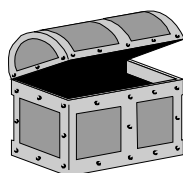


Studio DC10+ V7

NÁVOD K POUŽITÍ



© 2002 EXAC s.r.o., © 2001 Pinnacle Systems, Inc.



Obsah :

Instalace Studia DC10+	4
Příprava	4
Defragmentace	4
Instalace Studia DC10+	5
Instalace ovladačů Studia DC10+	7
Kapitola 1: Úvod	8
Systémové požadavky	9
Pojmy a termíny	10
Kapitola 2: Prostředí programu Studio	12
Nahrávání	12
Editace	13
Použití přehrávače	15
Časová osa	17
Nastavení videa a zvuku	21
Export videa	26
Kapitola 3: Podrobnosti o programu Studio	28
Vkládání scén, přechodů, stříhů a titulků	28
Přidávání zvuků	37
Výroba filmu	39
Kapitola 4: Zachytávání videa	41
Nahrávací okno	43
Nahrávání	44
Kapitola 5: Používání Alba	47
Jak najít a otevřít soubor	47
Práce se scénami v albu	47
Kapitola 6: Používání a modifikace scén	53
Práce se scénami	53
Ořezávání scén	53
Rozdělení a kombinování scén	56
Přesné ořezávání scén	57
Editace videa a zvuku zvlášť	61
Insertové stříhání	63
Korekce video stopy	65
Nastavení rychlosti přehrávání	66
Kapitola 7:	67
Vytváření a používání obrázků	67
Uložení snímků	70
Nastavení délky úseků s pevnými obrázky	72
Kapitola 8: Přidávání a používání přechodů	74
Album přechodů	76
Vkládání přechodu do Vašeho filmu	77
Trimování přechodů	78
Zvukové přechody	79
Kapitola 9: Vytváření titulků a obrázků	80

Uživatelské prostředí editoru TitleDeko	81
Udělejme si titulek	84
Výběr a označování textu.....	91
Formátování textů a objektů.....	92
Vrstvy	95
Změny textů a objektů	96
Použití a modifikace stylů a vzhledů písem a objektů	96
Pozadí.....	98
Nastavení délky úseků s tituly a grafikou	100
Kapitola 10: Přidání zvukových efektů a hudby	102
Výběr a prohlížení zvukových záběrů v albu.....	103
Umístění zvukových záběrů do časové osy	103
Vytváření hudebního pozadí	105
Vytvoření mluveného komentáře	107
Úprava hlasitosti zvuku	109
Úprava zvukové úrovně	110
Trimování zvukových nahrávek.....	112
Kapitola 11: Vytvořte si vlastní film	114
Připojení zařízení	114
Výroba video kazety.....	115
Výroba digitálního filmu ve formátu AVI	116
Výroba MPEG souboru	118
Výroba RealVideo souboru	119
Výroba souboru Windows Media	120
Sdílení souborů po síti Internet	122
Dodatek A: Možnosti nastavení	123
nastavení nahrávání	123
Editace - nastavení	125
CD a mikrofon - nastavení	126
Export videa	127
Vytvoř AVI soubor	127
Vytvoř MPEG soubor	129
Vytvoř RealVideo	130
Vytvoř windows media	132
Dodatek B: Tipy a triky.....	133
Software.....	134
Zvýšení frame rate	135
Studio a počítačové animace	135

Instalace Studia DC10+

PŘÍPRAVA

Přítomná zachytávací karta

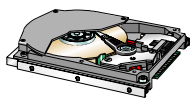
Jestliže máte ve vašem počítači jinou kartu pro zpracování videa, doporučujeme ji před instalací vyjmout před instalací Studia DC10+. K tomu je nutno také odinstalovat veškerý software, který s původní kartou souvisí..

Spustíte deinstalaci ze skupiny programů původní karty a následujete pokyny deinstalační utility.

Jestliže není ve skupině karty žádná deinstalační utilita postupujte následovně: *START / NASTAVENÍ / OVLÁDACÍ PANELY / SYSTÉM / SPRÁVCE ZAŘÍZENÍ / Řadiče zvuku videa a her*, klikněte na vaší kartu a volte *ODSTRANIT*.

Po vypnutí PC můžete kartu odstranit z počítače.

DEFRAGMENTACE



Před instalací a nastavením karty Studio DC10+ by jste měli váš disk defragmentovat. Volte *START / PROGRAMY / PŘÍSLUŠENSTVÍ / SYSTÉMOVÉ NÁSTROJE / DEFRAGMENTACE DISKU*.

INSTALACE STUDIA DC10+

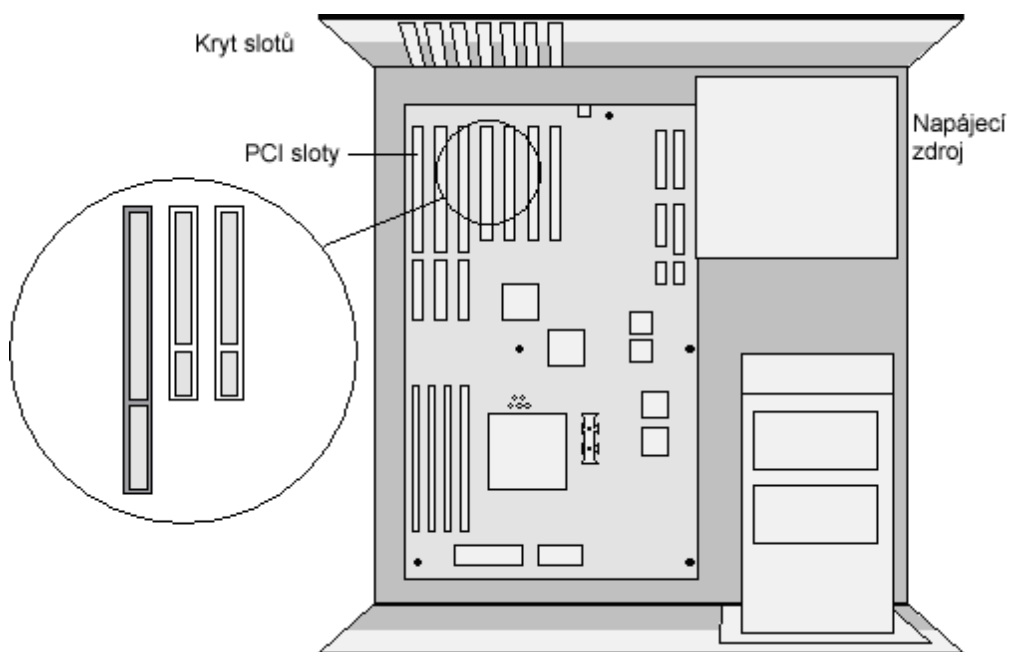


Následující kapitola objasňuje, jak instalovat studio DC10+ do vašeho PC:

Instalace Studia DC10+

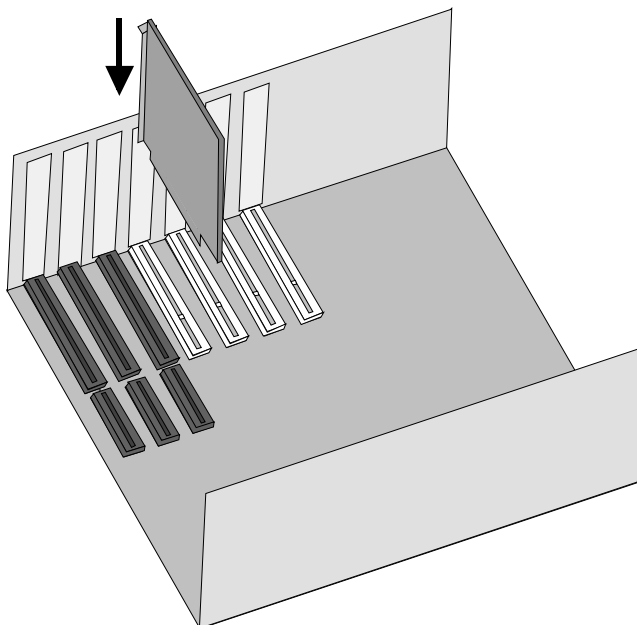
Při montáži karty do PC postupujte následovně:

1. Vybijte statickou elektřinu z vašeho těla dotekem kostry PC.
2. Vypněte PC a odpojte napájecí kabel a všechny ostatní kabely.
3. Uvolněte plechové krytí skříně a odstraňte jej
4. Vyberte volný PCI slot



5. Demontujte plechovou krytku na zadní straně PC u vybraného slotu

6. Držiče kartu za oba horní rohy ji vložte přímo do slotu. Zatlačte kartu směrem dolů a ujistěte se, že je správně zasunuta. Jestliže vám v zasunutí budou bránit některé části skříně PC nebo jiné karty, vyberte si jiný slot.



Jestliže karta nejde zasunout relativně malým tlakem, nesnažte se ji umístit do slotu násilně. Je lépe ji vyjmout a zkusit to znovu.

7. Zajistěte kartu v její pozici šroubkem. Připevněte opět kryty skříně a propojte znovu všechny kabely. Zatím PC nespouštějte.

Nyní je instalace vlastní karty do PC ukončena. Nyní následuje instalace software a ovladačů.

INSTALACE OVLADAČŮ STUDIA DC10+



Poznámka: Studio DC10+ pracuje pouze ve Windows 98SE, Windows Millenium, Windows 2000 a Windows XP. Máte-li předchozí verzi Windows, je nutné ji upgradovat.

Instalace ovladačů a software ve Windows 98 nebo ME

Zapněte PC a Windows nastartují automaticky. Během startu Windows se objeví dialogový panel informující o nalezení nového hardware. Bude následovat panel *Průvodce přidáním nového hardwaru*.

Vložte CD s ovladači pro kartu DC10+ do CD-ROM mechaniky. Zvolte *Určit adresář se souborem ovladače* a stiskněte *Další*.

Napište cestu k souboru s ovladačem, např.:

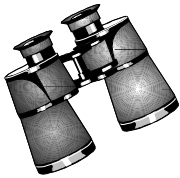
D:\Setup, kde D: je název Vaší CD-ROM mechaniky.

Dokončení instalace provedete tlačítkem *Dokončit*.

Instalace ovladačů a software ve Windows 2000 nebo XP

Zapněte PC a Windows nastartují automaticky. Během startu Windows se objeví dialogový panel informující o nalezení nového hardware. Bude následovat panel *Průvodce přidáním nového hardwaru*.

Klikněte na tlačítko *Storno*, poté vložte do mechaniky CD-ROM CD s nápisem NÁVOD STUDIO 7. Automaticky se spustí internetová stránka na které zvolte položku *ovladače*. Po otevření okna průzkumníka poklepejte na adresář: *dc10+ Win2000 a WinXP* a spustíte program DC10HardwareInstall. Program automaticky provede instalaci ovladačů do Vašeho systému. Poté proveďte restart systému.



Kapitola 1: Úvod

Studio umožní použít Váš stávající osobní počítač pro střih a editaci amatérského videa. Studio poskytuje uživateli vynikající výsledky bez nákladných zařízení, která jsou určena výhradně k editaci videa a navíc editování s tímto zařízením je velmi snadný proces. Celý postup editace a výroby filmu tvoří tři po sobě jdoucí základní kroky

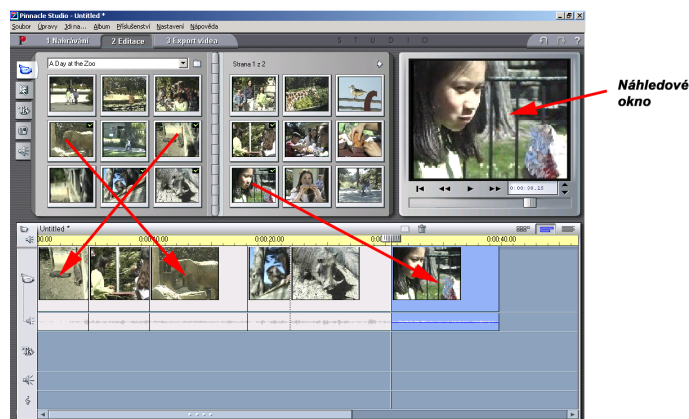
1 Nahrávání Krok I.: Nejprve zachyťte Vaše video na Váš HDD.

2 Editace Krok II.: Editování. Následuje krok, ve kterém sami připravíte scénář Vašeho budoucího filmu. Zachycením, stažením a umístěním střihů, titulků a pevných obrázků (mrtvolek) vytváříte scénář. Dále můžete přidat k Vašemu filmu zvukové efekty, přidat do scénáře hudbu na pozadí, případně vlastní komentář. Celý proces je dovršen třetím krokem.

3 Export videa Krok III.: Výroba vlastního filmu buď na videopásku nebo do souboru. Můžete použít formáty AVI, MPEG, Real Media...

Interaktivní editování se stálým náhledem

Se Studiem můžete velmi rychle sestavovat scénář filmů pouhým přesouváním a řazením jednotlivých scén v časové ose. V každém okamžiku během přípravy výsledného filmu můžete stávající stav přehrát v náhledovém okně. V tomto okně v každém okamžiku můžete vidět přesně to, co uvidí diváci Vašeho výsledného filmu. Prostě označujete, přesouváte a umísťujete jednotlivé scény, přidáváte mezi ně přechody, střihy, přidáváte do scén titulky, komentáře, hudbu a zvukové efekty. Potom jenom kliknete na tlačítko *Přehrát* a můžete vidět výsledný film v náhledovém okně. Celou přípravu takového filmu provádí uživatel ve velmi jednoduchém a názorném editačním okně, které



Pro přenášení klipů do časové osy použijte techniku DRAG & DROP (přesuň a pusť)

poskytuje editační software.

Zvláštní efekty

Studio vytváří prolínací efekty a stříhy typu fade, dissolve a wipe v profesionální kvalitě. Studio používá speciální technologii, která byla součástí některých profesionálních stříhových systémů používaných v televizních studiích.

K vytváření titulků, ať již jednoduchých, či poměrně komplikovaných, je možno využít tzv. titulkovací editor. Tento editor umožní smíchat titulky s pevnými obrázky, s fotografiemi a vložit je do Vašeho výsledného videa. Dále je možno přidávat k filmu Váš vlastní komentář, a to velmi jednoduše. Vezmete mikrofon, zmáčknete tlačítko nahrávat a začnete hovořit. Přidávání audio efektů, jako je aplaus nebo zvukové stopy z audio CD je také velmi jednoduché. K přidávání dalších zvuků je možno použít nástroj SmartSound, který umožní uživateli vytvořit velmi snadno a jednoduše jeho vlastní typ hudby s přesnou délkou podle potřeby scény, ke které bude hudba patřit.

On-Line Nápověda

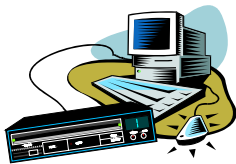
On-line nápověda je k dispozici vždy, když ji potřebujete.

Standard On-Line nápověda. Stiskněte tlačítko Help v hlavním menu nebo klávesu [F1]. (pouze v anglickém jazyce)

Tool Tips. Pro zjištění funkce jakéhokoli tlačítka stačí nechat nad tímto tlačítkem chvíli kurzor myši. Zobrazí se Vám informace o funkčnosti daného tlačítka.

SYSTÉMOVÉ POŽADAVKY

Zde najdete přehled hardwaru a softwaru, který je k provozování a k výrobě filmu pomocí editačního systému Studia potřeba:



Počítač

PC kompatibilní počítač s následujícími částmi:

- Pentium II 400 nebo vyšší
- Microsoft Windows 98 Druhé vydání, Windows ME, Windows 2000 nebo Windows XP
- DirectX kompatibilní grafická karta
- DirectX kompatibilní zvuková karta
- 64 MB paměti RAM (doporučeno 128 MB)
- CD-ROM mechanika
- Reproduktory

- Myš
- Mikrofon (pouze pokud chcete komentář ke klipům)
- Harddisk s odpovídajícím množstvím prostoru pro ukládání digitalizovaných filmů (4 minuty filmu potřebují 900 MB volného místa) a odpovídající rychlostí zápisu dat (min. 3,6MB/sec)

Hardware pro zachytávání videa

Pro nahrávání videa můžete použít následující zařízení

- Pinnacle Studio DC10plus

Video zařízení

Jako zdroj videa můžete použít:

- Jakýkoli zdroj analogového signálu (8mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C nebo SVHS-C)

Pro nahrávání z počítače můžete použít:

- Jakékoli analogové zařízení (8mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C nebo SVHS-C).

POJMY A TERMÍNY

V tomto odstavci budou vysvětleny nejběžnější termíny a pojmy.

Studio: software umožňující editaci videa.

DV: digitální video. Nejpoužívanější zařízení jsou DV kamera, Digital8 kamera, nebo digitální videorekordér.

1394: označení rozhraní pro komunikaci s digitálním zařízením kompatibilním s OHCI compliant IEEE1394, FireWire, DV nebo iLink

Analog: analogový záznam videa používaný např. u kamer či videorekordérů 8mm, Hi8, VHS, SVHS, VHS-C nebo SVHS-C VCR .

Dialogy a názvy oken

Názvy tlačítek, dialogů a oken jsou psány *kurzívou* takže je v textu najdete rychleji.

Příklad: Klikněte na tlačítko *Použít* v okně TitleDeko.

Používání Menu

Symbol (>) označuje použití více příkazů za sebou. Kupříkladu, chcete-li generovat hudbu na pozadí:

Vyberte *Nastavení > Generovat hudbu na pozadí*

Klávesy

Názvy kláves jsou psány velkými písmeny. Znaménko + označuje kombinaci kláves.

Příklad: Pro vybrání všech klipů v albu stiskněte **Ctrl + A**.

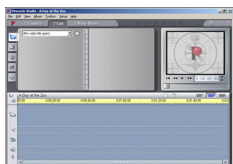
Hranaté závorky označují klávesy na kterých není žádný popis.

Příklad: Pro zobrazení nastavení stiskněte **[Mezerník]**.

Myš

Je-li požadováno kliknutí myší a není v textu uvedeno jinak, jedná se o kliknutí **LEVÝM** tlačítkem.

Příklad: Klikněte **pravým** tlačítkem a vyberte *TitleDeko*.



Kapitola 2: Prostředí programu Studio

Tato kapitola slouží k orientaci uživatele v pracovní ploše systému Studio a popisuje jeho hlavní části, které se objeví na obrazovce Vašeho počítače po spuštění softwaru. Detailnější popisy jednotlivých částí najdete v dalších kapitolách tohoto návodu.

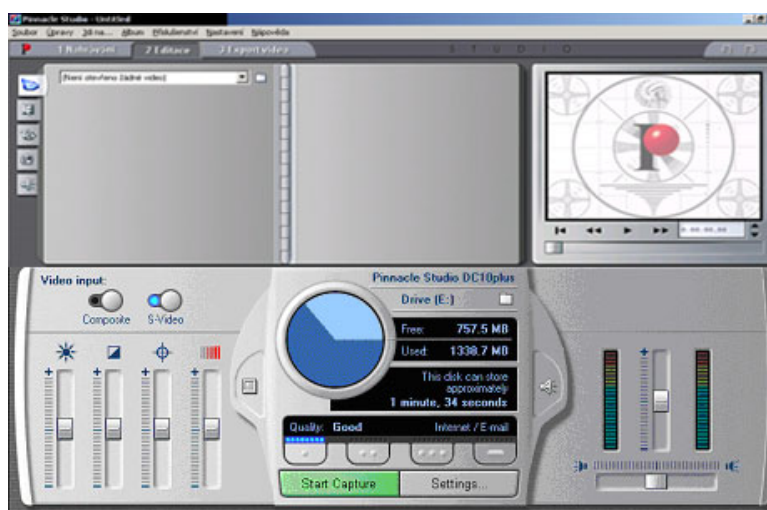
Jak bylo popsáno již dříve, výroba filmu se skládá ze tří po sobě jdoucích kroků. Tyto tři základní postupy jsou reprezentovány třemi tlačítky pod hlavním menu a jsou seřazeny v tom pořadí, v jakém se skutečně používají při výrobě filmu, tj: zachycení a přečtení videa z pásky videokamery, editace videa, výroba výsledného filmu a jeho záznam na záznamovém zařízení:



NAHRÁVÁNÍ

Nahrávání ve Studiu je proces, kdy je obraz ze vstupního zařízení digitálně ukládán na Váš harddisk. Nastavovací a ovládací prvky jsou rozdílné pro analogové a digitální video.

Jestliže nahráváte analogové video, zvolte kompozitní nebo S-VIDEO vstup. Nahrávací obrazovka může vypadat takto:

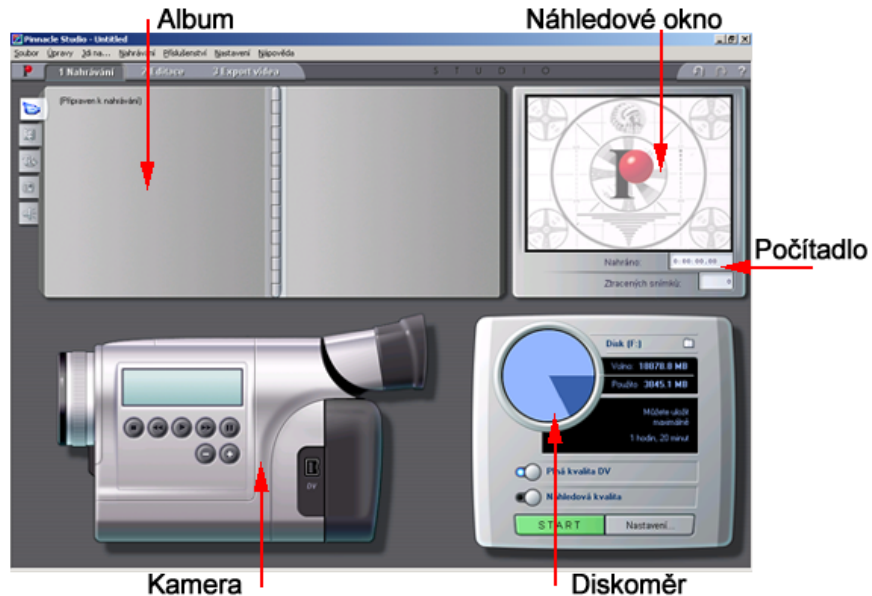


Při nahrávání se plní Album nahrávanými scénami, a video je zároveň zobrazováno v pravém horním okně. Zároveň získáváte informaci o velikosti nahraného videa a o volném místě na disku. Bližší informace naleznete v kapitole 4.

Diskoměr

Diskoměr Vás průběžně informuje o velikosti videa a o volném místě. Údaje jsou zobrazovány graficky jako poměr mezi volným a plným prostorem a zároveň jsou zobrazovány číselné údaje. Diskoměr zároveň dokáže spočítat, jak dlouhé video můžete uložit na harddisk. Délka videa závisí na velikosti disku a na nastavené kvalitě nahrávání. Kvalitu nahrávání můžete nastavit tlačítky u diskoměru..

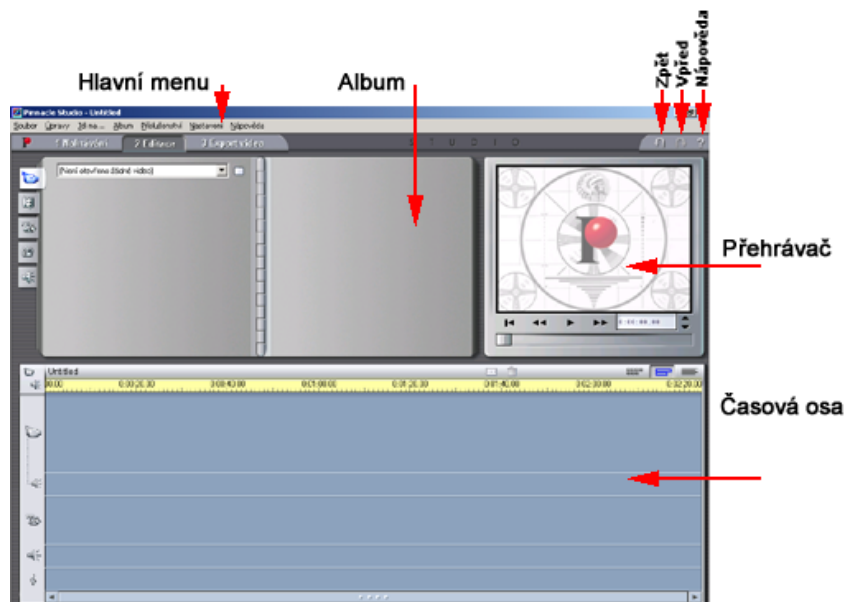
Podrobnější informace získáte v kapitole 4.



EDITACE

Při spuštění se automaticky objeví okno *Editace*, jelikož je to nejpoužívanější okno programu. Pokud se nalézáte v okně *Nahrávání* nebo *Export videa* a chcete přejít do okna *Editace*, klikněte na tlačítko *Editace* umístěné pod horním menu.






Okno *Editace* obsahuje tři základní části: *Album*, *Přehrávač*, a *Časovou osu*.

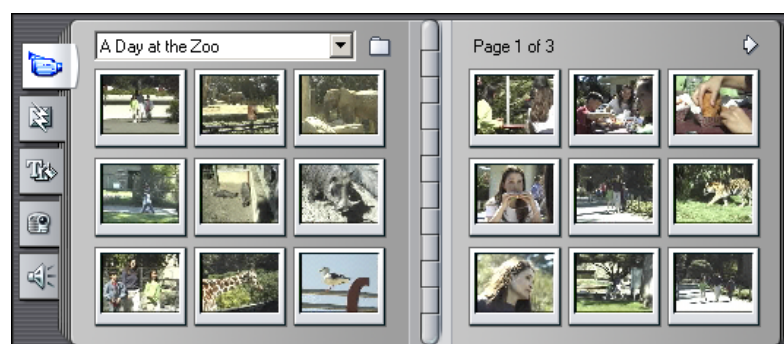


Tlačítka *Zpět* a *Vpřed* jsou umístěna v pravém horním rohu, hned vedle je umístěno tlačítko *Nápověda*. Kliknutím na tlačítko *Zpět* se dostanete o jeden krok zpátky. Počet kliknutí je prakticky neomezen.

Album

Album obsahuje pět nástrojů pro práci s videem:

Video , *Přechody* , *Titulky* , *Obrázky* , a *Zvukové efekty* .



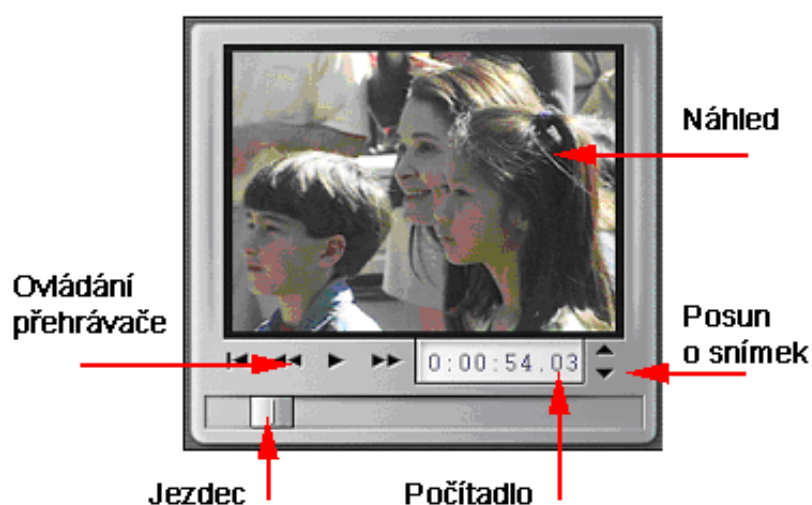
Přehrávač

Přehrávač zobrazuje náhled výsledného filmu, popřípadě náhled vybraného klipu v albu. Při editaci je vždy zobrazen snímek, který se nachází na aktuální pozici jezdce. Pomocí tlačítek můžete spustit, zastavit, či převinout klip.



POUŽITÍ PŘEHRÁVAČE

Přehrávač je složen ze dvou částí – *Náhledové okno* a *Ovládání přehrávače*. *Náhledové okno* zobrazuje snímek na aktuální pozici. *Ovládání přehrávače* umožňuje spustit přehrávání klipu či převíjení klipu na začátek nebo konec.





Náhledové okno

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

Ovládání přehrávače




Tlačítka mohou měnit svou funkci.


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

 *Rychle vzad.* Přehraje klip pozpátku, desetinásobnou rychlostí.

 *Rychle vpřed.* Přehraje klip směrem vpřed desetinásobnou rychlostí.

 *Na začátek.* Přesune jezdec na začátek klipu.

Posun o snímek

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



Jezdec

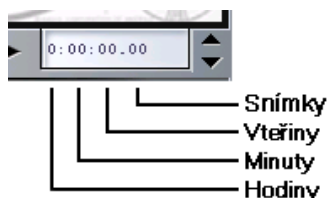
Pomocí jezdcy se můžete posouvat rychle vpřed a vzad po filmu. Jezdec ukazuje relativní pozici ve filmu. Levý roh je začátek klipu, pravý roh je konec.

Pokud hýbete s jezdce, *Náhledové okno* zobrazuje aktuální pozici.

Rychlost přehrávání klipu je závislá na pohybu jezdcy. Jestliže budete posouvat jezdce pomalu, obraz v *Náhledovém okně* se bude posouvat stejnou rychlostí. Jestliže budete zrychlovat, dojde k přeskokování snímků. Tento jev je značně závislý na parametrech počítače.

Počítadlo

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



- Pohyb po hodnotách: [Tab] nebo Levý/Pravý kurzor

- Zvětšení nebo zmenšení hodnoty: klávesou Nahoru/Dolů. Při delším stisku klávesy se bude hodnota postupně snižovat či zvyšovat.

ČASOVÁ OSA

Časová osa obsahuje dvě důležité tlačítka: nastavení Video a nastavení zvuku.



