrány nebo editovány, ani nemohou být ovlivněny editací jiné stopy.

Jakákoliv kombinace stop může být uzamčena (kromě speciálního Menu stopy, které se objeví nad obrazovou stopou, pokud Váš projekt obsahuje nabídky).



Uzamčením stopy titulků a následnou editací jiné stopy (např. videa), nebude provedena v titulcích žádná změna.



Když je stopa titulků odemčena, oříznutí klipu automaticky ořízne stopu nebo titulek.

Vložení editace

Videostopa je nadřazená všem ostatním.

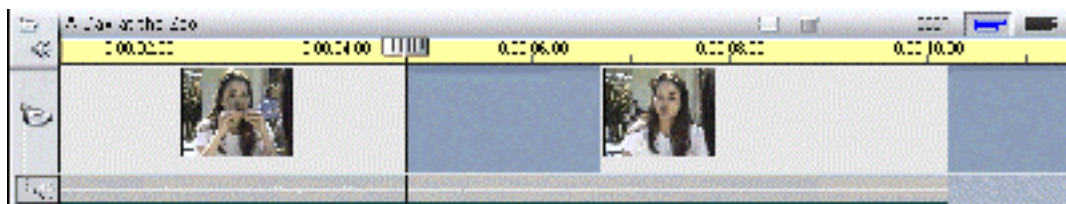
V časové ose můžete jednotlivé stopy zamknout. Až do odemknutí není možné s takovou stopou pracovat. Díky tomu můžete používat tzv. insertový střih. Zamknutí nebo odemknutí stopy provedete kliknutím na symbol stopy umístěný po levé straně.

Nastavení videa a zvuku je velmi pohodlný nástroj pro přidávání scén do výsledného filmu a nastavení ořezání existujících přidaných scén. Kontrolní prvky nastavení jsou dostupné také přes hlavní menu.

Nastavení videa a zvuku je přístupné pouze v editovacím módu a otvírá se a zavírá tlačítkem v levé části filmového okna. Kliknutím na toto tlačítko otevřete Nastavení videa a zvuku.

Vložení klipu mezi jiné klipy

Uzamkněte zvukovou stopu a ořízněte levou část druhého klipu tak, aby mezi prvním a druhým klipem vzniklo volné místo.



Vyberte ze scén v Albu jakékoliv video a vložte ho do prázdného místa mezi klipy.



Pokud je vložený klip delší než místo, které jste pro něj vytvořili, bude oříznut.

Umístění zvukových klipů

Studio může editovat zvlášť zvukovou a obrazovou stopu, a to pomocí funkce Zamknutí stopy. Soubory WAV a MP3 jsou umísťovány z Alba, zatímco hudba z CD, mluvené komentáře a hudba na pozadí ze "SmartSound" jsou přidávány pomocí nástrojů Nastavení zvuku. Následující dvě části vysvětlují obě techniky.

Editace rozdělení

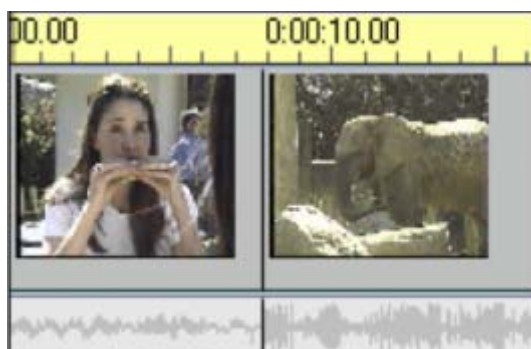
V Editaci rozdělení jsou zvukové klipy a videoklipy odděleny tak, aby jeden přechod nastal před přechodem k dalšímu.

V "L-řezu" video předchází zvuk; v "J-řezu" zvuk přichází první.

L-řez

Řezání nového videa přichází před řezáním zvuku.

Představte si nahranou přednášku, ve které video objasňující téma přednášky pravidelně přechází od řečníka k ukázkám cestování nebo scénám z přírody.



Namísto vystřížení zvuku a videa současně se můžete rozhodnout nechat hlas řečníka přecházet do následující scény. To vyjasní divákům, kteří se dívají na tuto scénu, o čem řečník mluví.

Všimněte si, že videoklip a zvukový klip sousedí v dokončeném řezu ve tvaru L.



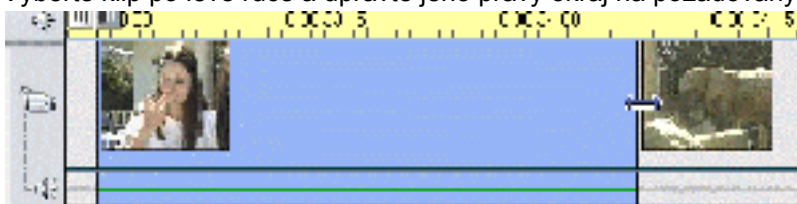
Je zde mnoho možností v používání této metody. Druhý videoklip vlastně slouží k objasnění prvního zvukového klipu.

Zhotovení L-řezu:

1. Přizpůsobte si časovou osu tak, že můžete snadno spočítat počet snímků nebo vteřin, které chcete překrýt.



2. Vyberte klip po levé ruce a upravte jeho pravý okraj na požadovaný interval k překrytí.



3. Uzamkněte obrazovou stopu. Nyní táhnutím pravého okraje zvukové stopy u stejného klipu překryjete zvukovou stopu následující scény.



4. Uvolněte videostopu.



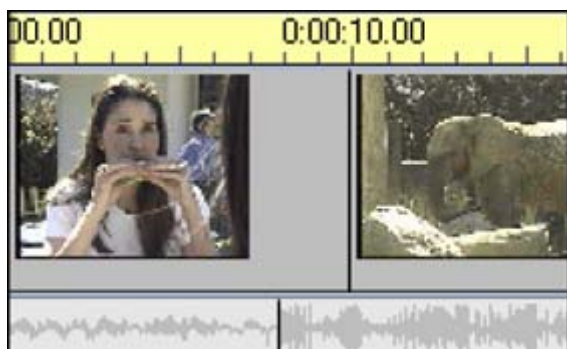
Video se nyní přesune k druhému klipu dříve než zvuk.

J-řez

V J-řezu se spustí zvuk před spuštěním videa. Toto může být účinné, když zvuk druhého klipu připravuje diváka na materiál ve scéně.

Vraťme se k příkladu přednášky, kdy se chystáme přepnout zpět mluvčího na konci přerušené stopy. Pokud jsme nechali na okamžik objevit další část zvuku přednášky před ukázkou videa, změna bude mnohem méně neočekávaná.

Tentokrát okraje klipu vypadají jako písmeno J:



Zvuk přichází před videem.

Zhotovení J-řezu:

1. Přizpůsobte si časovou osu tak, že můžete snadno spočítat počet snímků nebo vteřin, které chcete překrýt.
2. Jako předtím upravte zpět pravý okraj klipu po levé ruce, video i zvuk.
3. Uzamkněte zvukovou stopu. Nyní tažením pravého okraje videa u stejného klipu protáhněte klip zpět.
4. Uvolněte zvukovou stopu.
Zvuk druhého klipu se nyní objeví dříve než video.

Efekty videoklipu

Nejvíce úprav se skládá z vybírání, uspořádání a ořezávání videoklipů, spojení klipů s přechody a kombinací s dalšími materiály jako je hudba a obrázky.

Když občas potřebujete upravit aktuální videosnímky, zpracováváte je, dokud nedosáhnete požadovaného efektu.

Studio má ke zpracování efektů videa dva speciální nástroje tohoto typu:

- Nástroj *Nastavení barvy/Obrazové efekty* Vám dovoluje kontrolovat barvu, kontrast a jas Vašeho videa a použít rozmazání, vypouklý tvar a další efekty.
- Nástroj *Změna rychlosti přehrávání* Vám dovoluje zrychlit nebo zpomalit video a také nabízí Snímací filtr pro zkušební nebo humorné efekty.

Nastavení barev/efektů



Studio nabízí několik funkcí ke změně již nahraného videa. Změny videa se objeví ihned v okně přehrávače, nicméně při Exportu videa se musí obraz přepočítat, což prodlouží dobu vypočítávání výsledného videa.

Můžete použít korekce pro:

- jas a kontrast,
- barvy (odstín a saturace),
- efekt (rozmazání, reliéf, mozaika a vykreslení).

Odstín

Posouváním jezdce doleva nastavíte obraz do modré barvy, posouváním doprava bude mít obraz červený nádech.

Saturace

Posouváním jezdce můžete nastavit barevnost scény. Tzn. můžete scénu přibarvit nebo ji udělat černobílou.

Jas

Zvýšení nebo snížení jasu.

Kontrast

Nastavení kontrastu jednotlivé scény.

Rozmazání

Tímto efektem rozmazete obraz. Můžete použít nastavení od jedné do deseti.

Reliéf

Použitím reliéfu dosáhnete efektu plastičnosti obrazu.

Mozaika

Efektem mozaika docílíte rozmazání obrazu do větších barevných bloků.

Vykreslení

Touto funkcí dosáhnete efektu kresleného obrázku.

Nastavení rychlosti přehrávání



Tato funkce umožňuje nastavit pro jednotlivé scény různou rychlost přehrávání. Scénu můžete zpomalit na desetinásobek nebo zrychlit na pětinasobek. Změna rychlosti se projeví na výsledné délce klipu.

Vyberte klip a klikněte na tlačítko .

Pokud klip zpomalujete, je dobré využít funkci Vyhlazení. Přechody mezi jednotlivými snímky budou vypadat plynuleji.



Kliknutím na tlačítko Vynulovat, vrátíte rychlost klipu na původní hodnotu.

Proklad - filtr

Tento filtr vytvoří efekt "zmražený pohyb" připomínající tanečnicka pod blikajícím světlem (stroboskopem). Zobrazená čísla signalizují, kolikrát se opakuje každý snímek v aktuálním klipu. Maximální nastavení je 50.



Délka klipu zůstává konstantní.



Kliknutím na tlačítko Vynulovat vrátíte hodnotu na nulu a efekt vypnete.

Kapitola 6: Přechody

Přechody jsou do videostopy vkládány libovolně přímým přetažením z Alba. K rychlému vložení přechodu Vám může být užitečné sledování časové osy v režimu Klipy.



Velkou výhodou programu Studio je fakt, že přechod, který použijeme, vidíme ihned v okně přehrávače. Stačí pouze stisknout klávesu [mezerník] nebo kliknout na tlačítko Přehrát.

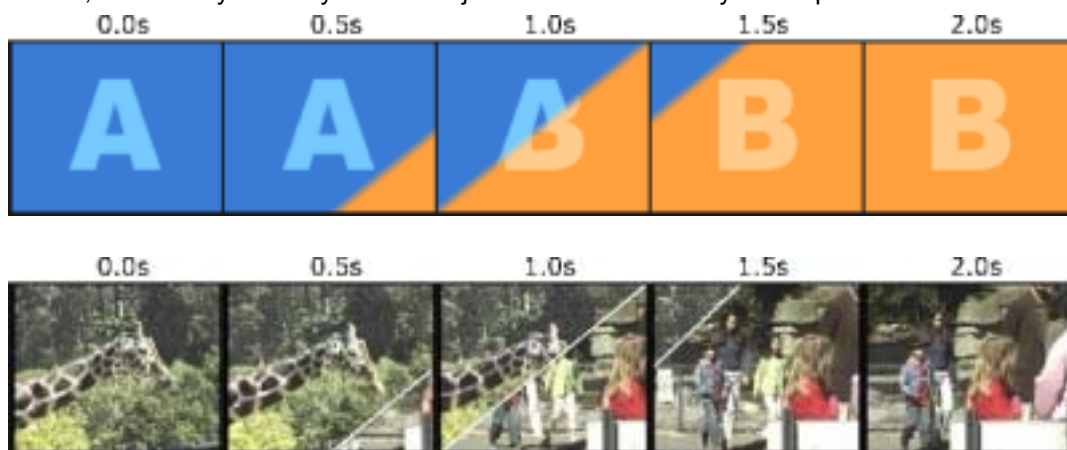
Budete-li posunovat pomalu jezdcem v okně přehrávače nebo v časové ose, uvidíte přechod v pomalejším tempu.

Jelikož Studio používá také 3D efekty, můžete urychlit jejich vykreslování. Je ovšem třeba, aby Vaše grafická karta byla vybavena potřebným hardwarem. Nastavte vykreslování v Nastavení > Editace.

Pokud Vaše grafická karta nepodporuje 3D akceleraci, použijte softwarové vykreslování.

Pokud sledujete náhled v přehrávači, je video zobrazeno v horším rozlišení (samozřejmě jen při náhledu, při vytváření projektu je efekt vypočítán v plné kvalitě).

Pokud přehráváte přechod pomocí jezdce, můžete použít klávesu [Alt]. Přechod bude zobrazen v plné kvalitě, nicméně rychlost vykreslování je značně závislá na rychlosti počítače.



Typy přechodů a jejich použití

Přechody se zpravidla používají v úzkém vztahu k obsahu videofilmu. Při vhodném použití mohou pozitivně ovlivnit interpretaci filmu, zdůraznit jednotlivé body nebo děje a vyvolávat napětí, aniž by si divák samotné přechody uvědomoval. Díváte-li se např. v televizi na profesionálně zpracované videoprodukce, objevíte mnoho možností, jak zlepšit Vaše vlastní filmy. Hlavní zásadou je používat přechody s mírou, aby jimi film nebyl přeplněn a aby nepoutaly divákovu pozornost více než samotný obsah filmu. Sami vycítíte, že je velký rozdíl mezi měkkým "Dissolve", prolínáním jednoho klipu do druhého, a "Wipe", stíráním ve formě srdce.

Všechny základní přechody popsané níže patří do první skupiny přechodů „Standardní přechody“ v Albu.



Zjasnění/vyblednutí(Fade-in/Fade-out): Je-li tento efekt použit mezi dvěma klipy, je probíhající videoklip ztemněn a následující klip zjasněn. Fade-efekt je první přechodový efekt v sekci Přechody v Albu. Typické použití fade-efektu je tam, kde dochází k prudkému zlomu v kontinuitě (ději) filmu. Příklady zahrnují i zjasnění z černého obrazu a ztemnění do černého na konci klipu. Efektu lze využít tehdy, chceme-li označit začátek nového úseku. Například na videozáznamu divadelní hry může být scéna prvního aktu zakončena ztemněním a následující první scéna druhého aktu otevřena zjasněním.



Dissolves: Při prolínacím efektu jde o plynulé vystřídání jednoho videoklipu druhým. Tento druh efektu je velmi oblíben zejména tehdy, chceme-li se vyhnout tvrdým střihům. Nechcete-li vyloženě použít tvrdý střih - což je v jistém smyslu také druh přechodu - zvažte použití tzv. prolínačky. Krátké prolínání poskytuje měkký přechod mezi klipy, dlouhé prolínání je vhodné k vyjádření průběhu času.



Wipes, slides a push: Stírání vyvolává efekt, jako by vstupující videoklip "stíral" probíhající klip různými směry a v různých formách tvaru, až jej zcela nahradí.

Studio Vám poskytuje množství přechodových efektů na základě stíracích clon v různých variantách, přičemž některé z těchto efektů by mohly tak silně odvrátit divákovu pozornost, že je jejich použití potřeba důkladně zvážit.

Přechody Hollywood FX



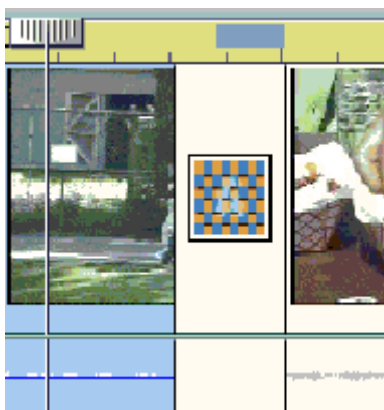
Studio nabízí několik velmi zajímavých 3D efektů. Jsou ideální pro začátek hudebních klipů a podobně. Efekty Hollywood FX jsou na profesionální úrovni, nicméně jejich použití je velmi snadné. V základním provedení obsahuje Studio 16 efektů 3D. Navíc je zde k dispozici přes 100 dalších efektů v demoverzi. Tyto efekty jsou plně funkční, ale přes výsledné video je zobrazeno logo firmy Pinnacle. Pokud budete mít zájem o rozšíření 3D efektů, navštivte stránky klubu Hollywood a zakupte si produkt Hollywood FX Plus/Pro for Studio.

Náhled přechodu ve Vašem projektu

Studio Vám dovoluje nahlédnout na přechody v Přehrávači. Jen přetáhněte a pusťte přechod do okna filmu, klikněte na tlačítko *Přehrát* (nebo stiskněte [Mezerník]) a uvidíte, jak přechod vypadá s Vaším materiálem.

Renderování efektů Hollywood FX na pozadí

Renderování na pozadí je nepovinná vlastnost, která vypočítá náhled přechodu Hollywood FX jako "úlohu na pozadí" bez přerušení průběhu Vaší práce. Renderování na pozadí může být povoleno nebo zakázáno v Editačním panelu (Nastavení > *Editace*).



Do té doby, než je vytvoření přechodu hotovo, bude Přehrávač poskytovat náhled ve zmenšeném rozlišení a obnovovací frekvenci. Studio Vám poskytuje zpětnou vazbu na postup renderování s dočasnou grafickou lištou na časové ose. Lišta se postupně mění z modré na šedou podle toho, jak postupuje renderování.

3D akcelerátor pro Hollywood FX

Studio může používat 3D akcelerátory na Vaší grafické kartě pro urychlení počítání náhledů Hollywood FX. Pokud máte 3D akcelerátor, zvolte tuto volbu v panelu Nastavení editace (*Nastavení > Editace*).

Pokud nemáte 3D akcelerátor, 3D počítání jsou vykonána softwarově a obecně trvají déle.

Zvukové přechody

Klipy přesouvané do časové osy jsou zároveň vkládány i s originálním zvukem. Při použití obrazového přechodu se zároveň prolnou i originální zvuk.

Výjimkou tohoto pravidla je pouze Tlumící přechod, který bere zvuk kompletně ztiší a opět zesílí.



Obyčejné přechody způsobí překřížení (prolnutí) zvuku (vlevo). V Tlumícím přechodu (vpravo), zvuk zmizí a pak se objeví spolu s dalším videem.

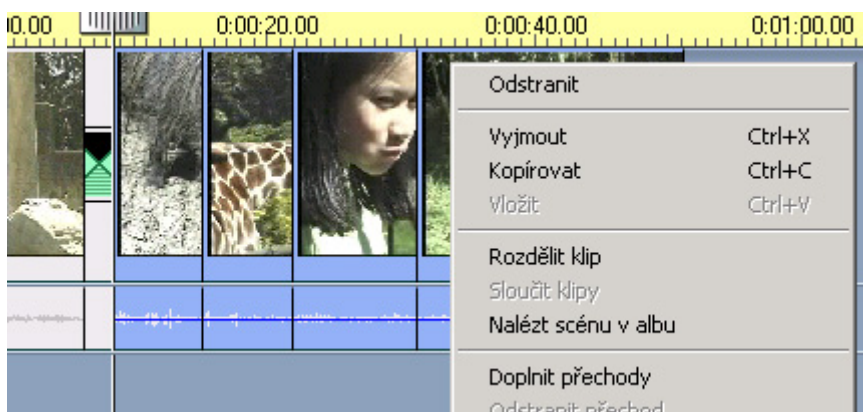
Příkaz Doplnit přechody

Tato vlastnost studia je zvláště užitečná pro vytváření rychlých slideshow ze statických obrázků nebo obrázkového videa z krátkých klipů. Takové uvedení je zajímavější, pokud spojíte každý pár klipů přechodem. *Doplnit přechody* Vám umožňuje rychlý a snadný způsob dosažení takového výsledku.

Začněte s přidáním klipů do časové osy, pak předejte přechod požadovaného typu mezi první dva klipy.



Nyní vyberte všechny klipy kromě prvního, klikněte na jakýkoliv z nich pravým tlačítkem myši a vyberte volbu *Doplňit přechody* z menu, které se objeví.



Studio vloží stejný přechod mezi ostatní vybrané klipy.



Trimování přechodů

Ačkoliv přechody nejsou opravdové klipy, jejich úprava v editačním prostředí je podobná jako u ostatních klipů. Jako klipy můžete upravovat přechody přímo na časové ose nebo použitím *trimovacího nástroje*.

Trimování obrázků

Délky úseků filmu se zastavenými obrázky se nastavují dvěma následujícími způsoby:

- přímo v editační stopě,
- nástrojem Nastavení videa.

Nastavení délky úseku se provádí tažením za okraje úseku.

Nastavení délky úseku v editační stopě se provádí stejně jako nastavení délky scén v této stopě. Chyťte myší levý nebo pravý okraj úseku a tahem jej prodlužte nebo zkráťte.

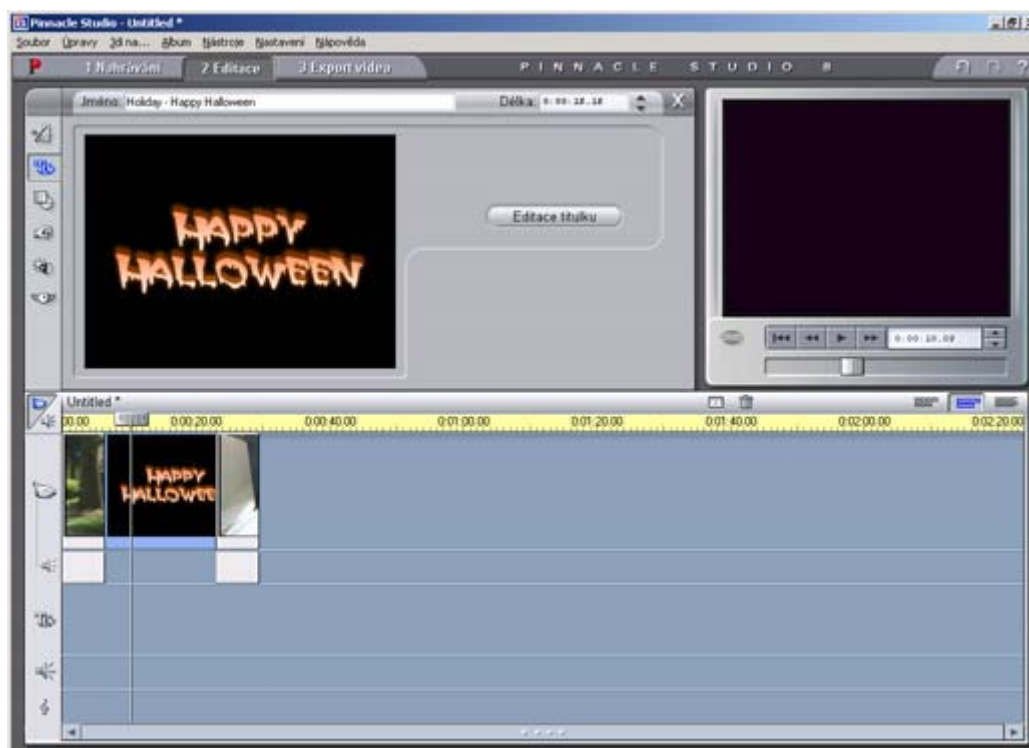
Nastavení délky úseků nástrojem Trimování:

Dvakrát klikněte na obrázek v editační stopě a rozbál se nástroj ke změně vlastností úseku. Nástroj nabízí jen 2 položky, které je nutné měnit.

K nastavení délky úseku změňte údaj v poli Délka.

Do políčka Jméno souboru zadejte název obrázku.

Pro titulky je v tomto dialogu k dispozici ještě volba Editovat. Po volbě tohoto nástroje bude otevřen titulkový editor TitleDeko. Po provedení změn v titulku volte Použij. Přijaté změny se objeví v titulku v editační stopě a v okénku přehrávače.



Kapitola 7: Statické snímky

Celoobrazkový obrázek

Obrázek, který chcete mít přes celou obrazovku, umístěte přímo do videostopy.



Průhledné obrázky

Tyto obrázky jsou vloženy v titulovací stopě editačního okna a jsou prolnuty do filmu z filmové stopy tak, že film normálně probíhá na pozadí a přes něj je položen prolnutý obrázek. Např. titulky tak zůstávají viditelné na pozadí z normálního filmu.



Vytvoření slideshow (sekvence)

Pokud byste rádi sestavili rychlý slideshow statických obrázků nebo videoklipů, můžete využít funkci Doplnit přechody, která vloží vybraný přechod mezi každý pár klipů a obrázků.

Editace statických snímků

Jako u jiných typů klipu, můžete upravit statické snímky přímo na časové ose nebo použít nástroj *Vlastnosti klipu*.

