

Pinnacle Studio

Verze 16

*Včetně aplikací Pinnacle Studio Plus
a Pinnacle Studio Ultimate*

Filmy z vašeho života

Dokumentaci vytvořila společnost AHA! Text Services. Dokumentaci napsali Nick Sullivan, Susan M. Scott a Terri Morgan.

Copyright © 2012 Corel Corporation. Všechna práva vyhrazena.

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

Tento produkt nebo jeho části jsou chráněny jedním nebo více z následujících patentů USA: 5495291, 6469711, 6532043, 6901211, 7124366, 7165219, 7286132, 7301092 a 7500176 – a v Evropě jedním nebo více z následujících evropských patentů: 0695094 a 0916136. Další patenty jsou v jednáni.

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

Součástí tohoto produktu může být technologie MPEG Audio. Společnosti Audio MPEG, Inc. a S.I.SV.EL., S.P.A. požadují toto upozornění: Tento produkt obsahuje technologii MPEG Audio licencovanou společnostmi Audio MPEG a SISVEL pouze pro použití v souladu se smlouvou EULA společnosti tohoto produktu.

Žádná část této příručky nesmí být kopírována nebo rozšiřována, přenášena, přepisována, ukládána do archivačního systému ani překládána do jakéhokoli lidského nebo počítačového jazyka do jakékoli formy, elektronicky, mechanicky, magneticky, ručně ani jiným způsobem, bez výslovného písemného povolení společnosti Corel Corporation.

Corel Corporation
385 Ravendale Drive
Mountain View, CA 94043-5240

Obsah

DŘÍVE NEŽ ZAČNETE	IX
Zkratky a konvence	ix
Náповěda a online náповěda	xi
KAPITOLA 1: POUŽITÍ APLIKACE STUDIO	1
Knihovna.....	4
Filmový editor a Editor disku	7
Editory médií.....	9
Přehrávač	10
Projekty aplikace Pinnacle Studio.....	11
KAPITOLA 2: KNIHOVNA.....	13
Základy práce s knihovnou.....	16
Karty umístění.....	19
Strom položek	20
Kolekce	24
Správa položek v knihovně.....	26
Prohlížeč	29
Náhledy a detaily.....	31
Volitelné ukazatele a ovládací prvky	35
Knihovna – náhled.....	38
Používání knihovny	44
Které položky se mají zobrazit?.....	44
Značky	47
Opravy médií.....	51
Detekce scén videa	52

Nástroje Inteligentní snímek (SmartSlide) a Inteligentní film (SmartMovie)	55
Inteligentní snímek (SmartSlide)	56
Inteligentní film (SmartMovie)	59

KAPITOLA 3: FILMOVÝ EDITOR

Časová osa projektu	69
Základy práce s časovou osou	70
Panel nástrojů časové osy	76
Záhlaví stopy časové osy	84
Funkce zvuku na časové ose	86

Úpravy filmů	87
Přidání klipů na časovou osu	89
Editor titulků, Scorefitter, komentář	94
Odstranění klipů	95
Operace s klipy	95
Použití schránky	110
Rychlost	112
Filmy ve filmech	114
Přechody	115
Efekty klipů	122
Místní nabídky klipů	123

KAPITOLA 4: EDITACE MÉDIÍ: OPRAVY

Přehled editace médií	130
Opravy fotografií	136
Nástroje pro editaci fotografií	136
Opravy fotografií	137
Oprava videa	145
Nástroje pro video	146
Opravy videa	150
Opravy zvuku	153

KAPITOLA 5: EDITACE MÉDIÍ: EFEKTY 155

Efekty v editorech médií.....	158
Efekty na časové ose	162
Panel Nastavení.....	164
Práce s klíčovými snímky	167
Efekty pro video a fotografie	170
Práce s přechody	176
Posuvník a lupa	177

KAPITOLA 6: KOLÁŽ 183

Část Koláž knihovny	185
---------------------------	-----

Použití šablon koláží 186

Klipy koláží na časové ose.....	188
Anatomie šablony.....	190

Editor koláží..... 194

Použití Editoru koláží	194
------------------------------	-----

KAPITOLA 7: EDITOR TITULKŮ 199

Spuštění a (a ukončení) Editoru titulků	202
---	-----

Knihovna 203

Výběr předvoleb..... 205

Předvolby vzhledů	206
Předvolby filmů.....	207

Vytváření a editace titulků 210

Nastavení pozadí	213
Nastavení vzhledu	214
Okno Editace.....	219
Text a nastavení textu	222
Titulky a stereoskopické 3D	227

Seznam vrstev..... 228

Práce se seznamem vrstev.....	229
Práce se skupinami vrstev.....	234

KAPITOLA 8: ZVUK A HUDBA..... 239

Editor Zvuku	241
Opravy zvuku	247
Zvukové efekty.....	252
Zvuk na časové ose	255
Funkce zvuku na časové ose.....	256
Nástroje pro vytváření zvuku	265
ScoreFitter.....	267
Nástroj Komentář	268

KAPITOLA 9: PROJEKTY DISKU 271

Menu disku	273
Přidání menu disku.....	276
Náhled menu disku.....	279
Editace menu na časové ose	281
Značky menu časové osy.....	282
Nástroje pro vytváření disků.....	283
Průvodce kapitolou.....	286
Editor menu.....	290
Tlačítka menu.....	291
Modul disku.....	293

KAPITOLA 10: IMPORTÉR..... 295

Použití importéru.....	296
Panely importéru	298
Panel Import z.....	299
Panel Import do.....	302
Panel Režim	306
Okno možností komprese	309
Okno možností detekce scén.....	310
Panel Metadata.....	312
Panel Název souboru	313

Výběr položek pro import.....	315
Import ze souboru.....	315
Výběr souborů pro import	315
Import from Cloud	323
Vyhledání položek.....	324
Import z videokamery DV nebo HDV	325
Import z analogových zdrojů	330
Import z disků DVD nebo Blu-ray.....	332
Import z digitálních fotoaparátů.....	333
Fázová animace	333
Snímek	336
KAPITOLA 11: EXPORTÉR	339
Výstup na disk nebo paměťovou kartu	343
Výstup do souboru	347
VÝSTUP DO SLUŽBY CLOUD	358
VÝSTUP NA ZAŘÍZENÍ	362
KAPITOLA 12: NASTAVENÍ	367
DODATEK A: ŘEŠENÍ POTÍŽÍ	379
Způsoby kontaktování podpory	380
Nejčastěji řešené problémy	382
Kompatibilita s obsahem ze starších verzí.....	382
Kompatibilita s hardwarem pro nahrávání	385
Informace o sériovém čísle	386
Chyba nebo havárie při instalaci	388
Zablokování nebo havárie při spuštění.....	389
Řešení potíží s haváriemi softwaru	391
Problémy s exportem.....	398
Problémy s přehráváním disku.....	399
Zdroje informací, výukové kurzy a školení	402

DODATEK B: NATÁČENÍ VIDEO	405
Vytvoření plánu natáčení.....	406
Editace	407
Základní pravidla editace videa	410
Vytvoření zvukového doprovodu.....	412
Titulek.....	413
DODATEK C: GLOSÁŘ	415
DODATEK D: KLÁVESOVÉ ZKRATKY	433
DODATEK E: SPRÁVCE INSTALACE	439
Úvodní obrazovka	441
Moduly plug-in a bonusový obsah.....	443
Požadavky na vybavení	444
REJSTŘÍK	447

Dříve než začnete

Děkujeme Vám za zakoupení aplikace Pinnacle Studio. Věříme, že s ní budete spokojeni.

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

Chcete-li se při používání aplikace Studio vydat správnou cestou, věnujte nejprve pozornost následujícím tématům a potom pokračujte *Kapitolou 1: Používání aplikace Pinnacle Studio*. Doporučuje se také vzít v úvahu požadavky produktu na vybavení, které jsou popsány na straně 444 v části *Dodatek E: Správce instalace*.

Zkratky a konvence

Informace v této příručce jsou uspořádány pomocí následujících konvencí.

Běžně používané termíny

AVCHD: Formát pro video používaný některými videokamerami s vysokým rozlišením a pro vytváření disků DVD, které lze přehrávat v přehrávačích disků Blu-ray. Úspěšná editace souborů AVCHD vyžaduje vyšší výpočetní výkon než jiné formáty podporované aplikací Pinnacle Studio.

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

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

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

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

Tlačítka, nabídky, dialogová okna a okna

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

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

Výběr příkazů nabídky

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

Vyberte položky *Soubor ➤ Vypálit obraz disku*.

Místní nabídky

Místní nabídka je seznam příkazů, který se zobrazí po klepnutí pravým tlačítkem myši v určitých oblastech rozhraní aplikace. V závislosti na tom, kde myš klepnete, se může místní nabídka vztahovat k

upravovatelnému objektu (například ke klipu na časové ose pro úpravy), k oknu nebo k zóně, jako je například ovládací panel. Otevřené místní nabídky se chovají stejně jako nabídky na hlavním panelu nabídek.

Místní nabídky jsou k dispozici pro většinu rozhraní aplikace Pinnacle Studio. V této dokumentaci obecně předpokládáme, že víte, jak místní nabídky otevírat a používat.

Klepnutí myši

Je-li nutné klepnout tlačítkem myši, je vždy míněno levé tlačítko, není-li uvedeno jinak nebo není-li myšleno otevření místní nabídky:

Klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz *Editor titulků*. (Případně může být v dokumentaci uvedeno: „Vyberte příkaz *Editor titulků* z místní nabídky.“)

Názvy kláves

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

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

Podrobná tabulka s dostupnými klávesovými zkratkami je uvedena v *Dodatku D: Klávesové zkratky*.

Nápověda a online nápověda

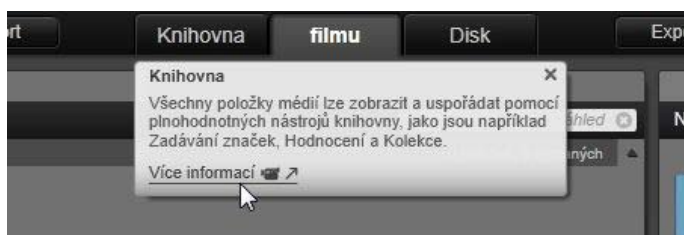
V aplikaci Pinnacle Studio je k dispozici okamžitá nápověda uvnitř programu i online nápověda:

Soubor nápovědy: Chcete-li otevřít soubor nápovědy aplikace Pinnacle Studio, stiskněte klávesu F1 nebo klikněte na tlačítko *nápovědy* na hlavním panelu nabídek a zvolte možnost *Nápověda*.



Popisy tlačítek: Chcete-li zjistit funkci některého tlačítka nebo jiného ovládacího prvku aplikace Studio, přidržte nad tímto prvkem ukazatel myši. Otevře se popisek, například „Nápověda (F1)“ ve výše uvedeném obrázku, vysvětlující funkci ovládacího prvku.

Rozšířené popisy: U některých funkcí je k dispozici více informací v *rozšířených popisech*, které lze aktivovat kliknutím na tlačítko *nápovědy* a vybráním možnosti *Zobrazit rozšířené popisy*. Popisy obsahují odkazy na výukové videokurzy s podrobnými informacemi. Pokud nechcete odkaz zobrazit, klikněte na tlačítko **x** v rozšířeném popisu nebo zrušte zaškrtnutí této možnosti v nabídce *Nápověda*.



Rozšířený popis pro kartu Knihovna. Kliknutím na ikonu přehrajete výukový program.

Použití aplikace Pinnacle Studio

K tomu, abyste získali jednoduchý nástin procesu digitálního vytváření filmů, vám stačí skupina karet ve střední části hlavního okna aplikace Pinnacle Studio. Stejný postup aplikujte na jakýkoli typ výsledného díla od nenáročné prezentace s efekty mizení u každého snímku až po extravagantní 3D dílo se stovkami pečlivě rozmístěných klipů a efektů.



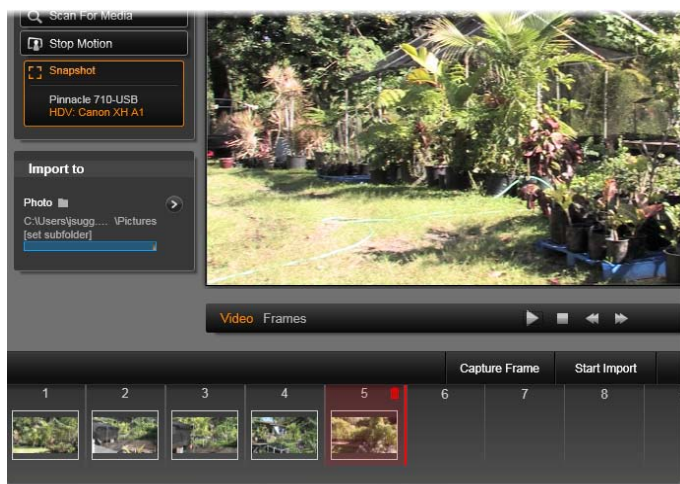
Na hlavním ovládacím panelu aplikace Pinnacle Studio je shrnut proces vytváření filmů.

Importér

Import na levé straně představuje přípravný krok. Zahrnuje takové postupy, jako je nahrávání videa z analogové kamery nebo kamery DV, přenášení fotografií z digitálního fotoaparátu a kopírování souborů médií na místní pevný disk z umístění v síti.

Importér aplikace Pinnacle Studio obsahuje nástroje k provedení těchto úloh a funkci *Snímek* pro uložení snímků z video souborů a nástroj *Fázová animace* pro

vytváření videa snímek po snímku. Další informace naleznete v *Kapitole 10: Importér*.



Hlavní ovládací prvky v nástroji Snímek v Importéru.

Příkazy importu nabídky Soubor: Zvolení položky *Import* v nabídce souboru odpovídá kliknutí na kartu *Import*. Otevře se tím importér. V nabídce jsou k dispozici tři další možnosti importu. Pomocí každé možnosti se otevře dialog souboru Windows umožňující import souborů z pevného disku nebo jiného místního umístění.

- *Import předchozích projektů Studia* umožňuje načtení filmových projektů vytvořených v dřívějších verzích aplikace Pinnacle Studio.
- *Importovat projekty aplikace Studio* umožňuje začlenit projekty exportované z druhé aplikace Studio pro iPad.
- *Rychlý import* umožňuje přímo vybrat běžné mediální soubory pro import, jakými jsou fotografie, videa, zvukové soubory a projekty.

Exportér

Na druhém konci procesu vytváření filmů se nachází *Export*. Když se dostanete až do tohoto bodu, znamená to, že to nejtěžší už máte za sebou. Kreativní energie, kterou jste vložili do vytvoření filmu, se vyplatila a vy teď máte výsledek, kterému chybí jen jediná věc – obecnostvo.



Příprava na vytvoření video souboru v Exportéru

Exportér aplikace Pinnacle Studio vám pomůže zdolat tuto poslední překážku pomocí nástrojů, které vám umožní předvést váš film divákům, ať je to kdokoli a nachází se kdekoli. Vytvořte digitální filmový soubor ve formátu podle vlastního výběru, vypalte disk DVD nebo odešlete soubor do cílového umístění ve službě, například na server YouTube nebo Vimeo, nebo do osobního paměťového prostoru založeného na službě Cloud ve službě Box.

Stejně jako Importér se Exportér otevře v samostatném okně. Po dokončení prací se znovu zobrazí hlavní okno. Další informace získáte v *Kapitole 11: Exportér*.

Karty ve střední části

Nejvíce práce v aplikaci Pinnacle Studio probíhá na třech kartách ve střední části *Knihovna*, *Film* a *Disk*. První z těchto karet otevře hlavní zobrazení knihovny, kde můžete spravovat kolekce svých médií.

Ostatní karty slouží k otevření dvou editorů projektů, jednoho pro digitální filmy a druhého pro projekty na disku, což jsou digitální filmy obohacené o možnosti interaktivity ve formě menu DVD.

Knihovna

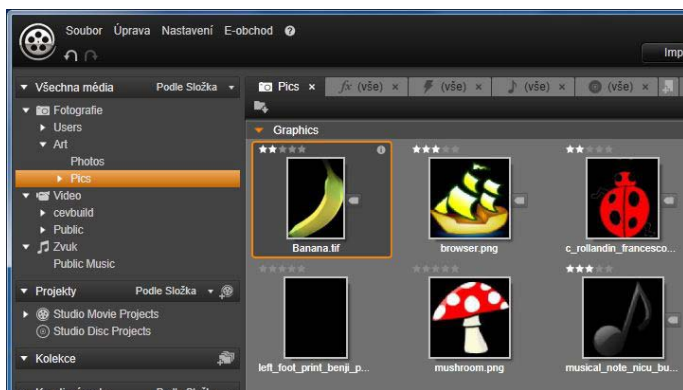
Knihovna představuje nástroj pro katalogizaci a správu všech zdrojů založených na souborech – neboli *položek* – které můžete používat při své tvorbě. Téměř většina materiálů ve vašem filmu – videozáznamy, hudební a zvukové soubory a většina specializovaných zdrojů, jako jsou přechody a efekty – jsou položky pocházející z knihovny. Mnoho položek v knihovně je dodáváno v rámci aplikace Pinnacle Studio a jsou k dispozici pro použití bez licenčních poplatků. Patří sem profesionálně navržené titulky, menu DVD a koláže ve 2D i stereoskopickém 3D.

Knihovna používá při automatické aktualizaci a měnícím se počtu souborů médií v systému *sledované složky*. Na straně sledovaných složek na ovládacím panelu nastavení aplikace Pinnacle Studio, zadejte názvy adresářů médií, zejména těch, které často aktualizujete. Od tohoto okamžiku bude knihovna v těchto adresářích pravidelně hledat změny a odpovídajícím způsobem bude probíhat její aktualizace.

Podrobné informace naleznete v části Nastavení pozadí na straně 368.

Hlavní zobrazení: Když klepnete na kartu *Knihovna*, zobrazí se hlavní okno. Toto hlavní zobrazení vám umožňuje získat rozsáhlý přístup k mnoha nástrojům katalogizace a vyhledávání, včetně těch, které slouží ke kategorizaci položek pomocí hodnocení a značek, a těch, které se používají k vytváření kolekcí položek definovaných uživatelem.

Kompaktní zobrazení: V kompaktním zobrazení knihovny se prakticky celé funkční hlavní zobrazení zmenší do velikosti panelu, který bude součástí některých dalších oken, například Filmového editoru a Editoru disku. Hlavním účelem kompaktního zobrazení je umožnit přidání položek do projektu filmu nebo disku z knihovny přetažením.



Hlavní zobrazení knihovny se skládá z navigačních ovládacích prvků umožňujících procházet strukturu katalogu (nalevo) a prohlížeče pro kontrolu a výběr položek (napravo).

Přehrávač: Nástroje, které jsou k dispozici v knihovně, zahrnují Přehrávač, což je prohlížeč, který lze použít pro všechny typy médií zpracovávané v této

aplikaci. Při použití z hlavního okna knihovny se přehrávač otevře v samostatném okně. Když je použita kompaktní knihovna, zobrazí se ve stejném okně integrovaná verze přehrávače. Další informace naleznete v části Přehrávač na straně 10.



Náhled položky videa v knihovně v okně přehrávače, jehož velikost se dá měnit, s kompletní sadou ovládacích prvků pro ovládání posunu včetně kolečka převíjení. Můžete pokračovat v práci v hlavním okně a současně mít otevřený rozevírací přehrávač.

Úplné informace o knihovně a jejím použití získáte v *Kapitole 2: Knihovna*.

Další krok

Jakmile víte, jak s knihovnou pracovat, a provedli jste všechny potřebné změny výchozího nastavení, je čas začít vytvářet film. Můžete pokračovat dvěma způsoby:

Obvyklý způsob: Jestliže chcete detailně řídit způsob použití médií ve svém filmu, obvykle začnete projekt

filmu nebo disku vytvářet od začátku v jednom ze dvou *editorů projektu*. Ty jsou popsány dále v textu.

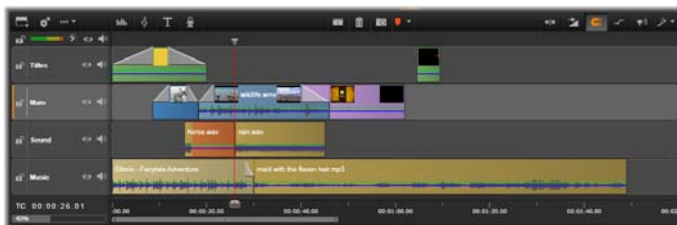
Nejjednodušší způsob: Aby bylo možné dosáhnout mimořádně rychlých výsledků, nabízí knihovna jiný způsob. Klepnutím na nástroje SmartSlide nebo SmartMovie v dolní části knihovny otevřete další sadu ovládacích prvků. U každého z těchto způsobů zvolte nějaké položky vizuálních médií, které budou sloužit jako základ projektu, vyberte hudbu pro zvukovou stopu a proveďte další úpravy. Potom přichází na řadu software, který automaticky generuje projekt aplikace Pinnacle Studio v plném měřítku obsahující požadovaná média a možnosti. Projekt můžete ihned exportovat nebo podle potřeby dále ručně upravit. Podrobné informace získáte v tématu SmartSlide na straně 56 a SmartMovie na straně 59.

Filmový editor a Editor disku

Po shromáždění všech materiálů a jejich uspořádání podle vašich představ v knihovně je čas začít pracovat na videu nebo prezentaci. Pokud pracujete výslovně na disku, můžete ihned začít pracovat v Editoru disku, který je stejný jako Filmový Editor, ale obsahuje další nástroje pro vytváření a nastavení menu DVD. Editor disku je popsán v *Kapitole 9: Projekty disku*.

Pokud neplánujete vytvoření disku nebo si nejste jistí nebo v případě, že je disk jenom jedním z výstupních médií, která se chystáte připravit, bude pravým místem pro zahájení práce Filmový editor. Film můžete po dokončení exportovat do Editoru disku a přidat do něj menu.

Filmový editor a editor disku existují vedle sebe, ale s výjimkou funkce exportu, kterou jsme právě zmínili, spolu nespolupracují. Pokud chcete, můžete současně načíst řádný projekt filmu a projekt disku a podle potřeby mezi nimi přepínat.



Ve Filmovém editoru i Editoru disku se v dolní části obrazovky nachází časová osa s několika stopami. Většina klipů na časové ose pochází z knihovny. Některé typy, například automatická hudba na pozadí, jsou generovány pomocí speciálních nástrojů.

Oba editory projektu obsahují kromě zobrazení časové osy i vložené verze knihovny a přehrávače. Chcete-li vytvořit projekt, přetáhněte položky z kompaktní knihovny na stopy časové osy nebo do oblasti scénáře editoru projektu, kde jsou nazývány klipy. Editor filmu i disku lze použít pro 2D i stereoskopický 3D materiál.

Ovládací prvek *typ náhledu* nad přehrávačem umožňuje přepnout mezi zobrazením aktuální položky v knihovně (zdroj) a aktuálním klipem na časové ose. V Editoru disku umožňuje další typ náhledu (menu) použít přehrávač jako editor pro propojení nabídek disku s body na časové ose projektu.

Úpravy na časové ose, což je hlavní činnost při vytváření projektu, jsou podrobně popsány v *Kapitole 3: Filmový editor*.

Editory médií

Pro práci s určitými typy médií jsou někdy potřeba další okna. Obvykle lze otevřít okno editoru vhodné pro položku nebo klip poklepnáním na příslušnou položku.

Opravy z knihovny: Velmi důležité jsou editory pro standardní typy médií video, fotografie a zvuk. Při volání z knihovny (poklepnáním na položku) bude každý z těchto editorů poskytovat sadu *nástrojů oprav* odpovídajících typu média. Tyto nástroje lze použít přímo u položek v knihovně a například odstranit z videa chvění kamery, trimovat nechtěný materiál z fotografie nebo potlačit zvukový šum.

Když je oprava použita u položky v knihovně, nebude upraven soubor médií. Parametry opravy budou uloženy v databázi knihovny. Kdykoli je možné je podle potřeby změnit nebo odebrat. Opravy, které provedete v knihovně, doprovází položku, kterou přidáte na časovou osu projektu jako klip.

Opravy z časové osy: Když poklepnáním na klip na časové ose otevřete jeden ze standardních editorů médií, opět budete mít k dispozici *nástroje pro opravy*. V tomto případě se však budou vztahovat jen na klip v projektu, nikoli na základní položku v knihovně.

Přechody a efekty: Při volání efektů z časové osy projektu nabízejí editory médií množství doplňků pro všechny tři typy médií ve skupinách *Přechod Do*, *Přechod Z* a *Efekty*.

Přechody umožňují oddělit jednu část klipu od druhé pomocí škály možností od těžko postřehnutelného rozplynutí po jasné efekty poutající pozornost.

Tyto možnosti zahrnují praktické (*Jas a kontrast*) až efektní efekty (*Zlomkový oheň*). Efekty lze animovat pomocí změn využívajících *klíčované* parametry s libovolným stupněm složitosti. Poskytují bezpočet způsobů, jak vytvářeným položkám přidat na kreativní zajímavosti. Některé efekty jsou navrženy zvláště pro 3D materiál a lze také přidat 3D vzhled k 2D metráži, pomocí *Ovládání hloubky S3D*.

Posuvník a lupa: Editor fotografií obsahuje ještě jeden vlastní nástroj – *posuvník a lupa*. Stejně jako právě popsané efekty lze posuvník a lupu animovat pomocí klíčových snímků a vytvořit libovolnou požadovanou kombinaci simulovaných pohybů kamery s posuvníkem a lupou v rámci ohraničení jediné fotografie.

Nástroje pro opravy a editory médií jsou obecně popsány v *Kapitole 4: Úpravy médií: Opravy*. Efekty a nástroj *posuvníku a lupy* jsou popsány v *Kapitole 5: Úpravy médií: Efekty*.

Přehrávač

Přehrávač je obrazovka s náhledem, na které můžete kontrolovat média knihovny, přehrávat filmový projekt, pracovat s menu disků a provádět další činnosti. V každém okně nebo kontextu, ve kterém je použit, obsahuje přehrávač poněkud odlišné ovládací prvky.

Úvodní informace k Přehrávači a k jeho základním ovládacím prvkům naleznete v části „Knihovna – náhled“ na straně 38. Stereoskopické 3D režimy

zobrazení jsou popsány na straně 42. Informace o používání Přehrávače v režimu *trimování* na časové ose naleznete v části „Operace s klipy“ na straně 95. Informace o používání Přehrávače s funkcí Koláž naleznete v části „Editor koláží“ na straně 194. Informace o používání Přehrávače při editaci menu disku naleznete v části „Náhled menu disku“ na straně 279.

Projekty aplikace Pinnacle Studio

Filmy a disky, které vytvoříte v aplikaci Pinnacle Studio, se tvoří z *projektů* z časové osy editoru filmu nebo editoru disku.

Chcete-li projekty spravovat, musíte aplikaci Studio umožnit sledovat veškeré úpravy časové osy a úpravy týkající se trimování, přidávání efektů a dalších úkonů. Tyto údaje se uchovávají v souboru projektu ve formátu *axp* (formát filmu aplikace Pinnacle Studio).

Aby se při práci s objemnými soubory šetřilo místo na pevném disku, *neobsahuje* soubor projektu položky médií vašeho filmu. U těchto položek se ukládá pouze jejich umístění v knihovně.

Formát **axp** souboru projektu je výchozím formátem pro příkazy nabídky *Soubor* ➤ *Otevřít*, *Soubor* ➤ *Uložit* a *Soubor* ➤ *Uložit jako*. Zřejmě se bude jednat o jediný formát, který budete potřebovat.

Někdy ovšem potřebujete mít všechny zdroje projektu na jednom snadno ovladatelném místě, kde je lze bez problémů archivovat nebo odkud lze soubory přesouvat nebo odesílat. K tomu je určen alternativní formát souboru *axx* (balíček projektů aplikace Pinnacle

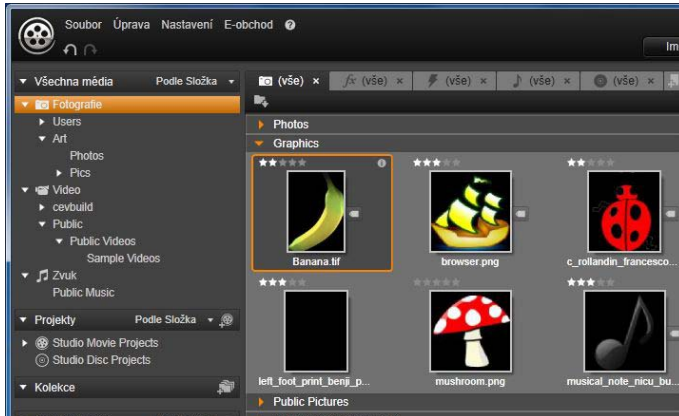
Studio). Jediný soubor s tímto formátem obsahuje veškerý materiál vašeho projektu, včetně položek médií. Soubory s tímto formátem jsou nutně větší než běžné soubory projektů.

Ačkoli není možné projekt upravit přímo ve formátu balíčku projektů, v aplikaci Pinnacle Studio lze balíček otevřít pomocí možnosti *Soubor* ➤ *Otevřít a zvolení přípony **axx*** v poli přípon. Aplikace Studio bez problémů projekt rozbalí a vytvoří novou položku knihovny pro rozbalenou verzi, kterou lze po otevření upravovat.

KAPITOLA 2:

Knihovna

Knihovna aplikace Pinnacle Studio, nebo jednoduše knihovna, je nástroj pro katalogizaci a správu všech prostředků ve formě souborů, které můžete využít při tvorbě disků. Knihovna slouží k vybírání segmentů videa, fotografií, zvuků, přechodových efektů, titulků a dalších položek, které pak můžete velice snadno, rychle a intuitivně použít ve svých filmech.



Knihovna médií aplikace Pinnacle Studio otevřená na složce s grafickými obrázky.

Systém třídění v knihovně se podobá tomu, jaký znáte z prohlížečů souborových systémů. Zatímco v prohlížeči se však seskupují *soubory* podle svého

fyzického umístění, například na pevném disku, v knihovně se řadí *položky* podle typu – video, fotografie a tak dále. Stromová struktura, která umožňuje přístup k podskupinám položek, je prakticky totožná a rychle se v ní zorientujete.

Kromě souborů zvuku, fotografií a videa ve standardních formátech obsahuje knihovna také zvláštní pomocná média jako titulky a nabídky disků. Spolu s přechody, filtry a dalšími efekty je naleznete v hlavní kategorii s názvem Kreativní prvky.

V knihovně lze snadno spravovat rozsáhlé kolekce médií, jaké jsou dnes časté i v domácích systémech. V aplikaci Pinnacle Studio lze použít několik desítek typů souborů médií, které v tomto integrovaném rozhraní můžete procházet, uspořádat a prohlížet v náhledu.

Položky se zobrazují buď jako ikony, nebo jako textové záznamy ve sbalitelných *složkách*, které se řadí v prohlížeči knihovny. Složky mohou odpovídat skutečným adresářům v souborovém systému počítače, případně mohou představovat virtuální seskupení na základě hodnocení, typu souboru, data vytvoření nebo zařazení do uživatelem definované *kolekce*.

Přidávání položek do projektu

Knihovna v aplikaci Pinnacle Studio umožňuje dvě zobrazení. Hlavní zobrazení se otevře v okně aplikace poté, co klepnete na kartu *Knihovna*. Využívá veškerý dostupný prostor tak, aby poskytlo co největší množství informací.



Chcete-li otevřít hlavní zobrazení knihovny, klepněte na kartu Knihovna v horní části okna aplikace Pinnacle Studio.

Kompaktní zobrazení knihovny je panel, ať už ukotvený (jako u projektových editorů filmu nebo disku), či plovoucí (jako u editoru titulků). V kompaktním zobrazení zůstávají plně zachovány všechny funkce knihovny. Jeho základním smyslem je umožnit vám jednoduše přetáhnout položky z knihovny do projektu filmu či disku.

Aktuální sada karet knihovny a obsah prohlížeče zůstávají zachovány ve všech zobrazeních. Pokud například v hlavním zobrazení procházíte konkrétní složku s nabídkami disku a přepnete do editoru filmu, otevře se tatáž složka v kompaktním zobrazení.

Opravy souborů médií

Soubory médií mají různou technickou kvalitu. Čas od času narazíte na dokonalou fotografii, videoklip nebo zvukový efekt. Častěji se však stává, že fotografie potřebuje oříznout, video je roztřesené nebo zvuk začíná nepříjemným zasyčením. Nástroje pro opravy médií v aplikaci Pinnacle Studio vám dovolí tyto a další problémy vyřešit pomocí *opravných filtrů*, které u problematického klipu použijete poté, co jej umístíte do časové osy projektu.

Nezřídka je však ještě lepším řešením, když opravu použijete přímo u položky v knihovně, *předtím*, než ji

přidáte do projektu. Tak se bude při veškeré práci s položkou od počátku používat upravená verze, nikoli nevyhovující originál. Úpravy lze rychle provést otevřením editorů médií z knihovny. Samotný soubor, který je základem opravené položky, se nezmění. Parametry opravy se namísto toho uloží do databáze knihovny a opětovně se použijí při každém zobrazení nebo použití dané položky.

Okamžité výsledky: nástroje Inteligentní snímek (SmartSlide) a Inteligentní film (SmartMovie)

Vedle základních funkcí, které jsme zatím popsali, nabízí knihovna také dvojici navzájem se doplňujících nástrojů, jež dovolují s využitím zadaných prostředků médií automaticky vytvořit kompletní projekt. Stačí vybrat fotografie nebo sekvence videa, zadat několik nastavení, a můžete spustit tvorbu. Projekt, který se v aplikaci Studio vygeneruje, můžete použít bez dalších úprav, nebo jej podle potřeby ručně doladit.



ZÁKLADY PRÁCE S KNIHOVNOU

Knihovna aplikace Pinnacle Studio umožňuje spravovat a efektivně využívat celý fond médií a dalších položek, které máte k dispozici pro svou tvorbu.

Co přesně knihovna obsahuje?

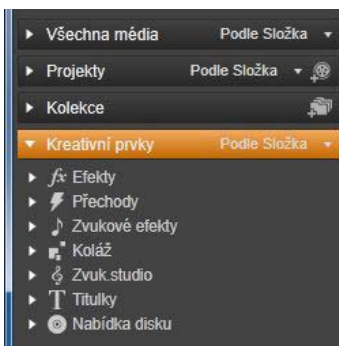
Škálu položek, které můžete využívat ve svých projektech, lze shrnout do čtyř hlavních větví stromu položek. Každá větev se dále dělí do specializovanějších podčástí.

Část *Všechna média* obsahuje standardní soubory médií uložené v systému, rozdělené do podčástí s názvy *Fotografie*, *Video* a *Zvuk*. Podporována je řada standardních typů souborů. Funkce čtvrté podčásti s názvem *Chybějící média* je popsána dále.

Větev *Projekty* stromu položek obsahuje vaše projekty filmů a disků v aplikaci Pinnacle Studio. Projekt můžete otevřít přímo z knihovny a začít jej upravovat. Můžete jej také přidat do časové osy jiného projektu, kde bude fungovat jako běžný klip.

Kolekce představují vlastní seskupení médií v knihovně. Čím více času věnujete správě médií, tím častěji zřejmě budete kolekce využívat. Mohou sloužit jako dočasná úložiště během práce nebo k rozřídění médií a jejich uložení pro pozdější využití. Kolekce lze generovat automaticky, ale většinou je definují uživatelé. Podporovány jsou také hierarchicky uspořádané kolekce. Kolekce na nejvyšší úrovni v hierarchii slouží jako podčásti větve *Kolekce*.

Větev *Kreativní prvky* je na ilustraci vpravo znázorněna otevřená, takže jsou vidět její podčásti. Každá z nich představuje typ zvláštních efektů (*Efekty* a *Přechody*), případně zvláštní typ médií (ostatní podčásti). Součástí



aplikace Pinnacle Studio jsou také kolekce všech sedmi typů těchto prvků, bez licenčních poplatků a připravené k okamžitému použití.

Ukládání položek v knihovně

Každá položka v knihovně – tedy každý klip, zvuk, přechod atd. – odpovídá souboru uloženému v místním úložišti vašeho počítačového systému. Knihovna tyto soubory „nevlastní“ a nikdy je neukládá s úpravami, pokud není zadán výslovný požadavek. Namísto toho do své vnitřní databáze ukládá informace o jejich názvech, umístění a vlastnostech. Uložené informace zahrnují také veškeré značky a hodnocení, kterými jste opatřili konkrétní položky, a parametry případných opravných filtrů, jež jste použili.

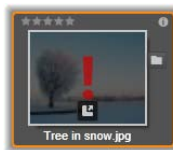
Databáze

Soubory, které tvoří databázi knihovny, jsou uloženy ve složce, k níž má práva jediný uživatel, nikoli ve složce se sdílenými přístupovými právy v systému Microsoft Windows. V případě, že aplikaci Pinnacle Studio ve vašem počítači využívá několik uživatelů se samostatnými přístupovými údaji, vytvoří se pro každého z nich samostatná knihovna.

Chybějící média

Operace jako přidávání, odebírání a přejmenování položek v knihovně jsou databázové operace a nemají žádný vliv na samotné soubory médií. Při odebírání položky z knihovny vám ovšem nabídka v potvrzovacím dialogovém okně umožní udělat další krok a smazat i samotný soubor. Tato možnost je však ve výchozím nastavení vypnuta – je tedy třeba si tuto akci výslovně vyžádat.

Obdobně platí, že když odstraníte soubor položky v Průzkumníkovi Windows nebo v jiné aplikaci mimo Pinnacle Studio, záznam o souboru v databázi bude i nadále zachován.



Vzhledem k tomu, že knihovna ve skutečnosti nemá k danému souboru přístup, však bude záznam ve výpisu opatřen grafickým označením chyby. Jestliže soubor stále existuje, ale byl přesunut do jiné složky nebo zařízení, lze odkaz na něj v knihovně snadno obnovit. Poklepáním na položku zobrazíte standardní dialogové okno Otevřít soubor, ve kterém můžete vyhledat cestu k novému umístění souboru.

Pokud chcete naopak zkontrolovat, zda se v knihovně nevyskytují chybějící média, prohlédněte zvláštní podčást *Všechna média* ➤ *Chybějící média* ve stromu položek. Strom položek je popsán dále (strana 20).

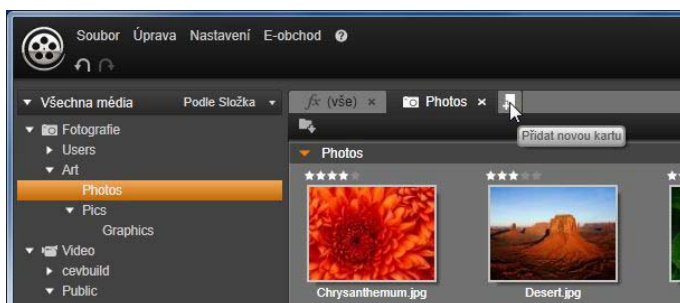
Karty umístění

K úpravám projektů videa patří i koordinace různých médií a dalších položek, s nimiž pracujete. Je pravděpodobné, že se během práce budete vracet do různých částí knihovny, které jsou pro projekt podstatné. Občas také bude nutné změnit nastavení zobrazení a filtrování podle toho, s jakým materiálem právě pracujete.

Podobně, jako se ve webovém prohlížeči využívá řada záložek, které umožňují snadno přecházet mezi

několika otevřenými weby, nabízí knihovna možnost vytvářet a konfigurovat během práce karty umístění. Tyto karty poskytují přímý přístup k jednotlivým umístěním, s nimiž aktuálně pracujete.

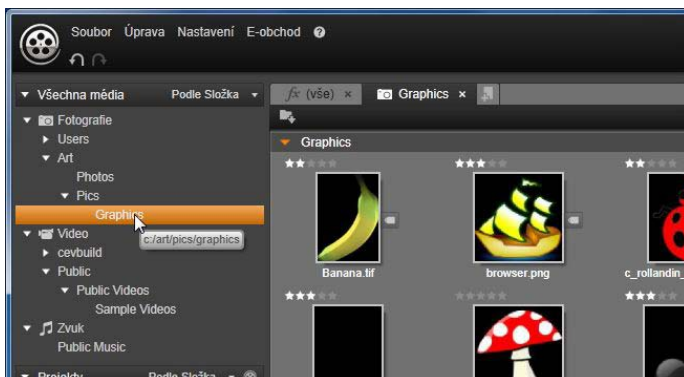
Pokud chcete nastavit umístění pro aktuální kartu, klepněte na jeho název ve stromu položek. Změny, které provedete v nastavení zobrazení a filtrování na aktivní kartě, zůstanou zachovány do příštího přístupu.



Tři zobrazené karty nabízejí přístup k médiím potřebným pro práci s různými částmi projektu disku. Ukazatel myši je nastaven na místě, kde lze vytvořit novou kartu. Chcete-li kartu zavřít, klepněte na ikonu x vpravo od popisku karty.

Strom položek

Paleta položek v knihovně je uspořádána do stromu složek, jehož struktura a celkové ovládání se podobá nástrojům pro práci se systémy souborů, jako je například Průzkumník Windows. Vyberete-li ve stromu složek určité umístění, zobrazí se název dané složky v popisku aktivní karty umístění a obsah složky v sousedním prohlížeči.

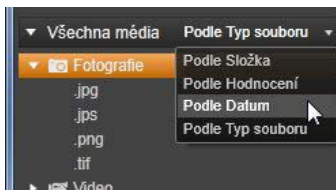


V hlavním zobrazení knihovny, které je vidět na tomto obrázku, je strom položek umístěn v levém podokně pracovního prostoru. V kompaktním zobrazení knihovny, které se využívá v nástrojích aplikace Pinnacle Studio pro úpravy projektů a médií, má strom položek podobu rozbalovacího seznamu na aktivní kartě.

Čtyři hlavní „větve“ stromu položek jsme již v textu představili (strana 16).

Nabídka *Seskupit podle*

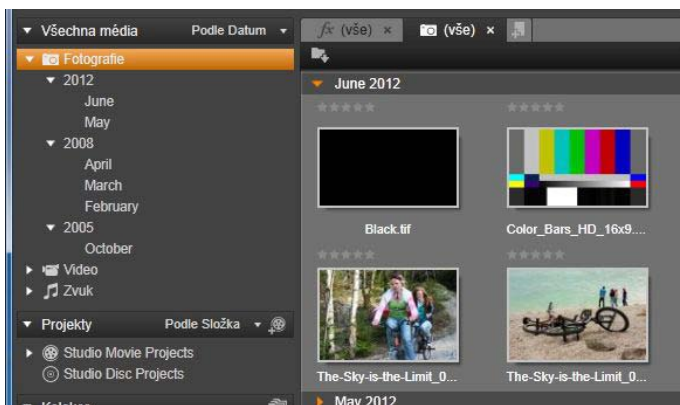
Záhlaví větve *Všechna média* obsahuje malou rozevírací nabídku voleb, které umožňují určit způsob seskupení položek v jednotlivých podčástech dané větve.



Nastavíte-li seskupování *podle složky* (výchozí volba), bude struktura složky odpovídat skutečným adresářům na vašem pevném disku, v přenosné paměti typu flash nebo v jiném zařízení se systémem souborů. Do výchozího zobrazení jsou zahrnuty některé standardní složky. Podle potřeby můžete přidat další a využít

system *sledovaných složek*. Seskupení *podle složky* je znázorněno výše na ilustraci hlavního zobrazení knihovny.

Použijete-li jiné seskupení, ať už *podle hodnocení*, *podle data*, nebo *podle typu souboru*, budou v jednotlivých podčástech vypsány přesně tytéž soubory položek jako u seskupení *podle složky*. Namísto třídění podle složek v systému souborů, v kterých jsou uloženy, jsou však ve stromu položek seskupeny do „virtuálních složek“ podle zvolené vlastnosti.



Hlavní zobrazení knihovny, v němž je ve větvi Všechna média stromu položek vybráno seskupení Podle data. Složky nižší úrovně stromu položek jsou zobrazeny v prohlížeči (vpravo). Každá z těchto „virtuálních“ složek obsahuje všechny fotografie, u kterých datum souboru spadá do konkrétního měsíce.

Seskupení podle *hodnocení* například rozdělí podčásti do šesti virtuálních složek. V pěti z nich budou zobrazeny soubory médií podle toho, jak jste je ohodnotili hvězdičkami, šestá složka je určena pro soubory, které jste dosud neohodnotili. Další informace

o hodnocení souborů a jejich využití najdete v části Prohlížeč (strana 29).

Podčást *Fotografie* větve *Všechna média* na vsunuté ilustraci výše je seskupena podle *typu souboru*. Virtuální složky jsou pojmenovány *BMP*, *GIF* nebo *JPG* – každá je určena pro jednu ze známých přípon souborů u souborů médií v této podčásti.

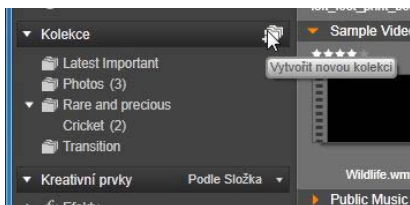
U seskupení *podle data* představují složky rok vytvoření souboru, v jeho rámci jsou pak soubory dále rozříděny podle měsíců.

Seskupení v dalších podčástech

Větve *Projekty* a *Kreativní prvky* ve stromu položek rovněž obsahují nabídku *Seskupit podle*. Je tedy možné, aby v jednotlivých větvích byly nastaveny různé režimy seskupení. Nabídka zahrnuje tytéž příkazy, jaké byly popsány u větve *Všechna média*, s výjimkou možnosti *podle typu souboru*, která není potřebná a nezobrazuje se.

Tlačítko Přidat kolekci

Větev *Kolekce* nezahrnuje nabídku *Seskupit podle*. Toto tlačítko v záhlaví větve vám umožní vytvořit novou kolekci tak, jak je popsáno v části „Operace s kolekcemi“ dále.



Kolekce

Z pohledu knihovny je *kolekce* jen nahodilým seskupením položek – sadou položek v knihovně, které nespojuje žádný princip uspořádání. Pro zařazení určitých souborů do kolekce nepochybně máte dobré důvody, knihovna je ale nezná. V kolekci se mohou sejít různorodé typy položek.

K dispozici je jedna zvláštní kolekce s názvem *Poslední import*. Ta se automaticky aktualizuje po každé operaci importu a zobrazuje přidaná média. Po dokončení importu můžete ihned přejít do této kolekce a začít pracovat s novým materiálem.

Další automaticky generovaná kolekce má název *Poslední inteligentní vytváření* a jsou v ní uložena média, která jste vybrali k produkci svého posledního inteligentního snímku či filmu.

Operace s kolekcemi

Chcete-li vytvořit novou kolekci, klepněte na ikonu na řádku záhlaví větve *Kolekce* a do textového pole zadejte požadovaný název. Proces dokončete stisknutím klávesy ENTER. Můžete také zvolit příkaz *Přidat do kolekce* ➤ *Vytvořit novou kolekci* z místní nabídky kterékoli položky.

Správa kolekcí: Místní nabídka každé kolekce obsahuje příkazy pro přejmenování a odstranění kolekce a také příkaz pro vytvoření dílčí kolekce, která bude mít jako nadřazenou „složku“ aktuální kolekci.

Přetažení: Kolekce lze ve stromu položek uspořádat pomocí myši. Přetažením v hierarchii se kolekce může stát dílčí kolekci.

Zobrazení položek v kolekci

Klepnutím na název kolekce ji zobrazíte v prohlížeči.

V tom, jak se v prohlížeči zobrazují kolekce, je oproti všem ostatním kategoriím jeden důležitý rozdíl: Položky médií v případných dílčích kolekcích jsou sloučeny s položkami vybrané kolekce, nejsou však rozděleny do podskupin.

Specializovaná funkce prohlížeče nicméně umožňuje snáze si při prohlížení kolekcí udržet přehled o položkách, i když možná nejste dokonale systematičtí: Když umístíte ukazatel myši nad některou z vypsaných položek, zvýrazní se ve stromu položek ty kolekce, do kterých tato položka náleží.

Operace s položkami v kolekcích

Tyto operace lze provádět z místní nabídky kterékoli položky v kolekci. Chcete-li pracovat se skupinou položek, nejprve je vyberte pomocí myši (podle potřeby využijte pro výběr více položek klepnutí se stisknutou klávesou CTRL či SHIFT) nebo přetažením rámečku okolo požadovaných položek. Poté ve výběru klepněte pravým tlačítkem a zobrazte tak místní nabídku.

Přidat do kolekce: V podnabídce příkazu *Přidat do kolekce* zvolte cílovou kolekci, kam chcete vybrané položky přidat. Můžete také výběr přetáhnout přímo do cílové kolekce.

Odebrat z kolekce: Příkazem *Odebrat* odeberete vybrané položky z kolekce. Jak v knihovně platí obecně, operace se nedotkne souvisejících položek médií. Odebrání videa nebo jiné položky z kolekce v knihovně položku neodstraní z dalších umístění v knihovně.

Správa položek v knihovně

Média a další položky se do knihovny přidávají několika způsoby. Zároveň s aplikací Pinnacle Studio se například nainstaluje originální obsah větve *Kreativní prvky*.

Knihovna automaticky zjišťuje určité položky v systému při pravidelném prohledávání standardních umístění pro média v systému Windows. Tato umístění se při instalaci aplikace Pinnacle Studio nastavují jako *sledované složky*. Soubory médií z nich se automaticky přidají do knihovny. Můžete přidat také vlastní sledované složky (viz dále), které budou rovněž automaticky aktualizovány.

A konečně můžete média importovat ručně, a to několika způsoby (viz část Import dále).

Sledované složky

„Sledované složky“ jsou adresáře ve vašem počítači, které aplikace Pinnacle Studio monitoruje. Jestliže do sledované složky nebo do některé z jejích podsložek přidáte soubory médií, například videoklipy, automaticky se stanou také součástí knihovny. Aktualizace probíhá při každém spuštění aplikace a během doby, kdy je spuštěna.

Sledované složky se nastavují na stránce *Sledované složky* na ovládacím panelu Nastavení. U každé přidané složky můžete určit, že se má sledovat buď jeden konkrétní typ podporovaného média, nebo všechny typy. Více informací naleznete v části *Kapitola 12: Nastavení*.

Import

Jestliže potřebujete importovat velké množství či různorodou škálu médií nebo provést import z analogového média jako je například videokazeta, klepněte na tlačítko *Import* v horní části okna aplikace a otevřete tak Nástroj pro import. Podrobné informace o tomto nástroji naleznete v *Kapitole 10: Nástroj pro import*.

Bleskový import

Tlačítko *Bleskový import* v levé horní části knihovny otevře dialogové okno Soubor systému Windows, které umožňuje rychlý import souborů z pevného disku nebo jiného místního úložiště.



Pro zadané soubory se vytvoří nové složky v příslušných kategoriích médií (fotografie, video, zvuk a projekty). Navíc se importované položky zahrnou do kolekce *Poslední import*. (Kolekce již byly v této kapitole popsány, a to na straně 24.)

Přímý import přetažením

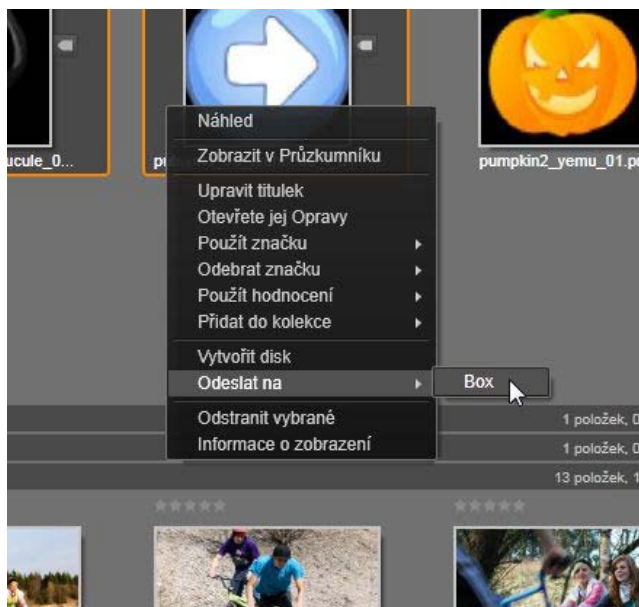
Chcete-li položky vybrat a importovat v jednom kroku, přetáhněte je z Průzkumníka Windows nebo z plochy do prohlížeče. Nové položky se ihned zobrazí v kolekci *Poslední import*, která se v případě potřeby vytvoří.

Přímý export z knihovny

Další možnosti exportu nabízí exportér který použijete po zvolení položky a kliknutí na kartu *Export* tab v horní části okna. Více informací naleznete v části *Kapitola 11: Exportér*

Chcete-li uložit položku knihovny na disk, zvolte možnost *Vytvořit disk* v místní nabídce. Vypálit lze

soubor i obrázek disku, pokud jste jej vytvořili. Pokud zvolíte více položek a možnost *Vytvořit disk*, všechny vybrané položky se zobrazí v dialogu *Vypálit soubory na disk*. Další položky lze přidat kliknutím na ikonu *Soubor* a jejich zvolením. Před vypálením lze také položky ze seznamu odstranit.



Více fotografií vybraných pro export do paměťového prostoru založeného na internetu ve službě Cloud pomocí služby Box.com.

Chcete-li použít k uložení položky nebo více položek knihovny poskytovatele paměťového prostoru založeného na internetu, zvolte možnost *Odeslat na server* a klikněte na položku *Box*. Zobrazí se dialogové okno pro vytvoření účtu a přihlášení. Při odesílání se vaše soubory nezmění, pouze se zkopírují do služby *Box*, do vašeho osobního umístění na *Box.com*.

Odebrání položek z knihovny

Chcete-li odebrat položku (či výběr obsahující několik položek) z knihovny, zvolte z místní nabídky příkaz *Odstranit vybrané* nebo stiskněte klávesu DELETE. Potvrzovací dialogové okno umožňuje potvrdit seznam souborů médií, které mají být odebrány z databáze knihovny. Ve výchozím nastavení nebudou touto operací ovlivněny samotné soubory, v případě potřeby je však můžete odstranit pomocí možnosti *Odebrat z knihovny a odstranit*. Postupujte uvážlivě, protože tento příkaz má dopad na všechny typy položek v knihovně, které vyberete, včetně projektů aplikace Pinnacle Studio.

V případě, že jsou odebrány všechny soubory ze složky, skryje knihovna i složku.

Složku a veškeré v ní obsažené položky můžete z knihovny odebrat také tak, že ji odeberete ze seznamu sledovaných složek. Tato operace však není automatická. Zobrazí se dotaz, zda chcete ponechat aktuální položky v knihovně, ale zároveň přestat sledovat dané umístění.

Prohlížeč

V této oblasti se v knihovně zobrazují položky médií – videa, fotografie, zvuk, projekty, kolekce a kreativní prvky, které máte k dispozici pro své projekty filmů a disků. Položky se zobrazují jako seznam textových záznamů nebo jako mřížka ikon. U vizuálních typů položek slouží jako ikony náhledové obrázky, u jiných typů pak grafické symboly.

Kdyby se v prohlížeči zobrazovaly všechny položky najednou, nebyla by knihovna příliš přehledná. Prohlížeč proto disponuje několika ovládacími prvky, které vám pomohou skrýt položky, jež jsou v dané situaci nepodstatné. Podrobnější informace najdete dále v části „Které položky se mají zobrazit?“.

Ovládání zobrazení prohlížeče

Pomocí skupiny ovládacích prvků v pruhu zápatí knihovny lze ovládat způsoby zobrazení položek v prohlížeči.

Tlačítko *Informace*, které je k dispozici pouze v hlavním zobrazení knihovny, přepíná zobrazení panelu přes dolní část podokna prohlížeče, kde se zobrazují detaily aktuální položky, jako například titulek, název souboru, hodnocení nebo jakékoli přiřazené značky nebo komentáře. Informace lze upravovat a u některých položek lze také kliknutím na ikonu *náradí* v levém horním rohu podokna otevřít nástroje pro opravu.



Tlačítko *náhled scén* lze použít pouze u položek videa. Pokud je toto tlačítko aktivní, nepředstavují položky v prohlížeči celou položku jako obvykle, ale pouze jednotlivé scény u daného videa. Více informací naleznete v části „Náhled knihovny“ na straně 38.





V hlavním zobrazení knihovny je toto a další dvě tlačítka vpravo mezi tlačítkem *Informace* a posuvníkem *přiblížení*. V kompaktní knihovně jsou tyto tři tlačítka umístěny nalevo.

Tlačítko *zobrazení náhledu* nepřepíná na zobrazení položek jako linií textu, ale jako náhledů. Automaticky otevíraný kontrolní



seznam umožňuje zvolit indikaci hodnot a ovládací prvky, které se zobrazí vedle náhledů v prohlížeči.

Tlačítko *zobrazení detailů* přepíná na alternativní režim zobrazení, ve kterém se každá položka zobrazí jako výčet textu.  V automaticky otevíraném kontrolním seznamu tohoto tlačítka lze zvolit textová pole, která se mají zobrazit.

Posuvník *přiblížení* umožňuje zvětšit a přiblížit náhledy nebo je naopak zmenšit. Posuvník se vždy zobrazí na pravé straně pruhu zápatí. 

Náhledy a detaily

Každá položka se v prohlížeči zobrazuje v prohlížeči knihovny v jednom ze dvou formátů, a to podle zvoleného *zobrazení*.

Vzhledem k tomu, že ikony v zobrazení *náhledů* a textové záznamy v zobrazení *detailů* představují tytéž položky, mají tyto formáty určité společné prvky. Místní nabídka u položek tak například zůstává stejná bez ohledu na použité zobrazení.

Obdobně platí, že po poklepnání na položku, ať jde o standardní položky médií (videa, fotografie a zvuky), nebo o *Zvukové efekty* ve větvi *Kreativní prvky*, se v obou zobrazeních otevře příslušný soubor médií v editoru oprav médií. Nástroje oprav jsou dostupné po vyvolání editoru médií z časové osy. Použijete-li je však u položky v knihovně, přenesou se také do všech budoucích projektů, které danou položku budou zahrnovat. Další informace naleznete v části *Opravy médií* na straně 51.

Detaily

V zobrazení *detailů* je každá položka znázorněna jako jeden řádek v seznamu textových záznamů. V zobrazení *náhledů* ji představuje obrázek náhledu (u vizuálních typů médií) nebo grafická ikona.

Chcete-li prohlížeč přepnout do zobrazení *detailů*, klikněte na ikonu na tlačítku *Zobrazení detailů* v dolní části knihovny.



Šipkou vedle tlačítka se otevře panel, kde můžete zvolit sloupce, jež se mají zahrnout do textových záznamů (jeden sloupec, *Titulek*, je k dispozici vždy). Kromě následujících sloupců můžete zaškrtnout i další, které chcete zobrazit: *Velikost souboru*, *Typ souboru*, *Datum*, *Značky*, *Hodnocení* a *Doba trvání*.

Jméno	Velikost soub...	Typ souboru
▼ Photos		
Chrysanthemum.jpg	858	.jpg
Desert.jpg	826	.jpg
Hydrangeas.jpg	581	.jpg
Jellyfish.jpg	757	.jpg
Koala.jpg	762	.jpg
Lighthouse.jpg	548	.jpg
Penguins.jpg	759	.jpg
Tulips.jpg	606	.jpg

V zobrazení *detailů* se jednotlivé položky zobrazují jako jednořádkové textové záznamy. Automaticky otevíraný kontrolní seznam vedle tlačítka *Detaily* umožňuje zvolit, které sloupce se mají zobrazit. Položky „zvířata“ a „scenérie“ na obrázku představují názvy složek ve větvi *Všechna média* v knihovně.

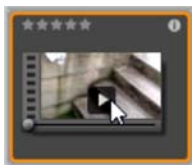
Náhledy

Tlačítkem vlevo od tlačítka *Zobrazit detaily* vyberete zobrazení *náhledů*, ve kterém nejsou

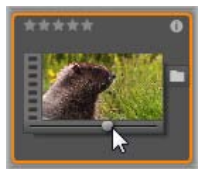


položky v prohlížeči představovány textem, ale ikonami. Šipkou vedle tohoto tlačítka se otevře automaticky otevíraný kontrolní seznam, kde můžete zvolit další údaje, jež se mají zobrazit spolu s každou ikonou. Můžete vybírat z následujících možností: *Hodnocení*, *Stereoskopické*, *Informace*, *Oprava*, *Kolekce*, *Značka*, *Použitá média*, *Titulek* a *Zkratka*. Bližší informace o těchto položkách naleznete níže v části „Ukazatele a ovládací prvky u miniatur“.

Vlevo dole je u většiny ikon položek, nad kterými se umístí ukazatel myši, zobrazeno tlačítko *náhledu*, které má podobu standardního symbolu pro *přehrávání*, tedy trojúhelníku ve čtverci. V kompaktním zobrazení knihovny (používaném v editorech projektů a v některých editorech médií), se náhled zobrazuje na kartě *Zdroj* vestavěného přehrávače. V hlavním zobrazení knihovny se přehrávač zobrazí v pohyblivém okně, jehož velikost lze měnit. Další informace naleznete v části *Knihovna – náhled* na straně 38.



V obou zobrazeních knihovny získáte klepnutím na tlačítko *Náhled* se stisknutou klávesou ALT miniaturní náhled přímo u ikony položky. U videa a zvuku můžete náhled zobrazit ručně pomocí jezdce, který se zobrazuje při umístění ukazatele myši na ikonu.



Pokud je položkou fotografie, standardní symbol *přehrávání* je nahrazen tlačítkem *automaticky otevíraného náhledu*. Kliknutím na tlačítko zobrazíte fotografii v automaticky otevíraném přehrávači.

Pokud se prohlížeč nachází v zobrazení *náhledu*, lze pomocí posuvníku určovat velikost ikon. Posuvník se

zobrazí v pravém dolním rohu knihovny. Velikost ikon lze také změnit pomocí kolečka myši a stisknuté klávesy CTRL, pokud je ukazatel myši umístěn nad podoknem prohlížeče.

Ukazatel zamčeného obsahu: Některé nabídky disku, titulky, koláže a další kreativní prvky v knihovně jsou zamčené. K těmto prvkům nevlastníte licenci a nemůžete je volně distribuovat. Jsou označeny *ukazatelem zamčení*.



Přestože jsou prvky zamčené, lze s nimi zacházet jako za běžných okolností. Lze je upravovat v knihovně a přidávat na časovou osu. Projekt se zamčeným obsahem lze uložit, přenést na disk a exportovat. U zamčeného obsahu se zobrazí průhledné logo vodoznaku:

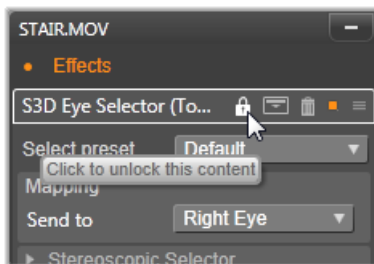


Vodoznak zamčeného obsahu

Chcete-li obsah zakoupit a odemknout, využijte jednu z následujících možností:

- V knihovně klikněte na *symbol zamčení* na ikoně.

- Během exportu projektu se zamčeným obsahem se zobrazí výzva ke kliknutí na *symbol zamčení*.
- Při úpravách efektů v některém z editorů médií klikněte na *symbol zamčení* na panelu Nastavení. (Více informací naleznete v části pojednávající o panelu *Nastavení* na straně 164.)



Volitelné ukazatele a ovládací prvky

Volitelné ukazatele a tlačítka u ikony položky v prohlížeči knihovny umožňují přístup k a někdy i změnu informací o položce přímo z prohlížeče. Pomocí automaticky otevřeného kontrolního seznamu tlačítka *zobrazení náhledů* určete, které ukazatele a tlačítka se zobrazí.

Titulek: Titulek pod ikonou je aliasem knihovny dané položky, který lze nastavit pomocí příkazu místní nabídky *Upravit titulek* u jakékoli položky. Titulkem nemusí být pouze název příslušného souboru položky jako na obrázku popisu.



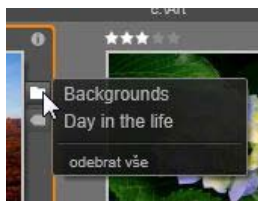
Zkratka: Ukazatel úplně vlevo nahoře u náhledu značí, že položka není nezávislým mediálním souborem, ale spíše *zkratkou*. Zkratky, které tvoří odkaz na existující

položku médií a balíček nastavení oprav, lze vytvořit v nabídce *Soubor* editoru médií u jakékoli položky knihovny. Zkratky se chovají stejně jako běžné položky a můžete je použít ve svých dílech.

Ukazatel značky: Nejnižší umístěný ze tří symbolů v pravé dolní části náhledu označuje, zda jsou k položce přiřazeny nějaké značky. Umístěním ukazatele myši nad tento symbol zobrazíte nabídku se značkami, které jsou dané položce aktuálně přiřazeny. Přesunete-li ukazatel na název značky v této nabídce, zobrazí se tlačítko *Odebrat*. Klepnutím na něj značku odeberete. Klepnutím na tlačítko *Odebrat vše* v dolní části nabídky odstraníte u položky všechny značky. Vytváření a používání značek je popsáno dále a také v části *Značky* na straně 47.



Ukazatel kolekce: Ikona těsně nad *ukazatelem značek* označuje, že jste danou položku zařadili do jedné či více kolekcí. Chcete-li zjistit jejich názvy, podržte na ikoně ukazatel myši. Podobně jako u nabídky *ukazatele značek* se při umístění ukazatele myši na název kolekce zobrazí tlačítko *Odebrat*. Klepnutím na něj položku odeberete z kolekce. Příkazem *Odebrat vše* položku odstraníte ze všech kolekcí, do nichž je zařazena.



Ukazatel oprav: V knihovně můžete použít filtry oprav obrázků a zvuku, a to bez „ohrožení“ položek médií v knihovně – původního souboru se změny nedotknou. Typy oprav použitých u položky a jejich parametry, které byly zadány, se uloží do databáze knihovny. U položky, u níž byly provedeny opravy, se nad *ukazatelem kolekce* zobrazí *ukazatel oprav*.

Kliknutím na ukazatele otevřete příslušný editor médií a aktualizujete nastavení oprav. Informace o používání oprav u položek v knihovně najdete na straně 51.



Ovládací prvek Hodnocení se zobrazuje vlevo nahoře nad náhledem položky. Vpravo nahoře se nachází tlačítko Informace. Ukazatel oprav najdete také vpravo nahoře nad indikátorem Opravy.

Hodnocení: Řada hvězdiček vlevo nahoře od ikony vám umožňuje nastavit hodnocení položky. Není-li zvýrazněna žádná hvězdička, označuje se položka jako *nehodnocená*. Chcete-li nastavit hodnocení jedné položky nebo výběru několika položek, klepněte na odpovídající hvězdičku na ukazateli (pokud chcete položku opět nastavit jako nehodnocenou, klepněte dvakrát na první hvězdičku). Můžete také zvolit požadované nastavení v místní podnabídce *Použít hodnocení*.

3D indikátor: U položek, jejichž obsah se má zobrazit ve stereoskopickém 3D, se zobrazí 3D indikátor. Indikátor se zobrazí, když jsou položky videa a fotografické položky automaticky rozpoznány během importu z knihovny jako stereoskopické a když byla položka ručně nastavena v opravách jako stereoskopická.



Indikátor použitého média: Napravo od *indikátoru hodnocení* se zobrazí zaškrtnutá značka, pokud se položka reprezentovaná náhledem nalézá na otevřené časové ose vašeho



projektu. Značka je zeleně rendrována, pokud se položka používá v aktuálně zobrazeném projektu, pokud ne, značka zůstane šedá. *Indikátor použitého média* se vztahuje pouze k fotografickým a zvukovým položkám nebo položkám videa, ale ne k položkám, které pocházejí z kategorie *Kreativní prvky*, například k přechodům nebo titulcům.

Indikátor informací: Kliknutím na *indikátor informací* otevřete panel *informací* v automaticky otevíraném okně přehrávače, kde lze upravovat hodnocení položky, titulek, značky a zobrazit všechny vlastnosti položky. Stejně jako většina dalších indikátorů lze *indikátor informací* vypnout a zapnout pomocí automaticky otevíraného okna *zobrazení náhledů*.



Knihovna – náhled

Většina typů položek v knihovně podporuje zobrazení náhledu v prohlížeči. Tuto možnost označuje tlačítko *náhled* u ikony položky a také přítomnost příkazu *Zobrazit náhled* v její místní nabídce.

Nezapomeňte také, že náhled většiny typů položek si můžete prohlédnout rovněž přímo u ikony tak, že se stisknutou klávesou ALT klepnete na tlačítko *přehrát*.

Přehrávač v knihovně

Kliknutím na tlačítko *náhled* ve středu ikony položky se daná položka načte do přehrávače v knihovně, kde ji lze zobrazit.



Náhled videoklipu v okně Přehrávač v knihovně. Ovládání posunu se nachází v dolní části. Zcela vlevo leží tlačítko Smyčka a dále převijecí kolečko. Třetí ze skupiny pěti tlačítek se šipkami spouští přehrávání. Dvojice tlačítek po jeho stranách slouží k navigaci mezi položkami ve složce knihovny.

V horní části přehrávače je označena aktuální pozice zobrazení. V dolní části se nachází panel nástrojů s ovládacími prvky posunu a funkčními tlačítky.

Ovládání posunu

Prvním z ovládacích prvků posunu je tlačítko *smyčka*, které zajistí přehrávání média od začátku v nepřetržité smyčce. Vedle se nachází *převijecí kolečko*, kterým můžete jemně ovládat rychlost přehrávání, a to tažením vpřed a vzad na ovládacím prvku.

Střední tlačítko *přehrát* ve skupině pěti ovladačů se šipkami spustí náhled videa nebo zvuku. Dvojice tlačítek po jeho stranách slouží k navigaci mezi přehrávanou položkou a dalšími z téže složky. Při

prohlížení náhledu fotografie se tlačítko *přehrát* nezobrazuje a k dispozici jsou pouze navigační tlačítka.

Klepnutím na tlačítko *ztlumit* vpravo od ovládání posunu můžete přepínat přehrávání zvuku k danému klipu. Umístíte-li na tlačítko *ztlumit* ukazatel myši, zobrazí se vedle něj jezdec hlasitosti.

Funkční tlačítka

Některá tlačítka z poslední skupiny ovladačů v dolní části přehrávače se zobrazují pouze u určitých typů položek. Soubory videa využívají všechna čtyři tlačítka, a to v pořadí, které je zde znázorněno a popsáno.



Zobrazení scén: Toto tlačítko aktivuje režim, ve kterém prohlížeč zobrazí samostatnou ikonu nebo textový záznam pro každou *scénu* v souboru videa. (Jak je vysvětleno v části Detekce scén videa, scéna je v nejjobecnějším smyslu jednoduše libovolná část souboru videa.)

Je-li aktivní režim *Zobrazení scén*, je odebráno sousední tlačítko *Otevřít v Editoru oprav*, které je nahrazeno tlačítkem *Rozdělit scénu*. Tak můžete nejen využít funkci automatické detekce scén, ale také definovat vlastní scény.

Další informace o scénách videa v knihovně naleznete v části Detekce scén videa na straně 52.

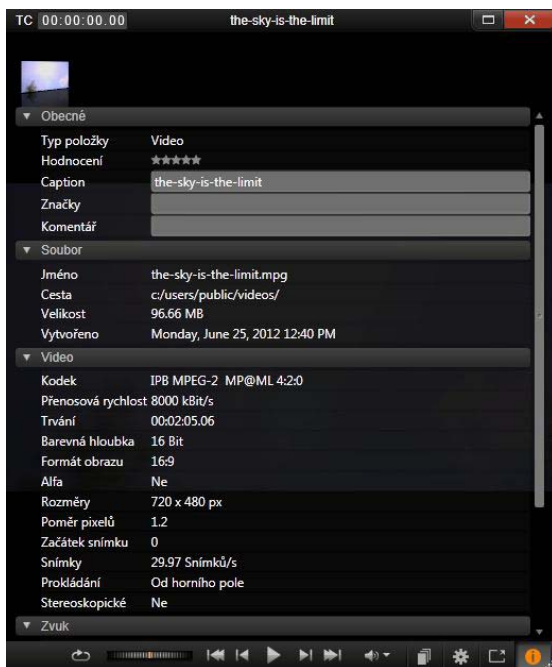
Otevřít v Editoru médií: Soubor média se otevře pro úpravy v příslušném editoru médií, čímž umožní upravit nastavení oprav.

Celá obrazovka: Náhled se zobrazí ve zvláštním okně na celé obrazovce, které obsahuje základní sadu prvků pro ovládání posunu. Chcete-li zobrazení na celou

obrazovku ukončit, klepněte na tlačítko *zavřít* v pravém horním rohu okna nebo stiskněte klávesu ESC.

Informace: Toto tlačítko v přehrávači přepíná mezi zobrazeními *informace* a *přehrávání*. Zobrazení *informace* lze otevřít přímo klepnutím na tlačítko *informace* u ikony dané položky v prohlížeči. U položek zvuku není k dispozici zvláštní zobrazení pro *přehrávání*. Veškeré ovládání přehrávače je dostupné v zobrazení *informace*.


V zobrazení *Informace* se dají upravit vlastnosti *Hodnocení*, *Titulek*, *Značky* a *Komentář*.





V zobrazení Informace jsou v prohlížeči k dispozici data o položce v knihovně, v tomto případě video. Opětovným kliknutím na tlačítko Informace se vrátíte do zobrazení Přehrávání dané položky.


Přepínač režimu zobrazení 3D


Při zobrazení 3D obsahu se zobrazí také *přepínač režimu zobrazení*. Při otevření přehrávače se výchozí režim z nastavení náhledu na ovládacím panelu použije pro fotografie, videa a projekty. Ikona aktuálního režimu se zobrazí vedle tlačítka rozevíracího seznamu sloužícího k přepínání režimů. K dispozici jsou následující režimy:

Levé oko, pravé oko: Náhled stereoskopického obsahu lze zobrazit v zobrazení pouze levého, nebo pravého oka. Tento režim usnadňuje situaci, pokud není nutný stereoskopický náhled. Úpravy v tomto zobrazení se provádějí stejně jako u 2D filmu. 

Vedle sebe: Tento režim zobrazuje vodorovně snímky obou očí vedle sebe, levé oko je umístěno na levé straně a pravé na pravé straně. Při úpravách není nutné žádná stereoskopická položka. 

Diferenční: Režim Diferenční slouží k jednoduššímu zjištění hloubky obrázku a zjištění oblastí nulové hloubky. V tomto režimu se oblasti, které jsou stejné u obou očí, zobrazují jako z poloviny šedé a oblasti, které se liší, jsou barevně označené. Pokud se v diferenčním režimu přidá na stereoskopickou 3D časovou osu 2D materiál, obrázek bude jednoduše šedý, jelikož obsah obou očí se shoduje. 

Šachovnice: Režim Šachovnice rozloží obrázek na šachovnici o velikosti 16x9. Bílé čtverečky značí zobrazení jednoho oka, černé zobrazení druhého oka. Režim Šachovnice slouží k rychlému zjištění odlišností mezi snímky levého a pravého oka. 

3D TV (Vedle sebe): Tento režim slouží k náhledu stereoskopického obsahu na 

obrazovce 3D televize nebo 3D projektoru, které se připojí jako druhý monitor. Nebudete tak potřebovat žádnou speciální grafickou kartu nebo další hardware. Nakonfigurujte přirozené rozlišení druhé obrazovky a místo pouhého zrcadlení plochu roztáhněte. Ujistěte se, zda je vstupní formát v režimu vedle sebe.

V nastavení *náhledu* ovládacího panelu zvolte možnost *Druhý monitor* z rozevíracího seznamu „Zobrazit externí náhled“. Nastavte u aplikace Studio stereoskopickou časovou osu o velikosti 16x9. Na přehrávači klikněte na tlačítko *Celá obrazovka*. Náповědu ke konfiguraci nastavení „Náhledu“ naleznete na straně 372 a k „Nastavení časové osy“ na straně 77.

Anaglyf: Stereoskopický náhled *Anaglyf* slouží k zobrazení pomocí červeno-modrých stereoskopických brýlí bez nutnosti použití dalšího hardwaru. Zobrazení anaglyfu v aplikaci Pinnacle Studio se hodí pro zobrazení obrázků s velkým množstvím červené barvy díky metodě podobné technice ‚optimalizovaných anaglyfů‘ popsané na stránce:



http://3dtv.at/Knowhow/AnaglyphComparison_en.aspx

3D Vision: Tento stereoskopický režim je dostupný u většiny grafických karet NVidia po aktivování funkce 3D Vision v konfiguračním nástroji NVidia. Typ 3D zobrazení závisí na dostupném hardwaru. Na základní úrovni ‚Objevení‘ je zobrazení 3D Vision anaglyfické.





POUŽÍVÁNÍ KNIHOVNY

Knihovna nemusí být pouhým pasivním úložištěm materiálu pro vaši tvorbu v aplikaci Pinnacle Studio.

Které položky se mají zobrazit?

Prohlížeč v knihovně obsahuje několik funkcí, jež umožňují zřehlednit zobrazení skrytím položek, které nejsou v dané situaci relevantní. Ať už pracujete s jakýmkoli množstvím souborů médií, kombinace těchto technik vám může pomoci výrazně urychlit navigaci.

Karty umístění

Nejdůležitější vlastností *karet umístění* je, že každá odpovídá jinému výběru ve stromu položek. Podobně jako záložky ve webovém prohlížeči lze karty umístění snadno zobrazit (stačí klepnout na ikonu + vpravo na konci seznamu karet). Jsou užitečné při sledování několika záležitostí najednou.

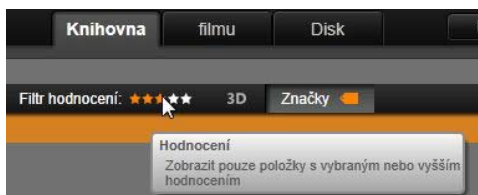
Klepnutím do stromu položek nastavíte umístění pro aktuální kartu a naopak klepnutím na některou kartu přejdete do umístění ve stromu, které je v ní uloženo. V prohlížeči se zobrazí pouze položky z vybraného umístění. Jestliže dané umístění obsahuje podsložky, zahrne se i jejich obsah. Chcete-li si zjednodušit práci, vyberte umístění co nejnižší v hierarchii složek.

Další ovládací prvky umožňují zobrazení dále omezit pomocí filtrování určitých položek v daném umístění. Každá z karet umístění disponuje vlastní sadou filtrů, takže změna nastavení filtrování se projeví vždy pouze na aktuální kartě.

Filtrování podle hodnocení

Ovladač *Filtrování podle hodnocení* v horní části knihovny skryje všechny položky, které nedosahují alespoň zadaného hodnocení v rozsahu od jedné do pěti hvězdiček (žádná hvězdička označuje nehodnocenou položku). Chcete-li filtr použít, stačí klepnout na hvězdičku odpovídající minimálnímu hodnocení položek, jimiž se chcete zabývat. Ve výchozím nastavení zobrazuje tento filtr všechny položky bez ohledu na hodnocení.

Pokyny, jak vypnout všechny filtry najednou, najdete v části *Nechtěné filtrování* (strana 47). Pokud chcete deaktivovat pouze filtr podle hodnocení, klepněte na *naposledy vybranou* hvězdičku, případně poklepejte na kteroukoli hvězdičku.



Na tomto detailním obrázku jsou zvýrazněny tři hvězdičky. Zobrazí se tedy pouze položky s hodnocením tři hvězdičky nebo vyšším. Ukazatel myši je umístěn na páté hvězdičce. Klepnutím na ni by se filtr podle hodnocení nastavil tak, aby se skryly všechny položky kromě těch s pětihvězdičkovým hodnocením.

Filtrování podle stereoskopického 3D

Chcete-li zobrazit pouze stereoskopický 3D obsah, klikněte na možnost *3D* v horní části knihovny. Chcete-li se vrátit k zobrazení 2D položek, opakovaně klikněte na stejnou možnost.

Filtrování podle značek

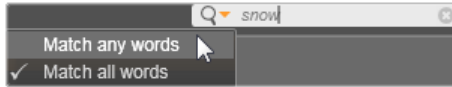
Dalším způsobem, jak zúžit pole zobrazovaných položek, je filtrování podle *značek*. Značky jsou klíčová slova, která můžete položkám přiřadit během práce s nimi. Jakmile značky definujete, můžete je několika způsoby využít k řízení toho, které položky se mají zobrazit v prohlížeči. Podrobnější informace naleznete v části *Značky* na straně 47.

Vyhledávání

V pravém horním rohu knihovny se zobrazuje pole *hledání*, díky kterému lze filtrovat zobrazení. Během zadávání hledaného výrazu bude prohlížeč průběžně aktualizovat zobrazení pouze položek, které obsahují text shodující se s hledaným výrazem.



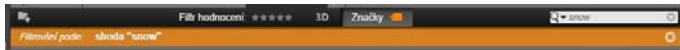
I když bude více výrazů odděleno mezerami, u každého hledání lze vyhledávat částečná i celá slova. Rozevírací seznam umožňuje zvolit, zda bude hledání úspěšné, i když bude odpovídat pouze jedna část hledaného výrazu, nebo zda musí odpovídat veškeré hledané výrazy, aby byla položka zařazena do výsledků hledání.



Nechtěné filtrování

Všechny tři typy filtrování lze podle potřeby kombinovat. Jestliže ponecháte některý typ filtrování zapnutý, přestože jej nepotřebujete, zůstanou pravděpodobně skryty některé položky, které potřebujete zobrazit. Když tedy neočekávaně postrádáte položku v prohlížeči, ověřte, zda jsou vypnuty filtry.

Prohlížeč chrání uživatele před možným nezamýšleným filtrováním díky „upozornění na filtr“, které zůstává zobrazeno, dokud se některý z filtrů používá.



Když je zapnuto filtrování, zobrazuje se v horní části prohlížeče upozornění na filtr, jak je vidět na tomto obrázku. Klepnutím na ikonu x na pravém okraji zrušíte najednou všechny zapnuté filtry.

Značky

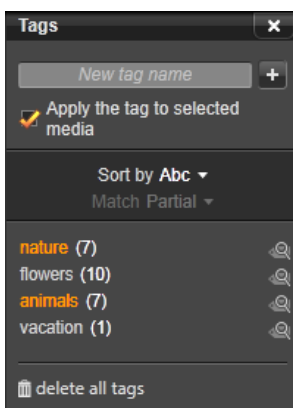
V knihovně je možné manipulovat s velkým množstvím souborů položek, které někdy i v jediné složce daleko přesahuje možnosti pohodlného zobrazení. Prohlížeč proto nabízí řadu metod, jak ze zobrazení vyloučit irelevantní položky.

Jedním ze způsobů umožňujících zřehlednit zobrazení položek v prohlížeči je filtrování podle *značek*. Značka je jednoduše slovo nebo krátké spojení, které pokládáte za užitečný pojem pro vyhledávání. Zda médiím

přiřadíte značky, záleží na vás. Pokud se však rozhodnete je využívat, poskytnou vám účinný způsob výběru položek, které se mají zobrazit.

Správa značek a filtrování

Ke správě značek a filtrování na jejich základě slouží panel, který se zobrazí po kliknutí na tlačítko *Zadávání značek* v horní části knihovny. Panel lze také vyvolat pomocí možnosti *Použít značku* ➤ *Vytvořit novou značku* z místní nabídky jakékoli položky.



Panel značek s abecedně řazenými existujícími značkami

V horní části panelu značek se nachází textové pole pro zadávání názvů značek. Na panelu se také zobrazují veškeré definované značky, jež můžete přejmenovat nebo odstranit, a panel umožňuje zvolit položky, které se mají zobrazit v knihovně.

Tvorba, přejmenování a odstranění značek

Chcete-li vytvořit novou značku, klikněte do textového pole v horní části panelu značek a zadejte název značky. Zvolte médium, ke kterému chcete značku přiřadit, ujistěte se, zda je zaškrtnuta možnost *Použít*

značku ve vybraných médiích a klikněte na tlačítko *Vytvořit novou značku* vedle textového pole. Můžete vytvořit neomezené množství značek. Pokud zadáte název, který již existuje, budete na tuto skutečnosti upozorněni a značka nebude k vybranému médiu přidána.