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

Sloučení nebo smazání klipu

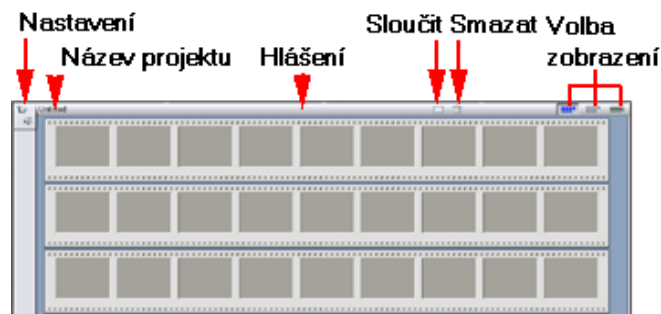
Pokud vyberete dva nebo více klipů, můžete je pomocí tlačítka sloučit do jednoho klipu.



Vybrané klipy můžete smazat



tlačítkem



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

Klipy



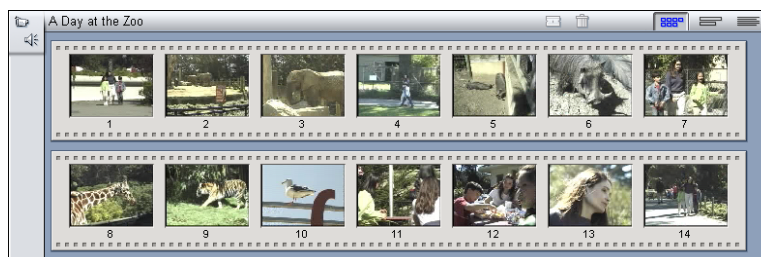
Časová osa



Textový výpis

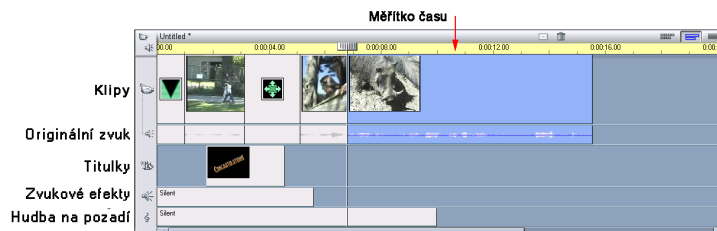


Klipy Máte-li nastaveno zobrazení pomocí *Klipů* vidíte pouze jednotlivé klipy, přechody, popřípadě titulky. V okně Nastavení > Editace můžete zvolit velikost klipů.



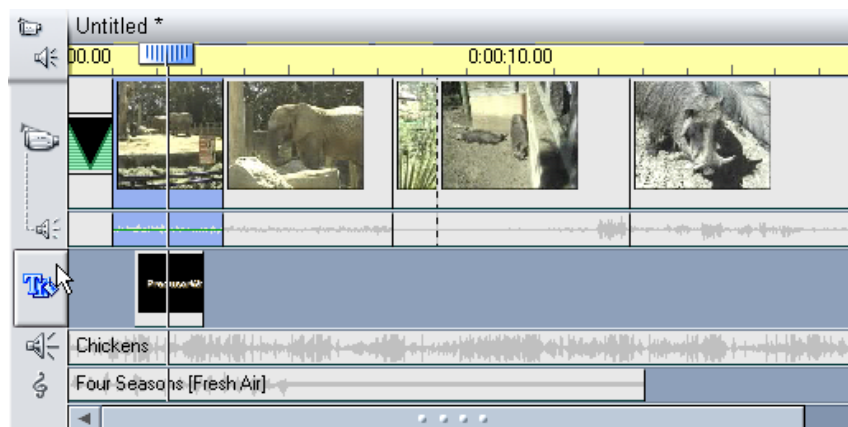
Časová osa

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



Video stopa je nadřazená všem ostatním.

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



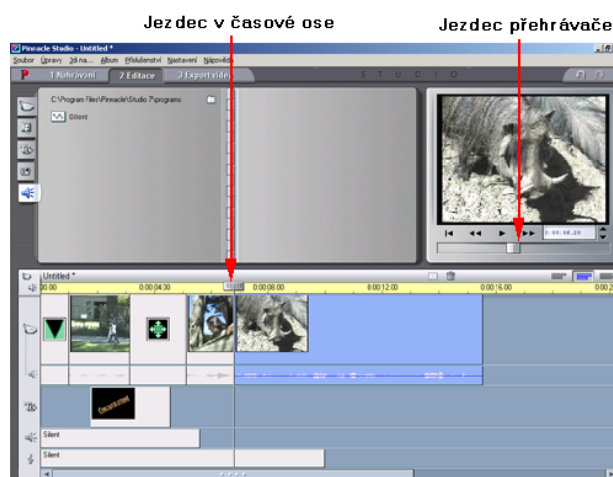
Textový výpis

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

Jméno	Začátek klipu	Délka klipu	Začátek klipu
Video přechod: 'Fade in or out'	0:00:01.00	0:00:00.00	0:00:00.00
Zvukový přechod: 'Fade in or out'	0:00:01.00	0:00:00.00	0:00:00.00
1 Video klip: 'A Day at the Zoo [25.04]'	0:00:25.04	0:00:05.03	0:00:00.00
Zvukový klip: 'A Day at the Zoo [25.04]'	0:00:25.04	0:00:05.03	0:00:00.00
Zvuk WAV: 'Silent'	0:00:05.15	0:00:00.00	0:00:00.00
Zvuk WAV: 'Silent'	0:00:10.00	0:00:00.00	0:00:00.00
Průběžný titul: 'Occasion - Congratulations'	0:00:02.20	0:00:01.19	0:00:01.19
Video přechod: 'Center out wipe'	0:00:02.00	0:00:03.03	0:00:03.03
Zvukový přechod: 'Dissolve'	0:00:02.00	0:00:03.03	0:00:03.03
2 Video klip: 'A Day at the Zoo [36.03]'	0:00:36.03	0:00:03.17	0:00:03.03
Zvukový klip: 'A Day at the Zoo [36.03]'	0:00:36.03	0:00:03.17	0:00:03.03
3 Video klip: 'A Day at the Zoo [39.20]'	0:00:39.20	0:00:06.19	0:00:06.20
Zvukový klip: 'A Day at the Zoo [39.20]'	0:00:39.20	0:00:06.19	0:00:06.20

Aktuální pozice, editační linka a jezdec

Okamžitou pozicí se rozumí obrázek v okně přehrávače. Okamžitá pozice je také indikována *editační linkou* ve filmovém okně. Okamžitá pozice může být měněna pohybem *jezdce* v časové ose. Jestliže používáte nástroj *změna vlastností klipu*, objevíte ještě třetí jezdec, tzv. *trimovací jezdec*. Tímto jezdcem je možné nastavit okamžitou pozici uvnitř vybraného klipu během jeho ořezávání ..

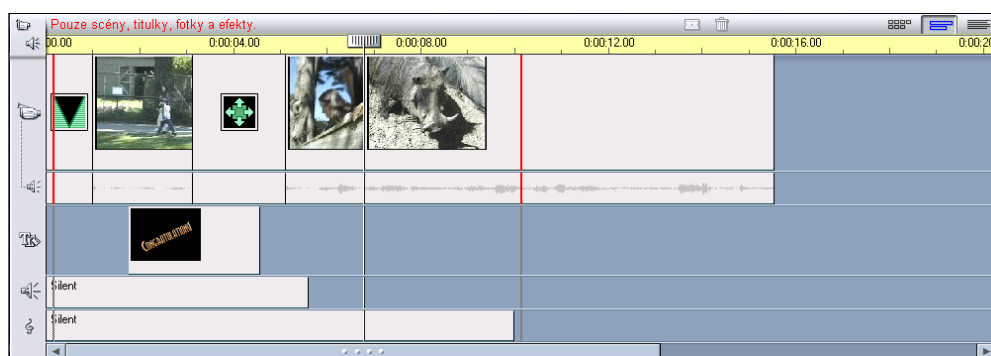


Informace o umístění klipů

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


Stavový řádek

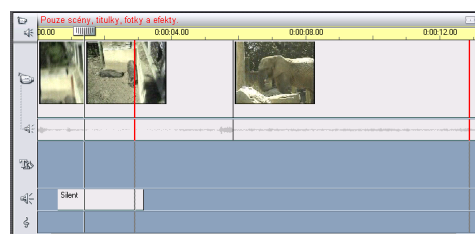
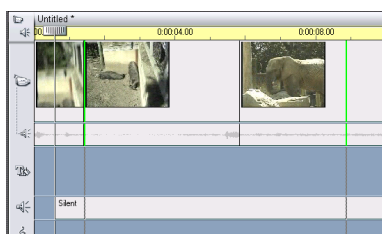
V levé části hlavního menu filmového okna je tzv. stavová linka (*Status line*). Zde systém zobrazuje všechna upozornění, která Vás varují před nedovolenými postupy tak, jak provádíte editaci Vašeho filmu.



Symbyly umístění

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

Zelený symbol s obrázkem  znamená OK; červený, že prováděná akce je nepovolená.



NASTAVENÍ VIDEO A ZVUKU

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

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

Otevřeno
nastavení
zvuku



Otevřeno
nastavení
videa



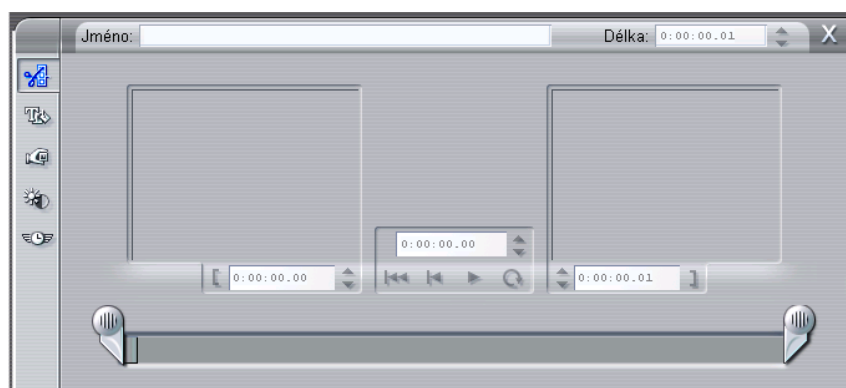
Nastavení
zavřeno



Album je nahrazeno *Nastavením videa a zvuku*, které se vysune zpoza filmového okna. Obsahuje dvě hlavní části:

- Po levé straně se nachází panel nástrojů. Zde je možno vybrat kliknutím dané nástroje, které chcete použít.
- Druhou částí je panel právě vybraného nástroje napravo. Dvojitě kliknutí na klip v okně zobrazí odpovídající nástroj

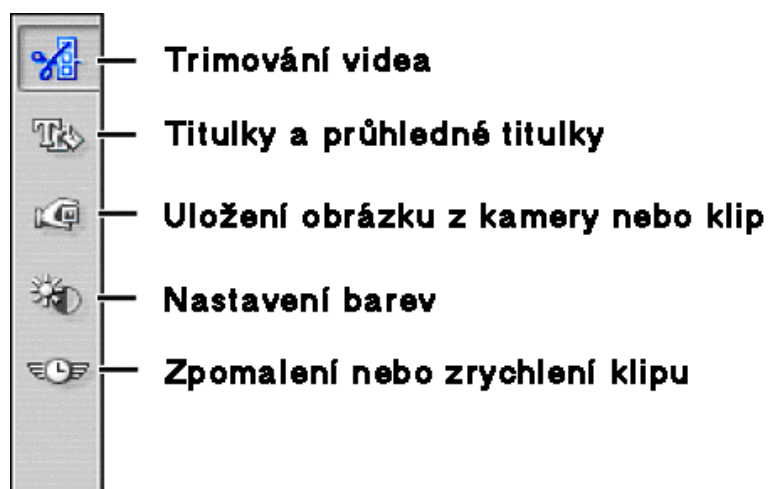
Vybraný
nástroj



Panel vybraného nástroje

Všechna výběrová tlačítka vyjma prvního představují nástroj s příslušnou funkcí.

Nastavení videa



Ořezání scény Tento nástroj definuje počáteční a koncový bod jednotlivé scény. Slouží nejen k ořezání scén (tzv. trimování), ale i zvuků zvukových efektů, titulků, přidaných stop z hudebních CD, komentářů apod.



Titulky a obrázky Titulky a obrázky vložené do filmového pásu jsou vytvářeny a ořezávány tímto nástrojem.



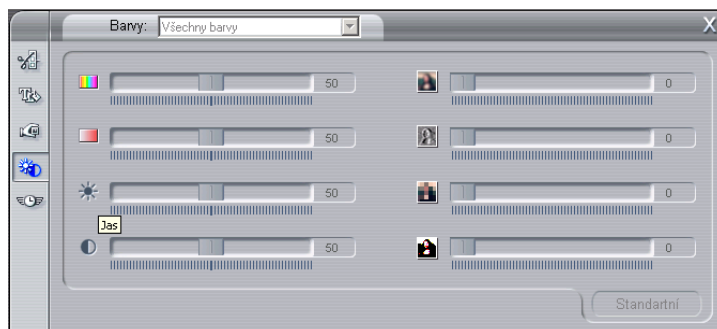
Ukládání obrázků

Tento nástroj definuje počáteční a koncový bod jednotlivé scény. Slouží nejen k ořezání scén (tzv. trimování), ale i zvuků zvukových efektů, titulků, přidaných stop z hudebních CD, komentářů apod.



Nastavení barev a další efekty

Tímto nástrojem můžete dodatečně nastavit u již nahraného videa jas kontrast, barevnou hloubku či odstín. Zároveň lze použít několik postprodukčních efektů, např. rozostření, mozaika, vykreslení nebo reliéf. Tlačítkem *Standardní* nastavíte jezdce na



původní hodnoty.

Nastavení rychlosti

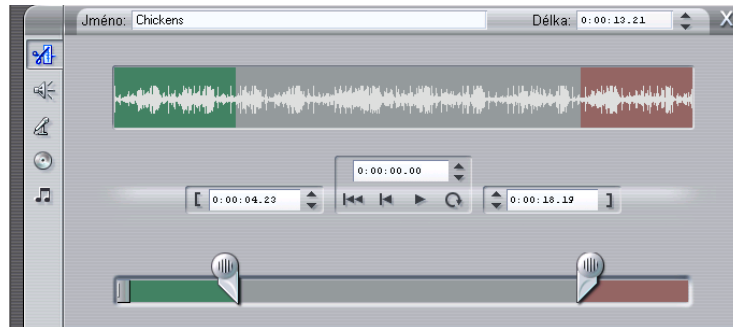
Levým posuvníkem můžete nastavit rychlost u vybraných klipů, a to od jedné desetiny (zpomalení), až po zhruba pětinasobek původní rychlosti (zrychlení). Pravým posuvníkem nastavíte stroboskopický efekt, tj. zmrazení snímku na zadanou dobu.



Nastavení zvuku

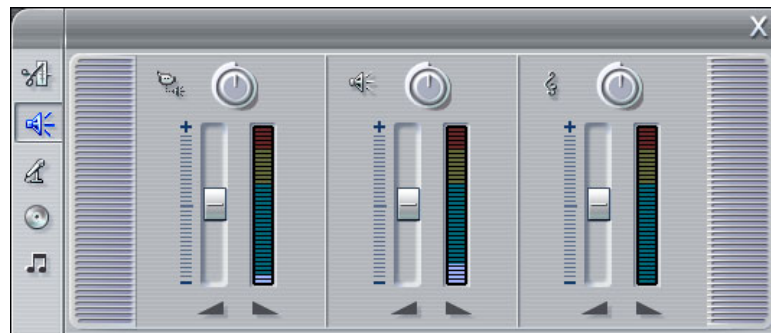
Ořezání zvuku

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



Změna hlasitosti

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



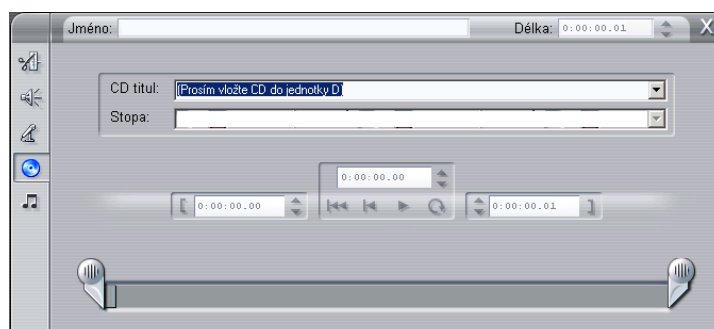
Nahrání komentáře

Tento nástroj slouží k vytvoření vlastního komentáře k záznamu tohoto komentáře pro případné další použití.



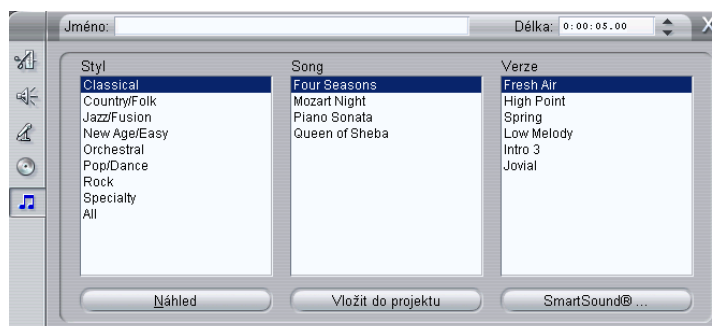
Přidání hudby z CD

Tímto nástrojem je možno jednoduše přidat do výsledného filmu hudbu z klasického hudebního CD. Je možno vybrat jednotlivou stopu a určit délku přehrávaného nebo použitého úseku.



Vytvořit hudbu na pozadí

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



EXPORT VIDEO

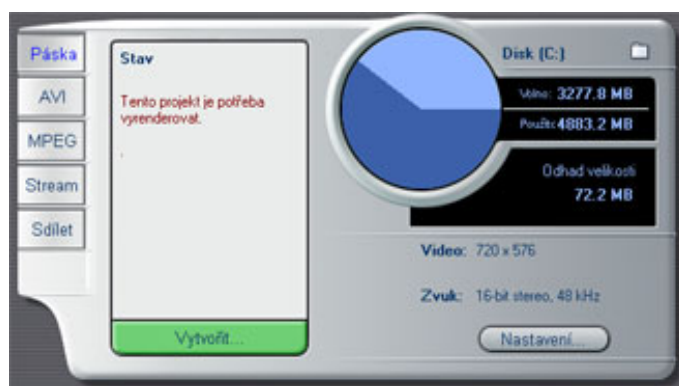
Mód Export videa (výroba výsledného pásku) umožňuje vytvoření finálního záznamu dle Vašeho scénáře a Vašich zachycených dat na HDD. Tak, jak proces výroby filmu pokračuje, tak se posouvá táhlo označující tu část projektu, která se právě vytváří. V náhledovém okně v pravé horní části běží klip, který je právě zpracováván a nahráván na HDD.

Export na pásku



Přesné rozvržení okna Export videa je závislé na použitém hardwaru. Export videa na pásku je možný pouze s kartou Pinnacle Studio DV, (nebo kartou kompatibilní s FireWire 1394) a Pinnacle Studio DC10+.

Vytváření souborů



Můžete také vytvářet digitální filmy ve formátu MPEG, AVI, nebo RealVideo) a tyto umístit na www stránky nebo posílat mailem. Ovládací prvky, které slouží k výrobě takových klipů, budou zobrazeny po kliknutí na symbol disku v horní části okna módu Make Movie. Ovládací okno zahrnuje prvky pro nastavení parametrů zvuku, typu komprese a všech ostatních parametrů, které určují kvalitu a formu klipů. Toto okno navíc opět obsahuje

diskometr, který příjemnou formou umožňuje získat představu o velikosti výsledného klipu v porovnání s volným prostorem, který je pro uložení takového klipu k dispozici na Vašem harddisku.



Kapitola 3: Podrobnosti o programu Studio

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

Zachytávání videa

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

VKLÁDÁNÍ SCÉN, PŘECHODŮ, STŘIHŮ A TITULKŮ

Vložení projektu

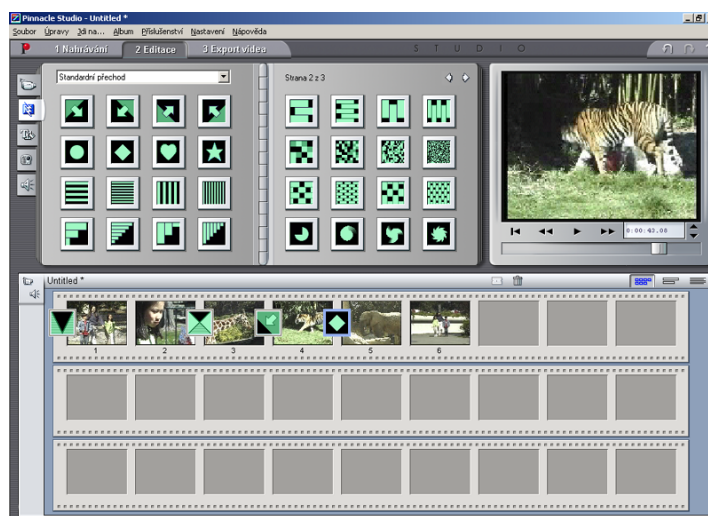
Nejprve se krátce podívejte, jak vypadá částečně dokončený projekt editace. To proto, abyste získali lepší představu, jak vlastně budete v následujících krocích postupovat:

1. Vyberte *Soubor > Otevřít projekt* z hlavního menu.
2. Vyberte složku

C:\Program Files\Pinnacle\Studio\Movies

3. Zvolte soubor "*Sample1.stu*"

Studio otevře projekt a zobrazí následující obrazovku.




4. Stiskněte tlačítko *Jdi na začátek* v okně přehrávače.

Použití alba video scén

Co je scéna?

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

1. Zvolte *Soubor > Nový projekt* z hlavního menu (Ctrl + N) Tím založíte nový projekt a vyčistíte časovou osu.
2. Zkontrolujte že časová osa je nastavena do režimu zobrazení *Klipy*. Pokud není, klikněte na tlačítko .
3. Klikněte na první klip a stiskněte tlačítko *Přehrát*.

Scéna se bude neustále přehrávat v okně přehrávače. Zároveň uslyšíte zvuk z reproduktorů. Je-li scéna přehrávána, je zobrazena fialovou barvou. Pro zastavení stiskněte tlačítko *Stop*.

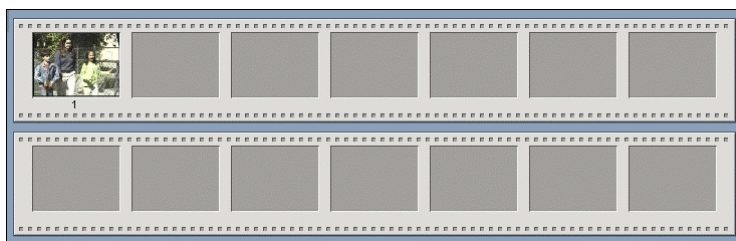
Vyberte tuto scénu



4. Vyberte uvedenou scénu.

5. Přetáhněte scénu do časové osy.

Časová osa bude vypadat následovně:



6. Pokračujte přesouváním scén tak jak je uvedeno na následujícím obrázku.



Poslední tři scény jdou přesunuty jako skupina. Chcete-li vybrat více scén, vybírejte scény kliknutím a zároveň držte stisknutou klávesu [CTRL].

Můžete také použít funkci „laso“. Kliknutím a tažením vytvoříte oblast kterou chcete přesunout do časové osy.

Klikněte zde



a označte tuto oblast

Přidání přechodů

Nyní přidáme několik přechodů. Chceme aby klip začínal postupným rozsvícením z černé. Použijeme tedy efekt Fade. (stmívání-roztmívání).

1. Klikněte na tabulku přechodů  v levé části alba.


Album zobrazí přechody.

2. Kliknutím na první přechod vyberete přechod typu Fade.



Přehrávač zobrazí náhled přechodu.

3. Přesuňte přechod na začátek prvního klipu.
4. Stiskněte tlačítko přehrát. Zobrazí se Vám výsledný efekt.

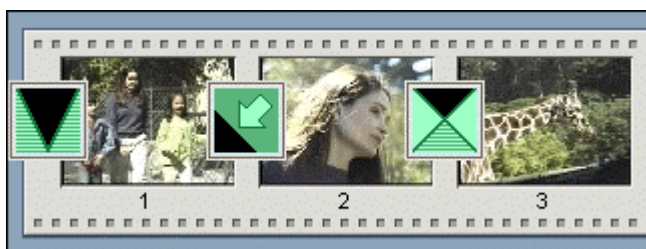
Chcete-li se na přechod podívat ještě jednou, klikněte na tlačítko *Jdi na začátek* a potom na tlačítko *Přehrát*. Chcete-li vidět efekt pomaleji, klikněte na tlačítko *Jdi na začátek*, potom na tlačítko *O snímek vpřed*  a držte tlačítko stisknuté.

Nyní přidáme do scény další dva efekty.

5. Nejprve přidáme efekt *Slide Down Left*, potom efekt *Dissolve*.



Časová osa bude vypadat následovně.

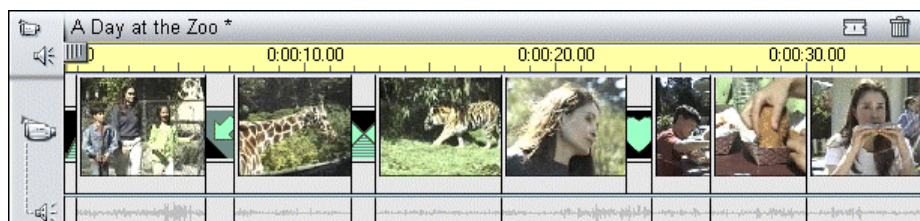


6. Výsledek přehrajeme opět přetočením filmu na začátek (*Jdi na začátek*) a spuštěním filmu (tlačítko *Přehrát*).

Používání časové osy

Použití časové osy v zobrazení *Klipy* je užitečné na rychlou orientaci po filmu. Chceme-li vytvářet přesné stříhy, použijeme standardní zobrazení časové osy.

1. Pro zobrazení standardní časové osy stiskněte tlačítko

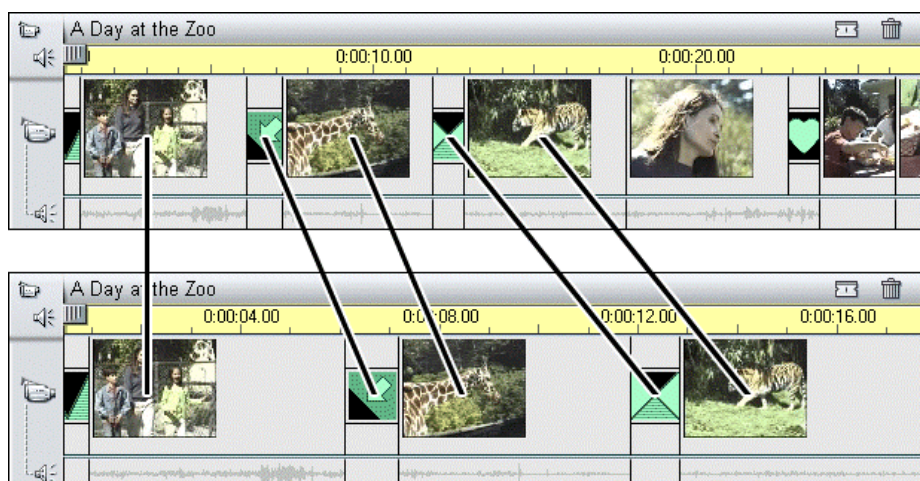


Standardně je časová osa dlouhá dvě minuty. Náš příklad je krátký, nicméně pokud potřebujeme, lze samozřejmě měnit měřítko časové osy.

2. Umístěte kurzor myši do žlutého pole časové osy.




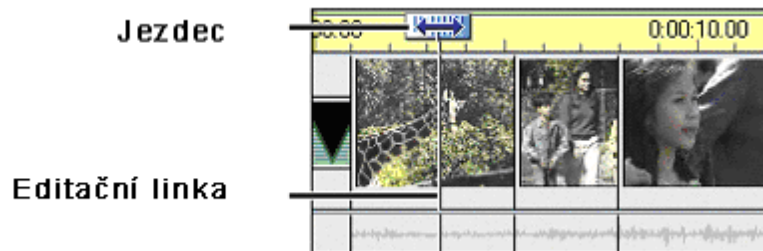
Stiskněte a držte tlačítko myši a pomalým posouváním doleva či doprava upravujte měřítko časové osy.



Táhlo v časové ose

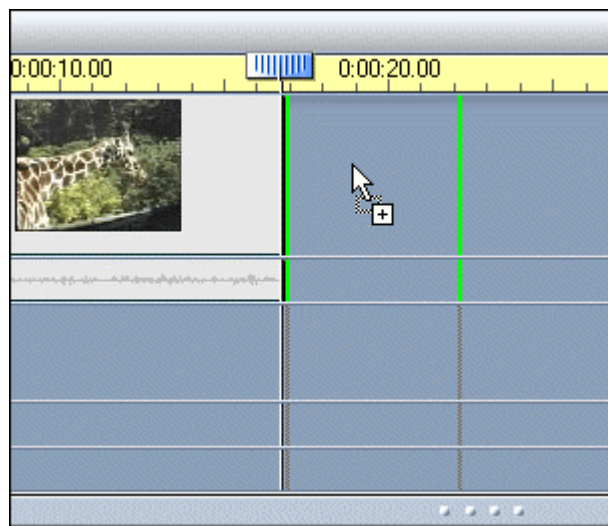
Pomocí táhla je možno manuálně prohlížet film tím, jak táhnete toto táhlo podél časové osy. Táhlem je možno posouvat jak kupředu, tak i nazpátek. Táhlem je možno přesunout počátek přehrávání přehrávače velmi rychle po časové ose a také velmi rychle a efektivně prohlížet určité úseky připravovaného filmu.

1. Klikněte na ikonu časové osy  (pokud jste tak již neučinili).
2. Vyzkoušejte si pohyb táhlem vlevo i vpravo. Svislá čára, která se pohybuje společně s táhlem, se nazývá editační linka a indikuje okamžitou pozici v připravovaném filmu.