Nástroj *Barvy/efekty* může být použit na statické obrázky všech typů stejným způsobem jako u videoklipů. Podívejte se na kapitolu "Nastavení barev/efektů".

Statické snímkové klipy všech typů - grafika, fotky, titulky a menu - mohou být upravovány v Editoru titulků. Zde jsou tři způsoby, jak začít úpravu snímkového klipu v Editoru titulků:

- Dvakrát klikněte na klip v okně Editace.
- Klikněte pravým tlačítkem na klip a vyberte *Jdi na titulky/Editor menu*.
- Otevřete nástroj *Vlastnosti klipu* (viz níže) a klikněte na tlačítko *Upravovat titulky*.

Trimování obrázků

Délky úseků filmu se zastavenými obrázky se nastavují dvěma následujícími způsoby:

- přímo v editační stopě,
- nástrojem Nastavení videa.

Nastavení délky úseku se provádí tažením za okraje úseku.

Nastavení délky úseku v editační stopě se provádí stejně jako nastavení délky scén v této stopě. Chyťte myší levý nebo pravý okraj úseku a tahem jej prodlužte nebo zkráťte.

Nastavení délky úseků nástrojem Trimování:

Dvakrát klikněte na obrázek v editační stopě a rozbál se nástroj ke změně vlastností úseku. Nástroj nabízí jen 2 položky, které je nutné měnit.

K nastavení délky úseku změňte údaj v poli Délka.

Do políčka Jméno souboru zadejte název obrázku.

Pro titulky je v tomto dialogu k dispozici ještě volba Editovat. Po volbě tohoto nástroje bude otevřen titulkový editor TitleDeko. Po provedení změn v titulku volte Použij. Přijaté změny se objeví v titulku v editační stopě a v okénku přehrávače.



Kapitola 8: Ukládání snímků

Pomocí nástroje Uložit jeden snímek můžete kopírovat snímky z kamery nebo z projektu a ukládat je v několika standardních formátech. Obrázky pak můžete dále zpracovávat pomocí grafických programů nebo je vkládat do projektu jako statické snímky.

Jakmile uložíte obrázek na disk, můžete ho:

- použít v jiné aplikaci,
- upravovat v softwaru pro editaci obrázků,
- vložit zpět do Vašeho filmu jako statický obrázek přes Album nebo Editor titulků.

Nástroj Ukládání snímků



Otevřete panel nástrojů a spusťte nástroj Uložit jeden snímek. Nástroj používejte ve spolupráci s přehrávačem náhledů. Spusťte přehrávač nebo kameru, dokud nevidíte obrázek, který hodláte zachytit. Zachyťte obrázek v okénku Náhled. Jednou zachycený obrázek je možno uložit na disk nebo vložit do editační stopy.



Jak zachytit obrázek z uložených scén a jak jej vložit do editační stopy

1. Vyberte volbu Soubor > Nový projekt v hlavní nabídce, aby zmizely všechny scény z editační stopy.
2. Přetáhněte několik scén do stopy a vyberte jednu, před kterou bude umístěn zachycený obrázek.
3. Otevřete Nastavení videa a spusťte nástroj Uložit jeden snímek.
4. Ověřte, že zdroj videosignálu je připojen ke Studiu.
5. Zvolte Z kamery.
6. Přehrávejte zdrojové video až uvidíte snímek k zachycení.
7. Zvolte Ulož.
8. Stiskněte tlačítko Přidat do projektu.

Studio umístí zachycený obrázek do filmové stopy před aktivní scénu.

Pokračujte dalším příkladem, ale nedělejte žádné změny.

Jak zachytit obrázek z uložené scény a uložit jej jako soubor

Uložení snímku na disk je naprosto stejné, pouze stiskněte tlačítko Uložit na disk.

1. Vyberte volbu Z filmu.
2. Přehrávačem naleznete místo, které chcete uložit.
3. Klikněte na tlačítko Pozastavit.
4. Stiskněte Uložit.
5. Klikněte na tlačítko Uložit na disk.
Objeví se dialogové okno pro uložení.
6. Vyberte složku a jméno ukládaného souboru.
7. Standardní formát obrázku je BMP. Pokud chcete uložit obrázek v jiném formátu, vyberte jej z rozbalovacího menu.
8. Vyberte rozlišení obrázku (doporučujeme 640 x 480).
9. Stiskněte tlačítko Uložit.

Kapitola 9: Editor titulků

V dřívějších verzích Studia byly titulky vytvářeny a editovány v externím programu TitleDeko. Mnoho vlastností TitleDeko bylo přidáno do rozhraní Studia 8.

Nový Editor titulků poskytuje možnosti navíc. Hlavní novou vlastností je přidání a editace zvláštních tlačítek potřebných pro tvorbu diskových menu ve filmech VCD, S-VCD a DVD.



Nástroj pro tvorbu titulků ve Studiu 8.

Spuštění Editoru titulků

Je mnoho způsobů, jak přistupovat z Editačního režimu do Editoru titulků:

- Tvorba titulků přes celou obrazovku nebo menu:** Vyberte *Jdi na titulky/Editor menu* z menu, které se objeví po kliknutí pravým tlačítkem na videostopu.
- Tvorba titulků nebo menu přes celou obrazovku:** Klikněte dvakrát na časové ose na stopu *Titulky/Overlay*.
- Tvorba titulků z Toolbox:** Otevřete nástroj *Vytvořit titulky* a klikněte na *Průhledné titulky* nebo *Celoobrazové titulky*.
- Tvorba menu přes celou obrazovku z Toolbox:** Otevřete nástroj *Vytvořit diskové menu* a klikněte na *Vytvořit menu*,
- Editace titulků přes celou obrazovku:** Dvakrát klikněte na titulky v Editačním okně nebo pravým tlačítkem klikněte na titulky a vyberte *Jdi na titulky/Editor menu*.
- Editace menu přes celou obrazovku:** Dvakrát klikněte na menu a klikněte na tlačítko *Úprava menu* nebo pravým tlačítkem klikněte na menu a vyberte *Jdi na titulky/Editor menu*.
- Editace překrývacích titulků nebo menu:** Dvakrát klikněte na klip na stopě *Titulky/Overlay* nebo pravým kliknutím na klip a vybráním *Jdi na titulky/Editor menu*.
- Editace titulků nebo menu z Toolbox:** S klipem otevřete nástroj *Vlastnosti klipu*, klikněte na tlačítko *Úprava menu* nebo *Upravit titulky*.

Pokud nešťastnou náhodou vytvoříte titulkové překrytí a chtěli jste titulky na celou obrazovku nebo menu (či naopak), stačí přetáhnout titulky do další stopy. Pokud vytváříte titulky, které chcete jako menu na CD, můžete je snadno přepnout v Editoru titulků.

Titulky - typy tlačítek



Čtyři tlačítka v této skupině leží na levé straně obrazovky Editačního okna. Jen jedno z nich můžete použít ve stejný čas. Vyberte první tlačítko, pokud vytváříte statické titulky. Druhé vytváří rolování, ve kterém se grafika a titulky pohybují na obrazovce směrem nahoru, jak ukazuje tlačítko. Třetí tlačítko, podobně jako druhé, vytváří posunování, tentokrát z pravé strany obrazovky na levou, podobně jako je používáno v televizi.

Čtvrté tlačítko ve skupině je pro vytváření diskových menu. Menu je ve skutečnosti jako titulek, s výjimkou dvou vlastností:

- Menu má nejméně jedno tlačítko. Titulek nemá žádné. Přidáním tlačítka do titulku se titulek změní na menu a vymazáním posledního tlačítka z menu se menu stává titulkem. Studio automaticky přidá tlačítko do titulku stejným způsobem, když kliknete na tlačítko Menu, zatímco upravujete titulky.
- Menu nemůžete rolovat ani posouvat. Editor titulků Vám nedovolí přidat tlačítka menu do posouvajících titulků.

Nástroje k práci s objekty

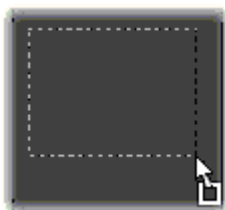


Tato skupina čtyř editačních tlačítek je umístěna v levé dolní části Editačního okna.

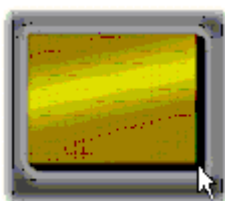


První nástroj (šipka) je používán pro všechny editační operace na vybraných předmětech. Vybraný objekt je ohraničen několika body, se kterými můžete měnit jeho velikost, pozici, rozměry a další geometrické vlastnosti.

Další tři nástroje jsou pro vytváření objektů v Editačním okně - textové okno, elipsa a obdélník.



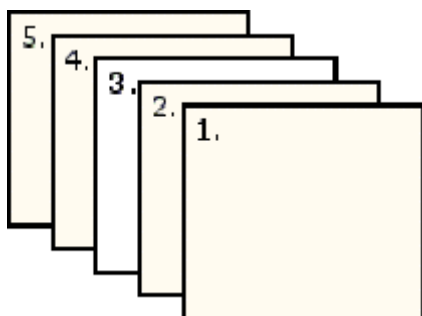
Každý je používán stejným způsobem. Klikněte na jeden ze tří nástrojů, pak klikněte do Editačního okna v bodě, kde má být umístěn roh objektu. Tažením myši uděláte obrys nového objektu signalizovaný jako tečkovaná čára.



Když má objekt velikost a rozměry, které chcete, uvolněte myš. Typ nástroje, který jste zvolili, je vytvořen s jednotlivými rozměry. Jeho další atributy - barva, stínění atd. - jsou přednastaveny. Všechny vlastnosti objektu mohou být změněny podle Vašeho přání.

Po vytvoření objektu se vybraný nástroj zruší a aktivuje se šipka, která ukazuje obvyklým způsobem kontrolní body vybraného objektu. Podle popisu uvedeného dole ho můžete ovládat myší.

Uspořádání objektů trojrozměrně

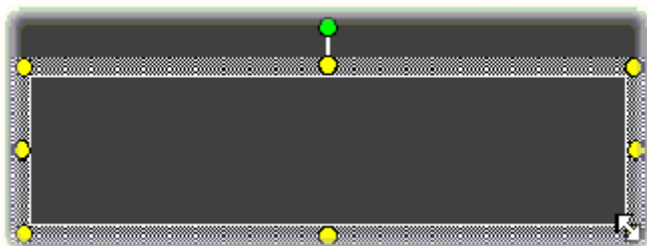


Protože se objekty mohou překrývat navzájem, je jednoduché dostat se do situace, kde předmět, který by měl být vidět celý, je částečně nebo zcela zakryt jedním nebo více objekty. V takovém případě použijte čtyři seskupovací příkazy v menu editační vrstvy. Tyto příkazy ovlivní aktuálně vybraný předmět, obdélník 3 ve schématu.

- Přenést do popředí:** Objekt je přesunut do popředí všech objektů. Ve schématu bude nyní objekt 3 na úrovni objektu 1.
- Přenést do pozadí:** Objekt je přesunut do pozadí všech objektů. Objekt 3 je nyní za objektem 5.
- Přenést do popředí o jednu vrstvu:** Objekt je nyní před objekty 2, 4 a 5, ale stále leží za objektem 1.
- Přenést do pozadí o jednu vrstvu:** Objekt je nyní za objekty 1, 2 a 4, ale stále je před objektem 5.

O textových objektech

Výběr textového objekt je odlišný od vybrání obdélníku nebo elipsy v jedné důležité věci: objekt textové pole je převeden do "připraveného stavu", jakmile je stisknuta jakákoliv klávesa a psaný text se začne zobrazovat v tomto poli.



Aktivace textového pole je signalizována objevením kurzoru, změnou rámu objektu a zmizením kontrolních bodů.



Pokud není textový objekt vybrán, můžete ho aktivovat přímo kliknutím uprostřed objektu. Chcete-li zobrazit rám a kontrolní body, musíte kliknout na okraj objektu. U dalších objektů můžete kliknout kdekoli na objekt, který se má vybrat.

Pro ukončení práce s textovým polem klikněte kamkoliv v Editačním okně mimo textový objekt.

Protože text hraje hlavní roli ve většině titulků a nabídek, Textový editor automaticky vytvoří a aktivuje textový rámeček v editačním okně.

Výhody editace textových vlastností

Jako v jiném textovém programu Vám Editor umožní použít nastavení textu a formátování. Jednoduše označte text a zvolte použití formátu podle Vašeho přání.

Podporované operace, které zahrnují styl textu (font, styl a pohled), operace se schránkou (vyjmout, kopírovat, vložit), smazání a mnoho speciálních příkazů na umístění, rozestup a další jsou přístupné z klávesnice.

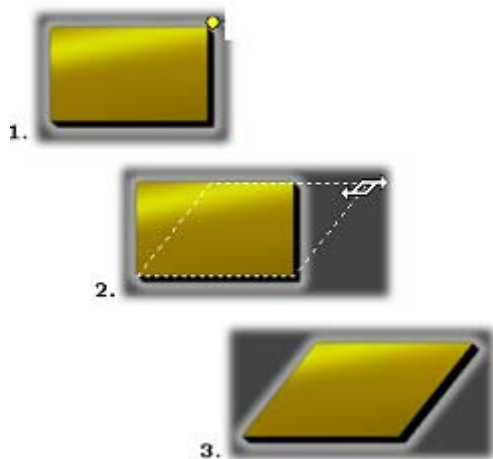
Editace tlačítek



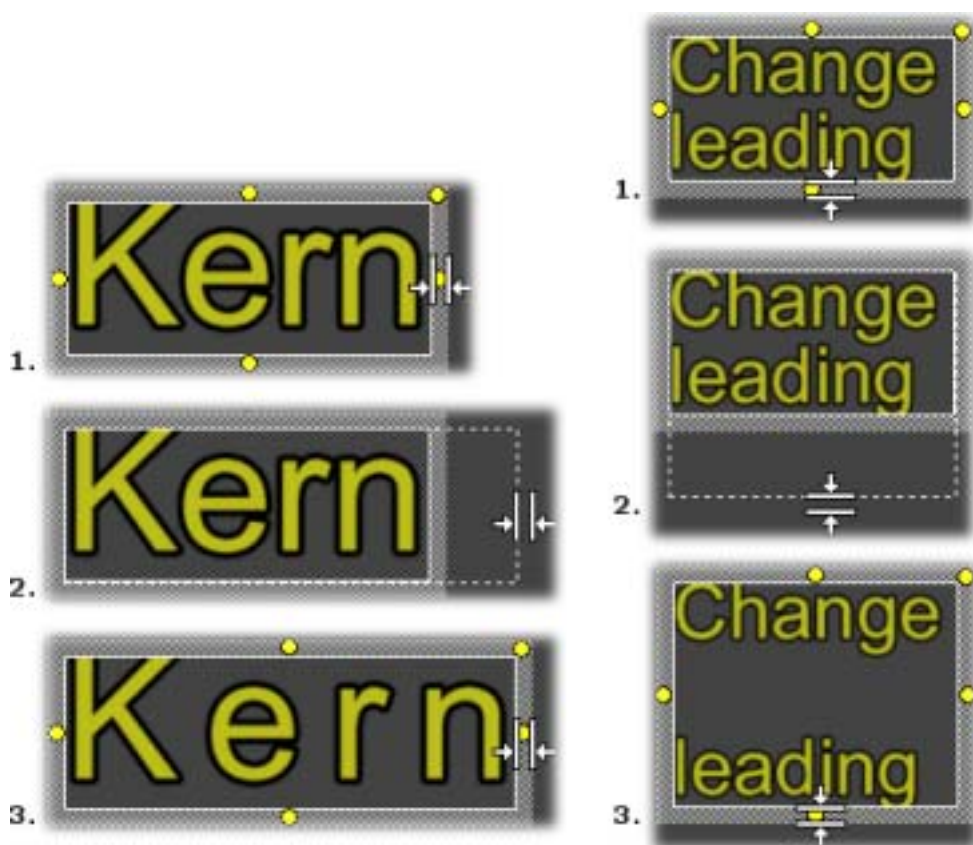
Tento pár tlačítek vytváří druhou skupinu spodní části editačního okna Editor titulků.

- První tlačítko je možno použít, když je vytvořen nový objekt, a umožňuje *přesun*, *změnu velikosti* a *rotaci* vybraného objektu obsahující devět kontrolních bodů:

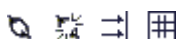
- Kliknutí na druhé tlačítko Vám umožní *zešíkmení* objektu, které vyžaduje pouze jeden kontrolní bod.



Druhé tlačítko poskytuje dvě další operace s textovými objekty: *změna prodlevy písmen* a *změna délky*.

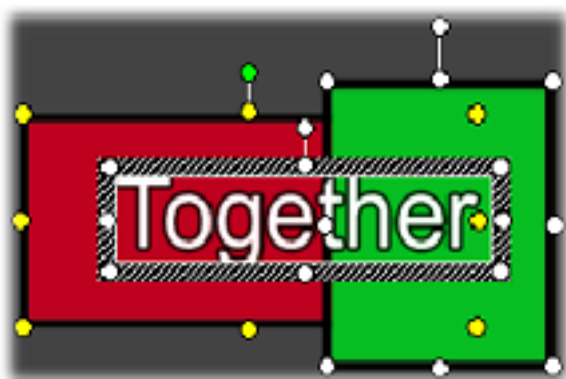


Tlačítka k vrstvám



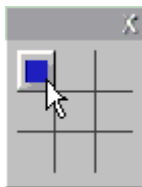
Dvě levá tlačítka jsou určena pro seskupení a zrušení seskupení objektu v Editoru titulků. První způsobuje spojení více vybraných objektů do skupiny - složený předmět, se kterým je při editačních operacích zacházeno jako s jedním objektem. Když je skupina vybrána, všechny jeho řídicí body jsou viditelné současně a jakýkoliv z nich může být použit pro manipulaci se skupinou.

Druhé tlačítko, které je viditelné, kdykoliv je vybrán složený předmět, oddělí skupinu zpět na jednotlivé objekty.



Ačkoliv je možné "seskupovat skupiny", seskupení je vždy jen jedné úrovně - po zrušení nadskupiny zůstanou opět jednotlivé objekty.

Další tlačítko otevře menu s 11 operacemi, které můžete použít *jen* u skupin. Prvních šest Vám dovolí zarovnat skupinu objektů k jakémukoliv ze čtyř okrajů nebo ke kterékoliv ze dvou středních příček. Další dva příkazy poskytují rozestup objektů ve stejných intervalech, a to buď ve svislém nebo vodorovném směru. A konečně poslední tři změní velikost objektů tak, aby se rovnala šířce, výšce nebo obojímu. Všechny tyto příkazy jsou zejména užitečné k vytvoření menu, protože zpravidla chcete mít tlačítka menu rozvržena běžným způsobem.



Poslední tlačítko otevře další menu, které se týká nastavení objektů. Devět voleb zde je v grafické formě podobné mřížce. Kliknutím na jednu z devíti oblastí pohybujete objektem k odpovídajícímu kraji obrazovky (bezpečná oblast pro definování textu je ohraničena červenými přerušovanými čarami) nebo na střed.

Mnohonásobný výběr objektů

Prvním krokem k vytvoření skupiny je vybrat objekty, které bude obsahovat. Toho může být docíleno dvěma způsoby:

- Kliknutím a tažením myši vyznačíte označovací obdélník, který přiloží všechny objekty, jež chcete seskupit.
- Klikněte na první objekt, který chcete seskupit, a pak pomocí klávesy Ctrl klikejte na další objekty.

Dočasné skupiny

Jakýkoliv výběr složených objektů funguje jako dočasná skupina a ta může být přemístěna, zarovnána, otočena, zbarvena atd. jako jednotka. Dočasné seskupení se ztratí, jakmile kliknete někde jinde v Editačním okně, kdežto skupina vytvořená pomocí tlačítka přetrvává do té doby, než ji zrušíte.

Schránka a mazací tlačítka



Tlačítka v této skupině poskytují známé operace *Vyjmout*, *Kopírovat*, *Vložit* a *Smazat* - všechny lze použít pro skupinu, jednotlivé objekty nebo na vybraný text. První tři pracují se schránkou Windows, zatímco čtvrtý jednoduše vymaže vybraný materiál.

Formátování textů a objektů



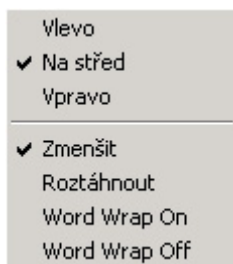
Můžete měnit vzhled textu a objektu výběrem Stylů z instalované knihovny nebo změnou vlastností, jako je síla zvýraznění textu (BOLD), velikost textu (SIZE), změna fontu (TYPEFACE), a nastavením mezer mezi písmeny (SPACING).

Ke změně fontu klikněte na rozbalovací šipku databáze fontů a vyberte vhodný z nich nebo volte tlačítko Typeface Browser pro zobrazení jednotlivých fontů. Dvojitým kliknutím můžete kterýkoli vybrat.

Pamatujte, že diakritikou je možné psát pouze u fontů, obsahujících české znaky (např. Arial, Times New Roman atd.). Většina okrasných fontů českou diakritiku neobsahuje.

Ke změně velikosti písma napište novou velikost do políčka SIZE nebo údaj o velikosti měňte šipkami.

Ke zvýraznění textu, volbě stylu ITALIC nebo UNDERLINE (podtržení) nejprve vyberte text a potom volte odpovídající tlačítko v panelu nástrojů. Můžete použít i klávesové zkratky CTRL+B, CTRL+I a CTRL+U.



Roztáhnout horizontálně, Roztáhnout vertikálně a Přes celou obrazovku

Roztáhnout horizontálně roztáhne text od pravého k levému okraji viditelného pole. To provede se všemi označenými řádkami kromě posledního, který zůstane zarovnan vlevo. *Roztáhnout vertikálně* rozloží text od vrchního ke spodnímu okraji viditelné plochy. *Přes celou obrazovku* rozloží písmo zleva doprava včetně posledního řádku.

Prohlížeč pohledů



Tato část Editoru titulků má tři podčásti: *Standardní*, *Vlastní* a *Oblíbené*.

Standardní je sbírka stylů, které mohou být aplikovány v textu a dalších objektech, jež používáte ve Vašich titulcích. Každý styl se skládá z barvy (nebo více barev či průsvitnosti) pro každý "předek" (povrch), okraje a stínu objektu, kterého se to týká, a dále oddělených parametrů pro každý objekt. Posledním parametrem je směr stínu, u kterého je osm možností.

Pro změnu pohledu vybraného objektu jednoduše klikněte na pohled, který chcete. Nové objekty jsou vytvořeny s posledním vybraným pohledem.

Vlastní Vás nechá přizpůsobit si dodané pohledy nebo vytvořit vlastní parametry, které jsou popsány výše. Zde jsou ovládací prvky předku:



Tři tlačítka umožní vybrat pevnou barvu, sklon nebo žádnou barvu (průhlednost). Poslední možnost Vás nechá nastavit neprůhlednost objektu (0-100%)



Editor titulků



Oblíbené Vás nechá uložit jednotlivé pohledy, abyste je mohli znovu v budoucnu použít. Klikněte na levé tlačítko k uložení aktuálního pohledu jako jeden z Vašich oblíbených. Klikněte na pravé tlačítko k vymazání aktuálního "oblíbené" vzhledu.

Pozadí



Titulek nebo menu může mít čtyři typy pozadí: pevnou barvu, postupně stoupající barvu, průhledné pozadí (žádné pozadí) nebo obrázek.



Možnosti Barva a Barevný přechod pracují stejně jako v Editoru titulků - až na to, že volba, kterou vyberete, je okamžitě použita jako pozadí, jež upravujete.

Volba Průhledné neposkytuje žádné pozadí.

Poslední volba Obrázek Vám umožňuje uložit snímek, fotografii atd. na pozadí.

Sekce Obrázky



Podobně jako pozadí obrázků i snímky v části Obrázky mohou být jakéhokoliv typu. Tyto obrázky jsou přidány k titulku jako obrázkové objekty a zobrazeny v normální velikosti s osmi kontrolními body, které Vám dovolí je přemístit a přenastavit (kromě otočení a zešikmení).

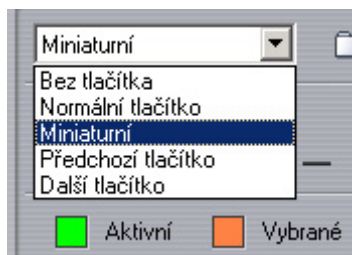
Obrázkové objekty zachovávají jako textové objekty a dva typy grafických objektů seskupení, zarovnání a podobné ovládací prvky.