Chcete-li použít existující značku u všech aktuálně zvolených položek v prohlížeči, klikněte na název značky. Výběr více položek, ke kterým má být značka přiřazena, je efektivnějším způsobem než postupné přiřazování značky k jednotlivým položkám.



Podržíte-li ukazatel myši nad značkou na kartě Spravovat, zobrazí se tlačítka Přejmenovat a Odstranit. Klepnutím na značku ji použijete u všech aktuálně vybraných položek.

Umístěním ukazatele myši nad značku zobrazíte ovládací prvky sloužící k přejmenování nebo odstranění značky. Chcete-li značku přejmenovat, klikněte na ikonu *Přejmenovat*, zadejte nový název a stiskněte klávesu ENTER. Značku odstraníte kliknutím na ikonu *popelnice*. Chcete-li odstranit všechny značky najednou, použijte tlačítko *Odstranit všechny značky* ve spodní části panelu. Pokud odstraňujete značku, která se právě používá, budete moci tuto akci vrátit.

Řazení značek

Uprostřed panelu značek se nachází rozevírací seznam *Seřadit podle*, který nabízí dvě volby: *Abecedně*, která řadí značky podle abecedy, a *Relevance*, která zajišťuje sestupné řazení značek podle zastoupení v aktuálně zobrazené sadě položek. U druhé z voleb se pořadí

značek při každém jejím zaškrtnutí (nebo zrušení zaškrtnutí) změni.

Filtrování pomocí značek

Vedle názvu každé značky na panelu se zobrazí ikona *Filtr*, kterou lze použít k zúžení výběru položek zobrazených v prohlížeči. Při zaškrťování nebo rušení zaškrťování značek se zobrazení automaticky aktualizuje.

Přesný účinek vašeho výběru závisí na nastavení dalšího ovládacího prvku, kterým je rozevírací seznam *Shoda* nad značkami. Tento seznam nabízí tři možnosti.

Možnost **Žádná** zobrazí pouze položky, které nejsou označeny *žádnou* ze zaškrtnutých značek. Pokud v sadě fotografií zvířat opatřených značkami zaškrtnete značky „pes“ a „kočka“ a zvolíte možnost **Žádná**, pravděpodobně se skryje většina obrázků domácích mazlíčků.

Možnost **Částečná** vybere položky *s kteroukoli* z požadovaných značek – to znamená právě ty položky, které by byly skryty zvolením možnosti **Žádná**. Pokud tedy ponecháte zaškrtnuté značky „pes“ a „kočka“, ale přepnete na možnost **Částečná**, zobrazí se všechny snímky psů a koček, včetně těch několika, na kterých jsou zachycena obě zvířata. Fotografie, které *žádnou* z těchto značek neobsahují, se skryjí.

Možnost **Úplná** zobrazí pouze položky opatřené *všemi* zadanými značkami. Zaškrtnete-li nyní stejná políčka, měly by se zobrazit pouze fotografie, na kterých je zachycena alespoň jedna kočka *a zároveň* alespoň jeden pes. Povšimněte si, že s možností **Částečná** se po zaškrtnutí většího počtu značek zobrazí více položek, naopak s možností **Úplná** jich bude méně.

Vypnutí filtrování podle značek

Pokud je obsah knihovny filtrován značkami, v horní části prohlížeče se zobrazí oranžový pruh znázorňující, které značky se právě používají. Chcete-li filtrování podle jednotlivé značky ukončit, vyvolejte panel značek a zrušte zaškrtnutí ikony *Filtr* značky. Chcete-li ukončit veškeré filtrování najednou, klikněte na tlačítko **x** na pravém konci oranžového pruhu.

Jak značky s výhodou využít

Používání značek nemá stanovená žádná pravidla. Nejlepší – pokud se rozhodnete je využívat – je najít způsob, který bude užitečný právě pro vás. Důležitá je ovšem důslednost. Čím pečlivější a systematictější při přiřazování značek médiím budete, tím více vám pomohou.

Protože cílem je rychlé vyhledání potřebných položek, je vhodné volit značky tak, aby dobře fungovaly jako kritéria pro hledání. U rodinných fotografií například můžete jako značky využít jména lidí na jednotlivých snímcích. U scén videa z dovolené budou nejspíš užitečné značky s pojmenováním navštívených míst.

Vhodnými značkami mohou být také pojmy z oblasti videa a grafiky („dvojzáběr“, „silueta“, „exteriér“), které usnadní vyhledání položek, jež odpovídají konkrétním požadavkům na strukturu či kreativitu.

Opravy médií

Nástroje pro opravy médií v editorech videa, fotografií a zvuku můžete používat přímo k úpravám položek v knihovně. Tento typ úprav neovlivní příslušné

soubory. Namísto toho se parametry úprav uloží do databáze knihovny a opětovně se použijí pokaždé, když bude položka znovu vyvolána. Podrobné informace o tomto nástroji naleznete v *Kapitole 4: Editace médií: Opravy*.

Nástroje úprav médií umožňují upravit materiál, který není automaticky správně určen. U metráže videa umožňuje skupina nástrojů úprav změnit poměr stran položek přiřazených v knihovně, režim prokládání a stereoskopický 3D formát.

Detekce scén videa

Pomocí funkce automatické detekce scén v knihovně můžete automaticky nebo ručně rozdělit videozáznamy do jednotlivých scén. Rozdělení nezpracovaných souborů do částí o délce scény může výrazně usnadnit provádění některých úprav.

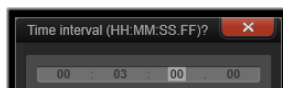
Čas potřebný k detekci scén se liší v závislosti na délce klipu a na vybrané metodě detekce. O aktuálním stavu vás informuje ukazatel průběhu.

Chcete-li spustit detekci scén, vyberte u příkazu *Detekce scén*, který se nachází v místní nabídce položek videa, požadovanou metodu.

Podle data a času: Výsledkem této volby jsou často logické hranice scén, které odrážejí vaše záměry při natáčení. U mnoha formátů digitálního záznamu, jako je například DV nebo HDV, se při každém opětovném spuštění kamery poté, co byla zastavena, objeví nespojitost v zaznamenaných údajích časového kódu. Tato přerušování natáčení jsou při volbě této možnosti vnímána jako místa oddělující jednotlivé scény.

Podle obsahu: Při volbě této možnosti analyzuje nástroj pro detekci scén snímek po snímku obrazový obsah materiálu a tam, kde jsou přechody méně plynulé, vytváří nové scény. Náhlý pohyb posuvníku nebo rychlý pohyb v rámci snímku však mohou způsobit vložení scény, která nebyla zamýšlena.

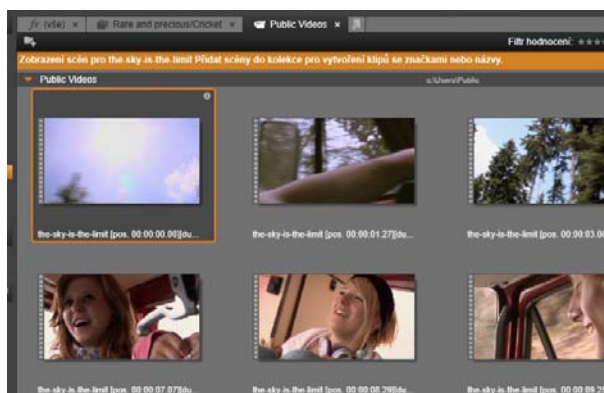
Podle časového intervalu: U této varianty definujete délku scén, které se mají vytvořit.



Zobrazí se malé okno, kam lze zadat požadovanou hodnotu v hodinách, minutách, sekundách a milisekundách. Doba trvání scény je minimálně jedna sekunda. Klávesou Enter zadání potvrdíte.

Zobrazit scény

Chcete-li zobrazit katalog scén konkrétního souboru videa, vyberte z místní nabídky příkaz *Zobrazení scén*. Můžete také vybrat požadovaný klip a klepnout na tlačítko *Zobrazení scén*, které se v knihovně nachází v pravé dolní části.



Jeden soubor videa může obsahovat řadu scén. Manipulace se záznamem během úprav je tak snazší, než kdybychom s ním pracovali jako s jediným segmentem.

Zobrazení scén představuje dočasný režim zobrazení. Je-li zobrazení scén aktivní, zobrazí se v horní části prohlížeče oranžová lišta. Vpravo na konci lišty se nachází tlačítko **x**, kterým můžete tento režim ukončit. Stejný účinek má i opětovné kliknutí na nástroj *Zobrazení scén*.

Při úpravách se klipy scén chovají stejně jako běžné videoklipy.

Ruční vytváření scén

Chcete-li soubor videa ručně rozdělit do jednotlivých scén, vyberte z místní nabídky položky příkaz *Zobrazit scény* nebo klikněte na tlačítko *Zobrazení scén*. Pokud jste soubor dříve nerozdělili, zobrazí se v prohlížeči jako jediná scéna.

V přehrávači v knihovně přejděte v klipu do snímku, kam chcete vložit oddělení scén, a klepněte na tlačítko *Rozdělit scénu*. Další informace naleznete v části Funkční tlačítka na straně 40.

Odstranění scén

Chcete-li zcela vyprázdnit seznam scén u souboru videa, vyberte v místní nabídce dané položky příkaz *Detekce scén* ➤ *Odebrat scény*.

Pokud chcete odstranit jednotlivé scény, vyberte je a stiskněte klávesu DELETE.



NÁSTROJE

INTELIGENTNÍ SNÍMEK (SMARTSLIDE)

A INTELIGENTNÍ FILM (SMARTMOVIE)

Nástroje Inteligentní snímek (SmartSlide) a Inteligentní film (SmartMovie) představují vestavěné generátory projektů, které vám umožní z vložených médií automaticky vytvořit prezentaci či film. Hotová produkce bude zahrnovat animované přechody, úplnou hudební stopu a poutavé obrazové efekty.



Klepnutím na příkaz Inteligentní snímek (SmartSlide) v dolní části okna knihovny rychle vytvoříte prezentaci, nástrojem Inteligentní film (SmartMovie) naopak film.

Začněte tak, že z knihovny vyberete sérii fotografií (nebo jiných obrázků) či souborů videa. Zdrojem hudby mohou být digitální zvukové položky, které jsou již uloženy v knihovně, nebo můžete zvukovou stopu připravit pomocí nástroje ScoreFitter.

Nic dalšího už pravděpodobně nebude nutné, můžete však projekt podle potřeby doladit ručními úpravami. Jakmile budete s výsledkem své práce spokojeni, můžete jej pomocí několika klepnutí vypálit na disk nebo uložit jako soubor připravený k dalšímu použití, například k publikování na webu.


Inteligentní snímek (SmartSlide)

Nástroj Inteligentní snímek (SmartSlide) otevřete klepnutím na tlačítko *SmartSlide* v dolní části okna knihovny.

Ovládací prvky nástroje Inteligentní snímek (SmartSlide) jsou k dispozici na panelu, který se vysune v dolní části okna. Obsahuje tři dílčí panely. Levý panel nabízí informace o nástroji Inteligentní snímek (SmartSlide) a radí, kolik souborů je vhodné zahrnout. Dílčí panel uprostřed představuje úložiště se zásobníky na fotografie a další obrázky (nahore) a na zvukové soubory. Panel vpravo obsahuje ovládací prvky k přizpůsobení prezentace.

Přidání médií

Obrázky do prezentace přidáte přetažením z prohlížeče do horního zásobníku v oblasti úložiště. V úložišti můžete miniatury přetažením uspořádat do požadovaného pořadí. Podle potřeby přidejte další snímky.

Chcete-li prezentaci doplnit hudbou, přetáhněte  zvukové soubory do dolního zásobníku v oblasti úložiště. Můžete také klepnout na tlačítko *houslového klíče* v levém dolním rohu zásobníku na zvukové soubory a vytvořit hudební stopu pomocí nástroje ScoreFitter.

Náhled, editace a export

Jakmile si připravíte požadovaná média, klepněte na tlačítko *Náhled* na liště v zápatí pod nástrojem. Vytvoří se projekt, který se zobrazí v okně náhledu. Pokud je

třeba, můžete se vrátit k práci s nástrojem Inteligentní snímek (SmartSlide) a upravit výběr médií.

Klepnete-li na tlačítko *Náhled*, vybraná média se automaticky uloží do kolekce s názvem *Poslední inteligentní vytváření*. Pokud vzniklé seskupení položek plánujete dále využívat, kolekci přejmenujte. Předejdete tak jejímu přepsání v okamžiku, kdy si budete prohlížet nový náhled v nástroji Inteligentní snímek (SmartSlide) či Inteligentní film (SmartMovie).

Tlačítko *Editovat* přenese prezentaci do časové osy Editoru filmů, kde můžete provést jemnější úpravy. Je vhodné zkontrolovat, zda nastavení pro video na časové ose odpovídají vašim požadavkům na prezentaci. Přístup k těmto nastavením umožňuje tlačítko *nastavení videa* na panelu nastavení (dole). Prostudujte si také část Časová osa na straně 69.



Jakmile prezentace splňuje vaše představy, klepněte na tlačítko *Export* a vyalte ji na disk nebo vytvořte soubor k publikování.

Úložiště

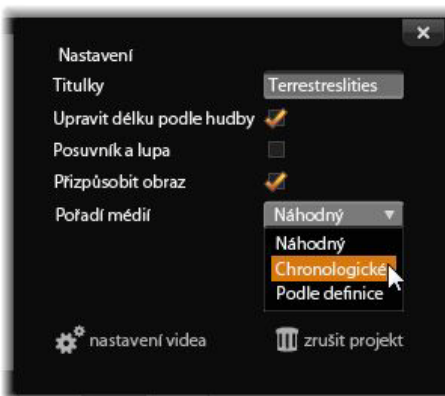
Fotografie v horním zásobníku se zobrazují jako ikony, hudba a zvukové soubory v dolním zásobníku jako řádky textu udávající název souboru a dobu trvání každé položky. V obou zásobnících lze vybrat více položek a měnit jejich uspořádání přetažením. K dispozici je také místní nabídka se dvěma příkazy:

Odstranit vybrané: Vybraná média budou odebrána z produkce v nástroji Inteligentní snímek (SmartSlide). V knihovně zůstanou dostupná k dalšímu použití. (Klávesová zkratka: DELETE.)

Otevřít editor: Tento příkaz otevře nástroj oprav v editoru fotografií či zvuku. Veškeré úpravy provedené u médií se projeví pouze v rámci dané produkce v nástroji Inteligentní snímek (SmartSlide). (Klávesová zkratka: poklepání).

Nastavení SmartSlide

Nastavení na tomto dílčím panelu slouží k přizpůsobení produkce v nástroji Inteligentní snímek (SmartSlide).



Ukazatel myši na tomto obrázku vybírá v seznamu Pořadí médií na panelu nastavení nástroje SmartSlide chronologické pořadí. V dolní části panelu se nacházejí tlačítka pro úpravu nastavení videa ve vytvářeném projektu a pro vymazání všech nastavení.

Zadaná nastavení se použijí při příštím generování prezentace. Tlačítko *nastavení videa* umožňuje nastavit možnosti časové osy, které se použijí, když produkci přenesete do Editoru filmů. Tlačítko *Vymazat projekt* odebere z projektu všechna média a vrátí zpět výchozí nastavení.

Titulek: Zadejte titulek, který bude sloužit jako hlavní v celé prezentaci.

Upravit délku podle hudby: Je-li zaškrtnuta tato možnost, nástroj Inteligentní snímek (SmartSlide) se pokusí upravit parametry časování tak, aby délka vygenerované prezentace přesně odpovídala zadané zvukové stopě. Při zapnutí této možnosti poskytuje dílčí panel s informacemi pokyny, kolik obrázků je vhodné použít.

Posuvník a lupa: Zaškrtnete-li tuto možnost, oživíte prezentaci simulací pohybu kamery.

Přizpůsobit obraz: Zaškrtnutí této možnosti zvětší obrázky, které jsou pro vybraný formát příliš malé. Můžete také zvolit flexibilnější alternativu a položku upravit pomocí nástroje pro opravu *Oříznout*.

Pořadí médií: Vyberte možnost určující pořadí snímků: Podle nastavení (pořadí stanovíte vy), Chronologické (podle časového údaje u souborů) nebo Náhodné.


Inteligentní film (SmartMovie)

Nástroj Inteligentní film (SmartMovie) otevřete klepnutím na tlačítko *SmartMovie* v dolní části okna knihovny.

Ovládací prvky nástroje Inteligentní film (SmartMovie) se podobně jako u nástroje Inteligentní snímek (SmartSlide) nacházejí na panelu, který se vysune v dolní části okna. Opět jsou k dispozici tři dílčí panely. Levý obsahuje informace a rady pro práci s nástrojem Inteligentní film (SmartMovie). Panel uprostřed představuje úložiště se zásobníky na video a fotografie (nahore) a na zvukové soubory. Panel vpravo obsahuje ovládací prvky k přizpůsobení prezentace.

Přidání médií

K vizuálním prvkům inteligentního filmu mohou vedle videa patřit i fotografie a další statické obrázky. Položky, které chcete použít, přetáhněte z prohlížeče do horního zásobníku v oblasti úložiště. Miniatury poté můžete v úložišti přetažením uspořádat do požadovaného pořadí. Podle potřeby přidejte další materiál.

Chcete-li prezentaci doplnit hudbou, přetáhněte  zvukové soubory do dolního zásobníku v oblasti úložiště. Můžete také klepnout na tlačítko *houslového klíče* v levém dolním rohu zásobníku na zvukové soubory a vytvořit hudební stopu pomocí nástroje ScoreFitter.

Během přidávání médií se v levém horním rohu zásobníku zobrazuje celková délka zdrojového materiálu. Tento údaj nemusí vždy odpovídat délce výsledného filmu.

Náhled, editace a export

Po vložení médií klepněte na tlačítko *Náhled* na liště zápatí pod nástrojem. Vytvoří se projekt, který se otevře v okně náhledu. Pokud je třeba, můžete se vrátit k práci s nástrojem Inteligentní film (SmartMovie) a upravit výběr médií.

Klepnete-li na tlačítko *Náhled*, vybraná média se automaticky uloží do kolekce s názvem *Poslední inteligentní vytváření*. Pokud vzniklé seskupení položek plánujete dále využívat, kolekci přejmenujte. Předědte tak jejímu přepsání při vygenerování nového náhledu v nástroji Inteligentní snímek (SmartSlide) či Inteligentní film (SmartMovie).



Prvotní analýza materiálu při generování inteligentního filmu (SmartMovie) může chvíli trvat. Další prodlevu před tím, než bude k dispozici náhled se všemi podrobnostmi, může způsobit úplné renderování projektu. Jeho průběh ukazuje stínování na časovém pravičku v přehrávači.

Tlačítko *Editovat* přenese produkci do časové osy Editoru filmů, kde můžete provést jemnější úpravy. Jako vždy je vhodné zkontrolovat, zda nastavení pro video na časové ose odpovídají vašim požadavkům na film. Přístup k těmto nastavením umožňuje tlačítko *nastavení videa* na panelu nastavení (dole). Prostudujte si také část *Časová osa* na straně 69.

Jakmile prezentace splňuje vaše představy, klepněte na tlačítko *Export* a vyalte ji na disk nebo vytvořte soubor k publikování.

Úložiště

Vizuální položky v horním zásobníku se zobrazují jako ikony, hudba a zvukové soubory v dolním zásobníku jako řádky textu udávající název souboru a dobu trvání každé položky. V obou zásobnících lze vybrat více položek a měnit jejich uspořádání přetažením. K dispozici je také stručná místní nabídka:

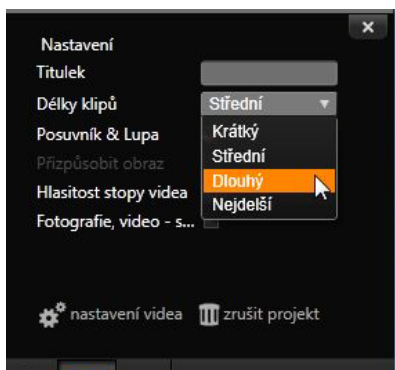
Odstranit vybrané: Vybraná média budou odebrána z produkce v nástroji Inteligentní film (SmartMovie). V knihovně zůstanou dostupná k dalšímu použití. (Klávesová zkratka: DELETE.)

Otevřít editor: Tento příkaz otevře nástroj oprav v editoru videa, fotografií či zvuku. Veškeré úpravy

provedené u médií se projeví pouze v rámci dané produkce v nástroji Inteligentní film (SmartMovie). (Klávesová zkratka: poklepání).

Nastavení nástroje SmartMovie

Nastavení na tomto dílčím panelu slouží k přizpůsobení produkce v nástroji Inteligentní film (SmartMovie).



Ukazatel myši na tomto obrázku vybírá na panelu nastavení nástroje SmartMovie u délky klipu nastavení „Dlouhý“. V dolní části panelu se nacházejí tlačítka pro úpravu nastavení videa ve vytvářeném projektu a pro vymazání všech nastavení.

Zadaná nastavení se použijí při příštím generování filmu. Tlačítko *nastavení videa* umožňuje nastavit možnosti časové osy, které se použijí, když produkci přenesete do Editoru filmů. Tlačítko *Vymazat projekt* odebere z projektu všechna média a vrátí zpět výchozí nastavení.

Titulek: Zadejte titulek, který bude sloužit jako hlavní v celém filmu.

Délka klipu: Zkrácením délky klipů zrychlíte tempo výsledného filmu. Chcete-li použít původní délku dané položky, zvolte možnost *Maximální*.

Posuvník a lupa: Zaškrtnete-li tuto možnost, oživíte prezentaci simulací pohybu kamery.

Přizpůsobit obraz: Tuto možnost zaškrtněte, chcete-li zvětšit materiál, který je vzhledem k formátu snímků v projektu příliš malý.

Hlasitost videa: Tato možnost nastavuje hlasitost původního zvuku v použitých segmentech videa. Pokud chcete ve zvukové stopě mít pouze hudbu na pozadí, nastavte tuto hodnotu na nulu.

Pořadí médií: Vyberte možnost určující pořadí snímků: Podle nastavení (pořadí stanovíte vy), Chronologické (podle časového údaje u souborů) nebo Náhodné.

Filmový editor

Editor filmu je hlavní obrazovka úprav aplikace Pinnacle Studio pro vytváření digitálních filmů. V editoru jsou spojeny tři hlavní součásti:

Knihovna v kompaktním zobrazení obsahuje položky, které jsou v projektu k dispozici.

Časová osa umožňuje organizovat položky jako *kliпы* ve schematickém znázornění vaší tvorby.

Přehrávač umožňuje zobrazit položky knihovny před jejich přidáním do projektu. Umožňuje také zobrazit (po jednotlivých snímcích, chcete-li), jak bude libovolná část produkce skutečně vypadat, pokud ji *exportujete*, ať ji uložíte jako soubor, vypálíte na disk, přesunete na zařízení nebo odešlete na webové stránky.

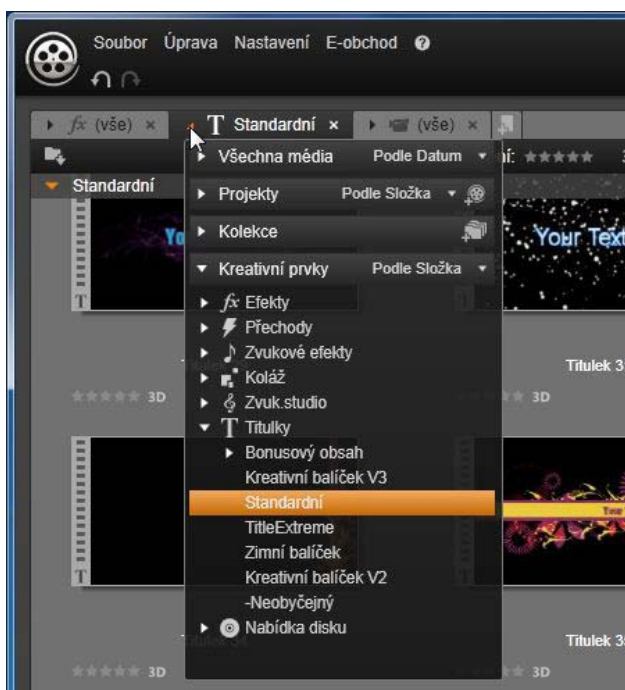
Společně s knihovnou poskytují časová osa projektu, přehrávač a editor filmu mnoho nástrojů sloužících k vytváření a úpravám titulků, přidávání efektů a dalším účelům.

Kompaktní knihovna

Kompaktní zobrazení knihovny, které využívá levou horní část obrazovky Filmového editoru, představuje hlavní funkci prostředí pro úpravy. Pokud přepnete vpřed a zpět mezi knihovnou a Filmovým editorem,

všimnete si, že v obou zobrazeních je vybrána *karta umístění* a že jsou zobrazeny stejné položky knihovny.


Pro usnadnění navigace v celkovém zobrazení knihovny se v prohlížeči přes horní ikony nařadí zobrazí karty umístění značící typ obsahu, pokud na příslušnou kartu kliknete. Chcete-li zobrazit jinou část knihovny, klikněte na trojúhelník *rozbalit/sbalit* vedle ikony. Otevře se strom složek, kde lze vyhledat jakoukoli položku knihovny.



Vyhledání položek knihovny pomocí rozbalitelného stromu složek v celkovém zobrazení knihovny

Díky umístění kompaktní knihovny a časové osy ve stejném okně je přidávání položek do filmu velmi snadné: stačí pouze přetáhnout požadované položky z prohlížeče knihovny na časovou osu projektu.

Zobrazení náhledu v editorech projektů

Přehrávač lze ovládat buď v režimu jednotlivého, nebo duálního náhledu. Kliknutím na tlačítko  režimu náhledu v pravém horním rohu přehrávače mezi těmito režimy přepnete.



Přehrávač v režimu jednotlivého náhledu. Lze zvolit, zda chcete zobrazit ‚zdroj‘ (z knihovny), nebo materiál na časové ose.

Režim jednotlivého náhledu využívá méně místa na obrazovce, jelikož zobrazuje pouze jeden náhled přehrávače. Karty *Zdroj* a *Časová osa* nad přehrávačem značí, zda se právě zobrazuje knihovna nebo materiál na časové ose, a umožňují mezi nimi přepínat.



Přehrávač v režimu duálního náhledu. Náhledy vedle sebe umožňují procházet knihovnu a mít stále zobrazen snímek filmu.

V režimu duálního náhledu se zdrojový materiál (z knihovny) zobrazí v náhledu na levé straně a materiál z časové osy na pravé straně. Oba náhledy mají vlastní sadu ovládacích prvků transportu. Duální zobrazení usnadňuje nalezení položek knihovny, které se hodí do vašeho filmu, jelikož zobrazí existující materiál i ten, který chcete přidat, vedle sebe.



Část zobrazení editoru filmu s celkovým zobrazením knihovny v levém horním rohu, s přehrávačem v pravém horním rohu (částečně zobrazen) a časovou osou v dolní části, kde je nahoře otevřen panel navigátoru.

Editace disku

Pokud plánujete konečné vydání filmu na disku DVD s interaktivními nabídkami, budete v určitém okamžiku potřebovat zvláštní funkce Editoru disku. Obsahuje stejné funkce úprav na časové ose jako Filmový editor, ale umožňuje také vytvořit a zpracovat nabídky disku, jejichž pomocí budou uživatelé produkci procházet.

Aplikace Pinnacle Studio umožňuje bezproblémové přenesení filmu do projektu disku v libovolné fázi vývoje, můžete tedy spustit Filmový editor i poté, co nakonec namísto jiných možností nebo současně s nimi zvolíte výstup na disk DVD. Vyhledejte část *Kapitola 9: Projekty disku*, která obsahuje informace o zvláštních funkcích určených k vytváření disků. V této kapitole a následujících kapitolách jsou uvedeny ostatní možnosti úprav na časové ose.

Produkce prezentací

Vedle všech typů produkcí videa (filmů) je možné Filmový editor (a Editor disku) použít k vytváření složitých prezentací a představení ze statických obrázků. V obou případech se uplatňují stejné postupy úprav.



ČASOVÁ OSA PROJEKTU

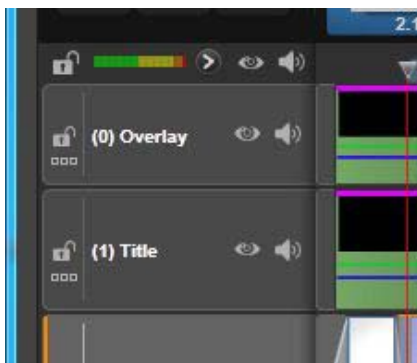
Časová osa slouží k vytvoření filmu, a to pomocí přidání obrazových a zvukových položek a fotografií z

knihovny, úpravy a trimování těchto základních médií a jejich oživení pomocí přechodů, efektů a dalších vylepšení.

Základy práce s časovou osou

Časová osa je tvořena více stopami (v požadovaném počtu), které jsou uspořádány svisle pod sebou. Stopy více nahoře jsou při prohlížení umístěny vpředu a jejich neprůhledné části zakrývají stopy nacházející se dole.

Základní akcí tvorby filmu je přetažení položky z knihovny na stopu časové osy, kde je označována jako *klip*. S trochou praxe velmi rychle dokážete rozvrhnout hrubé úpravy filmu pouhým přidáním hlavních položek médií na přibližné pozice časové osy.

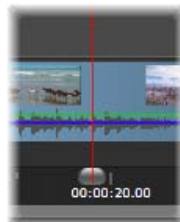


Na levém konci časové osy jsou záhlaví stop a několik ovládacích prvků každé stopy: tlačítko zámku, název stopy a tlačítka pro monitorování videa a zvuku stopy. Aktuální výchozí stopa je zde Hlavní.

Záhlaví stopy: Vlevo od každé stopy je oblast záhlaví, která poskytuje přístup k funkcím, jako je vypnutí monitorování videa nebo zvuku stopy.

Výchozí stopa: Jedna stopa je zvýrazněna světlejší barvou pozadí a je také označena oranžovým pruhem vlevo od záhlaví stopy. To je *výchozí stopa*. Tato stopa má zvláštní roli v určitých procedurách úprav, slouží například jako cílová stopa pro operace vložení. Chcete-li jako výchozí označit jinou stopu, klepněte na její záhlaví.

Aktuální pozice na časové ose odpovídá snímku videa zobrazenému v přehrávači, pokud je spuštěn v režimu *Časová osa*. Aktuální pozice je označena svislou červenou čarou, v jejíž dolní části je úchyt jezdce s možností přetahování. Další svislá čára označuje stejnou pozici v navigátoru (viz níže).



Panel nástrojů

Panel nástrojů časové osy nad stopami obsahuje několik skupin nástrojů souvisejících s úpravami. (Panel nástrojů v editoru disku zahrnuje také nástroje specifické pro tvorbu disku.)

Navigátor

Navigátorem se rozumí pomocný navigační panel, který lze zobrazit nebo skrýt kliknutím na ikonu *voliče nástroje navigace* poblíž levého okraje panelu nástrojů časové osy.



Pod panelem nástrojů se zobrazí pruh v plné šíři. Zobrazí celkový náhled projektu ve zmenšeném měřítku. V navigátoru mají pruhy představující klipy stejné barvy jako na časové ose. Výjimkou je pruh představující vybraný klip, který je zobrazen oranžově.

Kliknutím na navigátor je možné rychle zobrazit jakékoli umístění na časové ose.



Část pruhu navigátoru s vyznačením aktuální pozice (svislá čára vlevo) a průhledným oknem zobrazení, které lze přetáhnout (vpravo)

Šedý obdélník ohraničující část zobrazení navigátoru – okno zobrazení – označuje oddíl filmu, který je aktuálně viditelný na stopách časové osy.

Chcete-li změnit část filmu, která má být zobrazena, přetahujte myší vodorovně uvnitř okna zobrazení. Současně s přetahováním se posouvá časová osa. Vzhledem k tomu, že se pozice časové osy nemění, může se jezdec touto akcí dostat mimo zobrazení.

Přiblížení

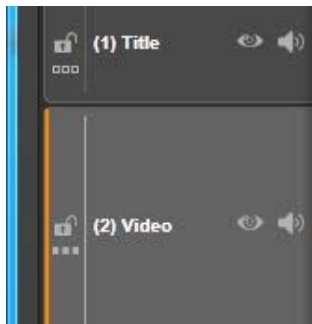
Pokud chcete změnit úroveň přiblížení časové osy, klepněte na časové pravítko v dolní části časové osy a vodorovně je přetahujte, nebo přetáhněte boční části okna zobrazení. První způsob má výhodu v tom, že pozice přehrávací hlavy na obrazovce zůstane neporušená, takže se po přiblížení můžete snadněji orientovat.

Chcete-li změnit přiblížení samotného navigátoru, použijte tlačítka *plus* a *minus* vpravo od něj.

Poklepáním na okno zobrazení lze upravit přiblížení navigátoru i časové osy současně tak, aby se v okně Filmového editoru zobrazil celý film.

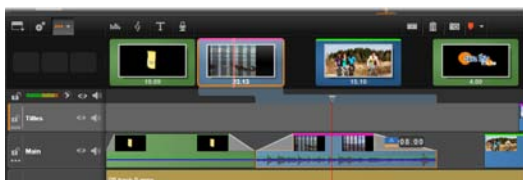
Scénář

Součástí tvorby filmu může být umístování velkého počtu fotografií a videoklipů, titulků, koláží a podobně. Ve scénáři jsou klipy na jedné stopě filmu zobrazeny jako sled ikon, takže lze ihned určit, kde je co umístěno. Chcete-li zvolit stopu, která se má ve scénáři zobrazit, použijte tlačítko odkazu na scénář v záhlaví stopy.



Do filmu lze přetažením do scénáře přidat fotografie, video, zvuk, projekty, koláže a titulky. Zde je lze podle potřeby přemístit nebo odebrat z projektu.

Ve scénáři jsou typy klipů zobrazeny různými barvami. Fotografie a videa se zobrazí v modrém rámečku a projekty v šedém rámečku. Stejně jako na časové ose se klipy s efekty zobrazí s purpurovým pruhem v horní části a klipy s opravami se zobrazí se zeleným pruhem. Barevný pás spojuje ikonu scénáře s umístěním jejího klipu na časové ose, prázdné místo na časové ose se stejně zobrazí i ve scénáři. Až se lépe seznámíte s označováním barevným kódem, snadněji si představíte strukturu svého filmu.



Scénář zobrazuje sled ikon představující obsah jedné stopy. Efekty (purpurová) a opravy (zelená) jsou znázorněny v horní části ikony a délka klipu se zobrazí v dolní části.

Pod panelem nástrojů, kde se zobrazje scénář, lze také zobrazit navigátor (a v editoru disku seznam nabídek). Nástroje lze vybrat, zobrazit nebo skrýt pomocí *voliče nástroje navigace* poblíž levého okraje panelu nástrojů časové osy.

Procházení scénářem

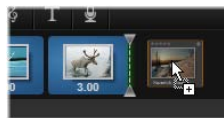
Chcete-li se přesunout na část scénáře, která je právě zobrazena, umístěte ukazatel myši nad scénář, dokud se nezobrazí kurzor ruky. Poté klikněte na levé tlačítko myši a přetáhněte scénář. Pokud myš přetáhnete rychle a uvolníte tlačítko, bude se scénář na okamžik posunovat a protahovat.

Můžete také umístit ukazatel myši nad scénář a k posouvání použít kolečko myši nebo šipky po stranách scénáře.

Úpravy pomocí scénáře

Ačkoli se úpravy většinou týkají stop časové osy, může se ke stejnému účelu využít i scénář. Efekty lze ve scénáři například přidat přímo ke klipu přetažením efektu do klipu. Místní nabídka klipu obsahuje stejnou sadu příkazů jako časová osa. Každá úprava scénáře se okamžitě projeví na časové ose a naopak.

Přidání klipů: Do projektu lze přetažením z knihovny do scénáře přidat fotografie, video, zvukový klip, projekt, koláž nebo titulek. Na místě vložení nového klipu se zobrazí *linie vložení*. Vložit lze i několik klipů najednou.



Vložení nebo nahrazení klipů: Pokud ve scénáři vkládáte mezi klipy jiný materiál, přetáhněte nový klip tak, aby překrýval pravou stranu klipu, který bude

umístěn před ním. Po zobrazení linie vložení se uvolní místo, do něhož vložte nový klip.

Chcete-li nahradit klip, přetáhněte nový klip na klip, který se má nahradit. Zobrazí se linie vložení a nahrazovaný klip se zvýrazní, aby usnadnil správné vložení. Typ nového klipu se musí shodovat s typem starého. Nelze nahradit videoklip fotografií nebo zvukovým klipem.

Výběr klipů: Chcete-li vybrat klip, klikněte na jeho ikonu. Výběr se označí oranžovým rámečkem. Jezdec časové osy se přesune na počátek zvoleného klipu a barevný pás propojí klip ze scénáře s příslušným klipem na časové ose. Pokud je klip na časové ose umístěn mimo obrazovku, bude po výběru na obrazovce zobrazen.

Pomocí kláves Shift a CRTL lze vybrat několik klipů jako v souborech systému Windows.

Změna pořadí klipů: Chcete-li vybrat klip a přesunout jej, kliknutím jej zvolte a přemístěte na novou pozici. V případě nutnosti se bude scénář posouvat, dokud nedosáhnete požadovaného umístění.

Změna velikosti

Výšku časové osy a vzájemný poměr stran knihovny a přehrávače je možné upravit úchytem pro změnu velikosti v podobě obráceného T uprostřed obrazovky.

Pokud chcete upravit výšku jednotlivých stop časové osy, přetažením upravte oddělovací čáry mezi záhlavími stop vlevo. Jestliže svislá velikost všech stop přesahuje dostupnou oblast zobrazení, můžete pomocí posuvníku na pravé straně vybrat, které stopy budou zobrazeny.

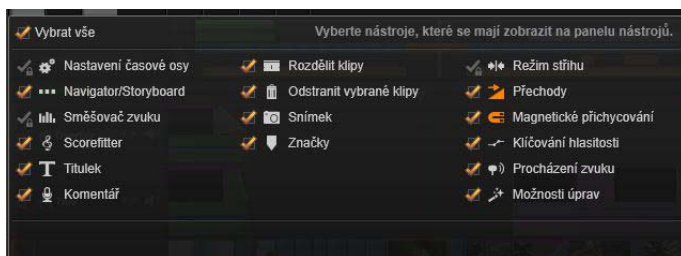
Výšku scénáře, pokud je zobrazen (viz část „Volič nástroje navigace“ na straně 78), nastavte svislým přetažením vodorovného oddělovače podél dolního okraje scénáře.

Panel nástrojů časové osy

Panel nástrojů nad časovou osou editoru filmu poskytuje různé možnosti nastavení, nástroje a funkce, které se vztahují k časové ose a úpravám na časové ose. Tyto možnosti jsou popsány v pořadí zleva doprava.

Úpravy panelu nástrojů

Na panel nástrojů časové osy lze přidat mnoho tlačítek usnadňujících úpravy. Jedna sada tlačítek je k dispozici pro editor filmu a obsáhlejší sada pro editor disku. Tlačítko *Upravit panel nástrojů* úplně na levém konci panelu nástrojů umožňuje zvolit, jaká dílčí sada dostupných tlačítek se má zobrazit.




Panel Upravit panel nástrojů, v němž jsou zvoleny pro zobrazení všechna dostupná tlačítka

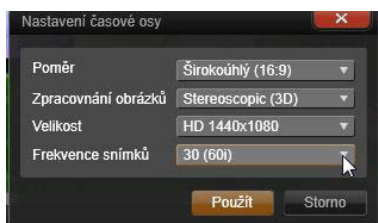
Kliknutím na tlačítko vyvoláte panel, na kterém lze nastavit, zda chcete *ostatní* tlačítka panelu nástrojů skrýt, nebo zobrazit. Šedé značky vedle tlačítka

Nastavení časové osy a několika dalších tlačítek značí, že tato tlačítka se vždy zobrazí. Volitelná tlačítka podle potřeby zaškrtněte, nebo u nich zrušte zaškrtnutí, nebo zaškrtnutím možnosti *Vybrat vše* zobrazte všechna tlačítka.

K některým příkazům, které se provádí pomocí tlačítek, jsou přiřazeny klávesové zkratky. Tyto zkratky fungují nezávisle na zobrazení tlačítka. (Více informací naleznete v části *Dodatek D: Klávesové zkratky*.)

Nastavení časové osy

Výchozí nastavení časové osy se zkopíruje z  prvního videoklipu, který na časovou osu přidáte. Je-li výsledek správný, není nutné nastavení měnit.



Nastavení časové osy

Pokud potřebujete změnit základní vlastnosti obrázků projektu, kliknutím na tlačítko *náradí* otevřete panel nastavení časové osy a nakonfigurujete čtyři položky nastavení.

Poměr: Zvolte zobrazení 4×3 nebo 16×9 .

Zpracování obrázků: Zvolte možnost Regular (2D), nebo Stereoscopic (3D).

Velikost: Zvolte rozlišení pixelů HD a SD dostupné pro daný poměr stran.

Frekvence snímků: Zvolte hodnotu frekvence snímků konzistentní s ostatními nastaveními.

Tato nastavení lze změnit kdykoli během práce na filmu, měli byste si však uvědomit, že změna frekvence snímků může způsobit mírný posun klipů na časové ose, protože se budou přizpůsobovat novým hranicím snímků.

Obrazový materiál, který nevyhovuje zvoleným hodnotám nastavení projektu, bude při přidání na časovou osu automaticky převeden. Pokud vytváříte stereoskopický film, můžete použít 2D materiál, který se zobrazí dvourozměrně, jelikož pravé i levé oko budou shodné. Na 2D časové ose lze použít 3D materiál, zobrazí se zde však pouze kanál levého oka.

Pokud nechcete spoléhat na formát převzatý z prvního přidaného klipu a raději chcete standard videa pro své projekty zvolit sami, otevřete stránku *Nastavení projektu* v možnostech nastavení aplikace. Viz část *Nastavení projektu* na straně 375.

Volič nástroje navigace

Pod panelem nástrojů lze nalézt buď navigátor, nebo scénář, nebo zde nemusí být umístěn žádný nástroj. (V editoru disku zde může být ještě seznam nabídek.) Součástí *voliče nástroje navigace* je rozevřací seznam umožňující vybrat nástroj, který chcete zobrazit. Kliknutím na samotnou ikonu voliče tuto oblast skryjete, nebo zobrazíte.



Více informací o nástrojích navigace naleznete v části „Navigátor“ na straně 71 a „Scénář“ na straně 73.


Směšovač zvuku

Tímto tlačítkem lze otevřít rozšířenou oblast ovládacího panelu zvuku s nástroji pro úpravu hlasitosti a přístupem k funkci Panorama pro posun




prostorového zvuku. Podrobnosti naleznete v části Funkce zvuku na časové ose na straně 86.


Scorefitter

Scorefitter je integrovaný generátor hudby  aplikace Pinnacle Studio nabízející vlastní tvorbu hudby, na kterou se nevztahují autorské poplatky a která je přesně upravena podle požadované doby trvání filmu. Viz část Scorefitter na straně 267.


Titulky

Tlačítkem *Vytvořit titulek* lze otevřít Editor  titulků. Pokud žádný z mnoha nabízených titulků neodpovídá vašim potřebám, můžete vytvořit vlastní. Viz část Editor titulků na straně 199.

Komentář

Viz část Nástroj Komentář na straně 268. 

Žiletka

Chcete-li jeden či více klipů rozdělit na pozici  osy přehrávání, klepněte na tlačítko se *žiletkou*. Touto operací nedojde k odstranění žádného materiálu, avšak každý ovlivněný klip bude rozdělen na dva klipy, s nimiž je možné pracovat samostatně v oblasti trimování, přesouvání, přidávání efektů atd.

Pokud jsou na ose přehrávání libovolné stopy **vybrány klipy**, budou rozděleny pouze tyto klipy. Obě části těchto klipů zůstanou vybrané i po rozdělení.

Nejsou-li na ose přehrávání **vybrány žádné klipy**, budou rozděleny všechny klipy, jimiž osa prochází, a jejich části na pravé straně budou vybrány, aby je bylo možné v případě potřeby snadno odstranit.

Z operace rozdělení jsou vyloučeny zamčené stopy.

Koš

Klepnutím na tlačítko *koše* je možné všechny vybrané položky odstranit z časové osy. V části *Odstranění klipů* na straně 95 naleznete podrobnosti o tom, jak může odstranění ovlivnit jiné klipy na časové ose.



Snímek

Pokud při přehrávání videa na časové ose objevíte snímek, který byste chtěli zachytit jako statický obrázek, klikněte na tlačítko *Snímek*. Tím vytvoříte fotografii obrázku, který právě přehráváte. Fotografie se uloží do složky *Snímek* pod položkou *Fotografie* v knihovně.



Tlačítko *Snímek* na časové ose představuje rychlý způsob zachycení snímku, více možností úprav získáte pomocí nástroje *Snímek* v editoru videa. Více informací o tomto nástroji naleznete v části „Snímek“ na straně 151.

Značky

Funkce značek, které jsou zde k dispozici, jsou identické s funkcemi obsaženými v editorech médií pro video a zvuk. Viz část *Značky* na straně 148.



Značky časové osy však nejsou připojeny ke konkrétnímu klipu, ale patří ke kompozitnímu videu v označeném bodu. Během úprav na časové ose budou značky měnit pozice pouze v případě, že existuje výběr klipů zahrnující všechny stopy v označeném bodu, a v případě, že žádná stopa není zamčená.

Režim trimování

Chcete-li otevřít bod trimování, umístěte jezdce časové osy poblíž řezu, který se má



trimovat, a klikněte na tlačítko *režimu trimování*. Opětovným kliknutím režim ukončíte. Více informací naleznete v části „Trimování“ na straně 98.

Přechody dynamické délky

Při přidání přechodu na časovou osu je k němu přiřazena výchozí délka nastavená v možnosti Nastavení. Chcete-li výchozí délku změnit, klikněte na toto tlačítko. Pokud je tlačítko zvoleno, lze dobu trvání přechodu nastavit přetažením myši doprava nebo doleva při umístění přechodu do klipu. Více informací naleznete na straně 115.



Magnetické zarovnávání

Režim *magnetu* zjednodušuje vkládání klipů během přetahování. Jestliže je režim aktivní, jsou klipy přitahovány „magnetem“ k jiným položkám na časové ose, pokud se přiblíží na kritickou vzdálenost. Snadno se tím zabrání vytvoření nežádoucích (i když často nepozorovatelně malých) mezer mezi položkami, které jinak často během úprav vznikají. Chcete-li však záměrně vytvořit takovou mezeru a použít preferované umístění, jednoduše tento režim vypněte.




Úpravy klíčového snímku hlasitosti

Tlačítko *úprav klíčového snímku hlasitosti* přepíná úpravy zvuku klipu založené na klíčovém snímku. Pokud je tlačítko aktivováno, je možné upravovat zelenou čáru hlasitosti na jednotlivých klipech časové osy. V tomto režimu můžete na čáru přidat ovládací body, přetahovat části čáry a provádět další operace. Je-li tlačítko vypnuto, jsou klíčové snímky hlasitosti chráněny před změnami.



Otevřením směšovače zvuku je tlačítko automaticky aktivováno.

Posun zvuku jezdcem

Ve výchozím nastavení lze zvukový záznam  projektu poslouchat pouze během přehrávání v náhledu. Tlačítko pro *posun zvuku jezdcem* na panelu nástrojů časové osy poskytuje náhled zvuku i při pouhém procházení filmu pomocí přetahování ovládacího prvku jezdce časové osy.

Posun zvuku jezdcem umožňuje také převíjecí kolečko v přehrávači.

Režim úprav

Volič *režimu úprav* vpravo na konci panelu nástrojů časové osy určuje chování ostatních klipů při provádění editačních změn. Materiál vlevo od bodu úprav není úpravami na časové ose nikdy ovlivněn. Změny jsou použity pouze u klipů, které pokračují od bodu úprav doprava.



K dispozici jsou tři volby režimu úprav: *inteligentní*, *vložení* a *přepis*. Výchozí je *inteligentní* režim, ve kterém aplikace Pinnacle Studio vybírá vložení, přepis a někdy i složitější strategie v kontextu jednotlivých operací úprav.

Inteligentní režim je navržen tak, aby co nejlépe zachoval synchronizaci mezi stopami časové osy. Při úpravách více stop obvykle existují mezi klipy svislé i vodorovné vztahy: Pokud jste například pečlivě umístili střihy v souladu s rytmem hudební stopy, nechcete při dalších úpravách všechno narušit.

Režim *vložení* je vždy nedestruktivní: před vložením nového materiálu jsou ostatní klipy ve stopě přesunuty mimo. Tento režim také automaticky uzavře mezery

vytvořené odebráním materiálu. Ovlivněna je pouze cílová stopa. Jakákoli dřívější synchronizace s ostatními stopami od bodu úprav směrem doprava se ztratí.

Vložení je nejvýhodnější v raných fázích projektu, při shromažďování a řazení klipů na časové ose. Zajišťuje, že se neztratí žádný materiál, a umožňuje snadno měnit pořadí a sekvence klipů.

V pozdějších fázích, když se struktura projektu blíží ke konečnému stavu a když začnete pečlivě synchronizovat materiál v různých stopách, je režim *vložení* méně užitečný. Vlastnosti, které jej zvýhodňují v raných fázích (vlnové chování), působí při dokončování v jeho neprospěch. V tomto okamžiku se uplatní *přepis*.

Přepis přímo ovlivní pouze klipy, které vyberete. Změna délky nebo pozice klipu v režimu *přepisu* přepíše sousední klipy (při prodloužení) nebo zanechá mezery (při zkrácení). Nebude mít žádný vliv na synchronizaci mezi stopami.

Alternativní režim

Inteligentní režim úprav funguje tak, že předvídá, co chcete udělat, a určí, zda bude nejvhodnější použít vložení, přepis nebo nějakou složitější strategii. Zjistíte, že obvykle udělá to, co chcete, ale někdy se určité stane, že zamýšlíte něco jiného.

Řada akcí podporuje vložení i přepis, ale žádné jiné možnosti. *Inteligentní* režim použije někdy jednu možnost a někdy druhou, ale pokud nepožadujete vložení, chcete obvykle použít přepis a obráceně. Potřebujete proto způsob, jak potlačit výchozí chování *inteligentního* režimu.

Chcete-li změnit vložení na přepis nebo přepis na vložení, podržte při obvyklém provádění úprav klávesu ALT. Při nastavování úprav můžete klávesu ALT stisknout (nebo uvolnit) podle libosti: rozhodující je stav klávesy v okamžiku konečného provedení operace – když například uvolníte tlačítko myši při přetahování položek na časovou osu.

Tento postup funguje ve všech režimech úprav, je tedy k dispozici vždy, když jej potřebujete. Pokud nejste spokojeni s výchozím chováním, podle potřeby zrušte nebo vraťte akci zpět a opakujte ji pomocí klávesy ALT.

V jedné operaci úprav na časové ose, která se týká nahrazení jednoho klipu jiným při zachování doby jeho trvání, efektů a jiných vlastností, hraje podobnou roli klávesa SHIFT. Podrobnosti naleznete v části Nahrazení klipu na straně 92.

Záhlaví stopy časové osy

V oblasti záhlaví časové osy je několik ovládacích prvků, které ovlivňují uspořádání a organizaci stop časové osy. Tyto ovládací prvky jsou popsány zde, zatímco popis funkcí zvuku ovládaných ze záhlaví časové osy, jako je hlasitost stopy, začíná na straně 255.

Oblast *všech stop* nad záhlavími stop obsahuje ovládací prvky podobné těm, které se nacházejí v záhlaví jednotlivých stop, avšak s globálním účinkem: platí pro všechny stopy současně a potlačuje individuální nastavení.

Výchozí stopa

Svislá oranžová čára vlevo od záhlaví stopy společně se světlejším odstínem pozadí označuje *výchozí* stopu. Představuje cílovou stopu pro určité funkce, k nimž patří *odeslání* a *vložení*. Do této stopy lze také přidat nově vytvořené titulky a skladby Scorefitter. Další informace získáte v částech Odeslání na časovou osu (strana 93), Použití schránky (strana 110), Editor titulků (strana 199) a ScoreFitter (strana 267).

Chcete-li jako výchozí označit jinou stopu, jednoduše klepněte na libovolné místo v záhlaví stopy kromě tlačítka či jiného ovládacího prvku.

Uzamčení

Klepnutím na tlačítka *visacího zámku* je možné ochránit stopu před neúmyslnými úpravami. Stejně tlačítko v oblasti *všech stop* přenesete tuto ochranu na celý projekt.

Odkaz na scénář

Scénář představuje alternativu ke stopě časové osy. Při otevření scénáře se pod tlačítkem *visacího zámku* v záhlaví všech stop zobrazí malé tlačítko *odkaz na scénář*. Kliknutím na tlačítko vyberete stopu, která se propojí se zobrazením scénáře.

Název stopy

Pokud chcete upravit název stopy, můžete jedním klepnutím na název zobrazit místní editor, nebo můžete v místní nabídce záhlaví stopy vybrat položku *Upravit název stopy*. Úpravu potvrďte klávesou ENTER nebo ji zrušte klávesou ESC.

Monitorování videa a zvuku

Tlačítka *videa* a *zvuku* v záhlaví stopy umožňují řídit, zda video a zvuk z této stopy tvoří součást kompozitního výstupu projektu. Podporují četné situace, kdy je při úpravách výhodné zablokovat výstup jedné či více stop za účelem zjednodušení náhledu. Stejná tlačítka v oblasti *všech stop* slouží k přepínání monitorování zvuku a videa pro celý projekt.

Další funkce stop

V místní nabídce záhlaví stopy jsou k dispozici následující funkce:

Nová stopa: Novou stopu můžete vložit buď nad nebo pod stávající stopu.

Smazat stopu: Odstraní stopu a všechny její klipy.

Přesunout stopu: Přetáhněte záhlaví stopy nahoru nebo dolů na novou pozici vrstvy. Při přetahování se v platných umístěních zobrazí světlá vodorovná čára.

Kopírovat stopu: Pokud při přesouvání stopy podržíte klávesu CTRL, bude stopa namísto přesunutí zkopírována.

Velikost stopy: Místní nabídka obsahuje čtyři pevné velikosti stop (*Malá, Střední, Velká, Velmi velká*). Chcete-li nastavit vlastní velikost, můžete bezproblémově upravit výšku přetažením oddělovací čáry mezi záhlavími stop.

Zobrazit zvukové vlny: Umožňuje přepínat zobrazení zvukových vln pro zvukové klipy.

Funkce zvuku na časové ose

Popis těchto funkcí je obsažen v části *Zvuk na časové ose* na straně 255.



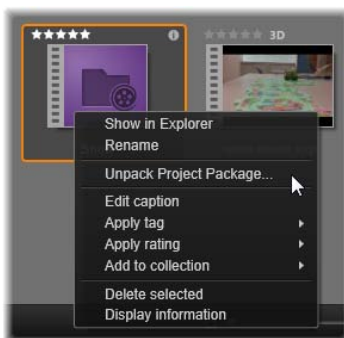
ÚPRAVY FILMŮ

Prvním krokem jakékoli relace úprav filmů je zahájení práce otevřením projektu ve Filmovém editoru.

Zahájení nové produkce: V hlavní nabídce zvolte položku *Soubor* ➤ *Nový* ➤ *Film*. Než přidáte svůj první klip, ujistěte se, zda bude formát videa na časové ose vhodný pro projekt (viz dále).

Úprava stávajícího filmu: Vyberte poslední projekt v nabídce *Soubor* ➤ *Poslední*, vyhledejte a otevřete filmový projekt klepnutím na položku *Soubor* ➤ *Otevřít* nebo vyhledejte film, který chcete otevřít, v knihovně ve složce *Projekty* a dvakrát klikněte na náhled.

Pokud byl film uložen jako balíček projektů, musí se před úpravami rozbalit. Vyhledejte svůj projekt ve skupině projektů aplikace Studio a použijte příkaz *Rozbalit balíček projektů* z místní nabídky náhledu.



Náhled balíčku projektů v knihovně s otevřenou místní nabídkou. Po rozbalení se film zobrazí na časové ose projektu a lze jej začít upravovat.

Lze také kliknout na možnost *Soubor* ➤ *Otevřít* a balíček projektů vyhledat v průzkumníku zvolením přípony *Studio Project Packages* (.axx) v poli přípon.

Po dokončení rozbalování je nerozbalený projekt přidán do knihovny a otevřen na časové ose editoru projektu, kde jej lze upravovat.

Otevření projektu aplikace Pinnacle Studio: Zvolte položku *Soubor* ➤ *Import předchozích projektů Studia*. Je možné, že některé funkce projektu aplikace Pinnacle Studio nejsou v aplikaci Pinnacle Studio podporovány.

Import projektu aplikace Studio pro iPad: Zvolte možnost *Soubor* ➤ *Import projektů aplikace Studio*.

Nastavení časové osy

Před zahájením úprav nového projektu ověřte, zda nastavení formátu videa pro projekt – poměr stran, 2D nebo 3D formát, velikost snímku a rychlost přehrávání – odpovídá vašim požadavkům. Na kartě *Nastavení projektu* v možnostech nastavení aplikace můžete zvolit, že hodnoty těchto vlastností budou nastaveny automaticky podle prvního klipu přidaného do projektu. Lze je také nastavit ručně. Informace o konfiguraci automatické funkce naleznete v části *Nastavení projektu* na straně 375 a pokyny týkající se ručního zadání nastavení projektu naleznete v části *Panel nástrojů časové osy* na straně 76.

Je možné, že v závislosti na nastavení časové osy nebude možné okamžitě přehrát klipy v některých formátech. Takový obsah bude automaticky renderován ve vhodném formátu.

Vytváření stop

Až na drobné výjimky nemají stopy časové osy v aplikaci Pinnacle Studio specializované role. Libovolný

klip lze umístit do libovolné stopy. Při práci se složitějšími projekty však postupně zjistíte, že je užitečné stopy vhodně organizovat a přejmenovat je podle jejich funkce ve filmu. Informace o vlastnostech stop a způsobu jejich úpravy naleznete v části Záhloví stopy časové osy na straně 84.

Přidání klipů na časovou osu

Většinu položek knihovny je možné přidat na časovou osu jako nezávislé klipy. Typy položek zahrnují videoklipy a zvukové klipy, fotografie, grafiku, skladby Scorefitter, koláž a titulky. Můžete přidat i jiné filmové projekty jako *klipy ze zásobníku*, které v projektu fungují stejně jako videoklipy. Jako klipy ze zásobníku však nelze na časovou osu přidat projekty disků, protože je u nich vyžadována určitá možnost (interaktivita uživatele), kterou klipy časové osy nemají.

Přetažení

Přetažení představuje nejběžnější a obvykle nejvhodnější způsob přidání materiálu do projektu. Klepněte na libovolnou položku v kompaktním zobrazení knihovny ve Filmovém editoru a přetáhněte ji na časovou osu, kamkoli chcete.

Při přechodu do oblasti časové osy během přetahování a při pokračování do cílové stopy sledujte vzhled svíslé čáry pod ukazatelem myši. Čára označuje, kam by byl vložen první snímek klipu, pokud byste tlačítko myši ihned uvolnili. Zelenou čárou je označeno platné umístění a červená čára určuje, že do označeného

umístění není možné vložit klip (protože stopa je například zamčená).

Na časovou osu je možné vložit současně více klipů. Stačí vybrat požadované položky knihovny a kteroukoli z nich přetáhnout na časovou osu. Pořadí klipů na stopě bude stejné jako jejich pořadí v knihovně (nikoli jako pořadí, ve kterém byly klipy vybrány).

Režim magnetu: Ve výchozím nastavení je zapnutý režim magnetu. Usnadňuje vkládání klipů tak, aby se jejich okraje přesně dotýkaly. Jakmile se ukazatel myši přiblíží k potenciálnímu cíli, zapadnou nové klipy do určitých pozic, jako jsou konce klipů nebo pozice značek, jako by byly přitahovány magnetem.

Na druhé straně se není třeba starat o to, zda je první klip přesně na začátku časové osy. Každý film nezačíná stříhem přímo na první scéně.

Živý náhled úprav

Aplikace Pinnacle Studio nabízí plně dynamický náhled výsledků operací úprav během přetahování klipů na časové ose. Díky této funkci nedochází k nepřehledným situacím způsobeným složitými úpravami. Tato funkce je příčinou možná většího pohybu položek během úprav na časové ose, než jste zvyklí. Buďte bez obav: rychle si zvyknete a naučíte se využívat poskytované doplňující informace. Zpočátku nespěchejte. Sledujte změny na časové ose, které se projevují při umístění přetahované položky nad různá možná cílová místa, a jakmile se zobrazí požadovaný výsledek, dokončete přetažení.

Pokud se ukáže, že přetažení nefunguje požadovaným způsobem, stiskněte klávesu ESC nebo přesuňte ukazatel myši mimo oblast časové osy a uvolněte

tlačítko. Kterákoli z těchto dvou akcí zruší operaci přetažení. Chcete-li odvolat přetažení, které již bylo dokončeno, stiskněte kombinaci kláves CTRL+Z nebo klepněte na tlačítko *Zpět*.

Nezapomeňte, že řadu operací úprav na časové ose můžete změnit pomocí *alternativního* režimu: při přetahování nebo trimování stačí podržet klávesu ALT. Při náhradě jednoho klipu za jiný (viz část Nahrazení klipu dále) má své významné místo také klávesa SHIFT.

Rozšířené možnosti přetažení

Jestliže jste ve stopě časové osy shromáždili výběr klipů, je pouze otázkou času, kdy budete chtít začít se změnami. Můžete mít například následující požadavky:

- Vyplnění mezery klipy
- Vložení několika klipů před určitý klip
- Nahrazení klipu na časové ose jiným klipem

Inteligentní režim úprav vám pomůže snadno dosáhnout kteréhokoli z těchto cílů.

Vyplnění mezery

V *inteligentním* režimu lze snadno vyplnit konkrétní mezeru na časové ose například novým materiálem. Nemusíte nový materiál pracně předem trimovat podle dostupného prostoru, stačí jednoduše přetáhnout položky do mezery. Všechny klipy, které nejsou k vyplnění mezery potřeba, budou vynechány a poslední použitý klip bude automaticky trimován na odpovídající délku. Nebudou ovlivněny žádné klipy, které se již nacházejí na časové ose, nemohou proto vzniknout žádné problémy se synchronizací.

Vkládání klipů

Předpokládejme, že chcete přidat nový materiál na časovou osu do umístění, kde se již nachází existující klip. Nechcete, aby byl tento klip přepsán, pouze jej (a jakékoli další klipy napravo od něj) chcete posunout doprava tak, aby se uvolnilo místo pro nový klip.

Toho lze snadno dosáhnout pomocí *inteligentních* úprav. Místo přetažení nového materiálu do mezery, jej stačí pouze přetáhnout na začátek klipu, který se nachází v daném umístění.

Vkládání a rozdělování klipů

Pokud položku nepřetáhnete do bodu stříhu, ale spíše doprostřed existujícího klipu, klip se rozdělí. Nový materiál se umístí do určeného bodu a ihned za ním bude následovat odsunutá část původního klipu.

V *inteligentním* režimu se synchronizace cílové stopy se všemi ostatními stopami docílí tím, že se do každé stopy vloží mezera odpovídající délce nového klipu. Nechcete-li, aby se tímto způsobem synchronizovaly i ostatní stopy, použijte místo *inteligentního* režimu režim *vložení*. Stisknutím klávesy *M* můžete také *uzamknout* jakoukoli stopu, která by se neměla synchronizovat. Tento postup však ovlivní synchronizaci klipů na uzamknutých stopách s klipy na odemčených stopách.

Nahrazení klipu

Chcete-li nahradit klip, přetáhněte jednu položku knihovny na klip, který chcete nahradit (držte přitom stisknutou klávesu SHIFT). Náhradní klip zdědí všechny efekty a přechody, které byly použity

u původního klipu. Opravy se nedědí, protože obvykle mají řešit problémy s konkrétní položkou médií.

V *intelligentním* režimu bude nahrazení úspěšné pouze tehdy, pokud je klip knihovny dostatečně dlouhý na to, aby pokryl celou délku nahrazovaného klipu. V jiných režimech bude nedostatečně dlouhý klip knihovny prodloužen pomocí *prodlouženého trimování* (*over-trimming*). Směr a velikost prodloužení závisí na poloze myši při přetažení. Informace o prodlouženém trimování (*over-trimming*) naleznete na stránce 97.

Pokud je položka knihovny delší, než je zapotřebí, bude zkrácena na stejnou délku, jakou má nahrazovaný klip.

Odeslání na časovou osu

Vedle přetažení klipu na časovou osu můžete klip odeslat do výchozí stopy na pozici *osy přehrávání*. Tato operace je shodná s přetažením, proto je při rozhodování o vlivu na ostatní klipy odpovídajícím způsobem použít *intelligentní* režim.

Příkaz *Přenést na časovou osu* se nachází v místní nabídce jednotlivé položky nebo vícenásobného výběru v kompaktním zobrazení knihovny.

Odeslání z přehrávače

Existuje také druhý způsob odeslání, který umožňuje lepší kontrolu.

Pokud při práci ve Filmovém editoru klepnete na položku knihovny, přepne se přehrávač do režimu *Zdroj* za účelem zobrazení náhledu. U médií, která lze trimovat (video a zvuk), zobrazí přehrávač také posuvníky trimování pro vystřížení počáteční nebo koncové části položky.



Klepnutí na tlačítko Přenést na časovou osu v přehrávači po trimování položky videa v knihovně

Po zobrazení náhledu položky a jejím případném trimování použijte tlačítko *Přenést na časovou osu* v levé dolní části přehrávače. Položka je jako obvykle přidána do projektu do výchozí stopy a do přehrávací hlavy. Užitečnou variantou je kliknutí na jakékoli místo na obrazovce přehrávače a přetažení položky na požadovanou stopu časové osy. Položka pak není přidána do přehrávací hlavy, ale do bodu přetažení.

Editor titulků, Scorefitter, komentář

Tyto tři nástroje umožňují přidat na časovou osu projektu nové klipy, které nejsou podloženy žádnou položkou knihovny. Jsou vytvořeny na základě nastavení a dalších akcí, které provádíte během úprav.

Jakmile budou úpravy dokončeny, budou titulky i klipy ScoreFitter odeslány do výchozí stopy na časové ose pomocí funkce *Přenést na časovou osu* a klipy komentářů budou umístěny do zvláštní stopy pro komentář. Podrobné informace uvádí *Kapitola 7: Editor titulků* (strana 199), část *Scorefitter* (strana 267) a část *Nástroj Komentář* (strana 268).

Odstranění klipů

Chcete-li odstranit jeden či více klipů, nejprve je vyberte a potom stiskněte klávesu DELETE. Alternativně můžete klepnout na ikonu *koše* na panelu nástrojů časové osy nebo zvolit příkaz *Odstranit* z místní nabídky výběru.

Pokud odstraněním vznikne mezera s rozpětím přes všechny stopy, je v *inteligentním* režimu uzavřena posunutím materiálu vpravo od mezery směrem doleva. Můžete se tak vyhnout náhodnému vytvoření prázdných oddílů ve filmu a současně zajistit zachování synchronizace mezi stopami.

Pokud při odstraňování podržíte klávesu ALT, budou vytvořené mezery ponechány bez uzavření.

V režimu *vložení* budou mezery ve stopách, z nichž jsou odstraněny klipy, také uzavřeny, avšak ostatní stopy nebudou ovlivněny. Neprojeví se žádná snaha o zachování synchronizace vpravo od odstraněných položek.

Z hlediska synchronizace je nejbezpečnějším způsobem úprav pro odstraňování *přepis*, který jednoduše odebere klipy a vše ostatní ponechá beze změny.

Operace s klipy

Časová osa projektu poskytuje úplnou podporu pro výběr, přizpůsobení, trimování, přesun a kopírování klipů.

Výběr

V rámci přípravy na provedení operací úprav je třeba vybrat klipy. Vybranému klipu je přiřazen oranžový rámeček ve scénáři na časové ose a v navigátoru je zobrazen oranžovou barvou.

Chcete-li vybrat klip, klepněte na něj myší. Všechny předchozí výběry jsou odebrány. Rychlý vícenásobný výběr můžete provést tak, že klepnete na otevřenou oblast časové osy a protáhnete rámeček výběru, který protíná požadované klipy. Chcete-li jedním příkazem vybrat všechny klipy, stiskněte kombinaci kláves CTRL+A.

Výběr vymažete klepnutím do jakékoli oblasti s mezerou na časové ose.

Vícenásobný výběr pomocí klávesnice a myši

Pokud chcete vytvořit složitější vícenásobné výběry, klepněte levým tlačítkem myši a současně podržte klávesu SHIFT, CTRL nebo obě současně.

Výběr série klipů: Klepněte na první klip, podržte klávesu SHIFT a klepněte na poslední. Tyto dva klipy společně tvoří vymezející obdélník neboli rámeček výběru, ve kterém jsou vybrány všechny klipy.

Přepnutí výběru jednoho klipu: Klepnutím se stisknutou klávesou CTRL obrátíte stav výběru jediného klipu, aniž byste ovlivnili kterýkoli jiný.

Výběr zbývajících položek stopy: Pomocí klepnutí za současného podržení kláves CTRL+SHIFT vyberete všechny klipy, které začínají na počáteční pozici (nebo za touto pozicí) klipu, na který klepnete. Tato funkce je užitečná zejména v případě, že chcete rychle uvolnit zbývající část časové osy pro vložení nového materiálu nebo ručně nastavit zvlnění vlevo a tím uzavřít mezery na časové ose.

Přizpůsobení

Pokud budete ukazatelem myši pomalu pohybovat nad klipy na časové ose, všimnete si, že se ukazatel při přechodu přes strany jednotlivých klipů změní na symbol šipky. Znamená to, že je možné přetažením přizpůsobit hranici klipu.

Přizpůsobením lze změnit délku jednoho klipu na časové ose v režimu *přepisu* (režim *vložení* by způsobil potíže se synchronizací). Pokud přetáhnete začátek klipu doprava, otevře se na levé straně mezera. Je-li bezprostředně vlevo od upravovaného klipu jiný klip, bude přetažením doleva přepsán.

Ukazatel přizpůsobení se zobrazí také v případě, že je ukazatel myši umístěn na koncích mezery (prázdné místo stopy časové osy s nejméně jedním klipem na pravé straně).

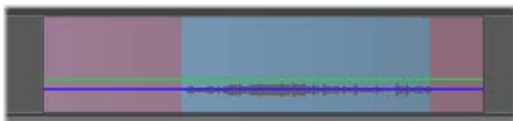
Přizpůsobení mezer v režimu *přepisu*, jak se provádí u klipů, není nijak zvlášť užitečné. Mezery však přijdou vhod při úpravách v *inteligentním* režimu, pokud chcete zvlnit jednotlivou stopu doleva nebo doprava a ignorovat přitom případné potíže se synchronizací. Přizpůsobení mezer proto probíhá v režimu *vložení*.

I když není k dispozici žádná mezera, můžete stejného výsledku dosáhnout, jestliže během přizpůsobování stran klipu podržíte klávesu ALT.

Prodloužené trimování (over-trimming)

K prodlouženému trimování (over-trimming) dojde, pokud se pokusíte prodloužit trvání klipu přes mezní hodnoty zdrojového materiálu. Takové situaci se obvykle snažíte vyhnout.

Všimněte si, že po prodlouženém trimování klipu jsou neplatné části zobrazeny růžovou barvou.



Prodloužené trimování klipu: První a poslední snímek bude v částech s prodlouženým trimováním zmrazen.

Prodloužené trimování nevyvolává kritickou situaci. Není nutné ihned provést akci. Pinnacle Studio jednoduše prodlouží klip podle zadání tím, že zmrazí první a poslední snímek klipu do oblastí prodlouženého trimování.

V závislosti na délce trvání prodlouženého trimování (overtrim) a kontextu může být tento jednoduchý přístup dostačující. Krátkodobý zmrazený snímek může být svým způsobem vizuálně účinný.

Metoda zmrazeného snímku však pravděpodobně neposkytne uspokojivé výsledky, jestliže je použita během sekvence rychlého pohybu. V takových náročných případech je vhodné zvážit doplnění nebo nahrazení klipu, případně jeho prodloužení pomocí funkce rychlosti. (Viz část Rychlost na straně 112.)

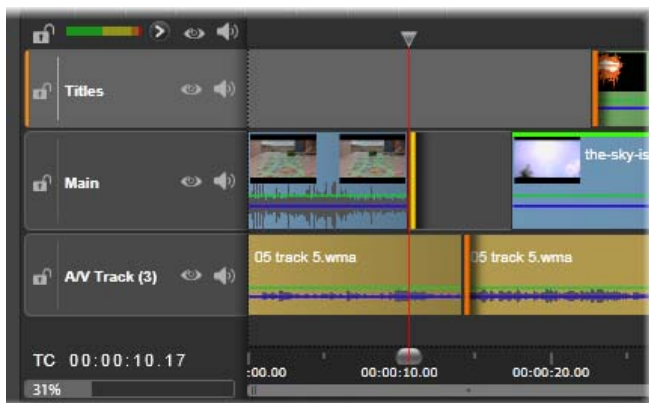
Trimování

Změna délky klipů nebo mezer na časové ose se označuje jako trimování.

Cennou dovedností v oblasti úprav je *trimování více stop*. Současným trimováním více stop můžete zajistit zachování vzájemné synchronizace klipů, které na časové ose projektu následují později.

Trimování klipů bez přihlídnutí k pozdějšímu obsahu na časové ose může narušit synchronizaci projektu.

Výsledkem mohou být problémy různého druhu, například zvukové stopy neodpovídající ději nebo nesprávně načasované titulky.



Trimování více stop

Pravidlo pro zachování synchronizace

Aplikace Pinnacle Studio obsahuje výkonné trimovací nástroje, které umožňují bezpečně provádět trimování více stop. Naštěstí existuje jednoduché pravidlo pro kontrolu synchronizace, a to i na složité časové ose: otevřít přesně jeden bod trimování na každé stopě. To, zda je bod trimování připojen ke klipu nebo mezeře, a na kterém konci, záleží na uživateli.

Otevření bodů trimování

Chcete-li otevřít bod trimování na aktivní stopě časové osy, umístěte jezdce časové osy poblíž řezu, který chcete trimovat, a klikněte na tlačítko *režimu trimování* na panelu nástrojů časové osy. Chcete-li současně otevřít jeden bod trimování na každé stopě obsahující klipy, klikněte na tlačítko *režimu trimování* se stisknutou klávesou Shift.

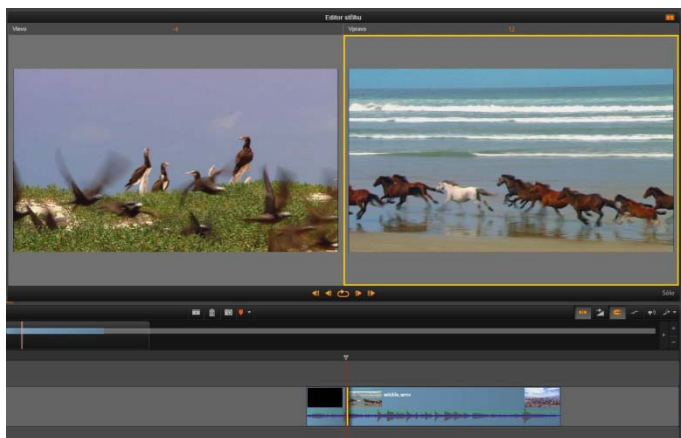


V režimu trimování lze otevřít body trimování pomocí ukazatele myši na začátku nebo konci klipu. Všimněte si, že ukazatel *trimování* směřuje na začátku klipu doleva a na konci doprava. Pokud je ukazatel *trimování* zobrazen, klikněte jednou na bod, který chcete trimovat. Potom podle potřeby pokračujte v otevírání bodů trimování na dalších klipech.

Pokud podržíte klávesu **CTRL**, můžete vytvořit druhý bod a otevřít tak dva body trimování na jedné stopě. Tato funkce je užitečná pro operace *Trimovat oba*, *Změna pozice počátečního a koncového bodu (slip trim)* a *Změna počátečního a koncového bodu sousedních klipů (slide trim)*, které jsou popsány dále.

Otevření bodu trimování se projeví několika způsoby:

- Levý nebo pravý okraj klipu je zvýrazněn žlutým pruhem značícím, že se jedná o aktuálně zvolený klip. Body trimování, které nejsou právě vybrány, se zobrazí v oranžovém pruhu.



Editor stříhu v režimu duálního náhledu. Žlutý obdélník značí aktuálně vybraný bod trimování na počátku klipu, levá strana zobrazuje konečný snímek výstupního klipu.

- Otevře se editor stříhu s přehrávačem v režimu duálního náhledu.
- Ovládací prvky posunu pod přehrávačem se změni na nástroje pro úpravu trimování.
- Náhled s aktivním bodem *trimování* je zvýrazněn žlutě.

Editor stříhu

V režimu duálního náhledu zobrazuje editor stříhu dva snímky z časové osy. Vždy se zobrazí také aktuálně vybraný bod trimování označený žlutým obdélníkem. Pokud se bod trimování nachází na začátku klipu, zobrazí se první snímek klipu, pokud se nachází na konci klipu, zobrazí se poslední snímek. Zvolený bod trimování lze přepnout kliknutím na okno dalšího náhledu nebo stisknutím klávesy TAB.

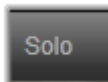
Snímek, který se zobrazí v okně druhého náhledu, závisí na použitém režimu trimování. Při posunutí nebo vložení trimování mezi dva klipy se zobrazí druhý bod trimování daného procesu ve žlutém obdélníku. V ostatních případech zobrazuje okno druhého náhledu snímek na opačné straně řezu ve zvoleném bodu trimování.

Nad každým oknem náhledu se zobrazí počet snímků, které byly trimovány. Pokud byla hodnota původního bodu řezu nula, určuje toto číslo, o kolik snímků se nový bod řezu posunul.



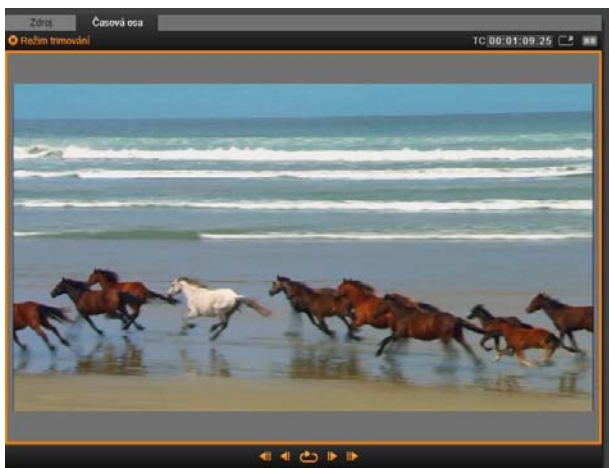
Editor stříhu při posunutí trimování. Levý náhled zobrazuje aktuálně zvolený bod trimování, pravý náhled druhý bod trimování.

Editor stříhu je ve výchozím nastavení v režimu *Sólo*. Klip s bodem trimování se zobrazuje beze stop zobrazených nad ním a bez přechodů, které k němu byly přidány. Tento režim náhledu je nejvhodnější pro určení konkrétního snímku k trimování. Výchozí zobrazení sousedních snímků se skládá ze všech stop časové osy. Chování zobrazení lze přepnout pomocí tlačítka *Sólo* v dolním pravém rohu editoru stříhu. Pokud je režim *Sólo* deaktivován, body trimování se v náhledu zobrazí v kontextu své časové osy.



Editor stříhu se otevírá v režimu duálního náhledu. Chcete-li přepnout do režimu jednotlivého náhledu, klikněte na tlačítko *režim náhledu* v pravém horním rohu oblasti náhledu.



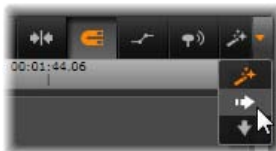


Editor střihu v režimu jednotlivého náhledu

Ukončení režimu trimování: Režim *trimování* lze ukončit kliknutím na tlačítko *režim trimování*.

Režimy úprav

Aktuální režim úprav (*inteligentní*, *přepis* nebo *vložení*) určuje, jak trimování ovlivní ostatní klipy na časové ose. Režim můžete vybrat v rozevřacím seznamu zcela vpravo od panelu nástrojů časové osy.



Režim vložení: Klipy vpravo od trimovaného klipu a ve stejné stopě se posunou doleva nebo doprava tak, aby vzniklo místo pro novou délku klipu. Může dojít ke ztrátě synchronizace s ostatními stopami, ale žádné klipy nejsou přepsány.

Režim přepisu: V tomto režimu jsou změněny pouze klipy, které trimujete, a případně všechny přepsané sousední klipy. Synchronizace mezi stopami není ovlivněna.

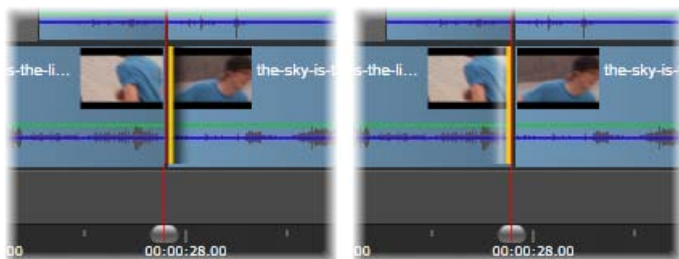
Inteligentní režim: Během trimování je inteligentní režim shodný s režimem vložení.

Trimování začátku klipu

Začátek klipu (bod značky začátku) připravíte na trimování klepnutím na levý okraj klipu, pokud je zobrazen ukazatel trimování. Jestliže jste tímto způsobem vytvořili bod trimování, můžete přidat nebo odebrat snímky na začátku klipu.

Chcete-li trimovat na klipu, přetáhněte bod trimování doleva nebo doprava.

Chcete-li trimovat v přehrávači, můžete pomocí tlačítek pro trimování trimovat jeden nebo deset snímků vpřed nebo vzad. Klepnutím na tlačítko *Opakovat přehrávání* zobrazíte smyčku náhledu oblasti trimování.



Pozice přehrávací hlavy vzhledem k bodu trimování pomáhá rozlišit vstupní bod klipu (vlevo) od výstupního bodu předchozího klipu (vpravo).

Trimování konce klipu

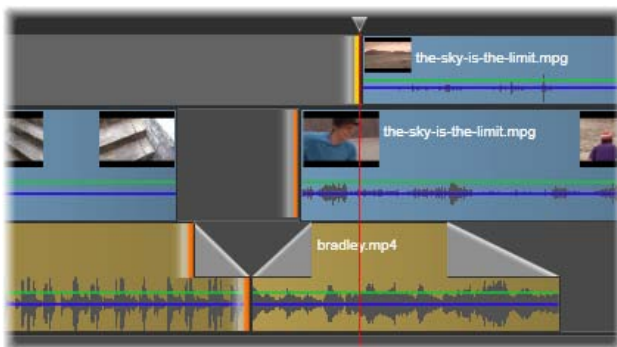
Chcete-li trimovat konec klipu (neboli bod značky konce), otevřete bod trimování klepnutím na pravý okraj klipu, když se ukazatel myši změní na šipku směřující doprava. Nyní můžete přidat nebo odebrat snímky na konci klipu.

Opět můžete přetažením bodu trimování trimovat přímo na klipu, nebo pracovat v přehrávači, který se nachází v režimu *trimování*.

Trimování mezer

Časová osa projektu umožňuje trimování nejen klipů, které jsou na ní umístěny, ale i mezer mezi nimi. Trimování mezer vám nemusí zpočátku připadat užitečné, ale ve skutečnosti přijde vhod. Například nejjednodušší způsob, jak vložit nebo odstranit místo na jedné stopě časové osy, představuje trimování pravého okraje mezery. Všechny klipy vpravo od mezery jsou touto akcí posunuty jako jeden blok.

Pokud potřebujete otevřít bod trimování na jednotlivých stopách za účelem udržení synchronizace při trimování, může být také často vhodnější zvolit trimování délky mezery než délky klipu. (Vzpomeňte si na pravidlo: k zachování synchronizace je požadován jeden bod trimování na každé stopě.)