Jak přidat scénu do editačního pásu časové osy

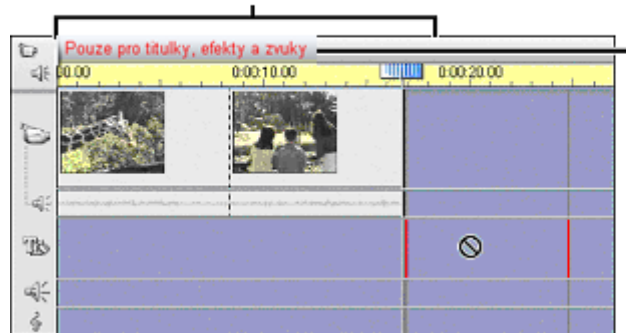
1. Klikněte na tabulku *Video* v Albu. Objeví se všechny zachycené video scény. Každá je reprezentovaná ikonou z 1. obrázku scény.
2. Přetáhněte první zvolenou scénu do editačního pásu časové osy.



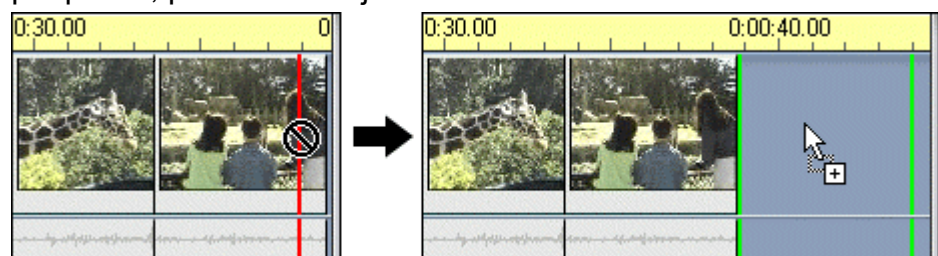
Pokud se pokusíte umístit scénu do nesprávné stopy v editačního pásu, systém změni kurzor myši na znak chybného postupu a odmítne scénu umístit. Navíc rozhraní mezi ikonou scény a vloženými příspěvky zčervená a ve stavové lince nad editačním

pásem se objeví další varování. Detailnější vysvětlení hledejte v kapitole 2.

Stavový řádek Vás informuje o chybě



Scénu je možno umístit do pásu za předchozí, již umístěný příspěvek, přestože tam již zdánlivě není místo.



Poslední scéna hraničí s pravým okrajem pásu. Posunujte uchopenou scénu tak, aby se kurzor myši dotkl pravého okraje pásu. Časová osa se začne posouvat doprava a umístěné příspěvky doleva. Do takto vzniklého místa můžete nyní umístit aktuálně vybraný příspěvek puštěním stlačeného tlačítka myši.

Jak přidat titulek do běžícího filmu

Studio nabízí velmi účinný nástroj na tvorbu titulků a vkládání jednotlivých obrázků do scén.

Výroba titulku

1. Klikněte dvakrát na Titulkový pás.



Na toto místo bude následně vložen vytvořený titulek

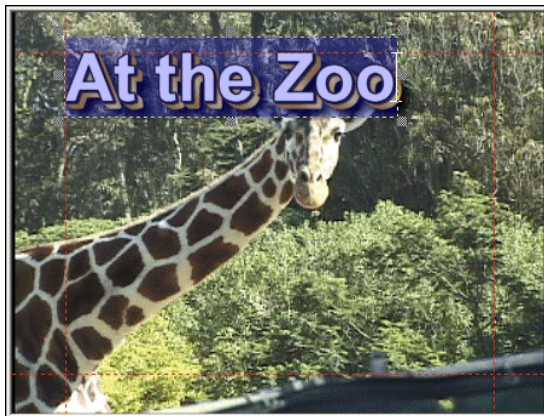
2. Aplikace *TitleDeko*, která se nyní otevře, je vlastním nástrojem pro tvorbu titulků.



3. Kurzor na pozadí obrázku ze scény nyní označuje místo, kam můžete vložit text titulku. Vložte jakýkoli vhodný text. Např. "At the Zoo" ..




Nyní můžete měnit font nebo barvu písma.

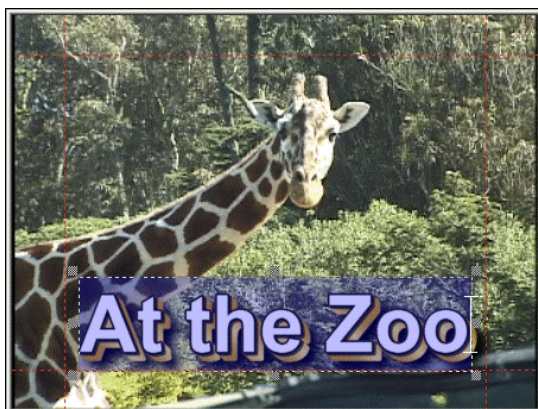
4. Stiskněte Ctrl+A. Text je obklopen rámečkem výběru se manipulačními táhly na stranách a v rozích. Každý objekt, který bude modifikován, musí být takto vybrán.
5. K tomu, aby se zobrazil panel stylů písma, volte příkaz *Úpravy* > *Styly*. Vpravo od náhledového okna se objeví panel stylů. Vyberte jeden z nich. Např. Styl č. 5.
6. Styl písma je aplikován na vybraný text.



7. Klikněte na ikonu příkazu *Přesun/Velikost* . Nyní označte text rámečkem výběru Ctrl+A. Uchopte myší manipulační táhlo v pravém dolním rohu a tažením ve směru úhlopříčky rámečku nápis zvětšíte při zachování poměru velikosti a šířky písma. Nyní text vycentrujeme
8. Klikněte na ikonu tlačítka pro uspořádání textu *Horizontální zarovnání* .

9. Dále volte tlačítko centrování textu z rozbaleného panelu  .

Váš titulek se přesune do středu řádku:



10. Nakonec potvrďte změnu tlačítkem *Použít* v pravém horním rohu okna aplikace TitleDeko.

Nyní, po opuštění TitleDeko, se vrátíte zpět do editace Studia. Vytvořený titulek se objeví pod první scénou v editačním pásu tam, kde jste 2x klikli při spuštění TitleDeka..

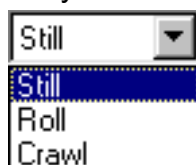
Nastavení doby trvání titulku

Nastavení délky (ořezání) titulku nebo zastaveného obrázku je možno provést zcela stejně jako nastavení délky scén. Jediná výjimka je to, že délka trvání titulků a zastavených obrázků není omezena dobou trvání jedné scény.

Scény reprezentují konečný obsah videa. Nyní do takto připraveného scénáře vložíme v dalším kroku přechod.

Vkládání přechodů

Můžete také vytvořit pohyblivý text. Text který se posunuje se nazývá *Roll* Text který pojíždí zprava doleva se nazývá *Crawl*.




V kapitole 9 naleznete podrobnější informace o vytvoření titulku typu *Roll* a *Crawl*.

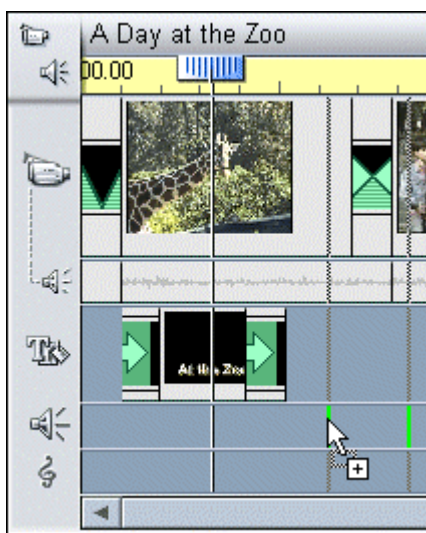
PŘIDÁVÁNÍ ZVUKŮ

Studio a zvuk

K doplnění zvuku spojeného s natočeným filmem nabízí Studio řadu možností. K připravovanému filmu je možno přidat zvuky ve formátu WAV a hudbu z audio CD vloženého do CR ROM. Zároveň můžete vložit svůj vlastní komentář namluvený přes mikrofon a dále můžete přidat i hudební pozadí ve formátu midi.

Jak přidat zvuky ve formátu WAV

1. Vyberte tabulku zvukových efektů  v hlavním albu.
2. Album zobrazí část se zvukovými efekty. Zde je možno vybírat z široké škály efektů.
3. Klikněte na některou ikonu zvuku a poslechněte si jak zní.
4. Zachyťte vybraný zvuk a přetáhněte jej do pásu pro zvukové efekty v editačním okně. Po uvolnění tlačítka zůstane symbol zvuku ve zvukové stopě.



Dokud bude kurzor , který drží přetahovaný zvuk, ve tvaru zákazového znamení (viz. obr. níže), není možno zvuk do stopy umístit. Musíte zvuk posunout přesněji do zvukové stopy. Do stopy pro scény a titulky nemůže být znak umístěn.

5. Přehrajte náhled filmu v přehrávači a současně s filmem uslyšíte i zvuk.

Jak přidat hudbu na pozadí filmu


Pomocí utility SmartSound, která je součástí Studia, můžete přidávat hudbu na pozadí filmu pouze několika pohyby myši. Můžete vybírat mezi mnoha styly druhů hudby z databáze utility SMART SOUND.

SMART SOUND automaticky vytvoří úsek hudby dlouhý přesně tak jako scéna k níž je hudba přiložena. Bez ohledu na délku hudba vždy začne přirozeným začátkem a skončí přirozeným efektem v závěru skladby na konci scény

První krok tvorby takového hudebního úseku je stanovení délky trvání skladby. Nejjednodušší způsob je ten, že zvolíte scény kde bude hudba umístěna.

1. Vyberte po sobě následující scény, ke kterým hudbu přidáte. V tomto příkladu to bude celý film. Klikněte na první scénu a stiskněte tlačítko Shift. Následující kliknutí na poslední scénu při stále stisknutém Shiftu pak vybere celý film.

2. Otevřete nastavení zvuku .

3. Vytvořte hudbu na pozadí .

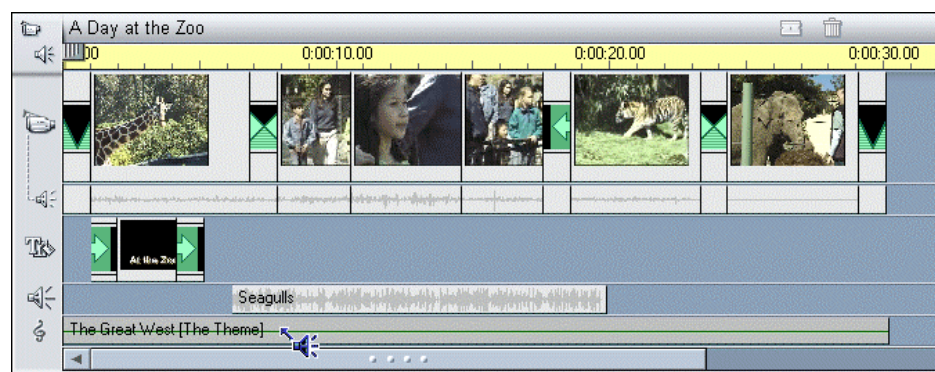
Budete vyzváni, aby jste vložili instalační CD Studia, kde jsou soubory s hudbou. Pokud jste si zvolili při instalaci software možnost instalovat hudební soubory na disk společně s ovladači, pak přítomnost CD nebude nutná. Následně se objeví nástroj pro tvorbu hudby.


4. Vyberte styl hudby a verzi skladby.

5. Kliknutím na tlačítko *Náhled* spustíte zvolenou skladbu.

6. Klikněte na tlačítko Přidat do projektu.

Úsek zvuku s hudbou bude umístěn do stopy pro doprovodnou hudbu.



7. Prohlédněte si film včetně zvuku v přehrávači pomocí *Na začátek*  a *Přehrát*

Nyní je připraven Váš první filmový scénář. V další kapitole se dozvíte, jak vyrobit vlastní film.

VÝROBA FILMU

Scénář je kompletně připraven. Výroba filmu může začít. Máte nyní čtyři možnosti, jak výrobu realizovat.

- Výstup na pásku (tato volba je závislá na konkrétním hardwaru použitém ve Vašem PC podrobnosti naleznete v kapitole 11)
- Uložit jako soubor
V této kapitole se seznámíte s tím, jak vyrobit film v digitální podobě na harddisk počítače – je to jednoduchý a rychlý proces.

Uložení filmu na disk


Film vytvořený podle Vašeho scénáře můžete vyrobit a uložit ve formátu MPEG. Tento formát je vhodný k použití klipů v multimedialních prezentacích, k zasílání emailem vašim přátelům nebo k umístění na internetové stránky. Soubory MPEG mohou být dále využity v řadě jiných aplikací jako video klipy.

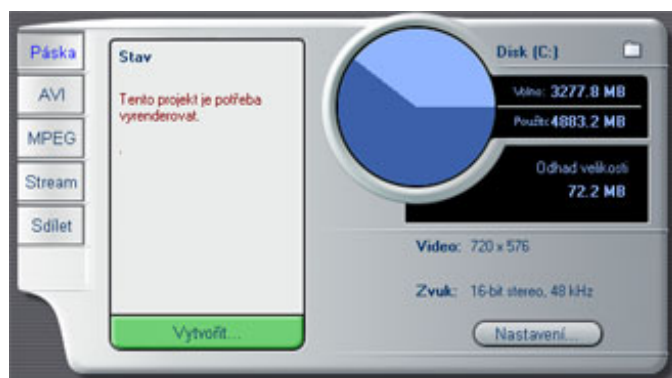
Studio DV podporuje následující formáty:

- AVI
Standardní Video For Windows formát, může být přehráván na jakémkoli PC. Soubor je většinou velmi velký.
- MPEG-1 or MPEG -2
Menší nežli soubor AVI. Soubor MPEG-1 lze přehrávat na všech počítačích, např. programem Windows Media Player. Soubor MPEG-2 má lepší kvalitu nežli MPEG-1, ale lze ho přehrávat pouze speciálními přehrávači.
- RealVideo
Jeden z nejpoužívanějších formátů pro přenos videa po Internetu. Pro jeho přehrání potřebujete program Real Video Player.
- Windows Streaming Media
Opět formát vhodný pro přenos po síti Internet, lze ho navíc přehrávat standardním přehrávačem Windows Media Player.

Jak vytvořit a přehrát klip

1. Stiskněte tlačítko *Export Video* v hlavním menu.

Zobrazí se dialogový panel Export  Video s možnostmi *Páska*, *AVI*, *MPEG*, *Real* a *Sdílet*. Použijte *Nastavení...* pro volbu kodeku.



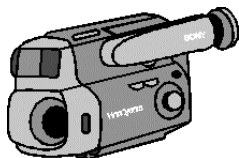
2. Stiskněte tlačítko *Vytvoř MPEG*.
3. Studio zobrazí dialog a zeptá se Vás kam a pod jakým názvem má uložit soubor.

Např. **C:\Dokumenty\Video**

4. Po stisku tlačítka *OK* Studio začne vytvářet MPEG soubor, a zároveň zobrazuje průběh v okně přehrávače.



5. Výsledný film přehrajete tak, že jej najdete v příslušném adresáři a dvojitým kliknutím spustíte. Přehrávač představení jej automaticky přehraje.
Program Windows Media Player začne automaticky přehrávat vytvořený soubor.



Kapitola 4: Zachytávání videa

Nahrávací hardware

Studio může nahrávat z následujících zařízení:

- Kamera nebo videorekordér připojené do karty DC10+

Jak vybrat nahrávací zařízení:

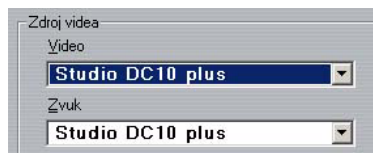
1. Stiskněte tlačítko *Nastavení*.



2. Vyberte *Zdroj Video*



3. Vyberte zařízení



z menu.

Zařízení a nastavení které uvidíte jsou závislé na použitém hardwaru. Pokud používáte kartu Studio DV, podívejte se do kapitoly *Nastavení videa pro DV*.

Pokud používáte kompozitní nebo S-VIDEO vstup, podívejte se do kapitoly *Analogové zařízení*.

Automatická detekce scén

SmartDetection je klíčová funkce Studia. Rychlá a automatická detekce scén eliminuje útrapy ručního označování začátků a konců scén. Ve chvíli, kdy Studio zachytává digitální verzi Vašeho pásku na pevný disk, automaticky vyhledává přirozené předěly, které vznikly při natáčení originálního pásku. Například Studio zjistí, kdy jste vypnuli nahrávání a začali natáčet jinou scénu, v takovém případě Vám Studio záznam rozdělí na jednotlivé scény. SmartDetection Vám tak ušetří mnoho hodin přípravy zdrojových materiálů, takže můžete rovnou přejít k editaci videa systémem drag-and-drop. Detekci scén můžete nastavit v *Nastavení*> *Zdroj videa*:

- *Automatická detekce podle stříhu*

Studio detekuje výrazné změny v obraze. Při změně založí novou scénu. Tuto funkci využijete u pásek které nemají informaci o čase..

Při nestandardních světelných podmínkách může někdy automatická detekce vyprodukovat nechtěné výsledky. Například u pásku, natočeného v nočním klubu se stroboskopickým světlem by Studio udělalo novou scénu při každém zablýsknutí stroboskopu.

- *Vytvoř klip každých x vteřin*

Studio vytvoří další scénu automaticky po x vteřinách. X je hodnota kterou zadáváte v dialogovém okně.

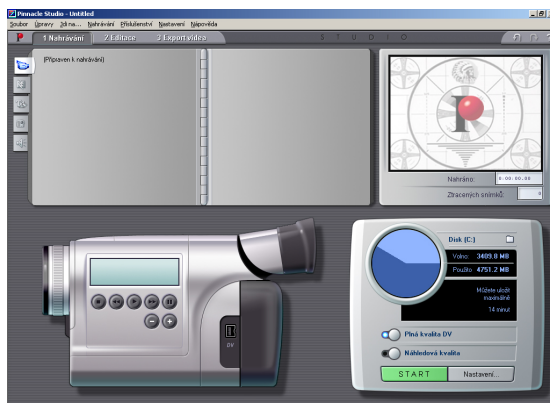
- *Manuálně: pro vytvoření nové scény stiskněte mezerník*

Vyberte tuto volbu pokud sledujete nahrávané video a víte kdy chcete vytvořit jednotlivé scény.



NAHRÁVACÍ OKNO

Nejprve musíte přepnout Studio do nahrávacího režimu. Stiskněte tlačítko *Nahrávání*. Nahrávací okno je zobrazeno přibližně následovně a obsahuje tři základní části: Album, Náhledové okno, a Diskoměr.



Diskoměr


Spodní část zachytávacího okna obsahuje diskoměr. Ten ukazuje objem Vašeho pevného disku a zároveň množství volného místa pro zachytávání. Dále se zde nachází ukazatel typu použitého zachytávání.



Umístění souborů

Standardně je video ukládáno do složky

C:\Program Files\Pinnacle\Studio\Captured Video.

Chcete-li vybrat jinou složku pro ukládání, klikněte na tlačítko  a zvolte novou složku pro ukládání souborů.

Místo na disku

Místo na disku je zobrazeno dvěma způsoby. Koláčem který zobrazuje poměr mezi zaplněným a plným místem a zároveň číselnou hodnotou zobrazující volné a zaplněné místo v MB. Zároveň jste informováni, kolik videa ještě můžete na disk uložit..

NAHRÁVÁNÍ

Nastavení

Nastavení nahrávacího módu pro zařízení která nejsou typu DV je závislé na konkrétním použitém hardwaru.



Poznámka: ne všechna zařízení lze ovládat prostřednictvím programu Studio.

Nastavení kvality

Studio má přednastavené čtyři základní úrovně kvality; *Dobrou*, *Lepší*, *Nejlepší* a *Vlastní*. Nastavení kvality videa zahrnuje velikost obrazu, počet snímků za vteřinu, druh komprese. Mějte na paměti, že nejlepší kvalita zároveň vyžaduje velké místo na disku. Pro získání bližších informací se podívejte do Dodatku A.

Úroveň zvuku a videa

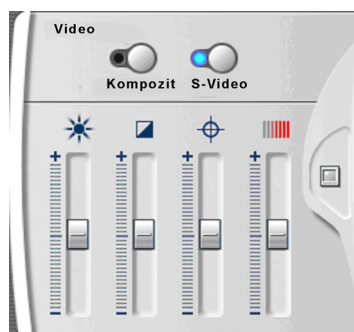
Pomocí nastavovacích prvků můžete při nahrávání korigovat úroveň obrazového signálu popřípadě úroveň zvuku. Tato stránka obsahuje pouze stručné shrnutí, podrobnosti naleznete v dodatku A..

Jak již bylo řečeno, lze při nahrávání měnit úroveň jednotlivých signálů. Toto je poměrně nebezpečná věc, jelikož při umístění klipů s rozdílnými úrovněmi nevypadá výsledek příliš dobře.

Jednotlivé parametry obrazu a zvuku můžete upravit dodatečně v sekci *Editace*. Tím je umožněno doopravit pouze ty části filmu, které jsou zapotřebí. (např. zesvětlit hodně tmavou pasáž atd.)

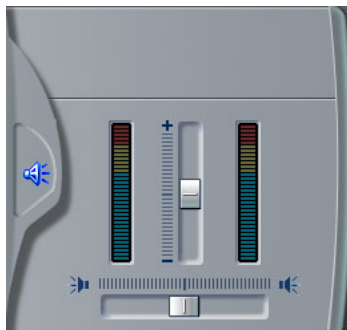
Nastavení videa

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



Nastavení zvuku

Můžete zvolit zda budete nahrávat se zvukem nebo bez něj.. Pokud video které chcete nahrávat neobsahuje zvuk, zvolte možnost *Zvuk vypnout*. Pomocí jezdce můžete zvolit hlasitost nahrávání popřípadě vyvážení kanálů.



Nahrávání z jiných zařízení:

1. Zkontrolujte zda je správně připojen video signál do počítače přes kompozitní nebo S-Video vstup.
2. Zkontrolujte zda je zapojen vstup zvuku do nahrávacího zařízení. Pokud zařízení přes které nahráváte nemá zvukový vstup, zapojte zvuk do vstupu zvukové karty.
3. Přepněte Studio do módu Nahrávání.
4. Nastavte kvalitu nahrávání.
5. Stiskněte tlačítko *START*. Zobrazí se dialog nahrávání.
6. Zadejte jméno nahrávaného souboru a dobu po kterou si přejete nahrávat.



Mějte na paměti že velikost výsledného souboru může být pro ostatní aplikace omezena. Používáte-li systém souborů typu FAT16, pak velikost souboru může být max. 2 GB. Pro FAT32 je maximální limit 4GB. Studio propočítá dobu trvání pro dosažení limitu 2 GB a toto zobrazí jako maximální dobu zachytávání.

7. Pokud nahráváte z kamery nebo videorekordéru, spusťte přehrávání.
8. V dialogovém okně Nahrávání stiskněte tlačítko *START*.
9. Při nahrávání je obraz zobrazován v přehrávacím okně.
10. Stiskněte tlačítko *STOP* pokud si již nepřejete dále nahrávat.

Studio automaticky zastaví nahrávání po uplynutí doby kterou jste nastavili nebo pokud je již plný disk.

Po nahrávání se spustí automatická detekce scén, tak jste ji nastavili v okně *Zdroj Videá*.




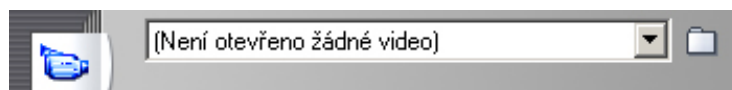
Kapitola 5: Používání Alba

JAK NAJÍT A OTEVŘÍT SOUBOR


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

Jak najít a otevřít soubor se zachyceným materiálem

1. Jestliže není otevřena část ALBA, která scény obsahuje, otevřete ji kliknutím na ikonu Video  na levém okraji alba.



Album otevře stránku video scén a zpřístupní nástroj vyhledávání a otvírání souborů v levém horním rohu.

2. Vyberte video ze seznamu nebo pomocí tlačítka  změňte adresář.

Na stránce scén v Albu se nyní objeví řada ikon, které reprezentují jednotlivé scény ze zachyceného videa. Každá scéna je označena prvním obrázkem úseku videa, který ji tvoří.



Poznámky: Pokud jste nahráli video v kvalitě náhledu přes port IEEE1394, pak bude scéna bude olemována bílou tečkovanou čarou.

PRÁCE SE SCÉNAMI V ALBU

Scény jsou v albu zobrazeny ve stejném pořadí v jakém byli nahrány. Toto pořadí nelze měnit, nicméně do časové osy můžete dávat klipy v libovolném pořadí.

Scéna může být v albu zobrazena několika způsoby.

- Klip nahraný v náhledové kvalitě je olemován bílou tečkovanou čarou.
- Pokud je klip již ve filmu použit, je označen v pravém horním rohu malou značkou.
- Pokud klip smažete z časové osy, značka zmizí.
- Pokud přehráváte klip z Alba, přehrávání se automaticky zastaví až na konci posledního klipu.

- Pokud je scén v Albu příliš, Studio automaticky vytvoří další stránku se scénami. Vpravo nahoře jsou umístěny šipky pro listování jednotlivými stránkami, vlevo je číslo aktuální stránky a počet stránek celkem.

Strana 1 z 2

Kliknutím na šipku se přesunete o stránku vpřed či vzad.

PROHLÍŽENÍ SCÉN

1. Klikněte na první scénu.

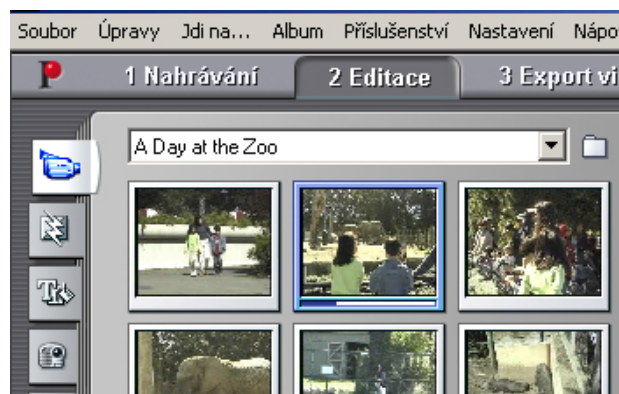
Přehrávací okno zobrazí první snímek klipu.

2. Spustíte přehrávání tlačítkem .

Studio začne souvisle přehrávat jednotlivé klipy tak jak jdou za sebou.

- Studio vždy zvýrazní aktuálně přehrávaný klip.
- Jezdec v přehrávacím okně zobrazuje pozici v celém filmu.

Každý klip obsahuje miniaturní indikátor pozice, který zobrazuje aktuální místo ve vybraném klipu. Tak jak jsou scény přehrávány, indikátor přeskakuje z jednoho klipu na další.



Zobrazení začátku a délky scény

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



Začátek scény je uveden podle originálního časového kódu.



Vybrání scén

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

Volte *Úpravy > Vybrat vše* z hlavního menu nebo stiskněte CTRL+A. Tak vyberete všechny scény v Albu včetně všech scén na dalších neotevřených stránkách alba.

Klikání na po sobě jdoucí scény se stlačeným tlačítkem [SHIFT] označí několik po sobě následujících.

Klikání na libovolné scény se stlačeným tlačítkem [CTRL] označí několik scén, které po sobě nemusí bezprostředně následovat.

Kliknutí s držením a tahem myši označí skupinu scén uvnitř prostoru obtaženého kurzorem.

K pohybu v Albu lze používat i šipky z klávesnice.

Rozdělování a slučování scén

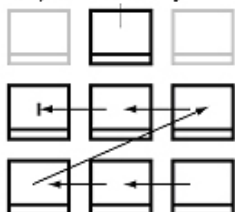
Jednotlivé scény které jsou v časové ose můžete rozdělit nebo sloučit na větší či menší části. Oba způsoby jsou velmi jednoduché na používání.

Kombinování scén v Albu

1. Vyberte scény které chcete kombinovat
2. Klikněte pravým tlačítkem na jednu z vybraných scén.
3. Vyberte *Sloučit klipy*, nebo zvolte *Album > Sloučit klipy*.

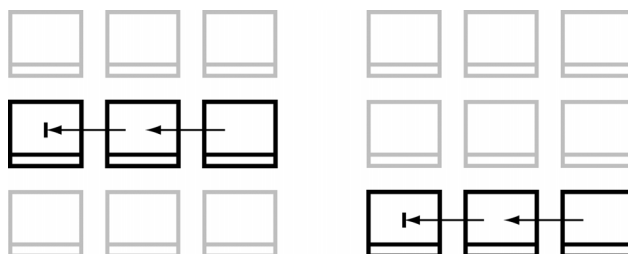
Studio sloučí vybrané klipy do jednoho velkého klipu. Kombinovat lze pouze sousedící klipy. Klipy které nejsou vedle sebe nebudou sloučeny.

Scény které nesousedí,
nejsou sloučeny

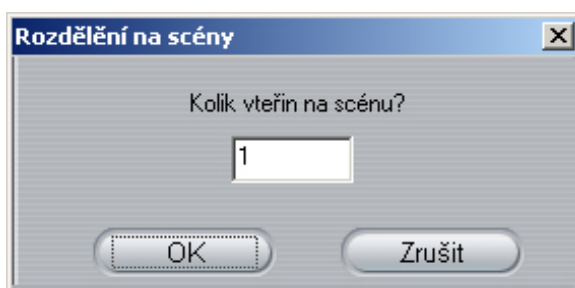


Rozdělení scény na menší části

1. Vyberte scény které chcete rozdělit.
2. Klikněte pravým tlačítkem na jednu z vybraných scén.



3. Vyberte rozdělení na více scén, nebo zvolte *Albu > Rozdělení na více scén*.



Zobrazí se dialog rozdělení.

4. Zvolte délku jednotlivých scén.
5. Stiskněte *OK*.

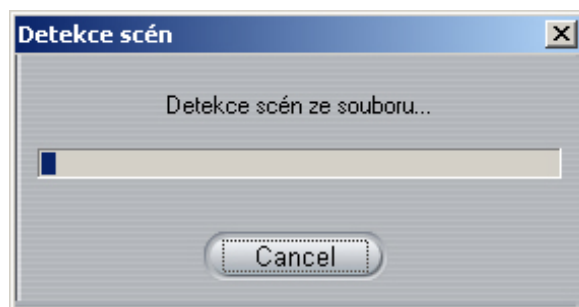
Nově rozdělené scény se přidají do Alba. Chcete-li se vrátit zpět stiskněte CTRL+Z nebo tlačítko Zpět.