Tlačítka

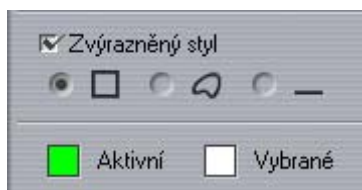


Tlačítko je zhruba řečeno oblast obrazovky, kterou uživatel může něco ovlivnit. Tlačítka jsou tříděna podle akce, kterou provedou, když jsou aktivována. Čtyři typy tlačítek jsou:

- Normální:** Kliknutí na toto tlačítko způsobí přehrání nahraného záznamu skokem na kapitolu nebo další menu.
- Miniaturní:** Tato zvláštní forma tlačítka zobrazuje miniaturní snímek (nebo pohybující se náhled) z části filmu, který spojuje.
- Předchozí:** Toto tlačítko se objeví od druhé stránky menu. Tlačítko spojuje předchozí stránky menu.
- Další:** Toto tlačítko se objeví na všech stránkách menu kromě poslední a spojuje následující stránky.



Zvýrazněné tlačítko



Editor titulků Vás nechá přiřadit barvu, kterou budete používat pro každý typ hlavního námětu, a styl, jenž řídí, jak hlavní náměty budou vypadat. Ovládací prvky pro toto nastavení jsou umístěny pod seznamem *typů tlačítek*:

Klikni na *Aktivní* a *Vybrané* k nastavení barev pro práci s Vaším menu. To Vám může pomoci udělat Vaše menu přehledné, jestliže užíváte stejné barvy pro všechny nabídky na disku.

Tři nejvýznamnější volby, zleva doprava, jsou:

- Obdélník:** Hlavní námět je zobrazen jako obdélníkové tlačítko.
- Tvar:** Hlavní námět kryje viditelnou oblast knoflíku a jakéhokoliv tvaru.
- Podtržení:** Tlačítko je podtrhnuté.

Tato nastavení mohou být použita na jakýkoliv typ tlačítka vytvořená na jakémkoliv objektu, nejen na obrázkovém tlačítku.

Kapitola 10: Přidání zvukových efektů a hudby

Vaše video můžete vylepšit přidáním hudby na pozadí, nahráním mluveného komentáře nebo vložením zvukových efektů, jako např. potlesku. Studio umožňuje pracovat s běžnými digitálními zvukovými soubory. Můžete například přidat zvukové soubory uložené na Vašem pevném disku ve formátu WAV či MP3 nebo importovat zvuk přímo ze zvukového CD. Navíc je zachycena a vždy k dispozici zvuková stopa Vaší nahrávací kamery nebo VCR současně s videem.

Studio také poskytuje některé nové zajímavé prvky. Můžete nahrát mluvený komentář a další zvuky do Vašeho filmu přímo z Vašeho počítače a automaticky vytvořit hudební pozadí jakékoli délky a druhu.

Zvukové nahrávky jsou vybírány a ukládány ve stopách podobně jako videoobrázky. Jakmile je zvuková nahrávka uložena na stopě, upravujete ji stejným způsobem jako videoobrázek. Můžete posunout její umístění na časové ose, nastavit zvuk a upravit ji (trimovat) od začátku nebo od konce.

Zvukové stopy na časové ose

Zvuková stopa videoscén: Videostopa obsahuje také zvuk nahraný s Vaším videem. Je to součást vlastní scény, která od ní nemůže být oddělena. Jestliže scénu posunete nebo upravíte (trimujete), zvuk je posunut nebo upraven (trimován) současně.

Stopa zvukových efektů a mluvených komentářů: Nejběžněji se tato stopa používá pro mluvené komentáře a zvukové efekty; ale na tuto stopu můžete umístit i jakýkoli soubor WAV nebo MP3 s libovolným obsahem. Příklady obsahují takové zvukové efekty, jako jsou potlesk nebo hudba v libovolném formátu WAV nebo MP3. Komentáře jsou vytvářené nástrojem *Komentář*.

Stopa hudebního pozadí: Používejte tuto stopu pro vložení hudby ze zvukových CD a z hudby na pozadí "SmartSound". I když "SmartSound" bude vždy pouze hudba na pozadí, zvukové CD může obsahovat jakýkoli typ zvuku. Na tuto stopu můžete také umístit jakýkoli soubor WAV nebo MP3. SmartSound-klipy lze vytvořit nástrojem *SmartSound*, CD zvukové klipy nástrojem *CD zvuk*.

Umístění zvuku z CD



Jméno a titul CD obsahuje "Untitled" (nepojmenovaný), dokud nevložíte CD, nenapíšete jeho jméno a nevyberete stopu. Následně si Studio pamatuje jméno CD a číslo stopy.



Napište jméno CD nebo klikněte na klávesu se šipkou dolů v seznamu CD tituly a vyberte CD, které jste již dříve pojmenovali.

Klikněte na klávesu se šipkou dolů v seznamu stop a vyberte stopu, kterou chcete umístit ve Vašem filmu. Můžete vybrat část stopy tím, že ji upravíte (trimujete) použitím ořezávků. Více informací získáte v části o trimování zvukových nahrávek na konci této kapitoly.

Klikněte na klávesu Přidat do projektu.

Stopa CD je umístěna na časové ose. Hudební záběr ze zvukového CD umístíte na jakékoli místo časové osy tak, že nejdříve nastavíte značení časové osy na určené místo. Pokud nevyberete žádnou scénu, hudba z CD je umístěna na začátek. V následujícím příkladu byla před kliknutím na klávesu Přidat k filmu (Přidat do projektu) vybrána druhá scéna a zvukový klip byl umístěn na tomto místě časové osy.

Pro poslech zvuku nahrávky umístěné na časové ose klikněte na klávesu Přehrát na přehrávači nebo dvakrát klikněte na zvuk nahrávky a potom na klávesu "Přehrát" okně Přidat hudbu z CD.

Nastavení nahrávání z CD

Studio nabízí několik způsobů, jak nahrát zvuk z CD do počítače. Nastavení můžete provést v Nastavení > CD a mikrofon.



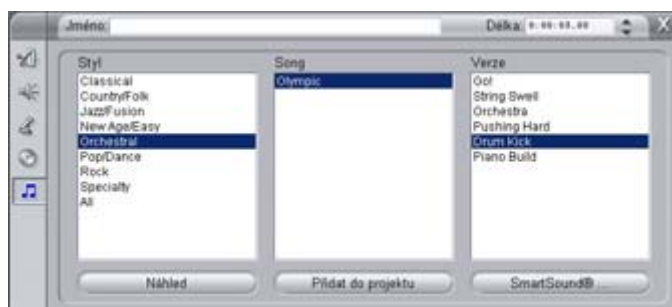
Standardně je nastaveno nahrávání z digitálního signálu. Pokud máte starší jednotku CD-ROM, Studio Vám nabídne alternativní možnost nahrávání.

Nástroj SmartSound



Bez Studia může být obtížné přidat hudební pozadí do filmu. Musíte rozhodnout o výběru správného druhu hudby, vybrat přesnou dobu trvání, která odpovídá videu tak, aby začátek a konec nezpůsobily náhlé změny.

SmartSound se skládá ze dvou hlavních softwarových částí: programu zabudovaného do Studia, který vybírá a kontroluje tvorbu hudby, a z vlastních zvukových souborů. Protože zvukové soubory jsou velké (kolem 250 MB), nejsou implicitně instalovány. Pokud je nenainstalujete a začnete tuto pomůcku hodně používat, můžete tyto soubory kdykoli nainstalovat, abyste k nim měli snazší přístup, nebo je můžete i nadále používat přímo z CD, abyste si ušetřili místo na disku.



Vyberte klipy, které chcete ozvučit programem SmartSound.

Otevřete Nastavení zvuku, potom stiskněte tlačítko Vytvořit hudbu na pozadí.

Objeví se okno SmartSound. Vyberte styl, píseň a verzi ze seznamů.

Abyste to mohli vyzkoušet, vyberte nastavený styl Classical, píseň Four Seasons a verzi Fresh Air.

Množství verzí, které se objeví, závisí na délce trvání vybraného záběru. Prodloužením trvání se v okně objeví více verzí.

Vytvoření komentáře



Pomocí Studia můžete vytvořit mluvený komentář tak snadno, jako když telefonujete. Pouze zapněte nahrávač mluveného komentáře a mluvěte do mikrofону. Můžete vyprávět v průběhu sledování filmu tak, že Vaše slova jsou synchronizována s dějem na obrazovce. Můžete také použít magnetofon na nahrání ostatních zvuků.

Před tím, než začnete nahrávat zvuk do Studia, musíte zapojit mikrofón do zvukové karty Vašeho PC.



Před zahájením nahrávání projděte scény Vašeho videa a rozhodněte se, kde chcete, aby komentář začal a skončil. Abyste viděli, jak nahrávání pracuje, můžete si vyzkoušet následující příklad bez použití mikrofónu.

Vyberte Nastavení zvuku > Nahrát komentář.

Objeví se dialogový panel nahrávání komentáře. Všimněte si, že světlo nahrávání nesvítí.

Vyberte místo na časové ose, kde chcete, aby komentář začal.

Můžete to udělat tím, že vyberete záběr, přehráváte film a zastavíte ho na vybraném místě nebo posunováním ukazovátka na časové ose.

Pozn.: V časové ose musí být alespoň jeden klip.

Vezměte mikrofón, klikněte na tlačítko Nahrát.

Nerozsvícené světlo se změní na Standby a pak začne odpočítávání 3-2-1 tak, abyste se mohli připravit. (I když nezačnete mluvit přesně v určenou chvíli, můžete vždy změnit začátek komentáře na časové ose.)



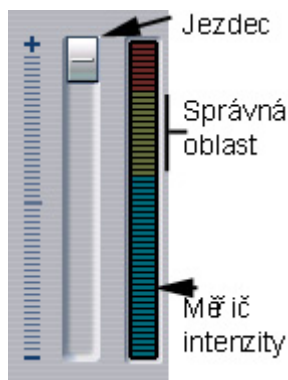
Když světlo nahrávání svítí a film začne hrát, začněte mluvit. Při mluvení sledujte film, aby byl obraz se zvukem synchronní.



Až skončíte, stiskněte klávesu Stop, světlo zhasne a Váš komentář je automaticky umístěn na stopě komentáře na časové ose. Zkontrolujte komentář tím, že ho přetočíte a spustíte klávesou Přehrát.

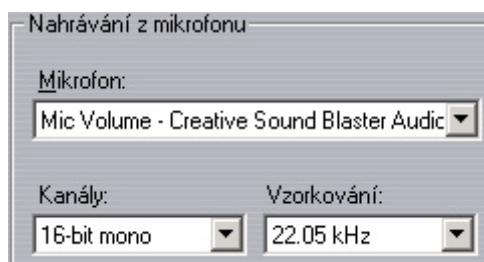
Hlasitost komentáře

Hlasitost nahrávání komentáře je při jeho nahrávání nastavena a nemůže být změněna; avšak můžete kdykoli upravit hlasitost playbacku. Hlasitost nahrávání lze měnit nastavováním hlasitosti vpravo v okně komentáře. Běžně necháte hlasitost nastavenou na nulovém bodě. Vpravo od nastavování je stupnice hlasitosti. Sledujte stupnici a kontrolujte, aby se nahrávací hodnoty nedostaly příliš vysoko nebo nízko.

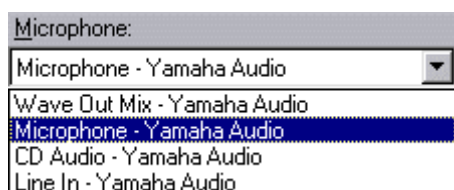


Volba kvality nahrávání

Hodnoty kvality nahrávání lze různě upravovat. Tato část Vám nabízí krátký přehled. Pro přístup k výběru zvolte Nastavení > CD a mikrofon v hlavním menu.



Možnosti nahrávání komentáře zahrnují nastavování Kanálů a Vzorkovací frekvence. Tyto možnosti ovlivňují kvalitu komentáře nebo jiného nahrávaného zvuku. Nastavte jej na nejvyšší úroveň, kterou předpokládáte, že budete potřebovat, ale pamatujte, že zvýšením kvality potřebujete více místa na disku.



Trimování zvukových nahrávek

Přesné trimování zvuku

Pokud máte obtíže s manipulací s okraji, podívejte se do Kapitoly 6 na detailní vysvětlení, jak trimovat záběry na časové ose.

Nástroj Trimování zvuku pracuje stejně jako nástroj Trimování videa, s následujícími výjimkami.

Pro znázornění nástroje trimování zvuku klikněte dvakrát na zvukový záznam nebo vyberte přechod a klikněte na tlačítko Trim.

Zatímco nástroj Trimování videa ukazuje začátek a konec video obrazu, nástroj Trimování zvuku ukazuje zvukový záběr. V případě souboru WAV zvukového záznamu je zobrazena vlnová křivka, která představuje zobrazený zvuk.



CD Audio

Trimujete-li CD, je zobrazen název CD a název stopy. Podobně jako u trimování WAV nástroj pracuje identicky s trimováním videoscén.

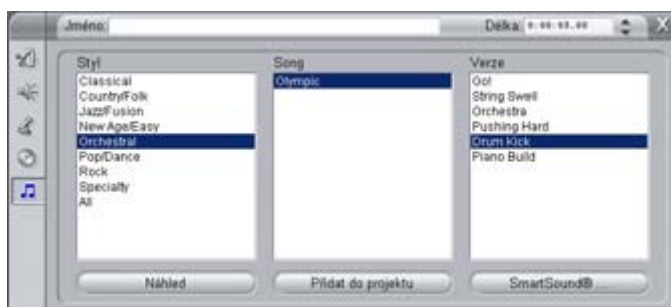
Trimování hudby na pozadí pracuje s malou odlišností. Při zobrazeném dialogovém panelu Hudba na pozadí můžete podobně jako u nástroje Trimování přechodů nastavovat pouze dobu trvání a jméno. Doba trvání lze měnit zadáním hodnot v poli Délka, nebo stisknutím kláves Nahoru/Dolů. Trimování hudbu neodstraní, ale generuje novou píseň požadované délky s přesně definovaným začátkem a koncem.



SmartSound®

Bez Studia může být obtížné přidat hudební pozadí do filmu. Musíte rozhodnout o výběru správného druhu hudby, vybrat přesnou dobu trvání, která odpovídá videu tak, aby začátek a konec nezpůsobily náhlé změny.

Pomocí Studia SmartSound se tomu lehce vyhnete. SmartSound tvoří hudbu, která je automaticky a přesně střížená podle Vaší specifikace. Potřebujete na zahájení přesně 10 vteřin a 24 obrázků klavírního sóla? Pomocí SmartSound je můžete mít.



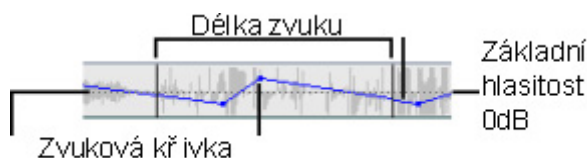
Hlasitost a mixování zvuku

Úroveň zvuku jednotlivých klipů může být přizpůsobena buď rovnou na časové ose, nebo s nástrojem *Hlasitost*. Každá metoda má své výhody. Nastavení na časové ose Vám dává dobrý smysl času proti hlasitosti, kdežto nástroj *Hlasitost* usnadní *mixování* - nastavení hlasitosti u tří zvukových stop najednou.

Složení audioklipu

Ikona audioklipu na časové ose má několik částí. Okraje klipu jsou označeny svislými čarami. Aktuální obsah audiostopy je zobrazen vlnovým grafem. Plynulý zvuk, jako motor auta, má mnoho zhuštěných pulsů blízko sebe. Zvuk má krátké pulsy oddělené tlumením, kde vlna je vodorovná čára.

Modrá linka ukazuje zvukové změny, které jste provedli v klipu. Pokud jste nenastavili hlasitost u všech, linka vede přímo středem klipu. Pokud ji změníte, zvýšíte nebo snížíte hlasitost vloženého klipu. Pokud máte nastavenou hlasitost *bez* klipu, linka se bude skládat ze šikmých úseků, které jsou spojeny pomocí *zvukových značek* (modré čtverečky).



Nastavení hlasitosti na časové ose

Úroveň hlasitosti můžete nastavit přímo bez klipu. K nastavení použijte ukazatel myši, kterým můžete pohybovat modrou linkou, jež představuje úroveň hlasitosti (přečtěte si „Stavba audioklipu“).

Zvuková čára vede vodorovně přes střed nově vytvořeného klipu. Vyberte klip (kliknutím levého tlačítka) a přemístěte ukazatel na zvukovou linku. Objeví se kurzor v podobě reproduktoru:



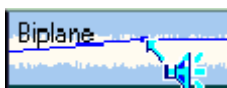
Kliknutím přetáhněte linku nahoru nebo dolů.



Když uvolníte tlačítko myši, Studio upraví zvuk v místě, kde jste uvolnili tlačítko.



Pokud je Váš kurzor myši umístěn nad zvukovou značkou (čtvereček) ve vybraném klipu, objeví se zvýrazněný kurzor v podobě reproduktoru. S takto nastaveným kurzorem můžete kliknout a tažením zvukové značky nastavit změnu hlasitosti ve svislém i vodorovném směru.

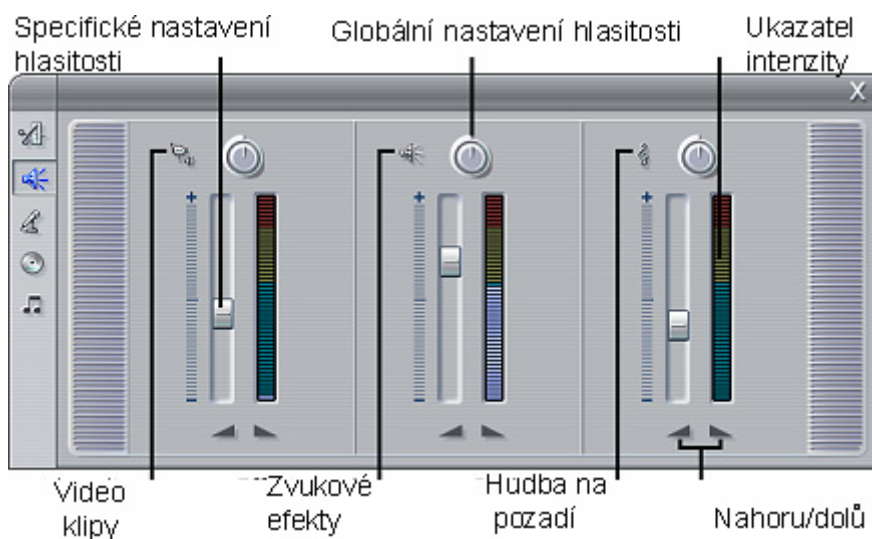


Pravým kliknutím na zvukovou stopu získáte přístup k příkazu v kontextovém menu *Smazat zvukové nastavení*. Tento příkaz odstraní zvukové značky z klipu.

K odstranění všech zvukových změn v klipu vyberte *Odstranit zvukové změny* z kontextového menu.

Nastavení hlasitosti pomocí zvukových nástrojů

Ve srovnání s nastavením na časové ose umožňují zvukové nástroje nastavit více funkcí do vhodného umístění. Tento nástroj se obsluhuje podobným způsobem jako tradiční audiomixer.



Zvuk jednotlivých stop můžete vzájemně kontrolovat v průběhu přehrávání nebo zastavením playbacku. Dále můžete zeslabit zvuk v jakémkoli okamžiku. Zvukový nástroj také zobrazuje stupnici zvuku podobně jako na stolních zařízeních.

Stopy jsou označeny symboly v horním levém rohu každé části. Zvuk je nastavován kliknutím na posunovače zvuku a jejich úpravou nahoru nebo dolů. Klávesy se symboly zeslabují nebo zesilují zvuk.

Pokud např. přidáváte komentář, zeslabte zvuk videonahrávky, aby komentář převládal.



Minimum



Maximum

Ztišení stopy



Jakákoli ze tří audiostop může být zcela ztišena. Stačí kliknout na ikonu ztišení. Opětovným kliknutím obnovíte používání zvuku dané stopy.

Klávesy zeslabení a zesílení



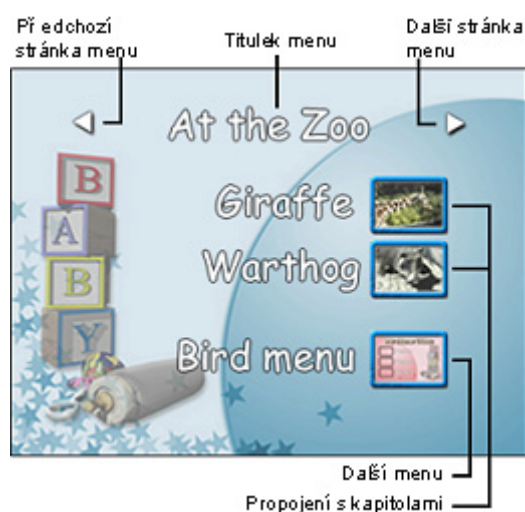
Pod každým ovladačem zvuku je skupina zeslabovacích kláves, které znázorňují stoupající a klesající symboly. Kliknutím na tyto symboly dosáhnete zeslabení nebo zesílení současné pozice. Abyste viděli tento efekt, přejděte na místo filmu, klikněte na jednu klávesu a zaznamenáte výsledek na příslušné lince úpravy zvukové úrovně.

Ztišení není možné na začátku nebo konci klipu.

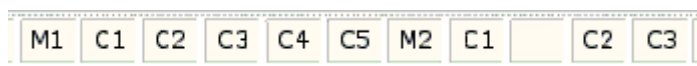
Kapitola 11: Diskové menu

Srozumitelné menu

S příchodem DVD, VCD a S-VCD disků se video stalo interaktivním prostředkem s novými možnostmi. Na rozdíl od ostatních klipů se nabídky automaticky opakují. Takto vytvořené menu Vám umožní skočit na jakoukoliv pozici videa, zvuku nebo jakýkoli titulek.



Následující diagram je ukázka nabídek v Editačním okně. Zobrazuje menu ukázané výše, které obsahuje dvě menu (M1 a M2).



Menu M1 Vám umožňuje skočit na jednu z pěti kapitol nebo na druhé menu M2.

Tvůrce disků ve Studiu

Pro účely editace ve Studiu je diskové menu jen dalším typem klipu. Podobně jako u titulků můžete použít či přizpůsobit nabídky poskytnuté v Albu nebo si sestavit vlastní menu v Editoru titulků.

Pro zjištění, co je zde obsaženo, si zkuste vytvořit "malé" projekty popsané níže. Nemusíte dojít až k vytváření disků, ale můžete si přehrát vytvořené DVD na ovládacím panelu Přehrávač.

Okamžitý katalog scén: V prázdném projektu vyberte několik scén z Alba a přetáhněte je do stopy videa. Nyní se přepněte do části Diskového menu z Alba (spodní část tabulky) a přetáhněte nějaké menu na začátek časové osy. Když se Vás Studio zeptá, zda chcete "automaticky vytvořit spojení ke každé scéně po menu", klikněte na Ano (podívejte se na "Používání nabídek z Alba"). Objeví se nová stopa nahoře na časové ose a malá "vlajka" nad každým Vaším klipem. To představuje spojení z menu, které jste přidali. A to je vše - sedněte si a sledujte ukázkou.

Okamžitá slideshow: Tentokrát spusťte sekci Statické obrázky z Alba. Přetáhněte několik snímků do videostopy Vašeho prázdného projektu, pak přetáhněte jakékoliv menu jako první klip na časové ose a klikněte na Ano, až se Vás zeptá, zda chcete automaticky vytvořit spojení. Přepněte na sekci Přechodů

v Albu, vyberte jakýkoliv přechod a přetáhněte ho mezi menu a první obrázek. Nakonec vyberte všechny obrázky (klikněte na první a se Shiftem na poslední), klikněte pravým tlačítkem myši a vyberte z menu Doplň přechody.

Menu a Titulky

Mezi titulky a diskovými menu je velká podobnost: menu je v podstatě "tlačítko s nápisem". Ve skutečnosti jakýkoliv snímek může být použit jako základ pro vytvoření menu v Editoru titulků.

Stejně jako titulky mohou být nabídky použity buď na celou obrazovku, nebo jako průhledné. Když je menu použité jako průhledné, obrázek na pozadí je potlačen; pouze tlačítka, tituly a grafika jsou zobrazeny. To dovoluje mít menu na pohyblivém se pozadí.

Použití menu z Alba



Sekce Diskové menu obsahuje sbírku nabídek, které byly navrženy pro zvláštní příležitosti, styly a počty kapitol. Každé menu nabízí obraz na pozadí, titul, sadu tlačítek (obecně s mezerami pro zmenšené snímky) a pár tlačítek *Další stránka* a *Předchozí stránka*.