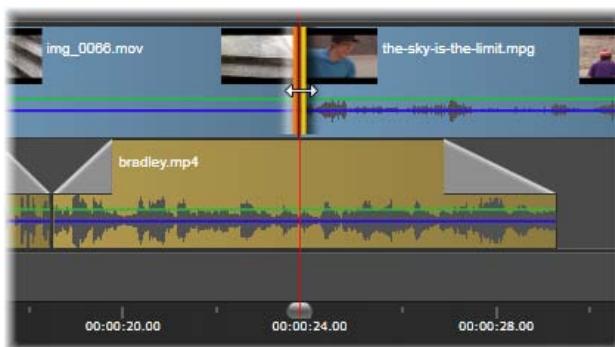
Pro trimování byly vybrány dvě mezery a výstupní bod zvuku. Jelikož byl u každé stopy vytvořen jeden bod trimování, výsledné dílo zůstane při trimování synchronizováno.

Trimování mezery (na začátku nebo na konci) lze provést přesně stejným způsobem, jaký je popsán v předchozí části týkající se trimování klipu.

Trimovat oba

V této operaci jsou souběžně trimovány dva přilehlé klipy (nebo klip a přilehlá mezera). Všechny snímky přidávané k levé položce jsou odebrány z pravé položky a obráceně, dokud je k dispozici místo a materiál. Posunujete pouze bod stříhu, ve kterém se položky setkávají. Tuto techniku je možné využít například pro přizpůsobení vizuálních stříhů rytmu hudební zvukové stopy.

Chcete-li začít, otevřete první bod trimování klepnutím na konec levého klipu, potom otevřete druhý klepnutím na začátek pravého klipu se stisknutou klávesou CTRL.



Trimovat oba: Přilehlé výstupní a vstupní body trimování byly vybrány. Přetažení bodů trimování ovlivní načasování přechodu z výstupního do vstupního klipu, ale neovlivní časovou osu.

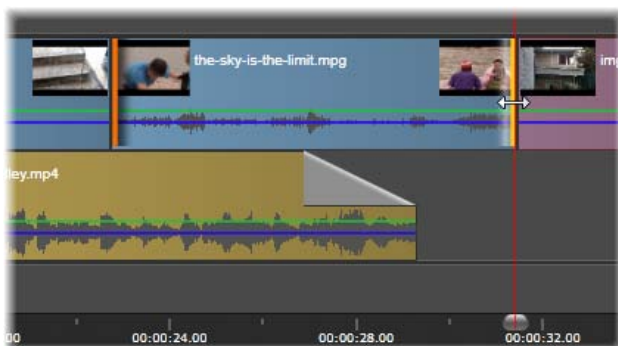
Pokud je ukazatel myši umístěn nad přilehlými body trimování, které jste právě otevřeli, měl by mít podobu

vodorovné obousměrné šipky. Přetažením doleva nebo doprava přesuňte hranici klipů nebo použijte přehrávač v režimu *trimování*.

Změna pozice počátečního a koncového bodu (slip trim)

Chcete-li změnit počáteční snímek klipu ve zdrojovém materiálu, ale ponechat jeho délku beze změny, otevřete jeden bod trimování na začátku klipu a další bod na konci stejného klipu nebo klipu dále v příslušné stopě časové osy.

Vodorovným přetažením jednoho z bodů trimování nebo pomocí ovládacích prvků trimování v přehrávači změňte pozici klipu ve zdroji.



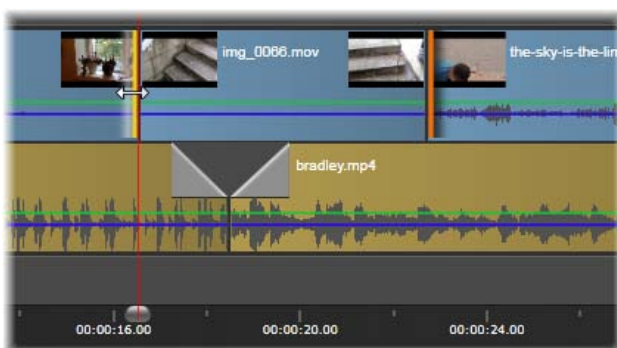
Posuny trimování: Vyberte vstupní a výstupní bod trimování klipu a přetáhněte zvolený klip, čímž změňte vstupní a výstupní bod vzhledem k původnímu materiálu, ale neovlivníte čas začátku klipu a dobu jeho trvání na časové ose.

Změna počátečního a koncového bodu sousedních klipů (slide trim)

Změna počátečního a koncového bodu sousedních klipů (slide trim) představuje rozšířenou verzi techniky

Trimovat oba, která byla popsána dříve. V tomto případě je třeba otevřít body trimování na konci jednoho klipu a na začátku dalšího klipu na časové ose. Na časové ose neposunujete jednu hranici mezi klipy jako v operaci *Trimovat oba*, ale namísto toho posunujete dvě hranice, které se pohybují společně. Všechny klipy mezi těmito dvěma body trimování jsou na časové ose přemístěny vpřed nebo vzad.

Změna pozice počátečního a koncového bodu (slip trim) i změna počátečního a koncového bodu sousedních klipů (slide trim) mohou být užitečné při synchronizaci obsahu klipů s materiálem v jiných stopách.



Vsunutí trimování mezi dva klipy: U prvního klipu byl pro trimování otevřen výstupní bod, u třetího poté vstupní bod. Přetažením jakéhokoli z těchto bodů přesunete prostřední klip, nebo více klipů, pokud jsou k dispozici, podél stopy, zatímco zbylé klipy zůstanou na místě.

Monitorování bodů trimování

Pokud trimujete s více body trimování, je užitečné přepínat náhled mezi jednotlivými umístěními trimování, abyste se ujistili, že je každý z nich správně

nastaven. Je-li bod trimování vybrán pro monitorování, stane se zdrojem pro zvuk a video během náhledu.

Monitorování je povoleno u bodu trimování při jeho vytvoření. Pokud vytvoříte více bodů trimování po sobě, můžete každý z nich po vytvoření vyladit. Chcete-li existující bod trimování přímo vybrat k monitorování, klepněte na něj se stisknutou klávesou CTRL. Pokud je aktivní režim *trimování*, je možné opakovaně přecházet mezi otevřenými body pomocí klávesy TAB nebo Shift+TAB.

Po monitorování bodu trimování pomocí stisknuté klávesy CTRL lze trimování kontrolovat prostřednictvím levé a pravé šipky na klávesnici. Chcete-li oříznout jeden snímek, nepoužívejte klávesu Shift, chcete-li ořezávat po deseti snímcích, klávesu Shift použijte.

Přesunutí a kopírování

Chcete-li přesunout výběr jednoho nebo více klipů, umístěte ukazatel myši na libovolný vybraný klip a počkejte, až se ukazatel změní na symbol *ruky*. Potom začněte klip přetahovat na požadovanou pozici.

Přesunutí lze označit za dvoufázový proces. V prvním kroku je výběr odstraněn z aktuální časové osy podle pravidel aktuálního režimu úprav. Ve druhém kroku je výběr přesunut na požadovanou cílovou pozici, kde je vložen do příslušné stopy ve směru zleva doprava. Relativní pozice všech vybraných klipů ve všech stopách zůstane zachována.

Přesunutí rozptýleného výběru (výběr, ve kterém jsou některé klipy ve stopě vybrány a jiné ve stejné oblasti vybrány nejsou) je možné, avšak není-li provedeno v režimu *přepisu*, může být matoucí. Přesouvání jednotlivých klipů nebo kompletního průřezu časové

osy je jednodušší a mělo by být upřednostňováno, pokud je to možné.

Podržetím klávesy ALT při přesouvání klipů budete moci přepínat mezi režimy *vložení* a *přepisu*. Standardní fungování v *inteligentním* režimu je stejné jako *vložení*, protože vodorovné přesuny jsou nejčastěji používány ke změně pořadí přehrávání.

Kopírování klipů: Pokud při přesouvání výběru klipů podržíte klávesu CTRL, nebudou klipy přesunuty, ale zkopírovány.

Použití schránky

Přestože operace přetažení poskytují výkonnější funkce pro práci s klipy, podporuje časová osa také standardní operace se schránkou pomocí obvyklých klávesových zkratk – *vyjmutí*, *kopírování* a *vložení*. Schránka nabízí také jediný způsob přesunutí a kopírování přechodů a efektů mezi klipy.

V knihovně

Po výběru jednoho nebo více klipů v knihovně můžete výběr umístit do schránky aplikace klepnutím na příkaz *Kopírovat* v místní nabídce výběru nebo stisknutím kombinace kláves CTRL+C. (Druhý obvyklý příkaz pro přidání do schránky, *Vyjmut*, není v knihovně k dispozici.)

Na časové ose projektu umístěte osu přehrávání do bodu, kde má začínat operace vložení, a klepnutím na záhlaví vyberte požadovanou stopu.

Stisknutím kláves CTRL+V vložte klipy ze schránky do určené stopy s počátkem na ose přehrávání.

Jestliže místo kombinace kláves CTRL+V vyberete příkaz *Vložit* v místní nabídce časové osy, budou klipy vloženy na pozici ukazatele myši ve výchozí stopě, nikoli na ose přehrávání.

Operaci vložení můžete se stejnou sadou klipů podle potřeby vícekrát opakovat.

Na časové ose

Vyberte na časové ose jeden nebo více klipů a potom klepněte na příkaz *Kopírovat* nebo *Vyjmout* v místní nabídce výběru nebo stiskněte kombinaci kláves CTRL+C (kopírování) nebo CTRL+X (vyjmutí). Oběma příkazy budou klipy přidány do schránky; při použití příkazu *Vyjmout* budou původní klipy odebrány z projektu, při použití příkazu *Kopírovat* zůstanou na místě.

Vložte obsah schránky na časovou osu, jak je popsáno v předchozí části. Klipy budou vloženy do stejných stop, ve kterých byly původně, a ve stejné vodorovné vzdálenosti. Na rozdíl od operace přetažení nepodporuje schránka přesouvání klipů mezi stopami.

Efekty ve schránce

Klipy, k nimž jsou přidány efekty, mají podél horního okraje purpurovou čáru. Klepnutím na klip pravým tlačítkem myši zobrazíte místní nabídku *Efekt*, která obsahuje příkazy *Vyjmout vše* a *Kopírovat vše* sloužící k přenosu nebo sdílení sady efektů mezi klipy. Vyberte jeden či více cílových klipů a potom stiskněte klávesy CTRL+V nebo v místní nabídce časové osy klepněte na příkaz *Vložit*.

Seskupení efektů bude vloženo do všech vybraných klipů. V cílových klipech zůstanou zachovány všechny

případné dřívější efekty. Vložené seskupení efektů bude umístěno na stávající efekty.

Přechody ve schránce

Pravým tlačítkem myši klepněte na oblast přechodů v horním rohu na začátku nebo na konci klipu. Zobrazí se místní nabídka *Přechod*. Výběrem příkazu *Vyjmout* nebo *Kopírovat* umístíte přechod do schránky.

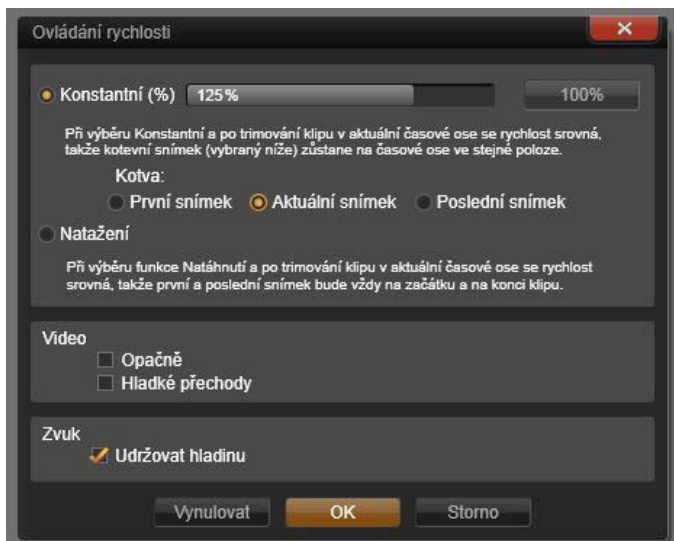
Stejně jako efekty lze i přechody vložit do jednoho či více cílových klipů, avšak všechny stávající vkládané přechody daného typu (*počáteční* nebo *koncový*) budou přepsány. Vložení se nezdaří, pokud je doba trvání přechodu ve schránce delší než cílový klip.

Rychlost

Výběrem možnosti *Rychlost* ➤ *Přidat* nebo *Rychlost* ➤ *Editace* v místní nabídce videoklipu nebo zvukového klipu na časové ose lze otevřít okno Ovládání rychlosti. Pomocí úpravy nastavení můžete vytvořit libovolné zpomalení nebo zrychlení v širokém rozsahu. Klip, u kterého bylo *ovládání rychlosti* použito, je označen zalomenou žlutou čarou.

Skutečná rychlost přehrávání projektu zůstane vždy stejná. Jednou provždy je nastavena frekvencí *snímků za sekundu* v nastavení projektu. Za účelem zpomalení jsou mezi původní snímky doplněny nové; při zrychlení jsou některé snímky zdroje potlačeny.

Možnosti uvedené v dialogovém okně jsou rozděleny do několika skupin.



Okno Ovládání rychlosti

Konstantní

Vyberte rychlost přehrávání klipu jako hodnotu od 10 do 500 procent vzhledem k původnímu materiálu. Jakákoli hodnota nižší než 100 procent je zpomalení.

Kotva: Pokud je vybrána možnost *Konstantní*, je klip zadaným snímkem během operací trimování ukotven k časové ose. Jako kotvu můžete zvolit první či poslední snímek klipu nebo snímek označený aktuální pozicí osy přehrávání. Tato funkce může být užitečná ke koordinaci akce mezi klipem s ovlivněnou rychlostí a materiálem, jako je hudba na pozadí v jiných stopách.

Natažení

U této možnosti zůstanou první a poslední snímek aktuálně trimovaného klipu uzamčeny, pokud je klip trimován na časové ose. Při zkrácení klipu nebude trimován materiál z konce, ale klip bude zrychlen tak, aby skončil na stejném snímku jako dříve. Při

prodloužení klipu trimováním jeho konce směrem doprava se nezobrazí trimovaný materiál, ale klip bude zpomalen.

Video

Možnost **Opačně** slouží k obrácení směru přehrávání bez vlivu na rychlost. Při použití této možnosti je potlačen případný synchronní zvuk, protože zpětné přehrávání zvuku je obecně nežádoucí.

Hladké přechody: U této možnosti je použit zvláštní postup přechodu, aby bylo dosaženo maximální plynulosti pohybu od snímku ke snímku.

Zvuk

Udržovat hladinu: Tato možnost slouží k udržení původní výšky nahraného zvuku, a to i při zrychleném či zpomaleném přehrávání. Při větších změnách rychlosti se funkce stává méně efektivní. Po překročení určitých mezních hodnot dojde k jejímu úplnému vypnutí.

Filmy ve filmech

Všechny filmové projekty vytvořené v aplikaci Pinnacle Studio se zobrazí jako položky ve větvi *Projekty* v knihovně. Účelem položek knihovny je však sloužit jako součásti filmů. Co se stane, když se pokusíte přetáhnout filmový projekt A na časovou osu filmového projektu B?

Odpověď je dosti jednoduchá: Stejně jako u většiny typů položek platí, že se projekt A stane jednotlivým klipem na časové ose projektu B. Z hlediska úprav na

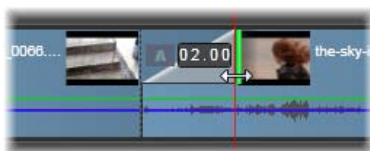
časové ose se bude chovat stejně jako kterákoli jiná položka videa. Můžete jej trimovat, přesouvat, použít u něj efekty a přechody a podobně. (Totéž neplatí u projektů disku. Tyto projekty nelze použít jako klipy v jiném projektu.)

Kopie vnitřní struktury projektu A však zůstane uvnitř tohoto *klipu ze zásobníku* beze změny, stejně jako všechny klipy, efekty, titulky a ostatní součásti projektu. Pokud navíc poklepete na klip ze zásobníku nebo vyberete z jeho místní nabídky příkaz *Editovat film*, otevře se v novém okně podřízený Filmový editor, ve kterém můžete pracovat na dílčím filmu. Všechny provedené změny ovlivní pouze kopii projektu v klipu ze zásobníku, nikoli originál.

Délka tohoto klipu ze zásobníku na časové ose hlavního projektu není svázána s délkou dílčího filmu na jeho vlastní časové ose. Prodloužením nebo zkrácením dílčího filmu ve vnořeném editoru se nezmění délka klipu ze zásobníku v nadřazeném filmu. Pokud chcete, aby klip ze zásobníku odpovídal délce dílčího filmu, je třeba jej ručně trimovat.

Přechody

Přechod je zvláštní animovaný efekt pro usnadnění nebo zdůraznění přeměny jednoho klipu na druhý. K běžným typům přechodů patří stmívání, stírání a prolnutí. Další typy jsou méně obvyklé a řada z nich využívá vyspělou trojrozměrnou geometrii k výpočtům animovaných sekvencí.



Vytvoření výchozího přechodu zesílení zahnutím levého horního rohu klipu

K libovolnému klipu lze přiřadit dva přechody, na každý konec jeden. Nově vytvořený klip na časové ose nemá žádný přechod. Nový klip začne ostrým střihem na první snímek. Jakmile skončí, přepne stejně nesouvisle na další klip (nebo černou).

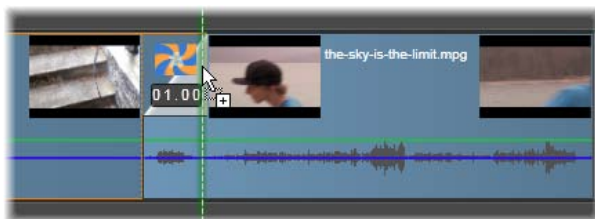
Aplikace Pinnacle Studio nabízí široký výběr přechodů pro změkčení, vyzdobení nebo dramaturgizaci změny jednoho klipu na druhý.

Vytvoření přechodu

Přechod nejjednodušeji vytvoříte kliknutím v levém horním rohu klipu na časové ose a přehnutím daného rohu. Tato možnost vytvoří rozmazaný přechod od předchozího klipu, pokud existuje, nebo zeslabený přechod, pokud neexistuje. Zvětšením ohybu rohu klipu zvýšíte dobu dokončení přechodu. Ohnutím pravého horního rohu klipu zpět se vytvoří buď rozmazaný přechod od předchozího klipu, nebo zeslabený přechod.

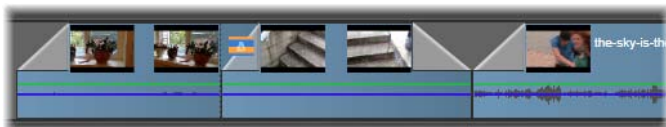
Propracovanější přechody je také možné na časovou osu přidat z příslušné části knihovny (část *Kreativní prvky*). Pokud najdete požadovaný přechod, přetáhněte jej jeden nebo druhý konec klipu na časové ose. Délku přechodu určí výchozí doba trvání definovaná v nastavení projektu na ovládacím panelu aplikace Pinnacle Studio (ve výchozím nastavení bude hodnotou jedna vteřina). Pokud je na zvoleném konci klipu již jiný přechod, nový přechod jej nahradí. Více informací naleznete v části „Nastavení projektu“ na straně 375.

Pokud se pokusíte přidat ke klipu přechod, který je kratší než výchozí délka přechodu, nebude tento přechod použit. Jestliže chcete této situaci předejít, ujistěte se, zda je tlačítko *Přechody dynamické délky* na panelu nástrojů časové osy aktivní. Pokud je tato možnost povolena, můžete ovládat délku nového přechodu přetažením nalevo nebo napravo při umístění přechodu do klipu. Při přetažení se bude roh klipu ohýbat směrem vzad. Pokud je časové pravítko dostatečně přiblížené, bude doba trvání přechodu zobrazena pomocí čísel. Klinutím na tuto indikaci hodnot lze dobu upravit ručně.



Přechod přetažený na časovou osu projektu

Jako další způsob použití přechodu lze použít příkaz místní nabídky *Přenést na časovou osu* u položek v kompaktním zobrazení knihovny Filmového editoru, nebo tlačítko *Přenést na časovou osu* v přehrávači, který je v režimu *Zdroj*. Přechod je přidán ke klipu ve výchozí stopě u řezu nejbližší k přehrávací hlavě.



Přechody lze přidat na začátek nebo konec jakéhokoli klipu.

Místní nabídka klipu na časové ose umožňuje přidat přechod pomocí možností *Přechod Do* ➤ *Přidat* nebo *Přechod Z* ➤ *Přidat*.

Přechody lze také vytvořit v příslušném editoru médií, který se zobrazí po dvojitém kliknutí na klip časové osy. Editor médií obsahuje ovládací prvky pro úpravu podobné jiným typům zvláštních efektů. Více informací naleznete v části „Práce s přechody“ na straně 176.

Přechod zeslabení je použit v režimu *zvlnění* (nebo *vložení*), který posune klip na pravé straně a všechny sousední klipy mírně doleva a vytvoří tak překrytí. Díky tomuto chování není nutné za účelem vytvoření přechodu protáhnout levý klip doprava (mohlo by vzniknout prodloužené trimování (over-trimming)). Posunutím pravých klipů však vznikne přerušení v synchronizaci s ostatními stopami, které bude pravděpodobně nutné vyřešit.

Přechod zesílení je přidán v režimu *přepisu*. Nevzniknou žádné problémy se synchronizací, ale může dojít k prodlouženému trimování (over-trimming) klipu na levé straně.

Chcete-li invertovat chování zesílení a zeslabení, stiskněte během přetahování a trimování klávesu ALT.

Chcete-li přechod použít u více vybraných klipů, podržte klávesu SHIFT během přetahování přechodu z knihovny na jeden z vybraných klipů. Pozice, na kterou umístíte přechod v klipu, určuje, zda bude umístěn na začátek nebo na konec jednotlivých vybraných klipů. Přechod nebude použit u klipů, které jsou kratší než doba trvání přechodu.

Pokud je tlačítko *Přechod dynamické délky* aktivní, bude doba trvání přechodu, kterou přetažením nastavíte na cílovém klipu, použita u všech vytvořených přechodů.

Chcete-li zachovat synchronizaci stop při vkládání přechodů na *výstupní* pozici, použijte tuto funkci vícenásobného použití a přidejte stejný přechod jednou na každou stopu. Vzhledem k tomu, že všechny stopy budou ovlivněny stejným způsobem, zůstanou synchronizovány.

Pokud za zeslabením následuje zesílení, označuje se výsledek jako zmizení přes černou. Levý klip postupně zcela zeslabí a potom pravý klip postupně zcela zesílí. Není nutné mezi klipy ponechat mezeru jednoho snímku.

Přechody vlněním

Pomocí příkazu *přechodu vlněním* lze vytvořit rychlou prezentaci ze sady statických obrázků nebo ilustrované video ze série krátkých klipů. Aby byla prezentace zajímavější, spojte rychle a snadno každou dvojici klipů přechodem prostřednictvím *přechodu vlněním*.

Začněte se sadou klipů na časové ose a poté k jednomu klipu přidejte požadovaný přechod. Zvolte všechny klipy v sadě, vyvolejte místní nabídku u klipu s přechodem a vyberte příkaz *přechod vlněním*. Původní přechod se aplikuje na všechny zvolené klipy. Pokud původní klip obsahoval *Přechod Do* i *Přechod Z*, lze zvolit, který z nich se má zvlnit.

Vybrané klipy, u kterých jsou již umístěny přechody nebo jsou pro nový přechod příliš krátké, nebudou změněny.

Odebrání více přechodů

Chcete-li odebrat přechody z několika klipů najednou, zvolte klipy, klikněte na jeden z nich pravým tlačítkem a použijte příkaz *Odstranit přechody* z místní nabídky.

Z těchto klipů budou odebrány všechny přechody *Do* i *Z*.

Nahrazení přechodu

Vyberte požadovaný přechod a jednoduše jej přetáhněte na stávající přechod. Tímto způsobem bude nahrazena animace přechodu, ale bude zachován původní typ (vstupní nebo výstupní) a doba trvání.

Lze také zvolit možnost *Nahradit položkou* v místní nabídce přechodu nebo klipu. K dispozici bude výběr přechodů, které se mají použít.

Přizpůsobení přechodů

Dobu trvání přechodů lze přizpůsobit stejně jako u klipů. Ukazatel myši se po umístění do blízkosti svislé strany obdélníku přechodu změní na ukazatel *přizpůsobení*. Můžete jej použít ke změně doby trvání přechodu.

Jako obvykle je u přechodů zeslabení během přizpůsobení použít režim *vložení*, zesílení je provedeno v režimu *přepisu*. Podržetím klávesy ALT během přizpůsobení můžete toto chování invertovat.

Přechod můžete přizpůsobit tak, že jeho trvání bude nulové, a tím jej fakticky odstranit. Alternativně lze použít možnost *Přechod* ➤ *Odstranit* v místní nabídce přechodu. U zeslabení je opět použít režim *zvlnění* a u zesílení je použít režim *přepisu*; k dispozici je klávesa ALT umožňující obrátit výchozí chování.

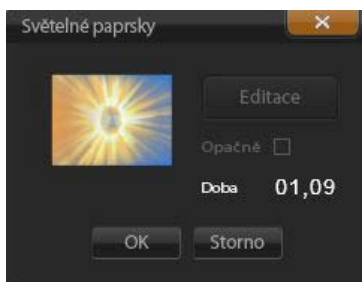
Chcete-li nastavit dobu trvání přechodu číselnou hodnotou, klepněte na pole trvání, které se zobrazí, pokud se ukazatel myši nachází nad obdélníkem přechodu. (Pokud se pole nezobrazí, můžete přiblížením časové osy zvětšit šířku obrazovky ohybu

přechodu.) Klepnutím na pole aktivujete místní úpravy a zadejte dobu trvání pomocí klávesnice.

Místní nabídka přechodu

Najít v knih.: Tímto příkazem otevřete složku prohlížeče knihovny obsahující přechod.

Editace: Tento příkaz vyvolá místní okno *základního editoru přechodů*, ve kterém lze nastavit dobu trvání přechodu.



Základní editor přechodů

Pokud je přechod jedním z těch, které nabízejí vlastní editor pro konfiguraci zvláštních vlastností, obsahuje základní editor přechodů přístupové tlačítko *Editace*.

U některých přechodů je k dispozici zaškrťovací políčko *Opačné*, které umožňuje otočit animaci transakce.

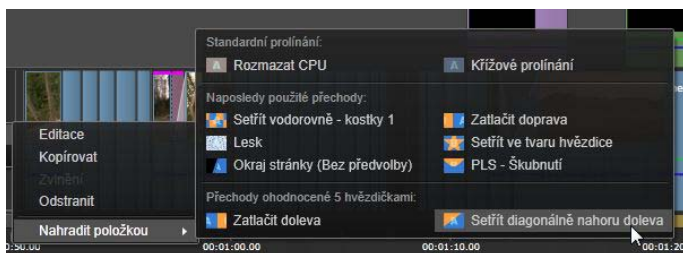
Kopírovat: Tímto příkazem lze přechod umístit do schránky, včetně jeho typu (zesílení, zeslabení) a doby trvání. Tyto vlastnosti přechodu zůstanou po vložení zachovány. Zesílení není proto možné vložit jako zeslabení a obráceně.

Pokud chcete přechod vložit do konkrétního klipu, vyberte v příslušné místní nabídce příkaz *Vložit*. Chcete-li přechod vložit do všech vybraných klipů, vyberte příkaz *Vložit* v místní nabídce prázdné oblasti

časové osy nebo libovolného vybraného klipu; můžete také stisknout kombinaci kláves **CTRL+V**.

Zvlnění: Tento příkaz se zobrazí, když je vybrán více než jeden klip. Více informací naleznete v části „Přechody vlněním“ výše.

Odstranit: Tento příkaz odstraní přechod. Přechody zesílení jsou odebrány bez dalších problémů. Odebrání přechodu zesílení způsobí, že klipy vpravo budou zvlněny dále doprava o dobu trvání přechodu. Může tím dojít ke ztrátě synchronizace s ostatními stopami.



Dílejší nabídka Nahradit položkou v místní nabídce pro přechody výhodně zobrazí paletu standardních, nedávno použitých a pětihvězdičkových přechodů. Toto automaticky otevírané okno se zobrazí vždy, když se přidá přechod nebo je nahrazen pomocí místní nabídky klipu.

Nahradit položkou: K dispozici je výběr přechodů: dva standardní přechody s efektem rozmazání, šest nedávno použitých přechodů a všechny přechody s pětihvězdičkovým hodnocením.

Efekty klipů

Efekty klipů (označované také jako filtry nebo obrazové efekty) fungují vždy u jednoho klipu. Efekty

jsou různého druhu a mají nejrůznější účel. Díky klíčování lze parametry efektů u klipu libovolně měnit.

Chcete-li u klipu použít určitý efekt, vyhledejte jej v části Efekty v knihovně a přetáhněte jej na klip, který chcete vylepšit, nebo poklepejte na klip a vyberte efekt z možností nabízených na kartě *Efekty* v editoru médií daného klipu.

Pomocí jednoho nebo obou způsobů lze u klipu použít více efektů. Ve výchozím nastavení je přehrávání více efektů zpracováno v pořadí, v jakém byly přidány.

Horní okraj klipu na časové ose, u kterého je použit efekt, má purpurovou barvu. Tento *indikátor efektů klipu* má vlastní místní nabídku, která obsahuje příkazy schránky sloužící k vyjmutí a kopírování efektů mezi klipy. Další informace naleznete v části Použití schránky na straně 110.

Poklepáním na libovolný klip se klip otevře ve vlastním editoru médií, ve kterém lze přidat, odebrat nebo konfigurovat efekty. Podrobné informace uvádí *Kapitola 5: Úpravy médií: Efekty*.

Místní nabídky klipů

Klepnutím na klip pravým tlačítkem myši se otevře místní nabídka s příkazy vhodnými pro daný typ položky. Videoklip má například jinou nabídku než klip s titulky. Některé příkazy jsou však společné pro většinu typů nebo všechny typy. Rozdíly v použitelnosti jsou uvedeny v následujících popisech.

Editovat film: Tento příkaz je k dispozici pouze u filmových klipů (ze zásobníku) a slouží k otevření

zásobníku ve vlastním filmovém editoru. Vnořený editor nabízí stejné funkce a oblasti jako primární editor.

Editovat titulek: Příkazem pouze pro titulky lze otevřít Editor titulků. (Viz strana 199.)

Editovat hudbu: Tento příkaz je určen pro klipy Scorefitter. (Viz strana 267.)

Editovat koláž: Slouží k úpravám klipu koláže v Editoru koláží. (Viz strana 194.)

Otevřít editor efektů: Otevře editor médií pro klip libovolného typu a zobrazí kartu *Efekty*. Koláž, titulky a klipy ze zásobníku jsou zpracovány stejným způsobem jako běžné videoklipy.

Rychlost: Tímto příkazem lze otevřít dialogové okno Ovládání rychlosti, ve kterém je možné použít efekty zrychlení a zpomalení vybraných klipů. Tato možnost není k dispozici u zásobníků. Viz část Rychlost na straně 112.

Měřítko: První dvě možnosti ovlivní zpracování klipů, které při umístění do projektu nevyhovují aktuálnímu formátu časové osy. Viz část Panel nástrojů časové osy na straně 76.

- Možnost *Přizpůsobit* zobrazí obrázek se správným poměrem stran a v největším možném měřítku bez oříznutí. Nepoužité části snímku jsou zpracovány jako průhledné.
- Možnost *Výplň* také zachová poměr stran obrazu, nastaví však takové měřítko, aby neexistovaly žádné nevyužité části obrazovky. Pokud nejsou poměry stran shodné, budou části obrazu oříznuty.

Při dalším ladění chování měřítka klipu je možné vyzkoušet funkci Posuvník a lupa.

- *Zachovat kanál alfa, Odebrat kanál alfa, Generovat kanál alfa:* Tyto příkazy se vztahují na obsah s kanálem alfa (určujícím průhlednost jednotlivých pixelů). Tyto informace kanálu alfa mohou být konfliktní s efekty aplikace Pinnacle Studio. Příkaz není k dispozici u klipů obsahujících pouze zvuk.

Aktivní proudy: Tento příkaz je k dispozici pro zakázání jednotlivých proudů v klipech obsahujících video i zvuk. Obvykle se používá jako snadný způsob zrušení nepotřebného zvuku kamery.

Upravit trvání: Umožňuje zadat číselnou hodnotu doby trvání do místního okna. Všechny vybrané klipy budou pomocí přizpůsobení *výstupních* bodů trimovány na požadovanou délku.

Oddělit zvuk: V klipech obsahujících video i zvuk umožňuje tento příkaz oddělit zvukový proud do samostatného klipu v samostatné stopě a povolit tak rozšířené operace úprav, například L-stříhy.

Najít v knih.: Tímto příkazem lze otevřít prohlížeč knihovny ve složce obsahující položku, která je zdrojem pro videoklip, klip s fotografiemi nebo zvukový klip.

Vymout, Kopírovat, Vložit: Pomocí příkazů schránky je možné přesunout nebo kopírovat výběr klipů namísto přetahování pomocí myši.

Přechod Do, Přechod Z: Tyto položky poskytují přístup k sadě úprav přechodů, včetně příkazů Přidat, Nahradit, Upravit, Kopírovat a Odebrat. Více informací o přechodech získáte na straně 115.

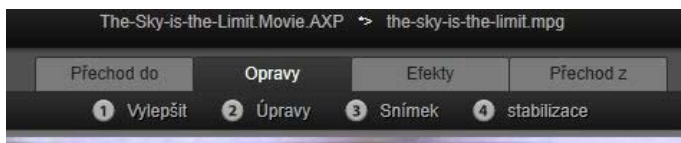
Odstranit: Slouží k odstranění vybraných klipů.

Zobrazit informace: Umožňuje zobrazit vlastnosti klipu a příslušných souborů médií v textovém formátu.

Editace médií: Opravy

Aplikace Pinnacle Studio nabízí editory médií pro každý ze tří hlavních typů médií: video, fotografie (a další obrázky) a zvuk. Obvyklý způsob, jak získat přístup k některému z těchto editorů, je poklepání na položku médií v knihovně nebo na klip média na časové ose projektu.

Všechny tři editory poskytují dvě hlavní skupiny nástrojů nazvané *Opravy* a *Efekty*. Ty jsou k dispozici ve formě karet v horní části okna editoru. (Editor fotografií obsahuje třetí kartu, nástroj *Posuvník a lupa*.)



Čtyři skupiny pod skupinou Opravy v editoru videa. Když je editor volán z knihovny, karta Efekty se nezobrazí.

Nástroje ve skupině *Opravy* jsou určeny k opravám nedokonalostí ve videu, fotografiích a dalších médiích, která používáte ve svých projektech. Vady, které tyto nástroje řeší, jsou ty, se kterými se nejčastěji setkáte u nahrávaných médií. Abychom jmenovali několik možností: Můžete narovnat fotografii s nakloněným

horizontem, zlepšit čistotu ztlumené akustické stopy nebo opravit vyvážení bílé u filmové scény.

Při použití oprav nedochází k úpravě samotných mediálních souborů. Namísto toho jsou parametry, které zadáte, uloženy v databázi knihovny (spojené s určitou položkou) nebo v projektu (spojeném s určitým klipem).

Opravy položek v knihovně

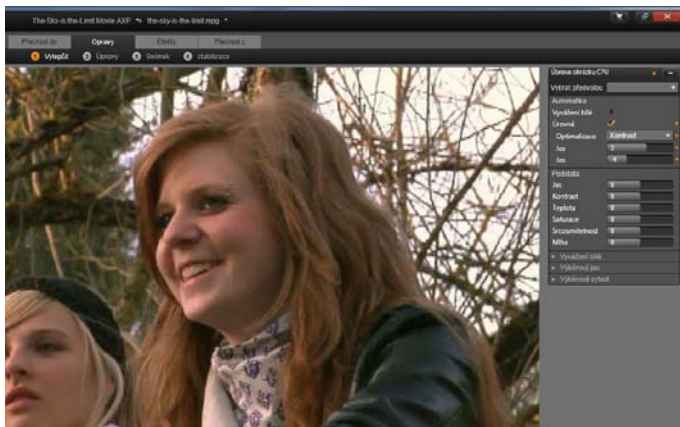
Při přenesení položek z knihovny do editoru médií bude pro použití k dispozici jen jedna karta skupiny nástrojů – *Opravy*. Karta *Efekty a Posuvník a lupa* pro fotografie se zobrazí pouze tehdy, když byl editor otevřen k práci s klipem na časové ose.

Použití opravených položek: Když u položky v knihovně použijete opravy, přejde nastavení této opravy společně s příslušnou položkou, kterou přidáte k projektu. Všechny budoucí projekty budou moci využít výhod této opravy. Na časové ose můžete v případě potřeby provést další opravy, ale ty se žádným způsobem neprojeví u položky v knihovně.

Uložení alternativních oprav: Opravené položky knihovny je možné volitelně uložit (pomocí možností *Soubor* ➤ *Vytvořit novou zkratku*) jako samostatné soubory. Můžete tak mít uloženy dvě varianty (i více) určité položky pod různými titulky, z nichž každý bude zahrnovat jinou sadu oprav.

Odstranění oprav: Místní nabídka pro položky v knihovně, které mají opravy, obsahuje příkaz *Vrátit do původní podoby* umožňující obnovit stav před opravou.

Opravy u přímého exportu: Pokud se rozhodnete exportovat média v knihovně přímo a nevytvářet projekt na časových osách filmu nebo disku, bude nastavení oprav použito u výstupu.



Práce se skupinou oprav vylepšení v editoru videa

Opravy klipů na časové ose

Když je klip na časové ose editoru filmu nebo editoru disku otevřen v jednom z editorů médií, můžete použít skupinu nástrojů Opravy k tomu, abyste ho libovolným požadovaným způsobem změnili, aniž by to mělo vliv na položky v knihovně nebo jiné klipy. Takové změny klipu se stanou součástí projektu.

Pokud chcete opravy z klipu na časové ose odebrat, použijte příkaz v místní nabídce *Otevřít editor efektů* a přejděte do nástroje Opravy. Na panelech nastavení je zvýrazněno nastavení, které bylo upraveno. Tímto způsobem lze vyhledat opravy a vrátit je zpět.

Podrobné informace týkající se použití určitého editoru médií získáte v tématu Opravy fotografií na straně 136, Opravy videa na straně 145 nebo Opravy zvuku na straně 153.

Přehled editace médií

K dispozici je mnoho způsobů, jak otevřít Editory médií z knihovny i časové osy projektu, a získat tak přístup k dostupným nástrojům.

Otevření z knihovny:

- Poklepejte na ikonu nebo textový popis položky videa, fotografie nebo zvuku nebo
- klepněte na příkaz *Otevřít v opravách* v místní nabídce dané položky.

Otevření z přehrávače v knihovně:

- Po klepnutí na tlačítko Přehrát u položky v knihovně a otevření přehrávače v knihovně klepněte na ikonu ozubeného kolečka v pravém dolním rohu.

Otevření z časové osy projektu:

- Poklepejte na klip na časové ose nebo
- použijte příkaz *Otevřít editor efektů* v místní nabídce klipu nebo
- použijte místní nabídku *Efekt* ➤ *Editace* na barevném pásu podél horního okraje klipů, u kterých byly použity efekty.

Zavření okna editoru médií:

- Klepněte na tlačítko Storno a ponechte klip beze změny.
- Nebo klepněte na tlačítko *pro zavření (X)* v pravém horním rohu. Pokud jste provedli změny, budete mít možnost je uložit.
- Nebo klepněte na tlačítko *OK* a potvrďte změny.

Náhled

Středový panel v jednotlivých editorech médií představuje vizuální náhled médií, který zobrazuje výsledek použití oprav a efektů, nebo zvukovou vizualizaci.

Při úpravách média obsahujícího video, jehož součástí je zvuková stopa, jsou současně na kartách v horní části okna k dispozici editor zvuku i editor videa.




Náhled stereoskopických 3D obrázků

Stereoskopické 3D obrázky se upravují stejně jako 2D obrázky, ale zobrazí se u nich doplňkové okno náhledu. Okno zobrazuje upravený obrázek jako stereoskopický 3D obrázek, kdežto pracovní oblast se zobrazí ve formátu 2D. Okno náhledu nabízí také přepínač pro změnu režimu náhledu stereoskopického 3D.

Záhlaví okna

Nabídka Soubor a Editace: Pokud jste otevřeli editor médií z knihovny, nabízí nabídka Soubor možnost uložit novou kopii (nebo zástupce) aktuálně načtené položky. Zástupce je zvláštní položka s vlastními parametry a nastaveními, které používá u mediálního souboru spojeného s existující položkou. Toto umožňuje vytvořit více verzí stejné položky, aniž by se pro každou verzi ukládal samostatný mediální soubor. Zástupci se ukládají zpět do knihovny pod původním názvem, ke kterému je přidáno pořadové číslo.

Nabídka Editace nabízí standardní příkazy pro úpravy *Zpět*, *Vpřed*, *Vyjmout*, *Kopírovat* a *Vložit*.

Zpět/Vpřed: V aplikaci Pinnacle Studio umožňují tlačítka *Zpět* a *Vpřed*, umístěná  v levém horním rohu okna editoru médií, posunout se vpřed a zpět v historii úprav.

Navigátor

Pás Navigátor v dolní části všech oken v editoru médií umožňuje načíst další položky knihovny nebo další klipy na časové ose.



Když je volán z knihovny, umožňuje pás navigátoru v dolní části editoru médií přístup k dalším položkám, které se aktuálně nacházejí v zobrazení v prohlížeči knihovny.

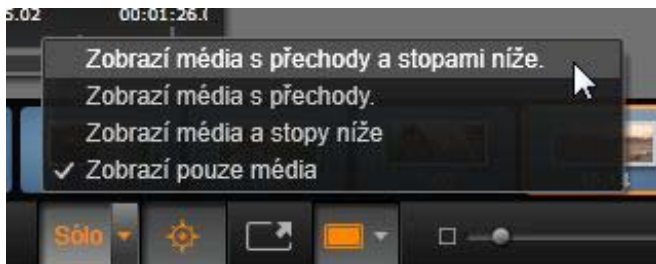
Aktuální položka je zvýrazněná. Klepnutím na jinou položku v navigátoru můžete přepnout na úpravy jiné položky. Pro účely posouvání můžete v případě potřeby použít šipky doprava a doleva. V takovém případě budou všechny změny provedené u aktuálně načtených položek automaticky uloženy, jako byste klepli na tlačítko *OK*.

Navigátor můžete skrýt klepnutím na jeho tlačítko v dolní části okna editoru médií.



Možnosti zobrazení

Dolní panel nástrojů sdílí s tlačítkem Navigátor i sérii tlačítek souvisejících se zobrazením.



*Tlačítko **Sólo** poskytuje přístup k nabídce možností pro náhled spodních stop v editoru médií, pro náhled aktuální stopy i pro začlenění přechodů do klipu, pokud jsou k dispozici.*

Sólo: Toto tlačítko je k dispozici pouze tehdy, když je na časové ose projektů zvolen editor médií. Když je zvýrazněno, zobrazí se aktuální klip v Navigátoru při náhledu samostatně, aniž by byl ovlivněn jakýmkoli klipem na časové ose nad ním nebo pod ním. Když tlačítko zvýrazněno není, mohou být v náhledu použity všechny stopy na časové ose.

Zobrazení Před/po: Toto tlačítko se zobrazuje pouze u médií fotografií. Podrobné informace naleznete v tématu Zobrazení Před/po na straně 137.



Celá obrazovka: Pokud je toto tlačítko aktivní, mění měřítko obrazu náhledu na velikost aktuálního monitoru a ze zobrazení odebere ostatní nástroje. Režim náhledu na celou obrazovku ukončíte stisknutím klávesy ESC nebo klepnutím na tlačítko *pro zavření* (X) v pravém horním rohu obrazovky. V režimu náhledu na celou obrazovku je k dispozici malý panel s ovládacími prvky transportu.



Možnosti přiblížení a oddálení náhledu:

Možnost *Přizpůsobit* upraví velikost náhledu tak, aby výška a šířka obrazu nepřesáhly dostupné místo, ani když budou otevřeny všechny nástroje. Možnost *Nastavit na aktuální velikost* zobrazí obrázek v původní velikosti.



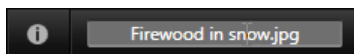
Lupa: Posuvníkem zcela napravo na panelu nástrojů lze plynule měnit měřítko obrazu náhledu.

Pohyb náhledu v okně

Obrázek náhledu lze přetáhnout pomocí myši na libovolné místo v pracovní oblasti. To je užitečné při skenování obrázku, když je provedeno přiblížení. Vizualizaci vlny v editoru zvuku však přetáhnout nelze.

Informace a titulky

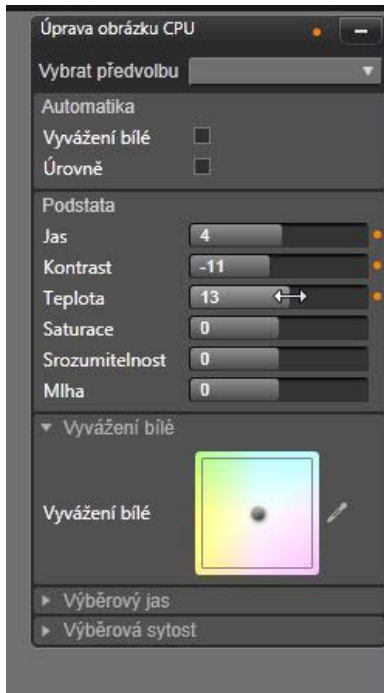
Tlačítkem Informace v levé dolní části kteréhokoli editoru médií otevřete okno s informacemi o aktuálním souboru.



Pole Titulek, které je k dispozici jen tehdy, když voláte editor médií z knihovny, umožňuje přejmenovat aktuální položku.

Panel nastavení

Když vyberete efekt nebo nástroj, jehož nastavení lze upravit, zobrazí se v pravé horní části okna panel. K dispozici jsou pojmenované předvolby v rozevírací nabídce *Vybrat předvolbu* v blízkosti horní části panelu. Předvolby představují kombinace nastavení, které lze upravit nebo použít přímo bez úprav.



Panel nastavení umožňuje upravit dostupné nastavení pro účely opravy nebo efektu. Zde je zobrazeno nastavení pro skupinu oprav fotografií Vylepšit.

Nastavení číselných hodnot: Pole nastavení číselných hodnoty mají šedý posuvník v tmavě šedém poli. Jedním klepnutím do tohoto pole přejdete do režimu číselného vstupu a můžete zadat požadovanou hodnotu parametru. Také můžete pomocí myši přesunout posuvník doleva nebo doprava. Poklepáním obnovíte výchozí hodnotu.

Porovnání sad parametrů: Když je změněna výchozí hodnota nastavení, zobrazí se napravo od pole zvýrazněná (oranžová) tečka. Klepnutím na tuto tečku tedy přepnete mezi výchozí a nejnovější jinou než

výchozí hodnotou. Tečka napravo od názvu efektu nebo opravy přepíná mezi výchozí a vlastní hodnotou všech parametrů.

Propojené parametry: Některé parametry jsou konfigurovány tak, aby ke změnám docházelo v uzamknutých krocích. Tuto skutečnost označuje symbol zámku. Propojení lze přepnout klepnutím na symbol.



OPRAVY FOTOGAFIÍ

Informace o otevření editoru fotografií pro přístup k nástrojům pro opravy a o obecných funkcích editorů médií naleznete v tématu Přehled úprav médií na straně 130.

Nástroje pro editaci fotografií

Tyto nástroje jsou umístěny na dolním panelu editoru fotografií. Jsou k dispozici pro fotografie a další grafické obrázky načtené pouze z knihovny. Nejsou dostupné pro obrázky otevřené z časové osy projektu.

Otočení obrázku

Vlevo pod náhledem obrázku jsou umístěny dvě ikony *otočných šipek*. Klepnutím na ikony otočte obrázek knihovny po směru nebo proti směru hodinových ručiček v 90stupňových přírůstcích.



Otočení je k dispozici v editoru fotografií pouze tehdy, pokud je fotografie otevřená z knihovny. Klipy otevřené z časové osy projektu lze otočit pomocí efektu *Editor 2D*.

Před/po

Při editaci fotografií můžete přímo porovnat originál s opravenou verzí. Tři dostupné pohledy lze zobrazit pomocí šipky na pravé straně tlačítka.



Rozdělené zobrazení: V dolní polovině náhledu se zobrazí opravy. Pozici rozdělující čáry lze na výšku upravit přetažením středové části čáry pomocí myši směrem nahoru nebo dolů. Obraz lze rozdělit také napříč přetažením čáry na jedné straně a otočením.

Celý obraz vedle sebe: Opravy jsou zobrazeny v obrázku napravo.

Celý obraz nad sebou: Opravy jsou zobrazeny v dolním obrázku.

Opravy fotografií

Opravy editoru fotografií jsou *Vylepšit*, *Úpravy*, *Oříznout*, *Narovnat* a *Červené oči*. První dvě jmenované možnosti lze měnit na panelu v pravém horním rohu editoru fotografií, zbývající lze interaktivně měnit v náhledu obrázku.

Vylepšit

Prostřednictvím této opravy se otevře panel procesoru s nástroji pro opravu problémů s barvou a intenzitou osvětlení. Nástroje lze také využít k tvorbě vlastních

vzhledů a stylistických efektů, které materiál pouze neopravují, ale i obohacují. Nástroje jsou rozděleny do skupin a popsány níže.

Automatický

Nástroje v této skupině upravují obrázek automaticky poté, co analyzují rozsah jeho jasu. Nastavení nástroje lze podle potřeby ručně změnit.

Vyvážení bílé: Pokud zaškrtnete políčko *Vyvážení bílé*, vypočítá se teplota barev obrázku a zobrazí se posuvník *úpravy teploty*, díky němuž lze interaktivně upravovat nastavení při náhledu obrázku.

Úrovně: Zaškrtnutím tohoto pole se aktivuje automatická úprava intenzity osvětlení a tři nástroje. Patří mezi ně *Optimalizace*, rozevírací seznam umožňující nastavit celkové chování nástroje volbou buď možnosti „Kontrast“ (optimalizace pouze kontrastu), nebo „Plné“ (optimalizace veškerého osvětlení).

Rozsah posuvníků dalších nástrojů, kterými jsou *Jas* a *Živost*, lze měnit v rozsahu -10 až +10. Pokud zvolíte možnost 0, automaticky vybraná hodnota se nezmění. *Jas* zvýší nebo sníží jas v celém obrázku. *Živost*, která se používá především u obrázků lidí, se podobá nástroji pro regulaci sytosti, minimalizuje ovšem nepřírozený vzhled u přesycených tónů pleti.

Podstata

Tyto nástroje umožňují upravit obecné vlastnosti osvětlení obázku.

Jas: Tento ovládací prvek umožňuje upravit celkové osvětlení rovnoměrně ovlivňující světlé a tmavé plochy

obrázku. Pro účely lepšího ovládní úprav jasu použijte raději volbu *Výběrový jas* (viz níže).

Kontrast: Tato funkce zvětšuje rozdíl mezi světlými a tmavými oblastmi obrázku. Posílením kontrastu lze oživit nevýraznou fotografii, i když existuje riziko ztráty ostrosti v oblastech, které jsou velmi jasné nebo velmi tmavé.

Teplota: Ovládací prvek *teploty barev* mění barevné složení obrazu tak, aby vypadal teplejší nebo studenější. Osvětlení v interiéru, jako je wolframová žárovka nebo svíčka, je považováno za teplé, zatímco denní světlo, zejména stín, je považováno za studené. Použitím ovládacího prvku teploty primárně změníte v obrázku hodnoty žluté a modré barvy při malém vlivu na barvu zelenou a purpurovou.

Sytost: Tento ovládací prvek reguluje intenzitu barev obrázku. Při zvýšení této hodnoty dojde k obohacení barev, které mohou být živější nebo až křiklavé. Snížením této hodnoty se zmenší intenzita barev v obrázku, případně až na hodnotu nula, kdy v obrázku zůstanou jen šedé stíny. Pro účely lepšího ovládní sytosti použijte raději volbu *Výběrová sytost*. Podobným nástrojem pro úpravu je *Živost*, která se používá především u portrétů pro zachování tónů pleti.

Srozumitelnost: Zvýšením *Srozumitelnosti* zvětšíte kontrast středních tónů, které způsobují ostré okraje obrázku. I malé zvýšení této položky vede často ke zlepšení celkového vzhledu obrázku.

Mlha: Zvýšením této možnosti prosvětíte obrázek zvýšením dynamického rozsahu barev. Černá barva se změní v šedou, světlejší tóny se prosvětlí, až se nakonec postupně úplně ztratí. Barvy obrázku se tím osvětlí a zjemní. Opačného efektu, ztmavení

a propracování detailů, dosáhnete nastavením negativních hodnot u možnosti *Mlha*. Hranice jasu poklesne, zvýrazněné části a střední tóny se ještě více zvýrazní tím, že dynamický rozsah poklesne směrem dolů.

Vyvážení bílé

Pokud jsou bílé nebo šedé oblasti na obrázku mírně tónované nebo zbarvené, pomocí následujících nástrojů lze obnovit jejich přirozený vzhled.

Výběr barvy ve stupních šedé: Aktivujte výběr a klepněte na bílou nebo šedou oblast obrázku, kde by neměla být žádná barva. Vyvážení bílé na obrázku se automaticky upraví a odstraní se nežádoucí zbarvení.

Paleta barev: Barvu vybírejte pohybem kurzoru v poli barvy směrem od středu, dokud nedosáhnete požadovaného přirozeného vzhledu.

Výběrový jas

Úpravu určitých jasných oblastí obrázku bez ovlivnění jeho dalších částí umožňuje pět ovládacích prvků pro úpravu jasu:

Černá: Tento jezdec má vliv jen na nejtmaší oblasti v obrázku. Nejlepších výsledků dosáhnete tehdy, když ponecháte editaci barev *Černá* a *Bílá* až na konec.

Výplň – světlo: Posunutím tohoto jezdcе na vyšší hodnotu lze získat větší množství detailů v tmavých (ne však černých) oblastech plně kontrastní fotografie.

Střední rozsah: Zóna, na kterou má vliv tento jezdec, zahrnuje celý střední rozsah osvětlení.

Přesvětlení: Tento jezdec má vliv na všechna světlá místa na obrázku. S jeho pomocí lze ztlumit

přexponované oblasti, které vznikají v důsledku použití blesku, odrazů nebo silného slunečního svitu.

Bílá: Tento jezdec má vliv na části obrázku, které jsou považovány za bílé. *Bílou* a *černou* upravujte jako poslední.

Výběrová sytost

Zatímco standardní oprava *Sytost* zvyšuje sytost barev rovnoměrně napříč celým spektrem, umožňuje *Výběrová sytost* individuální obohacení nebo potlačení primárních a sekundárních barev. Pokud se například modrá jeví jako příliš sytá, může být její sytost snížena, přičemž intenzita ostatních barev zůstane zachována.

Úpravy

Během importu aplikace Studio automaticky rozpoznává určité parametry, ovšem kvůli různým faktorům může někdy dojít k nesprávné identifikaci. Část *Úpravy* umožňuje v případě potřeby změnit jakékoli základní vlastnosti obrázku.

Alfa

Fotografie může obsahovat kanál *Alpha channel*. Pokud vaše video obsahuje kanál *Alfa*, který si přejete odebrat, zvolte možnost *Ignorovat kanál Alfa*.

Prokládání

Pokud možnosti *Prokládání* obrázku byly při importu nesprávně identifikovány, nastavte pomocí tohoto rozevíracího seznamu správné nastavení.

Stereoskopické 3D

Pokud byl formát souboru 3D obrázku při importu nesprávně rozpoznán, nastavte správné stereoskopické rozložení pomocí tohoto rozevíracího seznamu.

Oříznutí

Tento nástroj použijte k zvýraznění určitých částí obrázku nebo k odebrání nechtěných součástí.



Oříznutí obrázku

Obdélníkové pole (rámeček oříznutí): Po zvolení nástroje pro oříznutí bude na obrázku umístěn rámeček s měnitelnou velikostí. Obrázek oříznete přetažením stran a rohů tohoto rámečku. Také je možné po oříznutí přetáhnout střed obdélníkového pole, a upravit tak pozici obrázku.

Poměr stran: Rozevírací seznam *Poměr stran* na ovládacím panelu lze použít k zajištění toho, že si obdélník oříznutí při změně velikosti zachová požadované standardní proporce. Podporován je standardní (4:3) a široký (16:9) poměr stran.

Náhled: Tato funkce zobrazí oříznutý obrázek bez okolního materiálu. Stisknutím klávesy ESC nebo klepnutím na obrázek se vrátíte k zobrazení editace.

Vymazat, Storno a Použít: Volba *Vymazat* vrátí obdélníkové pole do původní velikosti, volba *Storno* zavře okno bez uložení jakýchkoli úprav, pomocí volby *Použít* uložíte změněný obraz bez ukončení editoru.

Narovnání

Tato oprava umožňuje narovnat obrázek, ve kterém jsou viditelně nakloněné prvky, které by měly být přesně vodorovné nebo svislé. Pokud jste obrázek neořízli, dynamicky mění při otáčení velikost tak, aby nebyly rohy viditelně oříznuty. U oříznutého obrázku se velikost nemění, pokud je k dispozici dostatek přebytečného materiálu, který by vyplnil prázdné rohy.



Obrázek je připraven k oříznutí (s nitkovými kříži).

Na panelu nástrojů pod náhledem se nachází několik funkcí, které se vztahují k funkci *Narovnání*.

Možnosti vodítka: Dvě tlačítka zcela nalevo na panelu nástrojů umožňují nastavit režim pro čáry, které se

nacházejí na náhledu jako vodítka pro narovnání. Výběrem jednoho tlačítka zrušíte výběr toho druhého. Tlačítko *NitkKříže* (zcela vlevo) přidá pár překřížených čar, které lze přetáhnout pomocí myši a slouží jako reference pro skutečně svislé nebo vodorovné zarovnání kdekoli na obrázku. Pomocí tlačítka *Mřížka* lze přes celý obrázek vytvořit fixní opakující se vzor mřížky.

Nastavit úhel: K nastavení úhlu rotace lze použít buď jezdec na panelu nástrojů pod obrázkem nebo můžete klepnout a podržet levé tlačítko myši a současně přetáhnout obrázek. Podporovány jsou rotace oběma směry o 20 stupňů.

Vymazat, Storno a Použít: Volba *Vymazat* nastaví obrázek zpět do původního stavu velikosti, volba *Storno* zavře okno bez uložení jakýchkoli úprav, pomocí volby *Použít* uložíte změněný obraz bez ukončení editoru.

Červené oči

Tento nástroj opravuje efekt červených očí, ke kterému často dochází na fotografii s bleskem, když se fotografovaný subjekt dívá směrem na fotoaparát. Označte oblast kolem obou červených očí pomocí myši. Není nutné být příliš přesný, ale můžete se pokusit, pokud nejste s opravou spokojeni, označenou oblast mírně změnit.

Vymazat, Storno a Použít: Volba *Vymazat* nastaví obrázek zpět do původního stavu velikosti, volba *Storno* zavře okno bez uložení jakýchkoli úprav, pomocí volby *Použít* uložíte změněný obraz bez ukončení editoru.



OPRAVA VIDEO

Informace o otevření editoru fotografií pro přístup k nástrojům pro opravy a o obecných funkcích editorů videa naleznete v tématu Přehled úprav médií na straně 130.

Stejně jako ostatní editory médií obsahuje editor videa ve středu zobrazení náhledu a napravo oblast pro nastavení oprav a efektů. Pokud video obsahuje zvukovou stopu, zobrazí se také plovoucí panely pro správu zvuku. Ty jsou ve výchozím nastavení umístěny vlevo nahoře, ale je možné je přetáhnout do nových dokovacích pozic na obou stranách okna.

Přepínač pro video a zvuk

Pokud je přítomna zvuková stopa, nachází se v levé horní části obrazovky karta pro přepnutí do Editoru zvuku. Podrobnosti týkající se ovládacích prvků, které jsou k dispozici, když je zvolena karta *Zvuk*, získáte v tématu Editor zvuku na straně 241.



Zobrazení zvukové vlny

Na tomto plovoucím panelu se zobrazí část s grafem hlasitosti přes oblast videa. Oblast zvukové vlny, která se zobrazuje, se nachází ve středu aktuální pozice přehrávání.



Když přepnete do zobrazení editoru zvuku, zobrazí se vám ve stejném umístění na obrazovce panel náhledu videa. Viz část Editor zvuku na straně 241.

Nástroje pro video

Tyto nástroje se nacházejí na panelu nástrojů pod náhledem editoru videa. Pod nimi je k dispozici *časové pravitko* s jezdcem, díky němuž lze měnit pozici ve videu. Nalevo se nacházejí ovládací prvky *značky* popsané na straně 148.

Zbývající ovládací prvky jsou určeny pro náhled a trimování médií. Mnoho prvků lze také nalézt v editoru zvuku. Pokud není stanoveno jinak, následující popis se vztahuje k oběma možnostem. (Více informací naleznete v části „Editor zvuku“ na straně 241.)

Stereoskopické 3D: Ikona a tlačítko rozevíracího seznamu nalevo od tlačítka *Opakovat přehrávání* umožňuje volbu z několika různých režimů zobrazení 3D materiálu. V každém režimu se ikona zobrazuje jinak.



Pokud je video ve formátu 3D, ale tlačítko rozevíracího seznamu se nezobrazí, zvolte správné 3D nastavení v části *Úpravy*. Více informací naleznete v části „Úpravy“ na straně 150.

Převíjení: Kolečko převíjení umožňuje plynulé obousměrné ovládání řady rychlostí při procházení videa nebo zvuku. Oba typy médií lze zobrazit při nižší rychlosti. Klávesové zkratky J (zpět), K (pauza), L (dopředu) a všechny tyto klávesové zkratky v kombinaci s klávesou SHIFT (pro pomalé

přehrávání) umožňují snadné přehrávání a posouvání také pomocí klávesnice.

Ovládání posunu: Ikona oválné šipky aktivuje *smyčku přehrávání*. Zbývající ovládací prvky jsou (zleva doprava): *Skok zpět, O jeden snímek zpět, Přehráť, O jeden snímek vpřed, Skok vpřed*.

Monitorování zvuku: Ikona *reproduktoru* slouží k nastavení hlasitosti přehrávání v systému, nemá však vliv na hlasitost zaznamenaného zvuku. Zvuk vypnete jedním klepnutím na *reproduktor* nebo můžete klepnout na jezdec napravo od ikony a upravit hlasitost sledování. Když budete chtít nastavit hlasitost přehrávání u samotného klipu, použijte zobrazení mísení kanálů. Viz část Zobrazení mísení kanálů na straně 243.

Zobrazení časového kódu: V levém poli je uvedena doba trvání u média po trimování. V pravém poli se zobrazí aktuální pozice přehrávání. Pro položku z knihovny se pozice přehrávání vztahuje k začátku média. Pro klip na časové ose je uvedena pozice přehrávání v rámci projektu.

Nastavení pozice pomocí číselné hodnoty: Klepněte do pole časového kódu pozice na pravé straně a zadejte pozici ve formátu hh:mm:ss.xxx. Když stisknete klávesu ENTER, přejde osa přehrávání do určeného umístění, pokud se tato pozice v klipu nachází. Stisknutím klávesy ESC změny zrušíte a ukončíte režim vstupu.

Trimování položky: U položek v knihovně umožňují oranžové posuvníky na obou koncích časového pravítka zvolit vlastní položku a body ukončení přehrávání. Vytvoříte tak koncové body klipu pro použití položky v projektu.

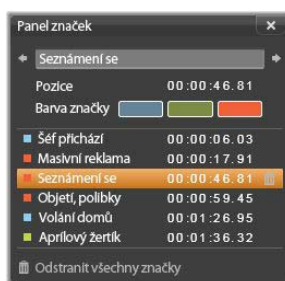
Pravítko: Na *časovém pravítku* se zobrazí stupnice, jejíž stupňování závisí na aktuálním faktoru přiblížení. Po klepnutí do kteréhokoliv místa na tomto pravítku přejde ukazatel osy přehrávání do této pozice (viz níže).

Osa přehrávání: Tato červená čára s *jezdcem* je synchronní s obrázkem aktuálně zobrazeným (pro video) a s červenou čarou zobrazenou na zvukové vlně (pro zvuk). Můžete ji umístit na libovolné místo klepnutím na jezdce a přetažením nebo přetažením v rámci zvukové vlny.

Posuvník a přiblížení: Přetažením dvojitých čar na konci posuvníku doprava a doleva změníte úroveň přiblížení zobrazení. Když se panel zmenší, je možné posouvat posuvník dopředu a zpět jako celek, což umožňuje přiblížit zvukovou vlnu zvukového klipu nebo s velkou přesností posouvat posuvník. Poklepáním posuvník vrátíte na celou šířku klipu. Přiblížení a oddálení můžete provést také přetažením doprava nebo doleva v oblasti pravítka.

Značky

Značky představují vizuální referenční body, které lze nastavit na časovém pravítku pro účely identifikace změn scén nebo jiných úprav.



Panel značky

Nastavení a posouvání značek: Umístěte *osu přehrávání* na místo, kde má být nastavena značka. Klepněte na tlačítko pro *přepnutí značky* v levé části panelu nástrojů nebo stiskněte klávesu M. Na jeden obrázek lze nastavit jen jednu značku.

Přesunutí značky: Stisknutí klávesy CTRL, klepnutí a přetažení doleva nebo doprava.

Odstranění značky: Klepnutím na značku přesuňte osu přehrávání do příslušné pozice a stiskněte klávesu M nebo klepněte na tlačítko pro *přepnutí značky*.

Značky lze odstranit také pomocí seznamu na panelu značek, který se otevře, když poklepete na značku na pravítku nebo klepnete na šipku dolů vedle tlačítka pro *přepnutí značky*.

Na panelu značek se zobrazí značky, které byly nastaveny v médiu v aktuálním zobrazení, mají vzestupné pořadí a obsahují informace o barevném kódu, názvu a pozici. Pro aktuálně zvolenou značku lze použít většinu příkazů. Výjimkou je tlačítko *Odstranit všechny značky* v dolní části panelu.

Klepnutím značku v seznamu vyberete pro úpravy. Současně se *osa přehrávání* přesune do pozice značky.

Editace názvu: Pole *názvu* umožňuje zadat rozlišující název pro aktuálně zvolenou značku, pokud je potřeba. Další způsob, jak se pohybovat v seznamu značek, je pomocí šipky doleva a doprava vedle názvu.

Umístění: Zde je možné přímo upravit pozici značky pomocí časového kódu.

Barva značky: Klepnutím na jedno z dostupných tlačítek barev nastavte barvu aktuální značky (a značek, které budou dále vytvořeny).

Koš: Ikona koše na každém řádku v seznamu značek umožňuje odstranit jednotlivé značky.

Opravy videa

Nástroje pro opravy v editoru videa jsou *Vylepšit*, *Úpravy*, *Snímek* a *Stabilizace*.

Vylepšit

Opravy *Vylepšit* pro video jsou stejné jako opravy pro fotografie a další obrázky. Viz část Vylepšení fotografií na straně 137.

Úpravy

Během importu aplikace Studio automaticky rozpoznává určité parametry, ale díky různým faktorům může někdy dojít k nesprávné identifikaci. Část *Úpravy* umožňuje v případě potřeby jakoukoli ze základních vlastností obrázku změnit.

Alfa

Pokud vaše video obsahuje kanál *Alfa*, který si přejete odebrat, zvolte možnost *Ignorovat kanál Alfa*.

Poměr stran

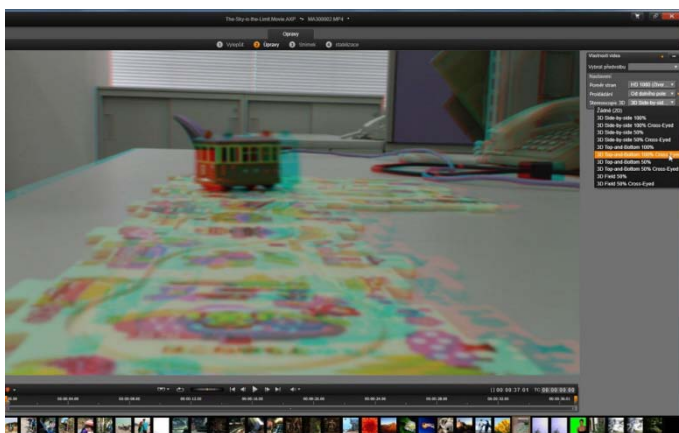
Pokud nebyl poměr stran položky videa při importu správně rozpoznán nebo pokud je nutné rozměry snímku z jakéhokoli důvodu ručně změnit, využijte tuto rozevírací nabídku a zvolte požadované nastavení. Úpravami se nezmění rozsah zobrazeného obrázku. U zobrazené oblasti se naopak pouze zvětší (nebo zmenší) šířka a výška a obrázek se přizpůsobí požadované velikosti snímku.

Prokládání

Pokud možnosti *Prokládání* obrázku byly při importu nesprávně identifikovány, nastavte pomocí tohoto rozvíracího seznamu správné nastavení.

Stereoskopické 3D

Pokud byl formát souboru 3D obrázku při importu nesprávně rozpoznán, nastavte správné stereoskopické rozložení pomocí tohoto rozvíracího seznamu.



Oprava vlastností stereoskopického 3D v položce knihovny.

Snímek

Nástroj Snímek umožňuje z videa získat jeden snímek, oříznout jej a uložit jako fotografii. Jeho ovládací prvky jsou podobné prvkům pro opravu *Oříznutí* pro fotografie.

Rámeček výběru a Poměr stran: Velikost rámečku pro výběr výřezu obrázku lze změnit tak, že přetáhnete jeho strany nebo rohy nebo provedete přetažení ve středu náhledu.

Náhled: V náhledu se zobrazí vybraný oříznutý obrázek bez nástrojů snímku. Nástroje znovu zobrazíte stisknutím klávesy ESC nebo klepnutím na obrázek.

Použit: Tlačítko *Použit* slouží k exportu oříznutého obrázku ve formátu souboru JPEG a ruší režim úprav snímků v náhledu. Snímky se ukládají do knihovny do složky *Moje obrázky* ➤ *Obrazy*. Novou položku můžete vyhledat tak, že se vrátíte do knihovny a klepnete na speciální tlačítko pro *vyhledání přidané položky*, které se dočasně zobrazí na liště zápatí knihovny. Samotný nový mediální soubor bude vytvořen ve složce:

```
[Registrovaný uživatel]\Dokumenty\Moje  
obrázky\Obrazy
```

Vymazat a Storno: Volba *Vymazat* vrátí zpět původní nastavení rámečku výběru (celý obrázek) a volba *Storno* ukončí úpravy snímku bez vytvoření nového média.

Stabilizace

Podobně jako elektronická stabilizace v digitálních videokamerách tento nástroj minimalizuje chvění a otřesy způsobené neúmyslnými pohyby kamery. Při použití tohoto efektu jsou odstraněny vnější oblasti snímku a části obrázku různého rozsahu jsou zvětšeny až o 20 % tak, aby vyplnily rámeček.

Po použití možnosti Stabilizace musí být video rendrováno, aby se správně zobrazilo v náhledu. Místo ovládacího prvku *Přehrát* na panelu nástrojů klikněte na tlačítko *Rendrovat & přehrát* na panelu *Stabilizace* a zobrazte video v náhledu.



OPRAVY ZVUKU

Editor zvuku lze použít pro média jen ve zvukovém formátu, např. soubory **WAV**, a pro video obsahující zvukovou stopu (původní nebo synchronní).

Informace o otevření editoru zvuku pro přístup k nástrojům pro opravy a o obecných funkcích editorů médií naleznete v tématu Přehled úprav médií na straně 130.

Přehled informací týkajících se zvuku získáte v *Kapitole 8: Zvuk a hudba*, strana 239. Informace týkající se hlavně editoru zvuku začínají na straně 241. Popisy jednotlivých nástrojů oprav naleznete v tématu Opravy zvuku na straně 247.

Editace médií: Efekty

V aplikaci Pinnacle Studio se nacházejí tři editory médií, jeden pro video, jeden pro fotografie a jeden pro zvuk. Jejich obecné použití je popsáno v části Přehled úprav médií, která začíná na straně 130.



Práce s vizuálními efekty v editoru fotografií. V horní části je uvedeno několik skupin efektů. Ve střední části zobrazuje náhled obrázek s použitými efekty. Parametry pro jejich úpravy jsou k dispozici na pravé straně. V dolní části podporují animaci efektů pomocí klíčování ovládací prvky posunu a časová osa.

Jedna z hlavních funkcí těchto tří editorů médií je poskytnout použitelné doplňkové nástroje ve třech třídách: přechody, opravy a efekty a současně specializovanou funkci posuvníku a lupy pouze v editoru fotografií. Pokud jsou editory médií otevřeny z knihovny, je k dispozici pouze rodina opravy. Pokud jsou naopak otevřeny z časové osy filmu nebo projektu disku, bude k dispozici celá řada nástrojů. Tato kapitola obsahuje obecný návod k editaci efektů, potom se zaměřuje na vizuální efekty v editoru fotografií a videa a také na funkci posuvníku a lupy. Informace týkající se konkrétně oprav a efektů zvuku naleznete v *Kapitole 8: Zvuk a hudba*.

Oprava a efekty

Nástroje ve skupině Opravy jsou určeny primárně k opravám nedokonalostí, ke kterým často dochází ve vlastních souborech médií – špatné vyvážení bílé ve fotografiích, šum větru ve zvukových stopách atd. Na rozdíl od efektů lze použít nástroje pro opravy u položek Knihovny, nikoli jen u klipů na časové ose projektu. Pokud jsou opravy použity v knihovně, přejde jejich účinek do všech projektů, kde bude příslušná vylepšená položka použita. Podrobné informace o opravách a jejich použití naleznete v *Kapitole 4: Úpravy médií: Opravy* na straně 127. Od stránky 130 je popsáno také obecné použití editorů médií.

Efekty

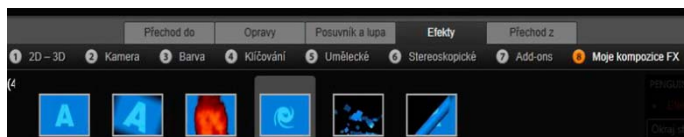
Termín Efekty zastřešuje širokou řadu softwarových nástrojů pro ruční úpravy médií. Obsahuje nástroje pro prezentace, jako je *Editor 2D*, změny atmosféry, např. *Starý film*, a některé efektní prvky, jako je *Zlomkový oheň*, které vám mohou připadat tak skvělé, že je prostě budete muset použít.

Efekty můžete jako opravy použít u klipů na časové ose projektu. Pouhým poklepaním na klip otevřete příslušný editor médií, ve kterém již bude otevřená karta *Efekty*.

Kompozice efektů

Pokud chcete dosáhnout požadovaného vzhledu, chování nebo zvuku, bude možná potřeba použít kombinaci několika efektů v určitém pořadí. Potřeba budou zřejmě obrazové i zvukové efekty. U každého efektu je nutné k dosažení požadovaných výsledků upravit parametry. Až si budete jistí správnou kombinací efektů, můžete efekty uložit jako zvláštní typ položky, *kompozici efektů*. Pomocí kompozic efektů lze kdykoli rychle zpracovat i složitá média.

Kompozice efektů lze vytvořit v editoru médií (pomocí tlačítka *Uložit* v horní části panelu nastavení *Efekty*) nebo na časové ose (pomocí příkazu místní nabídky *Efekt* ➤ *Uložit jako kompozici FX*).



*Spolu se sedmi dalšími skupinami z rodiny *Efekty* se zobrazí skupina *Moje kompozice FX* (napravo), jakmile se do knihovny přidají jakékoli kompozice.*

Uloží se do části *Efekty* v knihovně pod položkou *Moje kompozice FX* a lze je použít jako jiné běžné efekty.

Posuvník a lupa

V editoru fotografií je k dispozici třetí karta *Posuvník a lupa*, která doplňuje karty *Opravy* a *Efekty*. Nástroj *Posuvník a lupa* je univerzální doplněk, se kterým můžete kromě jiného do každé fotografie s vysokým

rozlišením přidat pohyb a dramatičnost. Podrobné informace naleznete v části Posuvník a lupa na straně 177.

Efekty v editorech médií

Stejně jako jiné zdroje ve vašem projektu se efekty ukládají do knihovny. Naleznete je ve stromu položek pod položkou *Efekty* ve větvi *Kreativní prvky*. Stejně jako u jiných typů zdrojů v knihovně můžete použít všechny obvyklé funkce – kolekce, hodnocení, značky a další – které vám pomohou při organizaci velkého množství efektů, které jsou k dispozici.

Efekt z knihovny můžete použít přímo v klipu na časové ose projektu pomocí funkce přetažení. Klipy, ke kterým byl přidán efekt, jsou označeny jasně zbarveným horním ohraničením.



V editoru fotografií je v části Efekty otevřená skupina Kamera. Ukazatel myši je umístěný na miniatuře pro efekt Inverze (nalevo) a ten tedy bude v náhledu automaticky předveden.

Když poklepete na klip na časové ose, otevře se automaticky editor médií, ve kterém je předem vybrána karta *Efekty*. K dispozici je šest skupin efektů. Klepnutím na název skupiny zobrazíte efekty, které obsahuje.

Na panelu plné šířky v horní části pracovní plochy se zobrazí ikony s miniaturami pro efekty v aktuálně zvolené skupině. Když umístíte ukazatel myši nad ikony vizuálních efektů, zobrazí se v náhledu, jak by vypadal klip, který upravujete, s jednotlivými použitými efekty. Vybraný efekt použijete klepnutím na jeho miniaturu.

Úpravy efektů

Po použití efektu u klipu pomocí některé z výše uvedených metod se můžete kdykoli vrátit do editoru médií, kde můžete pracovat s nastavením efektu. Pokud chcete upravit efekt, poklepejte na klip na časové ose nebo použijte volbu pro *otevření editoru efektů*. Další informace naleznete v části *Panel nastavení* na straně 164.

Budete-li chtít uložit provedené úpravy a vrátit se na časovou osu, klepněte na tlačítko *OK*. Pokud budete chtít úpravy zrušit a vrátit se na časovou osu, klepněte na tlačítko *Storno*.

Tvorba kompozic efektů

Sadu efektů použitých u daného klipu a jejich nastavení lze uložit jako *kompozici efektů* kliknutím na tlačítko *Uložit* v pravém horním rohu panelu *Nastavení*. Zadejte název kompozice v dialogu,



který se zobrazí, a zrušte zaškrtnutí jakéhokoli efektu, který *nechcete* do kompozice zahrnout. Více informací naleznete v části „panel Nastavení“ na straně 164.

Přepnutí na nový klip

Aniž byste opustili editor médií, můžete přepínat z jednoho klipu na časové ose na jiný pomocí navigátoru, což je schematické znázornění vašeho projektu, který se volitelně zobrazí v prostoru přímo nad zápatím knihovny okna editoru.

Chcete-li přepnout zobrazení navigátoru, klepněte na ikonu *ružice kompasu* v pravé dolní části okna.



Každý klip v projektu je v Navigátoru představován barevným pruhem. Rozložení pruhů na vodorovné časové ose se svisle uspořádanými stopami přesně odpovídá časové ose. Pruh představující aktuálně upravovaný klip je vyznačen oranžovou barvou.

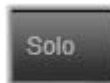


Ukazatel myši je umístěn na tlačítku s ružicí kompasu za účelem vypnutí panelu navigátoru přímo nad ní, kde jsou klipy projektu představovány vodorovnými pruhy.

Pokud klepnete na některý z dalších pruhů, budou veškeré změny provedené v aktuálním klipu automaticky uloženy. Načte se potom klip, který odpovídá pruhu, na který jste klepli. Pokud má nový klip jiný typ média, zapne se automaticky příslušný editor.

Režim Sólo

Někdy je při editaci efektu užitečné vidět ostatní vrstvy časové osy – ty, které se nacházejí nad a pod *aktuální vrstvou*, která obsahuje klip, na němž pracujete. Jinak lze zjednodušit složitou situaci při editaci vypnutím ostatních stop.



Režim Sólo se spouští nebo ukončuje pomocí tlačítka *Sólo* a jeho doprovodné rozbalovací nabídky v pravé dolní části editoru médií. Možné jsou tři konfigurace:

- **Vypnout:** Když je zapnutý režim sólo, vypnete ho jedním klepnutím na toto tlačítko. V náhledu potom budou použity všechny vrstvy z časové osy. Někdy může být aktuální vrstva skryta za vrstvou, která se nachází na časové ose nad ní.
- **Zobrazit média a stopy pod nimi:** S touto možností budou v náhledu zobrazeny aktuální vrstva a všechny vrstvy pod ní, ale klipy na vrstvách nad aktuální vrstvou budou skryté.
- **Zobrazit pouze média:** Tato možnost umožňuje zobrazit v náhledu pouze vrstvu, se kterou aktuálně pracujete.

Náhled efektů

V části Kreativní prvky v knihovně můžete zobrazit náhled ukázky jednotlivých efektů přímo na ikonách v zobrazení miniatur nebo v samostatném okně přehrávače. Tyto ukázky vám dají představu o vzhledu efektu, ale často nebudou víc než jen náznak toho, jaké možnosti budete mít k dispozici poté, co zvážíte přizpůsobení, klíčování a kombinaci s dalšími efekty.

Jak jsme již uvedli dříve, můžete zobrazit náhled efektu u svého vlastního média, aniž byste efekt skutečně použili, a to tak, že umístíte ukazatel myši na ikonu

efektu v editoru médií klipu na časové ose. Budete-li chtít efekt použít, stačí jen klepnout na miniaturu.

Efekty na časové ose

Jestliže chcete zkontrolovat, zda byly u klipu na časové ose použity nějaké efekty, hledejte purpurový pruh podél horního okraje klipu. Na tomto *indikátoru efektů klipu* a u samotného klipu jsou k dispozici užitečné příkazy místní nabídky pro správu efektů.



Indikátor použití efektů u klipu je kontrastní pruh podél horního okraje kteréhokoli klipu, u kterého byl použit efekt.

U klipu s opravami se na horním okraji zobrazí zelený pruh, který nebude obsahovat žádné relevantní příkazy místní nabídky.

Místní nabídka klipu

Otevřít editor efektů: Tato možnost otevře editor efektů odpovídající příslušnému klipu, ve kterém bude předem zvolena karta *Efekty*. Na této kartě je možné u klipu použít nové efekty nebo upravit ty, které již existují.

Vložit: Efekty je možné vyjmout nebo zkopírovat do schránky pomocí příkazů v dílčí nabídce *Efekt*. Příkaz *Vložit* umožňuje efekt použít u jednoho nebo více klipů.

Místní nabídka klipu: Efekt

Místní nabídka jakéhokoli klipu, u kterého byl použit alespoň jeden efekt, zahrnuje dílčí nabídku *Efekt* poskytující řadu způsobů úpravy efektů klipu. *Indikátor efektů u klipu* poskytuje omezenou místní nabídku obsahující pouze dílčí nabídku *Efekt*.

Vyjmout vše, Kopírovat vše: S těmito funkcemi je možné efekty přiřazené ke klipu vyjmout nebo kopírovat do schránky, ze které je možné je použít u jednoho nebo více dalších klipů, jak bylo popsáno výše.

Odstranit vše, Odstranit: Pomocí možnosti *Odstranit vše* odstraníte všechny efekty z klipu současně. V podnabídce *Odstranit* můžete vybrat konkrétní efekt, který chcete odstranit.

Uložit jako kompozici FX: Efekty klipu nebo jejich podmnožinu lze uložit jako kompozici efektů. V dialogu, který se zobrazí, klikněte na pole *Název kompozice efektů* a zadejte titulek, který identifikuje kompozici v knihovně a v dalších úložištích. Zrušte zaškrtnutí použitých efektů, které nechcete zahrnout do kompozice.

Editace: Z této podnabídky použitých efektů vyberte jeden, který chcete otevřít pro účely konfigurace v editoru médií pro příslušný klip.

Najít v knih.: Otevřete stránku prohlížeče knihovny obsahující určitý efekt s již zvoleným náhledem.