Nová detekce scén

Pokud sloučíte nebo rozdělíte jednotlivé scény a později se chcete vrátit k původnímu nastavení, můžete provést novou detekci scén. Výsledek bude stejný jako při první detekci po nahrání videa.

Rozdělené scény musíte nejprve zkombinovat do jedné.

1. Vyberte rozdělené scény, klikněte pravým tlačítkem a zvolte *Sloučit klipy*.
2. Vyberte scény které chcete znovu detekovat.
3. Klikněte pravým tlačítkem myši a vyberte *Detekce scén*.
Zobrazí se následující okno a Studio provede novou detekci



scén.

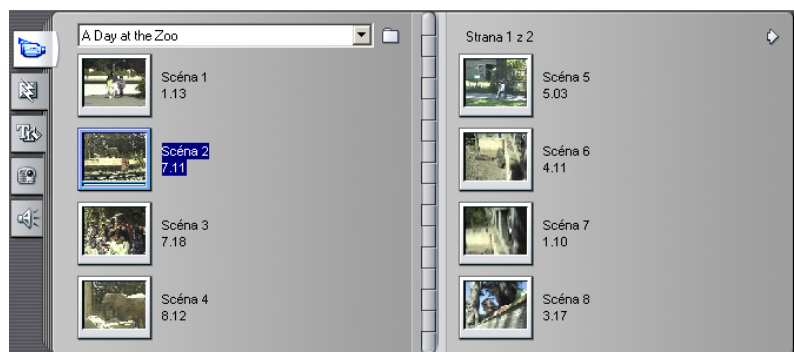
Jak změnit náhled v Albu

1. Vyberte scénu které chcete změnit náhled.
2. V okně přehrávače nastavte scénu na snímek který má být zobrazen v Albu.
3. Klikněte pravým tlačítkem a vyberte *Nastavit náhled*.

Přidávání komentářů ke scénám

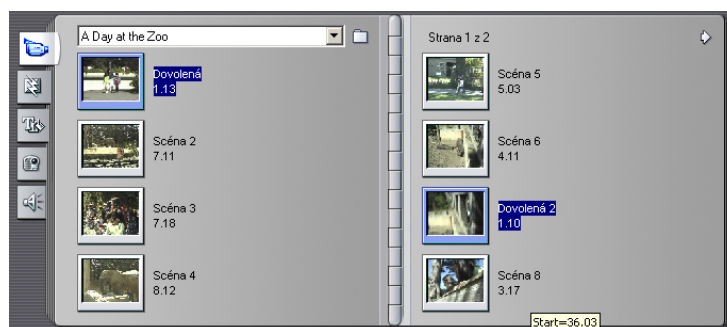
Studio nabízí inteligentní pojmenovávání klipů v Albu. Podle těchto názvů jsou klipy v Albu řazeny. Standardní zobrazení v Albu je nastaveno na *Ikony*.

Chcete-li nastavit detailní zobrazení scén, klikněte pravým tlačítkem myši na jakékoli místo v Albu a vyberte *Zobraz detaily*.



Scény můžete v albu vyhledávat podle jména. Vyberte *Album > Vyber scény podle jména*

Napište hledaný řetězec a stiskněte *OK*. Například hledáme vše co začíná slovem *Dovolená*:



Nalezení scén

Studio nabízí funkci která se pokusí najít ve scéně několik dalších scén.

- Klikněte pravým tlačítkem na scénu kterou chcete zkusit prohledat. Vyberte funkci *Nalézt scénu v Albu*.



Kapitola 6: Používání a modifikace scén

PRÁCE SE SCÉNAMI

Studio zobrazuje scény několika způsoby:

- Je-li klip umístěn do filmu, je označen malou zelenou značkou.
- Pokud odstraníte klip z časové osy, značka z alba zmizí
- Pravým kliknutím myši na scénu v Albu a vybráním položky *Najít scénu v projektu* zvýrazníte scénu ve filmu.
- Pravým kliknutím na scénu v časové ose a vybráním *Nalézt scénu v Albu* zvýrazníte scénu v Albu
- Pokud jsou přesunuty najednou dvě scény do časové osy, je mezi nimi zobrazena přerušovaná čára.

Přidávání scén do filmu

Je několik způsobů jak přidávat scény do časové osy:

- Přesuňte scénu z Alba do časové osy
- Zkopírujte klip z Alba nebo z časové osy, vyberte místo kam chcete umístit klip a stiskněte CTRL + V nebo klikněte pravým tlačítkem myši a vyberte *Vložit*.

Práce s několika video soubory

Někdy je potřeba pracovat s několika soubory najednou, neboli vkládat scény uložené v různých souborech. Ve Studiu to jde velmi jednoduše:

1. Přesuňte scény které chcete použít do časové osy.
2. Stiskněte tlačítko *Procházet soubory* vedle názvu filmu. Otevřete soubor z filmem ve kterém jsou potřebné scény.
3. Přesuňte scény z vybraného filmu do časové osy.

OŘEZÁVÁNÍ SCÉN

Scény které jsou zbytečně dlouhé můžete libovolně ořezat. Při ořezávání scény nedochází ke ztrátě nahraných dat. Studio nastaví nový začátek a konec scény v časové ose, ale v Albu zůstane scéna v původním formátu. Kdykoli můžete scénu znovu ořezat, nebo ji vrátit do původního stavu.

Studio může ořezávat dvěma způsoby:

- Přímo v časové ose
- Pomocí ořezávacího nástroje.

Základem nastavení je nalezení bodu ve scéně, který bude začátkem upravené scény. Jakmile je nový začátek nalezen, je úsek od původního začátku scény k jejímu novému začátku oddělen. To, jak definovat nový konec scény je v zásadě analogický proces nalezení nového konce.

Úprava scén ve filmové stopě při použití úchopů (míst pro uchopení okraje ikony nebo scény v pásu

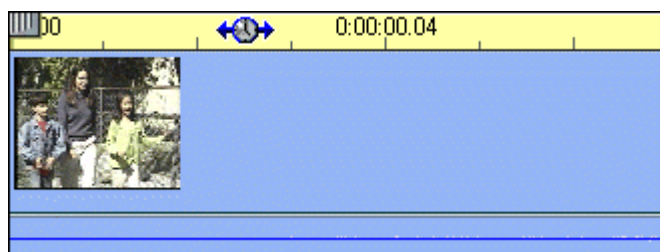
Nejrychlejší způsob ořezání scény je tažení za okraj scény přímo ve filmové stopě bez jakéhokoli použití jiných nástrojů. Při tažení okraje sledováním okna přehrávače najdete snadno místo, které bude novým počátkem (resp. koncem scény). Chce to trochu praxe než se naučíte touto technikou ořezávat scény přesně na snímek, ale je to velmi rychlý způsob.

Jak ořezat jednotlivou scénu ve filmové stopě:

Následující cvičení ukáže jak zkrátit scénu přímo ve filmové ose.

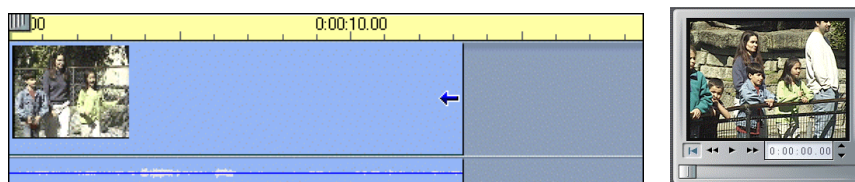
1. Odstraňte ve filmové ose všechny scény kromě jediné. Jestliže tam žádná není, prostě do stopy jednu scénu přetáhněte z Alba scén.
2. Jemné ořezání je snadnější, když časová škála je zvětšená. Zvětšete časovou škálu filmové stopy a scéna změní ve stopě vzhled podle následujícího obrázku.

Umístěte kurzor kdekoli na časové škále. Kurzor se změní v symbol hodin. Posuňte jej doprava, tím se zvětší časová škála



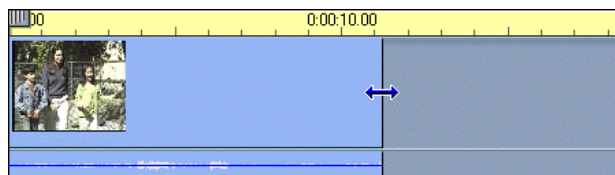
Ilustrace nahoře ukazuje maximální roztažení časové škály. Zde jeden dílek reprezentuje jeden obrázek filmu.

3. Umístěte kurzor na pravý okraj scény ve filmové stopě dokud se nezmění na symbol pravolevé šipky.



4. Klikněte a táhněte okraj šipkou doleva. V okně přehrávače uvidíte aktuální obrázek, který právě šipka prochází. Když ukončíte ořezání, obrázek v okně přehrávače bude poslední obrázek zkrácené scény.

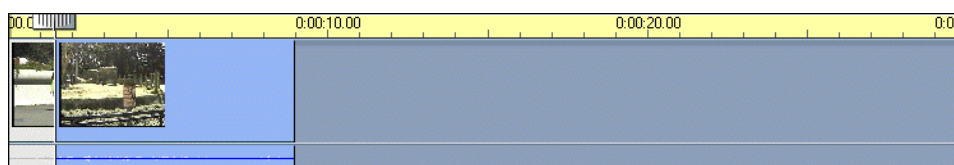
Pust'te tlačítko myši. Scéna je nyní ořezána.



Jak krátit scény, je-li jich ve stopě více

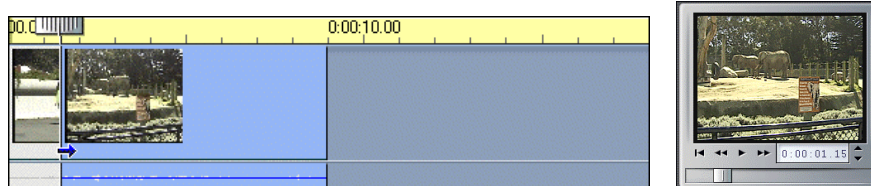
Je-li ve stopě více scén, je nutno označit nejprve tu, kterou budete ořezávat.

1. Volte *Soubor > Nový projekt* a otevřete nový projekt nebo prostě vymažte všechny scény ze stopy.
2. Natáhněte první dvě scény z alba do filmové stopy
3. Zvětšete časovou škálu kliknutím pravého tlačítka myši na časovou škálu a po rozbalení menu volte 30 sekund.
4. Vyberte levou scénu. Filmová stopa bude vypadat asi takhle:

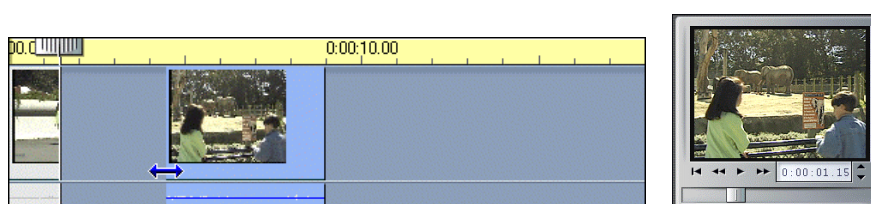


Povšimněte si, že poslední snímek první scény je zobrazen v okně přehrávače. Dokud bude scéna označena můžete dále pokračovat v ořezávání pohybem kurzoru doleva nebo přidávat zpět již odříznuté úseky scény pohybem doprava.

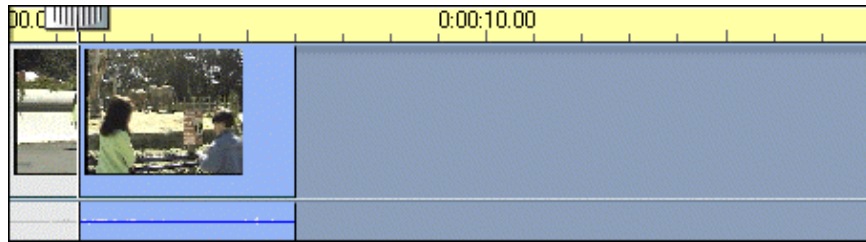
5. Přesuňte kurzor na rozhraní obou scén tak, aby se změnil v pravolevou šipku.



6. Stiskněte levé tlačítko myši a držte jej. Tím uchopíte okraj scény. Táhněte okraj doleva. Kontrolujte při tom jak se mění obraz v okně přehrávače.



7. Teď je scéna ořezána a vypadá podobně jako na následujícím obrázku.



Tak je dosaženo i ořezání začátku druhé scény. Nový první obrázek druhé scény je v okně přehrávače.

Tipy a triky

Jestliže máte potíže s manipulací s okraji scén, zkuste následující tipy.

- Ověřte, že scéna, kterou budete zkracovat je označena a že je to jediná označená scéna.
- Expandujte časovou škálu tak, aby bylo přesné nastavování okrajů jednodušší.
- Pozor ať ne zvětšíte časovou škálu příliš. Potom se scéna ve stopě příliš prodlouží. Proveďte několikrát Zpět dokud se nenastaví přijatelný rozsah škály

ROZDĚLENÍ A KOMBINOVÁNÍ SCÉN

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

Rozdělení klipu v časové ose

1. Umístěte scénu do časové osy.
2. Vyberte místo kde se má klip rozdělit.
3. Klikněte pravým tlačítkem a vyberte položku *Rozdělit klip* nebo
4. Nastavte editační linku na místo kde chcete provést rozdělení a klikněte na tlačítko se symbolem žiletky.
Klip bude rozdělen na dvě části.

Obnovení klipu


Pokud nejste s výsledkem spokojeni, klikněte na tlačítko *Zpět*.

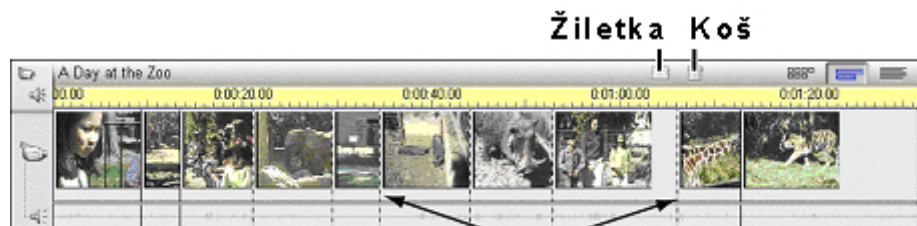
- Návrat k původní velikosti klipu
- Nejprve zkuste funkci *Zpět* .
 - Pokud jste již udělali několik dalších kroků, smažte oba rozdělené klipy a nahraďte je původním klipem z Alba nebo. . .
 - Smažte jeden klip a druhý ořežte na původní délku.

Kombinování klipů:

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


Nástroj žiletka

Nástroj žiletka  se nachází v pravé horní části časové osy. Lze ho použít pouze je-li časová osa zobrazena jako Standardní. Nejprve vyberte místo které chcete rozdělit. Potom klikněte na tlačítko se symbolem žiletky. Nástroj žiletka je neaktivní pokud



Přerušovaná linka indikuje sousedící klipy zrovna přehráváte video.

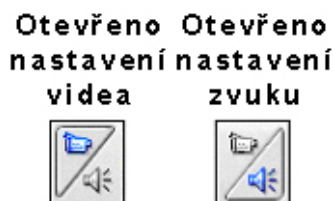
Koš

Nástroj  koš se nachází hned vedle žiletky. Slouží k rychlému mazání klipů z časové osy. Jednotlivé klipy jsou mazány z časové osy, nikoli z Alba.

PŘESNÉ OŘEZÁVÁNÍ SCÉN

Tento nástroj poskytuje pohodlný postup jak provádět ořezávání veškerých objektů ve filmové stopě, tedy i scén. Zahrnuje výhody předchozí metody, tj. rychlost a přesnost krácení. Při ořezávání zde dostáváte bezprostřední obrazovou informaci a výsledku práce. Jakmile provedete oříznutí, můžete upravenou scénu okamžitě přehrát a tak uvidíte je-li úprava taková jak ji chcete mít. Jestliže není, můžete ji změny ihned odstranit.

Klikněte na tlačítko *Nastavení videa* v levé části editovacího okna nebo klikněte dvakrát na objekt ve filmové stopě.



**Orientace
v nástroji
Ořezávání
klipu**

Když nástroj užíváte ke krácení scén bude vypadat následovně. V dialogovém panelu nástroje jsou dvě okna, která ukazují první a poslední obrázky ze zpracovávané scény. Mezi okénky jsou ovládací tlačítka k přehrávání scény v jednotlivých fázích úprav. Dole je vidět dvojice ořezových ukazatelů a v horní části je box pro jméno scény a ukazatel délky.

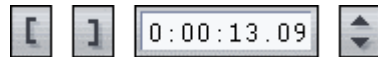


**Náhledová
okna začátku
a konce
ořezávání**

Náhledová okénka nástroje ukazují na počátku první a poslední obrázek upravované scény a následně první a poslední obrázek scény po zkrácení.

V dolní části každého ořezového okénka je několik nástrojů k přesnému nalezení okrajů scény (ořezových bodů). Levé a pravé TRIM TO (ořízni k) tlačítko a závorky symbolizující nástroje nastavení levého a pravého ořezu na místo aktuálního obrázku v tom kterém okně. Počítadlo označuje aktuální počáteční a konečný čas scény. Můžete také zapsat do počítadla vlastní hodnotu a tak nastavit tak nové ořezové body. Posouvací šipky

umožňují posouvat počátek a konec scény po jednom snímku (obrázku) vpřed i vzad.



Přehrávač náhledu při ořezávání

Během ořezávání scén jsou upravené scény přehrávány v okně přehrávače náhledů.



Jak užívat nyní táhlo v okně přehrávače

Pohodlný způsob jak se rychle posouvat ve scéně, kterou chceme ořezat, je právě táhlo v okně přehrávače náhledů. Jak s ním budete pohybovat, levé ořezové táhlo bude tento pohyb



Přehrávací tlačítka

Mezi oběma okénky jsou tlačítka ovládající funkce přehrávání náhledu ořezávané scény.

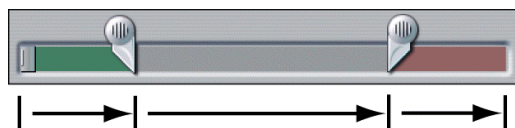
Odleva doprava jsou jejich funkce následující.

Na levý konec. Posun na první snímek neořezané scény.

Na nový okraj. Posun na nově nastavený okraj scény.

Přehrát/zastavit. Toto tlačítko spustí přehrávání scény mezi nastavenými ořezovými body do okna přehrávače náhledů a změní se po spuštění na symbol Pausa. Druhé kliknutí na toto tlačítko zastaví přehrávání.

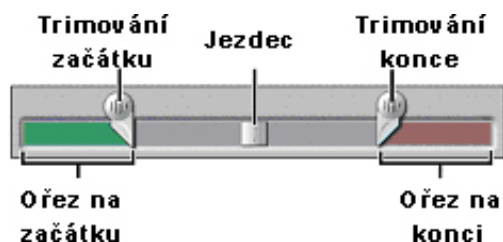
Jak přehráváte scénu, táhlo trimovacího nástroje se posouvá kupředu mezi ořezovými ukazateli, takže můžete přesně rozlišit odříznutou a zbývající část scény.



- Tlačítko na pravé straně skupiny funkcí přehrávání zahájí opakované přehrávání scény mezi ořezovými ukazateli.

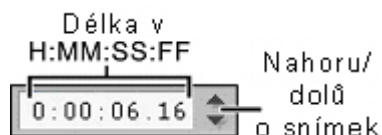
Ořezové ukazatele

Posouváním těchto ukazatelů rychle nastavíte ořezové body a současně je názorně vidět, které úseky ze scény odstraníte. Nastavte ukazatele na místa kde hodláte scénu oříznout a zatáhněte táhlo. Tím si můžete scénu prohlédnout.



Ukazatel délky

Tento ukazatel ukazuje délku upravené scény a pracuje na stejném principu jako hlavní ukazatel času Studia. Kromě toho lze zvětšením nebo zmenšením hodnoty ukazatele měnit délku přidáváním nebo ubíráním části scény na jejím konci.



Jméno (identifikace) scény



Scénám můžete dávat nová jména, pro vás srozumitelnější, tím, že je doplníte do boxu pro jméno scény. Tyto jména jsou potom viditelné pouze v textovém módu editačního okna.



Zrušení provedených ořezů

Můžete jednak použít příslušný počet příkazů *Zpět* nebo ručně zrušit všechny provedené změny.

Ke zrušení změn použijte jeden z následujících postupů.

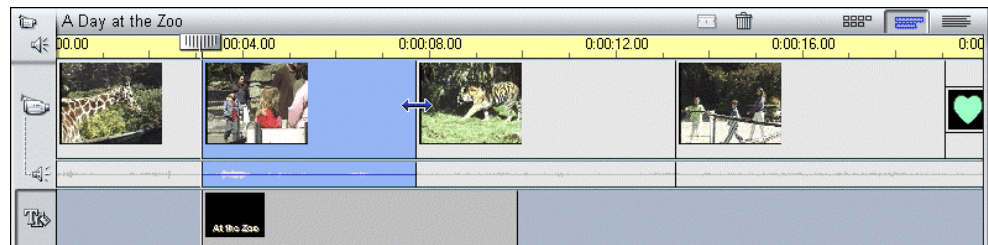
- Roztahujte scénu ve filmové stopě za její okraje dokud je již nelze posunout
- Nebo posuňte ořezové ukazatele v trimovacím nástroji na okraje pásu, kde se pohybuje přehrávací jezdec
- Klikněte na tlačítko  a následně na symbol posunu ořezu k levému ořezovému ukazateli pod levým okénkem . Tím stanovíte první obrázek celé scény ten, který je vlastně na začátku původní scény

EDITACE VIDEO A ZVUKU ZVLÁŠŤ

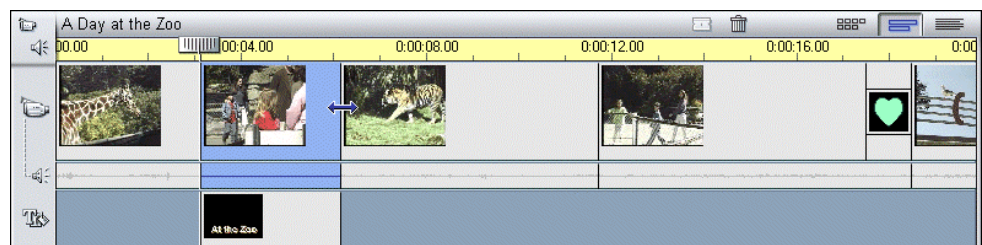
Studio může editovat zvlášť zvukovou a obrazovou stopu a to pomocí funkce *Zamčení stopy*

Zavření stopy

Přesuňte kurzor na obrázek označující typ stopy (Video, Zvuk atd.). Kliknutím na obrázek uzamknete stopu. Zamčená stopa je označena šedou barvou a není možné ji vybrat nebo s ní pracovat. Každým dalším kliknutím na obrázek stopy je stopa odemčena nebo opětovně uzamčena.



Zamčení stopy titulků a přechodů zachová stejnou délku během trimování video stopy.



Bez uzamčení stopy by došlo ke zkrácení doby po kterou se zobrazuje titulek na obrazovce.

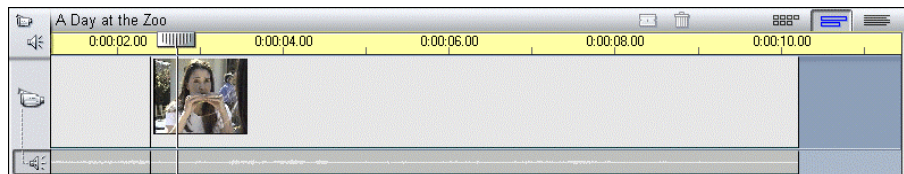
Insertové vkládání

Při použití standardní časové osy můžete využít tzv. insertové vkládání. Uvedme si malý příklad:

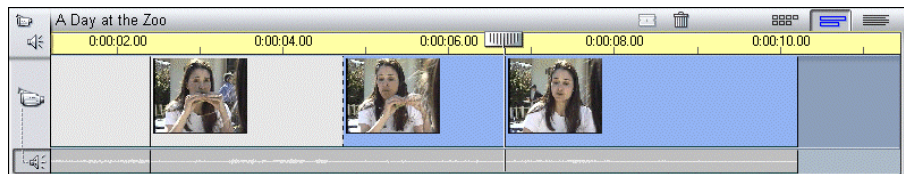
Eliška vysvětluje rozdíl mezi africkým a indickým slonem. Na pásce máme zaznamenaný celý výklad. Chceme ale, aby se na obrazovce objevil obrázek slona afrického, a potom slona indického. Zvuk však musí být zachován v původní podobě.

Kliknutím na obrázek zvukové stopy celou stopu uzamkneme. Tím jsou vyloučeny jakékoli zásahy do původního zvuku..

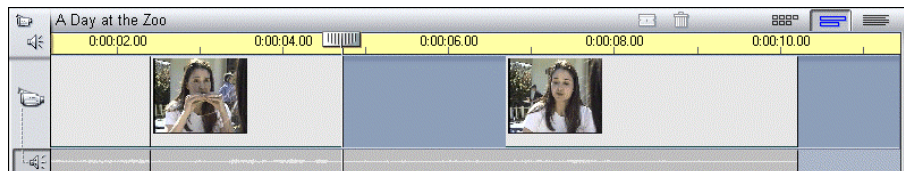
Vybereme klip s Eliškou



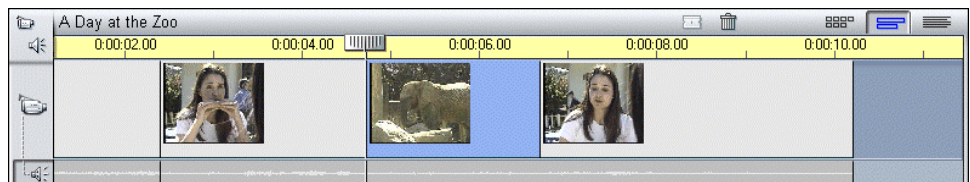
Nastavíme kurzor na místo, kam chceme vložit obrázek prvního slona a zvolíme nástroj žiletka. Stejným způsobem označíme místo do kterého bude slon zobrazen.



Smažeme klip mezi jednotlivými stříhy.



Z Alba přesuneme klip se slonem na místo kde se nacházel vystřižený klip.



Pozn.: Pokud by byl vkládaný klip delší nežli místo které jsme pro něj vytvořili, bude oříznut podle připraveného místa.

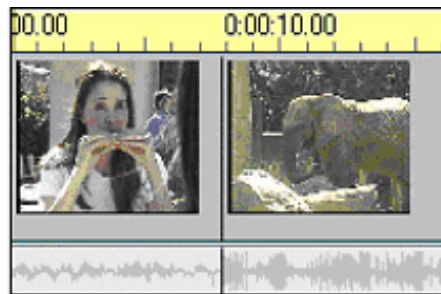
Při přehrávání se zobrazí klip se slonem ve chvíli kdy o něm začne Eliška mluvit. Jakmile pokračuje v dalším výkladu, slon zmizí a

pokračuje záběr na Elišku.

INSERTOVÉ STŘIHÁNÍ

Pokud stříháme zvlášť obrazovou a zvukovou stopu, mluvíme o takzvaném Insertovém stříhání, které dále rozdělujeme na tzv. “L-střih” (obraz předchází zvuk) a “J-střih” (zvuk předchází obraz). Tento příklad Vám ukáže oba typy střihu.

Nejdříve si vyzkoušíme L-střih. Eliška sedí na obědě a vypráví dětem jak slon troubí chobotem. Následující klip je troubící slon. Klasicky by byl zvuk stříhnut stejně s obrazem.



Střih obrazu a zvuku zároveň

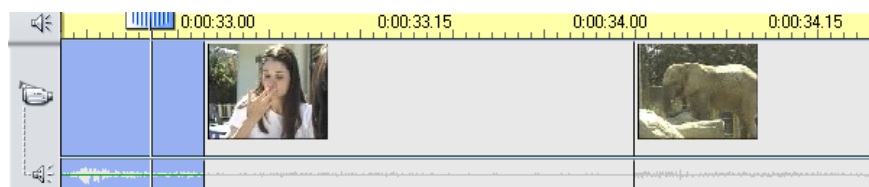
Nyní posuneme hlas Elišky o patnáct snímků dále. Nejprve tedy uvidíme slona a teprve o patnáct snímků později uslyšíme jeho zvuk.



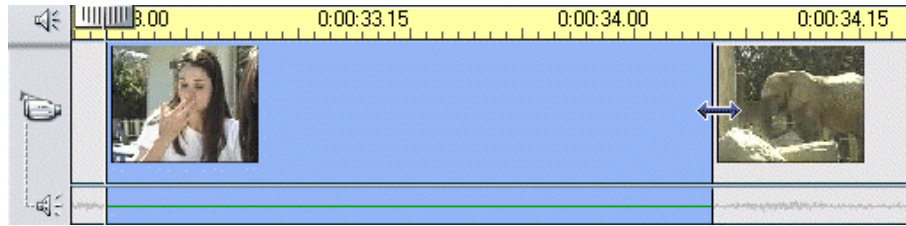
Střih zvuku za videem

Tento střih vytvoříme ve Studiu velmi jednoduše:

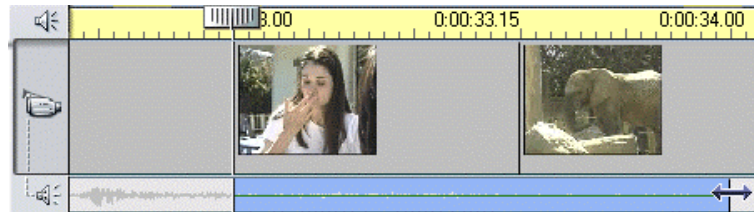
1. Roztáhněte časovou osu tak, aby jste rozeznali patnáct snímků.