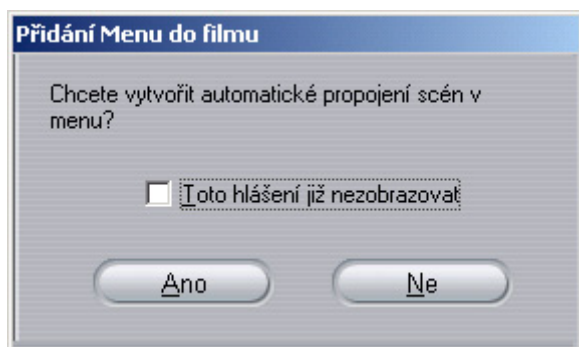
Počet tlačítek na stránku se liší menu od menu. To je kritérium pro vybrání menu. Divákovi zpravidla více vyhovuje prohlížet pár stránek s menu s mnoha tlačítky na stránce než mnoho stránek s několika tlačítky.

Během úpravy vidíte všechna tlačítka, která menu nabízí. V průběhu nahrávání jsou vidět jenom ta, která jsou spojena s nějakým klipem.

Menu s méně tlačítky má více místa na titulky; menu s mnoha tlačítky bude mít zkrácené titulky nebo vůbec žádné. Zda potřebujete titulky a zda by měly být jednoduché („Kapitola 1“) nebo složitější („Naše mužstvo na pálce“), je věc Vašeho tvůrčího stylu a obsahu Vašeho filmu.

Přesouvání menu na časovou osu

Když přetáhněte menu z Alba a přesunete ho do videostopy, Studio Vám dává možnost automaticky vytvořit spojení ke všem videoklipům vpravo od menu na časové ose.



Toto je nejrychlejší, nejsnadnější způsob ke spojení diskového menu. Pokud zvolíte možnost *Toto hlášení již nezobrazovat* a vyberete Ano nebo Ne, nastavíte odpověď, která se bude používat při příštím vkládání menu. Můžete také nastavit standardní činnost nebo vrátit potvrzovací okno do původního stavu v části *Když se přidává menu* na panelu Nastavení editace.

Chcete-li vytvořit automaticky spojení, ale neudělali jste žádné úpravy, můžete vyžádat tuto operaci později s příkazem Kapitoly disku na menu pro klipy.

Ovládání přehrávače DVD



Přehrávač poskytuje specializovanou sadu ovládacích prvků pro prohlížení filmů, které obsahují menu. DVD přehrávač zapnete kliknutím na tlačítko DVD vlevo od ovládacích prvků Přehrávače:



Funkce DVD jsou:



Hlavní menu: Skočí na první menu ve Vašem filmu a začne (nebo pokračuje) přehrávání.



Předchozí menu: Skočí na předchozí menu a začne (nebo pokračuje) přehrávání.



Předchozí kapitola, Další kapitola: Kliknutím na tlačítko Předchozí kapitola Vám přehrávání skočí na předchozí kapitolu, pokud tam již nejste. Tlačítko Další kapitola Vás přesune na další kapitolu filmu.



Tlačítko výběru: Čtyři kontrolní šipky Vám umožňují se pohybovat mezi tlačítky v menu. Tlačítkem uprostřed potvrdíte volbu vybraného tlačítka v menu.

Přímá aktivace menu tlačítka

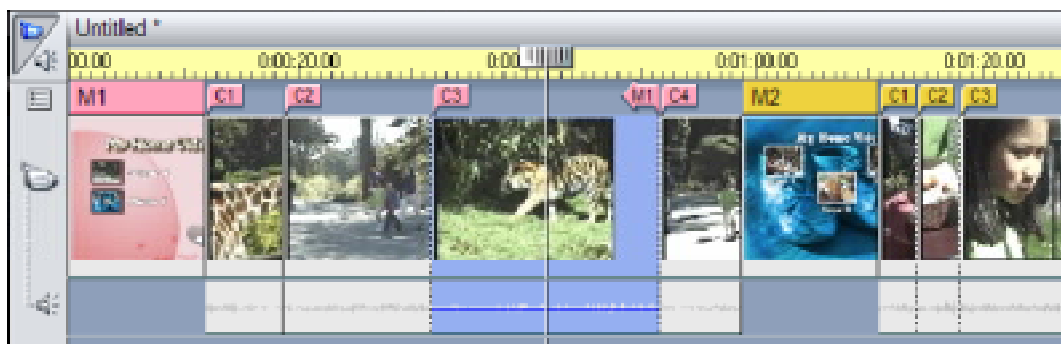
Vlastností přehrávače je schopnost kliknout na tlačítka přímo na obrazovce. Kdykoliv je tlačítko viditelné v náhledu DVD přehrávače, můžete na tlačítko kliknout.

Edítace menu na časové ose

Nabídky mohou být oříznuty na časové ose stejně jako jiný klip.

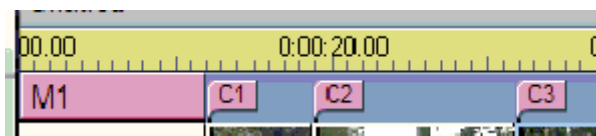
Nastavení délky klipu je zpravidla méně důležité pro menu než u ostatních typů, protože menu se opakuje, zatímco čeká na volbu uživatele. Pokud chcete zvuk do Vašeho menu, budete chtít odpovídající délku menu k Vašemu zvuku.

Stopa menu

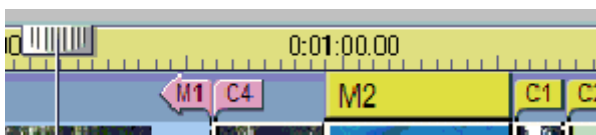


Tlačítka menu připojí k jednotlivým bodům Vašeho klipu odkazy. Tyto body jsou označené vlajkami na stopě menu, které se objeví nad stopou videa po prvním vložení nabídky (a znovu zmizí, pokud jsou všechna menu odstraněna).

Menu samo o sobě je označeno barevným obdélníkem ve stopě menu (M1 a M2 v horní ilustraci). Každá kapitola je ukázána vlajkou "C". Zde je detail první části časové osy, ukazující obdélník identifikující první menu a tři vlajky připojené ke klipům.



Další část časové osy v ilustraci obsahuje čtvrtou kapitolu spojení z M1a spojení (levé směřující šipky) z konce předchozího klipu zpět na menu. Výsledkem tohoto spojení je, že klip C4 může být spuštěn pouze z menu. Klip C4 je následován nabídkou M2, která se skládá z nové barvy.



Editace na stopě Menu

Vlajky mohou být přesunuty tažením myši. Tím dojde ke změně pozice, se kterou je ve filmu spojena. Když je přesunut videoklip, vlajky připojené ke klipu se přesunou s ním.

Vytvoření spojení:

Spojení lze vytvořit dvěma způsoby:

- Pravým tlačítkem klikněte do stopy Menu a vyberte buď *Nastavit kapitoly*, nebo *Vrátit se k menu* v závislosti na druhu spojení, které chcete vytvořit.
- Pravým tlačítkem klikněte na videostopu a vyberte *Kapitoly disku* nebo *Disc jump*.

Spojení *Návrat do menu* jsou vytvořena na konci aktuálního klipu, nikoli v místě, kde jste klikli. Budete-li se chtít vrátit z prostředku klipu, táhněte vlajku k nové pozici, pokud můžete.

Přemístění spojení:

Klikněte na vlajku spojení a tažením po stopě Menu jí určete novou pozici.

Odstranění spojení:

- Klikněte pravým tlačítkem na vlajku a dejte *Smazat* nebo vyberte vlajku a stiskněte Delete.

Editace nástrojem Vlastnosti klipu



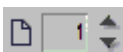
Nástroj Vlastnosti klipu pro diskové menu Vám dovolí vytvořit nebo editovat spojení menu a poskytuje přístup k Editoru titulků pro nastavení obrazového obsahu menu.

Stejně jako u jiných typů klipů Vás tento nástroj nechá nastavit vlastní jméno nabídky upravením pole *Jméno* a upravením délky klipu v poli *Délka*.



Tlačítko Upravit v pravém horním rohu otevře menu v Editoru titulků. Zde můžete měnit všechny obrazové aspekty menu: pozadí a obrazy tlačítek, titulky jako nadpisy atd.

Menu - prohlížení tlačítek



Výběr stránky: Pokud má Vaše menu více stránek, můžete si mezi nimi přepínat.



Ukázat spojení: Zaškrtněte tuto volbu k ukázání číselného spojení tlačítka a klipu. Číslo je zobrazováno nad každým tlačítkem v menu. Čísla spojení se rovnají formátu a barvě vlajek kapitol umístěných ve stopě Menu na časové ose.

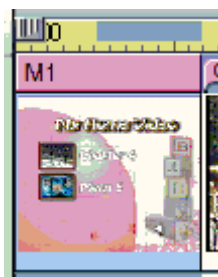
Kontrolní prvky ovlivňující všechna spojení



Třídít kapitoly: Použijte tento příkaz, aby tlačítka spojení byla ve stejném pořadí jako odpovídající klipy ve filmu.

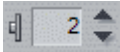


Pohybující se miniatury: Zaškrtněte tuto volbu, pokud chcete ve Vašich tlačítkách ukázat posunující se video z kapitol, na které odkazují. Protože tato vlastnost vyžaduje vytvoření miniatury, výsledek se neobjeví okamžitě v náhledu.



Editace tlačítek

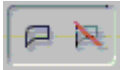
Ovládací prvky v této oblasti vyberou nebo upraví jednotlivá tlačítka uvnitř menu.



Volič tlačítek: Každé tlačítko, bez ohledu, na které je stránce, má jedinečné pořadové číslo. Použijte tlačítka se šipkou k vybrání tlačítka, s kterým chcete pracovat.



Textové pole názvu tlačítka: Editace textu u aktuálního tlačítka se provádí bez použití Editoru titulků. Znak “#” v názvu tlačítka má zvláštní význam: Studio ho nahradí pořadovým číslem tlačítka.



Nastavit spojení, Zrušit spojení: Tato tlačítka vytvoří nebo zruší spojení mezi aktuálně vybraným tlačítkem a jeho cílem.

Nastavit spojení: Pozici jezdce na časové ose umístěte do menu, videa nebo statického snímku a klikněte na tlačítko *Nastavit spojení*. U videa a statických obrázků je spojovací bod kapitoly nastaven přesně na pozici jezdce.

Zrušit spojení: Klikněte na tlačítko *Zrušit spojení*.



Nastavit miniaturní snímek: Standardně je snímek zobrazený na tlačítku snímek, který tlačítko spojuje. Můžete vybrat jakýkoliv snímek ve Vašem filmu a nastavit ho jako snímek pro aktuální tlačítko. Jen pohybuje jezdce na časové ose, a až se v přehrávači objeví snímek, který chcete použít, klikněte na toto tlačítko.



Nastavit návrat do menu: Toto tlačítko Vám umožňuje nastavit místo, odkud se přehrávání vrátí zpět do menu. Nastavte jezdce na časové ose na pozici a stiskněte toto tlačítko.

Vytvoření spojení pomocí metody drag-and-drop

Nástroj Vlastnosti klipu pro diskové menu podporuje metodu drag-and-drop jako rychlý a pohodlný způsob pro vytvoření spojení.

Tvorba spojení:

Tvorba spojení probíhá dvěma způsoby:

- V Editačním okně klikněte na klip, který chcete připojit, a přetáhněte ho na tlačítko ve Vlastnostech klipu v náhledové oblasti. Tlačítko je spojeno s prvním snímkem klipu.
- Klikněte na tlačítko, ke kterému chcete vytvořit spojení, a přetáhněte ho na klip v Editačním okně. V tomto případě spojíte bod uvnitř klipu, do kterého jste přetáhli tlačítko (nikoli na prvním snímku klipu).

Nástroj Diskové menu



Zvolení tohoto nástroje (zatímco je menu vybráno) je rovnocenné jako vybrání nástroje Vlastnosti klipu. Protože vývoj menu je relativně složitá operace, Studio připomíná, že menu jsou dostupná v Albu.

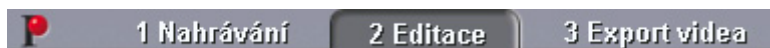
Až se rozhodnete, že tuto připomínku již nepotřebujete, potvrďte tlačítkem *OK* políčko *Toto hlášení již nezobrazovat*.

Kapitola 12: Vytvoření vlastního filmu

Studio nabízí několik způsobů k vytvoření Vašeho videa. Toto téma vysvětluje jak:

- připojit DV nebo MicroMV kameru nebo DV VCR,
- připojit VHS nebo S-VHS (analogovou) kameru nebo VCR,
- připojit televizi nebo video monitor,
- nahrát Vaše video na videopásku,
- uložit Váš film jako soubor AVI,
- uložit Váš film jako soubor MPEG,
- sdílet Vaše video přes internet,
- uložit Vaše video jako soubor typu Windows Media nebo RealVideo,
- výstup Vašeho filmu pro DVD, VCD nebo S-VCD přehrávač,
- prohlížet DVD, VCD nebo S-VCD film na počítači.

Všechny tyto operace jsou dostupné v režimu Export videa, který zpřístupníte kliknutím na tlačítko *Export videa* v horní části obrazovky.



Příprava Vašeho filmu na výstup

Před vytvořením filmu bude zpravidla požadováno:

- Pokud film obsahuje klipy, které byly nahrány v náhledové kvalitě, Studio Vás vybídne k vložení Vaší zdrojové pásky do Vaší DV kamery nebo VCR. Studio znovu nahraje tyto klipy v plném rozlišení.
- Studio bude potřebovat vytvořit přechody, titulky a diskové menu, které jste přidali do filmu. Pokud byl celý film, nebo jeho část, nahrán ve formátu MPEG, musí být vytvořen v celé délce.

Až Studio dokončí toto nahrávání a renderování, Panel Export videa bude signalizovat, že Váš film je připraven na výstup.

Výstup na kameru nebo videonahrávač...

... s IEEE-1394 kabelem

Pokud má Vaše zařízení IEEE-1394 vstup DV, jen připojte zařízení ke kameře.

... s analogovým audio/video kabelem

Pokud máte produkt Studio, který má analogový (TV nebo video) výstup, např. Studio DVplus nebo DC10plus, pokračujte tímto způsobem:

Připojte videovýstupy nahrávací karty do vstupů videonahrávače a zvukové výstupy zvukové karty (nebo Studio **Dvplus** - závisí na zařízení, které používáte) do audiovstupů videonahrávače.

Připojení TV/video monitoru (nahrávání přes DV)

Pro prohlížení nahraného materiálu, musí být TV nebo video monitor spojen s DV kamerou/VCR.

Poznámka: Ne každá DV kamera podporuje tuto funkci současného výstupu na televizi!

Mnoho kamer má integrovaný displej, ke kterému nepotřebujete připojit video monitor. Pokud si nepřejete připojit TV nebo video monitor k DV kameře/VCR, můžete vždy použít Náhledové okno ve Studiu.

Výstup videa na pásku

Přepněte do režimu Export videa a zkontrolujte, že Vaše videokamera nebo VCR je připojena a je připravena na nahrávání.

Výstup videa na pásku:

1. Klikněte na *Páska* a zobrazí se kontrolní panel:



2. Klikněte na tlačítko *Vytvořit*.
3. Pokud jste použili klip v náhledové kvalitě, Studio zobrazí dialogové okno s výzvou k vložení originální DV pásky do Vašeho DV přehrávače tak, aby klipy mohly být zachyceny v plné kvalitě.
Poznámka: Studio se spoléhá na souvislý, nepřerušovaný kód k znovuzískání klipů. Jestliže Vaše původní pásky mají nesouvislý kód (tj. časový kód je v jiném umístění než začátek pásky), musíte ručně dojet k části pásky, která obsahuje klip.
4. Části Vašeho filmu, které byly nahrány ve formátu MPEG, musejí být nyní přepočítány. Studio vypočítává pouze ty části, do kterých jste vložili efekty, přechody apod.. Nástroj *Inteligentní rendering* Vám ušetří čas a místo na disku.
Vytvoření je plně automatické kromě toho, že můžete být vyzváni k vložení jakéhokoliv zvukového CD, které je součástí Vašeho filmu. Během inteligentního renderingu Vám Studio dává kompletní odezvu o stavu procesu. To Vám říká, která část inteligentního renderingu se vykonává.
Další hlášení Vás bude informovat, že je výpočet dokončen a Studio je připraveno na výstup do Vaší kamery nebo VCR. To zabere několik vteřin.
Můžete ukončit výpočet v jakémkoliv bodě kliknutím na tlačítko *Zrušit*. Pokud tak uděláte, nemůžete pokračovat dále. Pokud si přejete dokončit stejný film, budete muset začít od začátku.
5. Ověřte, že kamera/VCR je zapnuta a že jste vložili pásku na místo, kde si přejete nahrávat. Nyní máte dvě volby:
Pokud chcete nahrávat film na DV pásku, Studio Vám nabízí volbu automatického spuštění a vypnutí nahrávání na Vaše DV zařízení. Klikněte na tlačítko *Nastavení*, které aktivuje *Výstupní zařízení*.
Pokud chcete nahrávat Váš film na standardní (VHS nebo S-VHS) pásku, spusťte nyní nahrávání Vašeho VCR.
Nakonec klikněte na *Přehrát* v přehrávači.

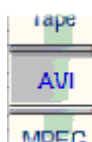
Uložit video jako soubor AVI

Váš film můžete ze Studia uložit ve formě digitálního filmu AVI. Soubory AVI mohou být značně velké, protože obsahují video, audio a další data z různých digitalizovaných obrázků.

AVI je kompletní samostatný soubor a může být přehráván v jakémkoli PC s operačním systémem Windows, a to i 3.1. Filmy AVI mohou být také importovány do dalších aplikací videa jako videoobrázky.

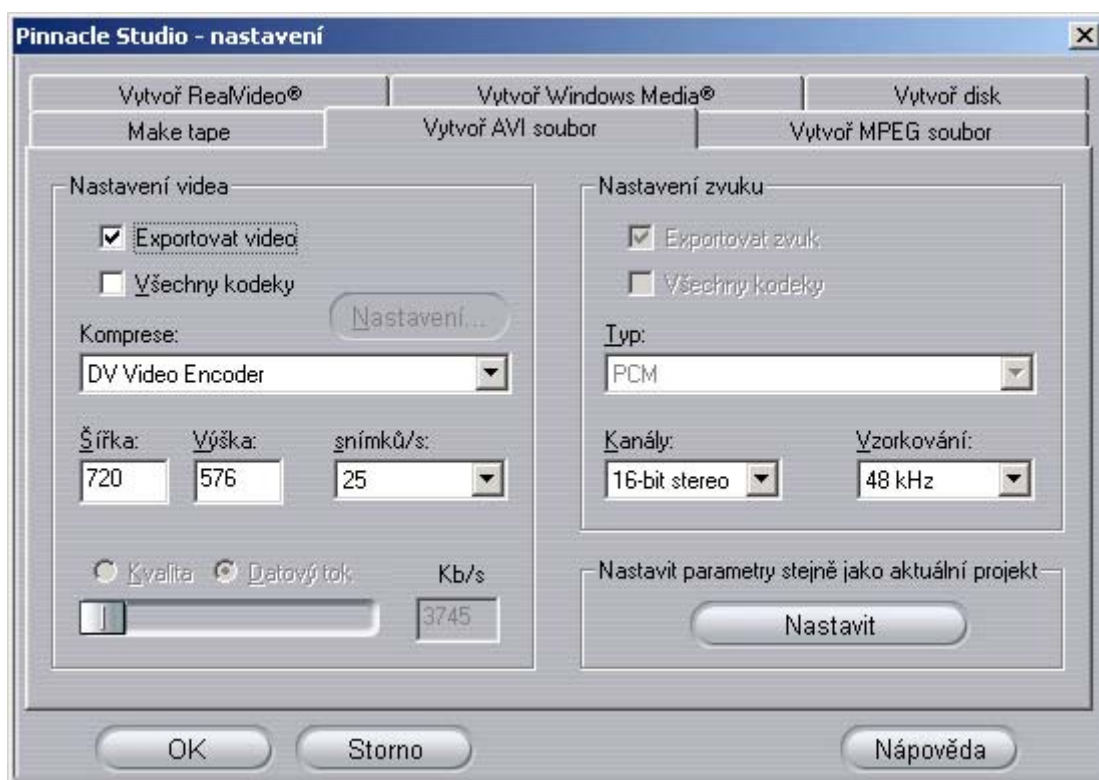
Zvolíte-li tuto možnost, Studio Vám nabídne různé kodeky, které ukládají filmy v rozličných velikostech. Principiálně platí: čím menší soubor, tím větší komprese a tím i ztráta dat. Video i audio komprese jsou nastavitelné. U videa se nastavují velikost snímku, počet snímků za sekundu a kompresní poměr. U zvuku můžete nastavit vzorkovací kmitočet a mono nebo stereo záznam.

Implicitní kodek je Studio DV CODEC. Chcete-li použít jiný formát, zvolte jiný kompatibilní kodek Video for Windows instalovaný na Vašem PC.



Uložit video jako soubor AVI:

1. Klikněte na tlačítko Export videa v liště hlavního menu. Klikněte na tlačítko AVI.
2. Klikněte na tlačítko Nastavení. Zkontrolujte že jsou zaškrtnuta políčka Export videa a Export zvuku.



Chcete-li, můžete vytvářet pouze zvuk nebo pouze obraz ve formátu AVI pro import do jiných aplikací.

3. Ověřte na diskoměru, máte-li na disku dost místa.
4. Klikněte na tlačítko Vytvoř AVI. Napište jméno souboru, do kterého se má film uložit.

Implicitní adresář, do kterého se ukládají soubory, je:

C:\My Documents\Pinnacle Studio\My Projects.

Klikněte na OK pro zahájení procesu vytváření souboru AVI. Proces vytváření souboru AVI je pomalý, protože systém musí přepočítat každý obrázek. Doba trvání závisí na výkonu Vašeho počítače.

Kontrola výsledků



Po vyrenderování si můžete kdykoli přehrát film pomocí Windows Media Player. Windows Media Player vyvoláte kliknutím na tlačítko nalevo od tlačítka *Nastavení*.

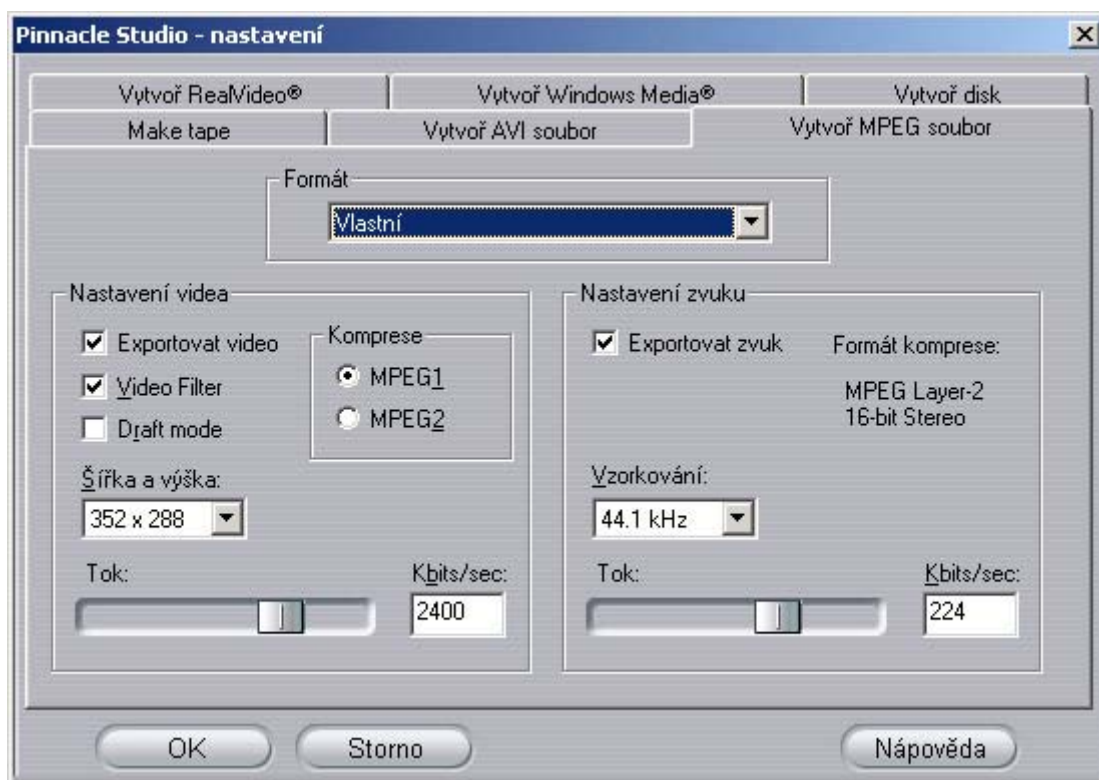
Vytvoření souboru MPEG

Formát souborů MPEG-1 je podporován na všech Windows 95 a novějších počítačích. Formát MPEG-2 může být přehrán jen na počítačích s nainstalovaným softwarem dekódujícím MPEG-2. Soubory MPEG jsou zpravidla menší než soubory AVI a v závislosti na volbách může mít i vyšší kvalitu.