Reálný čas a renderování

Přidání efektů ke klipu zvyšuje množství výpočtů, které musí aplikace Pinnacle Studio zpracovat, aby se zajistil bezchybný náhled. V závislosti na hardwaru může

proces rendrování klipu vyžadovat více času, než lze zvládnout v reálném čase, kdy je spuštěn náhled.

V této situaci bude nutné předrendrování, které zajistí přijatelný náhled klipu. Průběh rendrování se zobrazí na časovém pravitku žlutým odstíněním („k rendrování“) a zeleným („právě se rendruje“). Odstínění se odstraní, jakmile je rendrování dokončeno.

Možnosti rendrování se nastaví v položce *Náhled*, strana na ovládacím panelu aplikace Pinnacle Studio. (Více informací naleznete v části „Náhled“ na straně 372).

Pokud se efekty přehrávají s chybami, zkuste zvýšit hodnotu *prahu optimalizace*. Tím se zvýší čas předrendrování a zlepší se kvalita náhledu. Pokud naopak rendrování trvá příliš dlouho, lze hodnotu *prahu optimalizace* snížit nebo rendrování úplně vypnout nastavením na možnost nula. Dalšími faktory ovlivňujícími dobu přehrávání a rendrování jsou formát, velikost a frekvence snímků projektu. Tyto položky lze změnit v možnosti Nastavení časové osy. Více informací naleznete v části „Nastavení časové osy“ na straně 77.

Panel Nastavení

Na panelu Nastavení je k dispozici seznam efektů, které byly přiřazeny k aktuálnímu klipu (jehož název je uveden nahoře). Efekt vyberete klepnutím na jeho název v seznamu. Zobrazí se tak jeho nastavení, které budete moci zkontrolovat a upravit v oblasti parametrů pod seznamem. U většiny efektů je také k dispozici

rozevírací seznam s předem nastavenými kombinacemi parametrů.

I když může být možné použít u klipu vedle efektů také přechody, možnosti Opravy a Posuvník a lupa, nejsou tyto možnosti na kartě *Efekty* na panelu Nastavení uvedeny. Přepnutím na další karty získáte přístup k informacím o nastavení nástrojů, které se na nich nacházejí.

Když má klip více efektů, jsou použity v takovém pořadí, v jakém byly přidány, což je opačné pořadí, než v jakém jsou uvedeny v seznamu (nové efekty jsou přidávány na začátek seznamu nikoli na jeho konec). Pořadí změníte přetažením záhlaví efektu nahoru nebo dolů.

Na pravém konci záhlaví efektu se nachází čtyři tlačítka pro operace související s příslušným efektem. Zleva doprava to jsou:

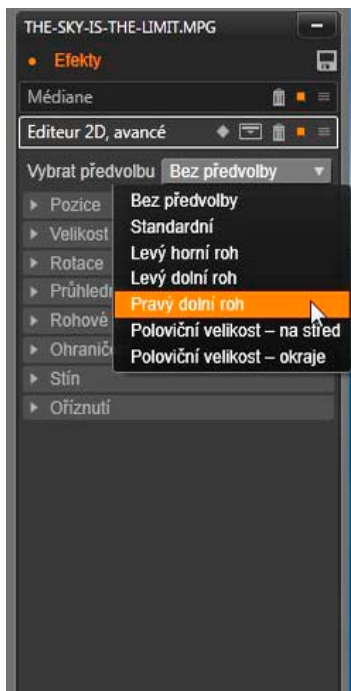
Kosočtverec: Přepíná klíčování pro parametry efektu. Viz část Práce s klíčovými snímky na straně 167.

Rozbalit všechna nastavení: Veškeré skupiny nastavení efektu lze jedním kliknutím rozbalit a upravit nebo zavřít.

Koš: Slouží k odebrání efektu z klipu.

Tečka: Slouží k zapnutí a vypnutí efektu. Efekt můžete pro účely porovnání vypnout, aniž byste ho odstranili a ztratili nastavení.

Úchyt pro přetažení: Použijte tuto oblast nebo oblast názvu pro přetažení efektu nahoru nebo dolů v seznamu efektů v případě, že klip používá více efektů. Jak bylo zmíněno výše, efekty jsou použity v pořadí zezdola nahoru. V některých případech může změna pořadí významným způsobem změnit kumulativní výsledek.



Panel nastavení: Zde byly u aktuálního klipu použity tři efekty (Kapka vody, Rozšířený editor 2D, Vyvážení bílé). Obrázek znázorňuje výběr předvolby efektu Rozšířený editor 2D (zvýrazněné pole).

Úpravy parametrů

Parametry jsou uspořádány do pojmenovaných skupin souvisejících ovládacích prvků. Klepnutím na trojúhelník pro *rozbalení* nebo *sbalení* v záhlaví skupiny otevřete skupinu a získáte přístup k jejím parametrům nebo skupinu zavřete, a získáte tak víc místa na obrazovce. Aktuálně zvolený prvek je zvýrazněn oranžovým rámečkem. Chcete-li přejít dopředu k novému prvku, použijte možnost Karta, chcete-li přejít zpět, použijte možnost Shift+Karta.

Číselné parametry jsou ovládány vodorovnými posuvníky s šedým pruhem, jehož vodorovným přetažením lze měnit hodnoty. Přesněji lze parametry ovládat pomocí levé a pravé šipky. Poklepáním na panel obnovíte výchozí hodnotu konkrétního parametru.

Většina efektů obsahuje rozevírací seznam s přednastavenými kombinacemi parametrů umožňujícími rychlý výběr různých možností. Přednastavenou volbu můžete po výběru v případě potřeby upravit pomocí editace parametrů.

Až dokončíte práci v editoru médií a budete se chtít vrátit na časovou osu, můžete klepnutím na tlačítko *OK* v dolní části okna provedené změny potvrdit nebo je klepnutím na tlačítko *Storno* zrušit.

Práce s klíčovými snímky

Některé typy efektů se běžně používají k tomu, aby bylo možné provést transformaci zdrojového materiálu od začátku až dokonce jednotným způsobem. Do této kategorie patří efekty navozující atmosféru (např. *Starý film*) a efekty, které mění barvu klipu. Jejich parametry jsou běžně na začátku klipu nastaveny jednou pro vždy. Toto je *statické* použití efektu.

Další efekty, například *Kapka vody*, závisejí na směru pohybu. Účinné budou pravděpodobně pouze tehdy, pokud se jejich parametry budou během klipu měnit. Nejsnazším způsobem tohoto *animovaného* použití efektu je použití předvolby s integrovanou animací, jako je jich většina u efektu *Kapka vody*. Při této *animaci pomocí klíčových snímků* má jeden nebo více

parametrů efektu jinou hodnotu na konci klipu než na jeho začátku. Při přehrávání jsou parametry aktualizovány po každém snímku, aby se jejich hodnota měnila plynule od počáteční ke konečné.

Klíčování se neomezuje jen na počáteční a koncový snímek klipu. Klíčové snímky je možné definovat pomocí konkrétních hodnot parametrů efektů v libovolném bodě klipu, aby mohly vznikat animace efektů s proměnnou složitostí. Pokud byste například chtěli, aby se velikost obrázku do poloviny klipu zmenšila na polovičku a do konce klipu vrátila na původní hodnotu, bude nutné přidat alespoň třetí klíčový snímek.

Základní klíčování

V této části naleznete popis, jak používat klíčování k programování změn parametru efektu během přehrávání klipu.

1. Poklepáním na klip na časové ose jej načtete do editoru médií.
2. Přidejte efekt a potom aktivujte klíčování klepnutím na ikonu kosočtverce v záhlaví efektu, pokud dosud není zvýrazněný.
3. *Linie klíčového snímku* se zobrazuje pod časovým pravítkem. Všechny klíčové snímky, které byly dosud přidány ke klipu pro aktuálně zvolený efekt, se zobrazí jako šedé kosočtverce.

Na začátek klipu je automaticky přidán klíčový snímek. Tento klíčový snímek nelze přesunout ani odstranit. Pokud je efekt se zvolenou kombinací předvoleb animovaný (nikoli statický), bude klíčový snímek generován také na konci klipu. Tento koncový klíčový snímek je možné odstranit nebo přesunout. Pokud tak učiníte, budou do konce

klipu uplatněny všechny hodnoty parametrů z posledního zbývajících klíčového snímku.

4. Nastavte osu přehrávání v klipu na pozici, kde chcete zadat změnu nějakého parametru efektu, například velikost, pozici nebo průhlednost.
5. Parametr upravte pomocí panelu Nastavení. Pokud je zapnuta editace klíčového snímku, bude do pozice osy přehrávání automaticky přidán nový klíčový snímek. Jestliže již klíčový snímek existuje, budou upravena data parametru, který představuje.

Operace klíčového snímku

U každého efektu lze k libovolnému snímku klipu přidat pouze jediný klíčový snímek. Klíčový snímek definuje okamžitou hodnotu každého parametru klipu pro snímek, kde je nastaven.

Přidání nebo odstranění klíčového snímku: Pokud budete chtít přidat klíčový snímek do pozice osy přehrávání bez jakýchkoli úprav parametrů nebo jestliže budete chtít odstranit stávající klíčový snímek v příslušné pozici, klepněte na tlačítko pro *přepnutí klíčového snímku* úplně nalevo od panelu nástrojů s ovládacími prvky posunu.



Posunutí klíčového snímku: Chcete-li posunout klíčový snímek na linii klíčového snímku (a takto po časové ose), klepněte na něj a přetáhněte ho.

Přechod na klíčový snímek: Osu přehrávání přesuňte do požadované pozice pomocí tlačítek se šipkami doleva a doprava u tlačítka *klíčového snímku* nebo klepnutím přímo na klíčový snímek na linii klíčového snímku. Klíčový snímek by se měl zvýraznit, což znamená, že se nyní jedná o cílový klíčový snímek pro odstranění nebo úpravu parametru.

Klíčování více parametrů

Někdy je požadováno klíčování více parametrů stejného efektu v samostatných plánech.

Předpokládejme například, že chcete plynule v celém klipu změnit parametr efektu *Velikost* a současně změnit jiný parametr, řekněme *Rotace*, v několika bodech tohoto úseku. K dispozici jsou dva způsoby, jak to provést:

Metoda 1: Nastavte nejprve klíčové snímky *Velikost*, potom přidejte, kam je potřeba, další snímky *Rotace*. U každého z nich bude vypočtena správná hodnota pro *Velikost*.

Metoda 2: Přidejte efekt dvakrát: Jednou pro nastavení změny klíčových snímků platné všeobecně (v tomto příkladu *Velikost*) a potom podruhé pro provedení více změn klíčových snímků (*Rotace*).

Efekty pro video a fotografie

Efekty, které jsou k dispozici pro použití s videem, fungují také s fotografiemi a naopak. V této části jsou popsány jen efekty dodávané s aplikací Pinnacle. Informace o modulech plug-in s efekty od jiných společností získáte v příslušné dokumentaci těchto výrobců.

Rozmazání: Přidáním rozmazání do videa docílíte podobného výsledku jako při rozostřeném natáčení. Efekt *Rozmazání* aplikace umožňuje použít různou intenzitu rozmazání ve vodorovném a svislém směru, a to na celém snímku nebo v jeho libovolné pravoúhlé oblasti. Můžete snadno rozmazat jen vybranou část

obrazu, například tvář osoby, což je efekt známý z televizních zpráv.

Reliéf: Tento specializovaný efekt simuluje vzhled reliéfní nebo polovypouklé rytiny. Intenzitu efektu můžete nastavit pomocí jezdce *Množství*.

Starý film: Staré filmy mají řadu rysů, které jsou obvykle považovány za nežádoucí: Zrnitý obraz způsobený ranými postupy vyvolávání fotografií, skvrny a šmouhy od prachu a vláken přichycených na film a občasné svislé čáry v místech, kde byl film během promítání poškrábán. Tento efekt umožňuje simulovat tyto vady, a vytvořit tak vzhled starého snímku.

Změkčení: Efekt Změkčení umožňuje použít mírné rozmazání obrazu. Tento efekt může být užitečný pro řadu úprav od přidání romantické atmosféry po minimalizaci vrásek. Pomocí jezdce můžete nastavit intenzitu efektu.

Zkosený krystal: Tento efekt simuluje sledování videa přes sklo tvořené nepravidelnými mnohoúhelníky uspořádanými do mozaiky. Pomocí jezdce můžete určit průměrné rozměry mnohoúhelníkových „dlaždic“ v obrazu a šířku tmavého okraje mezi sousedními mnohoúhelníky od nuly (bez okraje) až po maximální hodnotu.

Editor 2D: Pomocí tohoto efektu můžete zvětšit obraz a nastavit, která část má být zobrazena, nebo obraz zmenšit a volitelně doplnit okrajem a stínem.

Zemětřesení: Při použití efektu *Zemětřesení* aplikace Pinnacle Studio se obraz pohybuje jako při zemětřesení, jehož sílu můžete řídit pomocí jezdce pro rychlost a intenzitu.

Přesvětlení čočky: Tento efekt simuluje přesvětlení, které můžete pozorovat, když přímé jasné světlo vytváří přeexponované oblasti v obraze videa. Můžete nastavit směr, velikost a typ záře hlavního světla.

Zvětšení: Tento efekt umožňuje použít u vybrané části snímku videa virtuální lupu. Lupu můžete umístit ve třech rozměrech, posouvat ji na snímku vodorovně, svisle a blíže či dále od snímku.

Rozmazání pohybu: Tento efekt simuluje rozmazání, které nastane při rychlém pohybu kamerou během expozice. Lze nastavit úhel i velikost rozmazání.

Kapka vody: Tento efekt simuluje dopad kapky na vodní hladinu, kde vytváří zvětšující se soustředné kruhy.

Vodní vlna: Tímto efektem přidáte zkreslení za účelem simulace sledu mořských vln procházejících snímek videa v průběhu přehrávání klipu. Parametry umožňují upravit počet, intervaly, směr a výšku vln.

Černobíle: Tento efekt odstraní ze zdrojového videa určité množství informací o barvě a výsledkem bude částečně odbarvené (předvolba Prolnutí) nebo zcela monochromatické (předvolba Černobíle) video. Pomocí jezdců Množství můžete nastavit intenzitu efektu.

Oprava barev: Pomocí čtyř jezdců na panelu parametrů tohoto efektu můžete řídit zbarvení aktuálního klipu takto:

- Jas: intenzita světla
- Kontrast: rozsah světlých a tmavých hodnot
- Odstín: umístění světla na barevném spektru
- Sytost: množství čisté barvy od šedé po plnou saturaci

Mapa barev: Tímto efektem lze zabarvit obrázek pomocí dvojice směšovacíh ramp neboli map barev. Záznam můžete ozvláštnit odvážným barevným zpracováním, stylově ho kolorovat dvěma nebo třemi barevnými tóny nebo můžete vytvářet pozoruhodné autorské přechody. Tento efekt lze všestranně použít jak na jemné úpravy monochromatických obrázků, tak na křiklavé barevné proměny.

Inverze: Efekt Inverze nepřevrátí zobrazení vzhůru nohama, jak by bylo možné vyvodit z názvu. Převráceny budou hodnoty barev snímku, nikoli snímek samotný: Každý pixel bude zobrazen znovu v komplementární intenzitě světla nebo barvě, takže vznikne ihned rozpoznatelný obraz, ale se změněnými barvami.

Tento efekt používá barevný model YCrCb, který má jeden kanál pro jas (údaje o jasu) a dva kanály pro chrominanci (údaje o barvě). Model YCrCb je často používán v aplikacích pro digitální video.

Osvětlení: Nástroj Osvětlení umožňuje opravit a vylepšit video, které bylo zaznamenáno při slabém nebo nedostatečném osvětlení. Hodí se zejména k opravě záběrů pořízených venku, na nichž je jasné pozadí a kde se rysy postav nacházejí ve stínu.

Vykreslení: Pomocí tohoto efektu aplikace Pinnacle Studio můžete řídit počet barev použitých k vykreslení každého snímku klipu od úplné původní palety až po dvě barvy (černá a bílá). Nastavení se provádí tažením jezdce Množství. Při snížení počtu barev v paletě budou oblasti podobné barvy sloučeny do větších jednobarevných oblastí.

Vyvážení barev RGB: Efekt Vyvážení barev RGB v aplikaci Pinnacle Studio má dvě funkce. Na jedné

straně jej můžete použít k opravě videa obsahujícího nežádoucí zbarvení. Na druhé straně umožňuje dosáhnout určitého efektu zkráslením barev. Noční záběr může být například často umocněn přidáním modré a mírným snížením celkového jasu. Dokonce je možné zaznamenat video během dne, které bude vypadat jako noční scéna.

Sépie: Tento efekt aplikace Pinnacle Studio vykreslí barevný klip v sépiových tónech, a propůjčí mu tak vzhled staré fotografie. Intenzitu efektu můžete nastavit pomocí jezdce Množství.

Vyvážení bílé: Většina videokamer má funkci vyvážení bílé, která automaticky přizpůsobuje jejich barevnou odezvu aktuálním světelným podmínkám. Pokud tato funkce není zapnuta nebo nefunguje tak, jak by měla, utrpí tím vybarvení videa.

Efekt Vyvážení bílé aplikace Pinnacle Studio napravuje tento problém tak, že vám umožňuje určit, která barva v obraze má být považována za bílou. Všechny pixely obrazu jsou potom upraveny takovým způsobem, aby referenční barva byla skutečně bílá. Je-li referenční bílá vybrána správně, bude vybarvení videa přirozenější.

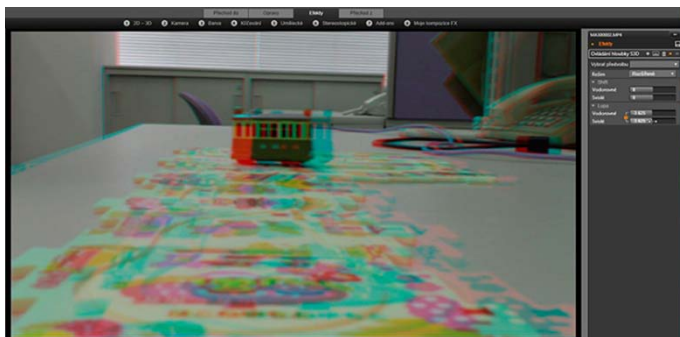
Efekty a stereoskopické 3D

Některé obrazové a fotografické efekty obsahují funkce uzpůsobené pro 3D média. Například některé z poskytnutých efektů nabízejí stereoskopický režim aktivovaný zaškrtnutím políčka v parametrech efektu. Efekty ve skupině *Stereoskopické* umožňují upravit 3D vlastnosti materiálu. Do skupiny patří následující položky:

Ovládání hloubky S3D: Tento efekt umožňuje upravit paralaxní nastavení stereoskopického počtu stop. Ve

výchozím nastavení je efekt v režimu Standardní, ve kterém lze pomocí jednoho posuvníku *hloubky* nastavit velikost odchylky mezi levým a pravým snímkem, zda se má opravit nebo ponechat zdrojový materiál nebo zda se má použít zvláštní efekt.

Režim Upřesnit obsahuje nezávislé skupiny ovládacích prvků posunu a přiblížení, v nichž se nachází *horizontální* a *vertikální* posuvníky. Pomocí posuvníků posunu lze určovat odchylku mezi levým a pravým snímkem a posuvníky přiblížení určují zvětšení snímků. Obě vlastnosti lze nastavit nezávisle na sobě v horizontálním i vertikálním směru. Ve výchozím nastavení je poměr stran přiblížení uzamčen. Kliknutím na ikonu *zámku* upravte samostatně horizontální i vertikální přiblížení.



Nastavení posunu v efektu Ovládání hloubky S3D umožňuje změnit relativní pozici levého i pravého oka v horizontálním i vertikálním směru.

S3D selektor pohledu: Efekt *Selektor pohledu* existuje ve dvou verzích, pro levé a pro pravé oko. Umožňuje sjednotit toky vidění levého a pravého oka na 3D časové ose.

Dvojici klipů ve stejném indexu časové osy, jeden pro levé a jeden pro pravé oko, lze kombinováním přeměnit

na stereoskopické pomoci efektu selektoru pohledu v horní části klipu.

Prostřednictvím efektu lze ze 3D klipu vyjmout levý nebo pravý proud nastavením položky *Zdroj* na *Levé oko* nebo *Pravé oko* a nasměrováním na jedno z očí pomocí rozevírací nabídky *Mapování*.

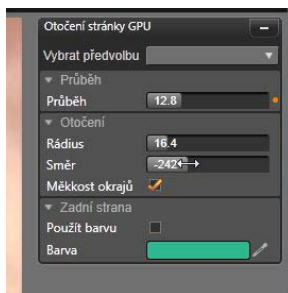
Práce s přechody

Karta *Přechod do* nalevo od možností *Opravy a Efekty* a karta *Přechod Z* napravo umožňují přístup ke všem přechodům v knihovně ve stejném uskupení, ve kterém se v knihovně nacházejí. Některé přechody umožňují nastavit vlastnosti, například obrácený pohyb, barva nebo jemnost, které nelze upravit na časové ose. Editory médií také poskytují ovládací prvky transportu a časové pravítko usnadňující náhled přechodu a úpravu jeho trvání.

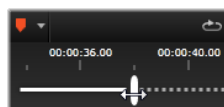


Výběr přechodu v editoru médií. Stejně přechody a ovládací prvky se týkají přechodů do i přechodů z.

Po zvolení přechodu v horní části obrazovky se jeho panel nastavení objeví na pravé straně editoru médií. Z rozevíracího seznamu vyberte předvolbu, kterou potřebujete, nebo upravte parametry přechodu přímo prostřednictvím nabídnutých ovládacích prvků. Při výběru barvy kliknutím na pole barvy otevřete výběr barvy nebo kliknutím na ikonu *pro výběr barvy* vedle pole zvolte barvu z jakékoli části obrazovky pomocí zvláštního ukazatele myši.



Bílý panel tlumení na časovém pravítku pod náhledem editoru médií řídí dobu trvání vstupního přechodu na levém konci stupnice nebo výstupního přechodu na pravém konci stupnice. Aktivní je pouze přechod, který se právě upravuje a který je určen zvolením karty *Přechod Do* nebo *Přechod Z*. Kliknutím na tlačítko *Přehrát* zvolte náhled daného přechodu nebo pomocí jezdce přehrajte náhled přechodu podle vlastních potřeb.



Posuvník a lupa

Nástroj posuvníku a lupy je k dispozici pro fotografie a obrázky, které byly otevřeny v editoru fotografií z časové osy projektu. Přístup k tomuto nástroji získáte klepnutím na kartu *Posuvník a lupa* v horní části obrazovky.

Pomocí posuvníku a lupy lze zaplnit celý rámeček video snímku oblastí z obrázku. Tato oblast může mít libovolnou velikost a tvar. Při přehrávání se zvětší tak, aby vyplnila celý rámeček video snímku a nezbyly v něm prázdné plochy.

Pokud definujete dvě nebo více oblastí, animuje funkce posuvník a lupa vaše podání obrázku zvětšením a následným zmenšením, když přes něj přechází pomocí simulovaných pohybů kamery během plynulého pohybu z jedné oblasti do druhé.

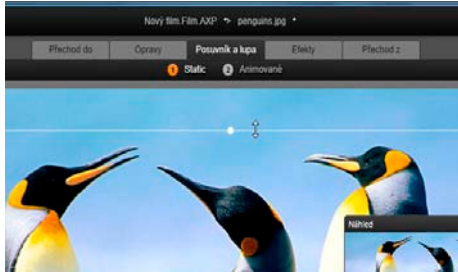
Nástroj posuvníku a lupy využívá plného dostupného rozlišení vaší původní fotografie, takže pokud je obrázek dostatečně velký, neztratíte při jeho přiblížení detaily.

Přidání posuvníku a lupy

Pokud chcete přidat posuvník a lupu k fotografii na časové ose, otevřete poklepáním na fotografii editor fotografií.

Protože ho otevíráte z časové osy, bude v editoru fotografií předem zvolena karta *Efekty*. Přepněte na kartu *Posuvník a lupa*.

Funkce Posuvník a lupa má dva operační režimy, mezi kterými lze vybírat tlačítka nad náhledem. Ve *statickém* režimu se v průběhu doby trvání klipu zobrazí jedna neměnná oblast obrázku. V *animovaném* režimu jsou definovány samostatné oblasti pro první a poslední snímek klipu. Při přehrávání bude vidět hladký přechod kamerou z jednoho obrázku na druhý. V *animovaném* režimu se zobrazuje také *klíčování*, kdy lze do cesty kamery posuvníku a lupy přidat libovolný počet dalších definovaných oblastí.

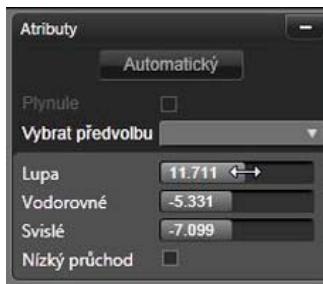


Na tomto obrázku je vybraná karta Posuvník a lupa a zůstává zachováno výchozí nastavení statického režimu. Rámeček výběru, u kterého vidíme, že je prováděna změna velikosti pomocí myši, definuje oblast obrázku, která bude zvětšena tak, aby vyplnila celý rámeček, což je vidět na plovoucím panelu náhledu (vpravo dole).

Statický režim

Ve statickém režimu se na obrázku zobrazí šedý rámeček výběru s kulatými řídicími body. Snímek je možné zvětšit, zmenšit a posunout, nelze však změnit poměr jeho stran. V malém plovoucím okně náhledu se zobrazí aktuálně definované vybrané hodnoty.

Přiblížení a pozici lze ovládat také pomocí číselných hodnot s použitím jezdců na panelu Atributy. Poklepáním na jezce hodnoty obnovíte, po jednom klepnutí budete moci zadat číselné hodnoty.



Nastavení atributů pro nástroj posuvníku a lupy

Animovaný režim

Když je nastaven *animovaný* režim, proběhne automaticky analýza obrázku a automaticky bude nastavena počáteční velikost a pozice pro začátek i konec. Generovaná animace začne mírným přiblížením objektu na obrázku a potom se roztáhne na plnou dostupnou velikost. Pokud má obrázek jiný poměr stran než rámeček video snímku, bude provedeno takové přiblížení, aby se nezobrazily žádné prázdné plochy.

Pro podporu speciálních funkcí *animovaného* režimu slouží barva rámečku výběru, která označuje místo v animované sekvenci. Počáteční rámeček je zelený a koncový je červený. Rámečky mezi nimi mají bílou barvu.

Když je na obrazovce více rámečků, je možné je přetáhnout podle potřeby po umístění myši na kraj rámečku nebo na středový bod. Při přesunutí bílého rámečku bude do aktuální pozice automaticky přidáno klíčování.

Práce s klíčovými snímky


Pomocí klíčování je možné vytvořit vlastní animaci s posuvníkem a lupou libovolné složitosti, i přesto, že vše co kdy budete potřebovat, jsou jednoduché sekvence skládající se z několika kroků.

Podle výše uvedeného postupu přepněte do *animovaného* režimu. Všimněte si, že do náhledu byly přidány dva rámečky. Tento speciální počáteční a klíčový rámeček, které jsme zmínili výše, mají zelenou a červenou barvu (v tomto pořadí). Je možné je přetáhnout v prostoru, nikoli však v čase.

Pokud nebudete mezi nimi potřebovat žádné další klíčové snímky, bude umístěním počátečního a posledního rámečku vaše relace dokončena.

Budete-li však potřebovat složitější animaci, umístěte jezdec do místa, kde má být provedena změna pohybu kamery. Když budete chtít vytvořit nový klíčový snímek, jednoduše nastavte bílý rámeček výběru na požadovanou velikost a pozici. Nový klíčový snímek je reprezentován šedou ikonou kosočtverce na *linii klíčového snímku* pod časovou osou klipu.

Přidejte tolik klíčových snímků, kolik potřebujete. Po dokončení se klepnutím na tlačítko *OK* vraťte k časové ose projektu.

Ruční přidání klíčového snímku: Pokud  chcete přidat určitý klíčový snímek do pozice osy přehrávání, aniž by se změnila aktuální cesta animace, klepněte na tlačítko pro *přepnutí klíčového snímku* úplně nalevo od panelu nástrojů s ovládacími prvky posunu.

Posunutí klíčového snímku: Klíčový snímek lze posunout na časové ose a změnit tak jeho umístění v čase.

Přechod na klíčový snímek: Pokud chcete přejít na klíčový snímek, aby ho bylo možné upravit nebo odstranit, použijte tlačítka se *šipkami* napravo a nalevo u tlačítka *klíčového snímku* nebo klepněte přímo na klíčový snímek na linii klíčového snímku. Když se osa přehrávání nachází přímo nad klíčovým snímkem, klíčový snímek bude zvýrazněn.

Odstranění klíčového snímku: Pokud chcete odstranit klíčový snímek, přejděte klepnutím na linii klíčového snímku na příslušný snímek a klepněte na tlačítko

Odstranit klíčový snímek na levém konci panelu nástrojů s ovládacími prvky posunu.

Panel Nastavení

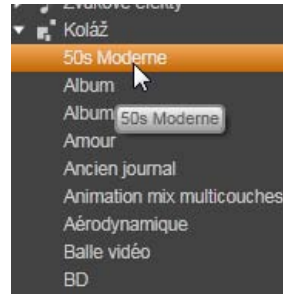
Panel Nastavení obsahuje řadu ovládacích prvků, které slouží ke konfiguraci nástroje posuvníku a lupy.

- Možnost *Hladké* umožňuje šetrné zpomalení, když se blíží změna směru na cestě animace klíčového snímku.
- *Vyberte předvolbu:* Vyberte možnost z řady statických a animovaných předvoleb.
- Možnosti *Přiblížit*, *Vodorovné* a *Svislé* zobrazí číselné hodnoty aktuálního snímku. Hodnoty lze obnovit poklepáním na jezdce.
- Možnost *Nízký průchod* odfiltruje drobné pohyby, což umožňuje dosáhnout hladké optimalizované animace.

KAPITOLA 6:

Koláž

Koláže nástroje Montage aplikace Pinnacle Studio představují způsob vylepšování videí pomocí předdefinovaných efektů prezentací, animací a střihu více stop. K dispozici je řada profesionálně navržených sekvencí (tzv. *šablon*), pomocí kterých můžete okamžitě vylepšit vzhled upravovaných videí. Technicky propracované, profesionální šablony jsou seskupeny do odpovídajících *témat* a umožní vám dosáhnout konzistentního vzhledu.



Předpřipravené šablony jsou však jen polovinou úspěchu koláží nástroje Montage. Druhou polovinou jsou *úpravy*. Součástí šablon koláží jsou úseky obsahující několik typů vlastních dat včetně videa, titulků textu, fotografií a dalších položek. Do úseku lze umístit vhodnou položku jejím přetažením do odpovídající zobrazené umístovací oblasti.

Koláže v knihovně

Šablony jsou seskupeny podle témat v části Koláž knihovny. Každé téma se skládá ze sady šablon, které je možné přidat k projektům jako klipy koláží. Můžete

vytvořit atraktivní, vizuálně konzistentní sekvence, které spojují umělecké titulky a animace s vašimi vlastními fotografiemi a videem. Další informace naleznete v části Část Koláž knihovny na straně 185.

Titulky nástroje Montage vs. standardní titulky

Přestože lze pomocí šablon nástroje Montage vytvořit stylové titulky, nebudou výsledky stejné jako při použití Editoru titulků. Každý z obou způsobů má své silné stránky.

Šablony nástroje Montage jsou snadno použitelné a nabízejí efekty, které nejsou k dispozici u běžných titulků. Editor titulků na druhou stranu nabízí větší kontrolu nad jejich vzhledem a nad animací jejich grafických prvků.

Kolekce šablon

Každá ze šablon v části Koláž knihovny je navržena tak, aby pokrývala typické potřeby pro vytváření prezentací. V každém tématu byly dostupné šablony navrženy tak, aby se při použití ve stejném projektu navzájem doplňovaly.



Šablony v části Koláž knihovny. Z důvodu aktuálního nastavení knihovny jsou určité detaily zobrazeny (například existence textových titulků) a jiné jsou skryté (například hodnocení).

Většina témat například obsahuje úvodní šablonu, které odpovídá koncová šablona. Mnoho témat také obsahuje jednu nebo více šablon volného přechodu pro přechod

od jednoho videoklipu nebo klipu statického obrázku k dalšímu.

Koláže v projektu

Prvním krokem při použití zvolené šablony je její přesunutí na časovou osu projektu. Poté se s šablonou koláže zachází jako s běžným, nezávislým videoklipem. Chcete-li klip upravit doplněním informací do prázdných míst v šabloně, klepněte dvakrát na klip koláže a otevřete ho v Editoru koláží. Podrobné informace naleznete na straně 194.

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

Chcete-li použít k úpravě koláže další klipy z časové osy, můžete je přidat pomocí příkazu *Vložit do umístovací oblasti* z místní nabídky klipu koláže, aniž otevřete editor koláže.

Část Koláž knihovny

Šablony koláží jsou uloženy v samostatné části knihovny. Chcete-li je najít, klepněte na šipku dolů na kartě Knihovna a vyberte možnost Koláž, která je uvedena v části Kreativní prvky.

Klepnutím na tlačítko *Přehrát* na libovolné ikoně koláže načtete šablonu do přehrávače, kde můžete

přehrát její ukázkou pomocí standardních ovládacích prvků pro posun.



Klepnutím na tlačítko Přehrát na ikoně zobrazíte ukázkou šablony.

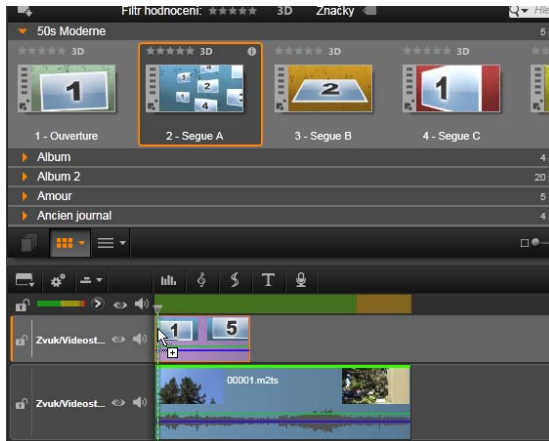
Pokud chcete šablonu použít v projektu, přetáhněte ikonu z Kompaktní knihovny ve Filmovém editoru nebo Editoru disku na časovou osu projektu.



POUŽITÍ ŠABLON KOLÁŽÍ

Šablony koláží jsou uloženy v části Koláž knihovny, kde jsou seskupeny podle tématu. Chcete-li šablonu použít, stačí přetáhnout myší její miniaturu na časovou osu projektu z kompaktní knihovny ve Filmovém editoru nebo Editoru disku.

Klipy koláže na časové ose lze trimovat a upravovat obdobným způsobem jako standardní video. Můžete přidat přechody a efekty, nastavit jejich zvuk atd. Stejně tak lze vyplnit patice koláže klipy časové osy. Pro úplné úpravy klipů s vlastním obsahem však potřebujete zvláštní nástroj pro úpravy. Tím je Editor koláží, který se otevře, když dvakrát klepnete na klip koláže na časové ose. Lze k němu také získat přístup pomocí příkazu *Upravit koláž* v místní nabídce klipu.



Chcete-li šablonu použít, přetáhněte myší její miniaturu na časovou osu projektu. Čísla na klipu označují, že pro úpravy je k dispozici pět dílčích klipů.

Editor koláží umožňuje uživateli upravit klip koláže pomocí úprav jeho integrovaných nastavení nebo zadáním videoklipů a zvukových klipů, které v něm mají být použity.



Editor koláží umožňuje zadat prvky šablony, jako jsou videoklipy nebo statické obrazové klipy, nastavení vlastností a textové titulky. Klipy lze přidat tak, že je přetáhnete myší z kompaktní knihovny editoru do umísťovacích zón pod přehrávačem. Klip knihovny je zde připraven, aby ho bylo možné umístit do druhé zóny. Klip nahradí obrázek iglů, který se nyní nachází v této zóně.

Pozadí šablon

Některé šablony mají integrovaná grafická pozadí, volitelnou barvu pozadí nebo obojí. Mnoho z těchto možností nabízí také zaškrťovací políčko *Pozadí* v nástroji Editor koláží, které ponechte nezaškrtnuté, pokud chcete průhledné pozadí. To umožňuje použít koláž na horní stopě s časovou osou přes pozadí s videem nebo fotografiemi na stopách níže.

Klipy koláží na časové ose

Klipy koláží se chovají při operacích na časové ose projektu, jako je například přidávání přechodů, trimování a umístování, jako běžné videoklipy.

Šablona koláže přetažená na časovou osu může být přidána jedním ze tří způsobů: *vložit*, *přepsat* nebo *nahradit*. Pokud je tlačítko *režim editace* na panelu nástrojů nastaveno na možnost *inteligentní (smart)*, je automaticky zvolen způsob *nahradit*. Výchozí délka klipu se u jednotlivých šablon liší.

Vložení šablony koláže: Koláž lze vložit kamkoli na časovou osu. Pokud je klip koláže umístěn doprostřed existujícího klipu, dojde při přehrávání klipu k jeho přerušení. Podle aktuálně zvoleného režimu úprav se druhá část klipu buď přepíše, nebo jednoduše zpozdí.

Chcete-li vložit koláž do bodu ořezu, mezi nebo vedle dalších klipů, aniž byste je měnili, nejprve se ujistěte, zda je tlačítko *magnetu* na panelu nástrojů časové osy zapnuto. Tím bude zajištěno, že když umístíte klip blíž k začátku nebo konci dalšího klipu, bude klip automaticky vložen a připojen přesně před nebo za

existující klip. Nastavením tlačítka *režimu úprav* na možnost *vložit* se existující materiál posune vpravo, čímž uvolní místo pro vložení klipu, aby nedošlo k přepsání jakékoli části.

Nahrazení existující šablony koláže: Chcete-li nahradit existující šablonu koláže na časové ose projektu, podržte klávesu SHIFT na klávesnici a potom přetáhněte novou šablonu na stávající šablonu. Nový klip převezme kromě místa také veškeré úpravy původního klipu. Čáry umístění nakreslené modře zobrazují hranice klipu, který má být nahrazen. Bez ohledu na navrženou výchozí délku nový klip tyto hranice zdědí.

Přepsání klipů pomocí šablony koláží: Pokud chcete přetáhnout šablonu koláže na stopu časové osy tak, aby jednoduše přepsala ostatní klipy na dané stopě, bez provádění změn zbývajících částí časové osy, můžete to provést nastavením tlačítka *režim editace* do režimu *přepsat*. To, jaká část stopy bude přepsána, určuje délka klipu koláže.

Trimování klipů koláže

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

U plně animovaných šablon, jako je oblíbený rolovací titulek, je animace vždy dokončena. Rychlost animace proto závisí na době trvání klipu. Při zkrácení klipu tedy animace proběhne rychleji, ale sekvence se nezkrátí.

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

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

Přechody a efekty

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

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

Chcete-li ke klipu koláže přidat efekt, klepněte pravým tlačítkem myši na klip koláže na časové ose a v místní nabídce zvolte možnost *Otevřít Editor efektů*. Také můžete efekt přetáhnout myší z knihovny přímo na klip. Efekty najdete v knihovně v části Kreativní prvky.

Chcete-li upravit, kopírovat nebo odstranit efekt u klipu koláže, klepněte pravým tlačítkem myši na purpurovou čáru podél horního okraje klipu a zvolte odpovídající možnost v místní nabídce *Efekt*.

Anatomie šablony

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

Všechny tyto šablony v tomto konkrétním tématu používají stejný design pozadí – abstraktní rolující vzor. Ten je vidět pořád s výjimkou segmentů videa umístěného na celý snímek. Barva vzoru je nastavena

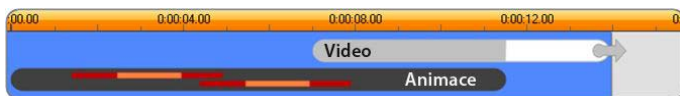
pomocí ovládacího prvku parametru, který je u každé z těchto šablon k dispozici v Editoru koláží.

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

Úvod: Šablona úvodu obvykle začíná nějakou animací, včetně titulků, a končí videem umístěným na celý snímek. Náš příklad „50. léta moderní“ dodržuje tento model.



Rolující animace na pozadí prochází většinou částí této sekvence. V rámci animace se zobrazí dva upravitelné titulky. Ty představují na níže uvedeném diagramu čáry na panelu Animace. Oba titulky připlují do snímku a zase z něj odplují (tmavá barva čáry) s jeden a půl sekundovou pauzou na statické zobrazení (světlá barva čáry).



Schematická reprezentace úvodní šablony v tématu Moderna 50. let při výchozí délce přibližně 14 sekund.

Současně s tím, jak druhý titulek mizí ze snímku, spustí se animovaný panel obsahující dílčí klip s běžícím videem. Do časového úseku 11:18 se video v klipu šablony zvětší na velikost celého snímku a zůstane v této podobě do konce (bílá část panelu Video v diagramu).

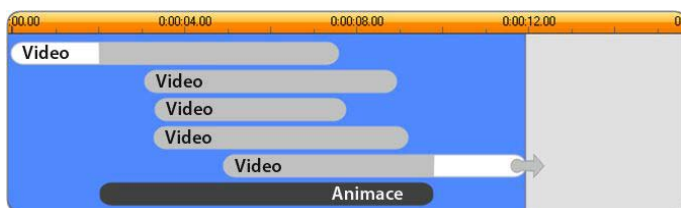
Ve výchozím nastavení je délka tohoto klipu šablony 14:00:00. Začleněný videoklip začíná s pevným časovým posunem 7:03 a běží do konce. Jeho délka je tedy 06:27:00. Když je váš dílčí videoklip dostatečně dlouhý, můžete prodloužit celkový klip a rozšířit tak

část, kdy je video zobrazené na celý snímek. Tato možnost je indikována v diagramu výše šipkou na konci panelu Video.

Volný přechod A: Šablony volného přechodu spojují dvě sekvence videa na celý snímek nějakým druhem animace.



První příklad volného přechodu začíná dvěma sekundami videa na celý snímek, potom nastane oddálení, které odhalí sestavu několika video panelů spuštěných současně. Přiblížení koncového dílčího klipu vede do rozšiřitelné části videa na celý snímek.



Volný přechod A integruje více zdrojů videa.

Volný přechod B: Tento volný přechod plní základní úkol propojení dvou videoklipů jednodušším způsobem než



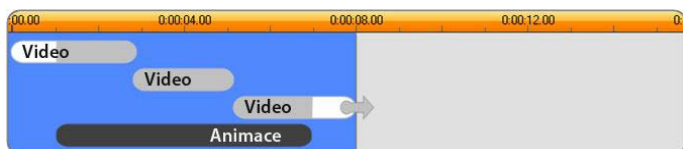
v předchozím případě. První dílčí klip začíná na celém snímku, potom dojde k jeho oddálení a současnému odplutí z prohlížeče při otáčivém pohybu. Když se dostane do zobrazení zadní strana otáčejícího se panelu, uvidíte druhý klip, který nahradí ten první. Panel se přiblíží a naplní snímek na konci klipu.



Volný přechod B vytvoří jednodušší přechod.

Znovu je možné segment na celou obrazovku druhého dílčího klipu prodloužit roztažením klipu šablony na časové ose.

Volný přechod C: Tento přechod je podobný volnému přechodu B s tím rozdílem, že plující video panel bude mít uprostřed jedno otočení navíc, aby se do sekvence dostal další dílčí klip.



Volný přechod C zahrnuje překlenující dílčí videoklip.

Koncový dílčí klip je opět možné prodloužit.

Konec: Účel koncové šablony je zrcadlový k účelu úvodní šablony a v tomto příkladu je téměř přesně zrcadlena i interní struktura. Video na celý snímek ustoupí plujícímu panelu, který uvolní cestu animovaným titulům – přesně opačně než tomu bylo ve výše popsané úvodní sekvenci. Jediný rozdíl spočívá v tom, že v tomto případě nelze část klipu zobrazenou na celý snímek prodloužit.



Koncová šablona je v podstatě zrcadlovým obrazem úvodní šablony.



EDITOR KOLÁŽÍ

Hlavním nástrojem pro úpravu klipů koláží v aplikaci Studio je editor koláží umožňující aplikovat veškerá nastavení, která koláž poskytuje. Pomocí editoru lze přidat obsah z knihovny, změnit pozadí a v koláži upravit jakýkoli text. Editor lze vyvolat z klipu koláže na časové ose projektu dvojitým kliknutím na klip nebo výběrem možnosti *Upravit koláž* v místní nabídce klipu.

Klip časové osy lze do klipu koláže přidat prostřednictvím schránky. Pomocí příkazu *Kopírovat* nebo Ctrl+C zkopírujte zvolený klip do místní nabídky. Poté kliknutím pravým tlačítkem na klip koláže otevřete místní nabídku. Vyberte možnost *Vložit do umístovací oblasti* a poté zvolte za cíl jeden blok výběrem z grafické dílčí nabídky dostupných bloků v koláži.

Použití Editoru koláží

Každá šablona koláže má vlastní sadu bloků pro video obsah a fotografický obsah, kterou představují *umístovací zóny* v Editoru koláží. Většina šablon má alespoň jednu, maximální počet je šest. U některých jsou k dispozici také titulky a další parametry, podle toho, co je potřeba k upravení speciálních funkcí.

Editor koláží je rozdělen na pět částí. Na levé straně nabízí kompaktní verze knihovny přístup k videím a

fotografiím. Pravá strana obsahuje panel pro úpravy včetně textových polí a dalších ovládacích prvků vyžadovaných parametry šablon. Přehrávač zobrazuje výsledky vašich změn. Pod náhledem se nacházejí umíst'ovací zóny pro vaše videa a snímky.

Vnitřní trimování klipů koláží

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



Část okna Editor koláží s časovou osou (dole) a umíst'ovacími zónami pro video nebo snímky (ve středu). Spodní části knihovny a přehrávače jsou také zobrazeny. Chcete-li upravit načasování koláže, klikněte na časovou osu a přetáhněte posuvník.

Podrobný popis struktury šablony naleznete v části Anatomie šablony na straně 190.

Práce s umíst'ovacími zónami

Mazání v umíst'ovacích zónách: Chcete-li z umíst'ovací zóny odstranit dílčí klip, klepněte do zóny

pravým tlačítkem myši a z místní nabídky vyberte příkaz *Odebrat média*.

Ztlumení zvuku dílčího klipu: Některé umíst'ovací zóny jsou označeny symbolem zvuku, který označuje, že zvuková část jakéhokoli videa bude v této zóně zahrnuta do zvuku klipu koláže. Pokud nechcete zvuk použít, ztlumte dílčí klip klepnutím na symbol zvuku.

Zvolení začátku dílčího klipu: Video v umíst'ovací zóně lze upravit tak, aby začínalo po určitém posunu v dílčím klipu. Klepněte na *jezdec začátku klipu* nacházející se pod umíst'ovací zónou a jeho přetažením nastavte úvodní snímek. Pro jemné úpravy lze využít klávesy se šipkou vpravo a vlevo.



Pokud je umíst'ovací zóna, se kterou pracujete, v daném časovém indexu aktivní, bude náhled odrážet jakékoli změny úvodního snímku. Když doladíte úvodní snímek dílčího klipu, je vhodné nastavit pozici jezdce do umístění, kde bude náhled přehrávače nejvíc nápomocný.

Použitím *jezdce začátku klipu* nezměníte pozici dílčího klipu v rámci šablony ani jeho dobu trvání. Namísto toho pouze vyberete, která část dílčího klipu se použije. Pokud nastavíte pro začátek dílčího klipu takový posun, že přehrávání videa skončí, zatímco jeho zóna bude stále aktivní, bude se až do konce přiděleného času zobrazovat poslední snímek dílčího klipu.

Přidání efektů do umíst'ovacích zón: Video efekty nebo zvukové efekty lze přidávat přímo k dílčímu klipu koláže přetažením



efektu do umíst'ovací oblasti. Purpurový pruh v horní části klipu značí, že efekt byl použit.

Odebrání efektů z umíst'ovacích oblastí: Na kontextové nabídce oblasti *Efekty* vyhledejte příkaz *Odstranit vše* nebo dílčí nabídku *Odstranit*, kde lze zvolit efekt, který se má odstranit.

Poznámka: Pokud odeberete nebo nahradíte média v umíst'ovací oblasti, budou odebrány také všechny použité efekty daného média.

KAPITOLA 7:

Editor titulků

Editor titulků aplikace Pinnacle Studio představuje výkonný nástroj pro vytváření a editaci animovaných titulků a další grafiky. Rozsáhlá sada textových a obrazových efektů a nástrojů poskytuje nepřehledné možnosti pro vizuální ztvárnění vašeho filmu.



Oblasti okna Editor titulků: ① výběr předvoleb; ② knihovna; ③ okno editace; ④ panel nastavení; ⑤ panel nástrojů a ⑥ seznam vrstev.

Toto jsou hlavní oblasti oka Editor titulků (viz čísla ve výše uvedeném obrázku):

1. **Oblast pro výběr předvoleb** obsahuje karty pro předvolby Vzhledy a Filmy, přičemž předvolby

jsou na každé kartě uspořádány podle stylů. Vzhled je vizuální styl vrstev *textu* a *tvarů* v rámci titulku. Film je animační sekvence, kterou lze přiřadit libovolné vrstvě, ale nejčastěji je přiřazena textu. Další informace naleznete v části Předvolby vzhledů (strana 206) a Předvolby filmů (strana 207).

Přesunutím ukazatele myši nad libovolnou předvolbu zobrazíte náhled výsledného titulku. Jediným klepnutím použijete předvolbu pro aktuální vrstvu. Aplikovaný vzhled lze přizpůsobit pomocí panelu nastavení.

6. **Knihovna** obsahuje prostředky pro sestavování titulků. Karty v celé horní části poskytují přístup ke všem médiím a obsahu. Tato kompaktní verze knihovny je funkčně shodná s plnohodnotnou knihovnou popisovanou v Kapitole 2.
7. **Okno Editace** je hlavní pracovní oblastí při vytváření nebo úpravách titulků. Umožňuje zobrazit náhled titulku, který můžete přímo editovat. Bližší informace naleznete na straně 219.
8. **Panel nastavení** obsahuje sbalitelné dílčí panely pro každou ze tří kategorií nastavení: *Nastavení textu*, kterým se řídí styl a velikost textových titulků; *Vzhled nastavení* pro konfiguraci písma, okrajů a stínů a *Nastavení pozadí* pro konfiguraci vrstvy pozadí titulku.
9. **Panel nástrojů** obsahuje čtyři skupiny ovládacích prvků. Zleva doprava: nástroje *Přidat text* a *Přidat tvar*, sada ovládacích prvků pro zacházení s textem, kompletní sada ovládacích prvků pro ovládání posunu, včetně tlačítka *smýčky*, a dva časové kódy zobrazující dobu trvání titulku a aktuální pozici přehrávání.

10. **Seznam vrstev:** Každý grafický nebo textový prvek tvoří v titulku *vrstvu*, což je seskupení takových vrstev. Neprůhledné části jednotlivých vrstev zakrývají vrstvy pod nimi. Nejspodnější vrstva může zakrývat pouze pozadí.

Kromě názvů jednotlivých vrstev obsahuje seznam vrstev také časovou osu animace, která zobrazuje, kdy je každá vrstva aktivní a jaké filmy byly k jednotlivým vrstvám přiřazeny. Tyto vlastnosti lze upravit přetažením myši.

Postup vytváření obrázku ve vrstvách se nazývá kompozice. Jelikož se informace v jednotlivých vrstvách uchovávají samostatně a spojí se pouze tehdy, když je obrázek zobrazen na výstupu, je možné se ke kompozici kdykoli vrátit a přidat nové vrstvy nebo stávající vrstvy upravit, změnit jejich pořadí, odebrat je nebo nahradit.



Vytváření obrázku ve vrstvách začíná prázdným rámečkem (vlevo nahoře). Kostkovaný vzorek představuje průhlednost. Ačkoli pozadí může mít průhledné nebo průsvitné plochy, zde pro zřetelnost přidáme neprůhledné pozadí (0) a poté několik vrstev za sebou s určitých neprůhledným obsahem (1, 2, 3). V konečné kompozici (vpravo dole) vždy vyšší vrstva zakrývá nižší vrstvy.

Spuštění a (a ukončení) Editoru titulků

Editor titulků lze vyvolat dvěma způsoby: dvojitým klepnutím na libovolný titulek v knihovně či na časové ose projektu nebo klepnutím na tlačítko *Titulek* na panelu nástrojů časové osy projektu.

Klíčová slova v názvech titulků

Některé z titulků, které jsou k dispozici v knihovně, mají průhledné oblasti, přes které se zobrazuje obsah stop ve vrstvách pod nimi. Názvy všech těchto titulků obsahují klíčové slovo „překryv“.

Titulky přes celou obrazovku žádné průhledné oblasti neobsahují: zabírají celý snímek videa. Jejich názvy obsahují klíčové slovo „na celou obrazovku“.

V knihovně lze hledáním příslušného klíčového slova snadno zobrazit také pouze titulky konkrétního typu.


Tip: Při hledání titulků v knihovně také můžete vyzkoušet hledání dalších klíčových slov, například „valení“, „odvalení“, „posun“, „název“ či „titulek“.

Ukládání titulků

Pomocí možnosti Uložit titulek jako v nabídce Soubor v editoru titulků uložte titulky do systému souborů počítače. Odtud mohou být titulky exportovány do jiných počítačů a sdíleny s ostatními uživateli aplikace Pinnacle Studio. Pokud soubor uložíte do složky pro sledování, objeví se upravený titulek v knihovně automaticky.

Zavření Editoru titulků

Pokud chcete Editor titulků zavřít, postupujte jedním z následujících způsobů:

- V dolní části Editoru titulků klepněte na tlačítko *OK*. Pokud jste titulek otevřeli z knihovny, zobrazí se výzva k uložení případných změn titulku pod novým názvem. Jestliže jste titulek otevřeli z časové osy, stane se nový nebo aktualizovaný titulek součástí aktuálního projektu.
- V dolní části Editoru titulků klepněte na tlačítko *Storno*. Jakékoli provedené změny jsou zrušeny.
- Klepněte na tlačítko  v pravé horní části okna. Jde o stejnou akci jako při klepnutí na tlačítko *Storno*, s tou výjimkou, že pokud jste provedli změny, budete mít příležitost je před zavřením uložit.



KNIHOVNA

Knihovna se v Editoru titulků zobrazuje jako panel s kartami na levé straně okna. Karty v celé horní části poskytují přístup ke všem médiím a obsahu. Toto kompaktní zobrazení knihovny je funkčně shodné s hlavním zobrazením popisovaným v Kapitole 2. Při úpravě titulků nabízí knihovna nejzajímavější možnosti v částech *Fotografie*, *Video* a *Filmové projekty*.




Kompaktní verze knihovny v Editoru titulků nabízí přístup k médiím na stejné komplexní úrovni jako její plnohodnotná verze. Úplné informace naleznete v Kapitole 2.

Přidání médií knihovny k titulku

Chcete-li k titulku přidat video nebo fotografii, přetáhněte je z knihovny do okna editace. Nový prvek bude vytvořen ve výchozí velikosti na místě, kam ho do okna editace přetáhněte. Prvky lze libovolně přesunovat, otáčet nebo měnit jeho velikost.

Chcete-li přidat video nebo fotografii jako pozadí titulku na celou obrazovku, přetáhněte je myší do umístovací zóny pozadí dílčího panelu Nastavení pozadí. Podrobné informace naleznete v části Nastavení pozadí na straně 213.

Video nebo fotografii také můžete použít jako výplň pro písmo, ohraničení nebo stín textu.  Chcete-li to provést, přidejte nejprve písmo, ohraničení nebo stín k nastavení vzhledu pomocí tlačítek *Přidat* (viz ilustrace). Potom přetáhněte fotografii nebo video do umístovací zóny napravo od *výplně*.



VÝBĚR PŘEDVOLEB

Díky funkci pro výběr předvoleb Editoru titulků lze rychle vytvořit atraktivní titulek. Po zadání textu a se stále vybranou textovou vrstvou můžete jediným klepnutím myši pro tuto textovou vrstvu použít kteroukoli z předvoleb vzhledu. Aby bylo použití předvoleb ještě jednodušší, zobrazuje se v okně editace při přesunutí ukazatele myši na libovolnou ikonu vzhledu náhled výsledku titulku použitím vzhledu pro aktuální vrstvu.

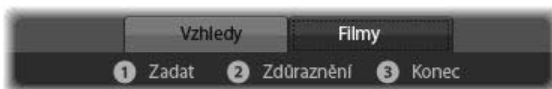
I v případě, že mezi předvolbami nemůžete najít přesně požadovaný vzhled, můžete často ušetřit čas tím, že začnete s takovou předvolbou, která je vaší představě *nejblíže*, a potom ji upravíte v dílčím panelu Vzhled nastavení.



Výběr předvoleb s vybranou kartou Vzhledy. Klepnutím na název jedné z uvedených skupin předvoleb se zobrazí sada ikon.

Titulky lze vizuálně vylepšit nejlépe pomocí animací. V části pro výběr předvoleb klepnete na kartu *Filmy*.

Tři skupiny předvoleb, které jsou k dispozici, odpovídají jednotlivým fázím vrstvy.



Předvolby Filmy jsou uspořádány do kategorií podle role, jakou hrají při vstupu, zobrazování a výstupu vrstvy.

Stejně jako v případě vzhledů lze i u filmů zobrazit náhled jejich zobrazení v titulku přesunutím ukazatele myši na libovolnou ikonu předvolby. Jakkmile se pro některý z filmů rozhodnete, můžete ho aplikovat jediným klepnutím.

Předvolby vzhledů

Karta *Vzhledy* funkce pro výběr titulků Editoru titulků nabízí vizuální styly, které můžete použít u vrstev textu a tvarů v titulku.

Náhled vzhledů

Chcete-li zobrazit náhled konkrétního vzhledu u konkrétní vrstvy, nejprve vyberte vrstvu, pak otevřete kartu *Vzhledy* v části pro výběr předloh a přesuňte ukazatel myši nad miniatury. Při přesunutí ukazatele myši nad miniaturu se v okně editace zobrazí náhled titulku tak, jak se zobrazí, pokud by na něj byl aplikován vybraný vzhled. Díky tomu lze okamžitě zjistit výsledný efekt v daném kontextu.

Aplikování vzhledu

Chcete-li použít na vrstvu textu nebo vektorové grafiky přednastavený vzhled, vyberte nejprve vrstvu tím, že na ni klepnete myší v okně Editace (strana 219) nebo v seznamu vrstev (strana 228). Vzhled můžete také použít u více vrstev současně, když vyberete více vrstev nebo skupinu vrstev (strana 234).



Chcete-li začít používat vzhledy, vyberte skupinu předvoleb: Standardní, Stín, Kosý nebo S obrysy. Přesunutím ukazatele myši nad miniatury zobrazíte náhled předvoleb. Klepnutím na miniaturu danou předvolbu použijete pro aktuální vrstvu.

Jakmile jste vrstvu nebo vrstvy vybrali, použijte vzhled jedním z následujících způsobů:

- Klepněte na jeho miniaturu v části pro výběr předvoleb.
- Přetáhněte miniaturu z části pro výběr předvoleb do vrstvy v okně editace.
- Přetáhněte miniaturu z části pro výběr předvoleb do libovolných vrstev nebo skupinu vrstev v záhlaví seznamu vrstev.

Předvolby filmů

Karta *Filmy* části pro výběr předvoleb obsahuje animační postupy, díky kterým lze v Editoru titulků

dosahovat takových výsledků. Tyto *filmy* jsou přiřazeny pouze jednotlivým vrstvám v titulku a s nimi operují. Filmy jsou rozděleny do tří tříd na základě doby zobrazení titulku, kterou ovlivní: *Vstup*, *Zdůraznění* a *Konec*.

- *Vstupní* film ovládá prvotní zobrazení vrstvy v průběhu titulku.
- Film pro *zdůraznění* nutí diváky soustředit se na obsah titulku tím, že během jeho zobrazení provede určitou akci, která upoutá pozornost.
- Film pro *konec* zobrazení vrstvy zruší a dokončí tím její průběh.

U každé vrstvy je povolen jeden film každého typu. Všechny filmy jsou však volitelné a je také možné, aby filmový titulek žádné filmy neobsahoval.

Kolekce filmů

V každém ze tří typů filmu lze většinu animací seskupit do několika standardních tříd podle jejich zaměření.

Filmy pro písmena pracují na úrovni jednotlivých písmen v textovém titulku (ostatní typy vrstev jsou považovány za vrstvy tvořené jediným písmenem). Ve *vstupním* filmu Otáčení písmen se například písmena v textové vrstvě nejprve zobrazí svým okrajem a poté se postupně otáčí na místo, dokud všechna nemají svou obvyklou orientaci.

Filmy pro slova pracují podobně, nejmenší jednotkou pro animace však jsou slova. Ve *vstupním* filmu Slova zesponu se slova ve vrstvě postupně vynoří na své pozici z dolní části rámečku.

Filmy pro řádky jsou určeny pro vrstvy s více řádky textu, které jsou postupně zpracovány. Ve *vstupním* filmu Řádky zezadu jsou jednotlivé řádky textu

zobrazováno po perspektivní dráze, jakoby přicházely zpoza diváka.

Filmy pro stránky se projeví u celé vrstvy najednou. Příkladem je *vstupní* film Válení sudu, který vrstvu „přivalí“ na pozici shora, jako by byla namalována na stěně neviditelného sudu.

Nastavení odpovídajících *vstupních* a *ukončovacích* filmů

Většina *vstupních* filmů má odpovídající *ukončovací* filmy, se kterými je lze spojit a dosáhnout požadované vizuální konzistence. Například vrstvu, která se na začátku zobrazí pomocí filmu Slova z nekonečna, lze nakonfigurovat tak, aby její zobrazení skončilo pomocí filmu Slova do nekonečna. Tento druh konzistence je však pouze volitelný, není požadován, a filmy všech tří typů můžete míchat a kombinovat jakýmkoli způsobem.



Část pro výběr předvoleb nabízí filmy typu Vstup, Zdůraznění a Konec. Každá vrstva titulků může použít jeden film každého typu.

Náhled filmů

Chcete-li zobrazit náhled konkrétního filmu na konkrétní vrstvě, nejprve vyberte vrstvu a pak otevřete kartu *Filmy* v části pro výběr předvoleb a přejděte myší nad miniaturu, která vás zajímá. Současně se spustí

smyčka náhledu animace titulku v okně Editace, takže ihned uvidíte výsledný efekt.

Přidání filmů

Chcete-li k určité vrstvě přidat určitý film, nejprve vrstvu vyberte a poté postupujte jedním z následujících způsobů:

- Klepněte na miniaturu filmu v části pro výběr předvoleb.
- Přetáhněte miniaturu filmu z části pro výběr předvoleb do přístupné vrstvy (taková, která není zakryta jinými vrstvami) v okně editace.
- Přetáhněte miniaturu filmu z části pro výběr předvoleb do jakýchkoli vrstev nebo skupin vrstev v záhlaví seznamu vrstev.

Po použití kteréhokoli z těchto postupů se film přidá k vrstvě a nahradí v dané vrstvě stávající film stejného typu, pokud existuje. Podrobné informace o práci s filmy v seznamu vrstev získáte v části Seznam vrstev na straně 228.



VYTVÁŘENÍ A EDITACE TITULKŮ

Titulek v Editoru titulků aplikace Pinnacle Studio je sestaven z prvků čtyř typů:

Vrstva pozadí: Ve výchozím nastavení je pozadí plně průhledné. U překryvných titulků je to obvykle to, co uživatel vyžaduje. Pro speciální účely nebo u titulků přes celou obrazovku můžete jako pozadí zvolit barvu, barevný přechod, obrázek nebo video. Pro flexibilnější

úpravy obsahuje nastavení pozadí také možnost nastavovat průhlednost. Viz část Nastavení pozadí na straně 213.

Vrstvy videa a obrázků: Prostředky, které vytváří tyto vrstvy, pochází z částí Video, Fotografie a Filmové projekty knihovny. Tyto vrstvy podporují stejné operace jako vrstvy textu a tvarů kromě použití vzhledů.

Vrstvy textu a tvarů: Jedná se o vektorové vrstvy, což znamená, že nejsou uloženy ve formě rastrových obrázků jako soubory videa a fotografií, ale jako určitý recept na znovuvytvoření obrázků z rovných a zakřivených úseků čar, u kterých lze použít vlastnosti (např. barvu) a speciální efekty (např. rozmazání). Podobně jako vrstvy videa a obrázků lze tyto vektorové vrstvy přetáhnout, měnit jejich velikost, otáčet a seskupovat a můžete u nich použít filmy. Na rozdíl od ostatních vrstev je však můžete upravit také pomocí vzhledů z části Vzhledy v části pro výběr předvoleb. Podrobnosti naleznete v části Předvolby vzhledů na straně 206.

Filmy: Filmy jsou animační postupy, které lze použít na kteroukoli vrstvu v kompozici titulku kromě pozadí. Filmy lze vybírat a aplikovat na kartě *Filmy* v části pro výběr předvoleb. Jakmile film použijete u vrstvy, můžete upravit jeho časování na časové ose v seznamu vrstev. Další informace naleznete v části Předvolby filmů (strana 207) a Seznam vrstev (strana 228).

Vytváření vrstev textu a tvarů

Pokud chcete vytvořit vrstvu textu, klepněte na tlačítko *Přidat text*, v záhlaví časové osy seznamu vrstev, nebo jednoduše dvakrát klepněte na prázdnou oblast v okně editace. Zobrazí se



nová vrstva s výchozím textem. Text bude automaticky vybrán a jakmile začnete psát, bude nahrazen.

Chcete-li vytvořit vrstvu tvaru, klepněte na tlačítko *Přidat tvar* (napravo od tlačítka *Přidat text*) a vyberte položku z místní nabídky. Dostupné tvary jsou kruh, čtverec, elipsa, obdélník, svíslá a vodorovná pilulka a trojúhelník. Po provedení výběru se ve středu okna Editace zobrazí nová vrstva s daným tvarem a výchozí velikostí.



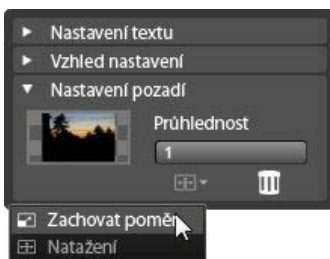
Editace vrstev

Ve zbývající části této kapitoly jsou uvedeny podrobnosti o editaci pozadí a vrstev v Editoru titulků.

- Pokud chcete získat informace o vlastních úpravách vrstvy pozadí, přejděte k části Nastavení pozadí, která následuje níže.
- Informace o přesunování, změně velikosti, otáčení a změnách uspořádání všech typů vrstev popředí naleznete v části Okno Editace na straně 219 a Seznam vrstev na straně 228.
- Informace o editaci textu a nastavení vlastností textu naleznete v části Text a nastavení textu na straně 222.
- Více informací o práci se stereoskopickými titulky naleznete v části „Titulky a stereoskopické 3D“ na straně 227.
- Výběr více položek a jejich seskupování je popsáno v části Práce se skupinami vrstev na straně 234.
- A konečně, pokud chcete získat informace o editaci filmů na časové ose seznamu vrstev, přejděte k části Seznam vrstev na straně 228.

Nastavení pozadí

Na rozdíl od vrstev v popředí titulku není speciální vrstva pozadí zobrazena v seznamu vrstev a nelze ji upravit v okně editace. Namísto toho se pozadí ovládá z panelu Nastavení pozadí.



Panel Nastavení pozadí umožňuje vytvořit pozadí titulku. Malá oblast náhledu slouží jako tlačítka Volič barvy a také cíl přetažení pro videa nebo snímky z knihovny. Zde je nabídka Poměr stran otevřena klepnutím na tlačítko výše.

Výchozí pozadí pro titulek je plně průhledné. Pokud se titulek zobrazí v horní stopě na časové ose projektu, budou videosnímky a další snímky na stopách níže viditelné za popředím titulku.

Pokud chcete vytvořit pozadí s jednou barvou nebo barevným přechodem, klepněte na oblast náhledu pozadí. Tím vyvoláte dialogové okno pro výběr barvy včetně nástroje Kapátko, který umožňuje vybrat barvu z kteréhokoli místa uvnitř okna Editor titulků.

Pokud budete chtít zvolit pozadí s barevným přechodem, můžete zvolit kartu *Přechody* v horní části palety barev. Další značky přechodů lze nastavit klepnutím myši pod pruhem přechodu. Značky

přechodů lze odebrat tak, že je myší přetáhnete ve svislém směru mimo oblast pruhu.

Chcete-li jako pozadí použít videa nebo statický obrázek, přetáhnete danou položku z části Videá nebo Fotografie v knihovně do oblasti náhledu pozadí, která také slouží jako umisťovací zóna.

Pokud chcete, aby bylo pozadí průsvitné, umístěte *jezdec průhlednosti* mezi polohu plně průhledného (zcela vlevo) a plně neprůhledného pozadí. Dvojitým klepnutím na jezdec obnovíte plnou průhlednost.

Pro vrácení pozadí do výchozího stavu (bez pozadí) klepněte na ikonu *koše*.

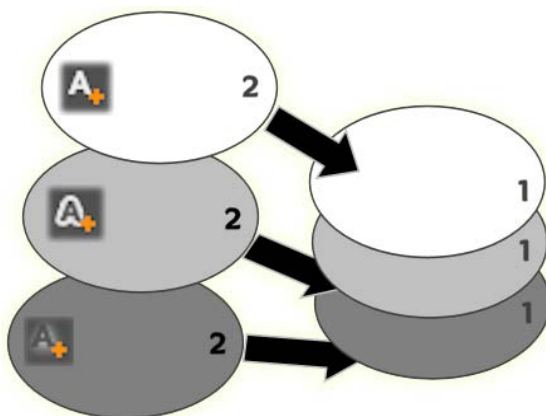
Nastavení vzhledu

Panel *Nastavení* nabízí přístup k části *Nastavení vzhledu*, kde můžete prozkoumat, upravit, přidat nebo odstranit jednotlivé *vrstvy podrobností*, které se překrývají a vytvářejí tak určitý vzhled.

Existují tři typy vrstev podrobností: *písmo* (povrch), *okraj* a *stín*. Tyto tři typy se neliší nastavením, které podporují, ale výchozí pozicí, ve které budou vloženy do seskupení vrstev. Pokud některou z nich nepřetáhnete mimo výchozí pozici, bude vrstva podrobností *písmo* vždy nahoře, pod ní bude vrstva *okrajů* a nakonec vrstva *stínů*. Po vytvoření lze podrobnosti podle potřeby jakkoliv přetáhnout nahoru nebo dolů.



Klepnutím na šipku Nastavení vzhledu na panelu Nastavení otevřete dílčí panel, kde lze upravovat vzhled vrstvy. Pod názvem aktuálně vybrané předvolby (Modré zkosení) se nacházejí tři tlačítka pro vytváření nových vrstev podrobností. Otevřený je panel pro Detail písma.

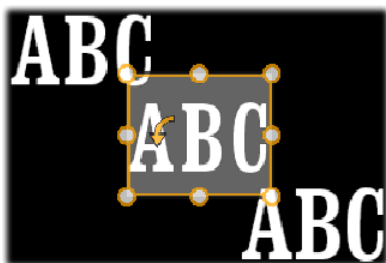


Písmo, okraj a stín. Nové podrobnosti o písmu (vlevo nahoře) jsou přidány nad nejvyšší stávající vrstvu písma. Nové podrobnosti o okrajích a stínech jsou přidány pod nejspodnější vrstvu příslušného typu.

Vlastnosti jednotlivých vrstev podrobností lze upravit pomocí ovládacích prvků na rozbalovacích panelech v Editoru vzhledů.

K dispozici jsou následující podrobné vlastnosti:

- **Posun X, Posun Y:** Tyto jezdcy slouží k nastavení polohy vrstvy podrobností vzhledem k nominální poloze textu nebo grafiky, u které je vzhled použit. Rozsah posunu je od -1,0 (vlevo nebo dole) po +1,0 (vpravo nebo nahore). Maximální posun představuje jednu osminu šířky a jednu osminu výšky pracovní oblasti v okně Editace.



V tomto příkladě byl u jedné vrstvy textu použit vzhled se třemi vrstvami podrobností. Vrstvy podrobností jsou konfigurovány stejně, kromě hodnot posunu, následujícím způsobem: doleva nahoru (-1,0, 1,0), na střed (0, 0), doprava dolů (1,0, -1,0).

- **Velikost:** Tento jezdec nastavuje tloušťku segmentů použitých k vykreslení textu nebo grafiky od nuly do 2, kde hodnota 1 představuje výchozí tloušťku.



Tento příklad zahrnuje tři vrstvy podrobností s různými hodnotami velikosti. Zleva doprava: 0,90,

1.0, 1.20. Vizuální efekt různé velikosti závisí na výchozí tloušťce tahů ve vrstvě. V textové vrstvě to závisí na typu písma a jeho zvolené velikosti.

- **Rozmazání:** S rostoucí hodnotou tohoto jezdec, kterou lze nastavit v rozmezí 0 až 1, je vrstva podrobností stále více rozmazaná a neurčitá.




Vrstvy podrobností v tomto příkladě se liší pouze nastavením rozmazání. Zleva doprava: 0.15, 0, 0.40.

- **Průhlednost:** Tento jezdec nastavuje průhlednost vrstvy podrobností v rozsahu 0 (průhledná) do 1 (neprůhledná).
- **Výplň:** Klepnutím na tlačítko vzorníku barev otevřete ovládací prvek pro výběr barvy, ve kterém lze nastavit barvu výplně vrstvy podrobností. Ovládací prvek pro výběr barev obsahuje také tlačítko Kapátko pro výběr barvy z libovolného místa v Editoru titulků.

Chcete-li nastavit pozadí s barevným přechodem, zvolte tlačítko *Přechody* v horní části palety barev. Další značky přechodů lze nastavit klepnutím myši pod pruhem přechodu. Značky přechodů lze odebrat tak, že je myší přetáhnete ve svislém směru mimo oblast pruhu.

Práce s vrstvami podrobností

Kromě nastavení vlastností stávajících vrstev podrobností lze přidat podrobnosti kteréhokoli ze tří typů, odstraňovat podrobnosti a měnit pořadí vrstev podrobností nad sebou.

Pokud chcete vrstvu podrobností přidat,  klepněte na jedno ze tří malých tlačítek v pravém horním rohu části Vzhled nastavení. Zleva doprava tyto tlačítka slouží k vytvoření nové vrstvy *písma*, *okraje* a *stínu*. Umístění nové vrstvy podrobností v jejich seskupení je určeno jejím typem, jak je popsáno výše.

Vrstvu podrobností lze odstranit klepnutím na tlačítko odpadkového koše v záhlaví editačního panelu podrobností.


Pokud chcete vrstvu podrobností přejmenovat, dvakrát klepněte na její název, zadejte požadovaný nový název a stiskněte klávesu ENTER.

Chcete-li vrstvu podrobností skrýt, klepněte na tečkovanou ikonu *přepínání viditelnosti* v záhlaví podrobností.

Chcete-li zavřít nebo otevřít panel pro editaci vrstev podrobností, klepněte na tlačítko se šípkou na levé straně záhlaví.

Pokud chcete změnit uspořádání vrstev podrobností, přetáhněte záhlaví panelu pro editaci do nového umístění. Pokud vzhled, který upravujete, obsahuje více než dvě nebo tři vrstvy, postup bude snazší, pokud nejprve panely zavřete, aby bylo celé seskupení vrstev viditelné najednou.

Uložení vlastního vzhledu

Po dokončení úprav vlastního vzhledu můžete vzhled uložit skupiny předvoleb *Moje vzhledy* klepnutím na tlačítko *Uložit vzhled*  na panelu záhlaví nastavení vzhledů. Před uložením je vhodné vzhled přejmenovat. Přejmenování provedete tím, že dvakrát klepnete na

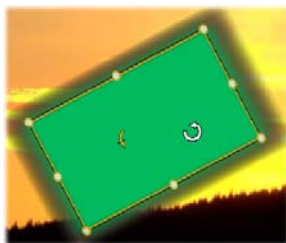
aktuální název v nastavení, zadáte popisný název pro vzhled a stisknete klávesu ENTER.

Když je vzhled uložen, můžete ho kdykoli načíst prostřednictvím části pro výběr předvoleb (v části Moje vzhledy).

Okno Editace

Okno editace je hlavní oblastí pro zobrazení náhledu a provádění úprav v Editoru titulků. Zde můžete měnit uspořádání a velikost vrstev popředí v titulku a libovolně je otáčet.

Prvním nezbytným krokem u většiny úprav je výběr vrstvy nebo vrstev, které chcete upravit. Zvolené vrstvy jsou vykresleny v rámečku s osmi *ovládacími body* pro úpravu velikosti a *úchytem pro otáčení* v horní části pro otáčení výběru v krocích po jednom stupni. Většinu typů vrstev lze uchopit a přetáhnout do nového umístění tím, že klepnete přímo na ovládací rámeček.



Otočení tvarového objektu v okně editace. Menší tečka v horní středové části ovládacího rámečku je úchyt pro otáčení vrstvy. Chcete-li vrstvu otočit, klepněte na její úchyt pro otáčení a táhněte myši. Po přesunutí ukazatele myši nad úchyt pro otočení se ukazatel myši změnil na kruhovou šipku.

U textových a tvarových vrstev může být část obsahu vrstvy zobrazena mimo ovládací rámeček. K tomu dochází, pokud je jedna z podrobností ve vzhledu definována s vodorovným nebo svislým posunem, který podrobnost oddaluje od nominálního umístění vrstvy. Další informace naleznete na straně 206.

Operace s vrstvami v okně Editace

Operace popsané v této kapitole se týkají jedné vrstvy, ale jejich provádění lze rozšířit i na více vrstev současně. Další informace naleznete v části Práce se skupinami vrstev na straně 234.

Pokud chcete vybrat vrstvu v okně editace, klepněte v obdélníku vrstvy myší. Tím zobrazíte ovládací rámeček vrstvy, která je připravena k úpravám.

Vrstvy reagují na klepnutí myší kdekoli v jejich vymezením obdélníku (vybraný obdélník je zobrazený jako ovládací rámeček). To znamená, že možná nebudete moci manipulovat s vrstvou, která je viditelná pouze proto, že leží pod průhlednou oblastí v obdélníku jiné vrstvy. Pokud chcete v takovém případě pomocí myši provádět úpravy, je nutné nejprve skrýt vyšší vrstvy, jak je popsáno v části Seznam vrstev. Bližší informace naleznete na straně 228.

Chcete-li přesunout některou netextovou vrstvu, klepněte kdekoli v jejím obdélníku a přetáhněte ji do nového umístění.

Pokud chcete přesunout textovou vrstvu, umístěte ukazatel myši poblíž okraje ovládacího rámečku vrstvy tak dlouho, dokud se nezobrazí ukazatel pro přetažení (čtyřsměrná šipka) a poté ji běžným způsobem



přetáhněte. Klepnutím uvnitř rámečku jako u netextových vrstev přímo aktivujete režim úprav textu. Podrobné informace naleznete dále v části Text a nastavení textu.

Chcete-li změnit velikost vrstvy, ale zachovat poměr jejích stran, klepněte na bod v rohu ovládacího rámečku a přetáhněte jej směrem ven nebo dovnitř, dokud nedosáhnete požadované velikosti.

Pokud chcete změnit velikost vrstvy a upravit poměr jejích stran, klepněte na bod na boční straně ovládacího rámečku a přetáhněte ho. Postupnou úpravou velikosti pomocí bodů ve středu přilehlých stran můžete dosáhnout libovolné požadované velikosti a poměru stran.

Chcete-li vrstvu otočit, klepněte na její úchyt pro otáčení a přetáhněte ji. Lepší kontrolu nad otáčením dosáhnete, pokud při přetahování přesunete kurzor myši mimo střed otáčení. Delší vzdálenost od středu umožňuje definovat menší úhel mezi dvěma polohami myši.

Pokud chcete změnit umístění vrstvy v seskupení vrstev, klepněte na ni pravým tlačítkem a z místní nabídky zvolte jeden z příkazů v podnabídce *Pořadí*: *Přenést do pozadí*, *Přenést dozadu*, *Přenést do popředí*, *Přenést vpřed*. Pro všechny čtyři operace jsou k dispozici příhodné klávesové zkratky. V příslušném pořadí to jsou kombinace CTRL+Minus, ALT+Minus, CTRL+Plus a ALT+Plus.

Další možností jak změnit pořadí vrstev, které může být vhodnější u titulků, kde se několik vrstev překrývá, je použít seznam vrstev. Bližší informace naleznete na straně 228.

Chcete-li odstranit vrstvu, vyberte ovládací rámeček (nebo ho vyberte v seznamu vrstev) a potom stiskněte klávesu DELETE. Případně můžete použít příkaz místní nabídky *Odstranit vrstvu*. Pokud je textová vrstva v režimu úprav textu, vztahuje se příkaz *Odstranit* (a stisknutí klávesy DELETE) pouze na text ve vrstvě, nikoli na vrstvu samotnou.

Text a nastavení textu

Přes všechny grafické vymoženosti Editoru titulků je v mnoha případech primárním důvodem pro použití titulků text, který obsahují. Editor proto obsahuje několik specializovaných možností, které zajišťují, aby text vypadal přesně tak, jak chcete. Operace s textem, kterými se budeme zabývat, zahrnují:

- editaci textu
- změnu písma, velikosti písma a stylů
- nastavení zarovnání a směru textu
- kopírování a vkládání vlastností textu.

Nejdůležitější oblastí Editoru titulků z hlediska práce s textem je okno editace a panel Nastavení textu. Z hlediska nastavení stylu pro vrstvu textu je také důležitá část Vzhledy v části pro výběr předvoleb a panel Vzhled nastavení. Další informace naleznete v části Předvolby vzhledů (strana 206) a Nastavení vzhledů (strana 214).

Režim editace textu

Jak je popsáno jinde, při přetahování vrstvy textu je nutné klepnout na okraj ovládacího rámečku a ne do něj, abyste vrstvu náhodně nepřepnuli do *režimu*

editace textu. U operací, které jsou zde popsány, však budeme potřebovat právě režim editace textu. V nově vytvořené vrstvě textu je režim editace již aktivovaný: můžete okamžitě začít psát a nahradit výchozí text.

Pokud chcete aktivovat editaci stávající vrstvy, klepněte kamkoli uvnitř ovládacího rámečku. Režim editace textu se aktivuje a další často požadovaný krok - výběr veškerého stávajícího textu ve vrstvě - proběhne automaticky, čímž vám ušetří čas. Jako obvykle je vybraný text zvýrazněn.



Textová vrstva, ve které je veškerý text zvýrazněný. Ovládací prvky pro editaci textu v záhlaví zleva doprava nastavují styl písma (tučné, kurzíva, podtržené), zarovnání a směr textu a název a velikost písma. V režimu editace textu má ukazatel myši nad vrstvou tvar velkého tiskacího písmene I, jak je znázorněno na obrázku.

Pokud chcete upravit samotný text, začněte psát. Zvýrazněný text zmizí a nahradí jej text, který zadáváte. Během psaní je aktuální místo, kam text vkládáte (místo, kam se vkládají nově zadané znaky) označen svislou čarou.

Pokud chcete přidat nový text, ale zároveň zachovat původní text, přepněte vrstvu do režimu editace a

klepněte na požadovaný bod vložení nebo bod vložení přesuňte pomocí kláves se šípkami.

Než začnete psát, můžete také zvýraznit (a posléze nahradit) pouze část textu: přetáhněte přes znaky ukazatel myši nebo podržte stisknutou klávesu SHIFT a vyberte znaky pomocí kláves se šípkami. Můžete také trojitým klepnutím vybrat veškerý text vrstvy nebo dvojitým klepnutím na slově vybrat pouze dané slovo. Konečně chcete-li znovu vybrat *veškerý* text ve vrstvě, můžete použít myš nebo klávesy se šípkami, jak je popsáno výše, nebo standardní klávesovou zkratku CTRL+A.



Panel Nastavení textu

Dílčí panel Nastavení nacházející se zcela nahoře je tato skupina ovládacích prvků pro úpravy a nastavení stylu obsahu aktuální vrstvy textu.