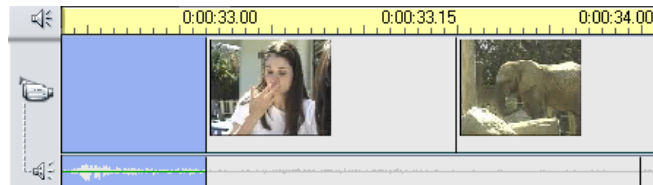
2. Posuňte konec klipu Elišky o patnáct snímků doprava.



3. Zamkněte video stopu a posuňte konec hlasu Elišky o patnáct snímků vlevo.

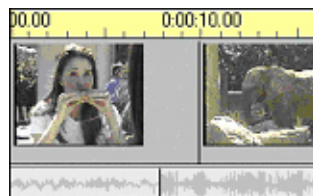


4. Odemkněte video stopu.



Při přehrávání filmu uvidíme mluvit Elišku, poté střih na slona a teprve o patnáct snímků později uslyšíme jeho hlas.

A nyní to zkusíme obráceně. Eliška bude vyprávět o slonovi. Uslyšíme jeho hlas, ale na obrazovce se objeví až o dvacet



Střih zvuku před obrazem
snímků později.

Vyzkoušíme si tedy J-střih:

1. Roztáhněte časovou osu tak, aby jste viděli dvacet snímků.
2. Posuňte začátek slona o dvacet snímků vpravo.
3. Zamkněte video stopu a posuňte zvuk slona o dvacet vlevo.

4. Odemkněte video stopu.

Při přehrávání filmu bude mluvit Eliška, zatroubí slon a teprve o dvacet snímků později ho uvidíme na obrazovce.

KOREKCE VIDEO STOPY

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

Můžete použít následující korekce:

- *Jasové* (Jas a kontrast)
- *Barevné* (Odstín a saturace)
- *Efekt* (Rozmazání, Reliéf, Mozaika a Vykreslení)

Odstín

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

Saturace

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

Jas

Zvýšení nebo snížení jasu

Kontrast

Nastavení kontrastu jednotlivé scény.

Rozmazání

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

Reliéf

Použitím reliéfu dosáhnete efektu plastičnosti obrazu.

Mozaika

Efektem mozaika docílíte rozmazání obrazu do větších barevných bloků.

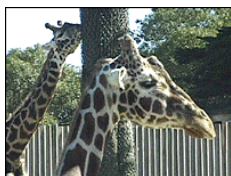
Vykreslení

Touto funkcí dosáhnete efektu kresleného obrázku.

NASTAVENÍ RYCHLOSTI PŘEHRÁVÁNÍ

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

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



Kapitola 7: Vytváření a používání obrázků

Do filmů můžete vkládat fotografie a obrázky v mnoha běžných formátech, dále jednotlivé obrázky použitých filmů, které je možno z filmů získat nástrojem *Uložit jeden snímek*. Titulky jsou vlastně také zastavené obrázky, jež mohou kromě textu sami o sobě obsahovat jednotlivé klasické obrázky nebo zachycená políčka filmů. V následující kapitole bude vysvětleno jak umístit do Vašeho filmu pevné obrázky a jak získávat jednotlivé obrázky.

Obrázky mohou být umísťovány jak do filmové, tak do titulkové stopy editačního okna. Obrázky z titulkové stopy (průhledná stopa) jsou potom prolnuty s příslušným úsekem filmu ve filmové stopě.

Každý použitý obrázek je automaticky po vložení do některé ze stop uložen v adresáři projektu, na kterém právě pracujete. Jestliže chcete obrázek pozměnit, musíte pracovat právě s takto uloženým obrázkem. Změna původního originálu nepovede ke změně obrázku užitého v některé ze stop editačního okna.

Úplné obrázky

Úplný obrázek je takový obrázek, který je vložen do filmové stopy a vyplní celé políčko (resp. celý úsek filmu) filmového pásu a nahradí tak část filmu. Celý efekt vypadá tak, že po konci úseku klasického (pohyblivého filmu) následuje úsek se zastaveným stabilním obrázkem. Ten je nahrazen následně dalším úsekem filmu.



Průhledné obrázky


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




Jak vložit úplný obrázek

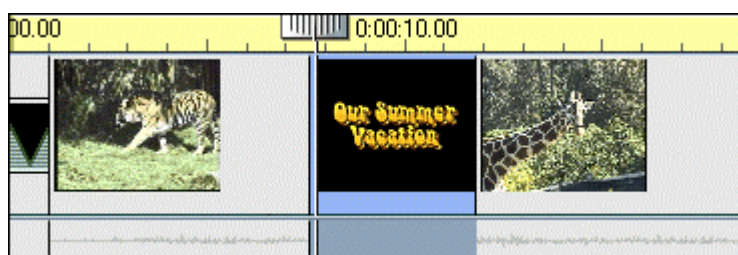
Zastavené obrázky se vkládají z grafické části Alba.

1. Otevřete nový projekt příkazem *Soubor > Nový projekt* z hlavního menu.

2. Z Alba videa  přesuňte dva klipy do časové osy.

3. Klikněte na ikonu *Titulky* .
V albu se zobrazí titulky.

4. Přesuňte titulek mezi dvě videa.



5. Kliknutím na tlačítko *Přehrát* se podívejte na výsledek.
Nemažte projekt, budeme ho potřebovat na ukázkou průhledných titulků.

Co je to Overlay (prolnutí)

Prolnuté obrázky se vytvářejí dvěma základními způsoby. První z nich je tvorba obrázku v editoru titulků TitleDeko. Druhý způsob je vlastně prosté otevření jakéhokoli obrázku do titulkovací stopy.

O nástroji TitleDeko se dovíte více v kapitole 10. Tato část pojedná o prostém vkládání prolnutých obrázků?


Tento postup je různý pro oba výše uvedené způsoby vkládání prolnutých obrázků.

Barva bodu v levém horním rohu vloženého obrázku je pro průhlednost rozhodující. Body se stejnou barvou budou mít hodnotu průhlednosti 0% a budou průhledné. Film v pozadí takových bodů bude normálně vidět.

To dobře funguje pro obrázky s jedinou barvou pozadí. Jestli se při vložení konkrétního obrázku bude zdát, že prolnutí není dokonalé,

Ovládání průhlednosti

upravte barvu pozadí vloženého obrázku v některém programu pro úpravu obrázků.

Chcete-li vložit vlastní obrázek do průhledné stopy, vyberte nástroj **Obrázky**  na levé straně Alba, a vyberte složku s obrázky které chcete umístit do projektu. Bod umístěný v levém horním rohu obrázku bude brán jako klíč pro průhlednost.

Jak přidat prolnutý obrázek

Otevřete si tabulku titulků, pokud jste tak ještě neučinily.

1. Otevřete grafický úsek Alba. Přetáhněte jeden z obrázků (titulků) v albu do titulkové stopy pod první scénu.



2. Přehrajte projekt.



Bod v levém horním rohu je černý, takže studio bude brát všechny černé body v obrázku jako průhledné. Pod těmito body bude vidět originální obraz.

ULOŽENÍ SNÍMKŮ

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

O ukládání obrázků

Můžete zvolit dva zdroje obrázků:

- Z videa (tzn. z filmu již uloženého v počítači)
- Z video vstupu (kamera nebo jiné zařízení)
- Poté co obrázek stáhnete, lze jej použít dvěma způsoby:
- Přidat do projektu
- Uložit na disk

První volba provede vložení obrázku do editační stopy před scénu ve stopě, která je právě vybrána jako aktivní. Jestliže uložíte obrázek jako soubor, bude uložen v maximálním rozlišení v příslušném vybraném grafickém formátu.

Jak používat nástroj Ukládání snímků

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



Ovládání kamery

Pokud je vstupní zařízení typu DV, můžete použít pro nalezení snímku ovládací tlačítka na obrazovce.



Význam tlačítek odprava je: Zastavit, Převinout zpět, Přehrát, Vpřed a Pauza. Pro nalezení obrázku který chcete uložit můžete použít rychlý přesun s obrazem. Podrobnosti o ovládání kamery jsou uvedeny v kapitole 4.

Odstranit blikání

Jestliže jsou na zachytávaném obrázku velmi pohyblivé předměty, může být na zachyceném obrázku patrný jev rozložení hran pohyblivých předmětů (flickering).

Zatržením volby *Odstranit blikání* můžete tento jev potlačit, současně však bude obrázek zachycen s nižším rozlišením.

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

Vyberte volbu *Soubor > Nový projekt* v hlavní nabídce aby zmizely všechny scény editační stopy.

Přetáhněte několik scén do stopy a vyberte jednu před níž bude umístěn zachycený obrázek.

Otevřete *Nastavení videa* a spusťte nástroj *Uložit jeden snímek*.
Ověřte, že zdroj video signálu je připojen ke *Studiu*..

Zvolte *Z kamery*.

Přehrávejte zdrojové video až uvidíte snímek k zachycení.

Zvolte *Ulož*.

Stiskněte tlačítko *Přidat do projektu*.

Studio umístí zachycený obrázek do filmové stopy před aktivní scénu.

Pokračujte dalším příkladem, ale nedělejte žádné změny.

Jak zachytit obrázek z uložené scény a uložit jej jako soubor

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

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

NASTAVENÍ DÉLKY ÚSEKŮ S PEVNÝMI OBRÁZKY

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

- přímo v editační stopě
- nástrojem Nastavení videa

Nastavení délky úseku tažením za okraje úseku

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

Nastavení délky úseků nástrojem Trimování

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


- K nastavení délky úseku změňte údaj v poli *Délka* .
- Do políčka *Jméno souboru* zadejte název obrázku.



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

Nastavení korekcí obrázků

Korekce které jsme používali pro obraz lze používat také pro statické obrázky.

Použijte *Nastavení videa > Nastavení barev a efektů* .



Kapitola 8: Přidávání a používání přechodů

Studio nabízí promyšlené (sofistikované) video efekty, tzv. přechody, pomocí nichž můžete dát vašemu filmu profesionální nádech. Mnohé z těchto přechodů Vám budou připadat známé z profesionálních video produkcí. V této kapitole se přesně dozvíte, co to přechody vlastně jsou a jak můžete tyto efekty ve vašem filmu použít. Dozvíte se rovněž, jak mohou být použity přechody v kombinaci s nepohyblivými (stacionárními) obrazy (viz předchozí kapitola) a s titulky zhotovenými titulkovacím editorem, jímž je Studio vybaveno. Program „TitleDeko“ je v následující kapitole podrobně vysvětlen. Přechody se ukládají do videostopy mezi dva videoklipy, celoplošnou grafiku anebo mezi kombinaci těchto dvou typů. Přechody je rovněž možné umístit na titulkovací stopu k prolínání titulků na obrazovce. Mezi přechodové efekty patří Fade (zjasnění a ztmavení), Dissolve (zmizení, vyblednutí), Wipe (stírání) a Slide (skluz), přičemž Studio poskytuje navíc množství variant Wipe a Slide přechodů. S výjimkou Fade efektu můžete pro všechny přechody určit hodnoty trvání a směru a vyhovět tak speciálním požadavkům jednotlivých filmů. U Fade efektu lze stanovit pouze dobu trvání.

Vyberte Album přechodů .

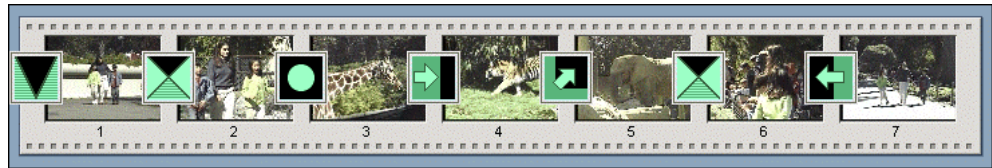
Následující příklad demonstruje přechod zleva doprava.



Typy přechodů a jejich použití

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

Otevřete filmový soubor „Transitions.st.4“ a sledujte jednotlivé druhy přechodů a jejich použití v jednotlivých scénách a uvědomte si výše zmínění rozdíl mezi prolínačkou a stíračkou.



Střihy

Absence přechodu je označována jako střih a vede k náhlé změně scén. Dle obsahu filmu může být pro vás za určitých podmínek použitelná i tato technika.



Zjasnění/vyblednutí

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



Dissolves

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



Wipes

Tzv. stírání vyvolává efekt jako by vstupující videoklip „stíral“ probíhající klip různými směry a v různých formách tvaru až jej zcela nahradí.

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



Slides

Při tzv. klouzání se vytváří dojem, že jeden videoklip klouže po druhém a působí to tak, jako by ho vytlačoval z obrazu. Studio Vám nabízí výběr osmi klouzavých přechodových efektů. I zde určuje obsah filmu a váš cit producenta videofilmu jaké druhy efektů, kde, jakým způsobem a jak dlouhé použijete. Například vjede-li v prvním záběru auto do obrazu zleva a jede směrem doprava, nabízí se použít odpovídající efekt – skluz vpravo, jenž se vsune do obrazu také zleva a klouže směrem vpravo.



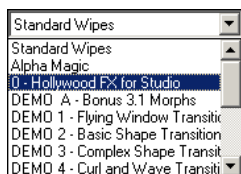
Hollywood FX 3D Přechody

Studio nabízí několik velmi zajímavých 3d efektů. Jsou ideální pro začátek hudebních klipů a podobně. Efekty Hollywood FX jsou na profesionální úrovni, nicméně jejich použití je velmi snadné. V základním provedení obsahuje Studio 16 3D efektů. Navíc je zde k dispozici dalších 80 efektů v demo verzi. Tyto efekty jsou plně funkční ale přes výsledné video je zobrazeno logo firmy Pinnacle. Pokud budete mít zájem o rozšíření 3D efektů, navštivte stránky klubu Hollywood a zakupte si produkt Hollywood FX Plus for Studio.

Hollywood FX *Plus for Studio* obsahuje všech 80 plně funkčních efektů a navíc editor kterým můžete upravovat stávající efekty nebo vytvářet efekty úplně nové.

ALBUM PŘECHODŮ

Rozbalovací menu



Vyberte z rozbalovacího menu kategorii přechodů. Studio nabízí 74 standardních WIPE přechodů, 52 přechodů Alpha Magic, 16 přechodů Hollywood FX a 84 demo přechodů s logem firmy Pinnacle.

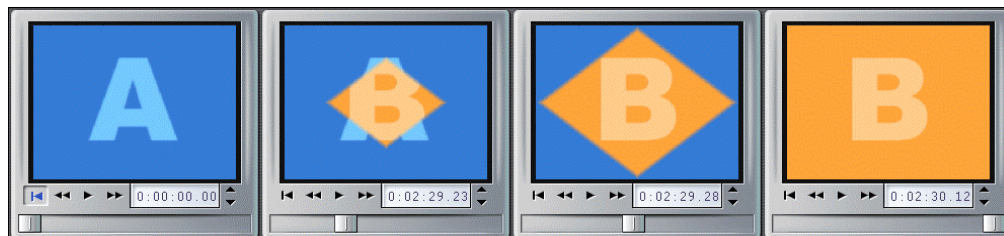
Zobrazení typu přechodu



Pohybujete-li šipkou (kurzorem) po jednotlivých přechodových symbolech, změní se v symbol ruky. Zastavíte-li se na okamžik na jednom přechodovém efektu, objeví se na displeji, zobrazí se typ přechodu. Zůstane-li kurzor na konkrétním symbolu přechodu, informace se na display na několik sekund zastaví.

Prohlídka přechodových efektů

Aktivujte některý z přechodových symbolů a sledujte okno přehrávače. Uvidíte efekt přechodu mezi „A“ a „B“, přičemž A představuje první klip a B druhý. Chcete-li efekt podrobněji studovat, zastavte přehrávač a pomocí šipek [nahoru] a [dolů] sledujte obraz za obrazem zobrazení přechodového efektu.



VKLÁDÁNÍ PŘECHODU DO VAŠEHO FILMU

Přechody jsou do videostopy vkládány libovolným způsobem přímým přenosem z Alba. K rychlému vložení přechodu vám může být užitečné sledování časové osy v režimu *Klipy*.

Přechody mohou být trimovány jako kterýkoliv jiný klip.

Vkládání přechodu

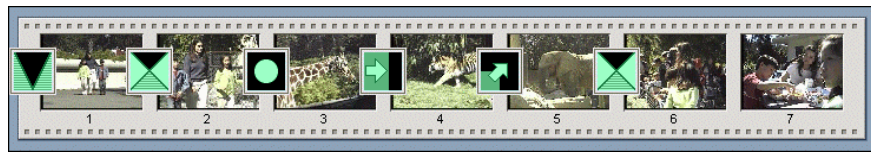
Následující příklad ukáže, jak přechod vybrat a vložit a jak bude tento efekt ve vašem filmu působit na diváka.

1. Zvolte *Soubor > Nový projekt*.
2. Zvolte zobrazení časové osy jako *Klipy* (lze použít i zobrazení *Standardní*).
3. Vyberte Album s videoklipy.
4. Přesuňte posledních šest klipů do časové osy.



5. Vyberte tabulku přechodů.
6. Přesuňte první přechod na začátek prvního klipu v časové ose. Přehrajte film a sledujte jak se projeví přechod.

7. Nyní přidejte další přechody, tak jak je uvedeno na obrázku.



Ukázka přechodů

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

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

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

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

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

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

TRIMOVÁNÍ PŘECHODŮ

Přechody mohou být trimovány dvěma způsoby:

- přímo na časové ose
- pomocí trimovacího nástroje

Trimování na časové ose

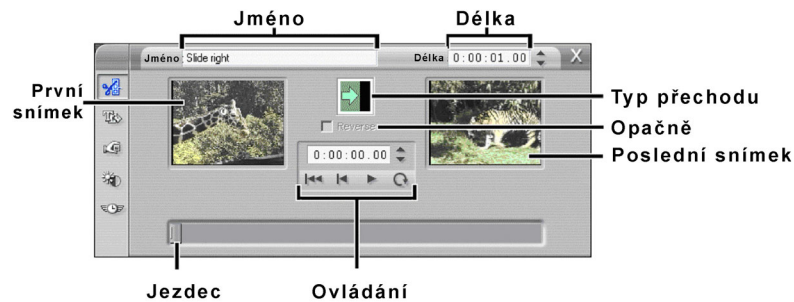
Trimování přímo na časové ose funguje podobně jako úpravy scén na časové ose – chytněte šipkou pravý nebo levý okraj a táhněte..

Použití Trimování

Trimování přechodu se až na několik výjimek provádí podobně jako trimování videa tak, jak bylo popsáno v předchozí kapitole a proto následující odstavec popisuje pouze výše zmíněné výjimky.

Vyberte alespoň dvě scény z videofilmu *A Day in the ZOO* „Den v ZOO“ a přeneste je do časové osy. Mezi dvě scény pak umístěte libovolný přechodový efekt. Následující příklad ilustruje, jak je použita „stíračka“ vlevo.

Pro zobrazení *Trimovacího nástroje*, klikněte dvakrát na zvolený efekt nebo vyberte požadovaný efekt a klikněte na tlačítko *Otevřít nastavení videa*.



Posuňte trimovací jezdec do poloviny dráhy. Během přesouvání jezdc se mění obraz v okně přehrávače.

Opačně

Zaškrtnutím tohoto políčka bude přechod prováděn opačným směrem.

ZVUKOVÉ PŘECHODY

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



Pouze v případě efektu *Stmívání* a *Roztmívání* je zvuk ztlumen a opět zvýšen:





Kapitola 9: Vytváření titulků a obrázků

TitleDeko je programový nástroj který umožňuje rychle a snadno tvořit vysoce kvalitní titulky a grafiku pro vaše filmy. Titulky mohou obsahovat nápisy (text), objekty různých tvarů, různě barevná pozadí, obrázky a grafiku z jiných aplikací. TitleDeko nabízí předem připravenou databázi profesionálně navržených titulkových stylů pro rychlou tvorbu základních typů titulků. Titulky je možno ve filmu doplnit řadou přechodových efektů tak, že titulek prolne (fade in) do obrazu a potom odjede z obrazu pryč (slide out), nastavit jejich délku apod.

Tato kapitola začíná shrnutím základních postupů užívaných při tvorbě a editaci titulků. Postupy jsou ukázány na několika příkladech. Dále následuje vysvětlení detailů užití některých dalších funkcí editoru.

Jak se titulky vytvářejí

TitleDeko otvírá své vlastní okno se svým s vlastním ovládacím prostředím. Pomocí editoru lze tvořit titulky , které jsou bezprostředně vloženy do editační stopy nebo je lze uložit pro další použití ve formě souboru na HDD.

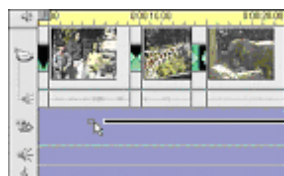
Titulky se tvoří a editují v okně editoru TitleDeko. Zde je možno přidávat texty, definovat a měnit styly textu, měnit velikosti písem, posouvat všechny objekty, otáčet je, vkládat objekty různých tvarů, fotografie a obrázky atd. Když je titulek připraven, volbou *Použít* je titulek automaticky vložen k příslušné scéně ve filmové stopě.

Spuštění editoru TitleDeko

Editor je možno spustit třemi způsoby. To jak jej spustíte zároveň stanoví, zda vytvořený titulek bude umístěn jako pevný úsek filmu do filmové stopy nebo bude prolnut v aktivní scéně. (Později se to dá samozřejmě vždy změnit.)

Spuštění z časové osy

Chcete li vytvořit prolnutý titulek, klikněte dvakrát do stopy Title Overlay na místě , kde se má titulek objevit. Pro plnostránkově vložené titulky klikněte pravým tlačítkem myši ve filmové stopě.



Dvakrát kliknout ve stopě titulků



kliknout pravým tlačítkem ve video stopě a vybrat TitleDeko

Spuštění z nástroje Nastavení videa

Klikněte na symbol *Nastavení videa* a otevřete jej. Dále volte nástroj *Titulky*. Pokračujte volbou *Průhledný titulek* pro prolnuté titulky nebo *Titulek* pro plné titulky.

Spuštění z hlavního menu

Zvolte Příslušenství > Vytvoř titulek, pak zvolte podobně jako výše Průhledný titulek nebo Titulek..

UŽIVATELSKÉ PROSTŘEDÍ EDITORU TITLEDEKO

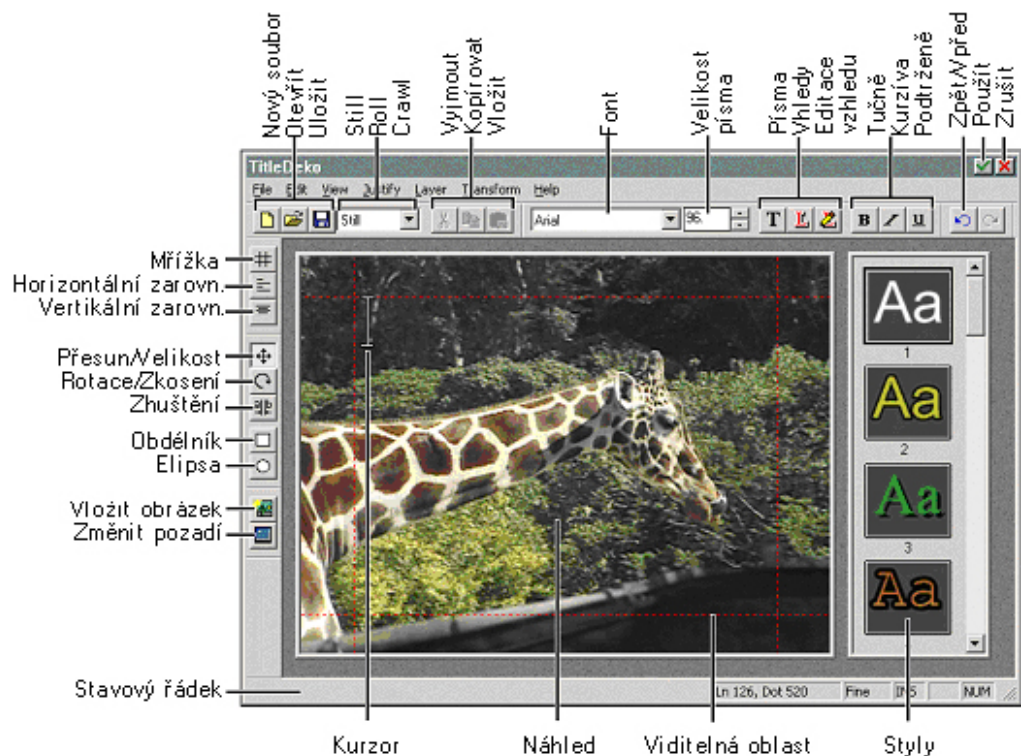
TitleDeko je nezávislý program s vlastními menu a okny a nástroji.

Okna editoru TitleDeko

Okna editoru mají všechny známé vlastnosti oken systému Windows 95 resp. 98.

Můžete je zavírat, zvětšovat a posouvat atd.

- Hlavní menu poskytuje všechny příkazy a další užívané volby. Nejčastěji užívané ovládací prvky jsou umístěny ve formě tlačítek v panelech nástrojů.
 - Panely nástrojů, které obsahují skupiny souvisejících příkazů mohou být uživatelsky upravovány .
 - Náhledové okno editoru, kde je titulek tvořen, obsahuje hranice bezpečně viditelné oblasti (viditelné ve výsledném filmu - WYSIWYG).
 - Okno předdefinovaných stylů nabízí databázi použitelných textových stylů. Databázi můžete modifikovat a doplňovat
- Stavová linka (Status line) Vás informuje o právě používaném nástroji, souřadnicích kurzoru atp.



Funkce nástrojů

V horní části a po straně okna editoru TitleDeko jsou dva panely nástrojů, jež nabízejí rychlý přístup k nejčastěji užívaným funkcím. Navíc, všechny funkce mohou být voleny z příslušných menu. Často užívané funkce mají také klávesové zkratky.

Nový, Otevřít a Uložit; Vymout, Kopírovat a Vložit



Toto jsou standardní funkce.

Vlastnosti písem

Než budete měnit vlastnosti, vyberte text nebo jeho část, kterou budete upravovat. Rozbalte seznam dostupných fontů a jejich velikost



K prohlédnutí typu písma před jeho volbou klikněte na prohlížeč písem **T**, potom zvolte typ písma. K zvýraznění textu, k podtržení atd. použijte tlačítka



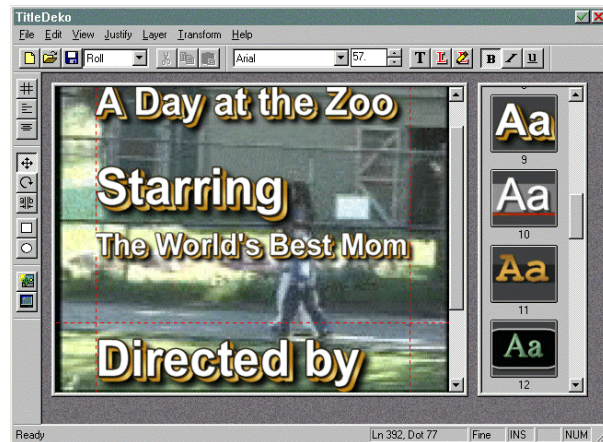
Pohyblivé titulky




Standardně vytváří TitleDeko statické titulky.


Nicméně můžete vytvářet titulky jedoucí od zdola nahoru (Roll) nebo od leva doprava (Crowl).

Pokud používáte styl Roll či Crowl, napište několik stránek textu. Text se potom bude posouvat směrem který jste zvolili.




Prohlížeč vzhledů písem


 Zvolte tlačítko *Prohlížeč písem* k tomu, aby jste mohli vybírat z databáze základních vzhledů písem. Kliknutím vybraného typu aplikujete tento vzhled na předtím označenou část textu.

 Zvolte tlačítko *Editace vzhledu*. Tato funkce nabízí několik možností, jak každý vzhled písma ještě dále uživatelsky upravit. Více informací bude podáno dále.

Rastr/ Vertikální a horizontální rozložení objektů


Nástroj rozložení objektů je aktivní v závislosti zda jde o rozložení textů nebo netextových objektů (kruhy, obdélníky apod.)

 Zvolte tlačítko rastru. Aktivujete tak rastr a získáte tak nástroj k jednoduchému a rychlému umístování umístování objektů.


 Ke změnám horizontálního a vertikálního seřazení textu zvolte odpovídající tlačítko a vyberte typ seřazení. Pověšimněte si, že některá seřazení pracují i s netextovými objekty.



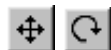
Zpět/Vpřed

 Funkce *Zpět* vrátí zpět poslední provedenou akci. *Zpět* může vracet postupně zpět celý dlouhý sled operací. Hloubka návratu závisí jen na dostupné paměti. *Vpřed* vrátí zpět poslední *Zpět*.

Akceptovat/Odmítnout titulek

 Tento příkaz přijme nebo odmítne provedené změny a titulek je nebo není vložen do příslušné stopy filmového okna editoru Studio.

Přesun /Velikost, Rotace/Zkosení



V závislosti na místě uchopení objektu mají tyto tlačítka vzájemně odlišné funkce. Při přesunu kurzoru přes objekt, kurzor oznámí právě aktivní funkci.

Roztažení textu



Roztažení textových linek vertikálně (leading) nebo písmen a slov horizontálně (tracking), nebo přidání/ubrání délky mezer mezi jednotlivá písmena a slova (kerning).

Přidat čtverec nebo elipsu



Volba příslušného tlačítka umožní vložení daného objektu. Stiskem klávesy Shift otočíte objekt o 45°.

Vložit obrázek



Volbou tlačítka zahájíte vložení obrázku z HDD nebo jiného zdroje. S obrázky se zachází jako s jinými vloženými objekty.

Změna pozadí



Tato funkce umožňuje nastavit vlastnosti barev pozadí, průhlednosti pozadí a další detaily související s vzhledem pozadí titulku.

Další příkazy v Hlavním Menu

Hrubě / jemně

V hlavním menu volte *Transformace* > *Hrubě* nebo *Jemně* ke změně délky posunu kurzoru při jeho pohybu v editovacím okně.

Změň prolnutý titulek na pevný

Volte *Rozvržení* > *Vytvoř pevný titulek*. Tento příkaz změní titulek určený k prolnutí na plný titulek.