Uložení jako soubor MPEG:

1. Klikněte na *MPEG* v okně Export videa
2. Klikněte na tlačítko *Nastavení* k otevření panelu Vytvořit MPEG soubor a vyberte nastavení, které potřebujete.



3. Zkontrolujte diskoměr, zda máte dostatečné místo na disku.
4. Klikněte na zelené tlačítko *Vytvořit MPEG* a vložte jméno souboru MPEG.
Implicitní složka, kam se ukládají soubory, je:
C:\My Documents\Pinnacle Studio\My Projects.
Klikněte na *OK* k vytvoření souboru. Lišty v přehrávači Vám ukazují proces jednotlivého klipu (horní řádek) a celkový proces (dolní řádek).



Kontrola výsledku



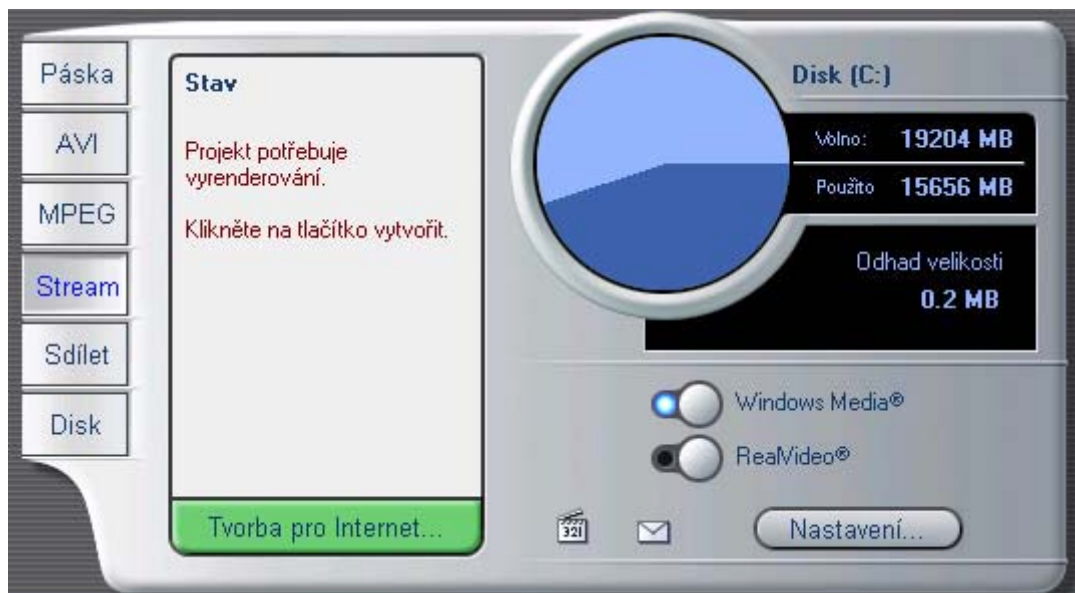
Jakmile je film vytvořen, objeví se dvě nová tlačítka vlevo od tlačítka *Nastavení*. První z nich spustí Váš vytvořený MPEG soubor ve Windows Media Player. Druhé tlačítko slouží k poslání souboru přes email.

Uložit jako RealVideo nebo Windows Media

S *RealVideo* můžete uložit své soubory ve formátu vhodném pro přehrávání filmu na internetu. Kdokoli, kdo má nainstalován přehrávač RealNetworks® RealPlayer® G2, si může prohlížet Vaše soubory (přehrávač je volně ke stažení na adrese www.real.com).

Výstup Vašeho videa do Real Video nebo Windows Media:

1. Klikněte na tlačítko Stream:



2. Klikněte na tlačítko *Windows Media* nebo *RealVideo*.
Klikněte na tlačítko *Nastavení* pro nastavení formátu.
3. Klikněte na zelené tlačítko *Tvorba pro Internet*.
Typy souborů, které vytvoří, budou mít koncovku **rm** (RealVideo) nebo **wmv** (Windows Media).
Implicitní adresář, do kterého budou soubory ukládány, je:

C:\My Documents\Pinnacle Studio\My Projects.

Klikněte na *OK* k vytvoření souboru. Lišta v okně Přehrávače Vám dává jako obvykle odezvu o zpracování každého klipu.

Kontrola výsledku



Po vytvoření souboru se můžete podívat na výsledek. Po levé straně od tlačítka Nastavení se nalézají tlačítka pro přehrání nebo poslání emailem.

Sdílení videa přes internet

Pomocí studia můžete umístit své video na síti Internet. Stiskněte tlačítko Sdílet:



Filmy jsou nahrávány na stránky StudioOnLine.Com. Pomocí tlačítka Nastav náhled určíte snímek, který bude zobrazen v prohlížeči. Pokud chcete nastavit jako náhled jiný snímek nežli první, použijte tlačítka přehrávače k nalezení požadovaného snímku a klikněte na tlačítko Nastav náhled.

Klikněte na tlačítko sdílet. Studio začne renderovat film.

Na stránkách Studio On Line máte k dispozici 10 MB prostoru, což je asi 5 min. Pokud je Vaše video delší než dostupná velikost místa na serveru, budete o tom informováni varovným hlášením.

Pokud jste na stránkách StudioOnLine poprvé, bude potřeba se nejprve zaregistrovat.

Poté Studio začne nahrávat vyrenderované video na Internet.

Prohlížeč otevře Vaši Internetovou stránku, na které jsou umístěny Vaše klipy. Chcete-li, můžete poslat odkaz na tyto stránky Vaším přátelům.

Výstup videa na DVD, VCD nebo S-VCD

Pokud je Váš systém vybaven vypalovačkou, může Studio vytvořit disky VCD nebo S-VCD na média CD-R nebo CD-RW.

Vaše disky VCD můžete přehrát:

- na přehrávači VCD nebo S-VCD,
- na některých přehrávačích DVD. Většina přehrávačů DVD může ovládat CD-RW média, ale mnoho z nich nedokáže spolehlivě přečíst CD-R. Většina přehrávačů DVD také může pracovat s formátem VCD,
- na počítači s CD nebo DVD mechanikou a s kodekem MPEG-1 (např. Windows Media Player).

Vaše S-VCD disky můžete přehrát:

- na přehrávači S-VCD,

- na některých typech přehrávačů DVD. Většina přehrávačů DVD může pracovat s CD-RW, ale mnoho z nich nedokáže spolehlivě přečíst CD-R. DVD přehrávače prodané v Evropě a Severní Americe obvykle nedokážou přečíst disky S-VCD
- na počítači s CD nebo DVD mechanikou a s kodekem MPEG-2.

Pokud Váš systém má DVD vypalovačku, může Studio vytvořit (kromě výše uvedených možností) disky DVD na jakémkoliv DVD médium podporované mechanikou.

Vaše disky DVD můžete přehrát:

- na DVD přehrávačích, které umí pracovat s formátem DVD, který jste vytvořili. Většina přehrávačů umí pracovat s běžnými formáty,
- na počítači s mechanikou DVD a přehrávacím softwarem.

Ať již máte či nemáte vypalovačku DVD ve Vašem systému, Studio Vám dovolí uložit DVD obraz - soubor obsahující stejné informace, které by byly uloženy na DVD disk - do adresáře na Váš pevný disk. DVD image soubor může být vypálen na disk dodatečně.

Studio vytvoří Váš disk nebo obraz disku ve třech krocích:

1. Celý film musí být vytvořen ve formátu MPEG 2. Disk musí být *zkompilovaný*. V této fázi Studio vytvoří aktuální soubory a strukturu adresáře, který bude používán na disku.
3. Disk musí být *vypálen*. (Tento krok je přeskočen, pokud jste zvolili DVD obraz .)

Výstup filmu na disk nebo do DVD obrazového souboru:

1. Klikněte na tlačítko *Disk*, které Vám zobrazí tento dialogový panel:



Kontrolní panel Vytvoř disk je širší než ostatní výstupové panely, aby vyhověl velikosti diskoměru - zobrazuje odhad množství spotřebovaného prostoru na výstupním disku. Také zobrazuje délku Vašeho filmu a informace o disku - typ a kvalitu nastavení, které jste vybrali.

2. Klikněte na tlačítko *Nastavení* k zobrazení panelu Nastavení disku. Zde můžete vybrat výstupní formát Vašeho videa, nastavit volby kvality a nastavit vypalovačku. Vlevo od tlačítka *Nastavení* je tlačítko *Prohlížet složku*, kde můžete vybrat nové umístění pro ukládání pomocných souborů vytvořených během operace Vytvořit disk. Pokud vytváříte DVD image soubor, bude také umístěn v této složce.
3. Klikněte na zelené tlačítko Vytvořit disk. Studio prochází kroky popsané výše (vytváření, kompilace a případné vypalování) k vytvoření disku nebo image souboru, který jste nastavili v dialogu.
4. Poté co Studio skončí operaci vypalování, disk vyjede z mechaniky.

Kvalita a kapacita formátů disků

Mezi disky DVD, VCD a S-VCD mohou být rozdíly s ohledem na kvalitu videa a kapacitu každého formátu:

- **VCD:** Každý disk pojme okolo 60 minut formátu MPEG-1 s čtvrtinovou kvalitou DVD.
- **S-VCD:** Každý disk pojme okolo 20 minut formátu MPEG-2 s dvoutřetinovou kvalitou DVD.

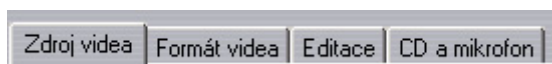
- **DVD:** Každý disk pojme kolem 60 minut plné kvality videa MPEG-2.

Kapitola 13: Možnosti nastavení

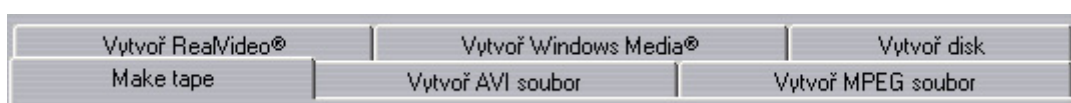
Původní implicitní nastavení pracují dobře ve většině počítačů a není nutno je měnit. Chcete-li tato nastavení přesto změnit, přečtete si pozorně následující kapitoly.

Nastavení - Zdroj videa

Tento dialogový panel je přístupný pomocí Nastavení z hlavního menu. Dialogový box Nastavení zahrnuje pět voleb, které reprezentují základní procesy studia: Nahrávání, Editace a Export videa.



Dialogový box Nastavení zahrnuje šest voleb pro export videa: Páska, Vytvoř AVI, Vytvoř MPEG, Vytvoř RealVideo, Vytvoř Windows Media a Vytvoř disk.



Změníte-li tato nastavení, zůstanou změněná pro všechny projekty Studia. Systém nemá žádnou možnost návratu na původní hodnoty.

Nastavení zdroje videa

Tento panel je rozdělen do tří částí: *Zdroj videa*, *Detekce scén při nahrávání* a *Přenosová rychlost*.

Změny zde ovlivní celé nahrávání. Pokud chcete změnit jen jednu nahrávací vlastnost, ujistěte se před dalším nahráváním, že hodnoty byly znovu nastaveny.

Nahrávací zařízení

Studio rozezná zařízení, které máte nainstalované ve Vašem systému pro nahrávání videa a zvuku. Pokud máte víc než jedno zařízení, vyberte si jedno, které chcete používat pro nynější nahrávání.



Video: Seznam zařízení může obsahovat obě digitální (DV, MicroMV) zařízení spojená přes kabel IEEE-1394 a různé analogové zdroje (Studio DC10plus, karta TV tuneru, USB-připojení kamery atd.). Váš výběr určuje dostupnost dalších *Zdrojů videa* a umožňuje mnoho nastavení na panelu *Formát videa*.

Zvuk: Vaše volba zvukového zařízení je omezena podle videozařízení, které je vybráno. S většinou analogových zařízení můžete například vybrat vstup Vaší zvukové karty. **TV norma:** Vyberte standard, který je kompatibilní s Vaším nahrávacím zařízením a televizí nebo monitorem (NTSC nebo PAL). NTSC je standard používán v Severní Americe a Japonsku. PAL je standardně používán ve většině ostatních zemích. U některých nahrávacích zařízení můžete vybrat další volbu: SECAM, která je používána v Rusku, Francii a jiných zemích. Pokud jste Váš Studio produkt koupili v Severní Americe, tato volba je implicitně nastavena na NTSC.

Použití překrytí (Use Overlay): Pokud používáte analogové zařízení se Studiem AV/DV, budete mít možnost použít volbu "překrýt", když prohlédnete nahrávku. Tato funkce má za následek vyhlazení obrazu,

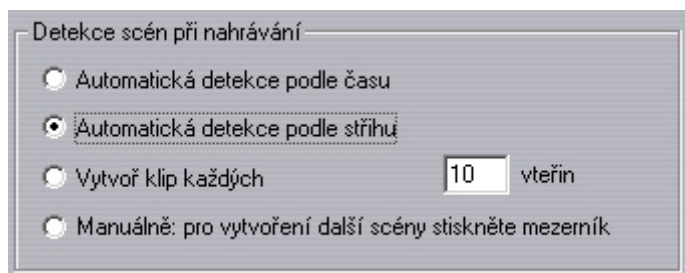
nicméně tento režim nemusí být podporován všemi grafickými kartami. Vypněte tuto volbu jen v případě, pokud se vyskytnou problémy.

Náhled při nahrávání: Tato volba určuje, zda bude přicházející video během nahrávání zobrazeno v přehrávači. Protože tvoření náhledu užívá významné množství času procesoru, náhled může způsobit ztrátu snímků během nahrávání. Tuto volbu vypněte pouze tehdy, máte-li problémy s vypadáváním snímků.

Pokud nahráváte z kamery MicroMV, tato volba je implicitně vypnuta a nemůže být změněna.

Detekce scén při nahrávání

Účinek těchto voleb detekcí scén je popsán zde. Dostupnost voleb závisí na nahrávacím zařízení, které používáte: ne všechna zařízení podporují všechny režimy.



První volba *Automatická detekce podle času* je k dispozici jen pokud nahráváte ze zdroje DV.

Vaše DV kamera nahrává nejen obraz a zvuk, ale také čas, datum a různé expozice kamery (podívejte se do manuálu od kamery pro více podrobností). Tato informace se nazývá kódování dat a je přenesena přes IEEE-1394 s videem a zvukem.

Tato informace říká Studiu, kdy začíná každá scéna, a dovolí stáhnout první snímek každé nové scény a zobrazit ho v Albu. Kódování dat nepracuje, pokud páska:

- obsahuje jednu nebo více (nenahranych) sekcí,
- je nerozluštitelná kvůli zničené pásce nebo elektronickému šumu,
- byla zaznamenána bez času a data,
- je kopií jiné pásky,
- byla nahrána na kameře 8 mm nebo Hi8 a je nyní přehrávána na kameře Digital8.

Přenosová rychlost

Formát DV používá pevný stupeň komprese 5:1, který používá přenosovou rychlost nahrávání kolem 3,6 MB za vteřinu. Rychlost přenosu Vašeho nahrávacího zařízení musí být minimálně 4 MB/sec.



Test rychlosti: Klikněte na toto tlačítko k otestování rychlosti Vašeho disku. Studio vypíše rychlost čtení zápisu a max. rychlost. Výsledky jsou udávány v kB/sec (4000 kB/sec se rovná 4 MB/sec).

Pokud jste se pokusili nahrát DV scény a Váš disk nemůže zaznamenat přenosovou rychlost DV, dialogové okno Vás bude informovat o problému. Máte možnost vybrat jiný disk nebo přidat jiný, který si umí poradit s přenosovou rychlostí zařízení.

Složka: Toto tlačítko nastaví složku (a tím disk), která bude sloužit pro ukládání nahraného videa a nechá Vás upřesnit jméno nahrávek. Tlačítko *Test disku* vykoná test disku, kde je umístěna tato složka.

Nastavení Formátu nahrávání

Volby zde dostupné závisí na nahrávacím zařízení, které používáte (z tabulky *Zdroj nahrávání*). Nastavení popsané níže se nezobrazí okamžitě.

Předvolby

Nastavení v dalších oblastech v panelu Formát nahrávání závisí na Vaší volbě v oblasti Předvolby. Dostupnost předvoleb závisí na Vašem nahrávacím hardwaru.



Pro nahrávání z DV, hlavní nahrávací volby jsou vybrány v prvním ze dvou seznamů uvedených níže. (Další seznam poskytuje jakákoliv použitá volba.) Možnosti jsou:

- DV:** Plná kvalita nahrávání DV používá okolo 200 MB volného místa na disku za jednu minutu videa. Výhoda tohoto nastavení je, že nemusíte znovu nahrávat klipy v plné kvalitě, když budete přehrávat Váš dokončený film na výstup. U tohoto nastavení nejsou žádné podvolby.
- MPEG:** Nahrávání do formátu MPEG zabere méně prostoru než DV, ale více času – jednak při nahrávání a později, když vytváříte Vaše video. Předvolby kvalit (Vysoká, Střední a Nízká) jsou dostupné jako podvolba. Předvolba *Vlastní* Vám navíc dovoluje nastavit si vlastnosti videa ručně. Nejlepší předvolba k použití je ta, která splňuje požadavky na všechna zařízení, jež budou přehrávat Váš film. Použijte *Nízká*, pokud výstup bude na VCD; *Střední*, pokud budete potřebovat vyhovět S-VCD; a *Vysoká*, pokud Váš film budete dávat na DVD.
- Náhled:** Náhled na kvalitu vysoce snižuje místo na disku potřebné pro nahrání nižší video kvality - ale jen během editace. Poté co budete chtít video exportovat, bude zapotřebí nahrát použité klipy v plné DV kvalitě. Podvolby obsahují několik kombinací kompresních metod a kvality a navíc předvolbu *Vlastní*, která umožňuje libovolné nastavení.



Ostatní typy nahrávacích zařízení poskytují seznam voleb kvalit - obecně Dobrý, Lepší, Nejlepší a Vlastní.

MicroMV a Studio AV/DV Analog použijí obě nastavení bez dalších voleb.

Nastavení videa

Nastavení dostupné v této části je závislé na nahrávacím zařízení a na volbách vybraných v části *Předvolby*. Je zobrazeno pouze použitelné nastavení. Nastavení je možné upravit pouze pokud používáte předvolbu *Vlastní*.

Seznam všech kodeků: Standardně tato volba není zaškrtnuta. V seznamu jsou uvedeny pouze ty kodeky, které jsou přezkoušeny u Pinnacle Systems. Pokud zvolíte tuto volbu, budou zobrazeny všechny kodeky, které jsou instalovány na Váš počítač.

Používání kodeků, které nebyly přezkoušeny Pinnacle Systémem pro použití s náhledem nahrávání, může vyvolat nežádoucí výsledky. Pinnacle Systém nemůže poskytovat technickou podporu při řešení problémů spojených s použitím kodeků, které nejsou přezkoušeny.

Volby: Toto tlačítko Vám dává přístup k jakémukoliv nabídnutému kodeku (software pro kompresi/dekompresi), který jste si vybrali.

Kompresa: Použitím této volby vyberte se seznamu kodeků ten, který chcete používat.

Šířka, Výška: Tato pole kontrolují rozměry nahrávaného videa.

Obnovovací frekvence: Počet snímků za vteřinu, které chcete nahrát. Dvě číselné volby představují plnou rychlost a poloviční rychlost v tomto pořadí. Nižší číslo (14.985 pro NTSC, 12.50 pro PAL nebo SECAM) šetří místo na disku na úkor hladkosti.

Kvalita, Rychlost přenosu: Některé kodeky představují kvalitu v rámci komprese (Kvalita) a další v rámci požadované přenosové rychlosti v kB/sec (Rychlost přenosu).

Typ MPEGu: Vyberte jednu ze dvou možností kódování formátu MPEG: MPEG1 nebo MPEG2. MPEG-1 je všeobecně je podporován ve Windows; MPEG2 dává lepší kvalitu pro daný stupeň komprese, ale potřebuje speciální přehrávací software.

Rozlišení: Zde je seznam rozlišení dostupných z nahrávací volby, kterou jste vybrali.

Primární filtr: Tato volba umožňuje vyhlazovací algoritmus ke zlepšení obrazové kvality, když nahráváte v nižších rozlišeních. Ostrost obrazu je mírně snížena.

Rychlé kódování: Tato volba urychlí postup kódování se sníženou kvalitou, když nahráváte nějaký MPEG soubor. Doporučujeme vyhodnotit tento účinek použitím krátkého testu při nahrávání.

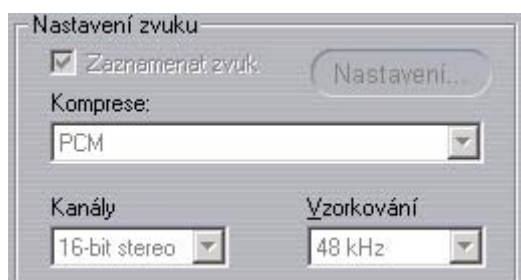
Vodorovné rozlišení: *Plná volba* zachytí více detailů; *Poloviční volba* vytváří každý druhý vodorovný pixel interpolací.

Oříznutí: Aktivujte tuto volbu k oříznutí okrajů z přicházejícího videa, abyste odstranili "hluk", který se může vyskytovat v rámci analogových zdrojů.

Svislá pole: Videorám se skládá ze dvou proložených "polí". Volba *Obě* specifikuje, že obě pole by měla být nahrána; *Jedno* užívá jen jedno z polí snížením svislého rozlišení na polovinu. Tento režim je užitečný, pokud bude vytvářené video přehráváno na počítači, protože monitor počítače zobrazuje jen jedno pole.

Nastavení Zvuku

Toto zvukové nastavení lze upravovat jen v případě, že používáte předvolbu *Vlastní*.



Nahrát zvuk: Nechte zaškrťovací políčko prázdné, pokud neplánujete používat ve Vašem projektu nahraný zvuk.

Nastavení: Toto tlačítko Vám umožňuje přístup k volbě kodeku (software ke kompresi/dekompresi), který jste vybrali.

Komprese: Tato volba ukazuje kodek, který bude používán ke kompresi přicházejících zvukových dat.

Kanály, Vzorkování: Toto nastavení kontroluje zvukovou kvalitu. "CD kvalita" je 16bitové stereo, 44,1 kHz.

Nahrávání MPEGu

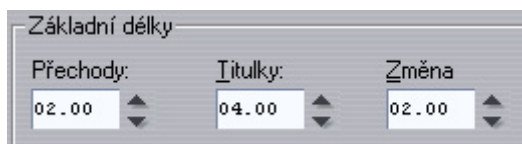
Tato část je viditelná jen tehdy, pokud byla vybrána předvolba MPEG pro nahrávání z DV.

Nastavení Editace

Tato nastavení jsou rozdělena na šest částí.

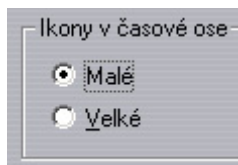
Implicitní délka

Tato délka je měřená ve vteřinách a snímcích. Druhé okénko postupuje každých 30 snímků pro NTSC nebo 25 snímků pro PAL.



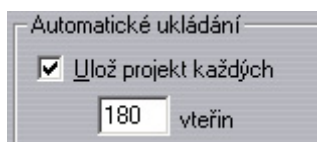
Třetí nastavení kontroluje počáteční délku přechodů, statických obrázků a ztlumení hlasitosti, když je přidáte do Vašeho projektu. Délky mohou být oříznuty vlastními hodnotami během editování. Implicitní hodnoty při instalaci jsou ukázány v ilustraci nahoře.

Ikony v časové ose



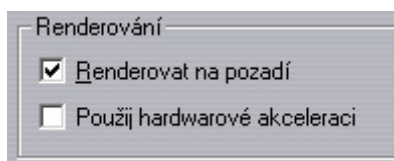
Vyberte *Velké* k získání více informací v ikonách snímků. Implicitně je nastaveno *Malé*.

Automatické ukládání



Tato volba, která je standardně zapnuta, konfiguruje Studio k ukládání Vašeho projektu v určeném intervalu.