Použití textového pole

V případech, kdy je text v okně editace obtížně přístupný nebo dokonce zcela nepřístupný pro úpravy, jsou textová pole v panelu dalším praktickým způsobem, jak vybrat a upravovat text. Tento způsob práce doporučujeme v případě, že se text na aktuální poloze jezdce nachází mimo obrazovku, k čemuž může dojít v případě, že se používají filmy. Textové pole se při psaní postupně rozbaluje a je možné do něj zadat až tři řádky textu. Pokud napíšete ještě další text na další řádky, je přidán posuvník.

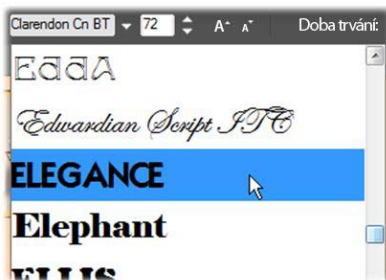
Úprava stylu zvýrazněného textu

Většina ovládacích prvků textu Editoru titulků vám bude pravděpodobně připadat povědomá díky

používání podobných ovládacích prvků v jiných aplikacích. Z nich se zvýrazněného textu týkají *pouze* následující ovládací prvky:

Styl písma: Pokud chcete u zvýrazněného textu nastavit tučné písmo, kurzívu nebo podtržené písmo, použijte přepínače v záhlaví nebo standardní klávesové zkratky CTRL+B, CTRL+I a CTRL+U. Když je určitá volba stylu písma aktivní, je odpovídající tlačítko rozsvícené.

Název písma: Titulky jsou tím pravým místem, kde můžete experimentovat s různými písmi, takže tento rozevírací seznam budete pravděpodobně používat často. Pokud máte v počítači hodně typů písma, může být seznam velmi dlouhý. Navigaci si usnadníte tím, že po stisknutí prvního písmene názvu se v seznamu ihned přesunete na jeho odpovídající abecední část. Klepněte na požadované písmo nebo se na název posuňte pomocí kláves se šipkami a stiskněte klávesu ENTER.



Chcete-li vybrat písmo, otevřete rozevírací seznam a klepněte na požadované písmo. Písmo bude použito pouze u aktuálně vybraného textu.

Velikost písma: Editor titulků nabízí několik způsobů nastavení velikosti písma. Novou hodnotu můžete zadat přímo do editačního pole pro velikost písma (až do hodnoty 360)

nebo můžete v sousedícím rozevřacím seznamu zobrazit seznam velikostí. Dále napravo jsou tlačítka pro *zmenšení* a *zvětšení písma* měnící velikost v intervalech, které se vzrůstající velikostí písma rostou.

Kopírování a vkládání stylů textu

U textových a tvarových vrstev můžete vzhledy mezi jednotlivými vrstvami kopírovat pomocí příkazů kontextových nabídek *Kopírovat atributy* a *Vložit atributy* (které lze zobrazit klepnutím pravým tlačítkem myši na ovládací rámeček v okně editace), aniž byste museli otevírat část Vzhledy v části pro výběr předvoleb.

U textu touto operací replikujete také název, velikost a styl písma ze jedné textové vrstvy do druhé. Tuto operaci lze použít také u částečně vybraného textu v rámci textových vrstev.

Zarovnání textu

U titulků s více řádky textu poskytuje Editor titulků standardní nabídku možností zarovnání textu. Výchozí zarovnání nové textové vrstvy je na střed (příkaz *Zarovnat na střed* v rozevřacím seznamu), při kterém jsou jednotlivé řádky v dostupném prostoru vyrovnány podle vodorovného středu. Dalšími možnostmi jsou příkazy *Zarovnat vlevo*, *Zarovnat vpravo* a *Zarovnání*.



Směr textu

Editor titulků obsahuje nabídku osmi možností směru textu, aby bylo možné dodržet odlišné konvence v různých jazycích, které upravují směr psaní řádek textu, a dosáhnout maximální grafické flexibility. Tyto možnosti, které doplňují možnosti zarovnání textu popsané výše, mají vliv nejen na způsob, jakým je text



zobrazen, ale také na funkci standardních kláves, např. Home a End.

Úprava stylu pomocí vzhledů

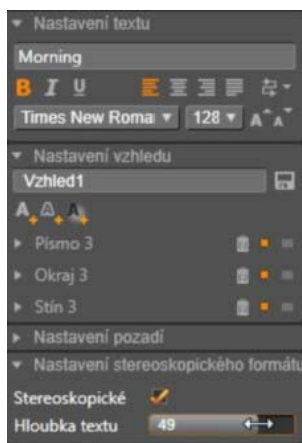
Jak již bylo popsáno v části Předvolby vzhledů na straně 206, vzhled textových a tvarových vrstev lze změnit použitím vzhledů z části pro výběr předvoleb. U textové vrstvy s částečně vybraným textem se použití vzhledu projeví pouze u zvýrazněného textu. V principu lze samostatný vzhled přiřadit každému jednotlivému znaku v titulku.



Titulky a stereoskopické 3D

Při práci na stereoskopickém 3D projektu se nemusíte omezit pouze na 2D titulek. Knihovna obsahuje mnoho titulků identifikovaných jako 3D a do jakéhokoli titulku lze zadat stereoskopický text.

Chcete-li nastavit 2D titulek jako stereoskopický, zvolte textovou vrstvu a zaškrtněte políčko *Stereoskopické* na dílčím panelu Nastavení. Zobrazí se nastavení *Hloubka textu* umožňující nastavit vzdálenost mezi textem a divákem. Pokud titulek uložíte do složky pro sledování, u její miniaturní knihovny se zobrazí indikátor 3D.



Stereoskopický titulček otevřený z knihovny nebo 3D časové osy umožní stereoskopický náhled. Náhled stereoskopického titulku na 2D časové ose se zobrazí pouze ve formátu 2D. Chcete-li titulček přehrát jako stereoskopický, musíte změnit nastavení časové osy na možnost 3D.

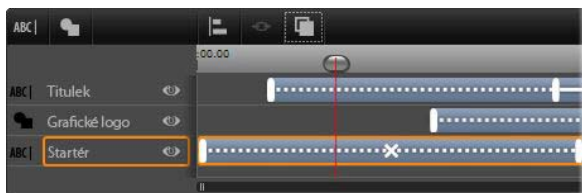
Hloubka textu: Chcete-li změnit *hloubku* textové vrstvy, tj. vzdálenosti textu od diváka, zvolte vrstvu a otevřete dílčí panel Nastavení stereoskopického formátu. Ujistěte se, zda je u políčka *Stereoskopické* zobrazena oranžová značka. Při zvýšení hodnoty na posuvníku *hloubky textu* se text vzdálí, snížením hodnoty jej přiblížíte zpět.

Po upravení hloubky textu lze také upravit velikost písma. Oddálení textu může zmenšit jeho zjevnou velikost, čímž se text stane nečitelným, kdežto přiblížený text se nemusí vejít do rámečku titulku.



SEZNAM VRSTEV

Seznam vrstev, který zabírá většinu spodní části okna Editoru titulků, má dva sloupce: jeden pro záhlaví vrstev a jeden pro stopy časové osy. Záhlaví obsahuje v každém řádku název vrstvy a tlačítko *viditelnosti*. Napravo od záhlaví je stopa časové osy, která slouží jako grafický editor pro ovládání doby zobrazení vrstvy v rámci celého titulku a doby trvání filmů, které byly dané vrstvě přiřazeny.



Levá část seznamu vrstev obsahuje záhlaví vrstev. Napravo je časová osa animací, kde je uvedeno časování jednotlivých vrstev a filmů, které u nich byly použity a které lze upravit. (Na obrázku je znázorněna pouze část časové osy nejvíce vlevo.)

Pokud byl titulek, který upravujete, otevřen z Filmového editoru nebo Editoru disků, časová osa představuje aktuální délku klipu. Chcete-li ho upravit, vraťte se do časové osy projektu a tam proveďte střih titulku.

Pokud byl titulek otevřen z knihovny, a není proto vázán na klip v projektu, lze jeho délku upravit v Editoru titulků. Nastavte požadovanou dobu trvání zadáním hodnoty přímo do pole *Doba trvání* napravo od panelu nástrojů časové osy. Všechny vrstvy budou relativně upraveny podle nově zadané doby trvání.

Na panelu nástrojů seznamu vrstev se vyskytuje několik důležitých skupin ovládacích prvků (viz „Panel nástrojů“ na straně 232).

Práce se seznamem vrstev

Seznam vrstev je časová osa s několika stopami koncepčně velmi podobná samotné projektové časové ose v editoru filmu nebo disku. Některé operace, například ty, které provádíte pomocí filmů, jsou však specifické pro Editor titulků.

Operace s vrstvami

Postupy, které jsou zde popisovány, jsou prováděny v oblasti záhlaví seznamu vrstev.

Výběr vrstev

Klepnutím na záhlaví vrstvy v seznamu vrstev docílíte stejného výsledku jako při výběru vrstvy v okně Editace (a naopak). Název vrstvy se zvýrazní a zobrazí se ovládací rámeček vrstvy. Je možné vybrat i více vrstev pomocí standardních kombinací kláves systému Windows, kdy stisknete klávesu a klepnete myší: SHIFT+klepnutí (rozšíření výběru), CTRL+klepnutí (přepnutí výběru jednotlivé položky) a SHIFT+CTRL+klepnutí (rozšíření výběru od poslední položky, na kterou jste klepnuli). Další informace o použití vícenásobného výběru naleznete v části Práce se skupinami vrstev na straně 234.

Názvy a přejmenovávání vrstev

Při vytvoření nové vrstvě přidělí Editor titulků výchozí název na základě názvu prostředku nebo názvu souboru. Jelikož výchozí názvy často dostatečně nepopisují obsah vrstvy, může být užitečné u titulku, který obsahuje více vrstev, pojmenovat vrstvy vlastními názvy tak, aby bylo na první pohled snadné poznat, který název patří které vrstvě.

Název nové textové vrstvy je stejný jako výchozí text („Sem zadejte text.“). Pokud vrstvu nepojmenujete vlastním názvem, bude její název odpovídat textu, který do ní zadáte. Jakmile textovou vrstvu přejmenujete, další úpravy textu nebudou mít na její název vliv. Výchozí chování názvu však lze obnovit nastavením prázdného názvu.

Chcete-li primární vrstvu přejmenovat, klepněte na její název. Otevře se pole pro úpravy, ve kterém bude

stávající název zvýrazněný. Zadejte nový název a pak úpravu názvu dokončete stisknutím klávesy **ENTER** nebo klepnutím myši mimo editační pole.

Změna uspořádání vrstev

Jak jsme viděli na straně 220 (Operace s vrstvami v okně Editace), polohu vrstvy v seskupení vrstev lze upravit pomocí příkazů v místní nabídce *Vrstva* nebo pomocí klávesových zkratk, např. **CTRL+Plus** (*Vrstva* ➤ *Přenést do popředí*).

Seznam vrstev nabízí přímočařejší postup: jednoduše vrstvu přetáhněte na nové místo v seznamu. To je užitečné zejména v situacích, kdy je obtížné překrývající se vrstvy vybrat myší. Při přetahování vrstvy se v místě, kam bude vrstva umístěna po uvolnění tlačítka myši, zobrazuje čára pro vložení.

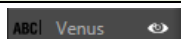
Pokud vyberete více vrstev (viz část *Výběr vrstev* výše), můžete na nové místo přetáhnout několik vrstev najednou.



Skrytí a zamknutí vrstev

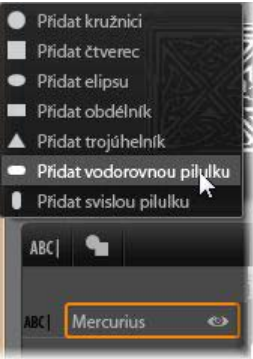

Složitý titulček se při přidávání vrstev do kompozice a filmů k vrstvám může velmi rychle stát nepřehledným. Ke zjednodušení takových situací napomáhá tlačítko *viditelnosti* na pravé straně záhlaví vrstvy.

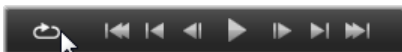
Klepnutím na tlačítko *viditelnosti* ve tvaru oka vrstvu dočasně odstraní z okna Editace. Informace o vrstvě a jejím nastavení jsou uchovány, ale budete moci pracovat s jinými vrstvami, aniž by vám skryté vrstvy bránily ve zobrazení nebo v práci s vrstvami pomocí myši. Dalším klepnutím na toto tlačítko viditelnost vrstvy obnovíte.




Panel nástrojů

Ovládací prvky a hodnoty v záhlaví jsou seskupeny do skupin. Zleva doprava:

- Tlačítka *Přidat text* a *Přidat tvar* umožňují vytvořit nové vektorové vrstvy, u kterých lze použít vzhledy z části pro výběr předvoleb. Po klepnutí na tlačítko *Přidat text* se ihned přidá nová textová vrstva s výchozím vzhledem a textem. Namísto použití tlačítka *Přidat text* můžete jednoduše dvakrát klepnout myší v kterékoli prázdné oblasti okna Editace. Klepnutím na tlačítko *Přidat tvar* otevřete místní nabídku, ze které můžete vybrat konkrétní tvar jako obsah nové vrstvy.
- Každé z tlačítek *Zarovnat*, *Seskupit* a *Pořadí* otevře místní nabídku s příkazy týkajícími se více vrstev. Tyto příkazy jsou popsány v části *Práce se skupinami vrstev* na straně 234.
- *Přepínač režimu zobrazení 3D* se zobrazí při úpravách titulku stereoskopického 3D. Více informací o dostupných formátech naleznete v části „Přepínač režimu zobrazení 3D“ na straně 42.
- *Tlačítka posunu* umožňují zobrazit náhled titulku, aniž byste museli ukončit Editor titulků. Funkce těchto tlačítek zleva doprava: *opakovat přehrávání*, *přejít na začátek*, *přejít zpět o jeden snímek*, *přehrát/pozastavit*, *přejít vpřed o jeden snímek* a *přejít na konec*.



Tlačítko *Opakovat přehrávání* po spuštění opakuje danou sekvenci ve smyčce. Chcete-li přehrávání zastavit, klepněte kamkoli v okně editace nebo znovu klepněte na tlačítko *Opakovat přehrávání*. Jako obvykle je přehrávání možné pohodlně zastavit a spustit stisknutím klávesy MEZERNÍK.

- Pomocí tlačítka *Hlasitost systému a ztlumení* lze upravit hlasitost reproduktoru systému. Tato funkce nemění hlasitost zvuku klipů na časové ose.
- *Časový kód* zobrazuje dobu trvání titulku a  aktuální polohu jezdce časové osy seznamu vrstev v hodinách, minutách, sekundách a snímcích. U titulků, které nepocházejí z knihovny, ale přímo z projektu, se poloha jezdce zobrazuje relativně k začátku časové osy projektu, nikoli k začátku klipu.

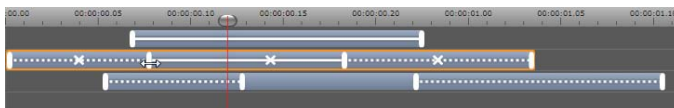
Editace vrstev a filmů

Po vytvoření vrstvy je délka jejího trvání nastavena na celou dobu trvání titulku, jehož je součástí. Pokud chcete pro první zobrazení vrstvy v zobrazeném titulku nastavit prodlevu nebo některou z vrstev zakázat, přetáhněte konec vrstvy na časové ose stejným způsobem jako při editaci klipů na časové ose projektu.



Titulek připomíná scénu, na které jsou vrstvy jako herci, kteří přicházejí odehrát svůj part a poté opět odejdou. Úpravou délky zobrazení vrstev na časové ose seznamu vrstev dosáhnete přesného načasování jejich příchodů a odchodů.

U každé vrstvy jsou povoleny až tři filmy– jeden od každého typu. Ty se na časové ose zobrazují také, přičemž zde lze také upravit délku jejich trvání. *Vstupní* a *koncové* filmy jsou ukotveny k příslušným hranicím délky zobrazení vrstvy, ale konec *vstupního* filmu a začátek *koncového* filmu lze pomocí myši volně upravovat. Pokud vrstva obsahuje film pro *zdůraznění*, zabírá film zbývající nevyužitou délku zobrazení (až do celkové délky titulku).



Tři vrstvy s filmy. Horní vrstva obsahuje pouze film pro zdůraznění (souvislá čára), který proto zabírá celou dobu zobrazení vrstvy. Spodní vrstva obsahuje vstupní a koncový film, mezi nimiž je statický interval. Střední vrstva obsahuje všechny tři typy filmů. Vstupní film je oříznutý (všimněte si kurzoru ve tvaru vodorovné čáry). Při změně jeho trvání se délka filmu pro zdůraznění automaticky upravuje tak, aby zcela vyplnil zbývající čas.

Pokud chcete nahradit některý z filmů použitých ve vrstvě, jednoduše přidejte nový film obvyklým způsobem: stávající film stejného typu bude nahrazen.

Chcete-li film odstranit, aniž byste jej nahradili jiným, vyberte vrstvu a klepněte na malý znak ve tvaru písmene x uprostřed časové osy filmu.

Práce se skupinami vrstev

Seznam vrstev Editoru titulků umožňuje seskupovat vrstvy dočasně nebo trvale.

Chcete-li vytvořit dočasnou skupinu, použijte standardní postupy pro výběr více položek v okně Editace nebo na panelu nástrojů Seznam vrstev. Změny, např. použití vzhledu, poté můžete provádět u všech členů skupiny současně. Skupina zůstane pohromadě, dokud neklepnete na jinou vrstvu nebo do prázdné oblasti v okně Editace, kdy se vrstvy opět rozdělí. V dočasné skupině jsou ovládací rámečky jednotlivých vrstev zobrazeny všechny současně.

Pokud chcete vytvořit trvalou skupinu, vytvořte nejprve dočasnou skupinu a poté klepněte na tlačítko pro *seskupení* na panelu nástrojů Seznam vrstev (nebo použijte příkaz *Skupina* z místní nabídky *Seskupení* u kteréhokoli člena skupiny). Po vytvoření zůstane skupina pohromadě, dokud ji výslovně nerozdělíte pomocí tlačítka nebo příkazu nabídky *Rozdělit* nebo přetažením členů skupiny v seznamu vrstev mimo skupinu. K dispozici je ještě příkaz *Změnit seskupení*, který automaticky obnoví poslední skupinu, kterou jste rozdělili.

Pokud vyberete trvalou skupinu, zobrazí se sdílený ovládací rámeček, který zahrnuje všechny její členy. Ovládací rámečky jednotlivých členů skupiny nejsou viditelné.

Trvalé skupiny mají v seznamu vrstev vlastní položky záhlaví a stopu časové osy. Záhlaví skupiny lze rozbalit nebo sbalit tak, aby zobrazilo nebo skrylo záhlaví vrstev, které jsou jejími členy. Po otevření skupiny jsou záhlaví jejích vrstev oproti záhlaví skupiny odsazena.

Běžná vrstva a skupina se třemi vrstvami v seznamu vrstev. Časová osa znázorňuje, že u skupiny a u jednoho z



jejích členů byly použity filmy. Ukazatel myši je umístěn tak, aby skupinu sbalil, čímž by se skryly názvy vrstev, které jsou členy skupiny.

Dočasné skupiny a trvalé skupiny reagují na mnoho příkazů, které jsou podrobně popsány níže, odlišně.

Poznámka: I když vrstva patří do trvalé skupiny, lze ji vybrat jednotlivě v okně editace (pokud není momentálně vybrána daná skupina) nebo v seznamu vrstev. Člena vrstvy lze dokonce přidat do dočasné skupiny s dalšími vrstvami uvnitř nebo mimo trvalou skupinu.

Výběr více vrstev

Prvním krokem při vytváření skupiny je výběr několika objektů, ze kterých se bude skupina skládat. V okně Editace to můžete provést dvěma způsoby:

- Klepnutím a přetažením pomocí myši vyznačte obdélník výběru, který bude zahrnovat všechny objekty, jež chcete seskupit. Nebo:
- Klepnutím na první objekt, který má skupina obsahovat, stisknutím tlačítka CTRL a následným klepnutím na další požadované objekty skupiny.

Jinou možností, jak vybrat více položek, je použít seznam vrstev, jak je popsáno výše v části Práce se seznamem vrstev.

Operace okna editace u skupiny vrstev

Dočasné i trvalé skupiny lze otáčet a měnit jejich umístění a velikost.

Chcete-li změnit umístění skupiny, přetáhněte ji do nového místa stejně, jako by šlo o jednotlivou vrstvu.

Pokud chcete otočit trvalou skupinu, přetáhněte úchyt pro otáčení u sdíleného ovládacího rámečku. Všichni členové skupiny se otočí kolem společného středu jako planety obíhající kolem Slunce.

Pokud chcete otočit dočasnou skupinu, přetáhněte úchyt pro otáčení kteréhokoli člena skupiny. Všichni členové skupiny se otočí kolem vlastních středů jako planety otáčející se kolem vlastní osy.

Pokud chcete změnit velikost trvalé skupiny, přetáhněte kterýkoli ovládací bod sdíleného ovládacího rámečku. Velikost celé skupiny se změní, jako byste natahovali pružnou plachtu, na které jsou všechny vrstvy namalovány.

Pokud chcete změnit velikost dočasné skupiny, přetáhněte kterýkoli ovládací bod ovládacího rámečku kteréhokoli člena skupiny. Velikost jednotlivých vrstev se změní různě. Roztáhnou se nebo smrští na svém místě kolem vlastního středu.

Stejně jako u operací s jednotlivými vrstvami při přetažení ovládacího bodu v rohu zůstane při operacích změny velikosti skupin zachován poměr stran, zatímco při přetažení ovládacího bodu na straně rámečků můžete poměr stran změnit.

Použití vlastností u skupiny

Jakmile vyberete dočasnou skupinu, projeví se změna kterékoli vlastnosti u všech členů skupiny, u kterých lze danou vlastnost použít:

- **Pokud použijete vzhled**, získají daný vzhled všechny textové a tvarové vrstvy ve skupině.
- **Pokud přidáte film** klepnutím pravým tlačítkem myši na ikonu filmu a výběrem příkazu *Přidat do*

vybraných vrstev, bude výsledek stejný, jako byste jej přidali ke každému členu samostatně.

- **Vyberete-li písmo** nebo změníte-li jiný atribut stylu textu, bude aktualizován každý textový člen dočasné skupiny.

S výjimkou prvního postupu mají trvalé skupiny pro tyto operace vlastní pravidla:

- **Při použití vzhledu** je výsledek stejný jako u dočasné skupiny: budou ovlivněny všechny textové a tvarové vrstvy ve skupině.
- **Pokud do trvalé skupiny přidáte film**, bude skupina pro účely animace považována za jediný grafický objekt bez ohledu na znaky, slova nebo čáry, které její členové obsahují. Jednotlivé animace členů skupiny však budou běžet i nadále spolu s animací skupiny jako celku.
- **Styly textů** nelze u trvalé skupiny použít.

Zarovnání vrstev v dočasných skupinách

Poslední typ operace se skupinou, který se vztahuje pouze na dočasné skupiny, je dostupný prostřednictvím tlačítka *Zarovnat skupinu* na panelu nástrojů Seznam vrstev. Tři příkazy pro vodorovné a tři příkazy pro svislé zarovnání mají vliv na všechny členy skupiny vyjma prvního vybraného členu, který nastaví polohu textu u ostatních členů.

Zvuk a hudba

Na video lze pohlížet jako na primární vizuální médium. Role ozvučení ve vašich filmech je ale často stejně důležitá jako význam obrázků na obrazovce.

Profesionální filmy a televizní pořady obsahují nejrozličnější druhy zvuků od dialogů po různé zvuky při živých sekvencích. Ve vašich filmech bude nezpracovaný zvuk – *původní* nebo *synchronní* – importován společně s videem a zůstane s ním svázaný, pokud je explicitně neoddělíte.

Většina komerční produkce také vyžaduje zvukové efekty (například bouchnutí dveřmi, nárazy automobilů, štěkání psů) a hudbu na pozadí, která sestává ze scénické hudby složené speciálně pro film a písniček převzatých z nahrávek. S nástrojem ScoreFitter můžete dokonce stisknutím tlačítka vytvořit stopu hudebního podkladu v plné délce. Často je nutné vložit komentáře nebo jiné typy upraveného zvuku.

Zvukové funkce v aplikaci Pinnacle Studio

Na časové ose projektu se zvukové klipy chovají velice podobně jako klipy jiných typů, ale časová osa obsahuje také některé funkce určené jen pro zvuk.



V této skupině tlačítek panelu nástrojů časové osy otevřít první tlačítko panel směšovače, druhé vytváří zvukovou kulisu a čtvrté tvoří komentář.

Například oblast záhlaví stopy časové osy obsahuje překryvný *panel směšovače* a na panelu nástrojů časové osy se nachází tlačítko pro řízení dynamiky klipů pomocí *klíčových snímků*.



Tlačítka na pravém konci panelu nástrojů aktivují klíčování zvukových souborů (levé tlačítko) a vytváření pozice jezdce zvukových souborů (pravé tlačítko).

Některá další tlačítka na panelu nástrojů časové osy poskytují také funkce zvuku. Jedno z nich umožňuje vytvořit klip podkladové hudby v nástroji ScoreFitter, další ve stejné skupině umožňuje zaznamenat komentář. Dále se na panelu nástrojů nachází přepínací tlačítko pro *posun zvuku jezdce*, což umožňuje při posouvání jezdce po časové ose sledovat zvuk v rámci krátkých útržků.

Knihovna

*Zvukové a hudební klipy vstupují do vašich videofilmů prostřednictvím knihovny, která zpracovává zvukové soubory ve formátech **WAV**, **MP3** a dalších standardních formátech. Když chcete přidat k videofilmu zvukové soubory, můžete přetáhnout požadovanou položku z prohlížeče knihovny přímo na časovou osu projektu.*

Opravy a efekty

Nástroje pro opravy v editoru zvuku umožňují použít různé opravy a úpravy zvukových klipů ve vašem projektu, včetně *redukce šumu*, *komprese* a *ekvalizace*. Na rozdíl od efektů (uvedených dále) je možné tyto nástroje použít také u zvukových položek v knihovně. Když později položku použijete v projektu, budou ji doprovázet provedené opravy. Budete-li chtít, můžete je dále upravovat z časové osy. Opravy jsou *nedestruktivní*, což znamená, že opravený zvukový soubor nebude žádným způsobem změněn.

Efekty v editoru zvuku poskytují množství způsobů, jak na časové ose projektu rozšířit zvukové klipy, transformovat je nebo se s nimi zabavit. Na rozdíl od právě zmíněných nástrojů pro opravy lze efekty používat jen v projektu, nikoli přímo u položek knihovny. Efekty obsahují předem nastavené kombinace parametrů, které lze dále upravit podle vlastních potřeb.



EDITOR ZVUKU

Editor zvuku obsahuje nástroje pro náhledy, analýzu a manipulaci s digitálním zvukem ze souborů ve formátech **WAV**, **MP3** a dalších typů souborů. Zahrnuje speciální funkce pro *původní* nebo *synchronní* zvukovou stopu vytvořenou během záznamu videa.

Informace o obecném rozhraní editorů zvuku a editorů dalších médií naleznete v tématu *Přehled úprav médií*.



Trimování a úpravy stereofonní zvukové stopy položky videa knihovny. Nalevo se nachází panel monitoru videa a zobrazení mísení kanálů. Tmavá část zvukové vlny (střed) představuje materiál odstraněný z tohoto stereofonního zvuku trimováním na časové ose v dolní části. Byl použit opravný filtr Kompresor (napravo).

Editor zvuku obsahuje dvě sady nástrojů pro různé účely. Jsou to *opravy* a *efekty*. Opravy lze použít u položek knihovny i klipů na časové ose projektu. Efekty lze použít pouze u klipů na časové ose.

Opravy

Při otevření z časové osy knihovny nebo projektu poskytuje editor zvuku přístup k sadě nástrojů pro opravy, které umožňují vyřešit běžné potíže, jako jsou například příliš výrazné sykavky v mluvené řeči. Pokud upravujete položku knihovny, budou veškeré provedené změny při pozdějším použití v projektu zachovány. Avšak změny klipu provedené na časové ose nemají mimo projekt, do kterého patří, žádný vliv.

Informace o otevření editoru zvuku pro přístup k nástrojům pro opravy a o obecných funkcích editorů médií naleznete v tématu Přehled úprav médií na straně

130. Ovládací prvky přenosu a značek jsou shodné s prvky pro úpravu videí a jsou popsány v části „Nástroje pro práci s videem“ na straně 146. Popisy samotných nástrojů pro úpravu zvuku získáte v tématu Opravy zvuku na straně 247.

Efekty

Jak jsme právě uvedli, když otevřete editor zvuku na časové ose projektu, bude obsahovat sadu nástrojů pro opravy, jejichž hlavním účelem je opravit chyby médií. Tyto nástroje je možné použít přímo u položek v knihovně i u klipů v projektu.

Pouze u klipů na časové ose poskytuje editor zvuku také sadu zvukových efektů. Ty přinášejí širokou řadu možných způsobů úprav nebo vylepšení klipů. Podrobnosti naleznete v tématu Zvukové efekty na straně 252.

Zobrazení mísení kanálů

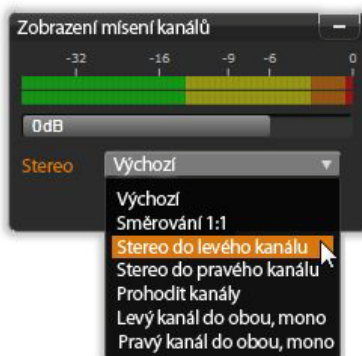
Zobrazení mísení kanálů umožňuje upravovat úrovně a přesměřovávat zvukové signály z původních přiřazení kanálů do nových. Zobrazení mísení kanálů můžete použít například k zhuštění samostatných stereofonních kanálů do levého nebo pravého monofonního kanálu.

Panel zobrazení mísení se ve výchozím nastavení otevře ve sloupci ovládacích prvků nalevo, je však možné ho přetáhnout do nové dokovací pozice na kterékoli straně okna. Pozice ostatních panelů se po přetažení podle potřeby automaticky změní.

Pokud potřebujete funkce, které zobrazení mísení kanálů neobsahuje, zvažte možnost použít u klipu efekt Správa kanálů. Informace o Správě kanálů naleznete v tématu Zvukové efekty na stránce 252.

Úpravy úrovně: Klepnutím na jezdec pod indikátory úrovně nastavte hladinu přehrávání klipu. Nastavená hladina bude použita vždy, když přehrajete tento klip nebo ho použijete na časové ose. Červená oblast na indikátorech představuje přemodulování zvuku, kterému byste se, pokud je to možné, měli vyhnout. Jestliže chcete určit maximální úroveň, kterou lze bezpečně použít, klepněte na tlačítko pro *normalizaci*.

Přesměrování kanálů: Tato rozevírací nabídka obsahuje všechny možnosti přesměrování zvukových signálů, jako je výměna kanálů (např. z levého na pravý) nebo kombinaci dvoukanalového stereofonního zvukového signálu do jednoho monofonního kanálu. *Přesměrování 1:1* beze změn přesměruje zvukový signál.



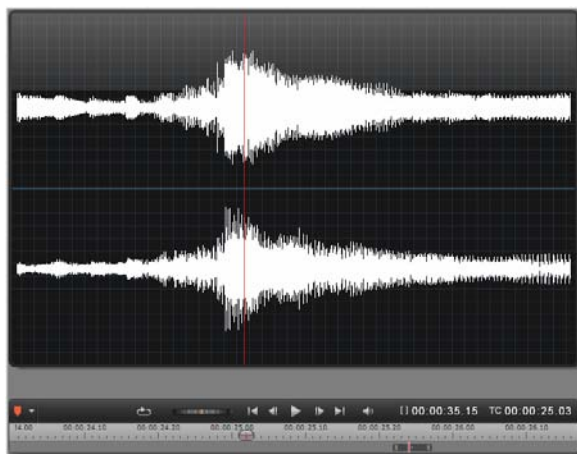
Výběr možnosti Přesměrování kanálů v zobrazení mísení kanálů. Přímě nad seznamem se nachází jezdec pro úpravy úrovně (ve výchozím nastavení 0 dB) Napravo od seznamu se nachází tlačítko Normalizovat.

Tlačítko Normalizovat: Tlačítko *normalizace* se používá při kontrole ukázek načteného zvuku pro určení množství jednotného zvětšení, které lze použít, aniž by došlo k přemodulování (nežádoucí *digitální*

oříznutí) kterékoli ukázky. Na rozdíl od komprese a stanovení mezních hodnot, které upravují dynamiku zvukového materiálu, zachovává normalizace dynamiku díky jednotnému zvětšení (nebo zmenšení) amplitudy.

Graf zvukové vlny a frekvenční spektrum

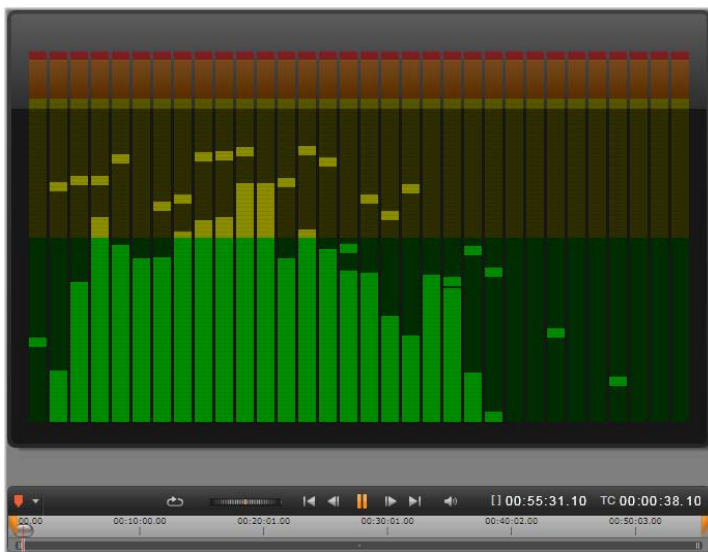
Graf zvukové vlny zvuku se zobrazuje na prostředním displeji. Staticky ukazuje, jak se v průběhu doby mění amplituda zvuku. Pokud zvuk co nejvíce přiblížíte, budou svislé čáry na grafu indikovat jednotlivé vzorky zvuku. Při výběru položky se graf zvukové vlny zobrazí také v přehrávači v knihovně (zdroj).



Na grafu zvukové vlny se zobrazí změny úrovně zvuku v průběhu doby. Při stereofonním nahrávání je graf vodorovně rozdělen, jak je znázorněno na obrázku. Levý kanál se nachází nejvýše.

Alternativní dynamické zobrazení stejného zvukového materiálu poskytuje zobrazení *frekvenčního spektra*, které ukazuje změny složení spektra zvuku během jeho přehrávání.

Tlačítka *zvukové vlny* a *frekvence* v pravé dolní části editoru zvuku umožňují podle potřeby přepínat mezi těmito doplňujícími se zobrazeními.

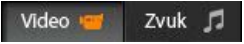


Frekvenční spektrum rozděljuje zvukové signály podle frekvenčních pásem a zobrazuje úroveň zvuku v jednotlivých pásmech. Nižší frekvence jsou nalevo. Úrovně vybuzení se zobrazují jako malé políčko nad jednotlivými hlavními pruhy, u kterých bylo v průběhu několika uplynulých sekund zjištěno maximální vybuzení zvuku.

Ovládací prvky pro synchronní video

Jestliže upravujete video, které má synchronní zvukovou stopu, budou možnosti pro úpravy videa i zvuku k dispozici prostřednictvím tlačítek *Video* a *Zvuk* v horní části okna. Pokud se nacházíte v editoru zvuku, je k dispozici také panel monitoru videa.

Přepínač pro video a zvuk

Pokud je k dispozici video,  zobrazí se v horní levé části obrazovky karta pro přepnutí do editoru videa. Podrobnosti týkající se ovládacích prvků, které jsou k dispozici, když je zvolena karta *Video*, získáte v tématu *Opravy videa* na straně 145.

Monitor videa

Pokud pro aktuálně zvolený zvuk existuje synchronní video, otevře se malý panel s náhledem videa v horní levé části editoru zvuku. Když používáte náhled zvuku, umožňuje monitor videa sledovat akce také vizuálně. Když přepnete do zobrazení editoru videa, zobrazí se vám ve stejném umístění na obrazovce panel zobrazení zvukové vlny. Viz část *Opravy videa* na straně 145.



Opravy zvuku

Nástroje pro opravy v editoru zvuku jsou *Ekvalizér*, *Kompresor*, *Roztáhnutí*, *De-esser* a *Redukce šumu*. Každý z nich lze použít u položek v knihovně i u klipů na časové ose.

Ekvalizér

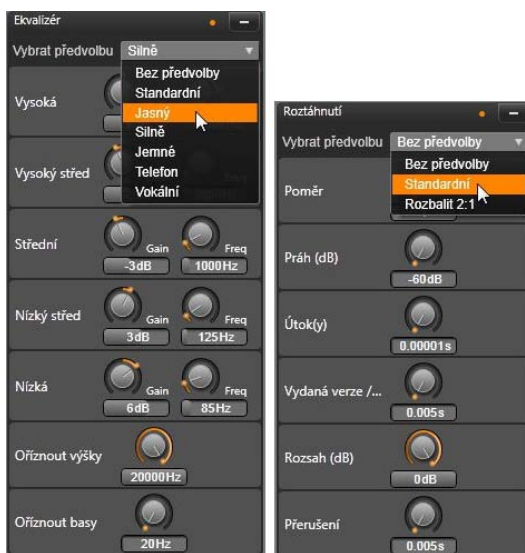
Ekvalizéry jsou v principu podobné ovladačům výšky tónu (výšky/basy) zvukového systému, nabízí však

dokonalejší možnosti nastavení. Tento ekvalizér rozděljuje spektrum zvuku do pěti frekvenčních pásem, z nichž každé má střed na určité frekvenci s možností nastavení míry zisku.

Přednastavené seznamy: V rozbalovacím seznamu lze vybrat množství pevně daných přednastavených voleb: Můžete například nastavit efekt „hlasu z telefonu“.

Zisk: S použitím parametru *Zisk* můžete určit míru příspěvku jednotlivých frekvenčních pásem k celkovému zvuku (od -18 do +18).

Frekvence: Parametr *Frekvence* umožňuje zadat středovou frekvenci jednotlivých pásem.



Nastavení a předvolby pro opravy zvuku pomocí funkcí Ekvalizér a Kompresor. Většina nastavení funkce Roztáhnutí (není zobrazeno) je stejná jako u funkce Kompresor. Podrobné informace naleznete v jejich popisech.

Oříznout basy a Oříznout výšky: Tyto ovladače dokonale odstraňují frekvence pod nebo nad stanovenou hodnotou. Výchozí hodnoty povolují všechny frekvence.

Úpravy

Jediný parametr, který nástroj *Úpravy* poskytuje, je *LFE (Subwoofer)*. Díky němu lze aktivovat nebo deaktivovat kanál Subwoofer u vybraného klipu nebo setrvat v nastavení knihovny v závislosti na importu.

Kompresor

Kompresor vyrovnává okamžik po okamžiku dynamiku zvukového signálu, snižuje hodnoty hlasitých částí a současně typicky zdokonaluje celkový zvuk. Výsledkem je dojem silnějšího signálu, i když úrovně vybuzení nejsou vyšší než před kompresí. Mírná komprese je u úprav zvuku hudebních stop používána velice běžně. Kompresi lze kreativně použít mnoha způsoby v závislosti na materiálu.

Přednastavené seznamy: U filtru pro kompresi lze vybírat z řady předem vytvořených sad parametrů.

Poměr: Tento ovládací prvek nastaví *poměr komprese*, což je velikost komprese použitá u částí vstupního signálu, které přesáhnou hodnotu nastavení *Práh*. Například poměr komprese 2:1 znamená, že při zvýšení úrovně zdroje o 2 dB nad prahovou hodnotu se úroveň na výstupu zvýší pouze o 1 dB. Povolovaný rozsah je 1:1 (bez komprese) až 100:1 (silné omezení).

Práh: Všechny úrovně překračující tuto hodnotu nastavení jsou sníženy o hodnotu nastavenou u možnosti *Poměr*. Ztracenou úroveň je možné kompenzovat pomocí celkového zesílení ovladačem *Zisk*.

Náběh a Doběh: Možnost *Náběh* řídí, jak rychle reaguje kompresor na zvukový signál, který překročil prahovou hodnotu. Vyšší hodnoty zpozdí spuštění, takže například krátký náběh klavírního tónu zůstane čistě rozeznatelný a současně bude jako obvykle u déle trvajících zvuků použita komprese. *Doběh* řídí rychlost, s jakou se komprese vypíná, když signál klesne pod prahovou hodnotu.

Zisk: Nejlepší je provádět opravy zisku poté, co již byla provedena komprese.

Ohyb křivky: Vyšší hodnota ohybu křivky zajistí postupnou kompresi během přibližování k prahové úrovni zvuku a oddalování od této úrovně, nedojde tedy k náhlému použití úplné komprese. Změní se tak tónová kvalita komprimovaného zvuku.

Roztáhnutí

Pomocí funkce Roztáhnutí snížíte zisk signálů, které se nacházejí pod zvolenou prahovou hodnotou. Roztáhnutí představuje šetrnější způsob omezení hlučných nízkourovňových signálů než při náhlém oříznutí prahové hodnoty.

Poměr, Práh, Náběh, Doběh: Tyto parametry mají stejný význam jako u funkce Kompresor (viz výše).

Rozsah: Řídí maximální možnou redukci (ztlumení).

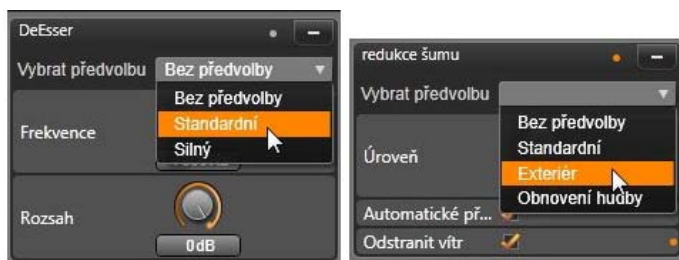
Blokování: Určuje jak dlouho zůstane roztáhnutí aktivní po počátečním náběhu. Snížení této hodnoty je užitečné, když jsou mezi hlasitějšími signály krátké přestávky nebo o hodně tišší pasáže, které by neměly být zesíleny. Při takovém použití funguje roztáhnutí jako *pohlcovač šumů*.

De-esser

Tento zvukový filtr nenápadně odstraňuje rušivé výrazné sykavky z nahrané řeči. Parametry, které jsou k dispozici, umožňují individuální citlivé úpravy efektu.

Frekvence: Pomocí tohoto otočného ovladače nastavíte frekvenci, nad jejíž hodnotou se použije funkce De-Esser.

Rozsah: Pomocí tohoto otočného ovladače je řízeno maximální ztlumení, které bude použito u zjištěných výrazných sykavek.



Nastavení a předvolby pro opravy zvuku pomocí funkcí De-esser a Redukce šumu

Redukce šumu

Použitím filtru redukce šumu můžete snížit nebo eliminovat nežádoucí šum na pozadí. Tento filtr reaguje dynamicky na změny množství a druhů šumů v materiálu.

Redukci šumu lze použít u řady problémů. Dosažené výsledky se však mohou lišit v závislosti na zdrojovém materiálu a příčině vzniklých problémů. V mnoha případech lze výsledky nadále optimalizovat pomocí cíleného použití parametrů *Úroveň* a *Jemné doladění*.

Protože může chvíli trvat, než se nové nastavení projeví, provádějte změny pomalu a v malých krocích a pečlivě si každou změnu poslechněte.

Úroveň: U videozáznamů pořízených v exteriéru, kde se objekty nacházejí daleko od mikrofonu, se často vyskytují problémy s nadměrným šumem na pozadí. Mohou být dokonce tak silné, že budou zakrývat zvuky, o které máte zájem, například hlasy osob. Za stejných podmínek se může provozní hluk samotné videokamery nebo řeč její obsluhy zesílit na neúnosnou úroveň. Zkoušejte použití úrovně *Redukce šumu*, dokud nebude u zdrojového materiálu dosaženo nejlepšího možného výsledku.

Automatické přizpůsobení: Když je tato možnost aktivní, funkce *Redukce šumu* automaticky a dynamicky přizpůsobí typ a množství šumu v materiálu. Možnost *Jemné doladění* bude při zvolení možnosti *Automatické přizpůsobení* ignorována.

Jemné doladění: Tato možnost řídí velikost opravy. Její účinek má význam jenom při použití nastavení *Úroveň* a nemá žádný účinek, pokud je aktivní možnost *Automatické přizpůsobení*.

Odstranit vítr: Toto políčko zaškrtněte, pokud chcete aktivovat filtr, který v aktuálním zvuku zeslabí zvuk větru a podobné zvuky na pozadí.

Zvukové efekty

Zvukové efekty se jako videoefekty nacházejí v části Knihovna ve větvi Kreativní prvky. Jeden způsob, jak přidat efekt k projektu, je přetáhnout ho z knihovny do

libovolného zvukového klipu (včetně videoklipů se synchronním zvukem).



Přidání zvukového efektu Grungelizer k současnému klipu

Efekty se však obvykle přidávají pomocí panelu *Efekty* v editoru zvuku, kde je k dispozici možnost snadného náhledu a úpravy. Panel je k dispozici vždy, když pracujete na klipech se zvukem na časové ose. Tento panel není k dispozici, když otevřete editor zvuku z knihovny. (Naproti tomu nástroje na panelu *Opravy* budou k dispozici vždy.) Podrobnosti získáte v tématu *Editor zvuku* na straně 241 a *Zvuk na časové ose* na straně 255.

Celkově je rozhraní pro zvukové efekty úplně stejné jako pro videoefekty. Obvyklé funkce zde nejsou uvedeny. (Další informace naleznete v *Kapitole 5: Videoefekty*.) Některé zvukové efekty, například *Ekvalizér* a *De-esser* fungují také jako nástroje pro opravy. Informace o nich naleznete v tématu *Opravy zvuku* na straně 247. Nyní se podíváme na další zvukové efekty.

Správa kanálů: Základní funkcí tohoto efektu je směřování stereofonního zvukového signálu. Umožňuje spojit jeden (levý nebo pravý) nebo oba vstupní kanály s jedním nebo oběma výstupními kanály. Efekt *Správa kanálů* dále nabízí navíc

předvolby určené ke zvláštním účelům, například obrácení fáze a odebrání hlasu – efekt „karaoke“.

Chorus: Efekt Chorus vytváří bohatší zvuk opakovaným vkládáním „ozvěň“ do zvukového proudu. Nastavením vlastností, například frekvence opakování ozvěň a rozložení hlasitosti od jednoho opakování k dalšímu, je možné dosáhnout různých výsledků, včetně zvuků s modulovanými efekty na způsob flangeru a dalších zvláštních efektů.

Grungelizer: Efekt Grungelizer přidá do nahrávky šumy a rušivé zvuky. Může vaše klipy převést do podoby, kdy budou znít jako z rádia s velmi špatným příjmem nebo jako by byly přehrávané z velmi opotřeбенé gramofonové desky.

Vyrovnaní rozdílů: Tento efekt pomáhá kompenzovat běžný problém při nahrávání zvuků pro videofilmy: nevyrovnanou hlasitost různých nahraných prvků původního zvuku. Váš komentář při natáčení videa může být například tak hlasitý, že přehluší ostatní snímané zvuky.

Základním předpokladem použití efektu *Vyrovnaní rozdílů* je nalezení cílové hlasitosti někde mezi hlasitými a tichými zvuky v originálním klipu. Pod touto hlasitostí funkce *Vyrovnaní rozdílů* zvýší původní úroveň o fixní poměr. Nad cílovou hlasitostí pracuje efekt *Vyrovnaní rozdílů* jako kompresor, která původní úroveň snižuje. Pečlivým nastavením parametrů lze výrazně zlepšit vnitřní rovnováhu zvuku.

Ozvěna: Efekt *Ozvěna* simuluje efekt přehrávání zdrojového zvuku v místnosti určité velikosti a s určitým odrazem zvuku. Interval mezi okamžikem, kdy posluchač slyší originální zvuk a kdy slyší první odrazy, je ve větší místnosti delší než v menší

místnosti. Poměr, při kterém ozvěny odezní, závisí jak na velikosti místnosti, tak na odrazivosti stěn.

Předvolby u možnosti *Ozvěny* jsou pojmenovány podle typu místnosti, kterou simulují: od kabiny osobního automobilu po obrovskou podzemní jeskyni.

Stereo ozvěna: Tento efekt umožňuje samostatně nastavit zpoždění pro levý a pravý kanál. Poskytuje také ovládací prvky zpětné vazby a vyvážení umožňující vytvořit celou řadu zajímavých zvuků.

Šíření sterea: Tento efekt aplikace umožňuje zdánlivě zúžit nebo rozšířit stereofonní poslechové pole ve zvukovém klipu. Nejčastěji se tento efekt používá k vytvoření smíšeného zvuku, který zní otevřeněji a prostorověji.



ZVUK NA ČASOVÉ OSE

Úrovně zvuku a stereofonní nebo prostorové umístění jednotlivých klipů lze upravit přímo na časové ose projektu pomocí *kličování zvuku*. Stejně operace lze provádět také pomocí panelu Směšovač zvuku, který se zobrazí napravo od záhlaví časové osy, když klepnete na její přístupové tlačítko. Obě metody mají svoje výhody. Editace na časové ose poskytuje dobré srovnání času s úrovní hlasitosti nebo vyvážení, zatímco Směšovač zvuku v kombinaci s funkcí Panorama usnadňuje *směšování* – samostatnou úpravu hlasitosti a vyvážení jednotlivých zvukových stop.

Prostorový zvuk

Nástroj Panorama poskytuje plně prostorové možnosti. Maximální flexibilitu zajišťuje možnost umístit zvuk libovolného klipu podle potřeby do dvourozměrného poslechového pole – zepředu dozadu i zleva doprava.

Jestliže mícháte zvuk u každého klipu jako pro prostorové přehrávání, budete moci i nadále vytvořit výstup souboru videa se stereofonní zvukovou stopou používající pouze informace o vyvážení mezi pravou a levou stranou. Pokud se potom rozhodnete zaznamenat projekt na disk DVD, bude prostorový zvuk ve formátu 5.1 již dokončen.

Funkce zvuku na časové ose

Vedle funkcí správy stop uvedených na straně 84 představuje oblast záhlaví časové osy umístění také pro řadu ovládacích prvků zvuku.

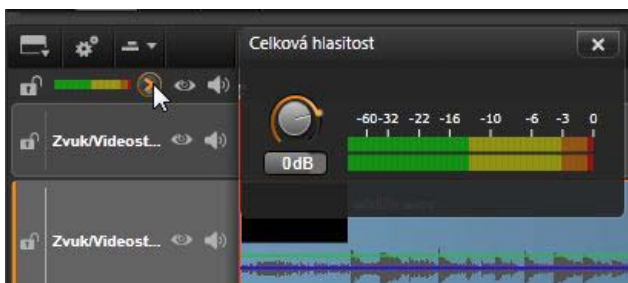
Celková úroveň přehrávání

Nad záhlavími stop na časové ose se nachází indikátor celkové úrovně přehrávání. Při zobrazení náhledu projektu se zobrazí celkový výstup ze všech stop, jak jsou v současné době namíchány. Ikona *rozbalení* napravo od indikátoru otevře malé plovoucí okno se samostatnými indikátory úrovně pro každý panel výstupu a ovladač *celkového zisku* pro jednotné oříznutí výstupní úrovně nahoru nebo dolů.

Směšovač zvuku

Panel *směšovače zvuku* se zobrazí na pravé straně záhlaví stop po klepnutí na přístupové tlačítko na

panelu nástrojů časové osy. Na panelu jsou u každé stopy časové osy k dispozici dva otočné ovladače hlasitosti.



Klepněte na ikonu vedle indikátoru celkové úrovně přehrávání a otevřete tak panel Celková hlasitost, kde můžete použít u kompozitního zvukového výstupu svého projektu celkový zisk hlasitosti.

Úroveň stopy: Levý otočný ovladač slouží k nastavení výstupní úrovně stopy jako celku. Její číselná hodnota se zobrazí v malém místním okně při umístění ukazatele myši na otočný ovladač. Výchozí hodnota 0 dB (kterou lze obnovit dvojným klepnutím na tento otočný ovladač) znamená, že u původní hlasitosti klipů na stopě nebude použita žádná celková změna. Klepnutím na toto malé okýnko otevřete pole pro úpravy, kde můžete zadat požadovanou úroveň. Hodnotu můžete také nastavit vodorovným přetažením uvnitř okýnka.

Úroveň klipu: Druhým otočným ovladačem se nastavuje úroveň aktuálního klipu v pozici jezdce. Pokud není na stopě aktuálně zvolen klip, není tento druhý otočný ovladač k dispozici. Čáru hlasitosti klipu lze ovládat pomocí klíčových snímků, jak je uvedeno hned v následující části. Když se používá klíčování, vytvoříte pomocí otočného ovladače *úrovně klipu* nové

klíčové snímky nebo změňte umístění stávajících snímků.



Když klepnete na přístupové tlačítko nad časovou osou (L), zobrazí se napravo panel směšovače (R). Každá stopa má dva otočné ovladače. První upravuje úroveň celkové výstupní hlasitosti stopy a druhý řídí úroveň aktuálního klipu. Lze použít klíčování umožňující ovládat úroveň okamžik po okamžiku. Třetí ikona na každé stopě slouží k otevření funkce Panorama.

Klíčování hlasitosti

Úroveň zvukového klipu je možné s použitím *klíčování* podle potřeby změnit. Díky tomu máte možnost vytvořit *obálku hlasitosti*, která odráží dynamické změny, které chcete použít v klipu. Obálka se na klipu zobrazí jako zelená čára. Při přehrávání sleduje hlasitost klipu během plynulého pohybu od jedné klíčované úrovně k další zelenou čáru obálky.

Pokud nejsou na klipu žádné klíčové snímky, představuje čáru hlasitosti vodorovná čára zastupující výchozí hlasitost klipu. Chcete-li přidat klíčový snímek, je třeba vybrat tlačítko *úprav klíčového snímku hlasitosti* na panelu nástrojů časové osy a potom klepnout na čáru hlasitosti klipu. Také můžete umístit jezdec do požadovaného umístění klíčového snímku a potom jednoduše klepnout na otočný ovladač úrovně

klipu. Tato druhá metoda funguje, ať je tlačítko *úprav klíčového snímku* zvýrazněné nebo ne. V obou případech by se na klipů měl zobrazit úchyt ovladače. Od tohoto okamžiku bude při každé změně hlasitosti klipu vytvořen nový klíčový snímek, pokud se dosud v aktuální pozici žádný nenachází, nebo bude aktualizována hodnota snímku, který je v této pozici již přítomen.

Úpravy klíčových snímků hlasitosti pomocí myši

Pokud chcete povolit úpravy klíčových snímků pomocí myši, aktivujte tlačítko *úprav klíčového snímku hlasitosti* ve skupině tlačítek na pravém konci panelu nástrojů časové osy. Nyní, když umístíte ukazatel myši nad zelenou čáru hlasitosti, uvidíte, že tato čára reaguje tak, že se její barva změní na bílou.



Chcete-li aktivovat úpravy klíčových snímků hlasitosti klipu, klepněte na tlačítko ve skupině, která se nachází napravo na panelu nástrojů časové osy.

K dispozici nyní máte řadu funkcí pro úpravy klíčových snímků pomocí myši. Než začnete provádět jakékoli složitější úpravy klíčových snímků, věnujte několik minut seznámení s příkazy v této sadě. Umožňují rychle manipulovat s klíčovými snímky bez nutnosti se opakovaně přesouvat na zvolený klíčový snímek a používat otočný ovladač úrovně klipu.

Výchozí styl operací úprav pro klíčové snímky hlasitosti upřednostňuje zachování částí konstantní úrovně klipů oproti neustálému pohybu nahoru a dolů podél ramp na čáře úrovně. V případech, kdy na

základě tohoto způsobu práce nedosáhnete při úpravách požadovaného výsledku, zkuste akci zopakovat při současném podržení klávesy ALT. Vypnete tak veškeré automatické opravy, které by mohly být v opačném případě provedeny.

Klepnutím na čáru úrovně **vložte nový klíčový snímek**.

Pomocí klávesy CTRL a klepnutí na čáru úrovně **okamžitě vytvoříte klíčované zesílení nebo zeslabení**. Vložíte tak nový klíčový snímek do bodu, do kterého jste klepli, a současně druhý snímek s hodnotou nastavenou na nula. V případě, že klepnete do první poloviny klipu, bude druhý klíčový snímek přidán na začátek, čímž vznikne zesílení. Pokud klepnete do druhé poloviny klipu, bude vytvořeno zeslabení umístěním druhého klíčového snímku na konec.

Přetažením vodorovných částí mezi sousedními klíčovými snímky nahoru nebo dolů **vytvoříte náhlé změny úrovně**. Na čáře hlasitosti tak vzniknou svislé kroky.

Přetažením ramp (stoupající nebo klesající části čáry úrovně) stranou v klipu **změníte umístění zesílení a zeslabení**.

Umístění úchytů ovládání lze měnit dvěma směry do libovolného povoleného bodu mezi přímými sousedními položkami (nebo koncovými body klipu). K dispozici je možnost současně změnit index času klíčového snímku i hlasitost klipu, což se projeví, když se přehrávání dostane do tohoto bodu.

Klíčový snímek odstraníte jeho přetažením na jiné klíčové snímky nebo posunutím ve svislém směru pryč z čáry.



Šipky na tomto obrázku ukazují použití myši při úpravách pomocí klíčových snímků. Jednotlivé řídicí body lze přetáhnout všemi směry. Pohyb ramp je omezen pouze na vodorovný směr a pohyb plochých částí na svislý směr.

Lineární zesílení nebo zeslabení nastavíte přetažením některého z horních rohů klipu vodorovně směrem ke středu. Všimněte si, než začnete, že se neohnutý roh klipu lehce ohne, když na něj umístíte myš. Roh je nyní možné přetáhnout dále do klipu a vytvořit tak zesílení nebo zeslabení. Čím větší „ohnutou“ plochu vytvoříte, tím déle bude zesílení nebo zeslabení trvat.



Doby trvání zesílení a zeslabení lze upravit pomocí myši, jak je znázorněno na obrázku. Také můžete klepnout na přeloženou oblast a otevřít tak malé dialogové okno pro úpravy doby trvání pomocí číselných hodnot.

Umístěním myši na svislou čáru sestupující z vnitřního rohu přeložené části **upravíte stávající zesílení nebo zeslabení**. Musí se zobrazit obousměrná šipka myši, teprve potom přetáhněte okraj podle toho, jak je potřeba.

Místní nabídka pro řídicí body na čáře hlasitosti obsahuje příkazy *Přidat klíčový snímek*, *Odstranit klíčový snímek* a *Odstranit všechny klíčové snímky*. (Jeden z těchto příkazů nebude aktivní, protože použit lze vždy jenom jeden z nich.)

Panorama

V tomto nástroji lze regulovat skutečné umístění zdroje zvuku ve vztahu k posluchači v rámci prostorového poslechového pole. Stejně jako nástroj pro hlasitost klipu funguje s klíčovými snímky přiřazenými ke klipu a je tedy aktivní pouze tehdy, když je jezdec časové osy umístěn na zvukovém klipu nebo videoklipu se synchronním zvukem. Čára úrovně pro změny panoramování má modrou barvu.



Ve Směšovači zvuku poskytuje třetí ikona na každé stopě přístup k funkci Panorama, kde je možné ovládat umístění výstupu zvuku stopy ve dvourozměrném prostorovém poslechovém prostoru.

Pro účely úprav časové osy se veškeré panoramování provádí v režimu prostorového zvuku, takže budete muset používat pouze jednu verzi ovladačů pro funkci Panorama. Prostorové panoramované klipy lze dále míchat a vytvářet tak po dokončení úprav projektu další konfigurace výstupu. Díky tomu můžete pracovat s jedinou sadou voleb panoramování pro všechny formáty, které můžete případně vytvořit.

Změny provedené tímto nástrojem se vztahují pouze na aktuální klip. Zůstávají u klipu i když ho přesunete nebo zkopírujete na jinou stopu.

Funkci Panorama otevřete klepnutím na přístupové tlačítko na panelu směšovače záhlaví stopy. Pokud se na stopě v umístění jezdce nenachází žádný klip, toto tlačítko není aktivní. Zdroj zvuku je označen modrým bodem na dvourozměrné mřížce. Posluchač je umístěn ve středu a dívá se směrem dopředu.

Seznam výběru

V rozevíracím seznamu v horní části okna Panorama jsou k dispozici tři metody distribuce zvuku v sadě šesti prostorových reproduktorů.

5.1 je nejlepší nastavení pro obecné účely a pro přirozenou reprodukci zvuku. Používá se u obecných atmosférických zvuků, jako je štěkání psů nebo projíždění aut. Pět hlavních reproduktorů je zastoupeno ikonami v pracovní oblasti. Šestý reproduktor LFE (efekty nízké frekvence) je umístěn příliš nízko na to, aby podporoval směrový vjem. Jeho úroveň v prostorovém zvuku je řízena jezdcem pod pracovní plochou.

Vypnout středový kanál představuje preferované nastavení pro vytvoření působivé hudební stopy.

Dialogový režim kombinuje středový reproduktor s dvěma dalšími vzadu. Tato kombinace je vhodná pro dialog mezi více mluvčími.

Pracovní plocha

Hlavní část okna Panorama schématicky popisuje poslechovou oblast s typickým uspořádáním

reproduktorů. Ikona křížku ve středu plochy označuje umístění posluchače.



Umístění zvukového klipu pomocí funkce Panorama v dialogovém režimu. Všimněte si, že ikony pro přední rohové reproduktory jsou průhledné, což znamená, že v tomto režimu nejsou tyto reproduktory použity. Při zde uvedeném nastavení bude posluchač zvuk této stopy slyšet zprava.

Modrý kontrolní bod určuje pozici zdroje zvuku. Symboly reproduktorů na okraji pracovní oblasti ukazují typické prostorové uspořádání reproduktorů 5.1 s obrazovkou nahoře.

Jestliže chcete řídit pozici zdroje zvuku v jednom rozsahu – vodorovně nebo svisle – použijte jezdce dole nebo napravo na pracovní ploše.

Kanál LFE: Prostorový zvuk podporuje speciální kanál subwooferu (tedy 1 v režimu 5.1), který umožňuje u speciálních efektů posílit nebo odstranit nejnižší frekvence. Rozšíření LFE se ovládá jezdcem pod pracovní plochou. Lidské ucho není schopno

zaznamenat umístění těchto nízkofrekvenčních zvuků, proto LFE nemá přiřazenou prostorovou pozici.

Tlačítka klíčových snímků: Tlačítka klíčových snímků v dolní části panelu umožňují přidat a odebrat klíčové snímky a procházet mezi nimi. Symbol Přidat se automaticky přepne na Odstranit, pokud se budete nacházet v pozici existujícího klíčového snímku.



NÁSTROJE PRO VYTVÁŘENÍ ZVUKU

Filmový editor obsahuje dva nástroje pro vytváření, které umožňují vytvářet vlastní zvukovou stopu, takže nemusíte být zcela závislí na médiích v knihovně. Oba nástroje jsou dostupné prostřednictvím tlačítek na panelu nástrojů nad časovou osou projektu.

ScoreFitter je rezidentní nástroj pro skládání hudby v aplikaci Pinnacle Studio. Můžete ho použít k vytvoření doplňující hudby nebo hudebního doprovodu na pozadí. Hudební klipy ScoreFitter mohou mít libovolnou požadovanou délku a bude trvat jenom několik sekund, než je zadáte a vytvoříte s použitím stylu, který si zvolíte. Ve výchozím nastavení existují klipy ScoreFitter jen ve vašem projektu, ale konkrétní vybrané hudební položky můžete uložit také k opětovnému použití do knihovny.

Nástroj Komentář umožňuje zaznamenat živý materiál – hlas nebo podobné zvuky – pomocí mikrofону připojeného k počítači. Nejběžněji se používá pro komentáře a mluvené stopy, můžete však zaznamenat libovolný zvuk, za předpokladu, že ho lze

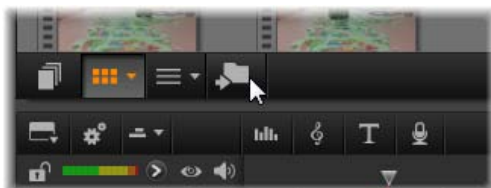
vytvořit v požadovanou chvíli. Tento nástroj vytváří zvukový soubor, který je automaticky importován do knihovny a následně přidán k projektu v pozici jezdce. Klip bude přidán na speciální *stopu komentáře* a nikoli na aktuální stopu, jako je tomu u jiných typů médií.



Přímo nad časovou osou v editoru projektu poskytuje tlačítko ScoreFitter (pod ukazatelem myši) a tlačítko nahrávání hlasového komentáře (zcela vpravo) přístup k nástrojům, které vám umožní vytvořit nový zvukový materiál.

Vyhledání položky v knihovně

Jak je uvedeno výše, vznikne při každém vytvoření komentáře v knihovně nová položka. Položku lze také volitelně vytvořit z nástroje ScoreFitter. V obou případech se na liště zápatí knihovny zobrazí nové tlačítko.



Při přidání nové položky nástroje ScoreFitter nebo komentáře do knihovny bude na lištu zápatí knihovny dočasně přidáno nové tlačítko. Chcete-li vyhledat složku knihovny, která obsahuje tuto položku, klepněte na toto tlačítko.

Klepněte na toto tlačítko a přejděte na aktuální kartě umístění do složky ve stromu položek, kde je nová položka uložena. Tlačítko se vztahuje jen k právě provedené operaci a po krátké době bude odstraněno.

ScoreFitter

Nástroj ScoreFitter aplikace Pinnacle Studio automaticky vytvoří hudbu na pozadí ve vámi vybrané *kategorii*. V dané kategorii můžete vybrat jednu z několika *skladeb* a u skladby některou z jejích *verzí*. Seznam verzí, které jsou k dispozici, závisí na zadané délce trvání hudby na pozadí.



Okno ScoreFitter. Zvolte kategorii, píseň a verzi, potom klepněte na tlačítko Přidat do filmu.

Pokud chcete vytvořit hudbu pro určitou sadu klipů, nejdříve tyto klipy vyberte a potom klepnutím na tlačítko *Vytvořit skladbu* otevřete nástroj ScoreFitter. (Chcete-li vybrat celý film, vyberte příkaz *Editace* ➤ *Vybrat vše* nebo stiskněte kombinaci kláves **CTRL+A**.) Celková délka vybraných klipů určuje počáteční nastavení pro dobu trvání hudby. Tuto hodnotu však lze kdykoli upravit oříznutím klipu na časové ose projektu nebo úpravou číselníku *Doba trvání* přímo v nástroji.

V nástroji ScoreFitter vyberte ze seznamů kategorií, skladbu a verzi. Každá kategorie nabízí vlastní výběr skladeb a každá skladba má vlastní výběr verzí. Pomocí tlačítka *Náhled* si můžete skladbu přehrát, když je nástroj spuštěn.


Do pole *Název* zadejte název klipu, a je-li třeba, upravte jeho délku v číselníku *Délka*. Vytvořený hudební klip bude upraven tak, aby odpovídal vybrané délce.

Po provedení výběru klepněte na tlačítko *Přidat do filmu*. Bude vytvořen nový klip v *aktivní* stopě, který bude umístěn do pozice aktuálního časového indexu (jak je znázorněno jezdcem na časové ose a náhledovým snímkem přehrávače).

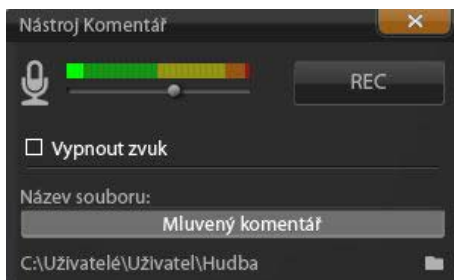
Rozšíření kolekce skladeb

Skladby ScoreFitter se nacházejí v kolekcích nazývaných knihovny. Knihovna Standardní, která je součástí aplikace Studio, obsahuje více než 40 skladeb ve stylech od folku po elektronickou hudbu. Další knihovny lze zakoupit z aplikace Studio, když jsou dostupné, po klepnutí na tlačítko *Získat další skladby*.

Nástroj Komentář

Nahrávání hlasového komentáře v aplikaci Studio  je stejně snadné jako například telefonování. Stačí otevřít nástroj Komentář, klepnout na tlačítko *Nahrávat* a začít mluvit do mikrofону připojeného k počítači. Komentář můžete nahrávat během sledování filmu, takže váš text bude odpovídat akcím na obrazovce. Pomocí mikrofону lze v tomto nástroji také

rychle zaznamenat hudbu, která zní ve vašem okolí, nebo podomácku vyrobené zvukové efekty.



Nástroj Komentář je připraven ke spuštění. Stačí jen klepnout na tlačítko REC, napočítat do tří současně s aplikací a začít mluvit.

Před nahráváním zvuků pomocí nástroje Komentář je nutné zapojit mikrofon do vstupního konektoru zvukové karty počítače. Prohlédněte si videoscény vašeho filmu a rozhodněte, kde má začínat a kde končit hlasový komentář. Jakmile budete připraveni, otevřete nástroj Komentář.

Na časové ose projektu zvolte počáteční bod. Můžete to provést tak, že vyberete klip, začnete přehrávat film a zastavíte ho v požadovaném místě nebo posunete jezdec na časové ose.

Položte mikrofon na vhodné místo a zkuste říci zkušební frázi, kterou ověříte úroveň hlasitosti nahrávání (viz následující část Hlasitost komentáře). Pokud jste spokojeni, klepněte na tlačítko *REC* (popis tlačítka se během nahrávání změní na *Zastavit*).

Zobrazí se třísekundové odpočítávání a potom se v přehrávači začne přehrávat film. Řekněte komentář a po dokončení klepněte na tlačítko *Zastavit*.

Nyní se zobrazí dotaz, zda budete chtít nahrávku uchovat. V případě, že odpovíte ano, bude klip

s komentářem přidán do knihovny a bude také automaticky umístěn na *stopu komentáře* na časové ose projektu.

Další ovládací prvky

Hlasitost komentáře: Během nahrávání sledujte zobrazení měřiče úrovně vybuzení, abyste měli jistotu, že mikrofon generuje silný signál, který však není přemodulovaný. Sledujte toto měření, abyste mohli mít jistotu, že se hlasitost nahrávání nedostane na příliš vysokou nebo nízkou hodnotu. Barva indikátoru se mění od zelené (hlasitost 0 – 70 %) přes žlutou až po červenou.

Jezdec *hlasitosti záznamu* posuňte podle potřeby tak, aby byl zajištěn správný rozsah. Tento jezdec je umístěn přímo pod měřičem vybuzení. Obecně byste měli udržovat hodnoty vybuzení zvuku ve žlutém pásmu (71 – 90 %) a vyhýbat se pásmu červenému (91 – 100 %).

Vypnout zvuk: Stávající zvuky na zvukové stopě filmu někdy ruší, když chcete nahrát komentář. Toto zaškrtačací políčko umožňuje během nahrávání úplně vypnout zvuk na časové ose.

Název souboru: Pomocí tohoto textového pole můžete předem zadat název souboru používaného pro zvukové soubory komentáře. První soubor bude mít vámi zadaný název, pokud ho nezměníte, a další soubory budou mít číselnou příponu (například Komentář (1)). Toto číslo se s každým zaznamenaným komentářem zvýší.

Umístění: Po klepnutí na ikonu složky můžete přejít do nové složky v systému souborů pro ukládání klipů s komentářem.

Projekty disku

S příchodem diskových formátů DVD, Blu-ray a AVCHD technologie videa prošla určitým vývojem a stala se interaktivním médiem, které nabízí nové možnosti pro tvůrce grafického obsahu i pro diváky.

Při vytváření diskových projektů není nutné se držet klasické myšlenky filmu, který se promítá v pevně určeném sledu od začátku do konce. Nyní se mohou diváci rozhodnout, na kterou část filmu se chtějí podívat a v jakém pořadí.

Vytváření disků je proces, při kterém je navržena a vytvořena struktura umožňující tuto interakci. Aplikace Pinnacle Studio nabízí automatizované funkce, které usnadňují vytváření obsahu, ale zároveň vám umožní mít plnou kontrolu.

Projekt disku lze začít v editoru disku pomocí stejných ovládacích prvků a technik jako v editoru filmu nebo lze importováním filmového projektu do editoru disku přidat nabídku disku. Více informací o tvorbě filmu se dozvíte v části „Kapitola 3: Editor filmu“.

Horní část obrazovky Editor disků zahrnuje dvě funkční oblasti: kompaktní knihovnu s různými menu disků a dalšími prostředky a přehrávač, pomocí kterého

můžete zobrazit náhled menu a dalších médií a upravovat interaktivní položky menu.



Editor disků v aplikaci Pinnacle Studio. Do seznamu nabídek byly přidány dvě nabídky, které jsou nyní k dispozici. Přehrávač (vpravo nahoře) v tomto okně nabízí zvláštní režim pro úpravu chování tlačítek nabídky.

Ještě níže se nachází panel nástrojů časové osy s ovládacími prvky editoru filmu popsány na straně 76 a dalšími ovládacími prvky nutnými k tvorbě nabídek disků. Pod panelem nástrojů časové osy se nachází tři navigační nástroje: seznam menu (strana 273), ve kterém se ukládají nabídky vašeho projektu, navigátor (strana 71) a scénář (strana 73).

Zobrazit lze buď pouze navigátor, scénář, nebo seznam menu, nebo lze tuto oblast úplně skrýt. K ovládní použijte *výběr navigačních nástrojů* poblíž levého okraje panelu nástrojů časové osy. Pod oblastí navigace se nachází časová osa médií, která se stanou základem vašeho disku. Všechny prvky využívají plnou šířku okna.



Menu disku

Základní funkcí, která umožňuje vytváření disku, je *menu*. Určitý disk může mít jedno menu, několik nebo velký počet menu. Menu může obsahovat statický obrázek nebo krátkou smyčku videa. Koncový uživatel může vybrat oblasti v rámci menu, které se nazývají *tlačítka*, a aktivovat pomocí nich další obsah na disku.

Pomocí některých tlačítek lze pokračovat v přehrávání od zadaného místa (tzv. *kapitoly*) na časové ose vytvářeného filmu. Tato *tlačítka kapitol* často zobrazují snímek miniatury nebo smyčku videa, aby měli uživatelé lepší představu o jejich obsahu. Pokud se během přehrávání objeví návratová značka, bude uživatel přeměrován zpět do nabídky.

Další tlačítka, která jsou k dispozici, umožňují přejít do jiného menu nebo na jinou stránku stejného menu. Procházení diskového obsahu libovolného rozsahu lze usnadnit pomocí vícestránkových menu, ve kterých se na každé straně zobrazuje několik tlačítek kapitol společně s automaticky spravovanými navigačními tlačítky. Celkový počet kapitol a návratových značek se u každého výsledného díla omezuje na 99.

Seznam menu

Na rozdíl od klipů na časové ose nejsou menu vytvářeného obsahu vázána na konkrétní bod v čase. Přehrávač disků bude menu přehrávat stále dokola až do interakce od uživatele.

Vzhledem k tomu, že menu nejsou vázána na čas projektu, nabízí aplikace Pinnacle Studio seznam menu (zvláštní oblast nad časovou osou Editoru disků), aby

bylo možné menu pro projekt přizpůsobit. Přetažením menu z knihovny do seznamu menu jej zpřístupníte pro projekt.

Návrh interaktivity menu

Vytvářený disk může podle potřeby obsahovat jednu či více menu. Každé menu obsahuje graficky odlišené oblasti (obecně tlačítka), které může koncový uživatel aktivovat (například pomocí navigačních tlačítek na dálkovém ovladači DVD).

Chování tlačítek menu disku lze nastavit pomocí ovládacích prvků v okně Editor disku. Také lze vyvolat Průvodce kapitolou, který vám umožní vytvořit a nakonfigurovat sadu tlačítek automaticky podle zvoleného nastavení.

Po aktivaci tlačítka je buď spuštěno přehrávání filmu od zvoleného bodu, nebo se zobrazí jiné menu s vlastními tlačítky. Možné cíle tlačítek menu:

- **Pozice na časové ose:** Při aktivaci bude obnoveno přehrávání od zvoleného snímku. Pozice a obsah, které se zde nacházejí, označujeme jako kapitola filmu.
- **Jiné menu:** Libovolné tlačítko může být propojeno na libovolné menu v seznamu menu.
- **Jiná stránka stejného menu:** Vícestránková menu vždy obsahují tlačítko *Další* a *Předchozí* pro navigaci mezi stránkami.

Automatické vytváření stránek

Při vkládání odkazů na další kapitoly do vícestránkového menu jsou další stránky vytvářeny podle potřeby automaticky. Zobrazují se v seznamu menu vedle těch, které již byly v projektu vytvořeny.

Stránky, které patří do stejného menu, jsou propojeny pomocí obrázku propojení. Chcete-li vložit nové propojené kapitoly, použijte tlačítko *Vložit propojení* na panelu nástrojů nebo Průvodce kapitolou.



Hlavní menu a odpovídající vícestránkové menu v přehrávači v knihovně

Další a předchozí: Menu podporuje vícestránkové chování díky existenci speciálních tlačítek *Další* a *Předchozí*. Chcete-li vytvořit vícestránkové menu z existujícího hlavního menu, stačí přidat tlačítka obou těchto typů. Podobně lze odstraněním tlačítek *Další* a *Předchozí* (jednoho či obou) z vícestránkového menu odebrat automatické funkce.

Vícestránková menu v seznamu menu

Ikony vícestránkových menu jsou propojeny v seznamu menu pomocí zvláštních obrázků. Znázorňují, že jsou menu *propojena*, což znamená, že můžete pomocí tlačítek *Další* a *Předchozí* přejít z jedné stránky v jednom menu do jiného menu.

Rozdělování a spojování: Chcete-li od sebe sousedící stránky menu rozpojit, klepněte na spojovací obrázek mezi nimi. Obrázek je odebrán. Stránky nalevo od myši zůstávají v původním menu. Stránky napravo pak budou tvořit nové, zvláštní menu (s novou barvou pozadí pro ikony menu). Klepnutím na mezeru mezi

sousedícími vícestránkovými menu je můžete znovu seskupit do jednoho menu.

Řazení kapitol: Tlačítko *Seřadit*, které se společně s tlačítkem *Průvodce kapitolou* zobrazuje napravo na poslední stránce menu, je nástroj navržený primárně pro vícestránková menu, jehož účelem je ušetřit vám čas. Když budete na menu určitou dobu pracovat (budete například přidávat, odstraňovat a uspořádávat kapitoly a při tom případně také film upravovat), může se stát, že zjistíte, že již tlačítka kapitol nejsou na stránkách seřazena podle pořadí na časové ose. Pokud nechcete z nějakého důvodu pro obsah nastavit vlastní pořadí přehrávání, lze tento problém vyřešit jediným klepnutím na tlačítko *Seřadit*.



*Stránky z vícestránkového menu. Spojovací obrázek znázorňuje, že se pro navigaci na těchto stránkách používají tlačítka *Další* a *Předchozí*. Tlačítko *Seřadit* (vpravo nahoře pod ukazatelem) umožňuje uspořádat tlačítka kapitoly v pořadí podle časové osy.*

Přidání menu disku

Část s menu disku v knihovně obsahuje kolekci menu pro různé příležitosti a v různých vizuálních stylech. Každé menu se skládá z obrázku pozadí, textového titulku a sady navigačních tlačítek odpovídajících účelu menu.

Chcete-li přidat menu disku do vytvářeného projektu, otevřete kompaktní knihovnu v Editoru disků, zvolte menu v části Menu disku (v části *Kreativní prvky*) a přetáhněte ji do seznamu menu. Chcete-li upravit akce přiřazené tlačítkům menu, můžete použít nástroje pro vytváření dostupné na časové ose ve spojení s přehrávačem, nebo využít automaticky zobrazovanou nápovědu prostřednictvím Průvodce kapitolou. Chcete-li změnit vzhled menu (nebo vytvořit nové), můžete k tomu použít Editor menu. Další informace naleznete na straně 286 a 290 (v uvedeném pořadí).

Typy menu

Každá předloha menu v knihovně má dvě varianty: *hlavní* a *vícestránkové*.

Hlavní menu: Ve většině projektů vidí koncový uživatel právě menu tohoto typu. Hlavní menu obvykle obsahují tlačítka s výchozím popisem *Přehrát film* a *Výběr scény*. Podle potřeby lze tyto popisy změnit. Přestože můžete cíle odkazů tlačítek nastavit zcela podle svých představ, pokud se budete držet zavedených zvyklostí, pomůže to cílové skupině lépe se v projektu orientovat. Například tlačítko *Přehrát film* je obvykle nakonfigurováno tak, aby začalo film přehrávat od začátku, a tlačítko *Výběr scény* obvykle umožňuje přepnout do dílčího menu s odkazy na kapitoly filmu.

Vícestránkové menu: Menu pro výběr scén musí často obsahovat větší počet *tlačítek kapitol*, než se vejde na jednu obrazovku. Aplikace Pinnacle Studio tento problém řeší podporou *vícestránkových menu* obsahujících další tlačítka právě pro navigaci mezi menu. Chování těchto tlačítek je předdefinované. Pomocí dvojice tlačítek *Další* a *Předchozí* lze přepínat

zobrazení mezi stránkami v rámci stejného menu, zatímco tlačítkem *Domů* přejdete do prvního menu projektu.

Tip: Chcete-li v knihovně zobrazit hlavní menu vedle sebe s odpovídajícími vícestránkovými menu, klepněte pravým tlačítkem myši na šedou oblast vedle menu a zvolte možnost *Seřadit podle* ➤ *Název*.

Tlačítka menu


Počet tlačítek kapitol na stránku se pro jednotlivá menu liší, takže jedním z kritérií pro výběr menu je počet kapitol, které chcete zpracovat. Pokud však chcete, aby konkrétní menu obsahovalo jiný počet tlačítek, můžete přidat nebo odstranit tlačítka v editoru menu, který lze spustit klepnutím na tlačítko *Editace* v přehrávači. Podrobnosti naleznete v části Editor menu na straně 290.

V menu s menším počtem tlačítek je obvykle více místa pro nadpisy. Menu s více tlačítky budou muset obsahovat zkrácené nadpisy, nebo budou zcela bez nadpisů. To, zda budou menu nadpisy obsahovat a zda budou jednoduché (například Kapitola 1) nebo podrobnější (Krájení dortu), závisí na vašem autorském stylu a obsahu filmu.

Nepropojená menu a tlačítka

Pouze první menu v seznamu menu je automaticky k dispozici uživateli (a potom pouze v případě, že je na časové ose obsah, který má sloužit jako počáteční kapitola). Menu přidané později se stanou součástí systému menu projektu, až je propojíte s prvním menu. Odkaz může být nepřímý a může



zahrnovat další menu, dokud však nebude existovat, představuje menu nedostupnou oblast. Takové menu je v pravém dolním rohu své miniatury ikony seznamu menu označeno symbolem .

Přehrávač také obsahuje zvláštní označení pro tlačítka menu, která ještě nejsou propojena na pozici na časové ose (kapitolu) či jiné menu. Propojené tlačítko zobrazuje informace o tom, na kterou kapitolu (například C1) či na které menu (například M1) je propojeno. U nepropojeného tlačítka se místo těchto informací zobrazuje ikona otazníku. (Pokud indikátory tlačítek nejsou zobrazeny, zaškrtněte pod přehrávačem políčko *Zobrazit/skryt čísla kapitol.*)



Náhled menu disku


Editor disku, například Filmový editor, obsahuje Přehrávač sloužící k náhledům položek knihovny a klipů na časové ose. Obecné úvodní informace k Přehrávači naleznete na stránce 10.


Zde jsou popsány zvláštní funkce, které přehrávač nabízí při prohlížení menu v seznamu menu. Klepnutím na menu v seznamu menu je přehrávač přepnut do vstupního režimu menu a zobrazuje náhled vybraného menu. Do tohoto režimu také můžete přepnout přímo, kdykoli je vybráno libovolné menu, a to klepnutím na kartu *Menu* nad obrazovkou přehrávače v Editoru disků.