Najdi, najdi a nahrad'

Volte z hlavního menu *Editace* > *Najdi*, *Najdi další* nebo *Nahrad'* k provedení příslušných funkcí.

UDĚLEJME SI TITULEK

První příklad je takřka identický s příkladem v kapitole 3. Jestliže jste si již tento příklad prošli, otevřete pouze soubor Sample1.stu a pokračujte podle postupu v příkladu 2 níže. Tento následující příklad ukáže další více propracované funkce editoru TitleDeko.

Příklad 2 použití titulků s přechodem

Příklad 3 ukazuje použití efektu Crowl.

Příklad 4 ukazuje několik způsobů otáčení zvětšování a zkosení textu.

Příklad 5 ukazuje vložení obrázku a změnu pozadí.

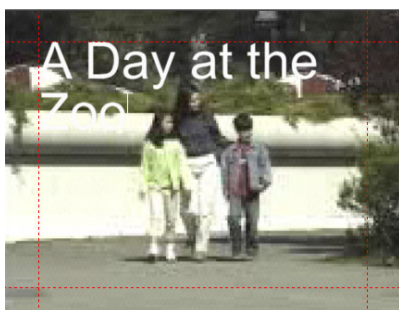
Příklad 1

Vytvoření jednoduchého titulku

1. Přetáhněte první scénu do filmové stopy.
2. Klikněte dvakrát do stopy pro prolnuté titulky pod umístěnou scénou *Stopa titulků*
Až ukončíte tvorbu titulku, bude umístěn do stopy právě v bodě, kde jste nyní klikli.



3. Titulkový editor TitleDeko se spustí a nyní je možno zapsat text v místě kurzoru v editačním okně. Napište libovolný text: **A Day at the Zoo**.



Nyní změníme velikost a styl písma. Nejdříve však musíte text, který bude změněn, označit.

4. Stiskněte klávesy CTRL+A a označte text. Text bude obklopen výběrovým obdélníkem s místy pro uchopení v rozích a na stranách.




5. Vzorky jednotlivých stylů jsou nyní zobrazeny v okně vpravo od kurzoru. (Jestliže toto okno není viditelné vyvoláte ho volbou *Zobrazit > Styly*).
Najděte styl č. 9 a klikněte na něj.




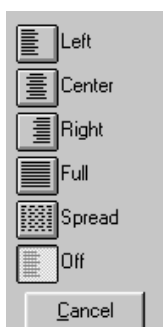
6. Styl textu v okně editoru se změní podle volby.



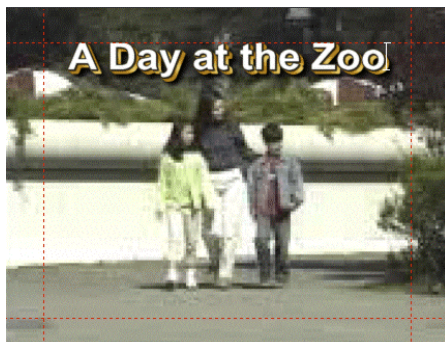
7. Klikněte na *Přesun/změna velikosti* . Aby jste změnili velikost textu volte CTRL+A a označte text výběrovým obdélníkem. Nyní uchopte kurzorem levý horní bod pro uchopení a držíce současně SHIFT roztáhněte proporcionálně text.



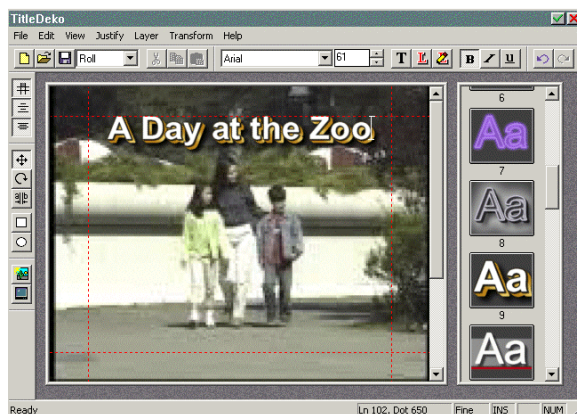
8. Nyní zarovnáte text na střed okna. Volte nástroj zarovnání (Horizontální zarovnání)  a vyberte volbu Srovnání na střed (*Střed*)



9. Titulek bude vycentrován a bude vypadat podobně jako na obrázku.



10. Chcete-li vytvořit závěrečné titulky typu Roll, vyberte funkci Roll z rozbalovacího menu. Pokud chcete, vytvořte několik dalších řádek textu.



11. Nakonec stiskněte tlačítko *Použit*



Nyní se aktivním stane opět Studio. Titulek se objeví v titulkové stopě pod scénou vloženou do filmové stopy tam, kde jste na začátku tohoto příkladu dvakrát klikli myší. Teď můžete přidat k titulku přímo v titulkové stopě některý z přechodů tak, aby se titulek vhodně objevil a opět zmizel. Prohlédněte si výsledek tak, že úsek s titulem přehrajete v okně přehrávače.



Příklad 2

Použití titulku s přechodem

Můžete použít přechody pro titulky. Titulek se tedy neobjeví náhle, ale pomalu se rozsvítí a zhasne, nebo přijede a opět odjede:

1. Dvakrát klikněte do stopy titulků a otevřete program Tiltedeko.
2. Vyberte typ statického obrázku a napište text.
3. Zvolte *Použít* .
4. Klikněte na tabulku přechodů  v Albu.

Přesuňte dva přechody typu Slide na začátek a konec titulku.



Spustte film. Titulek pomalu přijede zleva, chvíli zůstane na obrazovce a opět odjede směrem doprava.

Příklad 3

Použití efektu Roll a Crawl

Jak jsme si již řekli, Roll je efekt při kterém se posouvají titulky od spodního okraje obrazovky směrem nahoru, Crawl je efekt, kdy titulky jakoby jedou ve spodní lince odprava doleva. Nyní si ukážeme, jak takový titulek udělat.


1. Poklepejte na stopu titulků a otevřete program TitleDeko.
2. Vyberte efekt Crawl.
3. Napište: "Toto je první titulek, který jsme vytvořili pomocí programu TitleDeko".
4. Zvolte použít a přehrajte film.

Text se posouvá v dolní třetině obrazovky odprava doleva. Pokud chcete titulek zpomalit či zrychlit, natáhněte nebo zmenšete titulek v časové ose.



Chcete li změnit místo kde se bude titulek vyskytovat:

5. Po vybrání efektu Crawl a napsání textu se přesuňte na začátek řádku pomocí kláves CTRL+ Home.
6. Vyberte *Transformace > Přesun*

7. Stiskem kláves Alt + [šipka nahoru a dolů] Přesuňte text na nové místo.
8. Klikněte na tlačítko Použít .

Příklad 4

Modifikace textu

V tomto příkladu aplikujete na titulek vytvořený podle příkladu 1 funkce otáčení (rotate) a změnu tvaru (skew).






Samozřejmě, že nemusíte postupovat přesně podle kroků v tomto návodu. Zkuste si případně i některé postupy podle vlastní úvahy.

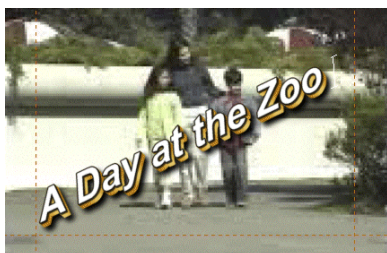
1. Klikněte dvakrát na titulek v titulkové stopě vytvořený podle předchozího příkladu.


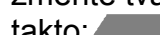


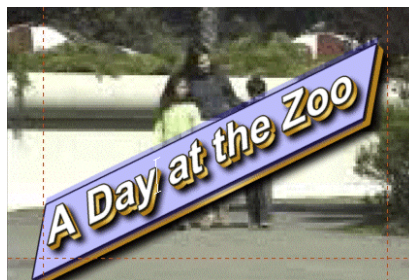
2. Zvolte tlačítko *Rotace/Zkosení* . Otočte textem.



3. Nyní text podle následujícího obrázku upravíte , změnou stylu na Styl č.1 , zvýrazněním textu pomocí bold , posunutím , a nakonec text tvarujte posunutím horního pravého rohu *Rotace/Zkosení* .



4. Zvolte tlačítko *Obdélník*. Objeví se bílý objekt ve tvaru obdélníka. Zvolte tlačítko *Přesun/Velikost* a nastavte velikost obdélníku podle textu . Volte funkci *Rotace/Zkosení* a změňte tvar obdélníku podle tvaru textu , např. takto: . Pomocí *Rotace/Zkosení* nástroje natočte objekt vhodným směrem podle úhlu, jak je umístěn text. Dále změňte styl na Styl 8. Posuňte objekt na text a nástrojem *Vrstva > Přenést do pozadí* z hlavního menu přesunete objekt za text.




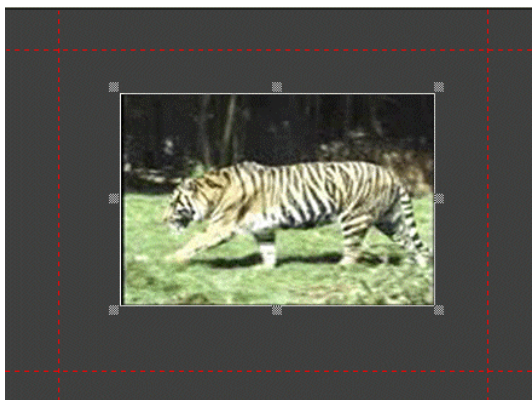
Příklad 5

Vložení obrázku a změna pozadí

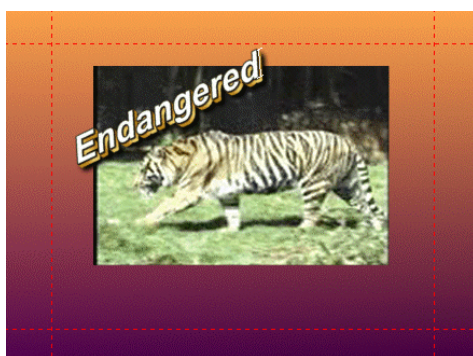
Tento příklad ukáže, jak je možno vložit obrázek a změnit barvu pozadí.

Obrázek může být např. fotografie, jednotlivý obrázek zachycený z filmu na pásce nebo normální malovaný obrázek.

1. V otevřeném editoru TitleDeko, volte v hlavním menu *File > New*. To odstraní z pracovního okna všechny předchozí objekty a tím je zahájena tvorba nového titulku.
2. Volte tlačítko vložení obrázku . Objeví se standardní dialogový panel Windows. Nalezněte v něm obrázek, který hodláte použít a dvojným kliknutím jej otevřete.
3. Obrázek se objeví v okně editoru. Obrázek na následujícím obrázku již byl otočen. Otočte jej za použití již známých postupů.



4. Volte nástroj *Změnit barvu pozadí* k provedení změny barvy pozadí.
5. Jednou z položek nástroje *Pozadí* je *Barevný přechod*. Zvolte tento nástroj. Následně změníte barvu pozadí tak, aby postupně měnila gradient. K nastavení směru barev gradientu musíte postupně kliknout na každé ze čtyř tlačítek vedle políčka *Color Gradient*. Po kliknutí na každé z těchto tlačítek zvolte v nástroji *Color Picker* (volba barvy) příslušnou barvu. V tomto příkladu jsou v obou horních polích voleny stejné barvy aby byl vytvořen přechod ze světlé horní části pozadí do tmavé dolní
6. Nakonec přidejte text , který doplní titulek.



Toto byl poslední z příkladů. Zbývá část této kapitoly pojednává o dalších možnostech editoru TitleDeko.

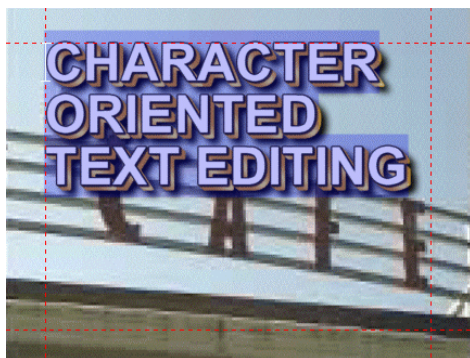
VÝBĚR A OZNAČOVÁNÍ TEXTU

TitleDeko pracuje s textem a písmeny poněkud jinak než standardní textové editory. Unikátní způsob jak TitleDeko pracuje s textem a písmeny je vyladěn právě pro tvorbu titulků a nabízí velké možnosti při práci s grafickými objekty, což běžné textové editory neposkytují. Například můžete libovolně měnit tvar, velikost a další parametry u jednotlivých písmen textu.

Jak označit všechna písmena textu nebo všechny objekty

Napište pár řádek textu. Potom otestujte následující postupy výběru textu

- Vyberte *Select All* z *Edit* menu, nebo stiskněte CTRL+A. Výběrový obdélník s místy pro uchopení obklopí celý text.



Jak označit jednotlivé slovo nebo objekt

- Klikněte dvakrát na slovo nebo objekt, který hodláte označit. Nebo kurzorem myši označte počátek a konec slova a potom stiskněte SHIFT a pravou nebo levou šipku na klávesnici.



Výběrový obdélník obklopí volené slovo nebo objekt.


Jak označit část textu ve více než jedné řádce

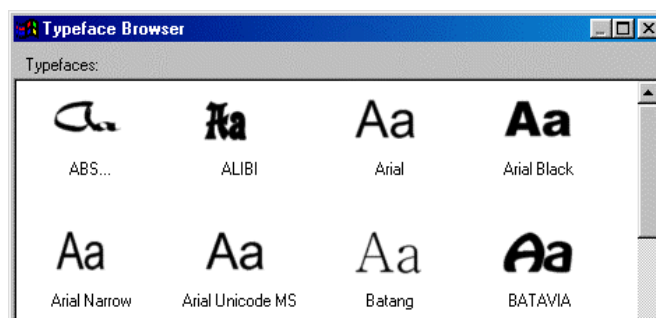
- Potáhněte myší (při stlačeném levém tlačítku) přes oblast, kde je text.
- Nebo označte myší začátek a konec textového úseku a následně držíce SHIFT stiskněte některou ze šipek na klávesnici. Tabeátor také posouvá volbu od slova ke slovu v textu.

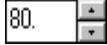
Zrušení výběru provedete tak, že kliknete na jakékoli místo mimo výběr.

FORMÁTOVÁNÍ TEXTŮ A OBJEKTŮ

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

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




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

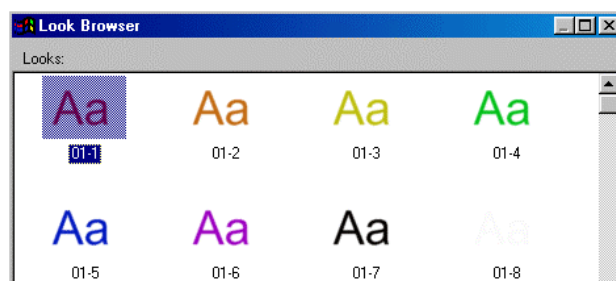
Ke zvýraznění textu, volbě stylu ITALIC nebo UNDERLINE (podtržení) nejprve vyberte text a potom volte odpovídající tlačítko v panelu nástrojů. Můžete použít i klávesové zkratky CTRL+B, CTRL+I a CTRL+U.

Použití databáze vzhledů (LOOKS) na texty a objekty

Jeden z nejpoužívanějších nástrojů titulkače TitleDeko je databáze vzhledů.

Každý jednotlivý vzhled textu je složen z barvy, textury a stupně průhlednosti (transparence) písma, okrajů a stínu objektů.

Ke změně vzhledu volte tlačítko *Looks* . Objeví se nástroj LOOK BROWSER a ukáže náhledy použitelných vzhledů. Dvojitým kliknutím vyberete ten, který hodláte použít.






Zarovnávání textu

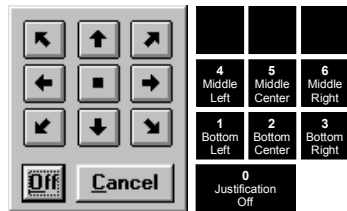
Umísťování textů v editoru titulků pracuje na odlišných principech než v normálních editorech. TitleDeko nerozlišuje při zarovnávání mezi textem a jinými objekty.



Objekty lze zarovnávat volbou příkazů z menu, tlačítky v panelu nástrojů a klávesovými zkratkami. V následujícím odstavci se dovíte více použití těchto technik.

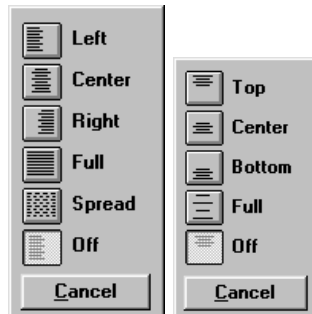
Zarovnávací tlačítka

Tři tlačítka reprezentují základní zarovnávací funkce: *Justify* (Zarovnat) , *Horizontal Justify* (Zarovnat horizontálně) , a *Vertical Justify* (Zarovnat vertikálně) .

Tlačítko základního zarovnání *Justify* obsahuje stejné funkce *Bottom (dole)*, *Middle (střed)*, *Top (nahore)* jako menu *Justify* a také má volby *Left*, *Center*, *Right (nalevo, doprostřed, vpravo)*. Volte tlačítka *Justify*. Následně se objeví zarovnávací navigační panel. Před použitím funkcí panelu označte text nebo objekt. Následně volte takové tlačítko panelu, odpovídá zarovnání podle vašeho záměru. Numerické klávesy v pravé části klávesnice jsou rovněž použitelné pro jednotlivé funkce zarovnávání, tím nabízejí velmi snadný způsob, jak dosáhnout zarovnání, které by se jinak skládalo z mnoha opakujících se kroků.



  Tlačítka *Horizontal* a *Vertical Justify* rozbíjí skupiny nástrojů, které manipulují s textem a objekty v daných osách. Navíc jsou mezi nástroji nástroje FULL a SPREAD. Tyto funkce pracují jen s textem. (Účel těchto funkcí je patrný z obrázků níže). Vyberte text nebo objekt, potom volte funkci toho zarovnání, které chcete provést s textem a objekty.



Full Horizontal, Full Vertical a Spread Justification

FULL HORIZONTAL JUSTIFICATION roztáhne text od pravého k levému okraji viditelného pole. To provede se všemi označenými řádkami kromě posledního, ten zůstane zarovnán vlevo. FULL VERTICAL JUSTIFICATION rozloží text od vrchního ke spodnímu okraji viditelné plochy. SPREAD JUSTIFICATION rozloží písmo zleva doprava včetně posledního řádku.

This is full
horizontal
justification on
a text field.

This is full
vertical
justification on
a text field.

This is now
spread
justification on
a text field.

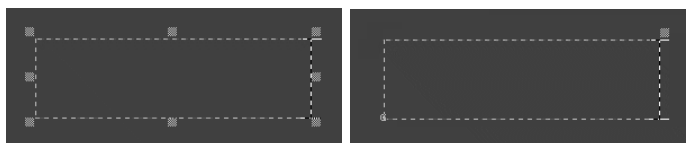
Nástroje a místa pro uchopení



Tři následující tlačítka (*Přesun/Velikost*, *Rotace/Zkosení*, *Zhuštění*) mají po 2 funkcích v závislosti s kterým úchopem následně manipulujete. Obě funkce jsou indikovány vždy jiným tvarem kurzoru při jejich použití.



Následující odstavec seznámí uživatele s tvarem kurzorů a s tím, jak jednotlivé funkce takto reprezentované působí na texty a objekty.

Jakmile vyberete některý objekt nebo text, bude obklopen šrafovaným obdélníkem v jehož rozích a na stranách budou zvýrazněny jednotlivé úchopy. Celkem tedy 8 úchopů. Jen nástroj ROTATE/SKEW nabídne jeden úchop vpravo nahoře.




Nástroj Kerning / Leading

Tento více funkční nástroj je určen k nastavování více vlastností.


Kurzory Kerning a Leading   se zobrazí pouze v místě úchopu.

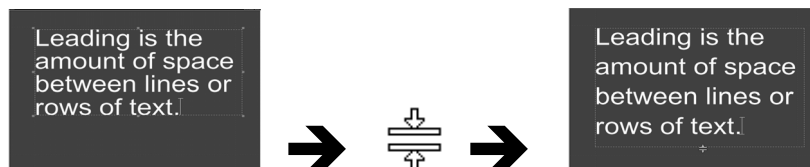
Kerning

Kerning je nastavení mezer mezi písmeny a slovy v textu. Zpravidla se používá tak, kde jsou v textu velmi velká písmena. Některá písmena v kombinaci s jinými vytvářejí nepříjemný vzhled mezer.

Volte tlačítko *Kerning/Leading* vyberte písmena na něž funkci použijete a držíce ALT šipkami zvětšujete nebo zmenšujete mezery mezi písmeny. Můžete také táhnout kurzor funkce KERNING  na příslušnou stranu.

Leading

Tento nástroj ovládá mezery mezi řádky textu. Volte tlačítko *Kerning/Leading* a následně vyberte text. Tažením za kurzor LEADING  měňte mezery mezi řádky textu..




VRSTVY

Práce s vrstvami dovoluje pokládat objekty vzájemně přes sebe. K posunutí dané vrstvy vzhůru nebo dolů označte objekt v této vrstvě a *Layer > Send Back One Layer*, nebo použijte zkratku (Ctrl+[-]).



ZMĚNY TEXTŮ A OBJEKTŮ

Posunování / Změna velikosti

- Moving** Kurzor Move  indikuje, že je možno objektem posouvat. Kurzor se objeví při kliknutí kdekoli uvnitř označeného objektu. Nelze jej vyvolat kliknutím na úchop.
- Resizing** Úchopy v rozích ovládají změnu velikosti v obou směrech. Úchopy na stranách umožňují roztažení ve směru strany, kde je úchop umístěn. Když budete současně s tažením rohového úchopu držet klávesu SHIFT, zůstane zachován poměr mezi stranami při tažení úchopu. V následujícím případě je slovo WIDTH uprostřed ve výchozím stavu. Vlevo je slovo zmenšeno a vpravo naopak zvětšeno.



otáčení a změny tvarů

- Rotating** Kurzor rotace  ukazuje, že funkce je k dispozici. Objeví se všude na výběrovém obdélníku kromě pravého horního rohu.
- Skewing** Kurzor Skew  se objeví pouze po uchopení pravého horního úchopu. Tažením úchopu změníte tvar.


POUŽITÍ A MODIFIKACE STYLŮ A VZHLEDŮ PÍSEM A OBJEKTŮ

O vzhledech a stylech

Jak již víte, různé vzhledy textů a objektů ovlivní jak text nebo objekt v titulky vypadá. Vzhled je sestaven z písma, ohraničení, textury a stínu. Každou ze jmenovaných součástí můžete nezávisle měnit a ovlivňovat její vlastnosti.

Styl je sestaven ze jednotlivých vzhledů a formátu textu včetně jeho transformací (posun, rotace atd.). Například styl může být složen z fontu, jeho velikosti, natočení a ještě vzhledu.

Aplikace vzhledů na texty a objekty

K výběru a změnám vzhledů volte tlačítko *Looks* . Objeví se nástroj LOOK BROWSER, kde je možno příslušný vzhled vybrat dvojím kliknutím.

Editování vzhledů

Na to aby jste vytvořili svůj vlastní vzhled vyjděte z některého z nabízených a změňte jeho vlastnosti. Nový vzhled nelze uložit LOOK BROWSERU ale je ho možno uložit jako STYL.

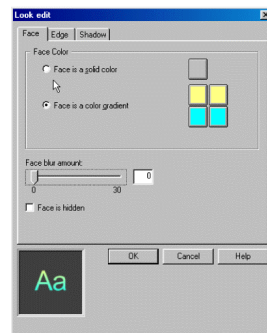
Každá součást vzhledu (písmo, ohraničení a stín) má několik atributů jako barva, velikost a rozmazání, které můžete měnit a tak vytvořit svůj vlastní vzhled. Písmo je víceméně použitý font. Ohraničení je oblast okolo fontu přidaná navíc. Stín je druhý obraz písma a ohraničení v jeho pozadí.

Volte *View > Look Editor*, dále volte tlačítko *Edit Current Look*. Objeví se nástroj LOOK editor se třemi dialogovými panely pro 3 editovatelné atributy vzhledu.

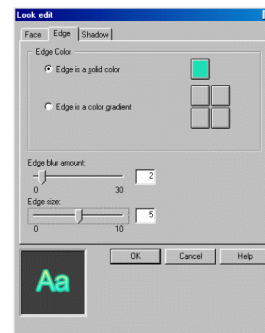
Detaily a atributy

Většina z nastavení atributů vzhledů je zřejmá, takže následující odstavec nevysvětluje požití tohoto nástroje zcela do detailů. Navíc malé náhledové okénko v levém dolním rohu editoru ukazuje právě provedené změny, takže budete mít možnost snadno experimentovat.

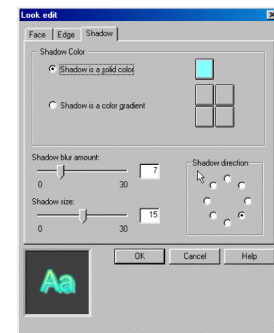
Face



Edge

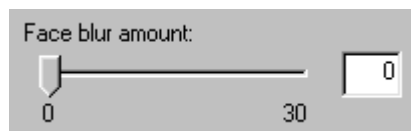


Shadow



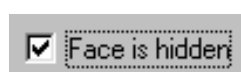
FACE (tvar), EDGE (ohraničení) a SHADOW (stín) panely mají některé nastavovací nástroje stejné:

- Změna jednotné nebo gradientované barvy funguje stejně jako změna barvy pozadí, jak bude nastíněno dále v této kapitole.
- Táhlo rozmazání Blur způsobí rozostření všech tří částí vzhledu. Je možno jej nastavit do vhodné polohy myší nebo zapsat rovnou číselnou hodnotu.



Atributy FACE, EDGE a SHADOW, které se liší jsou následující:

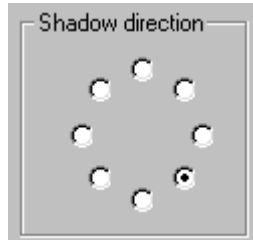
- Panel Face obsahuje zaškrťací box, který buďto písmo zobrazí nebo ne. Tím ve stylu zůstane jen ohraničení a stín.



- Panel ohraničení obsahuje táhlo které ovlivňuje velikost a sílu ohraničení. Je možno zapsat i konkrétní číselnou hodnotu.



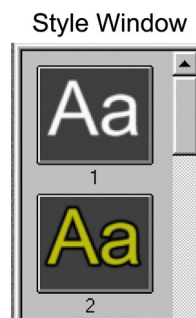
- Panel stínu obsahuje nastavení směru, kde se stín objeví.



Přístup k oknu stylů

Styly jsou přístupné v okně stylů (Style window).

K jeho zobrazení volte *View > Preset Styles* nebo *Window > Styles* z hlavního menu. Okno obsahuje zástupce 24 přednastavených stylů. Výběr se provádí dvojitým kliknutím.



Jak vytvořit svůj vlastní styl

Každý z 24 předdefinovaných stylů je možno nahradit vaším vlastním. Vytvořte text nebo objekt s atributy nového stylu. Dále klikněte pravým tlačítkem na jeden z přednastavených stylů, který nahradíte. Vyberte *Deposit Current Style Here*.



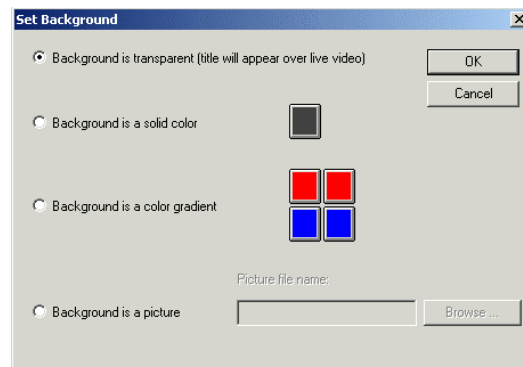
POZADÍ

Pozadí vyplňuje plochu titulky za textem a objekty. Pevné titulky mají vždy neprůhledné pozadí. Prolnuté titulky buďto nemají pozadí vůbec, přičemž se text a objekty titulku objeví na filmu,

nebo mají poloprůhledné pozadí, skrze které je vidět film pouze zčásti.

Okno atributů pozadí

Vlastnosti pozadí se nastavují v okně *Replace Background*.



Transparent Backgrounds (průhledné pozadí)

Toto volte, když potřebujete průhledné pozadí. Tato volba je vždy zpočátku nastaven při tvorbě prolnutých titulků.

Solid Color Backgrounds (Barevné pozadí)

Tento výběr umožní nastavit jednodílnou barvu pozadí. V případě prolnutých titulků můžete volit jistý stupeň průhlednosti.

Gradient Backgrounds (Pozadí s proměnnou barvou)

Pozadí s proměnnou barvou obsahuje 2-4 barvy které do sebe navzájem plynule přecházejí po ploše titulku. V případě prolnutého titulku každá z barev může mít jinak nastavenou průhlednost.



Picture Backgrounds (Pozadí z obrázku)

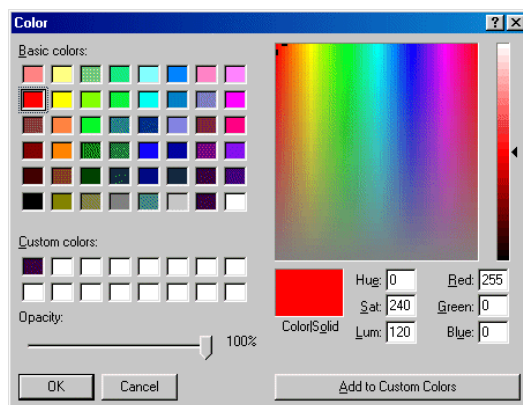
K otevření obrázku, který následně vytvoří pozadí, nalezněte cestu k obrázku a otevřete jej.