Renderování



Renderování jako úloha v pozadí: Složené efekty, které můžete ve Studiu použít, jsou 3D přechody Hollywood FX a diskové menu s tlačítky, které ukážou pohybující se video.

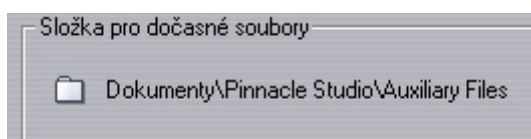
Obě z těchto možností patrně zaberou mnoho času při vytváření. Čas potřebný k poskytnutí náhledu těchto efektů v přehrávači může omezovat pohyb ve Vaší práci.

Studio nabízí dva způsoby, jak tuto situaci zvládnout:

- Renderování na pozadí:** Tato volba, kterou zapnete zaškrtnutím *Renderování jako úloha na pozadí*, nechává výpočet náhledu běžet v pozadí scény, zatímco vy pracujete. Do té doby, než je renderování kompletní, bude přehrávač ukazovat zjednodušený náhled popsany níže. Lišta na časové ose ukazuje postup renderování na pozadí.
- Zjednodušený náhled:** Pokud není použita volba *Renderování jako úloha na pozadí*, Studio poskytuje méně detailní náhled. Přechody Hollywood FX jsou zobrazeny v menším rozlišení a s nižší obnovovací frekvencí.

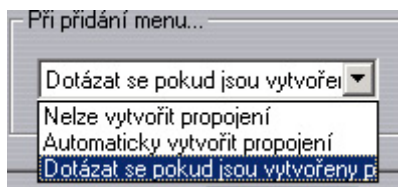
Použití hardwarovou akceleraci: Tato volba použije 3D akcelerátor Vaší grafické karty k urychlení generování přechodů Hollywood FX. Nepoužívejte tuto volbu, pokud Vaše grafická karta nenabízí 3D akceleraci nebo pokud se objevují problémy, když je tato volba nastavena.

Složka pro ukládání souborů



Studio vytváří pomocné soubory při práci a výstupu Vašeho projektu. Jsou uloženy pod složkou, která je uvedena zde. Klikněte na tlačítko Složka ke změně umístění pomocných souborů.

Když přidáte menu

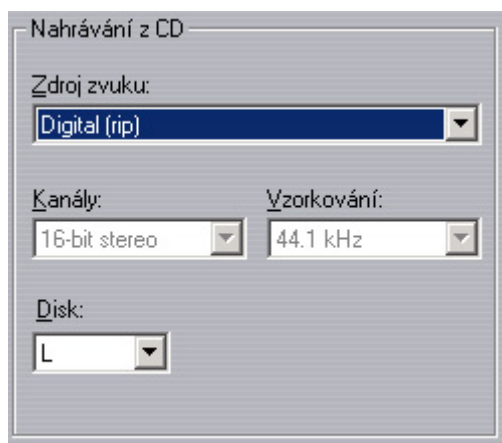


Když umístíte diskové menu na časovou osu, Studio se zeptá, zda chcete generovat spojení z menu ke všem klipům, které po něm následují (přínejmenším do dalšího menu). Výběrem v tomto seznamu se vyhnete potvrzení dialogu specifikující, zda chcete vždy vytvářet nebo nevytvářet spojení, nebo můžete zvolit třetí volbu, "Zeptat se, když je vytvořena linka", která je nastavena implicitně.

Nastavení CD a Komentáře

Dvě části na tomto panelu poskytují nastavení zvukového zařízení.

CD zvukové nahrávání

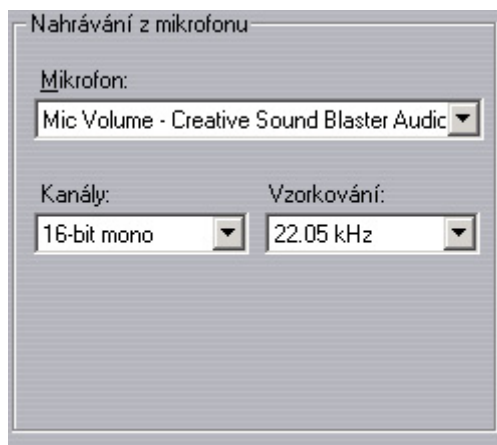


Zdroj vstupu: Tento seznam nabízí seznam vstupů, které máte k dispozici při převodu CD disku. Pro nejvyšší kvalitu je nutno ponechat volbu Digitální(Digital Rip).

Kanály, Vzorkování: Toto nastavení kontroluje zvukovou kvalitu. "CD kvalita" je 16bitové stereo, 44,1 kHz.

Označení disku: Pokud máte více CD mechanik, vyberte jednu k používání jako zdroj zvuku pro Váš film.

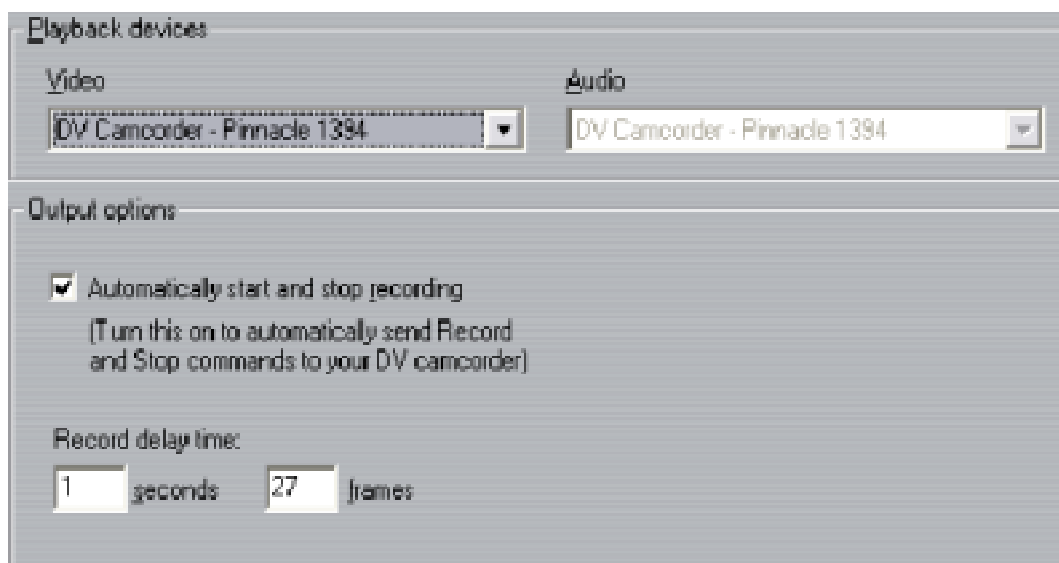
Nahrávání hlasu



Mikrofon: Výběr zařízení pro připojení mikrofónu.

Kanály, Vzorkování: Tímto nastavíte kvalitu zvuku.

Export videa na pásku



Klikněte na Export videa v řádce hlavního menu. Část obrazovky nad oknem filmu se změní a ukáže se okno Export videa s kontrolními prvky, které jsou potřebné pro výrobu videa nebo digitálního filmu.

Ověřte, je-li Vaše DV kamera/VCR správně připojena pro nahrávání filmu. Obsahuje-li Váš projekt klipy uložené v náhledové kvalitě, Studio Vás požádá o vložení původní pásky do DV/VCR a provede znovu zachycení dat, tentokrát v plné kvalitě. Studio potom vyrenderuje všechny přechody a titulky, které jsou ve Vašem projektu. Po ukončení procesu inteligentního renderingu Vám Studio dialogovým panelem oznámí, že je připraveno pro výstup.

Postupujte následovně.

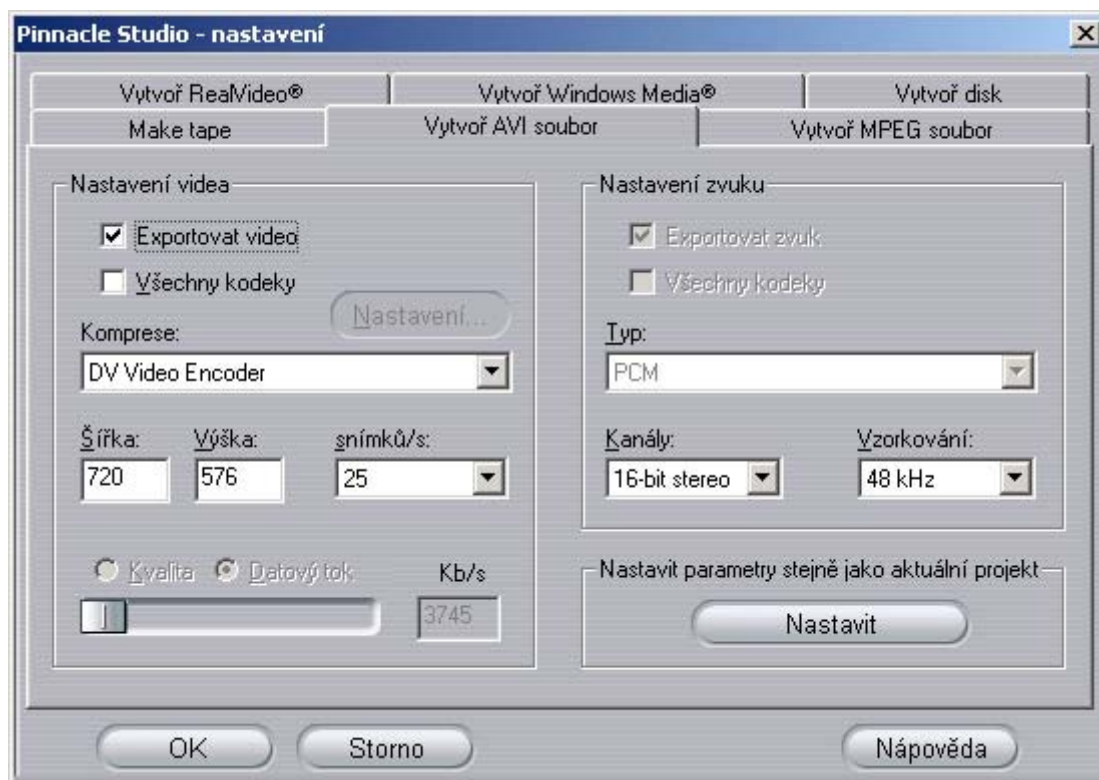
1. Klikněte na tlačítko Páska.
2. Klikněte na tlačítko Vytvoř.
3. Máte-li v projektu klipy v náhledové kvalitě, studio Vás požádá o vložení původní (zdrojové videopásky) do vaší DV kamery.
Studio potom znovu zachytí všechny klipy v plné kvalitě. Pro tuto činnost je vhodné zakázat nahrávání na této pásce, abyste si ji po ukončení zachytávání v plné kvalitě omylem nepřepsali.

Pozn.: Studio potřebuje pro tuto činnost trvalý, nepřerušovaný time-kód na pásce. Je-li na Vaší zdrojové pásce time-kód přerušovaný, musíte tuto činnost provádět ručně.

4. Studio spustí *Inteligentní rendering* - utilitu, která počítá pouze ty části filmu, které byly změněny ,
Inteligentní rendering šetří Váš čas a prostor na disku.
Inteligentní rendering je zcela automatický proces s jedinou výjimkou, kdy Vás systém může požádat o vložení jiného Audio CD. Během výroby Vás Studio informuje o aktuálním stavu procesu. Pomocí zpráv ve stavovém řádku Vám oznamuje, jaká část procesu výroby videa právě probíhá.
Výpočet můžete ukončit v kterémkoli okamžiku procesu výroby. Ale jakmile to uděláte, nemůžete již pokračovat. Pokud chcete film exportovat z počítače, musíte začít od začátku.
5. Ověřte, je-li DV kamera/VCR zapnuta a že máte vloženu správnou pásku, na kterou chcete nahrávat. Nyní máte dvě volby:
Chcete-li uložit data na DV pásku, Studio Vám nabídne možnost provést tuto činnost automaticky. Ověřte, je-li tato funkce zapnuta a stiskněte tlačítko Přehrát.
Chcete-li nahrávat na analogový (VHS nebo S-VHS) VCR, spusťte VCR manuálně do režimu nahrávání a potom stiskněte tlačítko Přehrát. Systém přes Vaší DV kameru nahraje film na analogový VCR.

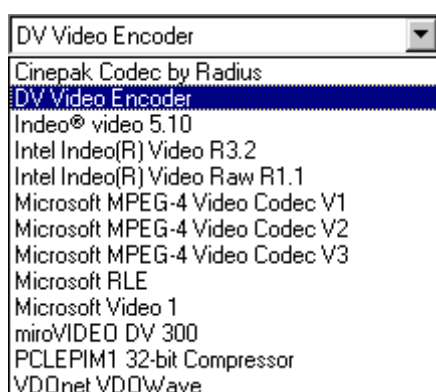
Vytvoření souboru AVI

Vytváření souborů AVI Vám dovoluje nastavit kompresi. Této volby můžete využít chcete-li zmenšit velikost souboru, pokud chcete nižší kvalitu nebo vytvořit soubor AVI pro zvláštní účely (jako jsou webové soubory, u kterých můžete chtít jiné rozměry obrazu nebo jiné vlastnosti).

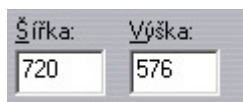


Nastavení komprese obrazu

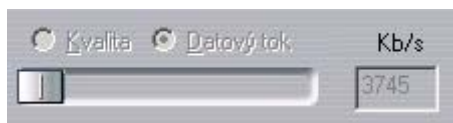
Komprese



Zvolte požadovanou kompresi (KODEK), ve které chcete uložit Váš film. Implicitní nastavení je DV Video encoder. Tato komprese je nevhodná pro přenos dat. Chcete-li někomu poslat Váš film jako soubor AVI, zvolte kompresi, která bude přehratelná v běžném počítači s operačním systémem Windows.



Šířka, Výška: Šířka a výška jsou měřeny v bodech. Implicitní nastavení je 720 x 576 bodů. Zvýšení počtu bodů silně zvětší potřebný prostor na disku i čas k renderování filmu. Pomocí těchto parametrů můžete také měnit poměr jednotlivých stran.



Kvalita, Datový tok: V závislosti na použitém kodeku můžete nastavovat kvalitu filmu. Čím vyšší kvalita, tím vyšší požadovaná rychlost přenosu dat a tím větší potřebný prostor na disku.



Počet snímků: Implicitní nastavení je 29,97 snímků za sekundu, které je standardem pro NTSC video (pro PAL je správná hodnota 25 snímků za sekundu). Pro některé speciální aplikace (např. video web) můžete počet snímků za sekundu snížit. Většina počítačů Pentium může hladce přehrát 352 x 240 v 15 snímcích za sekundu. Výkonnější počítače dokáží přehrát video s většími rozměry obrazu a vyšším počtem snímků.

Nastavení komprese zvuku

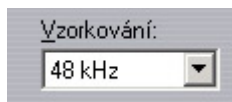
Nastavení zvuku: Chcete-li snížit velikost filmu na minimum, můžete nastavit zvuk na 8 bitů mono při 11 kHz. Zvuk 8 bitů při 11 khz je používán většinou u komentářů, stereo 16 bitů při 22 nebo 44 kHz pro hudbu. Pro porovnání: CD-ROM je vzorkován v hloubce 16 bitů při 44 kHz stereo.



Typ: Ve většině případů volte buď PCM (Pulse Code Modulation), nebo ADPCM (Adaptive Delta PCM).



Kanály: Můžete volit mezi 8bitovým mono a 16bitovým stereo zvukem. Pamatujte, že s rostoucí kvalitou obrazu roste i velikost zaznamenaných dat.



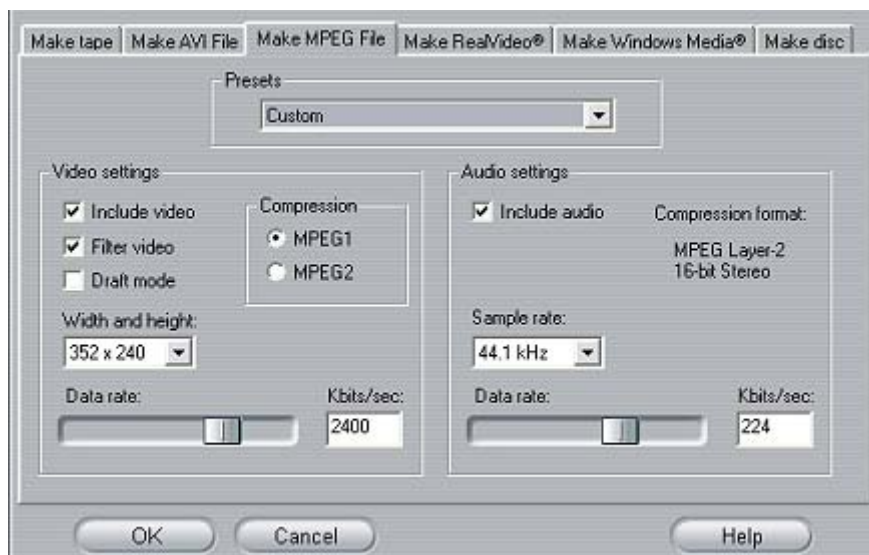
Vzorkování: Pro parametr *Vzorkování* platí stejné pravidlo jako pro kanály. Vždy volte takovou kvalitu záznamu, s jakou hodláte vytvořit výsledný film. Zhruba řečeno 11 kHz je kvalita na úrovni rádiového příjmu středních vln, 22 kHz je podobná příjmu FM vysílání a 44 kHz je vzorkování zvuku na úrovni záznamu na CD. Jinak 11 kHz je vhodné vzorkování pro záznam hlasu, 22 kHz a 44 kHz je vhodné pro záznam hudby.

Vytvoření souboru MPEG

Tento dialogový panel Vám umožní měnit nastavení výroby souboru MPEG.

Můžete zvolit přednastavené parametry pro tvorbu souboru MPEG v kvalitě: Internet, Video CD, SVCDs a formát DVD.

Volba *Vlastní* Vám umožní exportovat samotný obraz či zvuk, popřípadě nastavit velikost obrazu či datový tok.



Natavení videa

Kompresce: Můžete zvolit kodek MPEG-1 či MPEG-2. MPEG-2 má vyšší kvalitu než kodek MPEG-1.

Poznámka: Pro přehrávání souborů ve formátu MPEG-2 potřebujete speciální přehrávač. Nemáte-li takový přehrávač v počítači instalován, nebude možno soubory typu MPEG-2 přehrávat.

Šířka a výška: Šířka a výška jsou hodnoty udávané v pixelech. Snížení šířky a výšky výrazně sníží velikost souboru, nicméně zároveň sníží kvalitu záznamu. Maximální rozlišení pro MPEG-1 je 352 x 240. Maximální rozlišení pro MPEG-2 je 720 x 576.

Datový tok: Můžete nastavit datový tok zvlášť pro zvukovou a obrazovou stopu. Vyšší hodnoty znamenají lepší kvalitu, ale také větší soubor.

Nastavení zvuku

Vzorkování: Při použití formátu MPEG můžete zvolit mezi dvěma hodnotami – 44,1kHz a 48 kHz.

Datový tok: Můžete nastavit datový tok zvlášť pro zvukovou a obrazovou stopu. Vyšší hodnoty znamenají lepší kvalitu, ale také větší soubor.

Vytvoření souboru RealVideo

Tento dialogový panel Vám umožní nastavovat parametry souboru RealVideo, který vytváří soubory pro přehrávač RealNetworks® RealPlayer® G2 (<http://www.real.com>).

Title : Leave it to Thorkney	Author : Thorkney Grillmarket	Target audience <input checked="" type="checkbox"/> Dial-up Modem <input type="checkbox"/> Single ISDN <input type="checkbox"/> Dual ISDN <input type="checkbox"/> Corporate LAN <input type="checkbox"/> 256K DSL/Cable <input type="checkbox"/> 384K DSL/Cable <input type="checkbox"/> 512K DSL/Cable
Copyright : © TG Productions Inc.	Keywords : comedy, trumpet, deep sea fishing	
Video Quality : Normal Motion Video	Audio Quality : Voice with Background Music	
Video size <input type="radio"/> 160 x 120 <input checked="" type="radio"/> 240 x 180 <input type="radio"/> 320 x 240	Web server <input checked="" type="radio"/> RealServer <input type="radio"/> HTTP	

Titul, autor a práva: Tato pole jsou určena pro identifikaci klipu *RealVideo* a jsou zakódována do klipu. Při běžném přehrávání jsou neviditelná.

Poznámka: Do tohoto pole je možné uložit až 256 písmen klíčového slova, které Vám umožní snadnou identifikaci klipu např. na internetu a ve vyhledávačích.

Server: Pro využívání výhod RealServer, musí být na Vašem Webu nainstalován RealServer. Nejste-li si jisti, kontaktujte Vašeho operátora.

- HTTP volba Vám umožní optimalizovat přehrávání pro jednu ze šesti cílových skupin.
- RealServer Vám umožní vytvořit soubor, který může být vysílán pomocí RealNetworks RealServer. RealServer podporuje speciální funkce, které vyžadují např. nastavení typu modemu atp. Čím vyšší kvalita požadovaného souboru, tím větší velikost, tzn. že bude potřeba více času ke stažení filmu z webu. Volte proto takovou kvalitu, o které si myslíte, že bude mít smysl.

Připojení: Tímto definujete rychlost připojení k síti Internet. Nižší hodnoty připojení znamenají nižší kvalitu přehrávání.

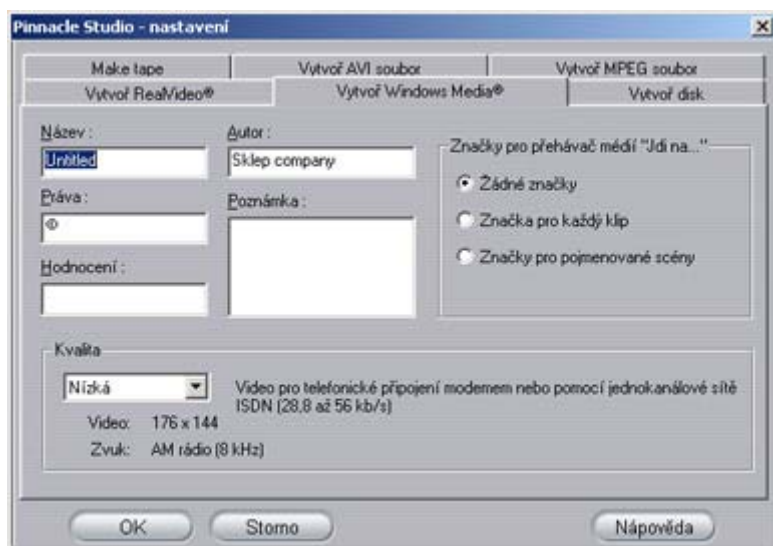
Kvalita obrazu: Zde definujete rychlost připojení k síti Internet.

- Normální obraz:** Doporučeno pro smíchané obsahy klipů k vyvážení pohybu videa a jasnosti obrazu.
- Vyhlazený obraz:** Doporučeno pro klipy, které obsahují jednodušší akce, jako jsou zprávy nebo rozhovory, ke zvýšení celkového obrazového pohybu.
- Ostrý obraz:** Doporučeno pro bohaté klipy ke zvětšení celkového obrazového jasu.
- Slide Show:** S touto volbou se video objeví jako série snímků a poskytne nejlepší celkový obraz.

Kvalita zvuku: Zde si můžete nastavit kvalitu zvuku.

Velikost videa: Tyto tři možnosti Vám umožňují měnit velikost videa. Čím menší rozlišení, tím menší objem dat.

Vytvoření souboru Windows Media



Titul, autor a práva: Tato pole jsou určena pro identifikaci Windows Media klipu a jsou zakódována do klipu. Při běžném přehrávání jsou neviditelná.

Poznámka: Do tohoto pole je možné uložit až 256 písmen klíčového slova, které Vám umožní snadnou identifikaci klipu např. na internetu a ve vyhledávačích.