V dolní části přehrávače Editoru disků se také zobrazují zvláštní ovládací prvky.




Pokud je jako vstupní režim přehrávače vybrán režim Menu (nahore), nabízí přehrávač na obrazovce náhledu interaktivní zóny pro přiřazení odkazů na kapitoly. Zde informace C1 znázorňuje, že je odkaz na kapitolu přiřazen tlačítku Přehrát film; symbol otazníku (?) nad tlačítkem Výběr scén znázorňuje, že je toto tlačítko aktuálně nepřिřazeno.

Tlačítko Editor menu: Vytváření nebo úprava návrhu a rozložení menu disku se provádí v Editoru menu. 

Zaškrťovací políčko Zobrazit čísla kapitol: Po zaškrtnutí tohoto políčka se v náhledu na každém tlačítku v menu zobrazí číslo kapitoly. Formát a barva čísel propojení odpovídá značkám kapitol časové osy. 

Tlačítko Otevřít modul disku: Tímto tlačítkem vyvoláte okno modulu disku, ve kterém můžete zobrazit náhled projektu s úplnou interaktivitou, abyste 

měli jistotu, že se budou menu chovat očekávaným způsobem.

Tlačítko Vypálit disk: Jakmile budete připraveni projekt již otestovat přímo na disku, vyvolejte tímto tlačítkem (nebo tlačítkem *Export* v horní části obrazovky) nástroj pro export, který vás provede procesem vypálení filmu na optický disk. 

Indikátory propojení

Jak je vidět na obrázku výše, jsou v případě, že je zobrazen náhled menu s nepropojenými tlačítky kapitol, tato tlačítka místo číslem kapitoly označena červeným otazníkem. Kromě nevyužitých tlačítek na poslední stránce vícestránkového menu by všechna tlačítka kapitol ve vašich menu měla být propojena na konkrétní část filmu.



EDITACE MENU NA ČASOVÉ OSE

Při vývoji projektu pro optický disk, například DVD, v Editoru disku aplikace Pinnacle Studio máte širokou škálu možností, jak se na projektu kreativně realizovat.

Každý aspekt menu disku (podrobnosti o jeho vzhledu, jeho propojení na tlačítka na obrazovce, přesné načasování jeho kapitol) lze upravit v aplikaci Pinnacle Studio. V případě vizuálních aspektů budete využívat Editor menu, ale propojení tlačítek a načasování kapitol se nastavuje přímo v Editoru disků.

Přehled rozhraní Editoru disků naleznete v části Projekty disku na straně 271.

Značky menu časové osy

Tlačítka kapitol v menu disku lze individuálně propojovat na libovolné body na časové ose filmu. V Editoru disku jsou tyto body označeny na časové ose *značkami kapitol* na stopě kapitol, což je specializovaná stopa časové osy, která se zobrazí nad dalšími stopami při přidání prvního menu do filmu. (Stopa je znovu odebrána v případě, že jsou odstraněna všechna menu.) Popisek značky kapitoly se skládá z písmene C, za kterým následuje pořadové číslo kapitoly v daném menu.

Ve stopě kapitol se zobrazují také *návratové značky*, které označují automatické body návratu z časové osy filmu zpět do menu disku. Popiskem značky návratu je písmeno M s pořadovým číslem cílového menu.

Bez ohledu na délku výsledného díla se počet *tlačítek kapitol* a *návratových značek* dohromady omezuje na 99.



Přetažením menu do prázdného seznamu menu dojde k tomu, že je na začátek prvního klipu filmu (za předpokladu, že film nějaký klip obsahuje) vložena značka kapitoly jako cíl tlačítka Přehrát film v menu. Na konec filmu je umístěna návratová značka označující návrat do menu.

Barva značek kapitol a návratových značek odpovídá barvě ikony Seznam menu u menu, ke kterému jsou značky přiřazeny. Značky lze na časové ose přemístit přetažením myši. Podrobnosti naleznete v části Editace značek kapitol a návratu na časové ose na straně 286.

Nástroje pro vytváření disků

V Editoru disků nabízí panel nástrojů časové osy řadu nástrojů pro vytváření, které lze používat přímo bez nutnosti přepínat okna nebo zobrazení.



Nástroje na panelu nástrojů Editoru disků

Vytvořit odkaz: Toto tlačítko propojuje aktuálně vybrané tlačítko kapitoly v přehrávači s umístěním jezdce časové osy.



Vložit propojení: Toto tlačítko usnadňuje práci s vícestránkovými menu přesunutím všech existujících propojení tlačítek (počínaje aktuálně vybraným tlačítkem kapitoly v přehrávači) o jednu pozici směrem ke konci filmu.






Ve vícestránkovém menu může vložení propojení spustit řetězovou reakci vynucením existujícího propojení na další stránku, propojení z této stránky na následující stránku atd. až po finální stránku, která pak bude také v případě potřeby vytvořena.


Odstranit odkaz: Klepnutím na toto tlačítko odeberete propojení existující mezi tlačítkem v menu a značkou kapitoly na stopě kapitol. Značka nepropojené kapitoly zůstane na stopě kapitol. Tuto



nepropojenou kapitolu lze ručně propojit přetažením myši na jiné tlačítko v náhledu menu. Může však nepropojená zůstat. V takovém případě ji bude možné přehrát pomocí tlačítka na dálkovém ovladači, které slouží pro přechod na další stopu. Můžete také klepnout na značky kapitol pravým tlačítkem myši a zvolit příkaz *Odebrat vybraný odkaz*.


Tlačítko cyklu: Klepnutím na levou  Přejít film  nebo pravou šipku tohoto ovládacího prvku lze procházet dostupnými tlačítky a nastavit je jako aktivní pro editaci. Chcete-li upravit název tlačítka, klepněte na něj. Tlačítka lze také vybrat klepnutím na propojení tlačítek v přehrávači při zobrazení náhledu menu.


Nastavit náhled: Po klepnutí na toto tlačítko  dojde k vygenerování obrázku miniatury snímku na pozici jezdce na časové ose a jeho zobrazení na tlačítku nabídky vybraném v ovládacím prvku *tlačítka cyklu* (pokud je typu *Miniatura*). Další informace o typech tlačítek menu naleznete v části *Tlačítka* na straně 291.

Vytvořit nepropojenou kapitolu: S výjimkou  případů, kdy je jezdec na časové ose přesně na pozici značky kapitoly nebo návratové značky, přidáte klepnutím na toto tlačítko značku kapitoly na stopu kapitol, kapitola však nebude propojena na žádné menu. Nepropojenou kapitolu lze také vytvořit dvojitým kliknutím v oblasti stopy kapitol nad dalšími stopami časové osy.


Nepropojenou kapitolu lze později v případě potřeby propojit jejím přetažením na tlačítko v náhledu menu. Nepropojená kapitola však také může být užitečná sama o sobě: při přehrávání označuje jeden z bodů, ve kterém je pozastaven obsah při procházení obsahu

disku DVD pomocí tlačítka *pro přechod na další stopu* na dálkovém ovladači.

Odebrat kapitolu: Pokud je jezdec na časové ose na pozici kapitoly, má tlačítko *Vytvořit nepropojenou kapitolu* opačnou funkci a upravený symbol. Klepnutím na něj odeberete značku kapitoly i propojení na menu (pokud je nastaveno). Pokud jsou vybrány značky kapitol, můžete také odebrat kapitoly pomocí příkazu místní nabídky *Odstranit vybranou kapitolu*. Chcete-li odebrat propojení ze značek kapitol tak, aby byly nepropojené, ale přesto zůstaly na stopě kapitol, použijte ze stejné nabídky příkaz *Odstranit vybrané odkazy*. 

Vytvořit vracení: S výjimkou případů, kdy již na pozici jezdce na časové ose značka existuje, přidá toto tlačítko na stopu kapitol návratovou značku. 

Návratová značka je aktivní během prohlížení pouze v případě, že je přehrávání spuštěno z menu, ke kterému je značka přidružená. (Na časové ose se musí barva značky shodovat s barvou ikony přidruženého menu v seznamu menu.) Když je při přehrávání dosaženo snímku spojeného s aktivní návratovou značkou, přejde zpět do přidruženého menu.

Zrušit vracení: Pokud se na pozici jezdce nachází návratová značka, změní se tlačítko *Vytvořit vracení* na tlačítko *Zrušit vracení* s odpovídajícím symbolem. 

K odstranění návratové značky lze také použít tlačítko *Odebrat kapitolu* a příkaz místní nabídky *Odstranit vybranou kapitolu*.

Edice značek kapitol a návratu na časové ose

Značky kapitol a návratové značky jsou spojeny s konkrétními snímky na časové ose, na jejichž pozici bude spuštěno přehrávání z menu disku (kapitoly) nebo na kterých je přehrávání vráceno do původního menu (návraty). Oba typy značek lze na požadovanou pozici ve filmu přesunout tažením myši.

Při zobrazování náhledu menu můžete přetažením značky kapitoly ze stopy kapitol na tlačítko v přehrávači změnit propojení tlačítka. Obrácená operace (tzn. přetažení tlačítka z přehrávače na bod na stopě kapitol) představuje alternativní způsob, jak vytvořit novou značku kapitoly.

Projekt obsahující jedno či více menu disku musí mít návratovou značku trvale umístěnou na konci stopy kapitol. Tím je zaručeno, že jakákoli kapitola přehrávaná na disku bude správně vrácena do původního menu. Poslední návratovou značku proto nelze odstranit.

Průvodce kapitolou

Když je do seznamu menu z knihovny přetaženo vícestránkové menu disku, zobrazí se v pravém horním rohu ikony menu tlačítko Průvodce kapitolou. Klepnutím na toto tlačítko otevřete okno Průvodce kapitolou.

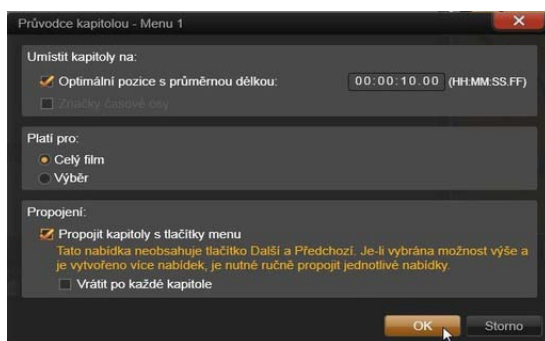


Proč používat Průvodce kapitolou?

Průvodce kapitolou nabízí rychlý způsob, jak pro film vytvářet kapitoly. Na stopu kapitol na časové ose Editoru disku budou přidány *značky kapitol*, aby bylo vidět, kde každá kapitola začíná. Díky možnosti *Propojit kapitoly s tlačítky menu* (viz níže) bude každá kapitola reprezentována jedním *tlačítkem kapitoly* u řady automaticky generovaných stránek menu. Tyto stránky jsou propojeny do této řady pomocí tlačítek *Další* a *Předchozí*.

Aktivací tlačítek kapitol při prohlížení menu může uživatel přehrát film z libovolného nabízeného počátečního bodu.

Průvodce kapitolou slouží také k nastavování menu výběru scén a prezentací. Pokud video archivujete na disk, můžete pomocí tohoto průvodce vytvořit menu, které bude sloužit jako katalog scén. Řady vytvořených stránek menu mohou být libovolně dlouhé. Jejich délka závisí na tom, kolik je vytvořeno kapitol a kolik tlačítek kapitol se nachází na navržené stránce menu.



Průvodce kapitolou ve skutečnosti umožňuje provádět pouze to, co můžete provést i vy sami pomocí dostupných nástrojů pro vytváření disků v Editoru disků (které zůstávají k dispozici i následně pro úpravy

vygenerovaného menu). Jeho účelem je urychlit kreativní proces převzetím řady rutinních činností, ze kterých se nastavování vícestránkového menu skládá.

Použití Průvodce kapitolou

Ovládací prvky Průvodce kapitolou jsou seskupeny do tří vodorovných panelů. Po nakonfigurování ovládacích prvků podle svých představ klepněte na tlačítko *OK*. Průvodce kapitolou provede nezbytné kroky vytvořením nových kapitol pro váš projekt společně s vytvořením značek na časové ose a (ve výchozím nastavení) automatickým vygenerováním sady stránek menu s nezbytným počtem tlačítek kapitol.

Umístit kapitoly na

Tento panel se nachází v Průvodci kapitolou zcela nahoře. Nacházejí se zde dvě možnosti, které lze použít samostatně nebo společně.

Optimální pozice: Když je toto políčko zaškrtnuto, Průvodce kapitolou vytvoří ve vybraném intervalu na časové ose kapitoly, ale nastaví kapitolu na nejbližší hranici klipu (pokud je k dispozici). Požadovaná průměrná délka kapitoly je určena v sekundách. Počáteční hodnota vychází z délky filmu. Chcete-li ji upravit, klepněte buď přímo na číslo a napište požadovanou hodnotu, nebo táhněte myší vodorovně v rámci daného textového pole.

Značky časové osy: U této možnosti se předpokládá, že jste připravili značky časové osy, které mají Průvodci kapitolou sloužit jako informace o tom, na kterých konkrétních místech ve filmu mají být propojení na kapitoly vytvořena.

Platí pro

Druhý panel v Průvodci kapitolou nabízí možnosti umožňující určit rozsah operace průvodce.

Celý film: Značky kapitol budou vytvořeny po celé délce filmu.

Výběr: Značky kapitol budou umístovány pouze v rámci časového rozsahu určeného začátkem prvního vybraného klipu a koncem posledního vybraného klipu.

Možnosti

Třetí panel nabízí dvě poslední volby, které lze nastavovat nezávisle.

Propojit kapitoly s tlačítky menu: Pokud je vybrána tato možnost, bude do menu přidáno tolik stránek, kolik je třeba použít tlačítek pro všechny vytvořené kapitoly. Bez této možnosti jsou značky kapitol vytvořeny na časové ose v nepropojeném stavu a nejsou vytvořeny žádné stránky menu.

Pokud chcete propojit nepropojenou značku na tlačítko menu, přetáhněte ji myší na tlačítko při zobrazování náhledu menu v přehrávači. Pokud značku kapitoly necháte nepropojenou, bude přesto sloužit jako dostupný bod pro pokračování v přehrávání, když bude uživatel procházet obsah disku pomocí tlačítka pro *přechod na další stopu* na dálkovém ovladači.

Vrátit po každé kapitole: Zaškrtnutím této možnosti přidáte na konec každé kapitoly *návratovou značku*. Ve výchozím nastavení jsou značky umístovány tak, aby se každá kapitola přehrávala až do začátku následující kapitoly a pak se vrátila do původního menu. Chcete-li změnit menu, na které je návratová značka propojena, přetáhněte značku na ikonu menu v seznamu menu. Je však třeba pamatovat na to, že návratová značka bude aktivní pouze v případě, že bylo přehrávání spuštěno z menu, na které je značka propojena.



EDITOR MENU

Editor menu sdílí většinu svých ovládacích prvků a použití s Editorem titulků, který je popsán v Kapitole 8. V této části se zaměříme na funkce Editoru menu.

Spuštění editoru

Menu v Editoru menu otevřete tak, že buď klepnete na tlačítko *Editace* v přehrávači při přehrávání náhledu menu, nebo na něj dvakrát klepnete v seznamu menu.

Stejně jako v případě Editoru titulků je již po otevření Editoru menu zvýrazněn jeden řádek textu. Chcete-li ho upravit, začněte psát. Chcete-li začít upravovat jiný řádek, klepnete do textového pole a zvýrazníte znaky, které chcete změnit. Chcete-li editaci textu ukončit, klepnete na prázdnou oblast okna.

Tlačítko cyklu

Jednou funkcí se Editor menu od Editoru titulků liší, a tou je *tlačítko cyklu* – ovládací prvek, který je k dispozici také v Editoru disku. V obou případech se nachází na pravé straně panelu nástrojů přímo nad časovou osou. Klepáním na tlačítko se šipkou vpravo a vlevo na tomto ovládacím prvku můžete procházet aktivními tlačítky v menu a některé zpřístupnit pro editaci.

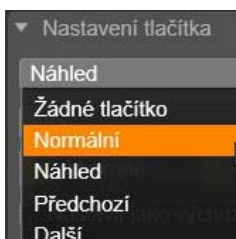
Poznámka: Pokud chcete upravovat pouze text tlačítek v menu, není vůbec nutné Editor menu použít. Místo toho můžete název tlačítka upravit přímo v ovládacím prvku *Tlačítko cyklu* v Editoru disků.

Tlačítka menu

Jako „tlačítko“, které je propojeno na další obsah filmu, lze použít jakýkoli vizuální prvek menu disku. Prvky, které jsou označeny jako „Žádné tlačítko“, naopak žádné propojení neobsahují.

Typy tlačítek

Typ tlačítka menu pouze určuje jeho chování. Jeho text a vzhled by téměř vždy měl být v souladu s chováním obvyklým u standardních diskových projektů, nemají však na něj žádný vliv. K dispozici je pět typů tlačítek.



Normální: Tento typ tlačítka umožňuje nastavit, aby text, obrázek či obrazec (tvar) sloužily jako propojení na libovolnou značku kapitoly na časové ose projektu disku nebo na menu v seznamu menu.

Miniatura: Jde o variantu tlačítka typu *Normální*, která umožňuje na tlačítku zobrazit miniaturu z časové osy.

Předchozí a Další: Tyto typy tlačítek automaticky zajišťují navigaci mezi stránkami vícestránkových menu v seznamu menu. Během přehrávání jsou tlačítka, jejichž cíle neexistují (na první a poslední stránce vícestránkové sady), automaticky skryta. Vzhledem k tomu, že je toto chování pevně dáno, není možné propojovat tato tlačítka na značky kapitol.

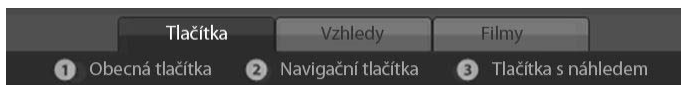
Kořen: Tlačítko tohoto typu je propojeno na první menu v seznamu menu. Jeho chování nelze změnit.

Tlačítka pro vícestránková menu

Pokud přidáte tlačítko *Další* a *Předchozí* do jakéhokoli menu, může sloužit jako vícestránkové menu. Pokud jeden z těchto typů tlačítek chybí, nelze menu používat ve vícestránkovém režimu.

Předvolby tlačítek

Klepnutím na kartu *Tlačítka* v horní části Editoru menu můžete zobrazit dostupné kategorie předdefinovaných tlačítek menu. Zvolte tlačítko, které se zobrazí uprostřed oblasti náhledu, odkud jej lze přetáhnout do požadované pozice.



Tyto tři kategorie odpovídají typům tlačítek uvedeným výše. Kategorie Navigační tlačítka zahrnuje všechna tlačítka typu Předchozí, Další a Kořen.

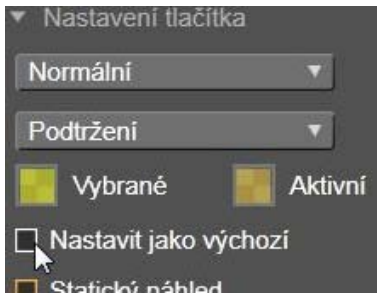
Obecná tlačítka: Tyto obrázky jsou učený pro použití s tlačítky typu *Normální*, která mohou být propojena na libovolnou značku kapitoly na časové ose.

Navigační tlačítka: Tyto tlačítkové předvolby jsou určeny pro tlačítka *Další*, *Předchozí* a *Kořen* s pevně nastavenou navigací.

Tlačítka s náhledem: Tato tlačítka zahrnují oblast miniatur, kde lze zobrazit náhled klipu na časové ose.

Nastavení tlačítka

Panel *Nastavení tlačítka* se nachází napravo od náhledu Editoru menu.

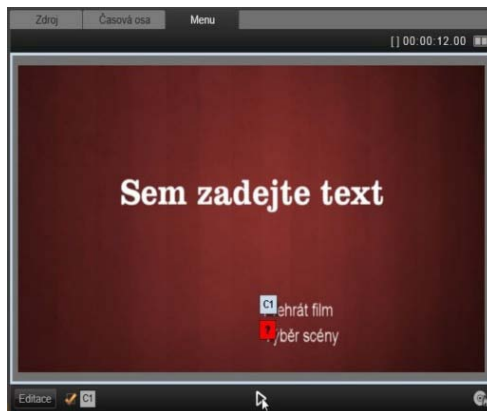


Panel Nastavení tlačítka je součástí Editoru menu.



MODUL DISKU

Chcete-li zobrazit náhled projektu po nastavení jeho menu, klepněte na tlačítko *Přehrát* v dolní části přehrávače. Tímto způsobem aktivujete okno modulu disku.



Při zobrazování náhledu menu v seznamu menu projektu v přehrávači Editoru disku je k dispozici tlačítko (dole uprostřed) pro otestování projektu v modulu disku.

Pokud je projekt vytvořen správně, měl by se modul disku otevřít v hlavním menu a uživatel by měl mít možnost použít odkazy Přehrát film a Výběr scén.



V modulů disků lze používat podobné ovládací prvky jako na dálkovém ovladači k přehrávači DVD. Tímto způsobem lze optimalizovat a plně otestovat interakce v menu a přehrávání před vypálením projektu na disk.

Pro přechod mezi propojeními v rámci náhledu lze používat navigační tlačítka přehrávače DVD v pravé dolní části nebo klikněte na odkazy přímo v náhledu.



Pozorně si projděte a ověřte všechna propojení na kapitoly a menu, která váš projekt obsahuje. Je nutné zkontrolovat, zda bude moci koncový uživatel provádět všechny požadované interaktivní akce: chyby mohou být pro uživatele zásadním nedostatkem, ale lze se jim snadno vyhnout.

Jakmile jste s dokončeným projektem spokojeni, můžete ho vyexportovat do souboru filmu, uložit ho do souboru s bitovou kopií disku nebo vypálit na disk. Další informace naleznete v *kapitole 11: Exportér*.

Importér

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

Tento proces přenosu se nazývá nahrávání, import nebo odesílání, v závislosti na použitém médiu a způsobu přenosu. Většina audiovizuálních nahrávek se v současnosti ukládá v digitálním formátu již od počátku, a proto při přenosu běžně nedochází ke ztrátě kvality. Pouze při přenosu z analogových zdrojů nebo z pásky (např. VHS, Hi8 nebo páska DV) dochází během procesu nahrávání i nadále k převodu do digitální podoby.

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

Souborové položky, které můžete v aplikaci Pinnacle Studio používat, včetně médií videofilmů, fotografií a zvuku i samotných projektů aplikace Pinnacle Studio, je nutné nejprve importovat ze zdroje, například z pevného disku v počítači, do knihovny, teprve pak je

bude možné použít. Ve většině případů probíhá import automaticky pomocí „sledovaných složek“. Pomocí importéru však můžete importovat také položky z místních složek, které nejsou nastaveny jako sledované složky.

Další krok

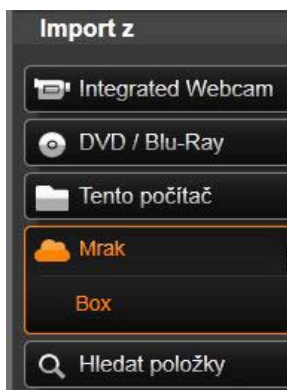
Jakmile aplikace Studio dokončí import položek, budete mít přístup k importovaným souborům, které můžete dále použít ve videofilmech. Podrobné informace naleznete v *Kapitole 2: Album*.

Použití importéru

Prvním krokem při importu je spuštění importéru aplikace Studio klepnutím na tlačítko *Import* v levé horní části obrazovky.

Importér se skládá z velké středové plochy obklopené několika menšími panely. Jeden z těchto panelů, panel *Import z* v levé horní části obrazovky, má stěžejní roli. Obsahuje seznam typů zařízení, které mohou sloužit jako zdroj importu. Volba vstupního zdroje pak určuje další zobrazení v importéru.

Na zvoleném typu importu pak závisí především sada ovládacích prvků a zobrazení nabízených ve středové oblasti pro náhled, procházení a výběr materiálu.





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

Import lze považovat za postup složený ze čtyř kroků:

1. Vyberte zdroj importu na panelu Import z.
2. Potvrzení nebo úprava nastavení na ostatních panelech
3. Výběr materiálu pro import ze zvoleného zdroje
4. Zahájení operace importu

Nyní aplikace Studio zahájí přenos požadovaného zvukového a obrazového materiálu a videomateriálu ze zdrojového zařízení na pevný disk (pokud je to nutné) do umístění zadaných na panelu Import do. Média pak budou přidána do knihovny. Po dokončení operace importu se ovládací prvek importéru vrátí na předchozí obrazovku, odkud budete moci získat přístup k importovaným souborům prostřednictvím Knihovny. (Další informace naleznete v *Kapitole 2: Knihovna*)

Importing stereoskopického 3D obsahu

Aplikace Pinnacle Studio rozpozná obsah jako stereoskopický 3D a označí jej jako takový u souborů s následujícími vlastnostmi:

- **MTS:** MVC, SBS50, SBS100 (pokud jsou používány značky proudu H264)
- **WMV:** Multistream, SBS50, SBS100, TAB50, TAB100 (pokud jsou používány značky metadat)
- **MP4, MOV with H264:** SBS50, SBS100 (pokud jsou používány značky proudu H264)
- **MPO:** Multistream
- **JPS, PNS:** SBS50, SBS100

Pokud aplikace Studio vaše 3D média nerozpoznala správně, vyberte správné nastavení v rozevřacím seznamu *Stereoscopic 3D* ve skupině *Úpravy nástrojů* pro opravu. Další informace najdete v části „Úpravy“ na straně 150.



PANELY IMPORTÉRU

Vlastní výběr materiálu k importu probíhá ve středové oblasti Importéru. Každý zdroj importu využívá středovou oblast poněkud jinak.

V závislosti na vstupním zdroji sdílí středová oblast rozhraní importéru až s pěti pomocnými panely se standardními funkcemi.

Panel Import z

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

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

- Všechny typy pomocných médií pro ukládání ve formátu souborů, včetně pevných disků, paměťových karet a pamětí USB Flash (viz část Import ze souboru, strana 315). Klepněte na volbu *Tento počítač* na panelu Import z a zvolte jednotlivé soubory pro import z disků připojených k počítači.
- Klepněte na volbu *Hledat položky* a importujte všechny soubory konkrétního typu z jednoho nebo více adresářů.
- Videokamery DV nebo HDV využívající připojení IEEE-1394 (FireWire) (viz část Import z kamery DV nebo HDV, strana 325). Zařízení jsou seřazena podle názvu v panelu Import z (např. Zařízení DV). Vyberte příslušné zařízení.
- Analogové videokamery a rekordéry (viz část Import z analogových zdrojů, strana 330). Všechna analogová nahrávací zařízení v systému jsou seřazena podle názvu (např. Pinnacle Systems MovieBox).
- Disky DVD a Blu-ray (viz část Import z disků DVD nebo Blu-ray, strana 332).
- Digitální fotoaparáty (viz část Import z digitálních fotoaparátů, strana 333).

- Importuje soubory médií a projekty aplikace Pinnacle Studio z mraku (viz “Import z mraku”, strana 323).

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



Import jednotlivého snímku

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


- Fázová animace: Animovaný film můžete vytvořit importováním jednotlivých snímků z videozáznamu (viz část Fázová animace, strana 333).
- Snímek: Slouží k importu jednotlivých obrázků z pásky nebo z živého záznamu, např. webové kamery (viz část Snímek, strana 336).

Nastavení úrovně analogového zvuku a videa

Hardware pro analogové nahrávání může být vybaven dalšími ovládacími prvky pro úpravu úrovní parametrů zvukového a obrazového signálu. Takové funkce jsou užitečné pro úpravu problémů s expozicí a podobných problémů u



zdrojového materiálu a pokud potřebujete provést kompenzaci rozdílů u videa z různých zdrojů.

Chcete-li získat přístup k těmto ovládacím prvkům, zvolte analogový zdroj a klepněte na tlačítko Další  vedle názvu zdroje. Otevře se okno Úrovně analogového vstupu.



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

Tyto úrovně je sice možné upravit pomocí příslušných oprav v editoru videa, pokud je však správně nastavíte ještě před nahráváním, nebudete se muset později zabývat korekcí barev.

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

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

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

- Jezdec *Odstín* je užitečný k opravám nechtěných posunů barevných odstínů u materiálu ve formátu NTSC. Při nahrávání ze zdroje ve formátu PAL není k dispozici.
- Jezdec *Sytost* reguluje sytost barev, tj. množství barvy, v obrazu. (Obraz s nulovou sytostí obsahuje pouze černou, bílou a odstíny šedé.)

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

Panel Import do

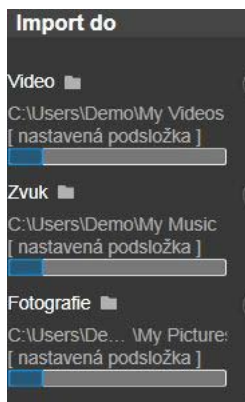
Po importu z externích zařízení do počítače budou položky médií k dispozici v počítači jako soubory. Panel Import do v importéru umožňuje zadat, kam se mají tyto soubory uložit. K dispozici jsou samostatné složky pro projekty, video, zvuk a obrázky, ale panel Import do uvádí pouze ty, které jsou relevantní pro aktuální zdroj importu nakonfigurovaný na panelu Import z.

Při vzrůstajícím počtu souborů médií a filmových projektů v počítači je čím dál více užitečné uspořádat materiál do složek a podsložek tak, abyste v budoucnu mohli požadovanou položku co nejrychleji načíst. Ovládací prvky panelu Import do jsou navrženy tak,

aby byl celý proces do určité míry, kterou si zvolíte, automatický.

Práce se složkami importu

Pokud nezvolíte jiná umístění, používá importér standardní složky pro video, hudbu a obrázky v rámci vašeho uživatelského účtu systému Windows a výchozí složku projektů aplikace Pinnacle Studio. Na obrázku vidíte typické nastavení v systému Windows 7. Chcete-li složku pro import změnit, klepněte na malé tlačítko složky nebo na cestu aktuální složky. (Viz níže část Výběr složky pro import.)

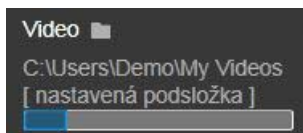


Složky zvolené pro jednotlivé typy položek, ať už výchozí nebo vlastní, slouží jako *základní umístění* pro importované soubory. Pokud chcete se souborovými položkami efektivně pracovat, můžete také zvolit vlastní název podsložky nebo možnost automatického generování názvu podle aktuálního data nebo data vytvoření importovaného materiálu. Možnosti podsložky zobrazíte klepnutím na možnost nastavení podsložky nebo na tlačítko *Další* (➤) u příslušného typu médií. (Viz dále část Nastavení podsložky.)

Pokud například nastavíte hlavní složku pro video jako C:\vid a způsob pojmenování podsložek na možnost Aktuální měsíc, budou veškerá importovaná videa přenesena do složky s názvem podobným názvu c:\vid\2012-10.

Indikátor míry zaplnění: Tento sloupcový graf zobrazuje, kolik zbývá místa v paměťovém zařízení u jednotlivých cílových umístění importu. První část

sloupce znázorňuje již použité místo v zařízení. Barevná část znázorňuje, kolik místa budou vyžadovat aktuálně zvolené soubory médií, které čekají na import.

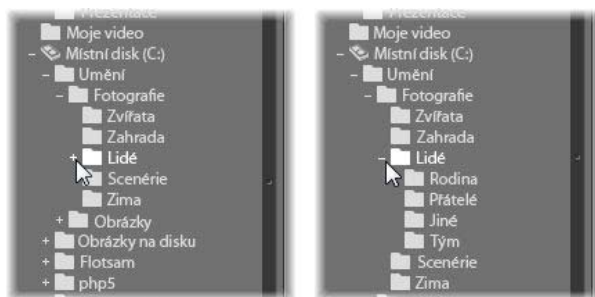
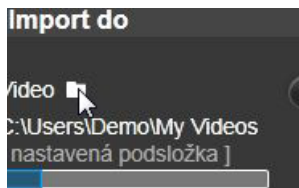


Zobrazení dostupného místa pro ukládání souborů

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

Výběr složky pro import


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

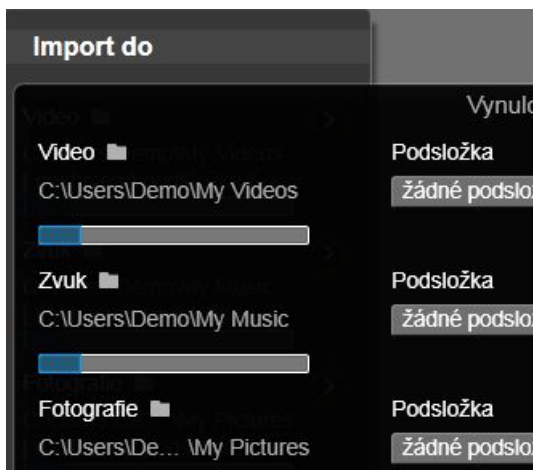


Klepnutím na ikonu znaménka plus zobrazíte obsah složky.

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

Nastavení podsložky

Pokud chcete jako cíl importu pro určitý typ položek nastavit podsložku v základní složce, klepněte na tlačítko nastavení podsložky nebo na tlačítko *Další* . Tato tlačítka otevírají dialogové okno, které představuje rozšířenou verzi panelu Import do, kde jsou obsaženy ovládací prvky nutné k nastavení názvu podsložky nebo způsobu pojmenování pro jednotlivé typy médií podporované u aktuálně zvoleného zdroje importu.



Rozšířené dialogové okno Import do pro souborové položky. Protože mohou být soubory položek jakéhokoli typu, jsou k dispozici ovládací prvky pro všechny tři typy. Většina ostatních zdrojů zahrnuje pouze import videa a ovládací prvky pro zvuk, fotografie a projekt nejsou zobrazeny.

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

Žádné podsložky: Při výběru této možnosti budou importované soubory uloženy do základní složky.

Vlastní: Pokud zvolíte tuto možnost, zobrazí se místní okno pro úpravy. Zadejte název podsložky, do které chcete příští import nebo importy daného typu položek uložit.

Dnes: Importované soubory budou uloženy do složky pojmenované jako aktuální datum ve formátu 2012-10-25.

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

Aktuální měsíc: Tato možnost je shodná s možností Dnes, název však nebude obsahovat údaj o dni, tedy například 2012-10.

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

Panel Režim


Panel Režim v importéru představuje místo, kde můžete upravit možnosti, které nabízí různé zdroje importu.

Možnosti importu formátu DV/HDV


Možnosti pro import formátu DV a HDV se na panelu Režim nacházejí ve třech skupinách.

Předvolby: Skupina

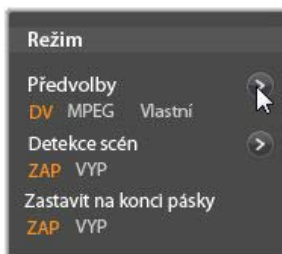
Předvolby nabízí dvě standardní konfigurace pro

kompresi obrazu a zvuku a vlastní nastavení, které umožňuje doladit parametry v okně Možnosti komprese, které se otevře, když klepnete na horní tlačítko *Další* . (Viz část Okno možností komprese na straně 309.) Přednastavené předvolby jsou následující:

- DV: Tato předvolba umožňuje plně kvalitní nahrávání formátu DV, které pro minutu videa využívá přibližně 200 MB místa na disku.
- MPEG: Komprese MPEG vytváří menší soubory než formát DV, vyžaduje však vyšší výkon počítače ke kódování a dekodování. To by mohlo u starších počítačů vést k nižšímu výkonu.

Detekce scén: Pokud je aktivována funkce detekce scén, rozdělí se záznam při importu do scén, které lze v knihovně zobrazit samostatně a se kterými lze samostatně manipulovat. Výrazně to zjednodušuje hledání materiálu, který vás zajímá, při editování. Okno Možnosti detekce scén otevřete klepnutím na dolní tlačítko *Další* . (Viz část Okno možností detekce scén na straně 310.)

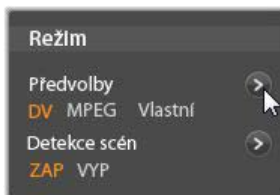
Zastavit na konci pásky: Tato možnost umožňuje, aby aplikace Pinnacle Studio automaticky zastavila nahrávání, pokud zjistí prázdnou pásku. Prázdná oblast na pásce, bez formátování časového kódu, znamená, že



na pásce není nic nahráno. Pokud jste na pásce záměrně při nahrávání nevytvářeli prázdné úseky (jemným překrytím sousedních záběrů), zabraňuje tato volba nechtěnému nahrávání materiálu.

Možnosti importu pro analogová média

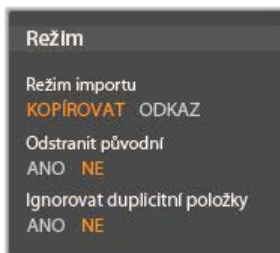
Možnosti pro import z analogových zdrojů jsou podobné možnostem uvedeným u digitálních zdrojů. Vysvětlení oken Možnosti komprese a Možnosti detekce scén najdete dále.



Možnosti importu pro souborové položky

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

Režim importu: Tato možnost určuje, zda bude soubor médií nebo soubor projektu fyzicky zkopírován ze zdrojového umístění do cílové složky na místním pevném disku (jak je specifikováno na panelu Import do.) Jestliže je vybrána možnost *Kopírovat*, bude soubor zkopírován. Pokud je zvolena možnost *Propojit*, soubor nebude zkopírován a v knihovně bude vytvořen odkaz na soubor v původním umístění.



Je velmi vhodné si soubory na síťových jednotkách zkopírovat na místní pevný disk.

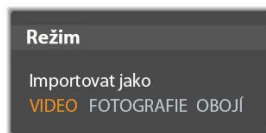
Odstranit původní: Pokud je povolena tato možnost, budou po zkopírování odstraněny původní kopie souborů, které importujete. Tato možnost je vhodná tehdy, pokud chcete své položky uspořádat pomocí

importéru a nechcete, aby místo na pevném disku nezabíraly zbytečné kopie.

Ignorovat duplicitní položky: Tato možnost pomáhá zpracovat redundantní soubory médií nebo soubory projektů, které *již* máte, tak, že v importéru zadáte pokyn, že nemají být importovány další kopie souborů, které mohou mít odlišný název, ale jinak jsou zjevně identické.

Možnosti importu pro nahrávání pomocí fázové animace

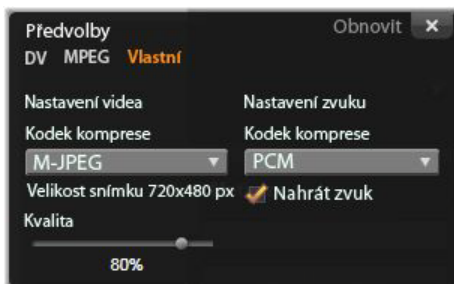
Při vytváření fázové animace je ze živého zdroje videa nahrána řada jednotlivých snímků. V závislosti na tom, co chcete udělat se sekvencí fázové animace, můžete nastavit v importéru možnost, aby byly jednotlivé snímky spojeny do filmu, aby byly jednotlivé snímky importovány jako obrázky nebo obojí.



Okno možností komprese

Možnosti, které jsou k dispozici na panelu Režim pro import formátu DV/HDV i analogových zdrojů zahrnují přístup k tomuto oknu, kde můžete doladit předvolby komprese. Pokud zvolíte předvolbu DV nebo MPEG, můžete v tomto okně zkontrolovat nastavení, které bylo skutečně použito. Při provádění úprav je zde automaticky vybrána předvolba Vlastní.

Protože některé možnosti závisí na jiných, nebudou všechny zobrazeny současně.



Okno Možnosti komprese pro import digitálního a analogového videa

Nastavení videa

Kodek komprese: V tomto rozevíracím seznamu vyberte kodek, který chcete použít.

Velikost snímku: Na tomto řádku vidíte rozměry nahrávaného videa.

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

Nastavení zvuku

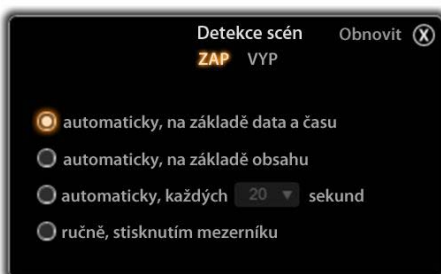
Komprese: V tomto rozevíracím seznamu se zobrazuje kodek, který bude použit ke kompresi příchozích zvukových dat.

Nahrát zvuk: Zaškrtnutí tohoto políčka zrušíte, pokud nebudete nahráný zvuk používat při produkci.

Okno možností detekce scén

Možnosti nabízené na panelu Režim pro import formátu DV/HDV i analogových zdrojů zahrnují

přístup k tomuto oknu, kde můžete konfigurovat předvolby detekce scén.



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

Automatická detekce scén je klíčovou funkcí aplikace Studio při práci se zdroji ve formátu DV a HDV. V průběhu nahrávání videa detekuje aplikace Studio přirozená rozhraní scén a rozděljuje záznam do scén. Scény lze jednotlivě zobrazit a spravovat v zobrazení *Scény* v knihovně.

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

K dispozici jsou čtyři možnosti detekce scén:

- **Automatická detekce podle času:** Tato možnost je dostupná pouze při nahrávání ze zdroje DV. Aplikace Studio sleduje během nahrávání časový údaj na pásce a při zjištěném přerušení zahájí novou scénu.
- **Automatická detekce podle střihu:** Aplikace Studio detekuje změny v obsahu videa a vytvoří novou scénu při každé významné změně obrazu.

Tato funkce nemusí pracovat správně při nestabilním osvětlení. Pokud bychom použili jako příklad extrémní situaci se záběry z nočního klubu se stroboskopem, vznikla by nová scéna při každém záblesku stroboskopu.

- **Vytvoř klip každých X sekund:** Aplikace Studio bude vytvářet nové scény ve zvoleném intervalu. Tato funkce může být užitečná k rozdělení záznamu, který obsahuje dlouhé souvislé záběry.
- **Ručně, stisknutím mezerníku:** Tuto možnost vyberte, chcete-li sledovat celý proces nahrávání a sami rozhodnout, kde má dojít k rozdělení scén. Scény můžete během nahrávání kdykoli rozdělit stisknutím klávesy [Mezerník].

Panel Metadata

Na panelu Metadata můžete zadat informace, které budou spojené s importovaným souborem médií nebo souborem projektu v knihovně. Může vám to usnadnit hledání a správu klipů při hledání položek v knihovně pro použití ve filmu.

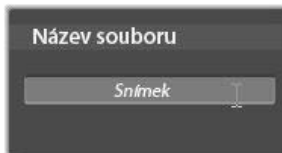
Pole *Kolekce* slouží k zadání názvu Kolekce, kam budou přidány všechny naimportované položky. Můžete zadat název stávající kolekce nebo zadáním nového názvu vytvořit novou kolekci. (Další informace o kolekcích získáte na straně 24.)

Do pole *Značka* můžete zadat pro položku značky, které lze později použít k vyhledání příslušné položky. (Další informace o značkách získáte na straně 47.)

Panel Název souboru

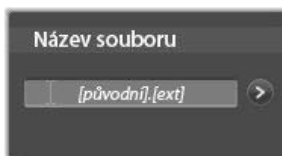
Tento panel v importéru umožňuje zadat názvy, pod kterými se mají importované soubory médií nebo projektu uložit.

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



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


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



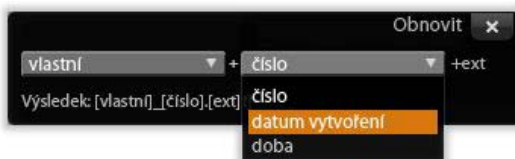
Pokud chcete použít vlastní název, zadejte ho do pole pro úpravy jako obvykle. U souborových položek však bude mít cílový název dvě části: *kořen*, který zadáte sami, a *koncovku*, která je generována pomocí jednoho ze tří jednoduchých pravidel při importu. Výchozí pravidlo přidá ke každému názvu souboru jednoznačné pořadové číslo.



Při zadávání vlastního názvu se v poli pro úpravy zobrazí pouze kořen. V ostatních případech, kdy je zobrazen název, se však zobrazí i koncovka podle použitého pravidla.

Chcete-li pro koncovku vybrat jiné pravidlo, klepněte na tlačítko *Další* . Otevře se dialogové okno se dvěma rozevíracími seznamy. První z nich umožňuje zvolit původní nebo vlastní kořen. Tuto možnost můžete použít tehdy, pokud někdy budete chtít vrátit importovaným souborům jejich původní názvy. Druhý rozevírací seznam se zobrazí pouze u vlastních názvů a umožňuje zvolit z dostupných pravidel pro generování koncovky:

- **Číslo:** Jedná se o stejné pravidlo, které je použito také u jiných typů médií, aby nedocházelo ke kolizím názvů. Pokud zadáte kořen „Průvod“, bude mít první kopírovaný soubor název Průvod (plus původní přípona souboru), druhý bude pojmenován Průvod_001 a čísla v názvu budou pokračovat podle pořadí.
- **Datum vytvoření:** Čas vytvoření souboru v hodinách, minutách a sekundách slouží k vytvoření názvů typu Průvod_20-30-00. Jde tedy o soubor, který byl vytvořen přesně ve 20:30 hodin večer.
- **Doba:** Tato možnost je podobná předchozí možnosti, použije se však časový údaj o importu.



Okno konfigurace názvu souboru při importu



VÝBĚR POLOŽEK PRO IMPORT

Každý zdroj podporovaný v importéru má vlastní příslušnou sadu ovládacích prvků pro výběr materiálu. Po klepnutí na název zdroje v panelu Import z se ústřední oblast průvodce konfiguruje tak, aby obsahovala příslušné ovládací prvky, které potřebujete.

Import ze souboru

Existují dva způsoby, jak importovat mediální soubory z médií pro ukládání ve formátu souborů, včetně místních pevných disků, optických jednotek, paměťových karet a paměťových jednotek USB.

- Na panelu Import z v importéru zvolte možnost *Tento počítač* a vyberte určité soubory položek nebo skupiny souborů pro import.
- Na panelu Import z vyberte volbu *Vyhledat položky* a vyberte jednu nebo více složek a naimportujte všechny položky požadovaných typů, které se v těchto složkách nacházejí.

Výběr souborů pro import

Když na panelu Import z vyberete volbu *Tento počítač*, probíhá výběr souborů v prohlížeči složek a souborů položek ve středové části průvodce.

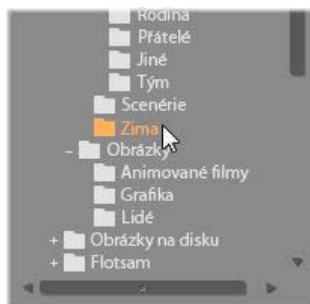


Při importu ze souborových položek zobrazí importér ve střední části prohlížeč složek a souborů. Po levé straně jsou zobrazeny panely Import z a Import do a na pravé straně panely Režim a Název souboru a panely názvů souborů. Tlačítkem Zahájit import v dolní části zahájíte po výběru požadovaných souborů položek operaci importu.

V rámci jedné operace importu můžete přenést více typů médií z více zdrojových složek. Každý vybraný soubor bude zkopírován do příslušné složky odpovídající typu položky (jak jsou zadány v panelu Import do).

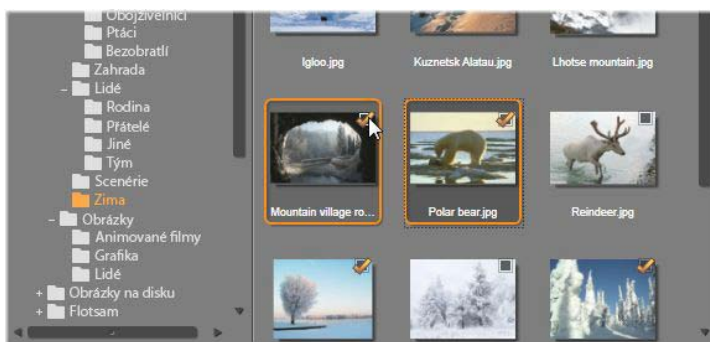
Prohlížeč složek a souborů médií

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



Procházení tohoto stromu složek je obdobné jako procházení v Průzkumníku Windows a jiných programech. Složky obsahující jiné složky jsou označeny znaménkem plus vlevo od názvu složky, pokud jsou zavřené, a znaménkem mínus, pokud jsou otevřené. Klepnutím na znaménko otevřete (rozbalíte) nebo zavřete (sbalíte) seznam podsložek ve složce.

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



Na obrázku je otevřená složka Fotografie\Zima, ve které je zobrazena skupina souborů obrázků. Pokud chcete soubory vybrat pro import (nebo jejich výběr zrušit), zaškrtněte políčko v pravém horním rohu jedné nebo více ikon. Na obrázku jsou vybrány čtyři soubory.

Zobrazení náhledu souborů médií a projektů

Náhled zvuku a videa: Prohlížeč souborů umožňuje zobrazit náhled všech podporovaných typů položek. Kliknutím na tlačítko *přehrát* ve střední části ikon videosouborů a zvukových a projektových souborů v knihovně spustíte náhled položek, které zastupují. Pro účely rychlého náhledu se videosoubory přehrávají v rámečku samotné ikony. Přehrávání zastavíte klepnutím na libovolné místo v ikoně. V opačném případě se přehraje náhled celého souboru.



Náhled fotografie přes celou obrazovku: Chcete-li zobrazit digitální fotografie nebo jiné obrázky při rozlišení přes celou obrazovku, klepněte dvakrát na jejich ikonu. Také můžete klepnout na tlačítko *celé obrazovky* na panelu nástrojů pod prohlížečem nebo stisknout klávesu F11.

Jezdec náhledu: U zvukových a obrazových klipů se těsně pod ikonou jejich souboru zobrazuje jezdec. Klepnutím a přetažením *ovladače jezce* můžete ručně zobrazit náhled kterékoli části souboru. Ukazatel myši se při správném umístění na jezdcu změní na obousměrnou šipku.



Označení souborů pro import

Pokud chcete soubory položek pro import označit postupně, klepněte na *zaškrťovací políčko* v pravém horním rohu ikony souboru. Pokud přejdete procházením do nové složky zaškrtně se toto políčko automaticky u všech zobrazených souborů.



Klepnutím na zaškrťovací políčko označíte soubor nebo jeho označení zrušte.

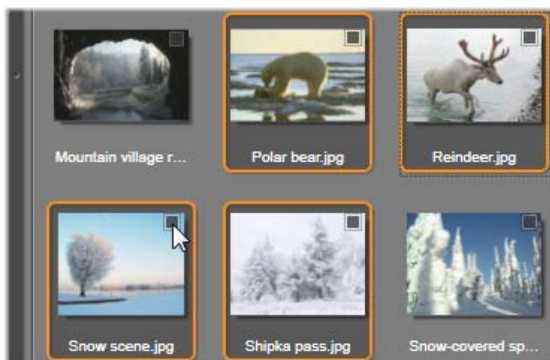
Označení více souborů: Prohlížeč také umožňuje vybrat (nebo zrušit výběr) skupiny zvýrazněných souborů současně. Chcete-li jednotlivý soubor zvýraznit, jednoduše klepněte na jeho název nebo ikonu. Stav zvýraznění je označen oranžovým okrajem. Pokud chcete zvýraznit další soubory, klepněte na jejich ikony a podržte současně stisknuté klávesy **SHIFT** a **CTRL** následujícím způsobem:

- Pokud na ikonu klepnete současně s podržením klávesy **CTRL**, zvýrazníte nebo zrušíte zvýraznění jednoho souboru, aniž byste tím ovlivnili ostatní soubory ve skupině.
- Pokud stisknete klávesu **SHIFT** a klepnete na ikonu souboru, zvýrazníte danou ikonu a všechny ikony mezi ní a ikonou, na kterou jste klepnuli *dříve*, včetně jí samé. Zvýraznění ikon, které do daného rozsahu nespádají, bude zrušeno.

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

Jakmile zvýrazníte ikony, které chcete importovat, můžete celou skupinu současně vybrat (nebo výběr

zrušit) klepnutím na zaškrťovací políčko u kterékoli ikony.



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

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



Pomocí tlačítka Označit vše označíte všechny soubory položek v aktuální složce.

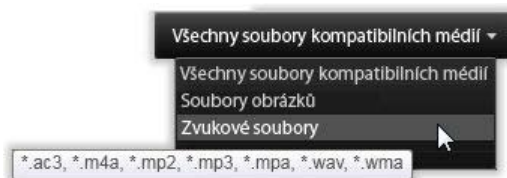
Při každém přidání nebo odebrání souboru ze seznamu souborů k importu aktualizuje prohlížeč souborů počet na *indikátor stavu výběru* v pravé dolní části okna.

Vlastní nastavení prohlížeče

Několik ovládacích prvků umožňuje konfigurovat prohlížeč souborů tak, aby odpovídal hardwarovým požadavkům vašeho monitoru a dalším požadavkům.

Zavření stromu složek: Chcete-li maximálně zvětšit prostor pro zobrazení náhledu souborů, klepněte na ikonu dvojité šipky směřující doleva v horní části posuvníku stromu složek. Strom složek tak skryjete do podoby svislého pruhu v levé části okna. V horní části pruhu se zobrazí ikona dvojité šipky směřující doprava, která umožňuje strom znovu otevřít. Zobrazí se také název aktuální složky.

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



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

Nastavení velikosti náhledu:

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



náhledu v prohlížeči souborů. Jezdcem můžete pomocí myši pohybovat třemi způsoby:

- Klepněte na tlačítko jezdece a přetáhněte ho doleva nebo doprava.
- Klepněte vedle tlačítka jezdece. Jezdec se přesune v příslušném směru.
- Klepněte na tlačítko mínus nebo plus na koncích rozsahu jezdece a jezdec tak posuňte o větší úsek.

Fotografie na celou obrazovku: Pokud chcete zobrazit náhled zvolené fotografie na celou obrazovku, klepněte na tlačítko úplně vpravo.


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



Úprava data a času importovaného souboru

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

Oprava času nebo data souboru:

Pomocí tlačítka *Další*  na indikátoru stavu výběru otevřete okno, které nabízí dvě možnosti pro úpravu vyznačeného času:

- **Opravit časovou zónu:** Pomocí tohoto jezdece můžete změnit časový údaj systému souborů u jakéhokoli importovaného souboru médií až o 12

hodin v obou směrech. Pomocí tohoto nastavení můžete vyrovnat časový rozdíl v případě, že jste si přivezli videozáznamy z cesty do zahraničí.

- **Nastavit datum a čas:** V těchto polích lze zadat libovolné datum a čas. Časový údaj u všech importovaných souborů médií se změní na tento údaj.

Import from Cloud

Po kliknutí na položku Cloud na panelu Import z v importéru se přidá titulek „Box“ a zobrazí se přihlašovací obrazovka. Po přihlášení k účtu služby Box se hlavní oblast zaplní médii a projekty v externích úložištích, které se zobrazí buď jako seznam, nebo jako náhled. Pomocí tlačítka výběru zobrazení v záhlaví určete požadované zobrazení.



Obsah služby Box v zobrazení náhledu. Kliknutím na výběr zobrazení nad obrázky přepnete do zobrazení seznamu.

Ve výchozím nastavení zobrazuje oblast prohlížeče služby Box všechny typy souborů, které lze pomocí aplikace Pinnacle Studio importovat. Rozevírací nabídka vedle možnosti *Všechny kompatibilní soubory* v dolní části okna umožňuje zvolit zobrazení jediného typu souboru: videa, zvukového souboru, fotografie nebo projektu.

Vyberte jednotlivý soubor pro stažení kliknutím na jeho náhled nebo položku seznamu. Chcete-li zvolit více souborů, stiskněte po prvním výběru klávesu Ctrl. Podle potřeby určete jako cílové umístění nějakou podsložku a kliknutím na tlačítko *Zahájit import* zahajte stahování.

Vyhledání položek

Když vyberete možnost *Hledat položky* na panelu Import z, zobrazí se hierarchické zobrazení složek podobné zobrazení *Tento počítač*. Rozbalení a sbalení složek funguje jako obvykle, včetně použití kláves PLUS a MÍNUS jako klávesových zkratk.

Protože pro hledání vybíráte složky a nikoli soubory, soubory obsažené ve složkách se nezobrazí. Vedle každého názvu ve stromu složek se zobrazí zaškrtačací políčko a v dolní části se na panelu nástrojů zobrazí tři rozevírací seznamy. Tyto seznamy obsahují v jednotlivých kategoriích nabídku typů souborů pro import: *Video*, *Foto* a *Zvuk*.) Ve výchozím nastavení jsou zaškrtnuty přípony souborů u všech nabídek, což znamená, že do operace importu budou zahrnuty všechny zobrazené typy souborů. Zrušte zaškrtnutí u přípon souborů všech typů, které nechcete importovat.

Chcete-li zahájit import, označte všechny složky, ze kterých chcete importovat soubory médií. Použijte seznamy typů souborů, o kterých jsme se právě zmínili, a v případě potřeby zužte rozsah přichozích typů souborů.

Po provedení výběru klepněte na tlačítko *Hledat a importovat* v dolní části a spusťte operaci importu. Takto budou importovány všechny soubory zvoleného typu ve vybraných adresářích.

Import z videokamery DV nebo HDV

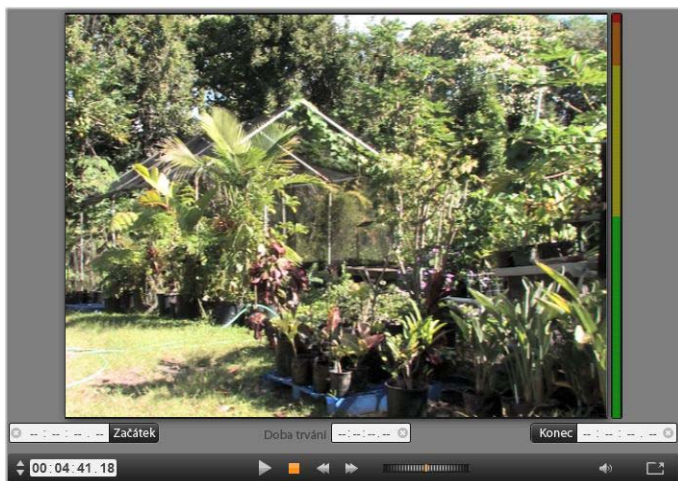
Pokud se chcete připravit na import digitálního videa, zapněte zařízení DV nebo HDV v režimu přehrávání a zvolte je v panelu Import z v importéru.

Musíte také zkontrolovat, zda jsou cílová složka, předvolby komprese a další možnosti v ostatních panelech nastaveny tak, jak potřebujete. (Viz Panely importéru, strana 298.)



Náhled videa

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



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

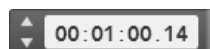
Pod náhledem je řada ovládacích prvků pro automatické nahrávání pomocí nastavení značky začátku a konce. Další informace naleznete v části Nahrávání videa a zvuku na straně 328.

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





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


Indikátor aktuální pozice časového kódu zobrazuje místo přehrávání podle časového kódu zaznamenaného na pásce při



snímání. Jeho čtyři pole představují v tomto pořadí hodiny, minuty, sekundy a snímek. Nalevo od indikátoru je dvojice tlačítek se šipkou, která slouží k posunu pozice o jeden snímek vpřed nebo zpět.

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

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

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

Značka začátku a konce: Pole časového kódu značka začátku a konce nad koncovými body panelu posunu označují plánovaný počáteční a koncový bod nahrávání videa.

Poznámka: Zdroje DV a HDV jsou vhodné také pro snímky, podrobnosti naleznete na straně 336.

Nahrávání videa a zvuku

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

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


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

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

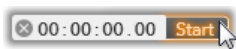
Můžete nastavit čas značky konce a značku začátku ponechat prázdnou. Když klepnete na tlačítko *Spustit nahrávání*, spustí se import okamžitě a skončí automaticky na značce konce. Zadání délky trvání a zadání značky konce jsou rovnocenné operace. Ať zvolíte kteroukoli z nich, importér vypočítá a zobrazí druhou hodnotu automaticky.

Poznámka: Před zahájením importu ověřte, zda je správně nakonfigurováno nastavení na panelu Import do a na dalších panelech (viz stránka 298).

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

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


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

1. Pomocí ovládacích prvků počítadla času nastavte hodnoty značky začátku a značky konce, tj. počátečního a koncového bodu požadovaného záznamu.
Pokud chcete nastavit značku začátku, zadejte hodnotu přímo do pole začátku, nebo přejděte na požadovaný bod a klepněte na tlačítko *Začátek*. Obdobně můžete nastavit značku konce.

8. Klepněte na tlačítko *Spustit nahrávání*. Aplikace Studio umístí zdrojové zařízení na značku začátku a automaticky spustí nahrávání.
9. Při dosažení značky konce bude import ukončen a zdrojové zařízení bude zastaveno.
10. Nahraný materiál je uložen v knihovně.

Import z analogových zdrojů

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

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

Pokud chcete připravit import z analogového zdroje, zapněte zařízení a vyberte ho podle názvu na panelu Import z v importéru. Vyberte také příslušný vstup (např. Kompozitní video nebo S-Video). Pokud chcete vstupní analogový signál před digitalizací upravit, klepněte na tlačítko *Další* , které poskytuje přístup k oknu Úroveň analogového vstupu. (Další informace naleznete na stránce 300.)



Před spuštěním nahrávání zkontrolujte, zda jsou cílová složka, předvolby komprese a další možnosti v ostatních panelech nastaveny tak, jak potřebujete. (Viz Panely importéru, strana 298.)

Nahrávání z analogového zdroje:

1. Ověřte, zda je připojen správný vstup (např. S-Video).
2. Spusťte přehrávací zařízení těsně před místem, ve kterém chcete spustit nahrávání.
3. Nyní by měl být aktivní náhled videa a zvuku. (Pokud ne, zkontrolujte kabely a instalaci převaděče.)
4. Spusťte nahrávání klepnutím na tlačítko *Spustit nahrávání*.
5. Název tlačítka se změní na *Zastavit nahrávání*.
6. Na konci segmentu znovu klepněte na toto tlačítko. Nahrany materiál bude uložen v knihovně.
7. Zastavte zdrojové zařízení.

Nahrávání po zadanou dobu:

1. Ověřte, zda je připojen správný vstup (např. S-Video).
2. Do ovládacího prvku počítadla času pod náhledem videa *Doba trvání* zadejte požadovanou dobu trvání.
3. Spusťte přehrávací zařízení těsně před místem, ve kterém chcete spustit nahrávání.
4. Nyní by měl být aktivní náhled videa a zvuku. (Pokud není, zkontrolujte kabely a instalaci převaděče.)
5. Spusťte nahrávání klepnutím na tlačítko *Spustit nahrávání*.
6. Název tlačítka se změní na *Zastavit nahrávání*.
7. Operace nahrávání skončí automaticky po zaznamenání požadované doby. Nahrávání je možné zastavit také ručně klepnutím na tlačítko *Zastavit nahrávání*.

Import z disků DVD nebo Blu-ray

Importér může importovat data obrazu a zvuku z disků DVD a BD (Blu-ray). Začněte tím, že vložíte zdrojový disk do jednotky a vyberete ho na panelu Import z v importéru. Pokud máte více než jednu optickou jednotku, zvolte správné zařízení ze seznamu.



Poznámka: Média chráněná proti kopírování nelze importovat.

Před spuštěním nahrávání zkontrolujte, zda jsou cílová složka a název souboru v ostatních panelech nastaveny tak, jak potřebujete. (Viz Panely importéru, strana 298.)

Protože se při importu z optických disků často jedná o velké soubory, je důležité zvolit správnou složku pro import. Zejména zkontrolujte, zda je v určeném umístění dostatek volného místa (viz strana 302).

Náhled souborů na disku

Média na optických discích jsou přístupná prostřednictvím operačního systému počítače. Z toho důvodu jsou ovládací prvky náhledu ve středové oblasti, způsoby výběru souborů a postup importu stejné jako u běžných souborových položek (vyjma toho, že nepotřebné složky se zpočátku zobrazují zavřené). Další informace naleznete na straně 315.

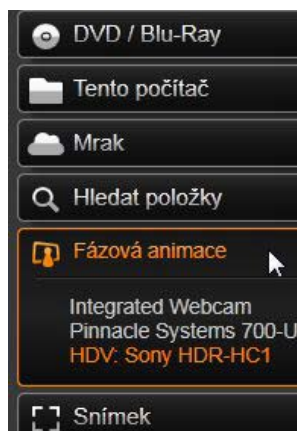
Import z digitálních fotoaparátů

Podobně jako u jednotek optických disků jsou média v digitálních fotoaparátech přístupná prostřednictvím operačního systému počítače. Fotoaparát může být zobrazen v seznamu zdrojů jako vyměnitelný disk. Náhled, výběr a import se provádí stejně jako u běžných souborové položky (s výjimkou toho, že složky se nejprve zobrazí zavřené). Další informace naleznete na straně 315.

Fázová animace

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

Pokud se chcete připravit na import pomocí funkce Fázová animace, zkontrolujte, zda je zapnuto zdrojové zařízení, a poté vyberte jeho název pod záhlavím Fázová animace v panelu Import z v importéru. (Další informace naleznete na stránce 300.)



Před spuštěním nahrávání zkontrolujte, zda jsou cílová složka, možnosti a název souboru v ostatních panelech nastaveny tak, jak potřebujete. (Viz Panely importéru, strana 298.)

Pokud zdrojové zařízení funguje správně, měl by se vám ve středové oblasti okna importér zobrazit živý náhled. Klepněte na tlačítko *celé obrazovky* na pravém konci panelu posunu a zobrazte tak náhled na celou obrazovku.

Když budete připraveni na nahrávání obrázků, klepněte na tlačítko *Nahrát snímek*. Do zásobníku obrázků v dolní části okna bude přidána miniatura zaznamenaného snímku. (Další informace naleznete v části Použití zásobníku obrázků na straně 337.)


Vzhledem k tomu, že se jedná o sekvenci fázové animace, je obvykle nutné po zaznamenání snímku provést menší změny scény, kterou zaznamenáváte, abyste mezi jednotlivými snímky vytvořili iluzi pohybu.

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

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

Ovládací panel funkce Fázová animace

Tento panel slouží pro přesun a další možnosti importu pomocí funkce Fázová animace. Zleva doprava:

- **Indikátory videa a snímků:** Tyto ovládací prvky umožňují přepínat mezi zobrazením náhledu živého zdroje videa a zaznamenanými snímky v zásobníku obrázků. Konkrétní snímky můžete zobrazit, a v případě potřeby nahradit, aniž byste museli vracet zpět jinou práci.
- **Počítadlo:** V tomto poli je zobrazena aktuální poloha v animaci v hodinách, minutách, sekundách a snímcích. Hodnota počítadla závisí na počtu doposud zaznamenaných snímků a rychlosti animace ve snímcích za sekundu. Tlačítka se šipkami nahoru a dolů vlevo od počítadla umožňují v náhledu animace posun o jednotlivý krok.
- **Navigační tlačítka:** Tato tlačítka slouží k zobrazení náhledu animace. Tlačítko *smyčky* umožňuje průběžně cyklovat animaci a jednoduše provádět kontrolu.
- **Frekvence snímků:** Tato frekvence, ve snímcích za sekundu, určuje, kolik snímků budete muset vytvořit, aby vznikla jedna sekunda animovaného času. Tato frekvence ovlivňuje patrnou rychlost animace.
- **Nastavení funkce lesklého papíru:** Klepnutím na tlačítko *Další*  otevřete malé okno, kde můžete konfigurovat funkci lesklého papíru. První jezdec ukazuje rozdíl v průhlednosti po sobě jdoucích snímků, zatímco druhý ovládá počet snímků kromě aktuálního, které budou součástí efektu. Experimentujte s oběma nastaveními tak dlouho, dokud nenajdete úroveň, která bude pro váš film nejlepší.



Import animace

Až do animace přidáte všechny požadované snímky, klepněte na tlačítko *Zahájit import*. Importér přidá animovaný film nebo jednotlivé snímky, které jste zaznamenali, do příslušných částí knihovny.

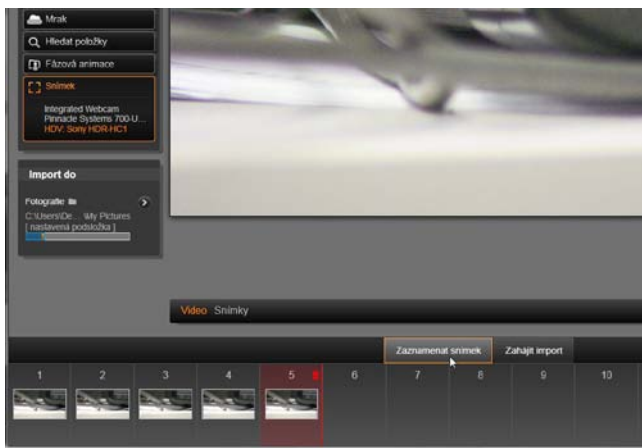
Snímek

Funkce Snímek v importéru slouží k nahrávání jednotlivých snímků (statických obrázků) z fotoaparátů nebo přehrávačů připojených k systému. Při přípravě zkontrolujte, zda je zapnuto zdrojové zařízení, a poté vyberte jeho název pod záhlavím Snímek na panelu Import z v importéru. (Další informace naleznete na stránce 300.)

Před spuštěním nahrávání zkontrolujte, zda jsou cílová složka a název souboru v ostatních panelech nastaveny tak, jak potřebujete. (Viz Panely importéru, strana 298.)

Nyní zapněte fotoaparát nebo posuňte pásku a začněte sledovat vnořený náhled ve středové oblasti okna importéru. Klepněte na tlačítko *celé obrazovky* na pravém konci panelu posunu a zobrazte tak náhled na celou obrazovku.

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

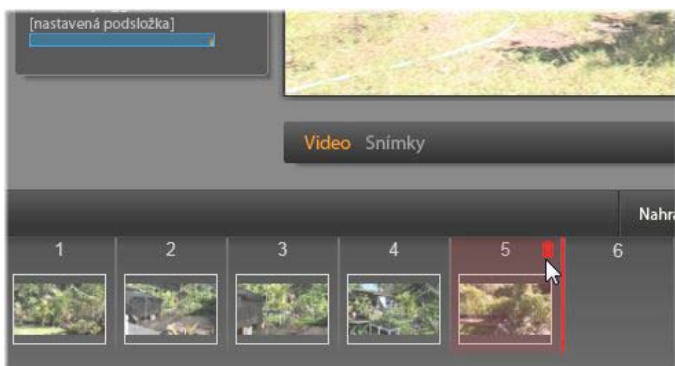


Zaznamenávání snímků v importéru. Při zobrazení náhledu živého videa nebo videa na pásce ve středové oblasti okna zaznamenáte statický obrázek pomocí tlačítka Nahrát snímek. Zaznamenané snímky se ukládají do zásobníku obrázků v dolní části okna, dokud je pomocí tlačítka Zahájit import nepřenesete do knihovny.

Zaznamenat můžete podle potřeby libovolný počet snímků. Importér všechny snímky postupně přidá do kolekce v zásobníku obrázků. V průběhu zaznamenávání můžete podle potřeby měnit pásy, zaměření fotoaparátu atd. Pokud je při klepnutí na tlačítko *Nahrát snímek* přítomen signál, nemusí být zdrojové video souvislé.

Používání zásobníku obrázků

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



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

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

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

Import snímků

Po zaznamenaní všech požadovaných snímků ze zdroje videa klepněte na tlačítko *Zahájit import*. Importér přidá zaznamenané snímky do části se statickými obrázky v knihovně.

Exportér

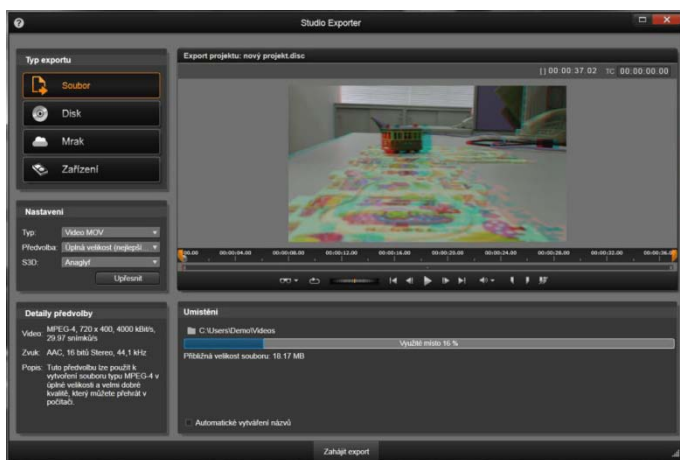
Jednou z úžasných věcí u digitálního videa je široký a stále rostoucí počet zařízení, která je mohou využívat. Aplikace Studio umožňuje vytvořit verze filmu pro jakýkoli prohlížeč videa, který bude vaše obecenstvo používat, od ručních přehrávačů DivX a mobilních telefonů po domácí kina HDTV.



Poté co dokončíte úpravy svého projektu, klepněte na tlačítko *Export* v horní části obrazovky a otevřete nástroj Exportér. Pouhých pár klepnutí stačí v nástroji Exportér k zadání všech potřebných údajů pro export filmu do formátu, který nejlépe vyhovuje vašim požadavkům.

Více informací o exportu přímo z knihovny bez použití exportéru naleznete v části „Export přímo z knihovny“ na straně 27.

Exportér zajistí, že je projekt před exportem dokončen. Pokud v projektu chybí nějaká média, nelze projekt exportovat. Nejprve musíte změnit odkazy na média nebo média z projektu odstranit. Více informací o změně odkazů naleznete v části „Chybějící média“ na straně 18.



Exportér. Čtyři tlačítka vlevo nahoře umožňují nastavit cíl exportu pomocí možností soubor, disk, Cloud (Internet) nebo (přenosné) zařízení. Další ovládací prvky umožňují nastavit možnosti výstupu, které jsou potřeba pro zvolený typ výstupu. Název projektu se zobrazí nad přehrávačem, zatímco panel pod ním zobrazí zvolený formát výstupu.

Nejprve zvolením jednoho z tlačítek *Soubor*, *Disk*, *Cloud* nebo *Zařízení* nastavte typ média svého dokončeného projektu.

Výstup *Soubor* vytvoří soubory filmů, které lze zobrazit kdekoli: na pevném disku, webové stránce, přenosném přehrávači filmů, nebo dokonce na mobilním zařízení. Více informací na straně 347.



Výstup *Disk* umožní kopírovat film na zapisovatelný disk záznamníku CD, DVD nebo Blu-ray ve vašem počítači (který se také nazývá vypalovačka) nebo na paměťovou kartu. Exportér lze také nastavit, aby vytvořil kopii nebo obrázek disku v pevném disku, aniž by došlo k vypálení. Více informací naleznete na straně 343.



Výstup *Cloud* vytvoří soubor k odeslání k poskytovateli služby založené na technologii Cloud. V této službě lze nastavit, zda chcete dílo sdílet pouze s nejbližšími přáteli, nebo s kýmkoli. Více informací naleznete na straně 358.

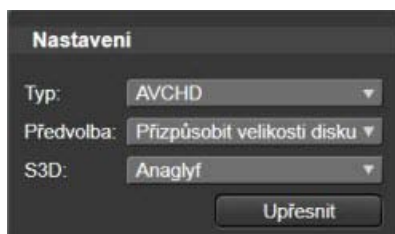


Výstup *Zařízení* vytvoří soubor, který lze zobrazit na přenosném přehrávači filmů, mobilním telefonu, tabletu nebo podobném zařízení. Více informací naleznete na straně 362.



Konfigurace výstupu

Výstup lze pro každý typ média rychle nakonfigurovat pomocí rozevíracích seznamů v panelu Nastavení.



Potřebujete-li podrobnější ovládací prvky, klepněte na tlačítko *Upřesnit* a otevřete panel možností pro daný typ média. Až potvrdíte všechna nastavení, klepněte

buď na tlačítko *Vytvořit obraz* nebo *Vytvořit disk*, chcete-li získat výstup ve formátu disku, nebo na tlačítko *Zahájit publikování*, chcete-li film odeslat do služby Cloud, nebo na tlačítko *Zahájit export*, chcete-li film uložit jako soubor nebo na přenosné zařízení.



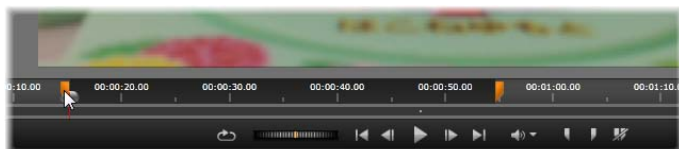
Tlačítka výstupu v dolní části okna nástroje Exportér.

Příprava filmu pro výstup

Předtím, než je film zcela připravený pro výstup, je obvykle nutné provést některé úkony předběžného zpracování. Obecně bude aplikace Pinnacle Studio muset renderovat (generovat video snímky ve výstupním formátu) veškeré přechody, titulky, nabídky disků a video efekty, které jste přidali ke svému filmu. Všechny soubory vytvořené během procesu renderování se ukládají do složky dočasných souborů, jejíž umístění můžete nastavit v okně nastavení aplikace.

Vytvořit mezi značkami

U výstupu do souboru nebo na web máte možnost zvolit export pouze vybrané části filmu. Nastavte posuvníky v přehrávači tak, aby vymezovaly část filmu, kterou chcete exportovat.



Výstup do souboru nebo na web lze ohraničit na jednom nebo na obou koncích pomocí posuvníků trimování na časovém pravítku v přehrávači.



VÝSTUP NA DISK NEBO

PAMĚŤOVOU KARTU

Aplikace Studio může exportovat filmy přímo na disky DVD nebo Blu-ray, pokud je systém vybaven potřebným zapisovacím hardwarem.

Bez ohledu na to, zda počítač je či není vybaven zapisovací jednotkou, umožňuje aplikace Studio také vytvoření bitové kopie disku (obrazu disku) do složky na pevném disku – jde o sadu souborů obsahující stejné informace, které by byly uloženy na disk. Bitovou kopii lze následně vypálit na disk nebo přenést na paměťovou kartu.

DVD a Blu-ray

Pokud je systém vybaven vypalovačkou DVD, může aplikace Studio vytvořit dva typy disků DVD: standardní (pro DVD přehrávače) a ve formátu AVCHD (pro přehrávače Blu-ray).

Pokud je váš systém vybaven zapisovací jednotkou Blu-ray, můžete zapisovat na libovolné zapisovatelné medium podporované tímto zařízením.

Standardní disky DVD lze přehrávat:

- Na přehrávači DVD, který podporuje zapisovatelný formát DVD vaší vypalovací mechaniky. Většina přehrávačů dokáže zpracovat běžné formáty.
- V počítači vybaveném jednotkou DVD a vhodným softwarem pro přehrávání.
- V každém přehrávači HD DVD.

Disky Blu-ray nebo DVD ve formátu AVCHD lze přehrávat:

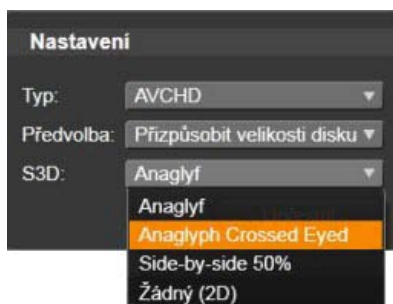
- V přehrávačích Panasonic DMP-BD10, Playstation 3 a dalších přehrávačích Blu-ray (ne všechny přehrávače podporují formát AVCHD, ale většina ano).
- V počítači vybaveném jednotkou Blu-ray a vhodným softwarem pro přehrávání.

Karta SD, karta Memory Stick a vestavěná podpora médií

Struktury disku AVCHD 2.0 mohou být zapsány na paměťové karty, například karty SD nebo Memory Stick nebo na zařízení s vestavěnou podporou médií (například videokamery s podporou AVCHD 2.0).

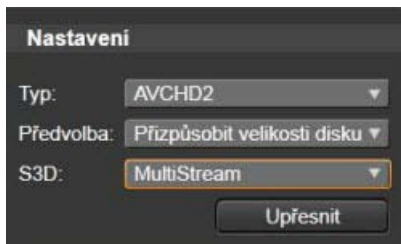
Tvorba 3D disků

Pokud máte projekt ve 3D stereoskopickém formátu, lze snadno vytvořit 3D disky ve formátech DVD, AVCHD a AVCHD 2.0. Na panelu Nastavení zvolte z rozevírací nabídky S3D správný režim. K vytvoření disku použijte možnosti *Anaglyf*, *Anaglyf – obrácené oči* nebo *Side-by-side 50%*.



Možnosti stereoskopického 3D formátu pro AVCHD

3D projekt s více datovými proudy lze exportovat do formátu AVCHD 2.0 na paměťovou kartu, například kartu SD, Memory Stick nebo úložiště s vestavěnou podporou médií.



Export projektu s více datovými proudy

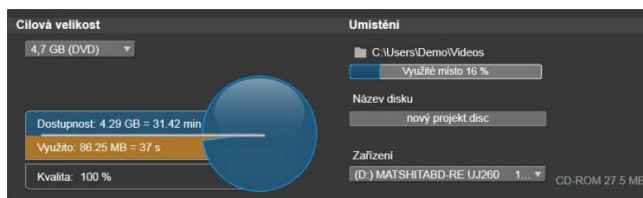
Export filmu

Aplikace Studio vytváří disk nebo bitovou kopii disku ve třech krocích.

1. Nejprve musí být celý film *renderován*. Tím jsou vytvořeny informace kódované ve formátu MPEG, které se uloží na disk.
8. Dále je nutné disk *zkompilovat*. V této etapě aplikace Studio vytvoří skutečnou strukturu souborů a adresářů, která bude na disku použita.
9. Nakonec je nutné disk *vypálit*. (Tento krok se vynechá, pokud místo skutečného disku vytváříte jeho bitovou kopii.)

Export filmu na disk nebo do bitové kopie (obrazu disku):

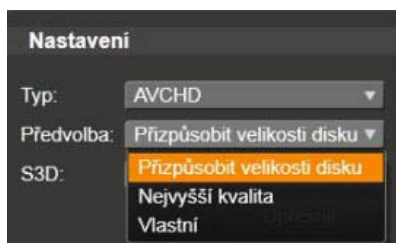
1. Klepněte na kartu *Disk*. Zobrazí se následující:



Kruh zobrazuje přehled o využití disku. Zobrazuje i odhad času, který film zabere na zapisovatelném disku.

Pomocí tlačítka *složky* můžete změnit umístění na pevném disku, které bude aplikace Studio používat pro ukládání pomocných souborů. Pokud vytváříte bitovou kopii disku, uloží se rovněž do této složky. Rozevírací seznam v dolní části zobrazení určuje používané vypalovací zařízení, je-li k dispozici více než jedno.

10. Na panelu Nastavení vyberte *Typ* používaného disku a libovolnou *Předvolbu* kvality videa a využití disku, která nejlépe vyhovuje vašemu záměru.



Chcete-li přesněji upravit nastavení výstupu, zvolte předvolbu *Vlastní* a klepněte na tlačítko *Upřesnit*, čímž otevřete panel *Upřesnit nastavení*.

11. Klepněte na tlačítko *Vytvořit disk*.
Aplikace Studio prochází při vytváření disku výše uvedenými kroky (renderování, kompilace a vypálení). Klepnete-li na tlačítko *Vytvořit obraz*, provedou se tytéž kroky kromě kroku vypálení.
12. Jakmile se v aplikaci Studio dokončí vypalování, disk se vysune.
13. Chcete-li vypálit dříve vytvořený obraz, klepněte na tlačítko tlačítko *Vypálit obraz*.

Kvalita a kapacita diskových formátů

Rozdíly mezi různými diskovými formáty lze ve stručnosti popsat následujícími pravidly, která se týkají kvality a kapacity videa pro jednotlivé formáty:

- **DVD:** Každý disk umožňuje uložit přibližně 60 minut videa MPEG-2 v plné kvalitě (120 minut, pokud zařízení na zapisování dat podporuje zápis ve dvou vrstvách).
- **DVD (AVCHD):** Každý disk umožňuje zapsat asi 40 minut videa AVCHD v plné kvalitě v každé vrstvě.
- **BD:** Každý disk umožňuje uložit více než 270 minut videa ve vysokém rozlišení (HD) v každé vrstvě.