Výběr barev a volby stupně průhlednosti

Barvy

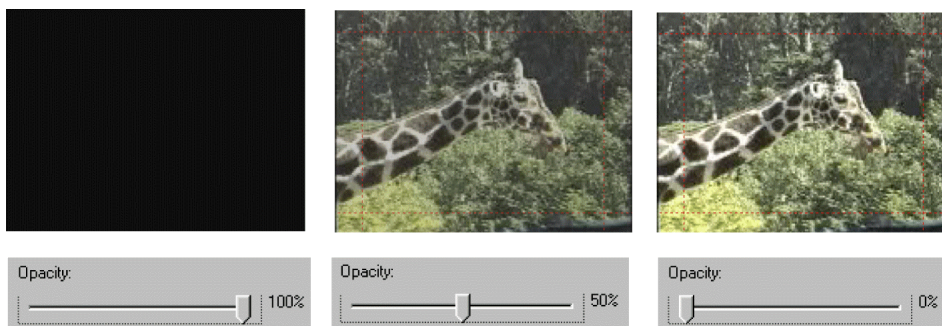
K výběru barvy a stupně průhlednosti barev ve volbě SOLID nebo GRADIENT BACKGROUND volte odpovídající tlačítko COLOR.

Objeví se nástroj COLOR PICKER (výběr barev). Kromě volby OPACITY (průhlednost) je funkce všech nástrojů okna shodná s jinými grafickými aplikacemi.



Opacity (průhlednost)

Následující skupina obrázků ukazuje, jak se transparentnost barvy mění v závislosti na poloze táhla OPACITY.



NASTAVENÍ DÉLKY ÚSEKŮ S TITULY A GRAFIKOU

Nastavení délky titulků ve filmu je možno provádět dvěma způsoby. Přímo ve stopách v okně časové osy nebo nástrojem TitleDekoTool.

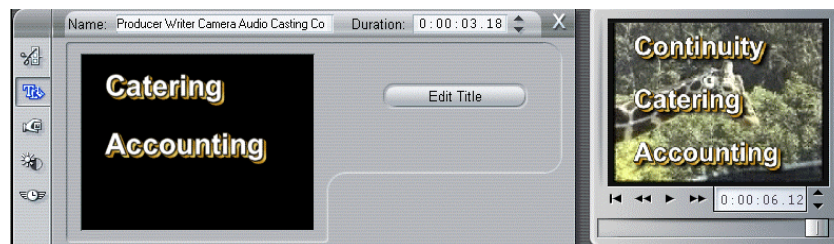
Nastavení délky ve filmové nebo titulkové stopě tažením okrajů

Nastavení délek titulků ve stopách se provádí stejně jako nastavení délky scén, uchopením za okraje a tažením. Jestliže budete mít potíže toto provést, prostudujte kapitolu 7. Zde je detailně popsáno, jak měnit délky.

Trimming with the TitleDeko Tool

Nastavení délky nástrojem TitleDeko Tool

Zobrazte nástroj TitleDeko tool dvojitým kliknutím na titulek nebo jej označte a klikněte na *Toolbox*.



S tímto nástrojem můžete měnit délku titulku nebo změnit jeho jméno. Délka se mění zápisem jiných hodnot v poli *Délka* nebo kliknutím na šipky. Můžete použít přehrávač ke kontrole změn. V poli *Jméno* můžete zapsat jméno titulky, které se potom objeví v editační soupisce v textovém modu editačního okna.

Kapitola 10: Přidání zvukových efektů a hudby

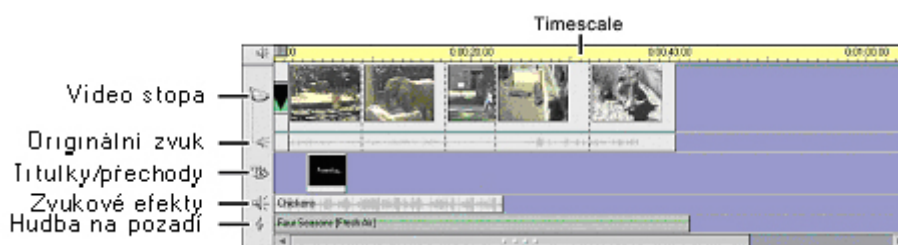
Vašemu videu můžete dodat lesk přidáním hudby na pozadí, nahráním mluveného komentáře, nebo vložením zvukových efektů, jako např. potlesku. Studio umožňuje pracovat s běžnými digitálními zvukovými soubory. Např., můžete přidat zvukové souboru uložené na Vašem pevném disku ve formátu WAV či MP3, nebo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

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

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

Přehled zpracování zvuku v módu časové osy

Zvuk může být umístěn do tří stop:



Zvuková stopa videoscén

Video stopa, navíc k video záběrům, obsahuje také zvuk nahraný s Vaším videem. Je to součást vlastní scény a nemůže od ní být oddělena. Jestliže scénu posunete nebo upravíte (trimujete), zvuk je posunut nebo upraven (trimován) současně.

Stopa zvukových efektů a mluvených komentářů

Nejběžněji se tato stopa používá pro mluvené komentáře a zvukové efekty; ale na tuto stopu můžete umístit jakýkoli soubor WAV nebo MP3 s libovolným obsahem. Příklady obsahují takové zvukové efekty jako jsou potlesk nebo hudba v libovolném WAV nebo MP3 formátu.

Stopa hudebního pozadí

Používejte tuto stopu pro vložení hudby ze zvukových CD a z hudby pozadí „SmartSound“. I když „SmartSound“ bude vždy pouze hudba na pozadí, zvukové CD může obsahovat jakýkoli typ zvuku. Na tuto stopu můžete také umístit jakýkoli soubor Wav nebo MP3.

VÝBĚR A PROHLÍŽENÍ ZVUKOVÝCH ZÁBĚRŮ V ALBU

Výběr zvukových záběrů v albu

Studio nabízí různé možnosti výběru zvukových záběrů v albu. Pomocí „Shift“ můžete vybírat záběry kontinuálně, pomocí „Ctrl“ na přeskáčku, dále je možné označit oblasti a využít kombinací těchto technik. Navíc můžete použít šipky pro navigaci v mřížce alba. Techniky výběru jsou stejné jako ve Windows.

Vybrané zvukové nahrávky jsou zvýrazněny.

Prohlížení zvukových záběrů

Pravděpodobně si bude chtít nejdříve přehrát zvukové efekty před tím, než je umístíte do časové osy, abyste získali lepší přehled o jejich délce a jak zapadají do Vašeho filmu. Každý zvukový záběr v albu si můžete poslechnout. Jakmile zvolíte záběr nebo klip, je tento automaticky přehrán.


UMÍSTĚNÍ ZVUKOVÝCH ZÁBĚRŮ DO ČASOVÉ OSY

Soubory WAV a MP3 jsou umísťovány z alba, zatímco hudba CD, mluvené komentáře a hudba pozadí ze „SmartSound“ jsou přidávány pomocí nástrojů *Nastavení zvuku*. Následují dvě části vysvětlují obě techniky.

Umístění souborů WAV z Alba

Umístěte WAV zvukové záběry na stopu stejně jako byste přetahovali záběr z alba.

Umístění souboru WAV na stopu mluveného komentáře a zvukového efektu

1. Klikněte na tabulku zvuků 
2. Album zobrazí část se zvukovými efekty. Na stránce se objeví zvukové soubory (pokud jste se rozhodli je nainstalovat).
3. Umístěte ukazovátka na ikonu zvuku houkačky auta (*CarHorn*). Za 1 vteřinu se ukáže malé okno, které Vám oznámí, že houkačka auta je soubor WAV, který trvá 0,12.
4. Klikněte na zvuk houkačky (*CarHorn*) auta, abyste si ho vyzkoušeli.





5. Přetáhněte záběr na stopu mluveného komentáře a zvukového efektu. Záběr zůstane vybrán.



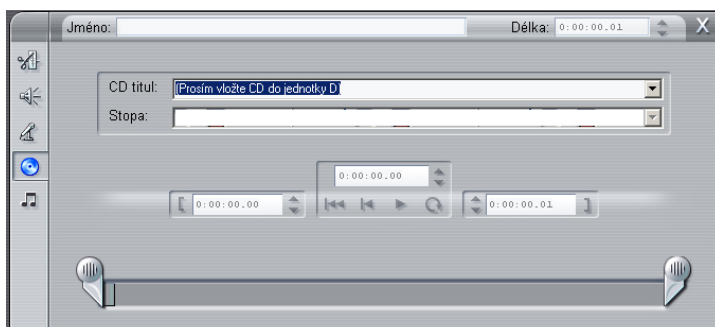
6. Abyste si zvuk opět poslechli, klikněte na klávesu *Přehrát*. Opusťte časovou osu tak jak je a pokračujte v následující části.

Umístění jiných druhů zvuků

Umístění zvuku z CD na stopu hudebního pozadí

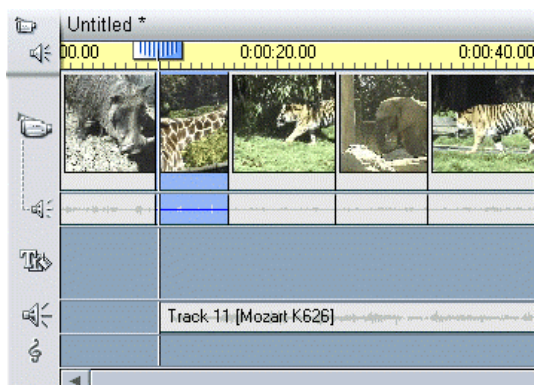
1. Vyberte *Soubor > Nový* pro otevření nového souboru.
2. Klikněte na tlačítko *Nastavení zvuku*  a potom na *Přidat hudbu z CD* .

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



3. Napište jméno CD nebo klikněte na klávesu se šipkou dolu v seznamu CD tituly a vyberte CD, které jste již dříve pojmenovali.
4. Klikněte na klávesu se šipkou dolu v seznamu stop a vyberte stopu, kterou chcete umístit ve Vašem filmu. Můžete vybrat část stopy tím, že ji upravíte (trimujete) použitím ořezávátka. Více informací získáte v části o trimování zvukových nahrávek na konci této kapitoly.
5. Klikněte na klávesu *Přidat do projektu*.

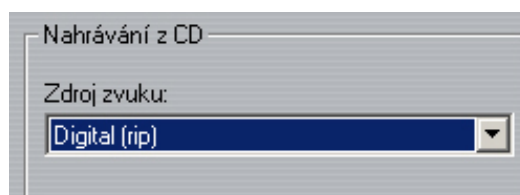
Stopa CD je umístěna na časové ose. Můžete umístit hudební záběr ze zvukového CD na jakékoli místo časové osy tak, že nejdříve nastavíte značení časové osy na určené místo. Pokud nevyberete žádnou scénu, hudba z CD je umístěna na začátek. V následujícím příkladu byla před kliknutím na klávesu přidat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



6. Pro poslech zvuku nahrávky umístěné na časové ose klikněte na klávesu *Přehrát* na přehrávači, nebo dvakrát klikněte na zvuk nahrávky a potom na klávesu „Přehrát“ okně *Přidat hudbu z CD*.

Nastavení nahrávání z CD

Studio nabízí několik způsobů jak nahrát zvuk z CD do počítače. Nastavení můžete provést v (*Nastavení > CD a mikrofon*):



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

VYTVÁŘENÍ HUDEBNÍHO POZADÍ

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

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



SmartSound kombinuje styly hudby spolu se specifickým druhem a umožní Vám tak vytvořit vhodnou stopu zvukového pozadí.

SmartSound se skládá ze dvou hlavních softwarových částí: programu zabudovaného do Studia, který vybírá a kontroluje tvorbu hudby a z vlastních zvukových souborů. Protože zvukové

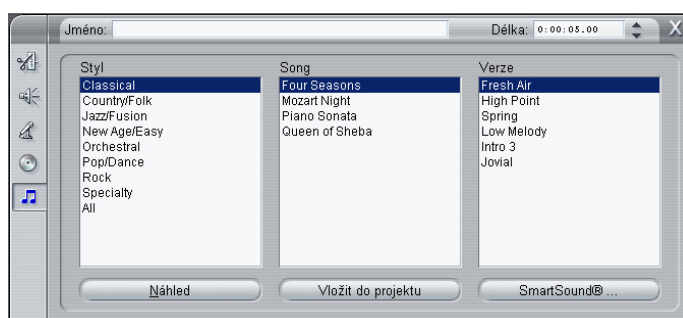
soubory jsou veliké (kolem 250 MB), nejsou implicitně instalovány. Pokud je nenainstalujete a začnete tuto pomůcku hodně používat, můžete tyto soubory kdykoli nainstalovat, abyste k nim měli snazší přístup, nebo je můžete i nadále používat přímo z CD, abyste si ušetřili místo na disku.

Vytvoření hudebního pozadí pomocí SmartSound:

1. Vyberte klipy, které chcete ozvučit programem SmartSound.

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

Objeví se okno *SmartSound*.

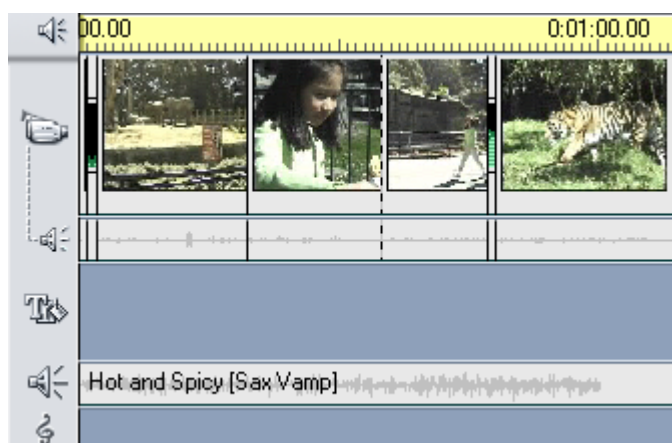


3. Vyberte styl, píseň a verzi ze seznamů.

Abyste to mohli vyzkoušet, vyberte nastavený styl Classical, píseň Four Seasons a verzi Fresh Air. Množství verzí které se objeví, závisí na délce trvání vybraného záběru. Prodloužením trvání se v okně objeví více verzí.

4. Vyberte délku hudby ve vteřinách, pokud chcete aby byla delší nebo kratší než délka záběru, který jste si vybrali.

Klip ze SmartSound je umístěn na zvukové stopě CD.



VYTVOŘENÍ MLUVENÉHO KOMENTÁŘE

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

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

Nahrání mluveného komentáře

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

1. Vyberte *Nastavení zvuku > Nahrát komentář*.

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

2. Vyberte místo na časové ose, kde chcete aby komentář začal. Můžete to udělat tím, že vyberete záběr, přehráváte film a zastavíte ho na vybraném místě, nebo posunováním ukazovátko na časové ose.



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

3. Vezměte mikrofon, klikněte na tlačítko *Nahrát*.

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

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

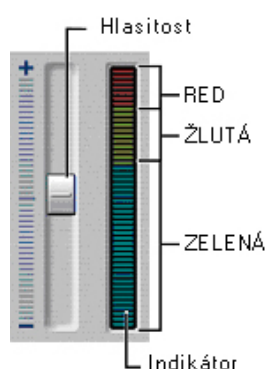
5. Když skončíte stiskněte klávesu *Stop* .

Světlo zhasne a Váš komentář je automaticky umístěn na stopě komentáře na časové ose.

6. Zkontrolujte komentář tím, že ho přetočíte a spustíte klávesou *Přehrát*.

Hlasitost komentáře

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



příliš vysoko nebo nízko.

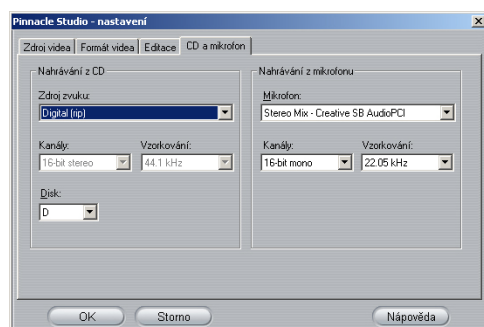
Úprava komentáře

Komentář lze upravovat jako kterýkoli jiný zvukový soubor. Můžete ho přemístit na časové ose, upravit hlasitost a zkrátit začátek nebo konec.

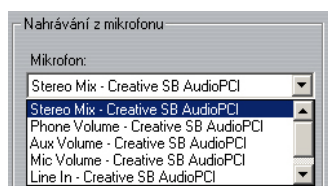
Volba kvality nahrávání

Hodnoty kvality nahrávání lze různě upravovat. Tato část Vám nabízí krátký přehled. Detailnější informace viz. příloha A.

Pro přístup k výběru zvolte *Nastavení > CD a mikrofon* v hlavním



menu.



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

ÚPRAVA HLASITOSTI ZVUKU

Rozbor zvukového záznamu

Ikona zvukového záznamu na časové ose má několik částí. Délka záznamu je označena svislou osou. Vlastní obsah nahrávky je označen vlnovými délkami. Souvislý druh zvuku, jako třeba motor auta, bude mít mnoho pulsů nahromaděných blízko u sebe. Staccatový zvuk má pulsy oddělené.

Další dvě linky označují normální a upravené úrovně zvuku. Normální nebo neupravená zvuková úroveň na 0 db je šedá linka, upravený zvuk je červená linka.



Křivka hlasitosti

Kurzory

Následující kurzory označují operace, které můžete provádět.



ÚPRAVA ZVUKOVÉ ÚROVNĚ

Úrovně zvuku jednotlivých záběrů mohou být upraveny přímo na časové ose, nebo v okně zvuku. Každá technika má své výhody. Úprava na časové ose Vám dává přehled o čase vzhledem k hlasitosti, oproti tomu okno hlasitosti umožňuje úpravu hlasitosti s ohledem na jednotlivé stopy.

Nastavení hlasitosti zvukového záznamu na časové ose

Úroveň zvuku může být upravena přímo v záznamu. Použijte ukazovátko k pohybu na tmavé lince, která představuje úroveň zvuku.

Zvýšení nebo snížení hlasitosti

1. Pokud nemáte zvukový záznam a zvukový efekt na stopě, umístěte jej na tuto stopu.
2. Vyberte záznam. Pamatujte, že je zobrazena neupravená linka zvukové úrovně (0 db).
3. Umístěte ukazovátko na zvukovou linku *Volume line*, až se změní v reproduktor.



4. Kliknutím přetáhněte linku vzhůru, tím se zvýší hlasitost.



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

Přehrajte zvuk, abyste slyšeli Vaší úpravu.

Již existující body lze opravit stejným způsobem.

Znovu nastavení úrovně zvuku

Stiskněte pravé tlačítko myši v záznamu, který upravujete. Zvolte **Odstraňte změny zvuku**. Všechny úpravy jsou tak odstraněny.

Úprava zvukové úrovně pomocí zvukového nástroje

Nástroj zvuk nabízí vysoký stupeň nastavování umístěné v jednom dialogovém panelu. Zvukový nástroj pracuje podobným způsobem jako tradiční mixážní pult. Můžete vzájemně kontrolovat zvuk jednotlivých stop v průběhu přehrávání nebo se zastavením playbacku. Dále můžete zeslabit zvuk v jakémkoli okamžiku. Zvukový nástroj také zobrazuje stupnici zvuku podobně jako na desktop zařízeních.

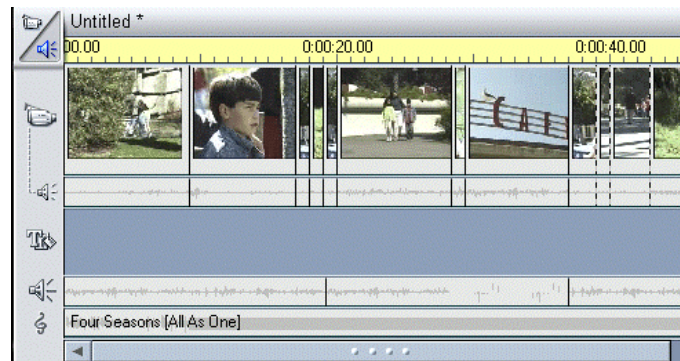
Stopy jsou označeny symboly v horním levém rohu každé části. Zvuk je nastavován kliknutím na posunovače zvuku a jejich úpravou nahoru nebo dolů. Klávesy se symboly zeslabují nebo zesilují zvuk.




Např. pokud přidáváte komentář, zeslabte zvuk video nahrávky, aby převládal komentář.

Podívejte se jak to funguje


Nejdříve zaplňte časovou osu přetažením několika scén video a WAV zvukových efektů na jejich stopy. Přidejte část hudby pozadí nebo zvukovou stopu CD. Okno Vašeho filmu by mělo být podobné následujícímu příkladu.



Klikněte na klávesu *Přehrát* . Uslyšíte směsici zvuků jak tři zvukové stopy hrají přes sebe. Stupnice ukazují hlasitost na každé stopě. Abyste upravili tyto zvuky, zkoušejte různě nastavit úroveň zvuku.


Jakmile provedete úpravu hlasitosti zvuku, můžete slyšet výsledek a vidět nastavení na lince úrovně zvukového nastavení záběru *Nastavení hlasitosti*, který je právě na stopě, kterou upravujete.

Statická úprava zvuku

Dále vyzkoušejte statickou úpravu. Klikněte na časovou osu, abyste aktivovali jezdce v časové ose. Vyzkoušejte pohyb  vpravo a vlevo. Všimněte si jak se mění různá nastavení v nástroji zvuku a okně přehrávače.


Zastavte se na určitém místě časové osy. Obraz se zastaví. Nyní upravte zvuk pomocí nastavování zvuku. Všimněte si jaký to má efekt na lince úprava zvukové úrovně na vlastní záběr. Upravené místo je přidáno a úroveň linky se změní.

Úprava zvuku za běhu (On-the-Fly)

Nejdříve zkuste úpravy za běhu. Klikněte na *Přehrát* , a když film běží, klikněte na ovladač zvuku scény a stáhněte jej na minimum. Převládá hudba pozadí. Když dojde na okamžik filmu, kde chcete slyšet zvuk scény, zesilte hlasitost.

Povšimněte si, že upravená místa jsou přidána a linka úrovně je změněna tak, jak jste ji upravili.

Klávesy zeslabení a zesílení

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

Můžete si všimnout, že někdy jsou tyto klávesy šedé, to znamená, že zeslabení nebo zesílení není možné v tomto okamžiku, protože ovladač je na začátku nebo na konci nahrávky.

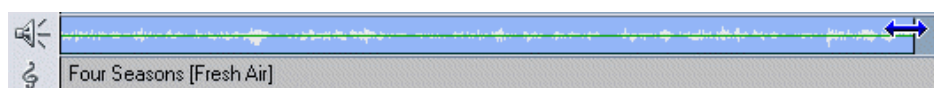
TRIMOVÁNÍ ZVUKOVÝCH NAHRÁVEK

Zvukové nahrávky lze trimovat dvěma způsoby:

- Přímo na časové ose
- Pomocí trimovacího nástroje

Trimování na časové ose pomocí kláves

Trimování zvukových nahrávek přímo na časové ose pracuje stejným způsobem jako trimování záběrů na časové ose: chytněte pravý nebo levý okraj a táhněte.



Přesné trimování zvuku

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

Nástroj *Trimování zvuku* pracuje stejně jako nástroj *Trimování videa* jak je popsáno v kapitole 6, s následujícími výjimkami.

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

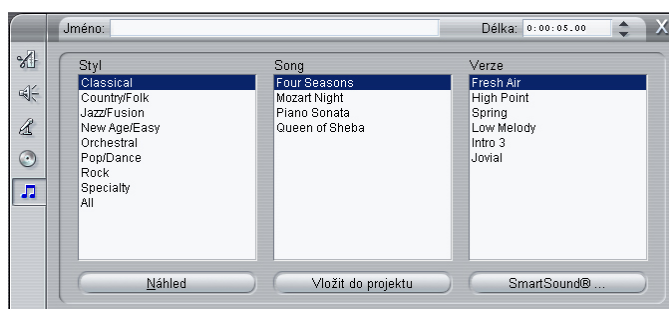
Zatímco nástroj *Trimování videa* ukazuje začátek a konec video obrazu, nástroj *Trimování zvuku* ukazuje zvukový záběr. V případě souboru WAV zvukového záběru je zobrazena vlnová forma, která představuje zobrazený zvuk.



Ovládání trimování WAV souborů je zcela identické s trimováním video scén. Jediný rozdíl spočívá v tom, že místo prvního a posledního snímek videa je zobrazen WAV formát.

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

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



Můžete také zadat Váš název skladby. Tento název se zobrazí v textovém okně dialogového panelu Movie window.

Zamčení zvukové stopy

- Studio umožňuje zamknout libovolnou ze tří audiostop. Pokud je stopa uzamčena, nelze do ní vkládat, trimovat nebo mazat klipy.

Kapitola 11: Vytvořte si vlastní film

Studio Vám dává více možností, jak se podělit o výsledky své práce . tato kapitola popisuje jak:

- Připojit VHS nebo SVHS analogový VCR
- Připojit TV nebo video monitor
- Nahrát film na video
- Uložit film jako AVI soubor
- Uložit film jako MPEG soubor
- Sdílet soubor po síti Internet..
- Uložit film jako RealVideo soubor.

PŘIPOJENÍ ZAŘÍZENÍ

Připojení VHS nebo SVHS analogového VCR

Video konektory

S-Video Pro propojení S-VHS VCR a Vaší DV kamery/VCR potřebujete S-Video kabel. Tímto kabelem propojte S-Video výstup Vaší DV kamery/VCR s S-Video vstupem analogového S-VHS VCR.



Kompozitní video Pro propojení VHS VCR a Vaší DV kamery/VCR potřebujete kompozitní (cinch) kabel. Tímto kabelem propojte kompozitní výstup Vaší DV kamery/VCR s kompozitním vstupem analogového VHS VCR.



Audio konektory

Pro stereo zvuk potřebujete audio kabel (cinch) pro každý kanál:

1. Připojte kabel k audio výstupu z DV kamery/VCR (AUDIO OUT).



Druhý konec kabelu připojte k audio S-VHS nebo VHS VCR (AUDIO IN).

Poznámka: Má-li VCR pouze jeden audio vstup. Propojte ho s levým kanálem (bílý konektor) vaší DV kamery.

VÝROBA VIDEO KAZETY

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

- Studio vyrenderuje všechny přechody a titulky, které jsou ve Vašem projektu.
- Po ukončení procesu inteligentního renderingu Vám Studio dialogovým panelem oznámí, že je připraveno pro výstup.

Postupujte následovně.

1. Klikněte na tlačítko *Páska*
2. Klikněte na tlačítko *Vytvoř*

4. Studio spustí Inteligentní rendering, utilitu, která počítá pouze ty části filmu, které byly změněny, Inteligentní rendering šetří Váš čas a prostor na disku.

Inteligentní rendering je zcela automatický proces s jedinou výjimkou, kdy Váš systém může požádat o vložení jiného Audio CD. Během výroby Vás Studio informuje o aktuálním stavu procesu. Pomocí zpráv v stavovém řádku Vám oznamuje, jaká část procesu výroby videa právě probíhá.

Můžete ukončit nahrávání výstupní videokazety v kterémkoli okamžiku procesu výroby. Ale jakmile to uděláte, nemůžete již pokračovat. Pokud chcete nahrát dokončenou pásku stejného filmu, musíte začít od začátku.

5. Ověřte, je-li kamera/rekordér zapnuta a že máte vloženu správnou pásku, na kterou chcete nahrávat. Nyní máte dvě volby:

Chcete-li nahrávat na analogový (VHS nebo S-VHS) VCR, spustě VCR manuálně do režimu nahrávání a potom stiskněte tlačítko Přehrát.

VÝROBA DIGITÁLNÍHO FILMU VE FORMÁTU AVI

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

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

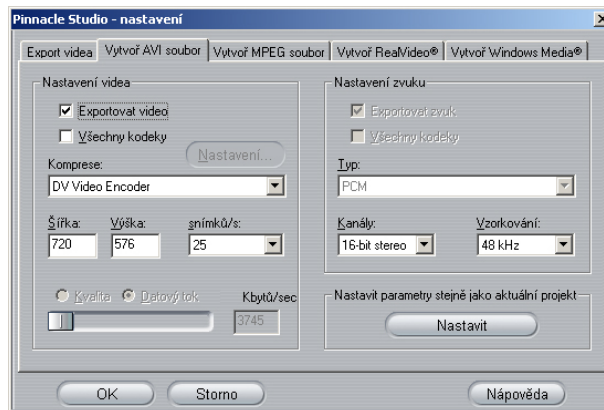
Zvolíte –li tuto možnost studio Vám nabídne různé kodeky. tyto ukládají filmy v různých velikostech. Principiálně platí, čím menší soubor, tím větší komprese a tím i ztráta dat. Video i audio komprese jsou nastavitelné. U videa se nastavují velikost snímku, počet snímků za sekundu a kompresní poměr.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

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

Studio Vám překonvertuje Váš projekt do AVI souboru. Postup bude následující.

1. Klikněte na tlačítko *Export videa* v liště hlavního menu.
2. Klikněte na tlačítko *AVI*.

3. Klikněte na tlačítko *Nastavení*. Zkontrolujte že jsou zaškrtnuta políčka *Export videa* a *Export zvuku*.

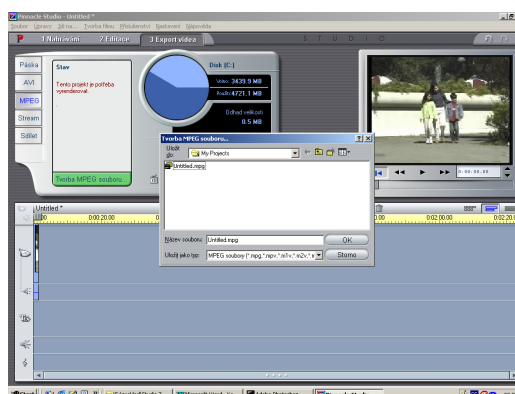


Chcete-li můžete vytvářet pouze zvuk, nebo pouze obraz v AVI formátu pro import do jiných aplikací.