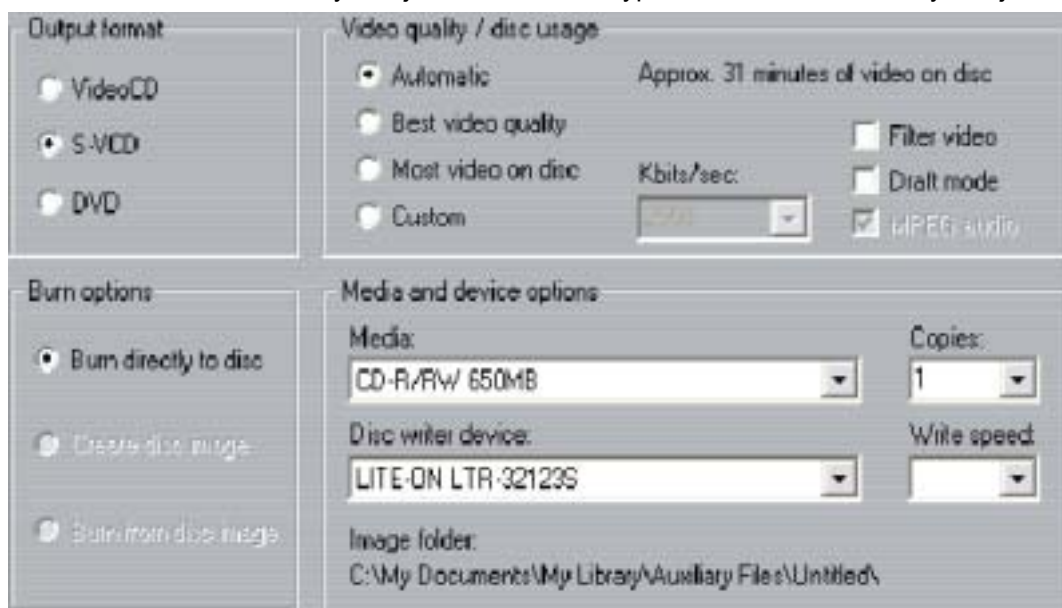
Kvalita přehrávání: Zvolte kvalitu přehrávání podle typu připojení.

Značky pro přehrávač medií: Při exportu do formátu Windows Media můžete ve výsledném souboru ponechat značky označující jednotlivé klipy. Pokud jsou klipy v projektu pojmenovány, zůstanou názvy zachovány i pro přehrávač medií.

Nastavení Vytvoř disk

Volba *Vytvoř disk* Vám dovoluje přizpůsobit si možnosti k vytvoření VCD, S-VCD nebo DVD disků a pro tvorbu DVD image souborů na pevném disku.

Tvorba VCD nebo S-VCD vyžaduje CD nebo DVD vypalovačku; tvorba DVD vyžaduje DVD vypalovačku.



Formát výstupu

Vyberte VideoCD (VCD), S-VCD nebo DVD. Další volby jsou závislé na tomto výběru.

Volba pálení

Vypalovat přímo na disk: Váš film bude vypálen přímo na disk podle formátu, který jste vybrali pod volbou *Formát výstupu*.

Vytvořit image soubor: Tato volba je dostupná pouze tehdy, když Formát výstupu je DVD. Vaše vypalovací mechanika není použita. Místo toho jsou stejné soubory, které jsou normálně uloženy na DVD disk, uloženy do "image" souboru na pevný disk. Umístění tohoto souboru je ukázáno v oblasti *Média a zařízení* (viz níže).

Pálit z image souboru: Tento výběr je dostupný pouze tehdy, když je Formát výstupu DVD. Místo vypalování Vašeho aktuálního projektu, bude poslán na DVD vypalovačku vytvořený "image" soubor. To je užitečné, když chcete dělat několik kopií stejného projektu.

Kvalita videa

Nastavení kvality: Tato nastavení (*Automatická, Nejlepší kvalita, Nejvíce videa na disk a Vlastní*) jsou dostupná pouze pro disky S-VCD a DVD. První tři předvolby odpovídají zvláštním datovým rychlostem. Volba *Vlastní* Vás nechá nastavit datovou rychlost.

kB/sec: Tato volba Vás nechá vybrat nebo blíže určit datovou rychlost a tím ovlivnit kvalitu a délku videa na disku.

Video Filtr: Tato možnost umožňuje vyhlazovací filtr, který může zlepšit kvalitu videa v nižších datových rychlostech.

Úsporní režim: Tato možnost urychlí kódování MPEG na úkor snížení kvality.

MPEG zvuk: Touto volbou vyberete formát MPEG pro zvuk DVD. Druhou možností je zvuk PCM, který vyžaduje více místa, ale je všeobecně podporován přehrávači DVD.

Média a zařízení

Médium: Vyberte ze seznamu médium, které odpovídá typu a kapacitě, na které budete vypalovat Váš projekt.

Vypalovací mechanika: Pokud máte více vypalovacích zařízení, vyberte jedno, které má Studio použít.

Kopie: Vyberte počet kopií, které chcete vytvořit.

Rychlost zápisu: Vyberte jednu z možných rychlostí nebo ponechte políčko prázdné k automatické detekci rychlosti.

Složka image souborů: Umístění Vašich image souborů.

Kapitola 14: Tipy a triky

Tipy a triky: Hardware

Na to, abyste mohli využívat Studio DV optimálně, musí být Váš ostatní hardware připraven a nakonfigurován.

Velmi důrazně doporučujeme provádět zachytávání videa na jiný disk než na ten, kde je instalován operační systém Windows a vlastní software Studio.

Nahrávání vyžaduje trvalý tok dat asi 3,6 MB, a proto je nutné mít disk s minimálním trvalým tokem dat 4 MB/s.

Příklad výpočtu potřebného prostoru na disku při toku dat 3,6 MB/sec:

1 hodina videa = 3600 vteřin(60 x 60)

3600 vteřin x 3.6 MB/sec = 12,960 MB

Takže 1 hodina videa použije 12,9 GB místa na disku.

Běžné HDD během provozu provádějí autokalibraci, což vede k tomu, že se při ní přeruší kontinuální zápis nebo čtení. Nemusí mít zpravidla vliv na ztrátu dat při digitalizaci, neboť se při ní ukládá velké množství dat do vyrovnávací paměti v RAM Vašeho PC. Ale může to způsobit problémy při přehrávání dat, kdy ve vyrovnávací paměti může být uloženo mnohem menší množství obrázků.

Pro plynulé přehrávání je nutné mít k dispozici plynulý proud dat z HDD bez jakýchkoli přerušování. Jestliže tato podmínka není splněna, objeví se v obraze trhání v pravidelných intervalech, přestože film obsahuje všechny obrázky a přestože disk může být velmi rychlý.

Příprava harddisku

Před zachytáváním:

- Ukončíte všechny programy, které pracují na pozadí systému. Stiskněte <Ctrl> <Alt> . Otevře se aplikace Ukončit program. Ukončíte všechny aplikace kromě Explorer a Systray. Pokud používáte Windows 2000 nebo XP, můžete použít k ukončení aplikací program jako je EndItAll2. EndItAll2 je přístupný na adrese: <http://www.pcmag.com/article2/0,4149,1935,00.asp>.
- Klikněte na *Start > Programy > Příslušenství > Systémové nástroje > ScanDisk*.
- Po ukončení ScanDisku, klikněte na *Start > Programy > Příslušenství > Systémové nástroje > Defragmentace disku* (může to chvíli trvat).
- Vypněte Úsporné režimy. Umístěte kurzor myši na pozadí, klikněte pravým tlačítkem a vyberte *Vlastnosti > Šetřič obrazovky* (pod *Napájení...*). Ujistěte se, že všechna nastavení jsou na *Nikdy*.

Poznámka: Programy pro editaci videa nepodporují multitasking. Nepoužívejte při zachytávání jiné programy.

RAM

Čím více máte paměti, tím jednodušší práce se Studiem. Budete potřebovat minimálně 128 MB paměti na práci s aplikací Studio. Doporučujeme 256 MB (nebo více).

Základní deska a procesor

Pro střih videa je zapotřebí kvalitní základní deska s kvalitním čipovou sadou (čipsetem). Jelikož je vývoj základních desek a čipsetů velmi rychlý, je zapotřebí konzultace odborníků o aktuálním stavu trhu. Minimální požadavky na procesor jsou: Intel Pentium nebo AMD Athlon 500 MHz nebo vyšší.

Tipy a triky: Software

Nastavení hloubky barev

1. Doporučena je 16bitová barevná hloubka.
2. Zvolte Ovládací panely > Obrazovka > Nastavení > Barvy, High Color (16bitů).
Nastavení overlay mají vliv pouze na počítačovém monitoru, na výstupu bude film vždy v plném rozlišení a plné barevné hloubce.

Windows 98 SE

Pro zvýšení výkonu ve Windows 98 zvolte následující kombinaci.

Klikněte na: Start > Nastavení > Ovládací panely > Systém. Klikněte na Výkon > Systém souborů > Poradce při potížích.

Zajistěte, aby volba Nepoužívat zpožděný zápis pro žádnou jednotku nebyla zaškrtnuta.

Ujistěte se, že volba Optimalizace čtením napřed je na nule.

Ujistěte se že je zapnut režim DMA. Podrobnosti naleznete v dodatku C.

Nastavení mechaniky CD-ROM

1. Zvolte Start > Nastavení > Ovládací panely > Systém > Správce zařízení.
2. Klikněte na jednotky CD-ROM.
3. Vyberte jednotku CD-ROM.
4. Vyberte Nastavení > Vlastnosti.
5. Vypněte Automatické oznámení vložení.

Nepřipojujte IDE CD-ROM mechaniku paralelně k harddisku. Toto může snížit jeho rychlost. Připojte CD-ROM vždy na jiný řadič.

Lišta

Vypněte zobrazování hodin na liště.

1. Klikněte pravým tlačítkem na liště.
2. Zvolte Vlastnosti.
3. Vypněte volbu Zobrazovat hodiny.

Tipy a triky: Rostoucí obnovovací frekvence

Pokud Váš systém není schopen dosáhnout dostačující obnovovací frekvence (25 snímků za sekundu pro PAL/SECAM, 29,97 snímků za sekundu pro NTSC), zkuste následující:

Ukončit síťová zařízení a aplikace

Síťové operace jsou častou příčinou přerušení během nahrávání a přehrávání záznamu. Doporučujeme nepracovat se sítí.

Nahrávání zvuku

Nahrávejte zvuk jen pokud ho skutečně potřebujete, protože zvuk vyžaduje velké množství času procesoru během videonahrávání. Doporučujeme PCI zvukovou kartu.

Digitální video se zvukem

Když nahráváte digitální video se zvukem, pamatujte, že zvuk také zabírá místo na disku:

- CD kvalita (44 kHz, 16 bitů, stereo) vyžaduje kolem 172 kB/sec.
- Stereo kvalita (22 kHz, 16 bitů, stereo) vyžaduje kolem 86 kB/sec.

□ Mono kvalita (22 kHz, 8 bitů, mono) ještě vyžaduje 22 kB/sec.

Lepší kvalita zvuku potřebuje více místa na disku. Nejvyšší kvalita (CD) je málokdy potřebná. Avšak nejnižší kvalita (11 kHz/8 bitů, mono) zřídka poskytuje přijatelnou kvalitu zvukových sekvencí.

Tipy a triky: Studio a počítačové animace

Pokud editujete počítačové animace (např. Flics) se Studiem nebo si přejete kombinovat je s digitálním videem, prosím podívejte se na následující důležitou informaci:

Porovnání velikosti snímku

Vytvořte animace s použitím stejného rozměru snímku a stejné obnovovací frekvence jako u Vašeho původního videa:

Kvalita	Ořez	NTSC	PAL	Audio
DV	Ano	720 x 480	720 x 576	44 k Hz 16-bit stereo

Porušení výše uvedeného způsobuje zbytečně dlouhé vytváření a možné viditelné trhliny během přehrávání animace.

Tipy a triky: Chytré tipy pro nahrávání (pouze DV)

SmartCapture lze používat pouze pro nahrávání z DV nebo jiného vstupu 1394. To proto, že SmartCapture využívá pro svoji funkci časový kód, a navíc lze kameru ovládat pouze přes rozhraní 1394 (Přehrát, Přetočit atd.). Tak lze nahrávat video do počítače ve zhoršené kvalitě a ušetřit místo na disku. V této kvalitě můžete vytvořit celý projekt. V momentě, kdy chcete video exportovat, Studio automaticky znovu nahraje potřebné úseky z pásky, tentokrát již v plné kvalitě DV. Studio automaticky ovládá kameru a přesouvá se po pásce na potřebná místa. Náhledová kvalita nemá žádný vliv na kvalitu výsledného filmu. Klipy nahrané v náhledové kvalitě jsou v Albu označeny žlutou barvou.

Správný časový kód (TIMECODE)

Pro správné fungování funkce SmartCapture je třeba, aby byl na pásce nepřetržitě nahrán časový kód. Studio nemůže nahrávat, pokud jsou mezery v časovém kódu. Jsou dva způsoby, jak dostat na pásku nepřetržitý časový kód:

1. Založte čistou pásku do kamery, zakryjte objektiv a spusťte nahrávání. Tímto nahrajete na celou pásku černé pozadí se souvislým časovým kódem.
2. Pokud nemáte čas na nahrání celé pásky černým pozadím, zajistěte, aby při nahrávání došlo k nahrání pásky od začátku do konce. Pokud zastavíte kameru dříve, před jejím opětovným spuštěním ji nastavte o několik snímků zpět (před konec posledního záběru).

Analogové pásky v kamerách Digital8

Jak již bylo uvedeno, SmartCapture potřebuje nepřetržitý časový kód. Analogové pásky přehrávané v kameře typu Digital8 časový kód neobsahují. Pro tyto pásky tedy není možno funkci SmartCapture použít. Pokud chcete používat analogové pásky a program Studio, nahrávejte pouze v plné kvalitě nebo přepokopírujte obsah pásky na pásku DV.

Kapitola 15: Potíže

Předtím než začnete řešit potíže, ujistěte se o následujícím:

Doporučujeme, abyste nainstalovali poslední aktualizaci operačního systému Windows 98, ME, 2000 nebo XP. Tyto aktualizace si můžete stáhnout z:

<http://windowsupdate.microsoft.com/default.htm>.

Ujistěte se, že máte nainstalovanou poslední verzi Studia 8 kliknutím na *Nápověda > Aktualizace produktu* z menu programu. Studio použije internetové spojení ke kontrole, zda máte poslední verzi na Vašem počítači.

Zabezpečte, že všechny další instalovaný hardware funguje správně s nejnovějšími ovladači a není chybný ve Správci zařízení. (*Start > Nastavení > Kontrolní panel > Systém > Správce zařízení u Windows 98SE/ a Millenium Edition*, a *Start > Nastavení > Kontrolní panel > Systém > Hardware > Správce zařízení u Windows 2000 a XP*). Pokud jsou označeny chybně, měli byste vyřešit tento problém před začátkem instalace.

Také velmi doporučujeme instalovat poslední ovladače pro Vaši zvukovou kartu a grafickou kartu. Během spuštění aplikace Studia se kontroluje, zda zvuková karta a grafická karta podporují DirectX. Poslední ovladače najdete na webových stránkách výrobců Vašich karet.

1. Stáhněte si a přeinstalujte software pro zvukovou kartu.
2. Stáhněte si a přeinstalujte software pro grafickou kartu.

Rada: Mnoho uživatelů má grafickou kartu NVIDIA. Poslední ovladače jsou dostupné na:

www.nvidia.com.

Instalace

Dostávám chybové hlášky během instalace CD

Řešení 1: Restartujte počítač. Po restartování zkuste spustit instalaci znovu.

Řešení 2: Koukněte se, zda není CD poškrábané, nejsou na něm otisky prstů nebo šmouhy. Vyčistěte CD měkkou látkou, bude-li to nezbytné.

Řešení 3: Ukončete úlohy běžící na pozadí.

Windows 98SE a ME

Před instalací softwaru Pinnacle stiskněte Ctrl - Alt - Delete- zavírací programové okno. Klikněte na jednotlivé aplikace v seznamu a vyberte Ukončit. Toto provedte pro všechny aplikace v seznamu kromě Explorer a Systray. Některá z těchto aplikací může kontrolovat další zařízení ve Vašem systému: Pokud zařízení nepracuje delší dobu, znovu restartujte Váš systém.

Pro zachování aplikací při spuštění Vašeho počítače (nebo restartování), použijte následující kroky.

1. Klikněte na *Start -> Spustit*.
2. Do textového pole zadejte: **msconfig**.
3. Klikněte na *OK*.

V okně Systémová konfigurace klikněte na vzdálený pravý štítek nazvaný *Po spuštění*. Odstraňte všechno kromě System Tray (**SysTray.exe**).

Windows 2000 a XP

Použijte program EndItAll2 k ukončení úloh běžících na pozadí. Stáhnout si tento můžete na stránce:

<http://www.pcmag.com/article2/0,4149,1935,00.asp>.

Počítač zatuhl, když jsem spustil Studio

Řešení 1: Ujistěte se, že jste čekali dost dlouho, abyste si byli jisti, že se program teprve chystá spustit. Na některých počítačích, zvláště s více nahrávacími kartami, může Studiu trvat několik minut, než se spustí.

Řešení 2: Změňte rozlišení nebo nastavení barev na ploše v okně Vlastnosti obrazovky:

1. Pravým tlačítkem klikněte na plochu, vyberte *Vlastnosti* a tabulku *Nastavení*.
2. Pro *Barvy* zkuste nastavení *16 bitů*, *24 bitů* a *32 bitů*.
3. Pro *Rozlišení obrazovky* zkuste možné nastavení od *800 x 600* a vyšší.

Řešení 3: Vaše instalace Studia může být poškozena. Prosím odinstalujte a nainstalujte znovu Studio. Jako vždy se ujistěte, že jste nainstalovali poslední verzi Studia a ovladače Vašeho hardwaru.

Řešení 4: Pokud závada přetrvává, prosím navštivte webové stránky pro další podporu. Použijte následující URL:

http://pinnaclesys.custhelp.com/cgi-bin/pinnaclesys.cfg/php/enduser/std_adp.php?p_faqid=426.

Během instalace nebyl nalezen hardware

Možný problém: PCI slotu, ve kterém je instalováno zařízení, nebylo přiděleno IRQ v BIOSu nebo zařízení může sdílet IRQ s jiným zařízením. Také karta nemusí být také dobře vložena do PCI slotu.

Řešení: Zkuste znovu vložit kartu do stejného slotu nebo zkuste jiný.

Studio podává chybové zprávy: „Studio nemůže najít nahrávací zařízení. Prosím, restartujte Windows a zkuste to znovu.“

Možný problém: Tato zpráva se může objevit, používáte-li kamery DV nebo Digital 8.

Řešení: Ujistěte se, že kamera:

1. je zapnutá,
2. používá AC zdroj,
3. nesmí být v jiném režimu než v režimech: Přehrávat, VTR nebo VCR,
4. je připojena přes kabel IEEE-1394 do DV karty.

Pokud se zpráva objeví znovu, může to znamenat, že ovladač kamery není zaveden (nebo není zaveden správně) ve Správci zařízení. Může to také znamenat, že není zaveden ovladač od DV karty. Zkontrolujte ve Správci zařízení, že jsou přítomny ovladače ke kameře a k řadiči 1394. Zkontrolujte, že se u žádného zařízení neobjevuje symbol vykřičník.

Pro přeinstalování ovladačů karty 1394 OHCI nebo kamery dodržujte pokyny uvedeny níže. Zařízení se mohou vyskytovat bez jakýkoliv chybových hlášek.

Jestli problém přetrvává, doporučujeme přeinstalovat oba ovladače, i když zařízení nehlásí žádné chyby. Nebudou-li ovladače nahrány, zkuste zaměnit sloty.

Windows 98SE a ME:

1. Otevřete Správce zařízení kliknutím pravým tlačítkem na Tento počítač a vyberte z nabídky Vlastnosti. Když se objeví okno Systém, klikněte na záložku *Správce zařízení*.
2. Ovladač pro kartu OHCI Compliant IEEE 1394 Host naleznete pod nadpisem 1394 Bus Controller.
Kamera, pokud je dobře nainstalována, je pojmenována jako "Microsoft DV kamera a VCR" v 98SE, a "*brand-name* DV camcorder" v ME (kde *brand-name* představuje kameru - JVC, Sony, Canon, atd.)
V 98 SE a ME jsou zařízení zobrazena pod nadpisem *Zobrazovací zařízení*.
3. Klikněte na tlačítko *Odstranit*.
4. Klikněte na tlačítko *Obnovit*.
5. Zařízení by měla být nainstalována správně. Neměl by být žádáno o CD od operačního systému, ale pokud se tak stane, postupujte podle instrukcí na obrazovce.

Windows 2000 a XP:

1. Otevřete Správce zařízení kliknutím pravým tlačítkem na Tento počítač a vyberte z nabídky Vlastnosti. Když se objeví okno Systém, klikněte na záložku *Hardware*, kde kliknete na tlačítko *Správce zařízení*.
2. Ovladač pro kartu OHCI Compliant IEEE 1394 Host naleznete pod nadpisem "1394 Bus Controller".

Kamera, pokud je dobře nahrána, je pojmenována jako "Microsoft DV kamera a VCR".
V seznamu je uvedena pod nadpisem *Zobrazovací zařízení*.

3. Klikněte na ikonu *Odebrat* (počítač s červeným X).
4. Klikněte na tlačítko *Vyhledat změnu hardwaru* (počítač s lupou).
5. Zařízení by měla být nahrána správně. Neměl by být žádáno o CD od operačního systému, ale pokud se tak stane, postupujte podle instrukcí na obrazovce.

Nejčastější chyby

Problém: Při nahrávání nebo přehrávání videa vypadávají obrázky.

Možná příčina: Rychlost disku je příliš malá.

Řešení: Tento problém není způsoben programem Studio, ale konfigurací Vašeho počítače, zejména pevného disku a řadiče disků.

Zde je několik řešení, jak zvýšit rychlost disku:

1. Ukončete všechny nepotřebné aplikace běžící na pozadí. Stiskněte kombinaci kláves Ctrl + Alt + Delete. Otevře se okno s názvem Ukončení aplikace. Zavřete všechny aplikace kromě Explorer a Systray.
2. Klikněte na Start > Programy > Příslušenství > Systémové nástroje > ScanDisk.
3. Zkontrolujte, zda je zaškrtnuta volba Úplný a stiskněte Start (toto může trvat poměrně dlouho).
4. Jakmile skončí program ScanDisk, klikněte na Start > Programy > Příslušenství > Systémové nástroje > Defragmentace.
5. Vypněte všechny spořiče napájení.
6. Klikněte na Start > Nastavení > Ovládací panely > Systém. Vyberte záložku Výkon, poté Systém souborům a nakonec Poradce při potížích.
7. Zaškrtněte volbu Nepoužívat zpožděný zápis pro všechny jednotky a klikněte na OK.
8. V záložce Pevný disk nastavte Optimalizace čtením napřed na nula.
9. Zkontrolujte, v jakém přenosovém režimu pracuje Váš disk, a jaký přenosový režim podporuje řadič pevných disků.
10. Zkontrolujte zda je zapnut režim DMA.
11. Nainstalujte nejnovější ovladače od řadiče pevných disků.

Ve většině případů vedou tyto kroky ke zvýšení přenosové rychlosti. POZOR: U některých disků se může přenosová rychlost snížit!

Problém: Video Overlay nepracuje správně.

Řešení 1: Nastavení barevné hloubky je příliš malé nebo naopak příliš velké. Nastavte počet barev ve Windows na 16 bitů.

1. Klikněte pravým tlačítkem kamkoli na plochu a vyberte Vlastnosti> Nastavení.
2. Zvolte Barvy, vyberte „High Color“ (16 bitů).

Řešení 2: Pravděpodobně používáte velmi starý grafický adaptér nebo starou verzi ovladače. Také grafická karta může být poškozena. Kontaktujte Vašeho prodejce nebo si zajistěte novější verzi ovladačů.

Řešení 3: Nemáte korektně nainstalovány ovladače Direct-X. Klikněte na Start > Programy > Studio > Help > DirectX Diagnostic Tool. Klikněte na *Obrazovka* a poté na tlačítko Test Direct Draw. Spustí se test DirectDraw. Pokud test nahlásí chybu, kontaktujte prodejce grafické karty nebo počítače.

Problém: Při přehrávání videa v časové ose je obraz nekvalitní.

Řešení: Pokud používáte pouze náhledovou kvalitu, mějte na paměti, že než Studio přehraje video zpět, musí nahrát na disk použité sekvence v plné kvalitě. Nekvalitní obraz se tedy ve výsledném obraze neprojeví.

Problém: Nelze ovládat DV zařízení.

Možná příčina: Pravděpodobně nemáte operační systém Windows 98SE nebo novější. Obstarejte si prosím aktualizaci systému.

Problém: Funkce BatchCapture nefunguje korektně.

Možná příčina: Na pásce pravděpodobně není souvislý časový kód.

Řešení: Nahrajte na pásku souvislý časový kód (např. zakryjte objektiv a nechejte nahrát celou pásku).

Kapitola 16: Užitečné rady

Užitečné rady: Video editace a nahrávání

K tomu, abyste z hrubého materiálu udělali poutavý, zajímavý a informačně hodnotný film, stačí trocha základních vědomostí.