VÝSTUP DO SOUBORU

Aplikace Studio může vytvářet filmové soubory ve všech uvedených formátech:

- 3GP
- Pouze zvuk
- AVCHD/Blu-Ray
- AVI
- DivX
- DivX Plus HD
- Video ve formátu Flash
- Snímek
- Sekvence snímků
- MOV

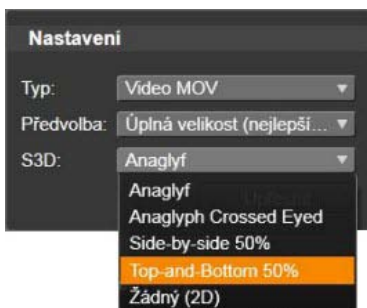
- MPEG-1
- MPEG-2
- MPEG-4
- Real Media
- Windows Media

Vyberte formát, který nejlépe vyhovuje potřebám vašeho obecnstva, a podrobné informace o hardwaru na sledování filmů.

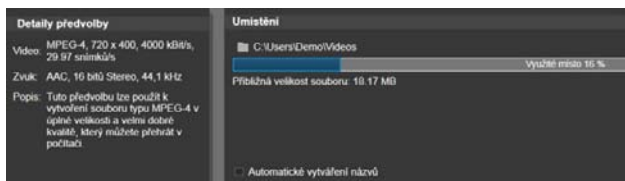
Velikost výstupního souboru závisí na formátu souboru i na parametrech komprese nastavených v rámci formátu. Nastavení komprese lze sice snadno nastavit tak, aby byly výsledkem malé soubory, ale výrazná komprese jde na úkor kvality.

Podrobné nastavení většiny formátů můžete upravovat zvolením předvolby *Vlastní* a klepnutím na tlačítko *Upřesnit*. Další předvolby načtou nastavení vytvořené pro obvyklé situace.

Při exportu stereoskopického 3D projektu se zobrazí nabídka S3D, která obsahuje různé 3D formáty nebo možnost exportu projektu do formátu 2D.

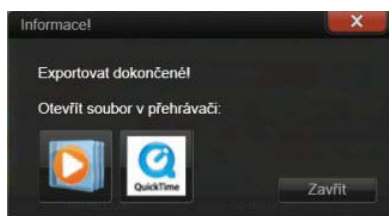


Pokud máte zadané požadované možnosti výstupu, klepněte na tlačítko *Vytvořit soubor*. Otevře se prohlížeč souborů, kde můžete zadat název a umístění vytvářeného souboru videa.



Při exportu filmu do souboru zobrazí tyto panely na exportéru nastavení exportu.

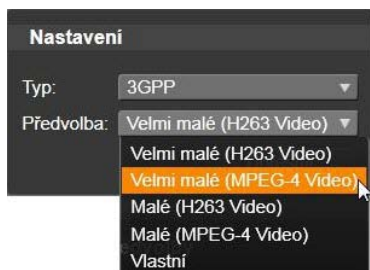
Po dokončení výstupu umožňuje nástroj Exportér snadno spustit aplikace Windows Media Player a Quicktime Player pomocí klávesových zkratk. Chcete-li si prohlédnout soubor ihned, jakmile jej vytvoříte, klepněte na ikonu představující požadovaný přehrávač.



Připraveno k zobrazení

3GP

V aplikaci Pinnacle Studio je možné generovat filmy v tomto široce používaném formátu pomocí výběru možnosti komprese videa MPEG-4 nebo H.263 společně s kompresí zvuku AMR. Tento formát je přizpůsobený poměrně skromným možnostem zpracování a ukládání v mobilních telefonech.



Seznam předvoleb pro tento typ souboru obsahuje dvě velikosti snímků v obou kódovacích formátech. Vyberte možnost Malé (176x144) nebo Velmi malé (128x96).

Pouze zvuk

Někdy může zvuková stopa filmu existovat sama o sobě bez obrazů. Materiál obsahující živou zábavu a video záznamy rozhovorů a proslovů jsou instance, ve kterých může být vhodná pouze zvuková verze.

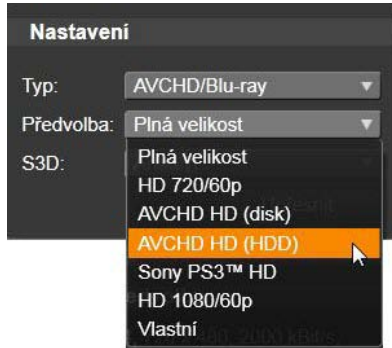
Aplikace Pinnacle Studio umožňuje uložit zvukovou stopu ve formátu **WAV** (PCM), **MP3** nebo **MP2**.



Klepněte na předvolbu, která vám nejlépe vyhovuje, nebo vyberte možnost *Vlastní* a potom klepnutím na tlačítko *Upřesnit* otevřete panel *Upřesnit nastavení*.

AVCHD/Blu-ray

Formát AVCHD/Blu-Ray je verze formátu MPEG-2 pro průběžné přenášení. Může obsahovat video ve formátu MPEG-2 nebo kompresi H264/AVC. Jeho využití zahrnuje přehrávání formátu HD ve videokamerách pro formát AVCHD a herní konzoli Sony PlayStation 3.

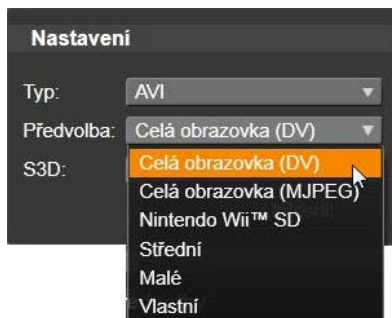


Klepněte na předvolbu, která vám nejlépe vyhovuje, nebo vyberte možnost *Vlastní* a potom klepnutím na tlačítko *Upřesnit* otevřete panel *Upřesnit nastavení*.

AVI

Typ souboru AVI je hojně podporovaným formátem pro digitální video, vlastní kódování a dekodování videodat a zvukových dat v souboru AVI však provádí zvláštní softwarový *kodek*.

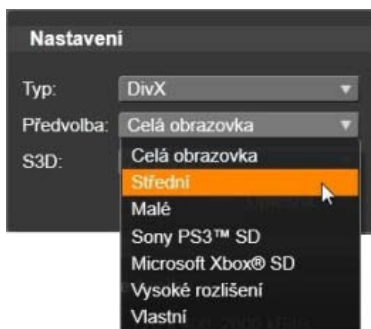
Aplikace Studio obsahuje kodek DV a MJPEG. Chcete-li exportovat film jako soubor AVI do jiného formátu, můžete použít kterýkoli kodek kompatibilní se standardem DirectShow instalovaný v počítači. Kodek musí být instalován také v počítači, který bude digitální film přehrávat.



Klepněte na předvolbu, která vám nejlépe vyhovuje, nebo vyberte možnost *Vlastní* a potom klepnutím na tlačítko *Upřesnit* otevřete panel *Upřesnit nastavení*.

DivX

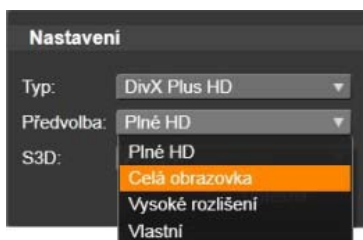
Tento formát souboru založený na technologii komprese videa MPEG-4 je oblíbený formát pro video soubory šířené po Internetu. Podporuje jej i řada hardwarových zařízení kompatibilních s formátem DivX – od DVD přehrávačů po přenosné jednotky a zařízení typu handheld.



Klepněte na předvolbu, která vám nejlépe vyhovuje, nebo vyberte možnost *Vlastní* a potom klepnutím na tlačítko *Upřesnit* otevřete panel *Upřesnit nastavení*.

DivX Plus HD

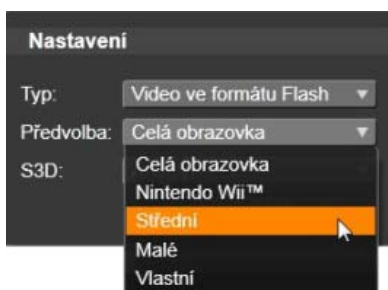
Tento formát souboru založený na technologii komprese videa H264 je oblíbený formát pro video soubory šířené po Internetu.



Klepněte na předvolbu kvality, která vám vyhovuje, nebo vyberte možnost *Vlastní* a potom klepnutím na tlačítko *Upřesnit* otevřete panel *Upřesnit nastavení*.

Video ve formátu Flash

Aplikace Studio podporuje výstup ve formátu Flash Video (**FLV**) verze 7. Prakticky všechny současné webové prohlížeče jsou schopné zobrazit tento oblíbený formát, který byl široce přijat weby sociálních sítí a zpravodajskými weby.



Klepněte na předvolbu kvality, která vám vyhovuje, nebo vyberte možnost *Vlastní* a potom klepnutím na tlačítko *Upřesnit* otevřete panel *Upřesnit nastavení*.

Image

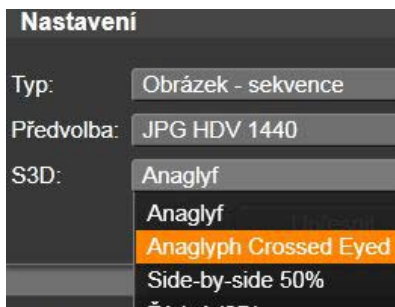
Snímek z vašeho videa lze exportovat jako obrázek, JPG, TIF nebo vlastní. Pokud zvolíte možnost *Vlastní*, použijte tlačítko *Rozšířené* k otevření panelu *Upřesnit nastavení*.



Sekvence obrázků

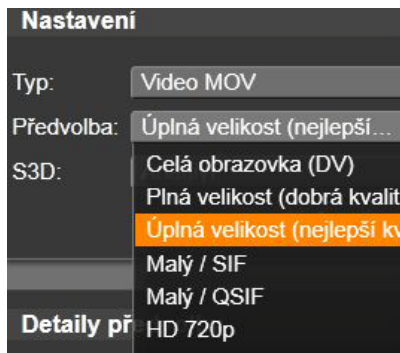
Část projektu videa lze exportovat jako sérii obrázků, jeden obrázek za snímek. Délka zvoleného videa musí být alespoň 1 vteřina. Každá vteřina videa vytvoří mezi 25 a 60 obrázků v závislosti na nastavení rychlosti snímků.

Formáty obrázků zahrnují TIF, JPG, TGA nebo BMP a také různé velikosti. Pokud je formátem projektu Stereoskopické 3D, budete moci zvolit jako výstupní formát S3D.



Video MOV

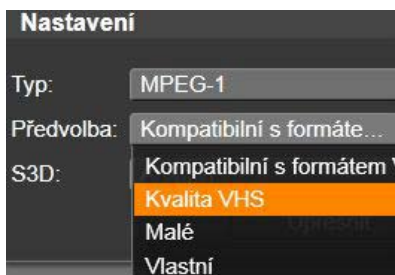
Jedná se o formát souborů aplikace QuickTime®. Je vhodný zejména tehdy, pokud chcete film přehrávat v přehrávači QuickTime.



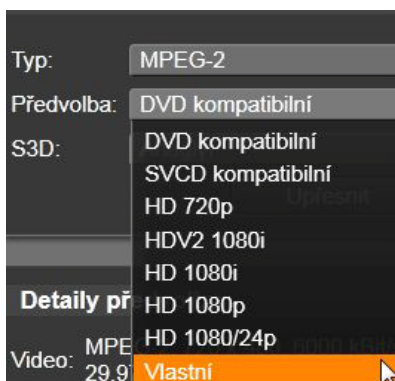
Jeho předvolby umožňují nastavit různou velikost souboru a kódování.

MPEG

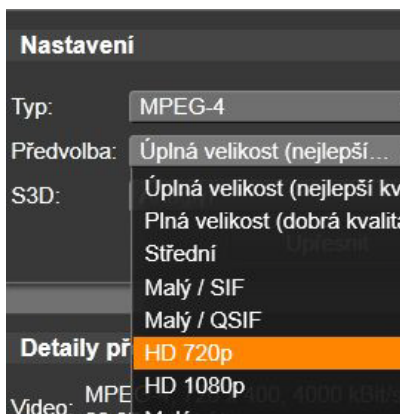
MPEG-1 je původní formát souboru MPEG. Komprese videa MPEG-1 se používá pro disky VideoCD, ale v ostatních případech uvolnila cestu novějším požadavkům.



MPEG-2 je nástupcem formátu MPEG-1. Zatímco formát souborů MPEG-1 podporují všechny počítače se systémem Windows 95 a vyšším, soubory MPEG-2 a MPEG-4 lze přehrávat pouze v počítačích s nainstalovaným příslušným dekódovacím softwarem. Několik předvoleb MPEG-2 podporuje přehrávací zařízení s rozlišením HD.



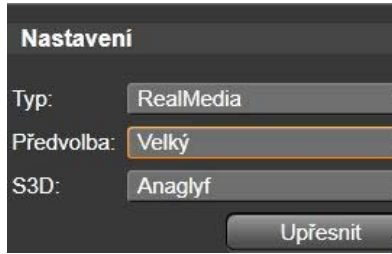
MPEG-4 je dalším členem rodiny souborů MPEG. Nabízí kvalitu obrazu srovnatelnou s formátem MPEG-2, ale s možností ještě vyšší komprese. Je vhodný zejména pro použití na Internetu. Dvě z předvoleb souborů MPEG-4 (QCIF a QSIF) vytváří čtvrtinovou velikost videa pro použití v mobilních telefonech, další dvě (CIF a SIF) vytváří zobrazení videa na celý snímek vhodné pro přenosné prohlížeče.



Předvolby Vlastní. U všech variant souborů MPEG umožňují předvolby *Vlastní* podrobně konfigurovat výstup filmu klepnutím na tlačítko *Upřesnit*, kterým se otevře panel *Upřesnit nastavení*.

Real Media

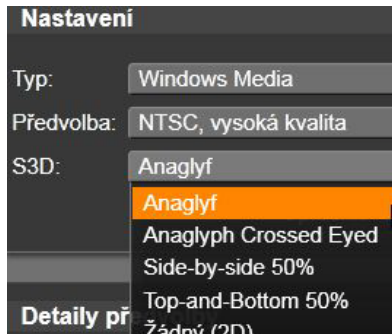
Filmové soubory Real Media jsou určeny k přehrávání na Internetu. Filmy Real Media si může přehrát kdokoli na světě, pokud má software RealNetworks® RealPlayer®, který lze stáhnout bezplatně ze serveru www.real.com.



Klepněte na tlačítko *Upřesnit* a proveďte konfiguraci svého výstupního souboru v panelu *Upřesnit nastavení*.

Windows Media

Formát souboru Windows Media je také určen k přehrávání na Internetu. Soubory lze přehrávat na jakémkoliv počítači, který má instalovaný přehrávač Windows Media – bezplatný program společnosti Microsoft.

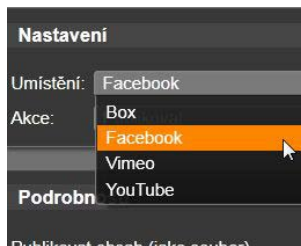


Klepněte na tlačítko *Upřesnit* a v panelu *Upřesnit nastavení* proveďte konfiguraci svého výstupního souboru.

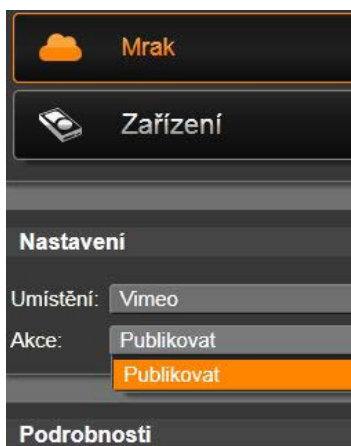


VÝSTUP DO SLUŽBY CLOUD

Exportér aplikace Pinnacle Studio umožňuje sdílet vytvořené filmy na sociální síti Facebook, s kolegy na serveru Vimeo a s celým světem na serveru YouTube. Karta Výstup do služby Cloud na exportéru poskytuje přístup k osobnímu umístění ve službě Cloud u poskytovatele paměťového prostoru služby Box, kde lze ukládat vytvořené soubory.



Ukládání médií a projektů ve službě Box zajišťuje jejich dostupnost z chytrého telefonu nebo tabletu, snadný převod mezi počítači a výhodný přístup.



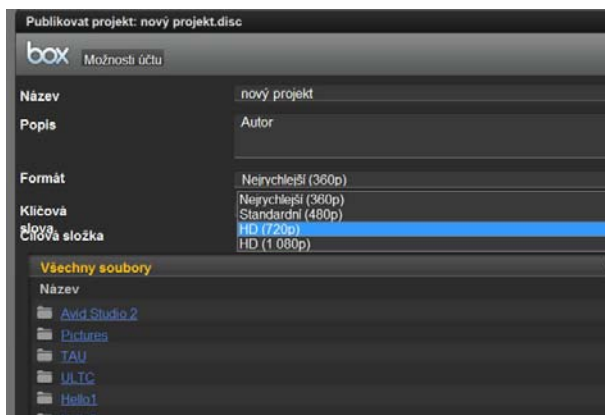
Při odesílání do služby Cloud, ať už do služby Box, Facebook, Vimeo nebo YouTube, je jedinou dostupnou akcí v exportéru možnost Publikovat.

Po zvolení poskytovatele sdílení klikněte na tlačítko *Zahájit* publikování v dolní části okna exportéru aplikace Studio. Pokud nejste přihlášení k poskytovateli služby, zobrazí se stránka přihlášení.

Po přihlášení zvolte formát odeslání projektu. Možnosti v rozevřací nabídce Formát zahrnují položky Nejrychlejší (360p), Standardní (480p), HD (720p) a HD (1080p). Každá možnost kombinuje velikost snímku a přenosovou rychlost videa.

Box

Po přihlášení do služby Box budete moci přepsat výchozí nastavení u možností Titulek, Popis a *Značky*, které se stanou součástí odeslaného filmu. Z rozevřací nabídky lze také zvolit nastavení položky *Formát*. Zobrazí se existující složky a soubory služby Box, stejně jako množství dostupného místa. (Při prvním použití služby Box prostřednictvím aplikace Pinnacle Studio vám může být nabídnut upgrade na více místa.) Projekty lze umístit přímo do existující složky ve službě Box nebo pomocí tlačítka Přidat vytvořit novou složku projektu.



Výběr formátu pro odeslání do služby Box

Jakmile bude nastavení podle vašich představ, kliknutím na tlačítko *Začátek* v dolní části okna rendrujte a odešlete soubor.

Facebook

Po přihlášení k účtu služby Facebook lze zadat nový titulěk nebo popis filmu a zvolit formát a nastavení úrovně zachování soukromí pomocí rozevírací nabídky.



Omezení přístupnosti projektu pouze pro přátele

Pomocí tlačítka *Začátek* v dolní části okna exportéru aplikace Studio rendrujte a odešlete projekt.

Vimeo

Po přihlášení k účtu služby Vimeo lze změnit položky Titulek, Popis a Značky u daného filmu. Z rozevírací nabídky vyberte požadovaný formát.

Poté pomocí tlačítka *Začátek* v dolní části okna rendrujte a odešlete projekt.

Odeslat na server **vimeo**

Název: nový projekt

Popis: Autor

Formát: Nejrychlejší (360p)

Klíčová slova: Klíčová slova popisující video (oddělená čárkami)

Licence: Všechna práva vyhrazena

Licence služby Vimeo je nastavena na možnost Všechna práva vyhrazena. Tuto možnost lze změnit po přihlášení k účtu služby Vimeo.

YouTube

Po přihlášení k účtu služby YouTube lze změnit položky Titulek a Popis nebo přidat novou značku. Z rozevíracích nabídek zvolte formát, kategorii a nastavení úrovně zachování soukromí.

Odeslat na server **You Tu**

Název: nový projekt

Popis: Vytvořeno

Formát: Nejrychlejší (360p)

Klíčová slova: Nejrychlejší (360p)
Standardní (480p)
HD (720p)
HD (1080p)

Kategorie: Zábava
Kategorie pro toto video

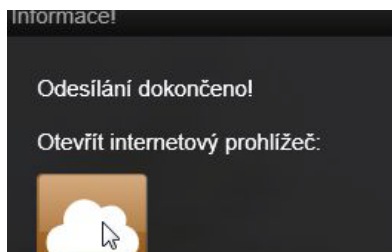
Zachování: Možnosti zachování

Výběr formátu k odeslání do služby YouTube

Jakmile bude nastavení podle vašich představ, kliknutím na tlačítko *Začátek* v dolní části okna rendrujte a odešlete soubor.

Po odeslání

Po dokončení odeslání buď otevřením webového prohlížeče zobrazíte své dílo, nebo se navrátíte do aplikace Studio. Položky, které exportujete do služby Box, jsou k dispozici ihned, jakmile aplikace Studio dokončí odeslání. U služby Facebook, YouTube a Vimeo se soubor musí před zobrazením online nejprve zpracovat, a některé soubory tak nemusí být okamžitě dostupné.



VÝSTUP NA ZAŘÍZENÍ

Aplikace Studio může vytvořit soubory filmů, které jsou kompatibilní s následujícími zařízeními:

- Apple®
- Microsoft Xbox®
- Nintendo Wii™
- Sony PS3™
- Sony PSP®

Pokud exportujete stereoskopický 3D projekt, budete si moci vybrat z 3D formátů kompatibilních se zvoleným zařízením.

Apple®

Aplikace Studio podporuje exportované soubory kompatibilní s oblíbenými zařízeními Apple, například iPod, iPhone a iPad, a také s televizí Apple TV.

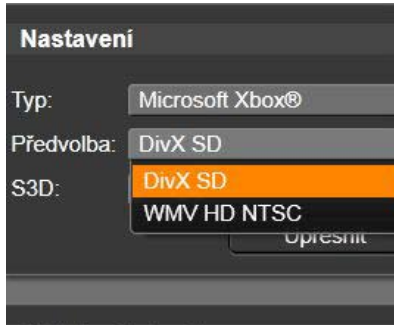


Formát souboru používaný pro zařízení kompatibilní se zařízeními iPod a iPhone je založen na technologii komprese videa MPEG-4. Kombinace výkonné komprese a malé velikosti snímku (320x240) přináší velmi malé výstupní soubory, pokud jde o dražší formáty. Tři předvolby kvality představují rozdílné přenosové rychlosti a každá poskytuje rozdílné vyvážení kvality a velikosti souboru.

Soubory kompatibilní s televizí Apple i zařízením iPad jsou založeny na standardní kompresi videa H.264. Výstupní velikost snímku je buď 960x540 pro televizi Apple (první generace), nebo 720p (pozdější generace).

Microsoft Xbox®

Předvolba Microsoft Xbox umožňuje vytvořit soubory pro přehrávání v režimu celé obrazovky v zařízení Xbox. K dispozici jsou dva formáty: DivX SD založený na technologii komprese videa MPEG-4 a WMV HD.



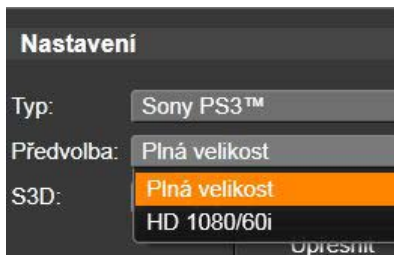
Nintendo Wii™

Aplikace Pinnacle Studio může generovat soubory pro přehrávání na zařízení Nintendo WII podporujícím výstupní formáty AVI a FLV.



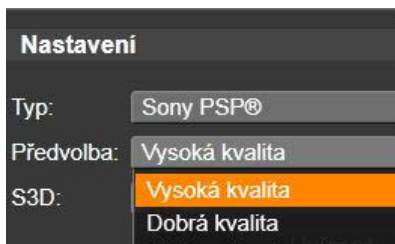
Sony PS3™

Můžete exportovat soubory na zařízení PlayStation 3 zvolením typu exportu Sony PS3. Aplikace Studio podporuje dva výstupní formáty souboru: plná velikost, která je formátem souboru DivX při 720x400, a HD 1080/60i.



Sony PSP®

Aplikace Studio umožňuje exportovat soubory kompatibilní s oblíbenými zařízeními Sony PlayStation Portable. Výstupní soubory se zakládají na technologii komprese videa MPEG-4.

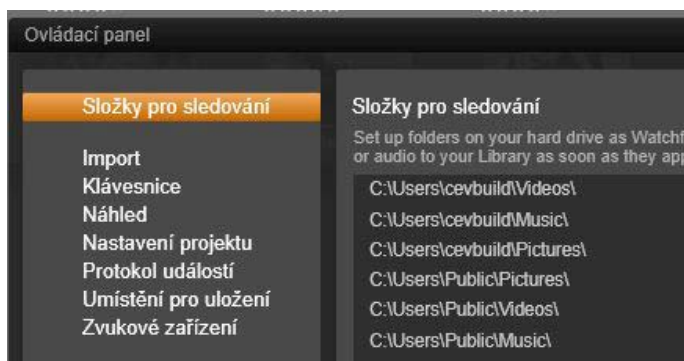


Stejně jako u typu kompatibilního se zařízením iPod poskytuje kombinace výkonné komprese a malé velikosti snímku (320x240) velice malé výstupní soubory vztahující se k dalším formátům.

Nastavení

Hlavní konfigurační okno aplikace Pinnacle Studio se nazývá Ovládací panel. (Poznámka: Slouží pouze k nastavení aplikace Pinnacle Studio. Nesouvisí s Ovládacími panely systému Microsoft Windows.)

Začněte výběrem volby *Instalační program* ➤ *Ovládací panel* v hlavní nabídce aplikace Pinnacle Studio. Po zobrazení Ovládacího panelu zvolte stránku v adresáři na levé straně okna.



Ovládací panel aplikace Pinnacle Studio představuje hlavní konfigurační okno aplikace.

V této kapitole je postupně popsáno osm stránek nastavení Ovládacího panelu.

Sledované složky

Sledované složky jsou složky na pevném disku nebo jiném úložném médiu sledované aplikací Pinnacle Studio. Když se obsah sledovaných složek změní, bude se knihovna automaticky aktualizovat.

Můžete vytvořit tolik sledovaných složek, kolik chcete, a volitelně je můžete nastavit tak, aby byl sledován pouze jeden typ médií (video, obrázky nebo zvuk) namísto všech tří, což je výchozí nastavení.

Jestliže chcete složku v systému označit jako sledovanou, klepněte na tlačítko *Přidat složku* pod seznamem sledovaných složek a přejděte do složky, kterou chcete přidat. Budete-li chtít sledování složky zrušit, zvolte příslušnou složku v seznamu a klepněte na tlačítko *Odstranit složku*.

Použití volby *Použít změny* povede k tomu, že bude katalog v knihovně aktualizován na základě změn ve sledované složce.

Zvukové zařízení

Na této stránce nastavení jsou k dispozici parametry dostupné pro zařízení pro nahrávání (například mikrofony), která jsou připojená k počítači. Dialogové okno příslušného zařízení pro nastavení v systému Windows zobrazíte klepnutím na název zařízení.

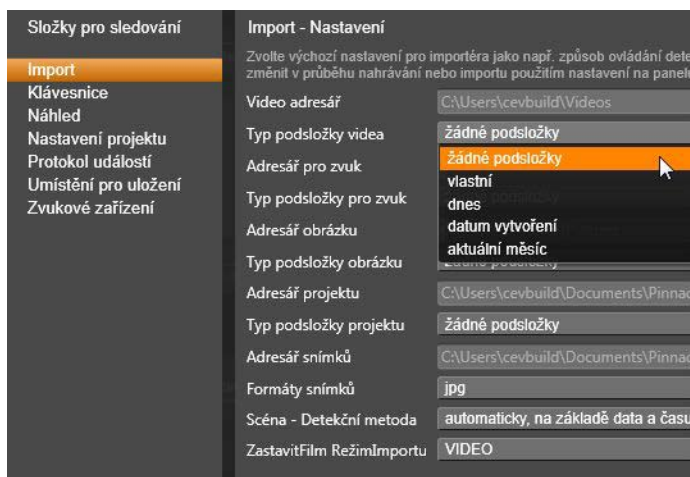
Protokolování událostí

V tomto okně jsou protokolovány zprávy během některých operací, jako je například import více souborů. Zde můžete zjistit veškeré podrobnosti týkající se jakýchkoli problémů, které mohou nastat během těchto operací.

Import

Zde je možné nastavit výchozí možnosti pro Importér aplikace Pinnacle Studio, v importéru je však můžete v průběhu importu upravit nebo přepsat.

Možnosti složky: K dispozici je možnost zobrazit nebo nastavit výchozí umístění importovaných médií a projektů, která jsou fyzicky zkopírována během importu na rozdíl od propojených importů a funkce Rychlý import v knihovně, která jednoduše vytvoří připojení k stávajícím souborům, aniž by se změnilo jejich umístění. Ve výchozím nastavení jsou složky umístěny v adresářích uživatelů pro hudbu, video a obrázky, jak jsou konfigurovány v systému Windows, a ve výchozí složce pro ukládání projektů aplikace Studio.



*Výběr typu podsložky videa
na stránce Nastavení importu*

Po vyhledání a zvolení složky, která má sloužit jako základní, můžete volitelně nastavit *podložku*:

- **Žádné podložky:** Při výběru této možnosti budou importované soubory uloženy do základní složky.
- **Vlastní:** Když zvolíte tuto možnost, zobrazí se pole *Podložka vlastních projektů*. Kliknutím na ni zadejte název *podložky* tohoto typu média.
- **Dnes:** Importované soubory budou uloženy do složky pojmenované jako aktuální datum ve formátu 2012-10-25.
- **Datum vytvoření:** Jednotlivé importované soubory budou uloženy v podložkách pojmenovaných pomocí data vytvoření položek ve stejném formátu jako u předchozí možnosti. Pokud je v rámci jedné operace importu přenášeno více položek, může tento proces zahrnovat vytvoření nebo aktualizaci více podložek.
- **Aktuální měsíc:** Tato možnost je shodná s možností Dnes, název však nebude obsahovat údaj o dni, tedy například 2012-10.

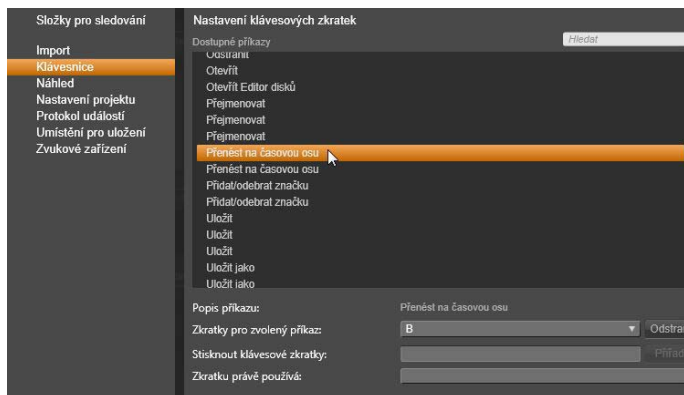
Detekce scén: Tato volba slouží k nastavení výchozí metody pro detekci scén. (Viz část Okno možností detekce scén na straně 310.)

Fázová animace: Tato volba slouží k nastavení výchozí metody importu pro snímky zaznamenané pomocí funkce Fázová animace. Viz část Fázová animace na straně 333.

Klávesnice

Aplikace Studio poskytuje rozsáhlou výchozí sadu klávesových zkratk a způsobů jejich úpravy. Stránka *Klávesnice* na ovládacích panelech obsahuje veškeré příkazy, ke kterým lze zkratky použít, stejně jako

aktuálně přiřazené zkratky, pokud jsou k dispozici. Příkazy jsou děleny podle části.



Okno nastavení klávesových zkratk

Postup přidání klávesové zkratky:

1. Zvolte cílový příkaz.
2. Klikněte na textové pole *Stisknout klávesové zkratky*.
3. Stiskněte klávesy pro zkratku, kterou požadujete. Pokud se zkratka již používá, v rozevíracím seznamu *Zkratku právě používá* se zobrazí jakékoli konfliktní příkazy.
4. Kliknutím na tlačítko *Přiřadit* přiřadíte zadanou zkratku k vybranému příkazu.

Přidáním zkratky neodstraníte přidružení mezi určitou klávesovou sekvencí a dalšími příkazy, ke kterým poskytuje přístup. Ve skutečnosti lze používat stejné klávesové zkratky pro různé příkazy, pokud se vyskytnou v odlišných kontextech. Například **Ctrl+L** je výchozí klávesová zkratka pro dva příkazy, *Časová osa* ➤ *Zamknout stopu* a *Editor médií* ➤ *Otočit doleva*. Který z těchto příkazů je aktivován, záleží na tom, jakou část aplikace Pinnacle Studio právě používáte.

Postup odstranění klávesové zkratky:

1. Zvolte cílový příkaz.
2. Zvolte klávesovou zkratku, kterou chcete odstranit, z rozevíracího seznamu *Zkratky pro zvolený příkaz*.
3. Klikněte na tlačítko *Odebrat*.

Obnovení výchozího nastavení

V aplikaci jsou také k dispozici ovládací prvky umožňující obnovení výchozí konfigurace klávesnice buď pro aktuálně zvolený příkaz (tlačítko *Obnovit právě zvolené*), nebo pro všechny příkazy najednou (tlačítko *Obnovit vše*).

Náhled

Nastavení ovlivňuje zobrazení a přehrání videa.

Kvalita: Tyto možnosti řídí kvalitu náhledu videa v aplikaci.

- Volba **Nejlepší** zajišťuje náhled v plném rozlišení – rozlišení, při kterém bude projekt nakonec exportován. U této možnosti může dojít při přehrávání v pomalejších systémech k vynechání snímků.
- **Vyvážené:** Při tomto nastavení, které doporučujeme pro běžné použití, jsou vynechány některé možnosti optimalizace kvality, což zajišťuje rychlejší náhled. Ve většině případů je rozdíl stěží rozeznatelný.
- **Nejrychlejší přehrávání:** Tento náhled je optimalizován ve prospěch účinnosti zpracování, což může být užitečné u pomalejších systémů.

Zobrazit náhled režimu celé obrazovky: Vyberte monitor (pokud je k dispozici více monitorů), na kterém chcete zobrazit náhled režimu celé obrazovky.

Zobrazit externí náhled: Vyberte položku ze seznamu dostupných zařízení a výstupů signálů, pokud jsou k dispozici.

Výchozí externí náhled: Vyberte výchozí TV připojeného obrazového monitoru.

Práh optimalizace: Práh optimalizace určuje množství rendrování, které bylo dokončeno, když zobrazíte náhled projektu. Lze jej nastavit na jakoukoli hodnotu od *Vypnuto* (0) po *Agresivní* (100). Rendrování určité části časové osy závisí na množství kalkulace nutné k přípravě použitých efektů a přechodů a na hodnotě *prahu optimalizace*. Pokud je tato hodnota nastavena na *Agresivní*, aplikace Pinnacle Studio předrendruje veškeré přechody, tituly, nabídky disků a efekty, i kdyby mohl být výsledek rychle zobrazen v náhledu, čímž může dojít ke zpoždění přehrávání.

Pokud *práh optimalizace* není aktivní (nula), žluté a zelené značky označující průběh rendrování se nezobrazí. Všechny efekty se přehrávají v reálném čase. Pokud však počet a složitost efektů překročí dostupnou kapacitu zpracování systémem, může to mít za následek sníženou kvalitu přehrávání (ztracené snímky, trhané přehrávání).

Renderování během přehrávání: Když je použito *Automatické* nastavení, je v aplikaci na základě systémových informací určeno, zda lze během přehrávání provést renderování v reálném čase. Pokud je použito nastavení *Vypnout*, bude renderování v reálném čase během přehrávání zakázáno, ale obnoví se po zastavení přehrávání.

Hardwarová akcelerace: Pokud je tato funkce aktivována, přemístí se část zpracovávaného materiálu

z CPU na pomocný hardware, například GPU (grafický procesor) grafické karty v počítači.

- Většina karet NVidia podporuje architekturu CUDA. Pokud je k dispozici, grafický procesor se použije při dekódování H.264.
- Zařízení vybavená nejnovějším procesorem Intel CPU s funkcí Intel Quick Sync Video funkci využívají pro rychlé dekódování a kódování materiálu H.264 a H.264 MVC.

Výchozí režim zobrazení 3D: Toto nastavení určuje výchozí nastavení pro obsah stereoskopického 3D v aplikaci Pinnacle Studio. Více informací naleznete v části Přepínač režimu zobrazení 3D. Více informací naleznete v části „Přepínač režimu zobrazení 3D“ na straně 42.

- **Levé oko** nebo **Pravé oko:** Náhled stereoskopického obsahu lze nastavit tak, aby zobrazoval pouze zobrazení levého, nebo pravého oka.
- **Vedle sebe:** V zobrazení náhledu *Vedle sebe* lze monitorovat jednotlivé 2D obrázky obou stran najednou.
- **Rozdílové:** Místo samotného obsahu obrázku se zobrazí rozdíly mezi levým a pravým snímkem. Identické oblasti se zobrazí v neutrální šedé barvě.
- **Šachovnice:** Zobrazení pravého a levého oka se mění v sousedních buňkách mřížky 16x9.
- **Anaglyf:** Stereoskopický náhled *Anaglyf* je vhodné použít pro zobrazení pomocí červeno-modrých stereoskopických brýlí.
- **3D TV (vedle sebe):** Tento režim se používá s druhým monitorem nebo projektorem, na kterém lze zobrazit 3D zobrazení.

- **3D Vision** Pokud váš systém podporuje zobrazení 3D Vision a v nastavení ovladače je aktivována možnost Stereoskopické 3D, bude ve výchozím nastavení jakýkoli stereoskopický obsah zobrazen v náhledu 3D Vision.

Bez přerušení aktivovat 3D Vision: Toto nastavení je k dispozici, pokud je aplikace Studio spuštěna na počítači se systémem podporujícím 3D Vision, ve kterém je v nastavení ovladače aktivována možnost Stereoskopické 3D. Ve výchozím nastavení je možnost *Bez přerušení aktivovat 3D Vision* vypnuta. Pokud je možnost zapnuta, přehrávání se automaticky zastaví, kdykoli se aktivuje nebo deaktivuje náhled 3D Vision.

Nastavení projektu

Na této stránce Ovládacího panelu aplikace Pinnacle Studio můžete vybrat výchozí nastavení pro nové projekty, titulky a přechody.

Nový formát filmového projektu: Zvolte výchozí rozlišení (např. PAL nebo HD 1920x1080i) pro každou nově vytvořenou časovou osu. S použitím volby *Detekuje formát podle 1. klipu v projektu* můžete také nechat definovat formát pro projekt na základě prvního klipu umístěného na časovou osu. Formát pro aktuální časovou osu lze kdykoli během úprav změnit pomocí nastavení časové osy umístěné na levém konci panelu nástrojů časové osy.

Výchozí délky trvání: Zde určíte výchozí délku trvání titulků, obrázků a přechodů při prvním přidání na časovou osu. (Pokud se tam však už nacházejí, je samozřejmě možné délku klipů trimovat podle potřeby.)

Pravítko – přibližování: Když je zaškrtnutá tato možnost, časová osa se při vodorovném přetažení na

časovém pravitku zvětší a zmenší. V tomto režimu bude nutné k posunutí jezdce nebo změně umístění osy přehrávání přetáhnout přímo úchyt jezdce. Když je přiblížení nebo oddálení pomocí pravitka vypnuté, můžete klepnout do libovolného místa na pravitku a posunout tak osu přehrávání. V obou těchto případech lze přiblížení nebo oddálení provést také pomocí kterékoli z následujících možností:

- klávesy Plus a Mínus na číselné klávesnici,
- navigátor v horní části časové osy nebo
- posuvníky pod náhledy.

Aktivovat režim trimování kliknutím poblíž stříhů: Zapněte tento příkaz nebo spusťte režim trimování kliknutím. Pokud je toto nastavení vypnuto, můžete režim trimování aktivovat tlačítkem *Režim trimování* na panelu nástrojů časové osy.

Umístění pro uložení

Na této stránce je možné zadat umístění pro ukládání médií a projektů, které vytvoříte pomocí aplikace Pinnacle Studio. Samostatně lze zadat umístění pro následující typy souborů:

- Filmové projekty
- Projekty disku
- Titulky
- Nabídky
- Obnovení projektu

Tato složka se používá pro balíčky projektů, které byly již rozbaleny, i pro projekty importované z aplikace Studio pro iPad.

- Soubory renderování

Dočasné soubory vytvořené při renderování položek, které vyžadují velký počítačový výkon, například video efekty.

Změny budou použity jen u souborů, které jsou vytvořeny po provedení změn v umístění úložiště. Stávající soubory zůstanou v původních umístěních.

Odstranit renderované soubory: Renderované soubory lze odstranit, abyste ušetřili místo a nemuseli se obávat opakovaného ztrácení dat. Až však bude nutné znovu renderovat projekt, budou tyto soubory znovu vytvořeny.

Řešení potíží

Než začnete řešit potíže, věnujte nějaký čas kontrole instalace hardwaru a softwaru.

Aktualizace softwaru: Doporučujeme nainstalovat nejnovější aktualizace operačního systému Windows. Informace o aktualizaci systému Windows získáte na následující webové stránce:

windowsupdate.microsoft.com/default.htm

Kontrola hardwaru: Přesvědčte se, zda veškerý nainstalovaný hardware správně funguje s nejnovějšími ovladači a zda není ve Správci zařízení označen jako problémový (viz následující část). Pokud je jakékoli zařízení označeno jako problémové, je nutné daný problém vyřešit ještě před zahájením instalace.

Získání nejnovějších ovladačů: Velmi také doporučujeme instalaci nejnovějších ovladačů zvukové a grafické karty. Aplikace Pinnacle Studio ověřuje při každém spuštění, zda obě karty podporují rozhraní DirectX. Návodů k tomuto procesu naleznete v části Aktualizace ovladačů zvuku a videa na straně 394.

Otevření Správce zařízení: Správce zařízení systému Windows Vista a Windows 7, který vám umožňuje nakonfigurovat systémový hardware, hraje při řešení potíží významnou roli.

Jestliže chcete přejít ke Správci zařízení, klepněte nejprve pravým tlačítkem myši na položku *Tento počítač* a v místní nabídce vyberte položku *Vlastnosti*. Tímto způsobem otevřete okno vlastností systému. Tlačítko *Správce zařízení* najdete na levém panelu.

Přesvědčte se, zda veškerý nainstalovaný hardware správně funguje s nejnovějšími ovladači a zda není některá položka ve Správci zařízení označena ikonou se žlutým vykřičníkem upozorňující na chybový stav. V případě, že se vyskytnou potíže s ovladačem, které nedokážete sami vyřešit, kontaktujte výrobce zařízení nebo svého dodavatele počítače a požádejte je o pomoc.



ZPŮSOBY KONTAKTOVÁNÍ PODPORY

Následující část obsahuje stručný přehled o způsobech kontaktování podpory. Další podrobnosti naleznete v letáku podpory dodaném společně se zakoupeným produktem nebo můžete informace o všech možnostech podpory získat na naší webové stránce:

pinnaclesys.com/PublicSite/us/home/contact+support

Fóra: Můžete navštívit naše fóra a zapojit se do diskusí týkajících se aplikace Pinnacle Studio. Procházením stránky směrem dolů vyhledáte fóra v požadovaném jazyce:

forums.pinnaclesys.com/forums/default.aspx

Znalostní databáze: Znalostní databázi online naleznete na stránce:

avid.com/US/support

Chcete-li znalostní databázi prohledávat efektivně, zadejte do dotazu název produktu.

E-mail: Svůj dotaz můžete zaslat e-mailem našemu oddělení technické podpory. K tomu budete potřebovat kód podpory společnosti. Zákazníci obdrží jeden volný kód při registraci produktu. Chcete-li získat přístup k e-mailové podpoře, přihlaste se na stránce:

avid.force.com/ASC

Za běžných okolností obdržíte odpověď v rozmezí od 24 do 48 hodin v pracovní době.

Poznámka: Volný kód platí pro neomezenou podporu po dobu 30 dnů od data registrace.

Telefon: Veškerá volání telefonické podpory vyžadují servisní kód společnosti, který lze zakoupit na stránce obchodu společnosti:

shop.avid.com/store/category.do?category=services-phone-support&facet=brand_pinnacle

Poznámka: Zakoupené kódy platí pro jeden telefonní hovor.

Chcete-li kontaktovat pracovníky technické podpory Studio a Dazzle telefonicky, využijte některé z níže uvedených čísel:

USA: 650-731-6449

VB: +44 1753 658 549



NEJČASTĚJI ŘEŠENÉ PROBLÉMY

Zbývající část této kapitoly čerpá z některých článků znalostní databáze, které jsou nejčastěji využívány uživateli. Zde uvedený text může v porovnání s online články obsahovat méně podrobností a nemusí být zcela aktuální. Úplný text pro jednotlivá ID dokumentů získáte v online znalostní databázi.

Kompatibilita s obsahem ze starších verzí

ID dokumentu 384211

V aplikaci Pinnacle Studio je možné přímo použít velkou část (nikoli však vše) doplňkového kreativního obsahu z aplikací Pinnacle Studio 11 až 15 stejně jako mnoho typů obsahu nabízených třetími stranami. Některé z těchto typů obsahu najdete v samotném produktu. Spolupráce aplikace Pinnacle Studio s několika balíčky obsahu třetích stran vyžaduje placený upgrade. Pro některý další obsah nebyla vydána žádná kompatibilní verze.

Přehled podpory obsahu

Obsah aplikace Pinnacle Studio	
HFX Plus, Pro, Mega	Podporováno – zahrnuto v aplikaci Pinnacle Studio
RTFX 1	Podporováno – zahrnuto v aplikaci Pinnacle Studio
RTFX 2	Podporováno – zahrnuto v aplikaci Pinnacle Studio
Hollywood FX – 1. díl	Podporováno – zahrnuto v aplikaci Pinnacle

	Studio
Hollywood FX – 2. díl	Podporováno – zahrnuto v aplikaci Pinnacle Studio
Hollywood FX – 3. díl	Podporováno – zahrnuto v aplikaci Pinnacle Studio
Premium Pack – 1. díl	Podporováno – zahrnuto v aplikaci Pinnacle Studio
Premium Pack – 2. díl	Podporováno – zahrnuto v aplikaci Pinnacle Studio
Kreativní balíček – 1. díl	Podporováno
Kreativní balíček – 2. díl	Podporováno
Kreativní balíček – 3. díl	Podporováno
Zimní balíček	Podporováno
Scorefitter – 1. díl	Podporováno
Scorefitter – 2. díl	Podporováno
Scorefitter – 3. díl	Podporováno
Title Extreme	Podporováno*

Obsah třetích stran z disků *Ultimate* nebo *Ultimate Collection*

Studio 11 – Stagetools: Moving Picture	Nepodporováno
Studio 11 – BIAS SoundSoap V1 PE	Podporováno – vyžadován placený upgrade
Studio 11 – ProDAD VitaScene	Podporováno – vyžadován placený upgrade
Studio 12 – ProDAD VitaScene	Podporováno – vyžadován placený upgrade
Studio 12 – Red Giant Magic Bullet Looks	Podporováno – zahrnuto v aplikaci Pinnacle Studio
Studio 14 – Red Giant Knoll Light Factory	Podporováno – zahrnuto v aplikaci Pinnacle Studio
Studio 14 – Red Giant ToonIt	Podporováno – zahrnuto v aplikaci Pinnacle Studio
Studio 14 – Red Giant Trapcode 3D Stroke	Podporováno – zahrnuto v aplikaci Pinnacle Studio
Studio 14 – Red Giant Trapcode Particular	Podporováno – zahrnuto v aplikaci Pinnacle Studio
Studio 14 – Red Giant Shine	Podporováno – zahrnuto v aplikaci Pinnacle Studio

Obsah třetích stran z webu eStore

BIAS SoundSoap V2 PE	Podporováno**
Red Giant Magic Bullet Looks Indie Pack	Podporováno**

RedGiant Particular Studio Preset Pack	Podporováno**
RedGiant Shine Studio Preset Pack	Podporováno**
RedGiant ToonIt Studio Preset Pack	Podporováno**
RedGiant Knoll Studio Preset Pack	Podporováno**
Red Giant Trapcode Starglow	Podporováno**
Red Giant Warp	Podporováno**
ProDad Vitascene	Podporováno**
ProDad Adorage	Podporováno**
ProDad Adorage FX Pack 10	Podporováno**
ProDad Adorage FX Pack 11	Podporováno**
NewBlue Video Essentials I	Podporováno**
NewBlue Video Essentials II	Podporováno**
NewBlue Video Essentials III	Podporováno**
proDAD Mercalli	Podporováno**

Moduly plug-in z bonusových disků DVD třetích stran

Bravo Studio 1, 2 a 3	Nepodporováno
BWPlugins 1, 2 a 3	Nepodporováno
Dziedzic Effects Pack 1 a 2	Nepodporováno
eZedia Effects	Nepodporováno
NewBlue Art Effects 1	Nepodporováno
NewBlue Effects	Nepodporováno
NewBlue Time Effects 1	Nepodporováno
PE CameraPOV	Nepodporováno
proDAD Adorage	Podporováno*
proDAD Heroglyph 1	Nepodporováno
proDAD Heroglyph 2	Podporováno – zahrnuto v softwaru Title Extreme*
proDAD Vitascene 1.0	Podporováno*
StageTools Moving Picture Full	Nepodporováno
StageTools Moving Picture LE	Nepodporováno
Vance Effects	Nepodporováno
Algorithmix	Nepodporováno

NewBlue Audio Enhancements 1	Nepodporováno
NewBlue Audio Essentials 1	Nepodporováno
NewBlue Audio Essentials 2	Nepodporováno
NewBlue Audio Essentials 3	Nepodporováno
NewBlue Audio Essentials 4	Nepodporováno

* Zdarma pro vlastníky předchozího obsahu. Zákazníkům s nárokem na bezplatnou podporu by měl být zaslán e-mail s pokyny.

** Zdarma pro vlastníky předchozího obsahu. Zákazníkům s nárokem na bezplatnou podporu by měl být zaslán e-mail s pokyny. Tito zákazníci si také mohou příslušný obsah stáhnout po přihlášení k webu <https://account.avid.com/>.

Kompatibilita s hardwarem pro nahrávání

ID dokumentu 384431

Během testování aplikace Pinnacle Studio na kompatibilitu bylo zjištěno, že úspěšně spolupracuje s širokou škálou hardwaru pro nahrávání videa. Některá starší zařízení však podporována nejsou.

Podporovaný hardware

Následující nahrávací zařízení budou spolupracovat se všemi verzemi aplikace Pinnacle Studio.

USB

- 710-USB
- 510-USB
- 700-USB
- 500-USB
- MovieBox Deluxe
- DVC-90
- DVC-100

- DVC-101
- DVC-103
- DVC-107
- DVC-130 (k dispozici nejsou žádné 64bitové ovladače)
- DVC-170 (k dispozici nejsou žádné 64bitové ovladače)

PCI

- 700-PCI (Pinnacle Studio Deluxe 2)
- 500-PCI (Pinnacle AV/DV)
- Jakákoli karta 1394

Nepodporovaný hardware

Hardware v následujícím seznamu byl dodáván se staršími verzemi aplikace Studio. V současné době se na něj však nevztahuje záruka ani podpora.

- DC10
- DC10 Plus
- MovieBox DV
- Dazzle DVC 80, 85
- Linx
- MP 10
- S400

Informace o sériovém čísle

ID dokumentu 384215

V této části získáte informace o umístění sériových čísel pro aplikaci Pinnacle Studio a o postupu aktivace

upgradu na aplikaci Pinnacle Studio pomocí sériového čísla z předchozí verze.

Vyhledání sériového čísla

U produktu, který stahujete, se sériové číslo zobrazí na potvrzovací stránce na konci procesu objednávky a v potvrzovacím e-mailu odeslaném ve stejné době.

Pokud vlastníte fyzickou kopii produktu, najdete sériové číslo uvnitř nebo vně pevného obalu disku DVD, případně (jestliže disk nebyl v pevném obalu dodán) na vnější straně papírového obalu.

Pokud jste sériové číslo ztratili, vyhledejte ve znalostní databázi dokument 232809 s názvem *How to replace a lost Studio serial number* (Nahrazení ztraceného sériového čísla aplikace Studio).

Vyhledání zákaznických informací

1. Nejprve se přihlaste na webu www.Avid.com.
2. Přejděte do části Your Product (Váš produkt).
3. V části s produkty znovu zvolte své produkty.
2. Vaše sériové číslo je uvedeno v okně Your products (Vaše produkty), které se otevře.

Využití sériového čísla při upgradu

Na aplikaci Pinnacle Studio lze upgradovat z aplikace Studio 14, 12, 11, 10 a 9. Tento postup vyžaduje sériové číslo ze starší verze. Výše popsaná umístění sériových čísel platí pro většinu verzí aplikace Studio.

Jakmile najdete sériové číslo starší verze, spusťte instalaci. Zobrazí se okno vyžadující zadání čísel nové i staré verze. Zadejte je do správných polí a klepněte na tlačítko *Další*.

Chyba nebo havárie při instalaci

ID dokumentu 284219

Následuje několik tipů pro řešení potíží v případě chyb či havárií, ke kterým může dojít při instalaci aplikace Pinnacle Studio.

Konkrétní chyby

Chyba 1402: Jestliže se během instalace zobrazuje chyba 1402, postupujte podle pokynů v dokumentu 364555 znalostní databáze s názvem *Error 1402 on installation* (Chyba 1402 při instalaci).

Chyba „Instalace nyní bude ukončena“ při instalaci: Pokud se během instalace zobrazuje tato chyba, postupujte podle pokynů v dokumentu 363187 znalostní databáze s názvem *Error on install “Setup will now abort installation”* (Chyba „Instalace nyní bude ukončena“ při instalaci).

Řešení obecných potíží

V následující části najdete další možnosti pro řešení případných potíží při instalaci aplikace.

Vyčištění disku: Dobře si prohlédněte instalační disk a zkontrolujte, zda na jeho povrchu nevidíte šmouhy či nečistoty. Pokud je třeba disk vyčistit, nepoužívejte papírové utěrky ani žádný jiný hrubý materiál, ale měkký hadřík. Neotírejte disk kruhovými pohyby, ale spíše směrem od středu k vnějšímu okraji. Jakmile disk vyčistíte, zkuste spustit instalaci znovu.

Další optická jednotka: Mnoho systémů obsahuje dvě optické jednotky, například vypalovací jednotku DVD a samostatnou čtečku DVD. Vložte do druhé jednotky

(pokud je k dispozici) disk, který nebude provádět instalaci, a opakujte instalaci znovu.

Restartování počítače: Někdy může dojít k havárii instalace, jestliže je spuštěna služba Windows Update. V takových případech je nejvhodnějším řešením restartovat počítač, jak to vyžaduje systém Windows, a teprve potom znovu spustit instalaci aplikace.

Úlohy či programy po spuštění: Jestliže znáte nástroj **msconfig**, můžete pomocí něj zakázat jakékoli programy spouštěné po spuštění, které způsobují konflikt s instalačním programem aplikace Studio.

Postup v případě, že žádné z uvedených řešení nelze použít

Pokud je disk poškozen hlubokými škrábanci či prasklinami, které znemožňují instalaci, obraťte se na podporu a požádejte o výměnu disku. Na disky se vztahuje záruka v rozsahu 30 dní. Po uplynutí této doby lze disky vyměnit za poplatek 14,95 USD. Chcete-li disk vyměnit, připravte si číslo objednávky společnosti Pinnacle nebo stvrzenku z příslušného obchodu.

Zablokování nebo havárie při spuštění

ID dokumentu: 284223

Jestliže se aplikace Studio dříve úspěšně spouštěla a nyní přestala, pokuste se najít možnou příčinu mezi posledními změnami v počítači. V případě nutnosti změny zrušte a zjistěte, zda byl problém odstraněn.

Další kroky řešení potíží:

1. **Restartujte počítač:** Nestabilní chování softwaru z neznámé příčiny lze často vyřešit restartováním systému. Při řešení potíží je téměř vždy vhodné začít právě tímto krokem.
3. **Počkejte několik minut:** Jestliže se aplikace Pinnacle Studio i přesto nespustí, počkejte několik minut, než spuštění proběhne. V některých počítačích může spuštění chvíli trvat.
4. **Aktualizujte aplikaci Studio:** Při řešení jakéhokoli problému je vždy nejvhodnější pracovat s poslední verzí softwaru (pokud je to možné).
5. **Odpojte hardware pro nahrávání:** Je-li to možné, odpojte veškerý hardware pro nahrávání a zkuste aplikaci Pinnacle Studio spustit znovu. Jestliže aplikaci nelze spustit v okamžiku, kdy je k počítači připojena webová kamera, zkuste kameru odpojit a po spuštění aplikace znovu připojit. Může se stát, že bude nutné webovou kameru stejným způsobem nainstalovat při každém spuštění aplikace Studio.
6. **Stáhněte si a nainstalujte ovladače hardwaru:** Během procesu spuštění aplikace Studio probíhá kontrola kompatibility grafické a zvukové karty s rozhraním DirectX. Stáhněte si a nainstalujte nejnovější verzi ovladače grafické karty používané ve vašem systému. Mnoho zákazníků používá karty nVIDIA, jejichž nejnovější ovladače jsou k dispozici na následujícím webu:

www.nvidia.com

Ovladače pro karty ATI/AMD lze získat z webu:

www.amd.com/us/Pages/AMDHomePage.aspx

Jestliže při provádění uvedeného kroku potřebujete pomoc, obraťte se na výrobce grafické karty.

7. **Ukončete úlohy na pozadí:** Uvedený krok je možné provést několika způsoby. Jedním z nich je využití softwaru pro správu spouštění k ukončení nepotřebných programů spouštěných po spuštění systému Windows. K tomuto účelu bylo vytvořeno mnoho sharewarových a freewarových programů. Ve vyhledávacích webech na Internetu, jako jsou například Google či Seznam, zadejte hledání slovního spojení „správce spouštění“ nebo „startup manager“. Neuvádíme žádný konkrétní software, ale doporučujeme, abyste si vyzkoušeli několik z nich a zjistili, který vám vyhovuje nejlépe.

Programy po spuštění můžete také zakázat pomocí nástroje pro konfiguraci systému společnosti Microsoft (**msconfig**), který je součástí systému Windows.

Ať už zvolíte jakýkoli software, doporučujeme zakázat všechny programy a následně je znovu po jednom povolovat, dokud nezjistíte program způsobující konflikt.

8. **Proveďte přeinstalaci:** Pokud všechna výše uvedená řešení problém neodstraní, bude vhodné zkusit aplikaci Pinnacle Studio odinstalovat ze seznamu Programy a funkce v Ovládacích panelech. Jakmile aplikaci Pinnacle Studio odinstalujete, znovu ji nainstalujte a spusťte.

Řešení potíží s haváriemi softwaru

ID dokumentu: 384231

Jestliže dochází k opakovaným haváriím aplikace Studio, budou problém pravděpodobně způsobovat

chyby konfigurace nebo potíže se souborem projektu. Mnoho zákazníků dokáže tyto typy problémů odstranit následujícími způsoby:

- Optimalizace počítače
- Opětovné vytvoření poškozeného projektu
- Opětovné nahrání poškozeného klipu apod.
- Odinstalace a opětovná instalace aplikace Pinnacle Studio.

Další možnosti řešení potíží zahrnují následující postup: Určete, který způsob selhání nejlépe odpovídá vašemu problému, a potom si přečtěte navrhované kroky řešení potíží pro daný případ.

Případ 1: Aplikace Pinnacle Studio havaruje náhodně. Neexistuje žádná zřejmá příčina havárií, ale dochází k nim často.

Případ 2: Aplikace Pinnacle Studio havaruje po nějaké akci uživatele, jako je například klepnutí na konkrétní kartu či tlačítko. Havárii lze předpovědět a dochází k ní ve stále stejných situacích.

Případ 3: Aplikace Pinnacle Studio havaruje opakovaně po provedení některé konkrétní kombinace kroků.

Případ 1: Aplikace Studio havaruje náhodně

Můžete vyzkoušet následující kroky řešení potíží. Kroky je vhodné provádět postupně, dokud daný problém nevyřešíte.

Zajistěte si nejnovější verzi

Zajistěte si nejnovější verzi aplikace Pinnacle Studio.

Optimalizujte nastavení

Zkontrolujte možnosti nastavení aplikace Pinnacle Studio, jejichž úpravou lze dosáhnout lepšího výkonu.

Kvalita: Vyberte možnost pro nejrychlejší přehrávání a ověřte, zda došlo ke zlepšení.

Optimalizace prahu: Vypnutím uvedeného nastavení ověříte, zda jste odstranili problém s haváriemi. Pokud práh není použit nebo není správně upraven, může toto nastavení způsobit sníženou kvalitu přehrávání náhledu.

Renderování během přehrávání: Tuto možnost vypněte, jestliže jste si všimli, že k haváriím často dochází při přehrávání náhledu.

Ukončete úlohy na pozadí

V případě potíží tohoto typu je důležité před použitím aplikace Pinnacle Studio ukončit veškeré procesy na pozadí.

Mnoho úloh (tj. softwarových programů) se spouští na pozadí každého systému Windows, aniž by vyžadovaly zvláštní pozornost. Občas však právě ony způsobují nestabilitu v určité aplikaci.

V systémech Windows XP, Windows Vista a Windows 7 můžete pomocí kombinace kláves CTRL+ALT+DELETE přejít do okna *Správce úloh*. Na kartě *Aplikace* pravděpodobně nezjistíte mnoho informací. Karta *Procesy* však bude obsahovat aktuálně spuštěné procesy. Podrobné pokyny o správném postupu získáte v dokumentu 229157 znalostní databáze s názvem *How do I turn off background programs that are interfering with system performance and software installation?* (Jak lze vypnout programy

na pozadí, které zhoršují výkon systému a způsobují konflikty při instalaci softwaru?).

Proveďte defragmentaci pevného disku

Pokyny a rady pro uvedený krok získáte v dokumentu 232457 znalostní databáze s názvem *Windows hard disk defragmenting information* (Informace týkající se defragmentace pevného disku se systémem Windows).

Aktualizujte ovladače videa a zvuku

Je nutné, abyste si stáhli nejnovější ovladače zvukové a grafické karty z webů příslušných výrobců.

Používanou zvukovou a grafickou kartu zjistíte ve Správci zařízení (klepněte pravým tlačítkem myši na ikonu Tento počítač a vyberte položku *Vlastnosti*). V systému Windows XP a Windows Vista přejděte na kartu *Hardware* a klepněte na tlačítko *Správce zařízení*.

Chcete-li zjistit, jakou grafickou kartu používáte, klepněte v seznamu Správce zařízení na znaménko plus vedle položky *Grafické adaptéry*. Zobrazí se používaná grafická karta. Jestliže chcete zjistit výrobce a datum ovladače karty, klepněte dvakrát na název karty. Pak klepněte na kartu *Ovladač*, kde najdete veškeré informace o ovladači, včetně *poskytovatele* a *data ovladače*.

Postup pro zvukovou kartu je velmi podobný. Zvuková karta se ve Správci zařízení zobrazuje v části *Řadiče zvuku, videa a herních zařízení*. Klepněte dvakrát na název karty a zjistíte informace o ovladači stejným způsobem jako u grafické karty.

Aktualizace ovladačů jsou často vydávány prostřednictvím webů výrobců hardwaru, například ovladače ATI najdete na webu atitech.com, ovladače

Nvidia na webu nvidia.com a ovladače Sound Blaster (SB) na webu creative.com.

Aktualizujte systém Windows

Zajistěte pro svůj počítač všechny dostupné aktualizace systému Windows. Jsou k dispozici na následujícím webu:

w4.windowsupdate.microsoft.com/en/default.asp

Optimalizujte výkon počítače

Systém Windows vám pro tento účel nabízí integrovaný nástroj.

1. Klepněte pravým tlačítkem myši na položku *Počítač* a vyberte položku *Vlastnosti*.
2. Klepněte na odkaz *Upřesnit nastavení systému*.
3. Tímto způsobem otevřete okno vlastností systému.
4. V části *Upřesnit* klepněte na tlačítko *Nastavení*
5. Vyberte přepínač *Optimalizovat pro výkon* a klepněte na tlačítko *OK*.

Uvolněte místo na spouštěcí jednotce

Zajistěte, aby bylo na spouštěcí jednotce k dispozici nejméně 10 GB volného místa pro stránkování. Jestliže nemáte tolik volného místa k dispozici, bude nutné je uvolnit.

Odinstalujte a znovu nainstalujte aplikaci Studio

Jestliže žádný z uvedených návrhů potíže neodstraní, došlo pravděpodobně k poškození instalace aplikace Studio. V takovém případě byste měli aplikaci Pinnacle Studio odinstalovat a znovu nainstalovat. Aplikaci Pinnacle Studio odinstalujete pomocí následujících možností: *Start* ➤ *Všechny programy* ➤ *Pinnacle*

Studio ➤ *Odinstalovat aplikaci Pinnacle Studio.* Aplikaci je také možné odinstalovat prostřednictvím seznamu *Programy a funkce* v Ovládacích panelech systému Windows. Jakmile aplikaci Pinnacle Studio odinstalujete, nainstalujte ji znovu z disku či staženého souboru programu.

Zjistěte, zda nedošlo k poškození projektu

Pokuste se znovu vytvořit několik prvních minut projektu. Pokud upravený projekt nezpůsobí nestabilitu, přidejte k němu dalších pár minut. Jestliže systém zůstane stabilní, pokračujte a postupně vytvořte projekt znovu.

Zkontrolujte, zda nepoužíváte poškozené médium

Pokud k nestabilitě dochází při manipulaci s určitými zvukovými klipy či videoklipy, měli byste zvuk nebo video znovu nahrát či importovat. Jestliže byla média importována a vytvořena jinou aplikací, měli byste je nahrát pomocí aplikace Studio a vytvořit testovací projekt. Přestože aplikace Studio spolupracuje s mnoha formáty videa, může být příslušný klip poškozen nebo může být uložen v málo obvyklé variantě formátu. Způsobuje-li potíže například některý soubor **WAV** nebo **MP3**, převed'te jej na jiný formát a pak jej importujte.

Přeinstalujte systém Windows

Jedná se o poměrně razantní zásah, pokud však předchozí kroky potíže neodstranily, mohlo dojít k poškození samotného systému Windows. Náročné požadavky na zpracování, jež od systému vyžadují nástroje pro vytváření multimediálních souborů (jako například Pinnacle Studio), mohou odhalit nestabilitu, která by se v případě standardních aplikací neprojevila.

Jedním ze způsobů, jak lze určit, zda problém způsobuje instalace systému Windows, je spuštění nástroje Systémové informace společnosti Microsoft. Tento nástroj zaznamenává okolnosti havárie systému Windows.

Použití nástroje Systémové informace:

1. Klepněte na tlačítko *Start* a položku *Spustit* a do vyhledávacího okna u tlačítka *Start* zadejte text Msinfo32. Stisknutím klávesy ENTER otevřete okno Systémové informace.
2. Rozbalte kategorii *Programové prostředí* na levé straně okna.
3. Klepněte na položku *Zasílání zpráv o chybách systému Windows*.

Pokud okno nástroje *Zasílání zpráv o chybách systému Windows* obsahuje mnoho položek, může to znamenat, že operační systém není stabilní nebo že v počítači dochází k problémům s hardwarem. Projděte si jednotlivé položky, abyste zjistili pravděpodobnou příčinu havárií. Jestliže se většina havárií týká systémového softwaru, jako je například Průzkumník Windows, jde o problém s operačním systémem. Dalším obvyklým příznakem poškozené instalace systému Windows jsou časté náhodné havárie.

Případ 2: Havárie aplikace Studio po některé akci uživatele

Pokud aplikace Pinnacle Studio havaruje nebo má tendenci havarovat při klepnutí na určitou kartu či tlačítko, vyzkoušejte nejprve všechny kroky uvedené v předchozí části Případ 1. Takový problém obvykle znamená, že aplikace Studio není nainstalována správně nebo že došlo k jejímu poškození, takže potíže

by měla odstranit odinstalace aplikace, její opětovná instalace a následná instalace oprav nejnovější verze.

Pokuste se zjistit, zda chybu nezpůsobuje určitý projekt. Vytvořte testovací projekt a do časové osy přidejte několik scén z ukázkového videa. Pak klepněte na kartu nebo tlačítko, které pravděpodobně způsobuje chybu. Jestliže testovací projekt havárii nezpůsobí, může to znamenat, že problém nezpůsobuje aplikace Studio ani systém, ale samotný projekt, na němž právě pracujete. Pokud testovací projekt havárii způsobí, obraťte se na podporu a uveďte podrobnosti o přesném způsobu selhání. Pokusíme se daný problém vyvolat.

Případ 3: Aplikace Studio havaruje opakovaně

Jestliže aplikace Studio havaruje při provádění některého konkrétního postupu nebo kombinace kroků, vyzkoušejte nejprve kroky řešení potíží uvedené výše v části Případ 1, protože se jedná pouze o složitější verzi případu 2. Často je velmi obtížné zachytit přesnou posloupnost kroků způsobujících chybu. Jednoduchý testovací projekt využívající ukázkové video vám (jak již bylo uvedeno) velmi pomůže při zjišťování problému a může také urychlit vyřešení potíží v případě, že bude nutná podpora.

Problémy s exportem

Pokud při exportu souboru či disku přestane aplikace reagovat nebo nepracuje správně, případně se zobrazují chyby, vyhledejte v naší znalostní databázi články týkající se konkrétních scénářů chyb, k nimž u vás došlo. Další informace o znalostní databázi získáte na straně 381.

Problémy s přehráváním disku

ID dokumentu: 384235

Jestliže disky DVD vytvořené aplikací Studio nelze přehrát nebo jestliže se zdá, že jsou tyto disky prázdné, měli byste tento typ problémů odstranit pomocí kroků uvedených níže.

Informace o řešení dalších typů problémů s přehráváním získáte v jiných článcích znalostní databáze.

- Pokud se z disku přehrává pouze video (nikoli zvuk), přečtěte si dokument 222577 s názvem *Discs burned with Studio have no sound* (Vypálený disk neobsahuje žádný zvuk).
- Pokud disk DVD obsahuje pouze část projektu nebo pokud chybí poslední změny, prostudujte si dokument 219785 s názvem *DVD created with Studio is missing part of the project* (Na disku DVD vytvořeném pomocí aplikace Studio chybí část projektu).

Postup v případě, že disk DVD nelze přehrát nebo se zdá být prázdný:

1. Zkontrolujte čistotu disku. Přesvědčte se, že na povrchu disku nejsou žádné zjevné šmouhy nebo škrábance. Jestliže je povrch disku DVD znečištěn, očistěte jej měkkým hadříkem (nepoužívejte papírové utěrky) ve směru od středu k vnějšímu okraji (nikoli kruhovým pohybem).
2. Vložte disk do jednotky DVD v počítači a ověřte, zda obsahuje složky systému souborů.
 - Klepněte dvakrát na položku *Tento počítač*.

- Klepněte pravým tlačítkem na jednotku DVD a zvolte položku *Prozkoumat*.

Disk DVD by měl obsahovat dvě složky: *audio_ts* a *video_ts*. Složka *audio_ts* by měla být prázdná a složka *video_ts* by měla obsahovat soubory s příponami **BUP**, **IFO** a **VOB**.

Pokud disk soubory obsahuje, bude daný problém souviset s vlastním přehráváním (nikoli s vypálením disku). A naopak: Jestliže je disk v podstatě prázdný, nejedná se o problém s přehráváním, ale s vypalováním. V takovém případě postupujte podle pokynů v dokumentu 214533 s názvem *Studio burn problems* (Problémy s vypalováním v aplikaci Studio).

3. Jestliže disk nelze přehrát v klasickém přehrávači DVD, zkuste jej přehrát v počítači. Disk by mělo být možné úspěšně přehrát prostřednictvím softwaru pro přehrávání disků DVD, jako je například PowerDVD nebo WinDVD. Přehrání disku DVD v programu Windows Media Player by mělo fungovat v závislosti na používané verzi systému Windows. Jestliže dochází k potížím i při přehrávání disku DVD v jednotce DVD počítače, přečtěte si dokument 221479 s názvem *Playing DVDs on your computer* (Přehrávání disků DVD v počítači).
4. Zkuste disk DVD přehrát v jiném klasickém přehrávači. Některá zařízení nemusí přehrávat určitou značku disků DVD nebo určitý formát médií DVD (-R, +R, -RW či +RW).

Jestliže si nejste jisti, zda daný přehrávač DVD podporuje konkrétní typ médií, vyhledejte příslušné informace na webu výrobce. Informace o

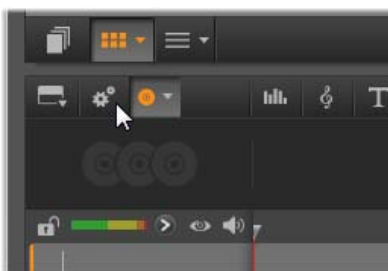
kompatibilitě můžete také získat na následujícím webu:

www.videohelp.com/dvdplayers

V případě, že přehrávač daný typ disku nepodporuje, bude nutné disk vytvořit znovu v jiném formátu. Pokud je disk možné přehrát v jednom přehrávači DVD, zatímco v jiném přehrávači jej přehrát nelze, nedokáže druhý přehrávač spolehlivě číst zapisovatelná média nebo se u něj mohla začít projevovat porucha. V takovém případě vyzkoušejte různé značky a typy disků DVD, dokud nezjistíte kombinaci, která funguje s ohledem na vaše zařízení.

5. Ověřte, zda je vytvořený projekt nastaven na formát přehrávání používaný v příslušné oblasti (například formát NTSC pro Severní Ameriku nebo formát PAL pro Evropu). Jestliže je projekt a následně i disk vytvořen v nesprávném formátu, nebudou moci některé přehrávače DVD disk přehrát.

Chcete-li zkontrolovat formát videa daného projektu, klepněte v editoru disku v levé horní části časové osy na ikonu ozubeného kolečka.



Otvírání dialogu nastavení časové

V dialogu nastavení časové osy se ujistěte, zda je rozevírací seznam *Velikost* nastaven na správnou hodnotu.



Kontrola nastavení velikosti

Výchozí standard videa pro projekty lze také nastavit na stránce *Nastavení projektu* v dialogu nastavení aplikace Pinnacle Studio.

Zdroje informací, výukové kurzy a školení

ID dokumentu: 384227

Pro uživatele, kteří chtějí získat další podrobnosti o aplikaci Pinnacle Studio, je k dispozici mnoho zdrojů informací. Některé z nich jsou uvedeny v následující části. Nejaktuálnější seznam však najdete v naší znalostní databázi v dokumentu s výše uvedeným ID.

Výukové videokurzy

Na Internetu je k dispozici sada bezplatných výukových videokurzů věnovaných mnohým tématům, které se týkají aplikace Pinnacle Studio. Klepněte na příkaz nabídky ? ➤ *Školení online* a zobrazíte všechny výukové videokurzy. Můžete také přejít ve webovém prohlížeči na adresu:

www.Avid.com/Studio/Tutorials

Znalostní databáze

Zdarma poskytujeme k dispozici stovky dokumentů věnovaných široké škále témat. Chcete-li zobrazit a prohledávat naši znalostní databázi, přejděte na web:

www.Avid.com/Studio/KB

Uživatelská fóra

Existuje velká pravděpodobnost, že jiní uživatelé řeší podobný nebo stejný dotaz, takže můžete číst a prohledávat naše bezplatná komunitní fóra nebo do nich přispívat. Najdete je zde:

www.Avid.com/Studio/Forums

Školení na disku DVD

Školení pro aplikaci Pinnacle Studio na disku DVD lze zakoupit v e-shopu společnosti na adrese:

www.Avid.com/Studio/estore/training

Natáčení videa

Natočit kvalitní video a pak na jeho základě vytvořit zajímavý, poutavý nebo sdělný film zvládne s několika základními znalostmi skutečně každý.

Vytvořte si hrubý scénář nebo plán natáčení a přejděte k prvnímu kroku, jímž je natočení nezpracovaného videa. Již v této fázi byste měli mít na zřeteli pozdější střih a zajistit, abyste pro další práci měli k dispozici kvalitní sadu záběrů.

Cílem střihu je sestavení jednotlivých nahraných částí do jednoho harmonického celku. To znamená, že je třeba se rozhodnout pro určité techniky, přechody a efekty, které co nejlépe vyjádří váš záměr.

Důležitou součástí střihu je vytvoření zvukové stopy. Výběr vhodného zvuku (dialogy, hudba, komentář nebo zvukový efekt) může vizuální stránku umocnit a povýšit na zcela novou úroveň.

Aplikace Pinnacle Studio nabízí všechny nástroje potřebné k vytvoření vysoce kvalitního domácího videa. Zbytek už je na vás.

Vytvoření plánu natáčení

Použití plánu natáčení není vždy nutné, ale jeho výhody oceníte u velkých videoprojektů. Plán může být podle potřeby jednoduchý nebo naopak velice propracovaný. V některých případech může postačovat pouhý seznam plánovaných scén, jindy bude možná vhodné zahrnout i poznámky týkající se podrobné pozice kamery nebo připravené dialogy. Ti skutečně ambiciózní mohou přejít až ke kompletnímu scénáři, v němž jsou podrobně popsána jednotlivá nastavení kamery a uvedeny poznámky o délce trvání, osvětlení a případných rekvizitách.

Titulek: Pavel na závodech motokár				
Číslo	Záběr kamery	Text/zvuk	Délka	Datum
1	Pavův obličej s přílbou, kamera se oddálí	„Pavel jede svůj první závod...“ V pozadí hluk motorů	11 s	úterý 06/22
2	Na startovní čáře z pohledu řidiče, kamera umístěna nízko	V hledišti hraje hudba, hluk motorů	8 s	úterý 06/22
3	Na scénu se dostává muž s praporkem na startu. Kamera zůstává, po startu muž mizí ze záběru	„Tři, dva, jedna, start...“ Vlastní start, přidán startovní signál	12 s	úterý 06/22
4	Pavel na startu zepředu, kamera jej sleduje až do zatáčky, nyní už zezadu.	Hudba z hlediště už není slyšet, tutéž hudbu z disku CD postupně zeslabit za zvuku motorů	9 s	úterý 06/22
5	...			

Koncept jednoduchého natáčecího plánu

Editace

Použití různých zorných úhlů

Důležité události byste měli vždy zabírat z různých úhlů a s různým umístěním kamery. Později v průběhu editace můžete využít nejlepší úhly pohledu, a to buď samostatně nebo v různých kombinacích. Snažte se vždy důsledně zaznamenávat události z několika různých pohledů (nejprve klaun v cirkusové manéži, pak ale také smějící se diváci z pohledu klauna). Důležité události se rovněž mohou odehrávat za protagonisty nebo lze protagonisty snímat z druhé strany. Tyto postupy mohou později napomoci k dosažení pocitu vyváženosti filmu.

Detailní záběry

Detailními záběry důležitých věcí nebo osob rozhodně nešetřete. Detailní záběry zpravidla vypadají na televizní obrazovce lépe a zajímavěji než záběry z dálky a lze je rovněž lépe využít v postprodukčních efektech.

Záběry z dálky/polodetaily

Záběry z dálky poskytují divákovi přehled a představují dějiště. Lze je však rovněž využít ke zvýšení napětí delších scén. Pokud stříhnete z detailu na záběr z dálky, divák již neuvidí detaily a je proto snazší provést chronologický skok. Zobrazení diváků v polodetailu může rovněž působit jako vizuální odlehčení hlavního děje a poskytuje v případě potřeby příležitost k odpoutání pozornosti.

Kompletní akce

Vždy natáčejte kompletní akce od začátku do konce. Editace pak bude snazší.

Přechody

Zvládnutí časování ve filmu vyžaduje určitou praxi. Není vždy možné natočit dlouhé události od začátku do konce, ve filmu často bývají reprezentovány ve výrazně zkrácené formě. Zápletka by však za žádných okolností neměla ztrácet logiku a stříhy by neměly působit násilně a přitahovat pozornost.

Právě zde je důležitý přechod od jedné scény k druhé. I v případě, že akce v sousedících scénách jsou časově nebo místně odděleny, lze je vzájemně provázat tak, že divák mezi nimi přejde, aniž by přerušeni věnoval pozornost.

Tajemství úspěšného přechodu spočívá v navázání zřetelného propojení mezi příslušnými scénami. V přechodu *vycházejícím ze zápletky* je propojením logická posloupnost událostí při vyprávění příběhu. Záběr nového auta lze například použít jako úvod dokumentu o jeho návrhu a výrobě.

Neutrální přechod sám o sobě nepředstavuje vývoj příběhu nebo změnu místa či času, ale lze jej použít k hladkému propojení různých oddělených částí scény. Například stříh na zajímavého diváka v průběhu panelové diskuse umožňuje nenápadný stříh zpět k pozdějšímu bodu téže diskuse a vynechání odpovídající části diskuse.

Externí přechody zobrazují něco, co se k akci nevztahuje. Například při natáčení ve svatební síni můžete provést stříh před svatební síní, kde se právě chystá nějaké překvapení.

Pokud nechcete diváky zmást nebo je odvést od vlastního vyprávění, měly by přechody vždy zdůrazňovat poselství filmu a odpovídat příslušné situaci.

Logická posloupnost akcí

Záběry spojené v průběhu editace musí odpovídat průběhu akce. Pokud není vyprávění logické, mají diváci potíže se sledováním událostí. Snažte se zaujmout pozornost diváků hned od začátku rychlým spádem a atraktivitou a pokuste se udržet tento zájem až do samého konce. Jsou-li scény provázány způsobem, který není logický nebo neodpovídá chronologickému běhu událostí, nebo jsou-li scény příliš hektické nebo krátké (méně než 3 sekundy), může se stát, že diváci ztratí zájem nebo budou dezorientovaní. Mezi jednotlivými scénami by měla být zachována kontinuita námětu.

Překlenutí mezer

Překlenutí mezer mezi jednotlivými dějišti musíte věnovat určité úsilí. K překlenutí chronologických skoků můžete použít například detailní záběry. Zaberte z blízka obličej a po několika sekundách zaberte zdálky jinou scénu.

Zachování kontinuity

Kontinuita, neboli konzistence detailů mezi jednotlivými scénami, je pro dosažení uspokojivého výsledku životně důležitá. Slunečné počasí se neslučuje s diváky na tribunách, kteří právě otevírají své deštníky.

Tempo střihů

Tempo střihů mezi jednotlivými scénami filmu často ovlivňuje vyznění a náladu filmu. Vyznění filmu lze ovlivnit jak absencí očekávaného záběru, tak délkou záběru.

Vyhýbejte se vizuálnímu oddělení

Zařazení podobných záběrů po sobě může způsobit vizuální oddělení. Osoba může být v levé polovině snímku a pak najednou v pravé polovině, nebo může být zachycena nejprve s brýlemi a pak bez nich.

Nespojujte švenky dohromady

Švenky byste měli spojovat pouze v případě, že mají stejný směr a tempo.

Základní pravidla editace videa

V této části jsou uvedeny pokyny, které mohou být užitečné při editaci filmu. Je samozřejmé, že neexistují žádná přísná či závazná pravidla, zejména pokud experimentujete nebo je-li vaše práce určena k pobavení.

- Nespojujte scény, v nichž se kamera pohybuje. Záběry kamerou, přiblížení či oddálení a další pohyblivé záběry by vždy měly být odděleny statickými záběry.
- Záběry, které následují po sobě, by měly být natočeny z různých úhlů. Úhel kamery by se měl lišit nejméně o 45 stupňů.
- Sekvence tváří by vždy měly být zabírány střídavě z různých úhlů pohledu.

- Při natáčení budov měňte úhly záběru. Máte-li podobné snímky stejného typu a velikosti, měla by diagonála obrázku být střídavě zleva dole doprava nahoru a naopak.
- Stříhy provádějte v okamžiku, kdy jsou osoby v pohybu. Divák bude zaujat pohybem a stříhu si téměř nevšimne. Můžete zejména využít možnosti stříhu záběru z dálky uprostřed pohybu.
- Vytvářejte harmonické stříhy a vyhybejte se vizuálnímu oddělení.
- Čím méně pohybu záběr obsahuje, tím kratší by měl být. Záběry s rychlým pohybem mohou být delší.
- Záběry z dálky mají více obsahu, a proto by rovněž měly být zobrazeny déle.