4. Ověřte na diskometru, máte-li na disku dost místa.




5. Klikněte na tlačítko *Vytvoř AVI*. Napište jméno souboru, do kterého se má film uložit.



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

Kontrola výsledků

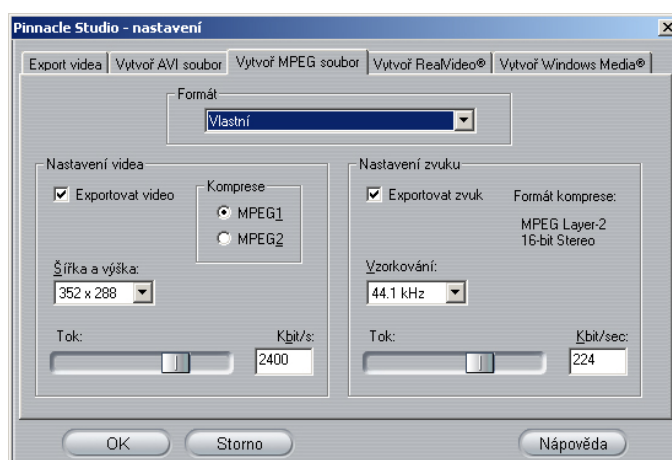
Po vyrenderování si můžete kdykoli přehrát film pomocí Windows MediaPlayer. Windows Media Player vyvoláte kliknutím na tlačítko  nalevo od tlačítka *Nastavení*.

VÝROBA MPEG SOUBORU

MPEG je podporován operačními systémy Windows 95, Windows 98, a Windows NT. Obecně MPEG soubory jsou menší a ve vyšší kvalitě než AVI soubory. Pro konverzi filmu do MPEG souboru klikněte na tlačítko *MPEG*.

Krok 1: Kontrola nastavení.

1. Klikněte na tlačítko *Nastavení* **Settings...**.



2. Zvolte kvalitu souboru. Pro bližší informace se podívejte do dodatku A.

Krok 2: Klikněte na tlačítko *Vytvoř MPEG*.



Zadejte jméno souboru do kterého se má film uložit.

Krok 3: Stiskněte *OK*.

Kliknete-li na *OK* tlačítko v dialogovém panelu *Vytvoř MPEG soubor*, studio začne vytvářet MPEG soubor. Stav převodu filmu do MPEG souboru můžete vidět na ukazateli pod přehrávacím oknem.



Krok 4: Kontrola výsledků.

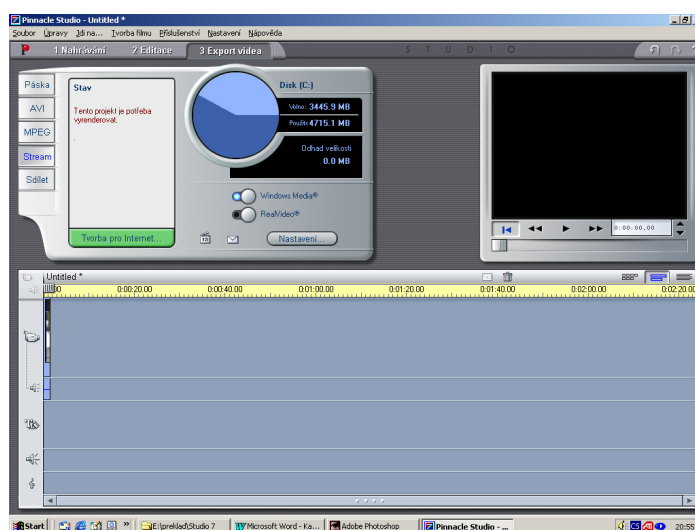
Po ukončení přepočtu si můžete film přehrát Nalevo od *Nastavení* tlačítka jsou dvě tlačítka   , která vyvolají Windows Media Player nebo Odeslání pošty.

VÝROBA REALVIDEO SOUBORU

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

RealVideo konvertuje Váš film do tzv. streaming video, které můžete uložit na Vaše stránky.

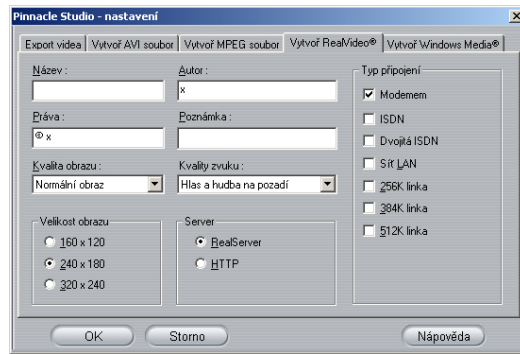
Klikněte na tlačítko *Stream*:



Klikněte na tlačítko *RealVideo* .

Krok 1: Zkontrolujte nastavení

Klikněte na tlačítko *Nastavení* .



Podrobnosti o vytváření a nastavení RealVideo souboru naleznete v dodatku A

Krok 2: Klikněte na tlačítko *Vytvoř*

Zvolte název souboru do kterého chcete film uložit.

Krok 3: Klikněte na *OK*.

Studio začne vytvářet .soubor s koncovkou *.rm

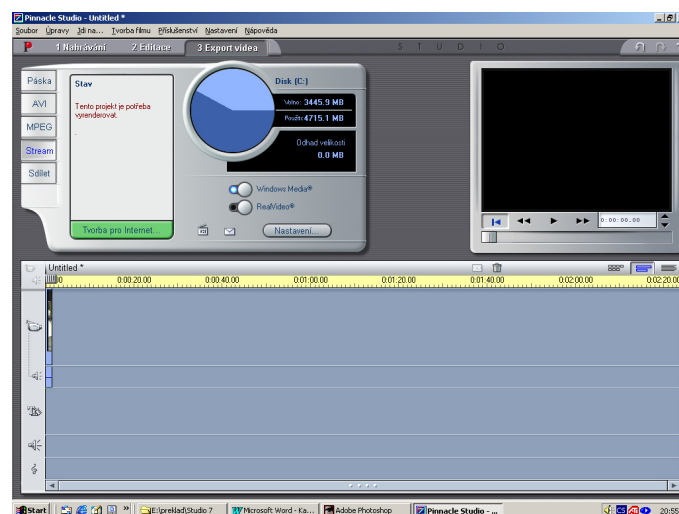
Krok 4: Kontrola výsledku.

Po vytvoření souboru se můžete podívat na výsledek. Po levé straně od tlačítka *Nastavení* se nalézají tlačítka pro přehrání nebo posílání E-MAILem.

VÝROBA SOUBORU WINDOWS MEDIA

Formát Windows Media je taktéž vhodný pro přenos. Na rozdíl od předchozího formátu nepotřebuje žádný zvláštní přehrávač, jelikož tento formát umí přehrávat Windows Media Player dostupný na většině počítačů.

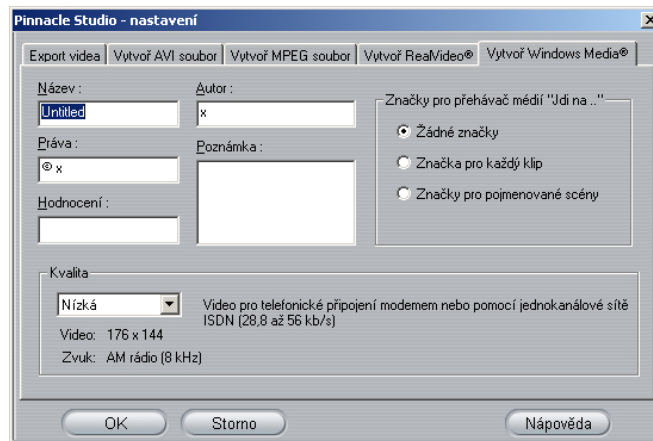
Klikněte na tlačítko *Stream*:



Klikněte na tlačítko Windows Media 

Krok 1: Zkontrolujte nastavení

Klikněte na tlačítko nastavení.



Pro podrobnosti se podívejte do dodatku A.



Krok 2: Klikněte na tlačítko **Vytvoř**

Zadejte jméno souboru. Soubor bude mít příponu *.wmv.

Krok 3: Klikněte na **OK**.

Kliknete-li na **OK** tlačítko v dialogovém panelu *Vytvoř Web soubor*, studio začne vytvářet wmv soubor. Stav převodu filmu do wmv souboru můžete vidět na ukazateli pod přehrávacím oknem.

Step #4: Zkontrolujte výsledek.

Po ukončení přepočtu si můžete film přehrát. Nalevo od tlačítka *Nastavení* jsou dvě tlačítka  , která vyvolají Windows Media Player nebo Odeslání pošty.

SDÍLENÍ SOUBORŮ PO SÍTI INTERNET

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

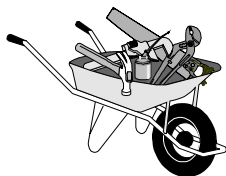


1. Filmy jsou nahrávány na stránky StudioOnLine.Com. Pomocí tlačítka *Nastav náhled* určíte snímek který bude zobrazen v prohlížeči. Pokud chcete nastavit jiný snímek nežli první jako náhled, použijte tlačítka přehrávače k nalezení požadovaného snímku a klikněte na tlačítko *Nastav náhled*.
2. Klikněte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



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

3. Pokud jste na stránkách StudioOnLine poprvé, bude potřeba se nejprve zaregistrovat.
4. Poté Studio začne nahrávat vyrenderované video na Internet.
5. Prohlížeč otevře Vaši Internetovou stránku na které jsou umístěny Vaše klipy. Chcete-li, můžete poslat odkaz na tyto stránky vašim přátelům.

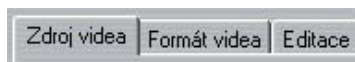


Dodatek A: Možnosti nastavení

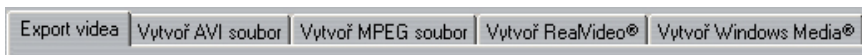
Původní implicitní nastavení pracují dobře ve většině počítačích a není nutno je měnit. Chcete-li tato nastavení přesto změnit, přečtěte si pozorně následující kapitoly.

Nastavení – Zdroj videa

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



Dialogový box *Nastavení* zahrnuje pět voleb, pro export videa: *Páska*, *Vytvoř AVI* / *Vytvoř MPEG*, *Vytvoř RealVideo*, *Vytvoř Windows Media*

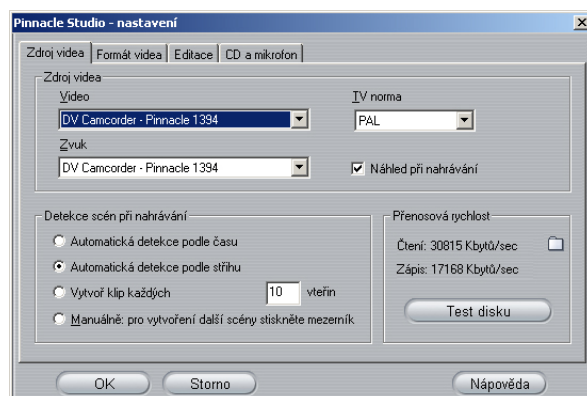


Změníte-li tato nastavení, zůstanou změněná pro všechny Studio aplikace. Systém nemá žádnou možnost návratu na původní hodnoty.

NASTAVENÍ NAHRÁVÁNÍ

Dialogový panel *Nastavení - Formát videa* je rozdělen do tří oblastí: *Kvalita nahrávání*, *Datový tok*, a *Detekce scén*. Změny ovlivní zachytávání videa..

Nastavení zdroje videa



Video

Studio zjišťuje jaké zařízení je připojeno k počítači a zobrazí je jako implicitní. (WEB kamera, PCTV, DV kamera atd..).

Zvuk

Studio zjišťuje zda nahráváte z DV nebo analogového zařízení a zobrazí dostupné zvukové karty ve Vašem počítači.

TV Standard

Vyberte zda používáte normu PAL neb NTSC.

Detekce scén při nahrávání

Automatická detekce scén podle střihu

Studio detekuje automaticky scény na základě vizuálních změn obsahu snímku. Toto je speciálně doporučeno, zachytáváte-li se zkopírované pásky.

Vytvoř klip každých x vteřin

Studio detekuje scénu každých X sekund, kde X je hodnota od 1 do 9999).

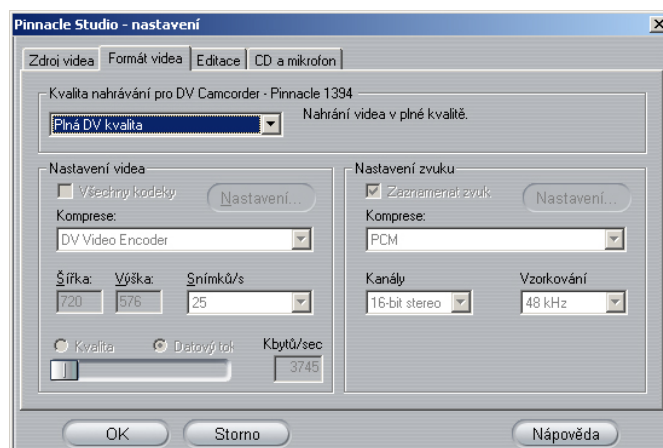
Manuálně

Studio neprovádí žádnou detekci scén. Máte možnost kdykoli vytvořit novou scénu stisknutím klávesy [MEZERNÍK].

Formát videa - nastavení



Kvalita nahrávání pro analogová zařízení



Studio nabízí čtyři stupně kvality pro nahrávání analogových pásek:

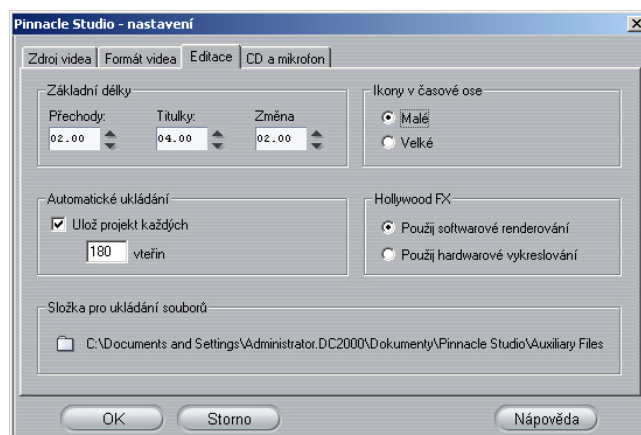
- *Dobrá*—vhodná pro přenos pomocí el. Pošty či Internetem
- *Lepší*—vhodná pro Video CD
- *Nejlepší*—vhodná pro VHS
- *Vlastní*—uživatelsky definované nastavení

EDITACE - NASTAVENÍ

Nastavení *Editace* je rozděleno do tří částí: nastavení pro nahrávání komentáře, nastavení velikosti náhledu klipů a nastavení délky přechodů, titulků a grafiky.

Nastavení délek

Doba trvání je v sekundách a snímcích. Po 29 snímcích pro NTSC nebo 24 snímcích pro PAL se počítadlo zvýší o jednu





sekundu.

Přechody a grafika

Tato nastavení určují, jak dlouho bude přechod nebo titulek viditelný, bez toho, aniž byste jeho délku nějak upravovali. Pamatuje, že implicitní nastavení je 1 sec pro přechod a 4 sec pro titulek. Maximální doba trvání je 10 sec. u přechodu a 60 sec pro titulek.

Změny hlasitosti

Zde můžete nastavit dobu trvání pro ikonu změny hlasitosti tlačítky  která se nachází v *Nastavení zvuku*  . Přesně nastavuje dobu trvání změny hlasitosti ze současné na novou úroveň. Maximální doba trvání je 59 sec.

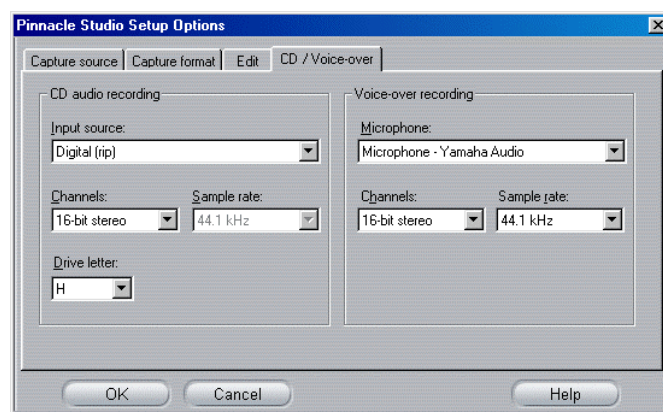
Hollywood FX

Jak bylo uvedeno v kapitole 8, Hollywood FX je komplex 3D přechodů. Pokud Vaše grafická karta podporuje 3D akceleraci, zaškrtněte políčko *Použij hardwarové vykreslování*. Pokud Vaše grafická karta nepodporuje 3D akceleraci, zvolte možnost *Použij softwarové renderování*. Chcete-li vidět 3D efekt v plné kvalitě, stiskněte klávesu [ALT] a posunujte jezdcem na časové ose. Při *Exportu videa* bude efekt vypočítán v plné kvalitě.

Velikost ikon

Pokud máte časovou osu přepnutou do režimu *klipy*, můžete nastavit velikost ikon zobrazujících jednotlivé scény.

CD A MIKROFON - NASTAVENÍ



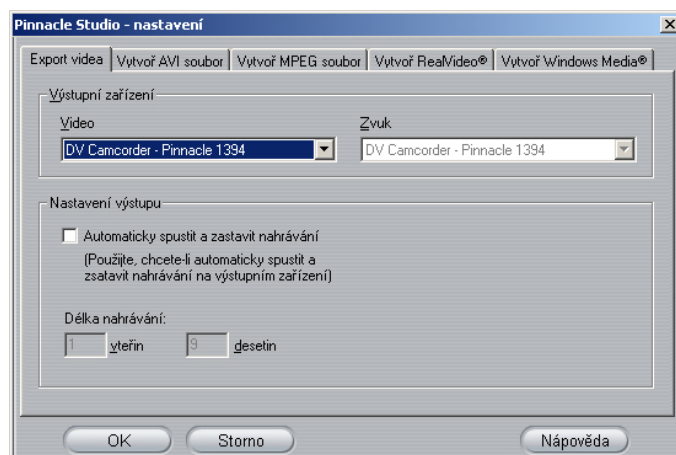
Nahrávání z CD

Studio zjistí typ zvukové karty ve Vašem počítači a zobrazí ji v rozbalovacím menu. Nejlepší kvality dosáhnete použitím digitálního přenosu.

Mikrofon

Studio zjistí typ zvukové karty ve Vašem počítači a dostupné nahrávací zařízení zobrazí v rozbalovacím menu.

EXPORT VIDEO



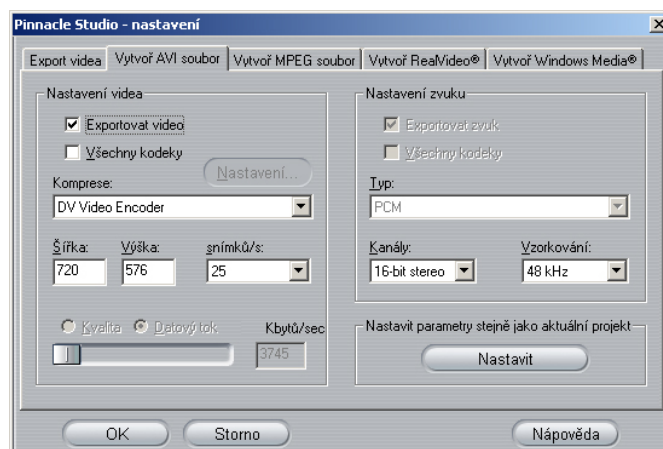
Stejně jako při nahrávání si Studio zjišťuje jaký hardware pro Export videa máte instalován v počítači.

Při exportu máte možnost zvolit zda chcete použít S-Video nebo kompozitní výstup.

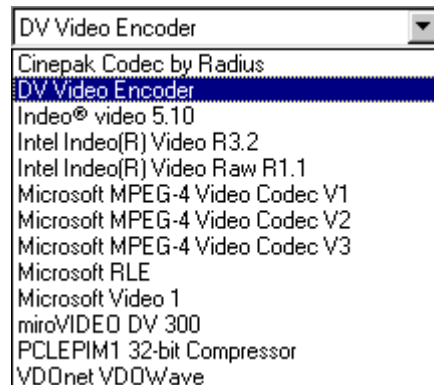
Kliknutím na tlačítko *Vytvořit* se vypočítá Váš projekt. Poté klikněte na tlačítko *Play* a program Studio začne přehrávat video z počítače.

VYTVOŘ AVI SOUBOR

Toto nastavení Vám umožní měnit kompresi.



Nastavení kodeku



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

Šířka a výška

Šířka a výška jsou měřeny v bodech. Implicitní nastavení je 720 x 480 bodů. Zvýšení počtu bodů silně zvýší potřebný prostor na disku i čas k renderování filmu. Pomocí těchto parametrů můžete také měnit poměr jednotlivých stran.

Kvalita/Datový tok

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

Počet snímků

Implicitní nastavení je 25 snímků ze sekundu. Můžete pro některé speciální aplikace (např. video Web) počet snímků ze sekundu snížit.

Nastavení komprese zvuku

Nastavení zvuku

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

Typ

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

Kanály

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

Vzorkování

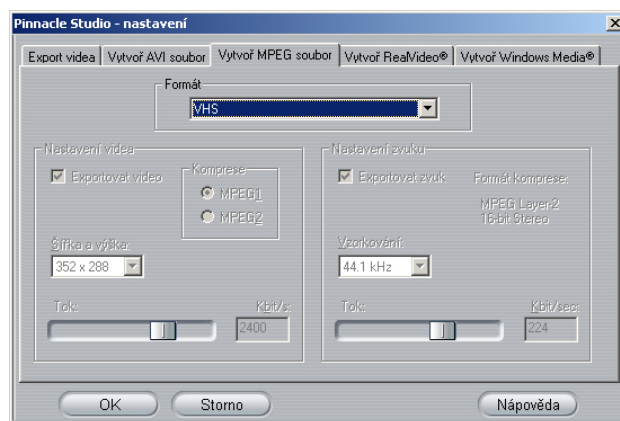
Pro parametr *Vzorkování* platí stejné pravidlo jako pro kanály. Vždy volte takovou kvalitu záznamu, s jakou hodláte vytvořit výsledný film. Zhruba řečeno 11 khz je kvalita na úrovni rádiového příjmu středních vln, 22 khz je podobná příjmu FM vysílání a 44 khz je vzorkování zvuku na úrovni záznamu na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

VYTVOŘ MPEG SOUBOR

Tento dialogový panel Vám umožní měnit nastavení výroby MPEG souboru ..

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

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



Komprese

Můžete zvolit kodek MPEG-1 či MPEG-2. MPEG-2 má vyšší kvalitu nežli kodek MPEG-1

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

Šířka a výška

Šířka a výška jsou hodnoty udávané v pixelech. Snížení šířky a výšky výrazně sníží velikost souboru, nicméně zároveň sníží kvalitu záznamu. Maximální rozlišení pro MPEG-1 je 352 x 240. Maximální rozlišení pro MPEG-2 je 720 x 480

Datový tok

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

Nastavení zvuku

Vzorkování

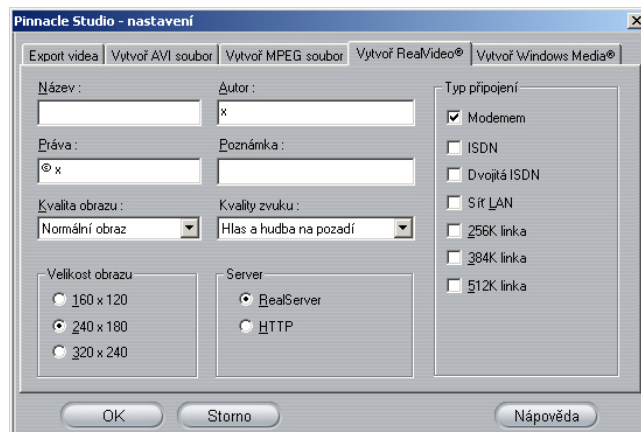
Při použití formátu MPEG můžete zvolit mezi dvěmi hodnotami – 44.1kHz a 48 kHz.

Datový tok

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

VYTVOŘ REALVIDEO

Tento dialogový panel Vám umožní nastavovat parametry RealVideo souboru, který vytváří soubory pro RealNetworks®



RealPlayer® G2 přehrávač (<http://www.real.com>).

Titul, Autor a Práva

Tato pole jsou určena pro identifikaci RealVideo klipu a jsou zakódována do klipu, ale jsou neviditelná při běžném přehrávání.

Poznámka

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

Web Server

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

- RealServer Vám umožní vytvořit soubor, který může být vysílán RealNetworks RealServer. RealServer podporuje speciální funkce a ty vyžadují např. nastavení typu modemu atp..



Poznámka: Čím vyšší kvalita požadovaného souboru, tím větší velikost, to znamená bude potřeba více času ke stažení filmu z webu. Volte proto takovou kvalitu, o které si myslíte, že bude mít smysl.

HTTP volba Vám umožní optimalizovat přehrávání pro jednoho ze šesti cílových skupin

Připojení

Zde definujete rychlost připojení k síti Internet. Nižší hodnoty připojení znamenají nižší kvalitu přehrávání.

Kvalita videa

Je volba mezi kvalitou snímku a rychlostí přehrávání.. Slide Show dodává snímek v nejvyšší kvalitě každých několik sekund v závislosti na rychlosti připojení

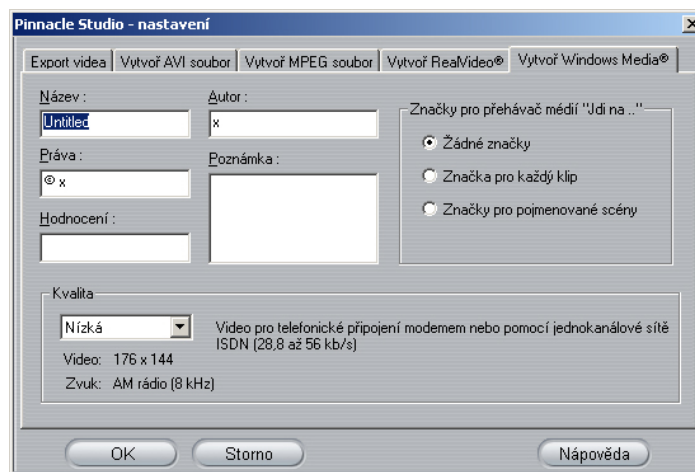
Kvalita zvuku

Zde si můžete nastavit kvalitu zvuku.

Velikost videa

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

VYTVOŘ WINDOWS MEDIA



Titul, Autor a Práva

Tato pole jsou určena pro identifikaci Windows Media klipu a jsou zakódována do klipu, ale jsou neviditelná při běžném přehrávání.

Poznámka

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

Kvalita přehrávání

Zvolte kvalitu přehrávání podle typu připojení.

Značky pro přehrávač médií

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



Dodatek B: Tipy a triky

Příprava harddisku

Před zachytáváním je nutné:

- Ukončete všechny programy, které pracují na pozadí systému . Stiskněte <Ctrl> <Alt> . Otevře se aplikace *Ukončit program*. Ukončete všechny aplikace kromě Explorer a Systray .

Klikněte na *Start > Programy > Příslušenství > Systémové nástroje > ScanDisk*.

Ujistěte, se je li volba *Úplný* aktivní a klikněte na *Start* (toto bude chvíli trvat)

- Klikněte na *Start > Programy > Příslušenství > Systémové nástroje > Defragmentace*.
- Vypněte všechny spořiče napájení (Umístěte kurzor na plochu, klikněte pravým tlačítkem a vyberte *Vlastnosti > Spořič obrazovky > Nastavení*). Ujistěte se že všechny položky jsou nastaveny na *Nikdy*.



Poznámka: Video editační programy nepodporují multitasking. Nepoužívejte při zachytávání jiné programy.

Operační paměť

Čím více RAM máte, tím lépe. Potřebujete minimálně 64 MB RAM , ale doporučujeme aspoň 128 MB

Základní deska a procesor

Potřebujete minimálně Pentium II 300.

Výrazně nedoporučujeme procesory Duron využívající čipovou sadu VIA KT133, KT133A.

SOFTWARE

Nastavení hloubky barev

1. 16 bit barevná hloubka je doporučena
2. Zvolte v *Ovládací panely > Obrazovka > Nastavení > Barvy, High Color (16-bit)*.



Nastavení overlaye mají vliv pouze na počítačovém monitoru, na výstupu bude film na výstupu vždy v plném rozlišení a plné ba

Windows 98

Pro zvýšení výkonu ve Windows 98 zvolte následující kombinaci.

1. Klikněte na: *Start > Nastavení > Ovládací panely > Systém. Klikněte na Výkon > Systém souborů > Poradce při potížích*
2. Zajistěte aby volba *Nepoužívat zpožděný zápis pro žádnou jednotku* nebyla zaškrtnuta.
3. Ujistěte se že volba *Optimalizace čtením napřed* je na nule.
4. Ujistěte se že je zapnut režim DMA. Podrobnosti naleznete v dodatku C

Nastavení mechaniky CD-ROM

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

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

Lišta

Vypněte zobrazování hodin na liště.

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

ZVÝŠENÍ FRAME RATE

Není –li Váš systém schopen docílit 25 fps pro PAL/SECAM, 29.97 fps pro NTSC), zkuste následující:

Deaktivujte síť a všechny síťové operace

Síťové operace mohou omezit nahrávání a přehrávání. Doporučujeme nepracovat v síti.

Nahrávání zvuku

Nahrávejte zvuk pouze tehdy, když ho potřebujete. Zvuk potřebuje velkou část výkonu procesoru pro jeho zpracování. Doporučujeme PCI zvukovou kartu .

Digitální video se zvukem

Nahráváte-li video se zvukem, nezapomeňte, že zvuk také potřebuje prostor na disku:

- CD kvalita (44 khz, 16 bit, stereo) požadují 172 KB/sec.;
- Stereo kvalita (22 khz, 16 bit, stereo) přibližně. 86 KB/sec
- Mono kvalita (22 khz, 8 bit, mono) požadují 22 KB/sec.

STUDIO A POČÍTAČOVÉ ANIMACE

Upravujete-li počítačové animace se Studiem DV nebo kombinujete-li tyto s digitálním videem, prosím poznamenejte si tyto důležité informace.:

Velikost snímků

Vytvářejte animaci vždy podle následujících parametrů:

Quality	TV-Cropping	NTSC	PAL	Audio
DV	Yes	720 x 480	720 x 576	44 kHz 16-bit stereo

Jiné nastavení může způsobit dlouhou dobu renderingu a chyby při přehrávání.