Abyste zaujali diváka, musíte chytrými střihy vytvořit napětí a okořenit film vhodnými efekty. I pouhým kombinováním záběrů v různém pořadí můžete vytvořit rozličné efekty. Správně zvolený zvuk (ať již se jedná o původní zvuk, komentář nebo hudební doprovod) může ještě mnohem více umocnit dojem zvolených obrazových sekvencí.

I když můžete mnoho věcí změnit při střihu, měli byste uvažovat o výsledném filmu už při natáčení. Nic není tak frustrující jako zjištění během editace, že některý záběr je z jiné strany, než potřebujete, nebo dokonce úplně chybí.

Užitečné rady: Vytvoření natáčecího plánu

Není nutné mít vždy vypracovaný rozpis pro natáčení, ale u velkých projektů to může být velice užitečné. Takový rozpis může být jednoduchý nebo komplexní, jak budete chtít. Od prosté soupisky plánovaných scén až po detailní popisy úhlů záběrů, nasvícení, rekvizit a podobně.

Rozpis natáčení:

Titul: "Jack na motokárách"				
C.	Pohled kamery	Text / Audio	Trvání	Datum
1	Jackův obličej s helmou, kamera se vzdaluje.	"Jack jede svůj první závod..." Hluk motorů v pozadí.	11 s	úterý 06/22
2	Na startovní čáře, pohled závodníka, kamera je nízko nad zemí.	V hale hraje hudba, hluk motorů.	8 s	úterý 06/22
3	Přichází muž se startovací vlajkou, kamera stojí, muž odchází.	"A jedeme!". Přidat startovní signál.	12 s	úterý 06/22
4	Jack na startu zepředu, kamera ho sleduje, nyní je vidět zezadu.	Hudba z haly již není slyšet, místo ní hraje stejná skladba z CD. Hluk motorů.	9 s	úterý 06/22
5	...			

Editace

Použití různých pohledů

Důležitá událost by měla být vždy brána z různých pohledů a kamerových pozic. Později, během úpravy, můžete použít nejlepší úhel kamery. Zajímavé události se mohou odehrávat také za hlavní postavou, nebo hlavní postava může být viděna z opačného úhlu. To může být užitečné později, když zkoušíte vytvořit smysl ve filmu.

Detaily

Nepodceňujte detailní záběry na důležité věci nebo osoby. Detaily obvykle vypadají na televizní obrazovce mnohem lépe než celky a také jsou mnohem lépe využitelné v postprodukčních efektech.

Celky a polocelky

Celky slouží k seznámení diváka se situací a dějištěm akce, nicméně mohou být použity i k vyplnění delších scén. Když přejdete z detailu k celku, divák nevidí detaily a je tedy mnohem jednodušší učinit chronologický skok. Polocelek také dokáže částečně odvést pozornost od akce.

Kompletní akce

Vždy natáčejte záběry od začátku do konce, zkrátit je můžete vždy, prodloužit již nikdy.

Přechody

Správné nastavení doby trvání vyžaduje praxi. Dlouhé akce není možné točit najednou, a proto musí být reprezentovány v sestříhané podobě. Nicméně střihy by na sebe neměly poutat pozornost, proto se používají tzv. prolínačky. Dokážete pomocí nich rozbít pozornost diváka a můžete nepozorovaně přejít do jiného záběru. Divák si to přitom třeba ani neuvědomí.

Prolínání obrazů by mělo podtrhovat myšlenku filmu, musí být přirozené, jinak bude divák zmatený.

Logické pořadí akcí

Záběry pospojované během editace spolu musí souviset, tak aby co nejlépe vyjádřily myšlenku. Diváci nebudou schopni pochopit děj, pokud nebude sled záběrů logický. Pozornost získáte rychlým, zajímavým začátkem, potom již jí stačí jen udržovat. Diváci ztratí zájem nebo se stanou dezorientovanými, pokud budou záběry poskládány za sebou v nelogické pořadí a nebo chronologicky špatně. Také příliš hektické tempo diváka unaví. Motivy scén jdoucích za sebou by se od sebe neměly příliš lišit.

Udržujte kontinuitu

Kontinuita je důležitá, za hezkého slunečného počasí nemohou herci chodit s otevřenými deštníky.

Tempo střihů

Tempo střihů výrazně ovlivňuje náladu filmu. Doba trvání záběru je také jedna z metod, jak upravit myšlenku.

Vizuální nesrovnalosti

Vyhýbejte se nesrovnalostem (v jednom okamžiku je osoba v levé polovině záběru, hned nato v pravé nebo v jednom záběru s brýlemi, v druhém bez nich).

Nespojujte švenky

Neměli by jste spojovat švenkované záběry, pokud to chcete udělat, měly byt mít alespoň stejné tempo a směr.

Pravidla pro úpravu videa

(Tato pravidla neplatí vždy pro experimentální filmy a videoklipy.)

1. Nespojujte scény, kde se kamera pohybuje. Švenky, transformace a jiné záběry by měly být odděleny statickými záběry.
2. Po sobě jdoucí záběry by měly být natáčeny z rozdílných pozic kamery.
3. Sekvence obličejů by měla být natáčena pokaždé z jiného úhlu.
4. Při natáčení budov měňte perspektivu.
5. Stříhy dělejte ve chvíli, kdy se v obraze něco pohybuje, diváci tím budou upoutáni a téměř nepostřehnou stříh.
6. Dělejte harmonické stříhy, vyhněte se násilným přechodům.
7. Čím méně pohybu je v záběru, tím by měl být kratší. Záběry s rychlým pohybem mohou trvat déle.
8. Dlouhé záběry, které mají více obsahu, by měly být ukazovány déle.

Sestavení záběrů v určitém pořadí Vám umožní předat divákovi zprávu, kterou nechcete a nebo nemůžete říci vlastním obrazem. Existuje šest metod jak předat zprávu stříhem:

Asociativní stříhy

Záběry jsou za sebou seřazeny tak, aby tvořily asociaci, ale vlastní zpráva není obrazem řečena (například muž sází na dostizích a v dalším záběru jej vidíme kupovat luxusní automobil).

Paralelní stříhy

Dvě akce jsou znázorněny najednou. Film skáče z jedné na druhou, záběry jsou stále kratší a kratší až do vyvrcholení (například dvě auta jedoucí vysokou rychlostí každé z jedné strany se nakonec setkají na křižovatce).

Kontrastní stříhy

Film zcela záměrně přeskočí na úplně odlišný záběr (turista leží na pláži, další záběr ukazuje hladovějící děti).

Nahrazující záběr

Děj, který nemůžete nebo nechcete ukázat, může být nahrazen jiným symbolickým záběrem (místo porodu dítěte je ukázána kvetoucí květina).

Příčina a následek

Záběry, které by samy o sobě nedávaly smysl (muž se hádá se ženou a v dalším záběru spí pod mostem).

Stříhy přes formu

I když se liší svým dějem, jsou si dva po sobě jdoucí záběry podobné vizuálně (například mají stejné barvy, tvary, pohyb).

Hudební doprovod

Tvorba hudebního doprovodu a komentáře je umění, ale dá se naučit. Samozřejmě není jednoduché vyrobit profesionální komentář, ale stačí dodržovat některá pravidla. Komentář by měl být krátký, informativní a měl by znít přirozeně. Není dobré ani huhlat, ale ani příliš důkladně artikulovat.

Zkraťte komentáře

Obecné pravidlo zní: Neříkejte to, když to můžete ukázat. Obrázky by měly hovořit samy za sebe a je zbytečné mluvit o věcech, které jsou pro diváky evidentní.

Zachovejte původní zvuky

Mluvený komentář by měl být mixován s originální hudbou tak, aby byly stále slyšet původní zvuky alespoň k podkreslení. Přirozený zvuk je součástí videa a neměl by být úplně odříznutý.

Pokud je to možné, měla by být původní audiostopa zachována, jen je dobré překrýt místa, kde se ozývají zvuky nesouvisející s obrazem (za kamerou projelo auto, nárazový vítr bouchá do mikrofonu).

Zvolte vhodnou hudbu

Vhodná hudba dodá Vašemu dílu profesionální lesk a můžete s její pomocí posílit myšlenku filmu. Sladit dobře obraz s hudbou je časově náročná práce, ale vyplatí se.

Zvuková produkce

Umístění zvukových klipů

Vaše video můžete vylepšit přidáním hudby na pozadí, nahráním mluveného komentáře nebo vložením zvukových efektů, jako např. potlesku. Studio umožňuje pracovat s běžnými digitálními zvukovými soubory. Můžete například přidat zvukové souboru uložené na Vašem pevném disku ve formátu WAV či MP3 nebo importovat zvuk přímo ze zvukového CD. Navíc je zachycena a vždy k dispozici zvuková stopa Vaší nahrávací kamery nebo VCR současně s videem.

Studio také poskytuje některé nové zajímavé prvky. Můžete nahrát mluvený komentář a další zvuky do Vašeho filmu přímo z Vašeho počítače a automaticky vytvořit hudební pozadí jakékoli délky a druhu.

Zvukové nahrávky jsou vybírány a ukládány ve stopách podobně jako videoobrázky. Jakmile je zvuková nahrávka uložena na stopě, upravujete ji stejným způsobem jako videoobrázek. Můžete posunout její umístění na časové ose, nastavit zvuk a upravit ji (trimovat) od začátku nebo od konce.

Umístění jiných druhů zvuků

Umístění zvuku z CD na stopu hudebního pozadí.

Vytvoření komentáře

Pomocí Studia můžete vytvořit mluvený komentář tak snadno, jako když telefonujete. Pouze zapnete nahrávač mluveného komentáře a mluvíte do mikrofonu. Můžete vyprávět v průběhu sledování filmu tak, že Vaše slova jsou synchronizována s dějem na obrazovce. Můžete také použít magnetofon na nahrání ostatních zvuků

Titulky

Titulky by měly být informativní, popisovat dění ve filmu a měly by budit zájem. S titulkovačem TitleDeko jste naprosto neomezení ve své kreativitě. Zde je několik příkladů, jak maximálně zefektivnit titulky.

Používejte krátké, výstižné titulky

Titulky by měly být stručné a vyvedené ve velkém, dobře čitelném písmu.

Barvy titulků

Následující barevné kombinace jsou dobře čitelné: bílá-černá, žlutá-černá, bílá-zelená. Buďte opatrní při kombinování bílých titulků s černým pozadím, některé videosystémy nejsou schopny reprodukovat dostatečně věrně obraz s kontrastním poměrem větším než 1:40.

Čas zobrazení

Pravidlo: Titulek by měl být na obrazovce tak dlouho, aby se dal dvakrát přečíst. Počítejte přibližně 3 sekundy na titulek s deseti písmeny a další sekundu za každých 5 písmen navíc.

Zvažte také použití jiných než postprodukčních titulků. Například směrové tabulky, názvy ulic nebo titulky v novinách mohou zajímavě obohatit Váš film.

Licenční ujednání

PŘED POUŽITÍM TOHOTO PROGRAMU SI POZORNĚ PŘEČTĚTE NÁSLEDUJÍCÍ PODMÍNKY. POUŽITÍ TOHOTO PROGRAMU JE PROJEVEM VAŠEHO SOUHLASU S TĚMITO PODMÍNKAMI. POKUD TYTO PODMÍNKY NEPŘIJÍMÁTE NEBO JIM NEROZUMÍTE, MĚLI BYSTE NEPRODLENĚ VRÁTIT TENTO PRODUKT VAŠEMU PRODEJCI NEBO OBCHODNÍKOVÍ POSKYTUJÍCÍMU PŘIDANOU HODNOTU.

Na export a opětovný export softwarových produktů společnosti Pinnacle se vztahují Předpisy Spojených států amerických pro správu exportu. Tento software nesmí být exportován nebo opětovně exportován do jakékoli země, do níž Spojené státy americké z důvodu embarga nevyvázejí žádné zboží. Kromě toho nesmí být software společnosti Pinnacle distribuován osobám uvedeným v Tabulce zakázaných objednatelů, v Seznamu subjektů nebo v Seznamu speciálně označených státních příslušníků.

Stažením nebo použitím softwarového produktu (dále „Software“) společnosti Pinnacle (dále „Společnost“) potvrzujete, že nejste státní příslušník žádné země, do níž Spojené státy americké z důvodu embarga nevyvázejí žádné zboží a že nejste osoba uvedená v Tabulce zakázaných objednatelů, v Seznamu subjektů nebo v Seznamu speciálně označených státních příslušníků.

Berete na vědomí a souhlasíte s tím, že pro ochranu nedotčenosti určitého obsahu patřícího třetí straně může Společnost nebo subjekty, které jí udělují licence, zajišťovat aktualizace týkající se bezpečnosti Softwaru, které se budou automaticky stahovat a instalovat na Váš počítač. Tyto aktualizace týkající se bezpečnosti mohou narušit Software (a jakýkoli jiný software na Vašem počítači, který je konkrétně závislý na Softwaru), včetně vyřazení Vaší možnosti kopírovat nebo přehrávat „zabezpečený“ obsah, tj. obsah chráněný digitální správou práv. V takovém případě Společnost nebo subjekty, které jí udělují licence, vynaloží přiměřené úsilí, aby neprodleně umístily na internetové stránky Společnosti oznámení vysvětlující příslušnou bezpečnostní aktualizaci a uvádějící pokyny pro koncové uživatele, jak získat nové verze nebo další aktualizace Softwaru, které obnoví přístup k zabezpečenému obsahu a souvisejícím možnostem.

ZÁKONEM CHRÁNĚNÝ MAJETEK

Tento produkt, program Studio, ochranné známky, názvy produktů, příručky pro uživatele, dokumentace a jiné doprovodné materiály společnosti Pinnacle Systems, jsou buď patentovány, chráněny autorskými právy, předmětem ochranné známky a tvoří hodnotná obchodní tajemství (bez ohledu na to, zda jsou nebo zda je jejich jakákoli část chráněna autorskými právy nebo patentována), nebo jsou jinak zákonem chráněným majetkem společnosti Pinnacle Systems. Kromě toho může tento program obsahovat zákonem chráněný majetek jiných subjektů, na něž získala společnost Pinnacle Systems licenci (jako například utility nebo plug-in software nebo programy, kolekce grafických materiálů a ukázkové soubory).

RealProducer je zahrnut v licenci od společnosti RealNetworks, Inc. Copyright 1995-2001, RealNetworks Inc. „RealProducer“, „RealVideo“, „RealServer“ a logo „Real“ jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti RealNetworks, Inc. Všechna práva vyhrazena.

QDesign MPEG-2 Layer II Fast Encoder/Decoder (c) 1996-2001 společnosti QDesign Corporation.

Souhlasíte s tím, že z produktů nebo příruček společnosti Pinnacle Systems neodstraníte žádná označení produktů ani upozornění na omezení vyplývající z vlastnických práv.

POVOLENÍ A ZÁKAZY

Smíte:

(a) používat přiložený produkt, program Studio a doprovodné písemné materiály („doprovodné materiály k programu“) v souvislosti s jedním počítačem. Společně s touto licenční smlouvou je Vám dodána kopie programu. Pokud si přejete používat tento program na více než jednom počítači, musíte získat licenci pro další kopie tohoto programu;

(b) používat tento program a doprovodné písemné materiály na licencované počítačové síti. „Počítačová síť“ je jakékoli spojení dvou nebo více terminálů nebo počítačů, které jsou elektronicky propojené a schopné sdílet používání jednoho softwarového programu. „Licencovaná počítačová síť“ je počítačová síť, pro níž jste si od společnosti Pinnacle Systems nebo jejího prodejce zakoupili dostatek

kopii tohoto programu, takže počet uživatelů, kteří současně používají tento program v dané počítačové síti není v jakémkoli okamžiku vyšší než počet takto zakoupených kopií programu;

(c) zkopírovat si program pouze jednou výhradně pro účely zálohování jako pomoc při Vašem používání programu, pokud výrazně označíte záložní kopii příslušným upozorněním na autorská práva;

(d) používat program pro Vaši osobní potřebu nebo pro Vaši podnikatelskou nebo pracovní činnost. Pokud dovolíte, aby neoprávnění uživatelé měli přístup k programu a k doprovodným materiálům k programu, dopustíte se porušení této licenční smlouvy;

(e) převést tento program a licenci na jiný subjekt, pokud bude tento jiný subjekt souhlasit s tím, že přijme podmínky této smlouvy. Pokud program převedete, musíte současně buď převést všechny kopie na tentýž subjekt nebo jakékoli nepřevedené kopie zničit. Pokud provedete držbu jakékoli kopie programu na jiný subjekt, platnost Vaší licence je automaticky ukončena.

ZAKÁZANÁ POUŽITÍ

Bez výslovného předchozího písemného souhlasu společnosti Pinnacle Systems nesmíte:

(a) používat, modifikovat nebo převádět program a kopírovat celý program nebo jeho část, s výjimkou zde výslovně stanovených případů;

(b) zpětně analyzovat, dekompileovat nebo jinak znovu vytvořit celý program, hardware nebo jeho část;

(c) vytvářet kopie nebo distribuovat, se ziskem nebo jinak, povolovat kopírování nebo distribuci programu, hardwaru nebo souvisejících materiálů, s výjimkou zde stanovených případů;

(d) provádět změny v programu nebo jej začlenit do jakéhokoli jiného softwaru;

(e) poskytovat ostatním subjektům dále licence a pronájmy nebo jiná práva k programu nebo k doprovodným materiálům k programu;

(f) provádět verbální nebo mediální překlady programu, ať celého nebo jeho části, nebo doprovodných materiálů k programu;

(g) modifikovat program pro použití na nekompatibilním hardwaru;

(h) provádět telekomunikační datové přenosy celého programu nebo jeho části;

(i) distribuovat program ostatním trvale nebo dočasně;

(j) poskytnout k dispozici jakoukoli část programu nebo doprovodných materiálů k programu jakékoli třetí straně, kromě Vašich vlastních řádně oprávněných zaměstnanců;

(k) provést v programu Studio jakoukoli změnu, modifikaci, připojení, odpojení, zlepšení nebo úpravu jakéhokoli druhu nebo používat Studio jinak, než jak je výslovně zamýšleno v příložených doprovodných materiálech k programu.

Tímto se sjednává, že Vvaše nedodržení kteréhokoli z výše popsaných zákazů bude představovat podstatné porušení této licenční smlouvy z Vaší strany a jakýkoli pokus o další poskytnutí licence, převedení nebo postoupení jakýchkoli práv, povinností nebo závazků vyplývajících z této smlouvy, s výjimkou zde výslovně stanovených případů, je neplatný.

DOBA PLATNOSTI

Tato licence je v platnosti, dokud není její platnost ukončena. Můžete ji ukončit kdykoli zničením programu společně se všemi kopiemi v jakékoli podobě. Její platnost také skončí za podmínek stanovených v jiných částech této smlouvy nebo pokud nedodržíte jakoukoli podmínku této smlouvy. Souhlasíte s tím, že po takovémto ukončení platnosti zničíte program společně se všemi kopiemi v jakékoli podobě.

OMEZENÁ ZÁRUKA

Tento program je poskytován „tak, jak je“ bez záruky jakéhokoli druhu, ať výslovné nebo implicitní, což zahrnuje, avšak ne výhradně, implicitní záruky prodejnosti a vhodnosti pro konkrétní účel, s jedinou níže popsanou výjimkou vadné diskety nebo vadných disket a programu Studio. Riziko týkající se kvality a výkonu programu přebíráte v plném rozsahu Vy. Pokud se program ukáže být vadný, Vy (a nikoli

společnost Pinnacle Systems, subjekty, které jí poskytují licence, nebo její prodejci) ponese veškeré náklady na všechny potřebné servisní zásahy, opravy nebo korekce.

ZÁRUKA NA PROGRAM

Společnost Pinnacle Systems poskytuje původnímu držiteli licence záruku, že disketa (diskety), na níž je program nahrán, nebude mít žádné vady na materiálu a provedení pouze po dobu třiceti (30) dnů od data původní koupě. Pokud se během této lhůty vyskytne vada, na niž se vztahuje tato záruka, a daný předmět je vrácen prodejci, od něž byl zakoupen, nejpozději do pěti (5) dnů po uplynutí této lhůty, prodejce dle svého uvážení předmět buď opraví, nebo vymění. Tato záruka platí namísto všech jiných výslovných nebo zákonných záruk a doba trvání jakékoli implicitní záruky - což zahrnuje, avšak ne výhradně, implicitní záruky prodejnosti a vhodnosti pro konkrétní účel - je tímto omezena na výše zmíněnou dobu třiceti (30) dnů.

Klávesové zkratky

Označení v tabulce Doleva, Doprava, Nahoru a Dolů představují šipky na klávesnici.

Hlavní rozhraní Studia

*Mezerník	Spustit a zastavit.
*J	Rychle převinout zpět (stiskněte několikrát pro rychlejší přehrání).
*K	Přehrát v normální rychlosti.
*L	Rychle převinout vpřed (stiskněte několikrát pro rychlejší přehrání).
*X nebo Ctrl+Nahoru	Krok vpřed o 1 snímek.
*Y nebo Ctrl+Dolů	Krok zpět o 1 snímek.
*A nebo *I	Značka „před“
*S nebo *O	Značka „za“
Ctrl+Doleva	Ořež před bodem o -1 snímek.
Ctrl+Doprava	Ořež před bodem o -1 snímek.
Alt+Doleva	Ořež za bodem o -1 snímek.
Alt+Doprava	Ořež za bodem o +1 snímek.
Alt+Ctrl+Doleva	Přetáčení oříznutí za bodem o -1 snímek (ořeže také následující klik).
Alt+Ctrl+Doprava	Přetáčení oříznutí za bodem o +1 snímek.
*G	Vyčistit značku „před“ a značku „za“.
*D	Běž na značku „před“ (v nástrojích oříznutí).
*F	Běž na značku „za“ (v nástrojích oříznutí).
*E nebo *Home	Běž na začátek.
*R nebo *End	Běž na konec.
Doleva	Vyber předešlý klip.
Doprava	Vyber další klip.
Delete	Smaž vybrané klipy.
Insert	Rozdělit klipy na aktuální pozici.
Page up	Jdi na další stránku časové osy.
Page down	Jdi na předchozí stránku časové osy.
Numerické +	Zvětšit +
Numerické -	Zmenšit -
C	Nastav menu kapitoly.
V	Vyčisti menu kapitoly.
M	Nastav vrácení do menu.
Ctrl+Page up	Jdi na předchozí menu kapitoly.
Ctrl+Page down	Jdi na další menu kapitoly.

Editor titulků

Alt+Plus	Přenést dopředu.
Alt+Minus	Poslat zpátky.
Ctrl+Plus	Přenést vpřed jednu vrstvu.
Ctrl+Minus	Poslat zpět jednu vrstvu.
Ctrl+0	Vypnout nastavení textu.
Ctrl+1	Nastavení textu: Dole vlevo.
Ctrl+2	Nastavení textu: Dole střed.
Ctrl+3	Nastavení textu: Dole vpravo.
Ctrl+4	Nastavení textu: Uprostřed vlevo .
Ctrl+5	Nastavení textu: Uprostřed střed.
Ctrl+6	Nastavení textu: Uprostřed vpravo.
Ctrl+7	Nastavení textu: Nahoře vlevo.
Ctrl+8	Nastavení textu: Nahoře střed.
Ctrl+9	Nastavení textu: Nahoře vpravo.
Ctrl+K	Průřez, počátek a šikmo.
Ctrl+M	Pohyb, měřítko a rotace.
Shift+Doleva	Roztáhnout výběr vlevo.
Shift+Doprava	Roztáhnout výběr vpravo.
Ctrl+Doleva	Zmenší vodorovné měřítko nebo průřez textového výběru.
Ctrl+Doprava	Zvětší vodorovné měřítko nebo průřez textového výběru.
Ctrl+Dolů	Zmenší měřítko nebo počátek textu vybraného oddílu na editační režim.
Ctrl+Nahoru	Zvětší měřítko nebo počátek textového výběru.
Shift+Ctrl+Doleva	Stejně jako Ctrl+Doleva (zhruba)
Shift+Ctrl+Doprava	Stejně jako Ctrl+Doprava (zhruba)
Shift+Ctrl+Dolů	Stejně jako Ctrl+Dolů (zhruba)
Shift+Ctrl+Nahoru	Stejně jako Ctrl+Nahoru (zhruba)
Alt+Doleva	Ve výběru textu: Přesune popisy doleva. Bez výběru: Přesune všechny text doleva od kurzoru do konce řádky.
Alt+Doprava	Ve výběru textu: Přesune popisy doprava. Bez výběru: Přesune všechny text doprava od kurzoru do konce řádky.
Shift+Alt+Doleva	Stejně jako Alt+Doleva (zhruba)
Shift+Alt+Doprava	Stejně jako Alt+Doprava (zhruba)