Uspořádání videosekvencí v určitém pořadí nejen umožňuje dosáhnout určitých efektů, ale umožňuje dokonce sdělit skutečnosti, které nelze nebo by neměly být vyjádřeny obrazem. Existuje šest základních metod sdělování prostřednictvím stříhu:

Asociativní stříhy

Stříhy jsou seskupeny v určitém pořadí tak, aby v mysli diváka vytvářely jisté asociace, aniž by byla zobrazena skutečná zpráva. Příklad: Muž si vsadí na koně a hned v následující scéně vidíme, jak si kupuje nové auto u prodejce luxusních vozidel.

Paralelní stříhy

Dvě akce jsou zobrazeny paralelně. Film přeskakuje mezi těmito dvěma akcemi. Jednotlivé záběry jsou stále kratší a kratší. Toto je způsob, jak vytvářet napětí, dokud nevyvrcholí. Příklad: Dvě různá auta jedou z různých směrů vysokou rychlostí k téže křižovatce.

Kontrastní střihy

Film záměrně obsahuje neočekávané střihy z jednoho záběru do druhého, zcela jiného. Divákova pozornost je upoutána ke vzniklému kontrastu. Příklad: Turista leží na pláži a na dalším záběru vidíme hladovějící děti.

Náhradní střihy

Události, které nelze zobrazit nebo které by neměly být zobrazeny, jsou nahrazeny jinými událostmi (narodilo se dítě, ale místo porodu je zobrazeno rozkvétající poupě).

Střihy příčiny a následku

Záběry jsou spojeny vztahem příčiny a následku: bez prvního střihu by druhý byl nesrozumitelný. Příklad: Muž se hádá se svou ženou a hned v následujícím záběru spí pod mostem.

Formální střihy

Záběry, jejichž obsah se liší, lze spojit dohromady, mají-li něco společného, například stejné tvary, barvy nebo pohyb. Příklad: Křišťálová koule a země, žlutý plášť do deště a žluté květiny, padající parašutista a padající pírko.

Vytvoření zvukového doprovodu

Vytvoření vhodného zvukového doprovodu je umění, které se však dá naučit. Není samozřejmě jednoduché vytvořit skvělé vyprávění, ale stručné informativní komentáře divákům často pomohou. Použitý komentář by měl v každém případě být přirozený, výrazný a spontánní, nikoli neobratný či strnulý.

Ponechte stručný komentář

Obecným pravidlem, které lze pro komentáře použít, je, že méně znamená více. Obrázky by měly hovořit samy za sebe. Skutečnosti, které jsou divákovi jasné z obrázků, pak nevyžadují žádný komentář.

Zachovejte původní zvuky

Mluvený komentář by měl vždy být mixován s původními zvuky a hudbou tak, aby původní zvuky bylo i nadále slyšet. Přirozený zvuk je součástí metráže videa neměl by být nikdy zcela odstraněn, je-li to možné, protože video bez přirozeného zvuku může budit sterilní dojem a postrádat autenticitu. Často se však stane, že nahrávací zařízení zachytí zvuky letadel či automobilů, které se v záběrech později neobjeví. Zvuky tohoto typu či hlasitý zvuk větru, který může odvádět pozornost nebo být dokonce nepříjemný, by měly být maskovány, filtrovány či nahrazeny vhodným vyprávěním či hudbou.

Výběr vhodné hudby

Vhodně zvolená hudba dodá filmu profesionální nádech a může výrazným způsobem podtrhnout vyznění videa. Vybraná hudba by však vždy měla odpovídat poselství filmu. Tento výběr je někdy velmi časově náročný a představuje pro tvůrce značnou výzvu, ale divák jej vždy ocení.

Titulek

Titulky by měly být informativní, měly by popisovat obsah filmu a navíc by měly budit pozornost. Nejlépe zapůsobí působivé rčení.

Když přijde na prezentaci, Editoru titulků dává téměř neomezené možnosti v oblasti kreativních obrazových materiálů. V materiálu, který vytváříte, je to jedno místo, kde nejste svázaní realitou aktuální stopáže, takže můžete povolit uzdu své fantazii.

Konečným cílem je samozřejmě předat sdělení, takže v platnosti stále zůstávají některé základní zásady. Například stručný titulek velkým čitelným písmem objasní sdělení lépe než takový, který je příliš okrasný nebo příliš dlouhý.

Barvy titulků

Následující kombinace barev pozadí a textu jsou snadno čitelné: bílá s červenou, žlutá s černou a bílá se zelenou. Buďte opatrní při používání bílých titulků na velmi tmavém pozadí. Některé videosystémy nejsou schopny zpracovat poměry kontrastu přesahující 1:40 a nebudou schopny takové titulky bez potíží reprodukovat.


Čas na obrazovce

Základní pravidlo zní: Titulek by měl být na obrazovce zobrazen tak dlouho, aby jej bylo možné přečíst dvakrát. Pro titulek se třemi písmeny vyhraďte zhruba tři sekundy. Pro každých dalších pět písmen ponechte titulek na obrazovce o sekundu déle.

Nalezené titulky


Kromě postprodukčních titulků přinášejí zajímavé možnosti rovněž přirozené titulky, jako jsou dopravní značky, ukazatele směru či titulní stránky místních novin.


Glosář

Terminologie z oblasti multimédií zahrnuje terminologii počítačů a zpracování videa. Tento glosář obsahuje definici většiny důležitých termínů. Křížové odkazy jsou označeny ikonou .

720p: Formát videa s vysokým rozlišením (HD) s rozlišením 1280 x 720 a progresivními (neprokládanými) snímky.

1080i: Formát videa s vysokým rozlišením (HD) s rozlišením 1440 x 1080 a prokládanými snímky.

ActiveMovie: Software rozhraní společnosti Microsoft určené pro řízení multimediálních zařízení v systému Windows.  *DirectShow, DirectMedia*


ADPCM: Zkratka z anglických slov Adaptive Delta Pulse Code Modulation. Metoda ukládání zvukových informací v digitálním formátu. Jedná se o metodu komprese a kódování zvuku používanou při vytváření disků CD-I a  *CD-ROM*.


Adresa: Všechny dostupné pozice pro uložení dat v paměti počítače jsou očíslovány (je jim přiřazena adresa). Prostřednictvím těchto adres lze na jednotlivé pozice uložit data. Některé adresy jsou vyhrazeny pro výhradní použití určitými hardwarovými

komponentami. Pokud dvě komponenty používají stejnou adresu, dochází k takzvanému konfliktu adres.

Aliasing: Nepřesné zobrazení obrazu z důvodů omezení výstupního zařízení. Aliasing se zpravidla projevuje zubatými okraji křivek a skloněných linií.



Antialiasing: Metoda vyhlazování zubatých okrajů v rastrových obrázcích. Zpravidla spočívá v doplnění okrajů pixely, jejichž barva leží mezi barvou okraje a barvou pozadí. Přechod je pak méně zřetelný. Další metoda antialiasingu spočívá v použití výstupních zařízení s vyšším rozlišením.




AVI: Zkratka z anglických slov Audio Video Interleaved. Standardní formát pro digitální video (a  *Video for Windows*).


Bajt: Jeden bajt odpovídá osmi  *bitům*. Prostřednictvím jednoho bajtu lze zobrazit právě jeden alfanumerický znak (tj. písmeno nebo číslici).

Barevná hloubka: Počet bitů, které jsou nositeli barevné informace pro jednotlivé pixely. 1bitová barevná hloubka umožňuje $2^1=2$ barvy, 8bitová barevná hloubka umožňuje $2^8=256$ barev a 24bitová barevná hloubka umožňuje $2^{24}=16\,777\,216$ barev.

Barevný klíč: Barva určující průhledné oblasti obrazu, v kterých se zobrazí obraz v pozadí. Nejčastěji je používána při překryvu jedné videosekvence jinou. Umožňuje zobrazení podkladového videa tam, kde se objeví klíčová barva.

Barevný model: Způsob matematického vyjádření a definice barev a jejich vzájemného vztahu. Každý barevný model má jiné přednosti. Nejběžnějšími barevnými modely jsou model  *RGB* a model  *YUV*.

BIOS: Zkratka z anglických slov Basic Input Output System. Označuje základní software uložený v paměti  ROM, PROM nebo  EPROM. Základním úkolem systému BIOS je řízení vstupu a výstupu. Při spuštění systému provede ROM-BIOS určité testy.  Paralelní port, IRQ, I/O

Bit: Zkratka pro Binary digiT, což je nejmenší prvek paměti počítače. Bity mimo jiné slouží k uložení hodnot barev pixelů v obrazu. Čím více bitů je pro jednotlivé  *pixels* použito, tím vyšší je počet dostupných barev. Příklad:


1 bitů: Pixely jsou buď černé nebo bílé.

4 bitů: Umožňuje použít 16 barev nebo odstínů šedi.

8 bitů: Umožňuje použít 256 barev nebo odstínů šedi.

16 bitů: Umožňuje použít 65 536 barev.


24 bitů: Umožňuje použít 16,7 milionu barev.


CD-ROM: Médium pro ukládání digitálních dat, jako je například digitální video. Disky CD-ROM lze číst, ale nelze na ně zapisovat (nahrávat):  ROM je zkratka pro Read-Only Memory (paměť pouze pro čtení).

COM, port: Sériový port, který je umístěn na zadní straně počítače a slouží k připojení modemu, plotru, tiskárny nebo myši.



Časový kód: Časový kód identifikuje pozici jednotlivých snímků v rámci videosekvence vzhledem k výchozímu bodu (obvykle je jím začátek klipu). Obvyklý formát je H:M:S:S (hodiny, minuty, sekundy, snímky), např. 01:22:13:21. Na rozdíl od čítače pásky (který lze na libovolném místě pásky vynulovat nebo resetovat) je časový kód tvořen elektronickým signálem zapsaným na videopásku a po nahrání se již nemění.


Datový tok: Množství dat přenesených za jednotku času; například počet bajtů načtených nebo zapsaných na pevný disk za minutu nebo množství videodat zpracovaných za sekundu.


Dávkové nahrávání: Automatizovaný proces, který pomocí  *seznamu klipů* vyhledá a znovu nahraje určité klipy z videopásky, a to zpravidla ve vyšší kvalitě, než ve které byly klipy původně nahrány.


DCT: Zkratka pro Discrete Cosine Transformation. Součást algoritmů pro kompresi dat obrazů  *JPEG* a souvisejících algoritmů. Informace o barvě a jasu jsou uloženy jako koeficienty složek frekvenčního spektra.

Decibel (dB): Jednotka měření relativní hlasitosti zvuku. Zvýšení o 3 dB znamená zdvojnásobení hlasitosti.

Digital8: Formát digitálních videopásek, který zaznamenává zvuková data a videodata v kódování  *DV* na pásky  *Hi8*. Videorekordéry a videokamery Digital8, které nyní dodává pouze společnost Sony, mohou přehrávat rovněž analogové kazety Hi8 i 8mm.

Digitální video: Digitální video ukládá informace po jednotlivých  *bitech* do souboru (na rozdíl od analogových záznamových médií).

DirectMedia: Systémové rozšíření společnosti Microsoft určené pro multimediální aplikace v systému Windows.  *ActiveMovie*

DirectShow: Systémové rozšíření společnosti Microsoft určené pro multimediální aplikace v systému Windows.  *ActiveMovie*



DirectX: Balík několika systémových rozšíření vyvinutý společností Microsoft pro systém

Windows 95 a jeho následovníky, který usnadňuje využití urychlovacích funkcí hardwaru v hrách a multimédiích.



DMA: Zkratka pro Direct Memory Access (přímý přístup k paměti).

Doplňková barva: Doplňkové barvy jsou opakem základních barev. Pokud byste zkombinovali základní barvu s příslušnou barvou doplňkovou, výsledkem by byla v aditivním barevném modelu barva bílá. Doplňkovými barvami červené, zelené a modré jsou po řadě azurová, purpurová a žlutá.

DV: Formát digitálních videopásek pro záznam digitálního zvuku a videa na čtvrtpalcovou metalickou pásku. Pásky Mini-DV umožňují uložit až 60 minut videa, standardní pásky DV umožňují uložit až 270 minut.


ECP: Zkratka pro Enhanced Compatible Port (rozšířený kompatibilní port). Umožňuje rychlejší obousměrný přenos dat prostřednictvím  *paralelního portu*.  *EPP*

Seznam EDL (Edit Decision List): Seznam klipů a efektů v určitém pořadí, ve kterém budou zaznamenány na výstupní disk nebo do výstupního souboru. Aplikace Studio umožňuje vytvářet a upravovat vlastní seznamy EDL, a to přidáváním, odstraňováním a změnou uspořádání klipů a efektů ve Filmovém editoru nebo Editoru disku.

Paralelní port EPP: Rozšířený paralelní port (Enhanced Parallel Port). Umožňuje rychlejší obousměrný přenos dat prostřednictvím  *paralelního portu*.  *ECP*

EPROM: Zkratka pro Erasable Programmable Read-Only Memory (vymazatelná programovatelná paměť určená jen pro čtení). Paměťový čip, který po naprogramování uchovává data i bez napájení. Obsah paměti lze vymazat pomocí ultrafialového světla a přepsat.


Filtry: Nástroje, které mění data s cílem dosáhnout různých efektů.

FireWire: Název pro sériové datové rozhraní  *IEEE-1394*, který je chráněn ochrannou známkou Apple Computer.

Formát souboru: Uspořádání informací v rámci počítačového souboru, jako je například obrázek nebo dokument textového procesoru. Formát souboru je obvykle udáván příponou souboru (např. **doc**, **avi** nebo **wmf**).

Formátování pásky: Proces přípravy videopásky pro střih vložením, a to záznamem prázdného obrazu a souvislého časového kódu na celou pásku. Pokud záznamové zařízení podporuje časový kód, bude rovněž současně zaznamenán nepřetržitý časový kód (používány jsou též termíny blacking, striping).

Frekvence: Počet opakování periodického procesu (například zvuková vlna nebo střídavé napětí) za jednotku času. Zpravidla se měří v počtu opakování za sekundu, tj. v hertzech (Hz).

GOP: V rámci komprese  *MPEG* je datový tok nejprve rozdělen na skupiny obrázků (GOP, Groups Of Pictures), které vždy obsahují několik snímků. Každá skupina GOP obsahuje tři typy snímků: I-snímky, P-snímky a B-snímky.



Hardwarový kodek: Implementace kompresního algoritmu, která k vytváření a přehrávání digitálních videosekvencí používá speciální hardware. Hardwarový kodek může poskytnout vyšší rychlost kódování a lepší kvalitu než kodek, který je implementován výhradně softwarově. 📖 *Kodek, Softwarový kodek*


HD: Video s vysokým rozlišením. Většina používaných formátů HD používá rozlišení 1920 x 1080 nebo 1280 x 720. Mezi formáty 1080 a 720 existuje podstatný rozdíl: větší formát používá 2,25krát více pixelů na snímek. Tento rozdíl výrazně zvyšuje požadavky na zpracování obsahu ve formátu 1080 z hlediska času potřebného na kódování, rychlosti dekódování a velikosti úložiště. Všechny formáty 720 jsou progresivní. Formát 1080 obsahuje kombinaci progresivních a prokládaných typů snímků. Počítače a jejich obrazovky jsou progresivní, zatímco televizní vysílání je založeno na prokládaných postupech a standardech. V terminologii HD označujeme progresivní formáty písmenem p a prokládané formáty písmenem i.

HDV: Formát pro nahrávání a přehrávání videa s vysokým rozlišením na kazetovou pásku DV. Byl ustanoven jako formát HDV. Místo kodeku DV používá formát HDV typ kódování MPEG-2. Existují dvě varianty formátu HDV: HDV1 a HDV2. HDV1 je rozlišení 1280 x 720 s progresivními snímky (720p). Rychlost datového proudu přenosu MPEG je 19,7 Mb/s. HDV2 je rozlišení 1440 x 1080 s prokládanými snímky (1080i). Rychlost datového proudu přenosu MPEG je 25 Mb/s.

Hi8: Zlepšená verze formátu 📖 *Video8* zaznamenávající formát 📖 *S-video* na metalickou pásku. Díky vyššímu rozlišení jasové složky a větší

širce pásma jsou výsledkem ostřejší obrázky než u formátu Video8.

HiColor: U obrazů zpravidla znamená 16bitový (5-6-5) datový typ, který může obsahovat až 65 536 barev. Obrazy tohoto typu lze uložit do souborů TGA. Ostatní formáty souborů vyžadují nejprve konverzi obrazu HiColor na formát  TrueColor. U zobrazení se termín HiColor obvykle používá k označení 15bitových (5-5-5) zobrazovacích adaptérů, které mohou zobrazit až 32 768 barev.  Bit

Huffmanovo kódování: Technika používaná u formátu  JPEG a ostatních metod komprese dat, při níž je zřídka se vyskytujícím hodnotám přidělen dlouhý kód a naopak častým hodnotám krátký kód.


I/O: Zkratka pro Input/Output (vstup/výstup).

IDE: Zkratka pro Integrated Device Electronics (integrované elektronické zařízení). Rozhraní pevného disku, které slučuje veškerou elektroniku pro řízení jednotky do vlastní jednotky, a nikoli do adaptéru, který jednotku připojuje k rozšiřující sběrnici.


IEEE-1394: Sériové datové rozhraní s rychlostí až 400 Mb/s, který byl pod názvem FireWire vyvinut společností Apple Computers. Společnost Sony nabízí pod názvem i.LINK lehce upravenou verzi pro přenos signálu DV, která poskytuje přenosové rychlosti do 100 Mb/s.

IRQ: Zkratka pro Interrupt Request (požadavek přerušení). Přerušení je dočasné pozastavení zpracovávání hlavních procesů v počítači, které umožňuje provádění úloh údržby nebo zpracování úloh na pozadí. Přerušení mohou být požadována hardwarem (např. klávesnicí nebo myší) nebo softwarem.

Jas: Rovněž světelnost. Označuje jas videa.

JPEG: Zkratka pro Joint Photographic Experts Group a standard vyvinutý touto skupinou pro kompresi digitálních snímků na základě transformace  *DCT*.


Kanál: Klasifikace informací v rámci datového souboru s cílem oddělit určitý aspekt souboru. Barevné obrazy například používají kanály ke klasifikaci barevných komponent v obrazu. Zvukové soubory stereo používají kanály k identifikaci zvuků, které jsou určeny pro levý a pravý reproduktor. Videosoubory používají kombinace kanálů určených pro obrazové a zvukové soubory.

Kilobajt (zkratka kB): Jeden kilobajt obsahuje 1 024  bajtů. Symbol k zde představuje hodnotu 1 024 (2^{10}), a nikoli hodnotu 1 000 jako u metrických jednotek.

Klíčový snímek: Video snímek se zadanou hodnotou určitého parametru video efektu nebo zvukového efektu. Během přehrávání probíhá animace efektů plynulým nastavováním parametrů z jedné klíčované hodnoty na další. Animace efektů pomocí klíčových snímků se často nazývá klíčování.


Klip: V aplikaci Pinnacle Studio je to každý prvek média použitý na časové ose projektu filmu nebo disku. Mezi média s klipy se řadí videa, zvukové soubory, fotografie, titulky a koláž.

Kodek: Zkratka slov kompresor/dekompresor. Implementace algoritmu, který umožňuje komprimovat (zabalit) a dekomprimovat (rozbalit) data obrazu. Kodeky mohou být implementovány v softwaru nebo v hardwaru.

Kompozitní video: Kompozitní video kóduje informace o jasů, barvě a synchronizaci do jednoho signálu (vodiče). Pro záznam a přehrávání kompozitního videa slouží formáty  VHS a 8mm.



Kompresse: Metoda zmenšení velikosti souboru. Existují dva typy komprese: *bezeztrátová* a *ztrátová*. Soubory komprimované pomocí bezeztrátových algoritů lze obnovit do původního stavu beze změny informace. Ztrátové algoritmy vyřazují v průběhu komprese některá data, a proto dochází ke snížení kvality obrazu. Ztráta kvality obrazu může být v závislosti na síle komprese zanedbatelná, ale také zřetelně viditelná.


Kompresse obrazu: Metoda snížení množství dat nutných k uložení souborů digitálního obrazu a videa.

Kvantizace: Součást algoritmu komprese obrazových dat  *JPEG*. Významné podrobnosti jsou reprezentovány přesně, zatímco detaily, které jsou pro lidské oko méně významné, jsou reprezentovány s menší přesností.

LPT:  *Paralelní port*

Luminance:  *Jas*

M-JPEG: Formát  *Video for Windows* specifikovaný společností Microsoft, který slouží ke kódování videa pro účely stříhu. K samostatné kompresi jednotlivých snímků je používána komprese  *JPEG*.


MIV: (Přípona pro) soubor MPEG, který obsahuje pouze videodata.  *MPA, MPEG, MPG*

MCI: Zkratka pro Media Control Interface (rozhraní řízení médií). Programové rozhraní vyvinuté společností Microsoft pro záznam a přehrávání


zvukových dat a videodat. Používá se rovněž k připojení počítače k externímu zdroji videa, jako je například videorekordér nebo laserový disk.


Megabajt (rovněž MB): Jeden megabajt (MB) odpovídá 1 024  kilobajtů – 1 024 × 1 024 bajtů.


Modulace: Kódování informací na nosné vlně signálu.

MPA: (Přípona pro) soubor MPEG, který obsahuje pouze zvuková data.  *MIV, MPEG, MPG*

MPEG: Zkratka pro Motion Picture Experts Group a standard vyvinutý touto skupinou pro kompresi videa. Ve srovnání se standardem M-JPEG nabízí snížení množství dat o 75 – 80 % při zachování stejné vizuální kvality.

MPG: (Přípona pro) soubor MPEG, který obsahuje videodata i zvuková data.  *MIV, MPEG, MPA*

MPV: (Přípona pro) soubor MPEG, který obsahuje pouze videodata.  *MPA, MPEG, MPG*


NTSC: Zkratka pro National Television Standards Committee a standard barevné televize vytvořený v roce 1953. Video NTSC obsahuje 525 řádků na pulsnímek a 60 pulsnímků za sekundu. Používá se ve severní a střední Americe, v Japonsku a v dalších zemích.  *PAL, SECAM*




Obraz: Termínem obraz je označována reprodukce nebo obrázek. Tento termín se obvykle používá pro digitalizované obrázky skládající se z pixelů, které lze zobrazit na obrazovce počítače a zpracovávat prostřednictvím softwaru.

Oříznutí: Výběr oblasti obrazu, která má být zobrazena.

Ovladač: Soubor obsahující informace nutné k ovládání periferních zařízení. Například ovladač pro


nahrávání (zachytávání) videa umožňuje ovládat zařízení pro digitalizaci videa.

PAL: Zkratka pro Phase Alternation Line, standard barevné televize vyvinutý v Německu a používaný ve většině evropských zemí. Video PAL obsahuje 625 řádků na půlsnímek a 50 půlsnímků za sekundu.  *NTSC, SECAM*




Paralelní port: Data paralelního portu jsou přenášena prostřednictvím 8bitové datové linky. To znamená, že může být přeneseno osm  *bitů* (jeden  *bajt*) současně. Tento typ přenosu je mnohem rychlejší než sériový přenos, ale není vhodný pro připojení na velkou vzdálenost. Pro paralelní porty je často používáno označení LPT n , kde n je číslo (např. LPT1).  *Sériový port*


Pixel: Nejmenší prvek obrazu na monitoru. Slovo je zkratkou z anglických slov picture element (obrazový prvek).

Poměr stran: Poměr výšky a šířky obrazu nebo grafiky. Zachování pevného poměru stran znamená, že se změna jednoho z rozměrů okamžitě promítne do druhého rozměru.

Port: Elektronický přenosový bod pro přenosy zvukových dat, videodat, řídicích dat a dalších typů dat mezi dvěma zařízeními.  *Sériový port, Paralelní port*



Progresivní snímání: Popisuje metodu obnovování obrazu, při níž jsou celé obrazy vytvářeny jako jediný snímek, tj. bez prokládání půlsnímků. Neprokládaný obraz (např. na většině počítačových monitorů) bliká mnohem méně než prokládaný obraz (většina televizorů).



Prokládání: Metoda obnovování obrazovky používaná v televizních systémech. Televizní obraz  *PAL* se skládá ze dvou prokládaných  *půlsnímků*, z nichž každý obsahuje 312½ řádků. Televizní obraz  *NTSC* se skládá ze dvou půlsnímků, z nichž každý obsahuje 242½ řádků. Půlsnímků jsou zobrazovány střídavě a vytvářejí tak smíšený obraz.

Prokládání: Uspořádání zvuku a videa, které napomáhá snadnějšímu přehrávání a synchronizaci nebo kompresi. Ve standardním formátu  *AVI* se zvuk a video pravidelně střídají.

Prolínání: Přechodový efekt, v jehož rámci obraz přechází plynule z jedné scény do druhé.

Přechod: Překlenovací efekt mezi sousedícími video klipy nebo zvukovými klipy, od jednoduchého stříhu až po okázalé animované efekty. Běžné přechody, jako jsou stříhy, prolnutí, stmívání, setření, posun a zvuková prolnutí, jsou součástí jazyka používaného ve filmu a videu. Umožňují přesně vyjádřit plynutí času a změny úhlu záběru, a to často podprahově.

Přenosová rychlost: Rychlost, jakou jsou informace předávány mezi paměťovým zařízením (např. diskem  *CD-ROM* nebo pevným diskem) a zobrazovacím zařízením (např. monitorem nebo zařízením  *MCI*). V závislosti na použitých zařízeních mohou být některé přenosové rychlosti lépe použitelné než jiné.

Půlsnímek:  *Snímek*  *prokládaného* videa se skládá z vodorovných řádků a je rozdělen do dvou půlsnímků. Liché řádky snímku tvoří půlsnímek 1, sudé řádky tvoří půlsnímek 2.

QSIF: Zkratka pro Quarter Standard Image Format. Formát MPEG-1 používající rozlišení 176 × 144

v systému PAL a 176×120 v systému NTSC.
📖 *MPEG, SIF*

Rastr: Oblast zobrazovacího zařízení, přes kterou periodicky přechází elektronový paprsek ve vodorovných řádkách od pravého horního do levého dolního rohu (z pohledu pozorovatele).

Rastrový obrázek: Formát obrazu tvořený kolekcí teček, neboli pixelů, uspořádaných do matice. 📖 *Pixel*

Redundance: Tato vlastnost obrazů je využívána kompresními algoritmy. V průběhu komprese je možné eliminovat nadbytečné informace, které pak lze v průběhu dekomprese obnovit bez jakýchkoli ztrát.

RGB: Zkratka pro Red, Green a Blue (červená, zelená a modrá): základní barvy v aditivním barevném modelu. RGB označuje metodu, která je používána v rámci počítačových technologií a kóduje informace obrazu v pixelech, z nichž každý obsahuje určitou kombinaci tří základních barev.


RLE (Run Length Encoding): Technika používaná mnoha metodami komprese obrazu, včetně 📖 *JPEG*. Opakující se hodnoty nejsou ukládány samostatně, ale s čítačem udávajícím, kolikrát se hodnota po sobě vyskytuje (délka běhu).

ROM: Zkratka pro Read Only Memory (paměť jen pro čtení): Paměťové úložiště, které po naprogramování zachovává data, aniž by vyžadovalo napájení.
📖 *EPROM*


Rozlišení: Počet pixelů, které lze na monitoru zobrazit ve vodorovném a svislém směru. Čím vyšší je rozlišení, tím více podrobností lze zobrazit. 📖 *Pixel*

Řádkovací frekvence: Frekvence, s níž je videosignál přenášen na obrazovku. Čím vyšší je řádkovací


frekvence, tím vyšší je kvalita obrazu a blikání je méně zřetelné.


S-VHS: Vylepšená verze systému VHS zaznamenávající signál S-video na metalickou pásku. Výsledkem je ostřejší obraz než u systému VHS.  *VHS, S-video*

S-video: Prostřednictvím signálů S-vidoa (Y/C) jsou informace o jasu (luminance nebo Y) a barvě (chrominance nebo C) přenášeny samostatně pomocí několika vodičů. Nedojde tedy k modulaci a demodulaci videa na společnou nosnou vlnu a následné ztrátě kvality obrazu.

Samostatný snímek: Samostatný  *snímek* je součástí posloupnosti nebo sekvence. Je-li taková série zobrazována dostatečnou rychlostí, vzniká iluze pohyblivých obrázků.

SCSI: Zkratka pro Small Computers System Interface (rozhraní malých počítačových systémů). Rozhraní SCSI je díky své vysoké přenosové rychlosti některými vysoce výkonnými počítači již delší dobu upřednostňováno jako rozhraní pevných disků. K počítači lze současně připojit až osm zařízení SCSI.

SECAM: Zkratka pro Séquentiel Couleur a Mémoire, přenosový systém barevné televize používaný ve Francii a ve východní Evropě. Stejně jako PAL obsahuje i video SECAM 625 řádků na snímek a 50 pulsů za sekundu.  *NTSC, PAL*

Sériový port: Data přenášená prostřednictvím sériového portu jsou zpracovávána po jednotlivých  *bitech*; to znamená sériově. Přenosová rychlost je mnohem nižší než u paralelního portu, protože paralelní datové linky umožňují odesílání několika bitů současně. Pro sériové porty je často používáno

označení COM n , kde n je číslo (např. COM2).

📖 *Paralelní port*

Schránka: Dočasná úložná oblast sdílená všemi programy systému Windows, která slouží k uložení dat v průběhu operací vyjímání, kopírování a vkládání. Pokud do schránky umístíte nová data, automaticky nahradí již existující data ve schránce.

SIF: Zkratka pro Standard Image Format. Formát MPEG-1 používající rozlišení 352×288 v systému PAL a 352×240 v systému NTSC. 📖 *MPEG, QSIF*

Snímek: Jeden obraz ve videosekvenci nebo animaci. Používáte-li plné rozlišení NTSC nebo PAL, skládá se každý snímek ze dvou prokládaných pulsů. 📖 *NTSC, PAL, puls snímek, progresivní snímání, rozlišení*

Snímková frekvence: Snímková frekvence určuje, kolik snímků videa je přehráno za jednu sekundu. Snímková frekvence pro normu 📖 *NTSC* je 30 snímků za sekundu. Snímková frekvence pro normu 📖 *PAL* je 25 snímků za sekundu.

Softwarový kodek: Implementace kompresního algoritmu, která umožňuje vytváření a přehrávání digitálních videosekvencí bez speciálního hardwaru. Kvalita sekvencí závisí na výkonu celého systému. 📖 *Kodek, Hardwarový kodek*

Statické video: Statické obrazy (nebo také zmrazené snímky) extrahované z videa.

Stmívání/roztmívání: Přejímový efekt, který způsobí plynulé zesílení z černé na začátku klipu nebo zeslabení do černé na konci.

Sytost barvy: Intenzita barvy.

Tónování: Zvýšení počtu rozlišitelných barev v obraze pomocí vzorku bodů různých barev.

TrueColor: Označení obrazu s dostatečným rozlišením barev, který vypadá jako skutečný. V praxi se termín TrueColor obvykle používá pro 24bitové barvy RGB, které umožňují současně zobrazit zhruba 16,7 miliónu kombinací základních barev (červené, modré a zelené).

📖 *Bit, HiColor*

TWAIN: TWAIN je standardizované softwarové rozhraní umožňující grafickým a digitalizačním programům komunikovat se zařízeními poskytujícími grafická data. Je-li ovladač TWAIN nainstalován, lze funkce digitalizace grafické aplikace využít k přímému načtení obrazů ze zdroje videa do programu. Ovladač podporuje pouze 32bitové programy a digitalizuje obrazy v 24bitovém režimu.

Velikost GOP: Velikost GOP určuje, kolik I-snímků, B-snímků a P-snímků je zahrnuto v jedné skupině 📖 *GOP*. Obvyklé velikosti skupin GOP jsou 9 nebo 12.

Velikost snímku: Maximální velikost pro zobrazování dat obrazu ve videosekvenci nebo animaci. Pokud je požadovaný obraz větší než velikost snímku, musí být oříznut nebo odpovídajícím způsobem zmenšen.

VHS: Zkratka pro Video Home System, rozšířený standard pro domácí videorekordéry. Používá půlpalcovou pásku, na niž jsou ukládány kompozitní signály zahrnující informace o barvě i jasů.

Video8: Analogový videosystém využívající pásku šíře 8 mm. Rekordéry Video8 generují kompozitní signály.

Video CD: Standard disků CD-ROM, který používá video s kompresí 📖 *MPEG*.

Video for Windows: Rozšíření systému Microsoft Windows, které umožňuje nahrát digitální videosekvence do souborů na pevném disku a následně je přehrávat.

Videodekodér: Převádí digitální video na analogový signál.

Videokodér: Převádí analogový videosignál na digitální informace.

Vidorekordér: Zařízení VCR (Video Cassette Recorder).

VISCA: Protokol používaný u některých zařízeních k řízení externích zdrojů videa prostřednictvím počítače.

Vyvážení bílé: U elektronické kamery se jedná o nastavení zesilovačů pro tři barevné kanály (červená, zelená a modrá) tak, aby se v bílých oblastech scény nezobrazoval barevný nádech.

WAV: (Přípona pro) oblíbený formát souborů pro digitalizované zvukové signály.

Y/C: Y/C je barevný signál se dvěma složkami: jasovou (Y) a barevnou (C).

YUV: Barevný model videosignálu, kde Y představuje informace o jasu a U a V informace o barvě.

Zavřená skupina GOP:  *GOP*

Základní barvy: Barvy, které jsou základem barevného modelu RGB: červená, zelená a modrá. Úpravou poměru těchto základních barev lze na obrazovce počítače vytvořit většinu ostatních barev.

Změna velikosti: Přizpůsobení obrazu na požadovanou velikost.

Značka začátku/značka konce: Při editaci videa časy značky začátku a konce odkazují na časové kódy identifikující část klipu, která má být zahrnuta do projektu.

Klávesové zkratky

Tabulky níže zobrazují výchozí přiřazení klávesových zkratk v aplikaci Pinnacle Studio. Jednotlivé klávesy mohou být přemapovány v nabídce Nastavení. Zde lze také obnovit výchozí nastavení buď jednotlivých položek, nebo všech položek naráz. Více informací naleznete v části „Klávesnice“ na straně 370.

Termíny *Vlevo*, *Vpravo*, *Nahoru* a *Dolů* v těchto tabulkách odkazují na klávesy se šipkami (kurzorové klávesy).

Obecné klávesové zkratky

Ctrl+1	Otevření karty Hlavní knihovna
Ctrl+2	Otevření karty Film
Ctrl+3	Otevření karty Disk
Ctrl+4	Otevření Editoru titulků (z Filmového editoru)
Ctrl+5	Otevření Editoru titulků (z Filmového editoru)
Ctrl+6	Otevření exportéru
Ctrl+ I	Otevření importéru
Ctrl+S	Uložení projektu, titulku nebo nabídky
Alt+F4	Zavření aplikace
Shift+F10	Přístup k místní nabídce
Ctrl+Z	Vrácení akce zpět
Ctrl+Y	Opakování akce
Ctrl+A	Výběr všech položek
Shift+Ctrl+A	Zrušení výběru všech položek
Ctrl+C	Kopírování do schránky

Ctrl+V	Vložení ze schránky
Ctrl+X	Vyjmutí do schránky
End	Přechod na konec
Home	Přechod na začátek
Alt+Enter	Přehrávání na celé obrazovce
Esc	Ukončení zobrazení na celou obrazovku nebo zavření panelu
Delete	Odstranění bez kopírování do schránky
Poklepání	Otevření příslušného editoru (médiá, nástroj pro tvorbu titulků, projekt, koláž atd.)
F1	Otevření kontextové nápovědy

Knihovna

Ctrl+N	Nová kolekce
ALT + klepnutí	Přehrávání v miniatuře
Numbers 1-5	Očíslování vybraných klipů
Number 0	Odstranění číslování vybraných klipů
Page Up	Posunutí na stránce nahoru
Page Down	Posunutí na stránce dolů
Right	Rozbalení složky ve stromu
Left	Sbalení složky ve stromu
Arrow keys	Navigace nahoru, dolů, doleva, doprava
Delete	Odstranění vybraného klipu a médií
F7	Zobrazení / skrytí rozhraní značek

Přehrávání a přesun

Mezerník	Přehrávání a pauza
SHIFT + Mezerník	Opakované přehrávání
Alt+Enter	Přehrávání na celé obrazovce
Esc	Ukončení zobrazení na celou obrazovku
ALT + klepnutí	Přehrávání v miniatuře
J	Rychlé posunutí vzad (chcete-li přehrávat rychleji, stiskněte tuto klávesu několikrát)
K (nebo SHIFT + K)	Pozastavení přehrávání
L	Rychlé posunutí vpřed (chcete-li přehrávat rychleji, stiskněte tuto klávesu několikrát)
SHIFT + L	Pomalé posunutí vpřed (chcete-li přehrávat pomaleji, stiskněte tuto klávesu několikrát)
SHIFT + J	Pomalé posunutí vzad (chcete-li přehrávat pomaleji, stiskněte tuto klávesu několikrát)

Vpravo (nebo X)	Přechod o 1 snímek vpřed
Vlevo (nebo Z)	Přechod o 1 snímek vzad
SHIFT + Vpravo (nebo SHIFT + X)	Přechod o 10 snímků vpřed
SHIFT + Vlevo (nebo SHIFT + Z)	Přechod o 10 snímků vzad
D (nebo PG UP) (nebo CTRL + Vlevo)	Přechod vzad k vystřižení
F (nebo PG DN) (nebo CTRL + Vpravo)	Přechod vpřed k vystřižení
CTRL + I	Přechod na vstupní značku
CTRL + O	Přechod na výstupní značku
. (tečka)	Přechod na další značku
, (čárka)	Přechod na předchozí značku

Importér

ENTER	Fázová animace: Nahrání snímku (když je otevřený snímek pro zaznamenání)
Vpravo	Rozbalení složky ve stromu
Vlevo	Sbalení složky ve stromu
Klávesy se šipkami	Navigace nahoru, dolů, doleva, doprava
CTRL + A	Označení všech položek
CTRL + SHIFT + A	Zrušení celého výběru
F4	Zahájení importu

Rozhraní filmu

A (nebo I)	Značka začátku
S (nebo O)	Značka konce
SHIFT + I	Zrušení vstupní značky
SHIFT + O	Zrušení výstupní značky
SHIFT + U	Vymazání vstupní a výstupní značky
SCROLL LOCK	Vypnutí nebo zapnutí zvuku při zrychleném přehrávání
E (nebo HOME)	Přechod na začátek
R (nebo END)	Přechod na konec

P	Přepnutí magnetického zarovnávání
; (středník)	Rozdělení klipů na pozici jezdce přehrávače
M	Přidání/odstranění značky
. (tečka)	Přechod na další značku
, (čárka)	Přechod na předchozí značku
CTRL + . (tečka)	Otevření panelu se seznamem značek
DELETE	Odstranění vybraných klipů z časové osy
Poklepání na klip na časové ose	Otevření editorů médií pro klip
B	Odeslání náhledu klipu na hlavní stopu na časové ose (v pozici jezdce přehrávače)
H	Přepnutí náhledu mezi časovou osou a zdrojem
Ctrl+5	Otevření Editoru titulků
F5	Zobrazení/skrytí směšovače zvuku
F7	Vytvoření skladby
+ na numerické klávesnici	Přiblížení časové osy
- na numerické klávesnici	Oddálení časové osy
[(levá závorka)	Oddálení na časové ose
] (pravá závorka)	Přiblížení na časové ose
CTRL + [Přizpůsobení časové osy oknu
CTRL +]	Zobrazení každého snímku (přiblížení)
Alt	Alternativní chování při úpravách na časové ose (vkládání/přepisování)
T	Zapnutí/vypnutí režimu trimování
Vpravo	Trimování o 1 rámeček doprava (s otevřeným bodem trimování)
Vlevo	Trimování o 1 rámeček doleva (s otevřeným bodem trimování)
SHIFT + Vpravo	Trimování o 10 rámečků doprava (s otevřeným bodem trimování)
SHIFT + Vlevo	Trimování o 10 rámečků doleva (s otevřeným bodem trimování)
CTRL + klepnutí na bod trimování	Přidání 2. bodu trimování na stejnou stopu
SHIFT + klepnutí na bod trimování	Otevření podobného bodu trimování na všech stopách
TAB	Cyklování mezi otevřenými body trimování

Editory médií

Čísla 1–8

Výběr kategorie korekce nebo efektů

Poklepání na posuvník	Vrácení posuvníku na výchozí pozici
CTRL + L	Otočení fotografie doleva
CTRL + R	Otočení fotografie doprava
Alt+Enter	Přehrávání na celé obrazovce
Esc	Ukončení zobrazení na celou obrazovku

Editor titulků

SHIFT + Vlevo	Rozšíření výběru znaků vlevo
SHIFT + Vpravo	Rozšíření výběru znaků vpravo
SHIFT + CTRL + Vlevo	Stejná akce jako u klávesové zkratky SHIFT + Vlevo (rozšíření výběru po slovech)
SHIFT + CTRL + Vpravo	Stejná akce jako u klávesové zkratky SHIFT + Vpravo (rozšíření výběru po slovech)
CTRL + B	Přepnutí tučného písma
CTRL + I	Přepnutí kurzívy
CTRL + U	Přepnutí podtrženého písma
CTRL + A	Výběr všech položek
CTRL + D	Zrušení výběru všech položek
Mezerník	S vybranou oblastí na časové ose: Spuštění a zastavení přehrávání

Správce instalace

Pomocí správce nainstalujete aplikaci Pinnacle Studio a jakýkoli další obsah, který je součástí zakoupené aplikace.

Obecné informace o produktu naleznete v dodaném průvodci pro rychlý start nebo na disku DVD, kde na úvodní obrazovce aplikace Studio klikněte na možnost Přečtete si uživatelskou příručku aplikace Studio. K dispozici je také mnoho bezplatných výukových videokurzů o používání aplikace Studio na adrese:

www.avid.com/studio/tutorials

Než začnete

Pro bezproblémovou instalaci aplikace Pinnacle Studio doporučujeme několik přípravných kroků.

Nejprve se ujistěte, zda váš počítač splňuje minimální požadavky produktu na systém. U některých operací, například u kódování AVCHD, je třeba splnit více přísných požadavků na systém. Více informací naleznete v části „Požadavky na vybavení“ na straně 444.

Poté se ujistěte, zda máte k dispozici sériové číslo aplikace Studio. Pokud jste stáhli kopii aplikace, nalezete toto číslo v e-mailu potvrzujícím vaši

objednávku. Lze jej také získat prostřednictvím účtu zákazníka. Pokud jste obdrželi kopii aplikace Pinnacle Studio na disku, sériové číslo naleznete na obalu disku DVD. Doporučuje se uložit sériové číslo na bezpečném místě.

U některých systémů může být nutné před instalací aplikace Pinnacle Studio vypnout antivirová ochrana.

Aplikaci Pinnacle Studio lze nainstalovat do systému s nainstalovanou předchozí verzí aplikace Studio. K dispozici budou obě verze.

Instalace upgradu

Pokud je v počítači nainstalována oprávněná předchozí verze softwaru, správce instalace ji automaticky rozpozná a povolí upgrade.

Mezi oprávněné verze patří:

- Pinnacle Studio 9 a 15,
- Avid Studio,
- Avid Liquid 6 až 7.

Pokud není v počítači nainstalována žádná z těchto možností, budete vyzváni k zadání sériového čísla předchozího produktu.

Spuštění správce instalace

Pokud jste aplikaci Studio zakoupili v internetovém obchodě jako soubor ke stažení, správce instalace zahájíte otevřením spustitelného programu, který jste stáhli. (Před otevřením souboru zvažte možnost vytvoření kopie stažených souborů do záložních umístění, například na disk DVD nebo externí pevný disk.)

Pokud jste aplikaci Studio zakoupili na disku DVD, správce instalace se ve většině systémů automaticky spustí po vložení disku. Nespustí-li se správce automaticky, vyhledejte a spusťte soubor „Welcome.exe“ v kořenovém adresáři disku DVD.

Registrace

Při prvním spuštění správce instalace se zobrazí úvodní formulář pro aktivaci a registraci produktu. Přestože lze aplikaci Pinnacle Studio aktivovat (ověřením platnosti vaší uživatelské licence) bez zaregistrování produktu, je registrace doporučena. Kromě produktivnějšího řešení problémů u zakoupeného zboží třeba v případě ztráty sériového čísla poskytuje registrace také okamžité výhody, například 25 GB volného paměťového prostoru v aplikaci Box.

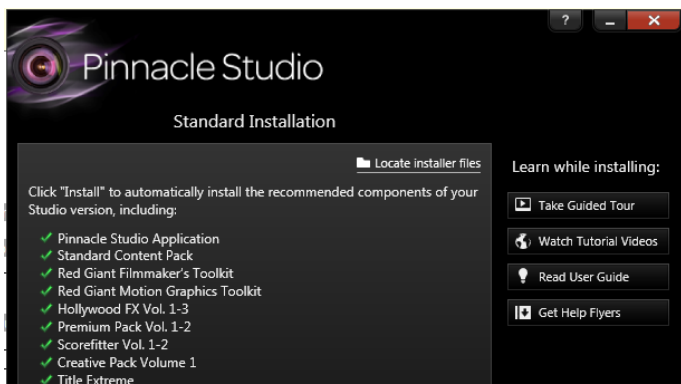
Doprovodné instalace

Aplikace vyžaduje přítomnost mnoha komponent softwaru Windows v systému, včetně rozhraní .NET Framework. Správce instalace automaticky určí, zda jsou komponenty k dispozici a v případě potřeby je nainstaluje. Doprovodné instalace vyžadují více času, ale ihned po jejich dokončení bude hlavní instalace aplikace Pinnacle Studio pokračovat, i pokud byl systém v průběhu restartován.

Úvodní obrazovka

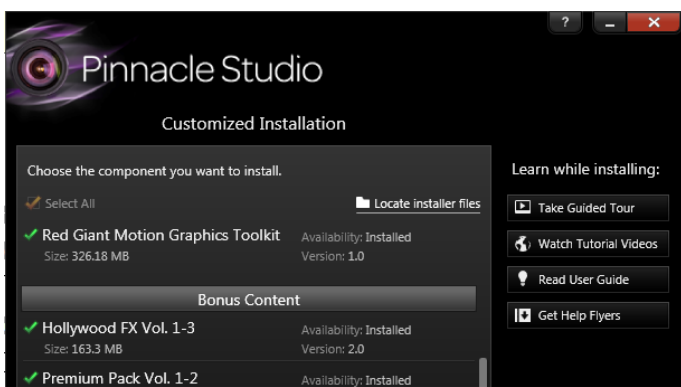
Na úvodní obrazovce lze zvolit mezi dvěma typy instalace:

Standardní instalace nainstaluje aplikaci a všechny dostupné moduly plug-in. Tato instalace je doporučena pro většinu uživatelů.



Obrazovka standardní instalace zobrazí, které doplňky budou do instalace zahrnuty. Pokud potřebujete změnit výběr doplňků, přepněte na vlastní instalaci. Položky se zelenou značkou jsou již nainstalovány.

Vlastní instalace umožňuje zvolit instalaci pouze dílčí sady dostupných doplňků.



Obrazovka vlastní instalace umožňuje zvolit, které doplňky chcete nainstalovat. Zelené značky označují již nainstalované položky. Oranžové značky určují dostupné položky.

Běžné ovládací prvky

Některé ovládací prvky jsou k dispozici u obou metod instalace:

- Tlačítko změny umístění instalace umožňuje určit složku se soubory instalace, které má správce instalace zpracovat. Tlačítko je nutné použít, pouze pokud jste po prvním použití přesunuli soubory instalace. Pomocí tlačítka otevřete prohlížeč složek umožňující určit nové umístění souborů pro správce instalace.
- Odkazy umístěné v části Možnosti zjištění informací během instalace poskytují přístup k informacím o jakémkoli tématu týkajícím se aplikace Studio.

Moduly plug-in a bonusový obsah

Jak bylo zmíněno výše, může správce instalace nainstalovat kromě samotné aplikace Pinnacle Studio i mnoho dalších obsahů. V rámci standardní instalace jsou nainstalovány všechny dostupné moduly plug-in. V rámci vlastní instalace můžete zvolit, které položky chcete nainstalovat.

Pokud při počáteční instalaci aplikace nezvolíte instalaci určitých položek obsahu, můžete instalaci kdykoli aktualizovat pomocí správce instalace ze skupiny Pinnacle Studio v nabídce *Start* systému Windows.

Více informací o modulech plug-in naleznete na stránce:

www.avid.com/studio/support/content-plugins

Efekty společnosti Red Giant

V rámci standardní instalace budete vyzváni k instalaci nových a exkluzivních modulů plug-in společnosti Red Giant. Bezplatné výukové videokurzy týkající se těchto modulů jsou k dispozici na adrese:

www.avid.com/studio/tutorials

Více bonusového obsahu

Pomocí standardní instalace se do systému také automaticky nainstaluje řada bezplatných titulků, přechodů a dalšího bonusového obsahu aplikace Pinnacle Studio.

- Balík Premium Pack Vol. 1-2
- Hollywood FX Vol. 1-3
- RTFX Vol. 1 a Vol. 2
- Title Extreme

Všechny výše uvedené balíky obsahu jsou součástí aplikace Pinnacle Studio. Odpovídají shodně pojmenovaným balíkům obsahu u předchozích vydaných verzí.

Požadavky na vybavení

Kromě softwaru Pinnacle Studio vyžaduje účinný systém úprav splnění určité úrovně výkonu systému. Tyto požadavky budou popsány níže.

Přestože jsou specifikace důležité, jsou pouze jedním z požadavků. Správné fungování hardwarových zařízení může také záviset na softwaru ovladačů dodaných výrobcem. Informace na stránkách výrobce, kde lze nalézt aktualizace ovladačů a údaje podpory,

mohou napomoci řešení problémů s grafickými nebo zvukovými kartami a jinými zařízeními.

Operační systém

Pokud chcete upravovat materiál ve formátu HD, doporučuje se použít 64bitový operační systém.

Paměť RAM

Více paměti RAM usnadní práci s aplikací Pinnacle Studio. Pro uspokojivý výsledek bude potřeba přinejmenším 1 GB paměti RAM. Doporučuje se však 2 GB (a více). Pokud pracujete s videi ve formátu HD nebo AVCHD, doporučuje se až 4 GB paměti RAM.

Základní deska

Intel Pentium nebo AMD Athlon 2,4 GHz nebo vyšší. Vyšší verze zvyšuje výkonnost. Úprava formátu AVCHD vyžaduje výkonnější procesor. Minimální doporučení se pohybuje od 2,66 GHz pro úpravy 1920pixelového videa AVCHD. Doporučuje se vícejádrový procesor Core i7, Core i5 nebo Core i3.

Grafická karta

Chcete-li spustit aplikaci Studio, musí vaše grafická karta kompatibilní s rozhraním DirectX splňovat následující požadavky:

- U běžných uživatelů přinejmenším 128 MB vnitřní paměti (preferuje se 256 MB),
- pro formáty HD a AVCHD přinejmenším 256 MB (preferuje se 512 MB).

Pevný disk

Pevný disk musí být schopen nepřetržitého čtení a zapisování při rychlosti 4 MB/sek. Tento požadavek

splňuje většina pevných disků. Při pořízení prvního záznamu ověří aplikace Studio rychlost vašího disku.

Soubory videa jsou většinou značně velké, proto budete na pevném disku potřebovat i dostatek volného místa. Například video ve formátu DV vyžaduje 3,6 MB místa na pevném disku pro jednu sekundu metráže: 1 GB každé čtyři a půl minuty.

Při zachycení záznamu z videopásky se doporučuje použití samostatného pevného disku, aby se při použití pevného disku zabránilo konkurenci mezi aplikací Pinnacle Studio a dalším softwarem včetně systému Windows.

Hardware pro zachycení videa

Aplikace Studio může zachytit video z řady digitálních i analogových zdrojů:

- Všechny typy pomocných úložných médií založených na souborech včetně optických disků, paměťových karet a jednotek USB,
- soubory z disků připojených k počítači,
- videokamery DV nebo HDV využívající připojení IEEE-1394,
- analogové videokamery a nahrávací zařízení,
- disky DVD a Blu-ray,
- digitální fotografické přístroje.

Rejstřík

5

5.1. *See* Zvuk

A

Album

Náhled, 10

Alternativní režim, 83

Analogové video a zvuk
(importér), 330

Analogový, x

Úrovně během importu, 300

Anatomie šablony koláže, 190

Animace. *See* Fázová animace

Fázová animace, 300

Pomocí šablon koláží, 183

Animace, fázová animace, 333

Animovaný posuvník a lupa, 180

Aplikace

Nastavení. *See* Nastavení

Archivace projektů, 11

AVCHD, ix

export filmu, 343

Požadavky na systém, 445

AVCHD2

Výstup filmu do, 344

B

Balíčky projektů, 11

BD (importér), 332

Blu-ray

export filmu, 343

Bonusový obsah, 443

Box (osobní paměťový prostor
služby Cloud), 358

C

Časová osa, 65

Aktuální pozice, 71

Alternativní režim úprav, 83

Celková úroveň přehrávání, 256

Editor disku, 281

Efekty klipů, 122, 162

Funkce zvuku, 256

Jezdec, 71

Místní nabídka klipu, 123

Místní nabídka stopy, 86

Monitorování videa a zvuku, 86

Nahrazení klipů, 92

Nastavení, 77

Nástroje pro vytváření disků, 283

Navigátor, 71

Název stopy, 85

Odeslání, 93

Odkaz na scénář, 85

Odstranění klipů, 95

Operace s klipy, 95

Otevření bodů trimování, 99

Panel nástrojů, 71, 76

Použití schránky, 110

Přechody, 115
Přetažení, 89, 91
Přidání klipů, 89
Přizpůsobení klipů, 97
Projekt, 69
Režim magnetu, 81, 90
Režim posunu zvuku jezdcem, 82
Režimy úprav, 82
Scénář, 73
Směšovač zvuku, 256
Snímek, 80
Stopy, 70
Synchronizace stop, 99
Trimování klipů, 97
Úpravy klíčového snímku
hlasitosti, 81
Uzamčení stopy, 85
Vkládání klipů, 92
Výběr klipů, 96
Výchozí stopa, 71, 85
Vyjmutí, kopírování, vložení, 111
Vyplnění mezery, 91
Vytvoření obsahu, 94
Záhlaví stopy, 70, 84
Základy, 70
Živý náhled úprav, 90
Změna velikosti, 75
Značky, 80
Značky kapitol a návratu, 286
Značky menu, 282
Časová osa projektu, 69
Chybějící média v knihovně, 18
Cloud
uložení filmu, 358

D

Detailní záběry, 407
Detaily (zobrazení prohlížeče), 31
Detekce scén, 310
Detekce scén (video), 52
Digitální fotoaparáty (importér),
333
Dílčí filmy, 114
Dílčí klipy
Přidání efektů, 196

Zarovnání do umístovací oblasti,
196
Ztlumení, 196

Disk

bitová kopie na pevném disku, 343
uložení filmu, 343
Vytváření, 271

Disk Blu-ray (importér), 332

Disky

Vytváření, 256

DV, x

DVD

bitová kopie na pevném disku, 343
export filmu, 343

DVD (importér), 332

E

Editace, 407

Editor disku, 7

Editace na časové ose, 281
Modul disku, 293
Průvodce kapitolou, 286
Vytváření tlačítek menu, 291

Editor disků

Nástroje pro vytváření, 283

Editor fotografií, 9

Editací nástroje, 136
Oprava Červené oči, 144
Oprava Narovnění, 143
Oprava Ořiznutí, 142
Opravy, 136
Otočení obrázku, 136
Posuvník a lupa, 177
Před/po, 137
Seznam oprav, 137
Úpravy, 141
Vylepšení fotografií, 137

Editor koláží, 194

Knihovna, 187

Editor médií

Práce s přechody, 176

Editor menu

Nastavení tlačítka, 292
Otevření, 290
Předvolby, 292

- Úvod, 290
- Editor střihu, 101
- Editor titulků
 - A Editor menu, 290
 - Filmy, 205
 - Knihovna, 203
 - Nabídka Soubor, 202
 - Náhled filmů, 209
 - Nastavení pozadí, 213
 - Nastavení vzhledu, 214
 - Okno editace, 219
 - Operace s textem, 222
 - Operace se skupinami, 236
 - Předvolby, 205
 - Předvolby filmů, 207
 - Předvolby vzhledů, 206
 - Přehled, 199
 - Přidání filmů, 210
 - Seznam vrstev, 228, 229
 - Skupiny vrstev, 234
 - Spuštění, 202
 - Stereoskopické, 227
 - Vlastnosti skupiny, 237
 - výběr více položek, 236
 - Vytváření a editace titulků, 210
 - Vytváření titulků, 94
 - Vzhledy, 205
 - Zarovnání skupiny, 238
 - Zavření, 203
- Editor videa, 9
 - Editační nástroje, 146
 - Nástroj Snímek, 151
 - Oprava Stabilizace, 152
 - Opravy, 145
 - Opravy Vylepšit, 150
 - Ovládání posunu, 146
 - Seznam oprav, 150
 - Trimování, 146
 - Úpravy, 150
 - Značky, 148
- Editor zvuku, 9, 241
 - Efekty, 243
 - Opravy, 153, 242
 - Synchronní video, 246
 - Vizualizace, 245
 - Zobrazení mísení kanálů, 243
- Editory
 - Film, 65
 - Fotografie, 136
 - Média. *See* Editory médií, *See* Editory médií
 - Projekt, 7
 - Titulek, 199
 - Video, 145
 - Zvuk, 153, 241
- Editory médií, 9
 - Editor oprav, 136
 - Editor videa, 145
 - Editor zvuku, 153
 - Efekty, 155, 158
 - Funkce záhlaví okna, 131
 - Možnosti zobrazení, 132
 - Náhledy, 131
 - Nastavení nástrojů, 134
 - Navigátor, 132
 - Opravy, 127
 - Panel Nastavení, 164
 - Přehled, 130
 - Režim Sólo, 161
 - Spuštění, 130
- Editory, média, 9
- Efekty
 - Fotografie a video, 170
 - Klíčování, 167
 - Klipy, 122
 - Na časové ose, 162
 - Nastavení, 164
 - Porovnání s opravami, 156
 - Přehled, 155
 - Úpravy, 159
 - V editorech médií, 158
 - V editoru zvuku, 243
 - Vyjmutí, kopírování, vložení, 111
 - Zvuk (vysvětlení), 252
- Efekty pro fotografie a video, 170
- Efekty pro video a fotografie, 170
- Export
 - Z knihovny, 27
- Export videa
 - částečný, 342
- Export videa, režim, 339
- Exportér
 - přehled, 339

F

- Facebook, 358
- Fázová animace, 300, 333
- Film
 - Náhled, 10
- Filmový editor, 7
 - Knihovna, 65
 - Obecné, 87
 - Panel nástrojů (nad časovou osou), 71, 76
 - Přehled, 65
 - Prezentace, 69
 - Stopy časové osy, 70
 - Ve vztahu k projektům disku, 69
- Filmy
 - Náhled, 209
 - Přidání, 210
 - Ve filmech, 114
- Filmy (Editor titulků), 205
- Filtrování položek
 - Hodnocení, 45
 - Karty umístění, 44
 - Stereoskopické 3D, 46
 - Vyhledávání, 38, 46
 - Vypnutí, 47
 - Značky, 46
- Filtrování záznamů o položkách v knihovně. *See* Filtrování položek
- Firewire, x
- Formát
 - Video, 77
- Formát videa, 77
- Fotoaparáty. *See* Fotoaparáty, digitální, *See* Fotoaparáty, digitální
- Fotografie, digitální (importér), 333
- Frekvenční spektrum (v editoru zvuku), 245

G

- Glosář, 415
- GOP

- velikost, 431
- zavřená, 432

- Graf zvukové vlny (v editoru zvuku), 245
- Grafická karta, 445

H

- Hardware
 - Ovladače, 444
- HD, 421
 - Požadavky na systém, 445
- HDTV, x, 421
- Hlasitost
 - Hlasitost komentáře, 270
 - Míchání, 255
- Hlasové komentáře
 - Hlasitost, 270
- Hodnocení
 - Role při filtrování položek, 45
- Hudba, 239
 - výběr (rada k natáčení), 413
- Hudba na pozadí
 - Nástroj, 267
 - ScoreFitter, 267

I

- i.LINK, x
- IEEE 1394 (FireWire)
 - Zařízení (importér), 325
- IEEE-1394, x
- Import
 - Nastavení, 369
- Importér
 - Analogové video a zvuk, 330
 - BD (disk Blu-ray), 332
 - Digitální fotoaparáty, 333
 - DVD, 332
 - Fázová animace, 333
 - Fotografie, 333
 - Jednotlivý snímek, 300
 - Možnosti, 298
 - Možnosti detekce scén, 310
 - Možnosti komprese, 309

- Nahrávání se značkami začátku a konce, 328
 - Nahrávání videa a zvuku, 328
 - Ochrana autorských práv (DVD, BD), 332
 - Panel Import do, 302
 - Panel Import z, 299
 - Panel Metadata, 312
 - Panel Název souboru, 313
 - Panel Režim, 306
 - Panely, 298
 - Položky na principu mraku, 323
 - Použití, 296
 - Přehled, 295
 - Ručně ovládané nahrávání, 328
 - Snímek, 336
 - Souborové položky, 315
 - Úrovně zvuku a videa, 300
 - Výběr položek, 315
 - Z formátu IEEE 1394 (FireWire), 325
 - Z videokamery DV nebo HDV, 325
 - Značka začátku, značka konce, 327
 - Importér aplikace Studio, 296
 - Instalace
 - Standardní, 441
 - Vlastní, 441
 - Inteligentní film (SmartMovie), 16
 - Nastavení, 62
 - O nástroji, 59
 - Přidání médií, 60
 - Tlačítka Náhled, Editovat a Export, 60
 - Úložiště, 61
 - Inteligentní režim, 82, 91, 103
 - Inteligentní snímek (SmartSlide), 16
 - Nastavení, 58
 - O nástroji, 56
 - Přidání médií, 56
 - Tlačítka Náhled, Editovat a Export, 56
 - Úložiště, 57
 - Interaktivita (návrh interaktivity pro menu disků), 274
 - Internet
 - uložení filmu, 358
- J**
- Jezdec
 - Časová osa, 71
- K**
- Kapitoly
 - Vytvoření pomocí Průvodce kapitolou, 286
 - Kapitoly (v menu disku), 273
 - Karta Disk, 7
 - Karta Film, 7
 - Karta Knihovna, 4
 - Karta SD, import z. *See* Souborová média
 - Karta, paměťová. *See* Paměťová karta
 - Karty umístění
 - Role při filtrování položek, 44
 - V knihovně, 19
 - Karty, umístění
 - V knihovně, 19
 - Klávesové zkratky, xi, 433
 - Editor titulků, 437
 - Editory médií, 436
 - Importér, 435
 - Knihovna, 434
 - Nastavení, 370
 - Obecné, 433
 - Obnovení výchozího nastavení, 372
 - Přehrávání a přesun, 434
 - Rozhraní filmu, 435
 - Klíčování
 - Efekty, 167
 - Hlasitost zvuku, 258
 - Posuvník a lupa, 180
 - Zvukové panorama, 263
 - Klíčování hlasitosti, 258

Klipy

- Efekty, 122
- Koláž, 183, 186, 188
- Místní nabídka, 123
- Nahrazení, 92
- Odstranění, 95
- Operace, 95
- Přechody, 115
- Přesunutí a kopírování, 109
- Přidání na časovou osu, 89
- Přizpůsobení, 97
- Prodloužené trimování (over-trimming), 97
- Trimování, 97, 98, 104
- Vkládání klipů, 92
- Výběr, 96
- Vyjmutí, kopírování, vložení, 111
- Změna rychlosti, 112

Klipy koláží

- Nastavení vstupu, 188
- Trimování a editace, 188
- Vložení, přepsání nebo nahrazení, 188

Klipy na časové ose

- Opravy, 129

Knihovna

- Bleskový import, 27
- Část Koláž, 185, 186
- Chybějící média, 18
- Další nástroje, 44
- Databáze, 18
- Detekce scén videa, 52
- Export položek, 27
- Filtrování, 44
- Filtrování podle hodnocení, 45
- Filtrování podle stereoskopického 3D, 46
- Filtrování podle značek, 46
- Hlavní a kompaktní zobrazení, 14
- Import položek, 27
- Informace o položce, 31
- Inteligentní film (SmartMovie), 55, 59
- Inteligentní snímek (SmartSlide), 55, 56
- Karty umístění, 19
- Kolekce, 24

Kompaktní (v Editoru disků), 276

- Kompaktní zobrazení, 65
 - Kopírování na časovou osu, 110
 - Menu disku, 276
 - Nabídka Seskupit podle, 21
 - Náhled, 38
 - Odebrání položek, 29
 - Odstranění scén, 54
 - Opravy souborů médií, 15, 51
 - Položky, 16, 20
 - Přehled, 13
 - Přehrávač. *See* Přehrávač v knihovně
 - Přetažení položek na časovou osu, 91
 - Přidání médií k titulku, 204
 - Přidávání položek do projektu, 14
 - Přímý import, 27
 - Principy, 16
 - Prohlížeč, 29
 - Ruční vytváření scén videa, 54
 - Sledované složky, 26
 - Správa položek, 26
 - Správa položek v kolekcích, 25
 - Správa značek a filtrování, 48
 - Titulky, 202
 - Ukládání, 18
 - V Editoru titulků, 203
 - Větve, 16
 - Vyhledávání, 46
 - Značky, 47
 - Zobrazení položek, 31
 - Zobrazení scén, 53
- ## Knihovna médií, 13
- ## Koláž. *See* Šablony
- Část (knihovny), 185, 186
 - Klipy, 183
 - Pozadí, 188
 - Přechody a efekty, 190
 - Přidání do projektu, 186
 - Šablony, 185, 186, 190, 194
- ## Kolekce
- Operace s, 24
 - Položky v, 25
 - Větve v knihovně, 24
- ## Komentáře
- Nahrávání, 268

Kompaktní knihovna
Ve Filmovém editoru, 65
Kompozice efektů, 157
Kompresce
Možnosti (importér), 309
Kontinuita (rada k natáčení), 409
Konvence, ix
Kopírování a přesunutí klipů, 109

M

Média
Chybějící, 18
Náhled v knihovně, 38
Výběr pro import, 315
Značky, 47
Media Player, 357
Menu
Disk. *See* Menu disku
Menu disku
Editace, 281
Editace vzhledu, 290
Hlavní vs. vícestránková, 277
Kapitoly, 273
Náhled, 279
Nepropojená, 278
Popis, 273
Tlačítka, 274
V knihovně, 276
V projektu, 273
Vícestránková, 286
Vícestránkové operace, 275
Mezery
Trimování, 105
Vyplnění (časová osa), 91
Microsoft Xbox, výstup, 362
Miniatury, prohlížeč
Ukazatele a ovládací prvky, 35
Místní nabídky, x
Klip na časové ose, 123
Stopa, 86
MMC. *See* Souborová média
Modul disku, 293
Moduly plug-in, 443
Monitorování

Body trimování, 108
Monitorování videa a zvuku, 86
Monitorování videa a zvuku
(časová osa), 86
Možnosti. *See* Nastavení
Detekce scén, 310
Importér, 298
Kompresce (importér), 309
MP2, soubory, 350
MP3, soubory, 350
MPEG
renderování pro výstup, 342
Mrak
Import z, 323

N

Nabídka Seskupit podle
(knihovna), 21
Nabídky zobrazené po klepnutí
pravým tlačítkem myši. *See*
Místní nabídky
Náhled
Média v knihovně, 38
Nastavení, 372
Reálný čas a renderování, 163
Náhled scén (zobrazení
prohlížeče), 31
Náhled v reálném čase, 163
Nahrávání. *See* Importér
Detekce scén, 310
Přehled, 295
Úrovně zvuku a videa, 300
Nahrávání hlasových komentářů,
268
Nahrávání videa a zvuku
(importér), 328
Nahrávání, ručně ovládané
(importér), 328
Nahrazení klipů, 92
Nastavení, 367
Časová osa, 88
Efekty, 164
Import, 369

Klávesové zkratky, 370
Náhled, 372
Nastavení projektu, 88, 375
Posuvník a lupa, 182
Protokolování událostí, 368
Sledované složky, 368
Umístění pro uložení, 376
Video na časové ose, 77
Zvukové zařízení, 368
Nastavení časové osy, 88
Nastavení pozadí
 V Editoru titulků, 213
Nastavení programu. *See*
 Nastavení
Nastavení projektu, 375
Nastavení vzhledu
 V Editoru titulků, 214
Nástroj Komentář, 268
 Vytvoření komentáře, 94
Nástroj Snímek, 151
Nástroje
 Hudba na pozadí, 267
 Komentáře, 268
Nástroje pro vytváření
 V Editoru disků, 283
Nástroje pro vytváření zvuku, 265
Natáčení videa, 405
Navigátor
 Přiblížení, 72
 Pro klipy na časové ose, 160
 Ve Filmovém editoru, 71
Návratové značky
 Editace na časové ose, 286
Název stopy, 85
Názvy kláves, xi
Názvy produktů, ix
Nintendo WI, výstup, 362

O

Obnovení archivovaných projektů,
11
Obrázky
 Opravy, 136, 145
Obrazové efekty

Použité pro klipy koláží, 190
Ochrana autorských práv u
 importu z disků DVD, BD, 332
Ochrana stopy, 85
Odebrání klipů, 95
Odstranění klipů, 95
Okno editace (Editor titulků), 219
Okno náhledu, 10
Operace s vícestránkovými menu,
275
Operační systém, 445
Oprava Červené oči, 144
Oprava Narovnění, 143
Oprava Oříznutí fotografie, 142
Opravy
 Fotografie, 136
 Fotografie (v seznamu), 137
 Klipy na časové ose, 129
 Položky v knihovně, 128
 Porovnání s efekty, 156
 Přehled, 127
 V editoru zvuku, 242
 Video, 145
 Video (v seznamu), 150
 Vylepšení fotografií, 137
 Zvuk, 153
 Zvuk (popis), 247
Opravy médií
 V knihovně, 15, 51
Opravy zvuku, 247
Optický disk
 bitová kopie na pevném disku, 343
Optický disk – souhrn, 347
Otočení fotografií, 136
Ovladače. *See* Ovladače zařízení
Ovladače zařízení, 444
Ovládací panel. *See* Nastavení
Ovládací prvek tlačítka cyklu
 V Editoru menu, 290
Ovládací prvky přehrávání, 10

P

Paměť RAM, 445

- Paměť USB Flash, import z. *See* Souborová média
- Paměťová karta, import z. *See* Souborová média
- Panel Import do (importér), 302
- Panel Import z (importér), 299
- Panel Metadata (Importér), 312
- Panel nástrojů časové osy
 - Úpravy, 76
- Panel Název souboru (importér), 313
- Panel Režim (importér), 306
- Panorama, 255, 262
 - Klíčování, 263
- Podpora. *See* Technická podpora
- Položka
 - Hodnocení, 45
 - Stereoskopické 3D, 46
 - Značky, 46
- Položky
 - Odebrání z knihovny, 29
 - Přidávání do projektu, 14
 - Vyhledávání, 324
 - Značky, 47
- Položky (knihovna), 13, 16
- Položky knihovny
 - Výběr pro import, 315
- Položky v knihovně
 - Opravy, 128
- Posun jezdce
 - Zvuk, 82
- Posun zvuku jezdcem, 82
- Posuvník a lupa, 177
 - Animovaný, 180
 - Klíčové snímky, 180
 - Panel Nastavení, 182
 - Přidání, 178
 - Statický, 179
 - Úvod, 157
- Požadavky na pevný disk, 445
- Požadavky na vybavení, 444
- Požadavky, vybavení, 444
- Pozice na časové ose, 71
- Přechody
 - Použité pro klipy koláží, 190
 - rada k natáčení, 408
 - Úvod, 115
 - V editoru médií, 176
 - Vyjmutí, kopírování, vložení, 112
- Před/po, 137
- Předvolby
 - V Editoru menu, 292
- Předvolby filmů, 207
- Předvolby vzhledů (Editor titulků), 206
- Přehled, 1
- Přehrávač
 - Úvod, 10
 - V Editoru disku, 279
- Přehrávač v knihovně
 - Funkční tlačítka, 40
 - Ovládací prvky, 38
 - Ovládání posunu, 39
 - Přehrávač, 38
 - Tlačítko Celá obrazovka, 40
 - Tlačítko Informace, 41
 - Tlačítko Otevřít v editoru oprav, 40
 - Tlačítko Zobrazení scén, 40
 - Zobrazení, 41
- Přehrávač, knihovna. *See* Přehrávač v knihovně
- Přenesení na časovou osu, 93
- Přesunutí a kopírování klipů, 109
- Přetažení, 89
 - Rozšířené, 91
- Prezentace
 - Ve Filmovém editoru, 69
- Příkazy nabídky, x
- Přizpůsobení klipů (časová osa), 97
- Problémy a řešení, 379
- Procesor, 445
- Prodloužené trimování (over-trimming) (časová osa), 97
- Prohlížeč
 - Filtrování záznamů o položkách, 44

- Filtrování záznamů v prohlížeči, 44
- Ukazatele a ovládací prvky
 - u miniatur, 35
 - Vyhledávání, 46
 - Zobrazení (náhledy, detaily), 31
- Prohlížeč (médií v knihovně), 29
- Projekt
 - Editory, 7
- Projekty, 11
 - Disk. *See* Projekty disku
 - Vnořené, 114
- Projekty disku, 271
 - A Filmový editor, 69
 - Přidání menu, 276
- Prostorový zvuk, 256
- Protokolování událostí, 368
- Přůvodce kapitolou
 - Otevření, 286
 - Použití, 288
 - Účel, 287
- Původní zvuky
 - zachování (rada k natáčení), 413

Q

- Quicktime Player
 - prohlížení souborů, 349

R

- Real Media
 - RealNetworks® RealPlayer®, 356
 - soubory, 356
- Registrace, 441
- Renderování, 163, 342
- Řešení potíží, 379
- Režim magnetu, 81, 90
- Režim přepisu, 82, 103
- Režim Sólo
 - V editorech médií, 161
- Režim úprav, alternativní, 83
- Režim vložení, 82, 103
- Režimy
 - Alternativní, 83

- export, 339
- export videa, 339
- Inteligentní, 91
- Magnet, 81, 90
- Posun zvuku jezdcem, 82
- Úpravy, 103
- Úpravy (inteligentní, vložení, přepis), 82
- Úpravy klíčového snímku
 - hlasitosti, 81
- Režimy úprav, 82, 103
- Rychlost (zpomalení a zrychlení), 112

S

- Šablony. *See* Šablony koláže
 - Umístovací zóny, 195
 - Úpravy, 185
 - Úvod, 183
- Šablony koláží
 - Anatomie, 190
- Scénář, 73
 - Procházení, 74
 - Úpravy, 74
- Scény
 - Detekce, 52
 - Odstranění, 54
 - Ruční vytváření, 54
 - Zobrazení, 53
- Scény (rada k natáčení), 410
- Schránka
 - Použití (časová osa), 110
- Scorefitter
 - Vytvoření skladby, 94
- ScoreFitter, 267
- Sériové číslo, 439
- Seznam menu, 273, 275
- Simulované zobrazení projektů disku, 293
- Sít'. *See* Souborová média
- Sít', import z. *See* Souborová média
- Sledované složky, 26, 368
- Směšovač (zvuk), 256

Směšovač zvuku, 81, 255
Snímek, 300
Snímek (importér), 336
Sony PlayStation a PS3, výstup, 362
Soubor
uložení filmu, 347
Soubory
Import souborových položek, 315
Projekt, 11
Výběr pro import, 315
Správce instalace, 439
Stabilizace (oprava videa), 152
Statické projekty
Filmy, 59
Prezentace, 56
Stereoskopické 3D
Funkce filtrování položek, 46
Titulky, 227
Výstup filmu do vestavěné podpory médií, 344
Výstup filmu na disk, 344
Výstup filmu na paměťovou kartu, 344
Stopy
Další funkce, 86
Synchronizace, 99
Stříh více stop
Okamžitý pomocí koláží nástroje
Montage, 183
Stříhy
asociativní, 411
formální, 412
kontrastní, 412
náhradní, 412
paralelní, 411
příčina a následek, 412
tempo (rada k natáčení), 410
Strom položek, 20
Nabídka Seskupit podle, 21
Tlačítko Přidat kolekci, 23
Synchronizace
Mezi stopami, 99
Synchronní video
V editoru zvuku, 246

T

Technická podpora
Chyby při instalaci, 388
Chyby při spuštění, 389
Export, 398
Informace o sériovém čísle, 386
Kompatibilita s hardwarem pro nahrávání, 385
Kompatibilita s obsahem ze starších verzí, 382
Nejčastější problémy, 382
Přehrávání disku, 399
Řešení potíží s haváriemi, 391
Zdroje informací, výukové kurzy a školení, 402
Znalostní databáze, 380
Způsoby kontaktování, 380
Text
V Editoru titulků, 222
Titulek
výběr (rada k natáčení), 413
Titulky
barvy (rada k natáčení), 414
Celá obrazovka a překrytí, 202
Použití klíčových slov v názvech, 202
Tlačítka
V menu disku, 274, *See* Tlačítka menu
Tlačítka menu, 278
Indikátory propojení, 281
Nastavení typu v Editoru menu, 291
Neprojojená, 278
Předvolby Editoru menu, 292
Úprava vlastností, 292
Vytváření, 291
Tlačítka menu disku. *See* Tlačítka menu
Tlačítka visacího zámku, 85
Tlačítko Odkaz na scénář, 85
Tlačítko Přidat kolekci (knihovna), 23
Trimování
Klipy na časové ose, 98

- Konec klipu, 104
- Mezery, 105
- Monitorování bodů trimování, 108
- Otevření bodů trimování, 99
- Prodloužené trimování (over-trimming), 97
- Režim duálního náhledu, 101
- Trimovat oba, 106
- Začátek klipu, 104
- Změna počátečního a koncového bodu sousedních klipů (slide trim), 107
- Změna pozice počátečního a koncového bodu (slip trim), 107
- Trimování klipů (časová osa), 97
- Trimovat oba, 106
- Typ souboru
 - 3GP, 349
 - AVCHD/Blu-ray, 350
 - AVI, 351
 - DivX, 352
 - DivX Plus HD, 352
 - Flash Video, 353
 - MP2, 350
 - MP3, 350
 - MPEG, 355
 - obrázek, 353
 - Real Media, 356
 - sekvence obrázků, 354
 - WAV, 350
 - Windows Media, 357
- Typy souboru
 - MOV, 354

U

- Uložení do služby Cloud, 358
- Uložení do souboru
 - obrázek, 353
 - sekvence obrázků, 354
- Uložit do souboru, 347
 - 3GP, 349
 - AVCHD/Blu-ray, 350
 - AVI, 351
 - DivX, 352
 - DivX Plus HD, 352

- Flash Video, 353
- MOV, 354
- MPEG, 355
 - pouze zvuk, 350
- Real Media, 356
- Windows Media, 357
 - zvuková stopa, 350
- Uložit na disk, 343
- Uložit na paměťovou kartu, 343
- Umístění pro uložení, 376
- Umíst'ovací zóny
 - Mazání, 195
 - Přidání efektů, 196
 - Zarovnání dílčích klipů, 196
 - Ztlumení, 196
- Upgrade, 440
- Úpravy
 - Inteligentní režim, 91
 - Nahrazení klipů, 92
 - Odstranění klipů, 95
 - Opravy fotografií, 141
 - Opravy videa, 150
 - Prodloužené trimování (over-trimming) klipů, 97
 - Trimování klipů, 98
 - Vkládání klipů, 92
 - Vyplnění mezery (časová osa), 91
 - Živý náhled (časová osa), 90
- Úpravy filmů, 87
- Úpravy klíčového snímku hlasitosti, 81
- Úpravy médií
 - Posuvník a lupa, 177
- Úroveň přehrávání (celková), 256
- Úrovně
 - Klip (zvuk), 256
 - Přehrávání (celková), 256
 - Stopa (zvuk), 256
- Úrovně videa
 - Import v analogovém formátu, 300
- Úrovně zvuku
 - Import v analogovém formátu, 300
- Úrovně, zvuk a video
 - Import v analogovém formátu, 300
- Uzamčení stopy, 85

V

Video

- Detekce scén, 52
- Možnosti analogového importu, 300
- Odstranění scén, 54
- Ruční vytváření scén, 54
- Zobrazení scén, 53

Videokamera DV/HDV (importér), 325

Videokamera HDV (importér), 325

Videokamery

- Analogové (importér), 330
- DV, HDV (importér), 325

Vimeo, 358

Vkládání klipů, 92

Výběr klipů (časová osa), 96

Výběr více položek
v Editoru titulků, 236

Výchozí stopa, 85

Výchozí stopa (časová osa), 71

Vyhledávání

- Role při filtrování položek, 46

Vyhledávání položek, 324

Vyjmutí, kopírování, vložení
(efekty), 111

Vyjmutí, kopírování, vložení
(klipy), 111

Vyjmutí, kopírování, vložení
(přechody), 112

Vylepšit (skupina oprav), 150

Výstup

- do formátu Windows Media, 357
- do služby Cloud, 358
- do souboru, 347
- do souboru 3GP, 349
- do souboru AVCHD/Blu-ray, 350
- do souboru AVI, 351
- do souboru DivX, 352
- do souboru DivX Plus HD, 352
- do souboru Flash Video, 353
- do souboru MOV, 354
- do souboru MPEG, 355

do souboru Real Media, 356
jako obrázek, 353

jako sekvence obrázků, 354

na optický disk, 343

na zařízení, 362

pouze zvuk, 350

Typ médií, 340

Vytváření disků, 271

Interaktivita, 274

Prostorový zvuk, 256

Vytváření filmů, 339

Vytvořit mezi značkami, 342

Vyvážení (zvuk), 262

Vzhledy (Editor titulků), 205

W

WAV, soubory, 350

Windows Media

, přehrávač, 357

, soubory, 357

Windows Media Player

prohlížení souborů, 349

Y

YouTube, 358

Z

Záběry z dálky (rada k natáčení),
407

Záhlaví stopy

Monitorování videa a zvuku, 86

Název, 85

U stopy časové osy, 70, 84

Uzamčení, 85

Výchozí stopa, 85

Základní deska, 445

Zařízení Apple, výstup, 362

Živý náhled úprav (časová osa), 90

Zkratky, ix, *See* Klávesové

zkratky, *See* Klávesové zkratky

- Změna počátečního a koncového bodu sousedních klipů (slide trim), 107
- Změna pozice počátečního a koncového bodu (slip trim), 107
- Značka začátku, značka konce
 - Nahrávání, 328
- Značka začátku, značka konce (importér), 327
- Značky
 - Časová osa, 80
 - Filtrování, 50
 - Použití, 51
 - Přehled, 47
 - Řazení, 49
 - Role při filtrování položek, 46
 - Tvorba, přejmenování a odstranění, 48
 - V editoru videa, 148
 - Vypnutí filtrování, 51
 - vytvořit mezi značkami, 342
- Značky kapitol
 - Editace na časové ose, 286
- Znalostní databáze, 380
- Zobrazení mísení kanálů, 243
- Zobrazení náhledů (prohlížeč), 31
- Zorné úhly
 - různé, 407
- Zpomalení, 112
- Zrychlení, 112
- Zvuk
 - Celková úroveň přehrávání (časová osa), 256
 - Funkce, 239
 - Funkce na časové ose, 256
 - Hlasitost a míchání, 255
 - Klíčování hlasitosti, 258
 - Klíčování panoramatu, 263
 - Možnosti analogového importu, 300
 - Panorama, 255, 262
 - Prostorový zvuk, 256
 - Prostorový zvuk ve formátu 5.1, 256
 - Směšovač (časová osa), 256
 - Úrovně přehrávání, 256
 - Využití, 239, 241
 - Vyvážení, 255, 262
- Zvuk a hudba, 239
- Zvukové efekty, 239, 252
 - Použité pro klipy koláží, 190
- Zvukové studio (ScoreFitter), 267
- Zvukové zařízení, 368
- Zvuky
 - Opravy, 153