

**333** tipů  
a triků  
pro

Jan Veselý

# Pinnacle Studio

*Sbírka nejužitečnějších postupů  
pro zpracování digitálního videa*



computer  
press

*Správa projektu a základní zpracování videa  
Střih, vložení přechodů, obrazů a titulků  
Úpravy zvuku, odstranění šumu a další efekty  
Vytvoření DVD a export do různých formátů*

**Jan Veselý**

**333 tipů a triků  
pro Pinnacle Studio**

---

**Computer Press  
Brno  
2012**

# 333 tipů a triků pro Pinnacle Studio

Jan Veselý

**Obálka:** Martin Sodomka

**Odpovědný redaktor:** Eduard Keberle

**Technický redaktor:** Jiří Matoušek

Objednávky knih:

<http://knihy.cpress.cz>

[www.albatrosmedia.cz](http://www.albatrosmedia.cz)

[eshop@albatrosmedia.cz](mailto:eshop@albatrosmedia.cz)

bezplatná linka 800 555 513

ISBN 978-80-251-3645-4

Vydalo nakladatelství Computer Press v Brně roku 2012 ve společnosti Albatros Media a. s. se sídlem Na Pankráci 30, Praha 4. Číslo publikace 15 897.

© Albatros Media a. s. Všechna práva vyhrazena. Žádná část této publikace nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele.

1. vydání

**ALBATROS**  **MEDIA** a.s.

# Stručný obsah

Úvodem	15
Příprava pro zpracování projektu	17
Základní zpracování videozáznamu a obrázků	33
Efekty pro vaše videosoubory	43
Tvorba titulků	99
Jak vytvořit a propojit menu DVD	119
Práce se zvukem a hudebním podkladem	129
Jaké jsou možnosti exportu videa	145
Doplňky	181
Zpracování vašeho projektu krok za krokem	191
Rejstřík	221



# Obsah

<b>Úvodem</b>	<b>15</b>
Komu je kniha určena	15
Zpětná vazba od čtenářů	16
<b>Příprava pro zpracování projektu</b>	<b>17</b>
1 Jak začít vlastní projekt	17
2 Jak otevřít nebo uložit již rozpracovaný projekt	17
3 K čemu slouží archivace a obnovení projektu	18
4 Jak obnovit archivovaný projekt	18
5 Jak odstranit projekt a pomocné soubory	19
6 Jak odstranit pomocné soubory	19
7 Jak načíst ukázkový projekt	19
8 Jak nastavit preference projektu	20
9 Jak nastavit preference videa a zvuku	21
10 Jak použít další monitor pro náhled v režimu celé obrazovky	22
11 Jak zachycovat video z webové kamery	23
12 Jak importovat videozáznamy, fotografie a zvuky z videokamery	24
13 Jak importovat videozáznamy z disku DVD nebo Blue-Ray	25
14 Jak importovat disk DVD nebo Blue-Ray uložený na HDD	26
15 Jak importovat média z jiných typů zařízení	27
16 Jak zaznamenávat snímek po snímku ze zdroje živého videa	27
17 Jaké jsou možnosti pořizování snímků	28
18 Jak používat přehrávač	29
19 Jak vybrat video z jiné složky	30
20 Jaké jsou možnosti časové osy	31
21 Jak zobrazit klipy místo časové osy	31
22 Jak zobrazit textový výpis místo časové osy	32
<b>Základní zpracování videozáznamu a obrázků</b>	<b>33</b>
23 Jak vybrat soubor videa a spustit detekci jeho scén	33
24 Jak vložit soubor videa nebo jeho scény na časovou osu	33
25 Jak upravit délku vloženého klipu	34
26 Jak zkrátit vložený klip statického videa	35
27 Jak upravit délku vloženého klipu přímo na časové ose	35
28 Jak rozdělit vložený klip	36

29	Jak kombinovat klipy z rozděleného klipu	36
30	Jak nalézt scénu vloženého klipu	36
31	Jak vložit značku na pozici jezdce	36
32	Jak přecházet mezi značkami na pozici jezdce	37
33	Jak odstranit značku na pozici jezdce	37
34	Jaké jsou možnosti velikosti časové osy	37
35	Jak zobrazit fotky nebo uložené snímky	37
36	Jak vložit fotky nebo uložené snímky na časovou osu	38
37	Jak otočit vloženou fotografii	38
38	Jak upravit červené oči na fotografii	39
39	Jak nastavit délku vložené fotografie	40
40	Jak animovat vloženou fotografii od začátku do konce	40
41	K čemu slouží lupa ve vlastnostech fotografie	40
42	K čemu slouží tlačítko Shoda s předchozím klipem	41
43	K čemu slouží projektový zásobník	41
44	Jak uložit snímek videa z filmu a vytvořit obrázek	42
	<b>Efekty pro vaše videosoubory</b>	<b>43</b>
45	Jak upravit jas vloženého klipu	43
46	Jak zlepšit vzhled videa s velkým šumem	43
47	Jak kompenzovat chvění nebo otřesy způsobené pohybem kamery	43
48	Jak zpomalit nebo zrychlit vložený klip	44
49	Jak nastavit klip pro opačné přehrání	44
50	Jaké jsou možnosti posuvníku a lupy	45
51	Jak vytvořit zasněný dojem	45
52	Jaké jsou možnosti otočení klipu	46
53	Jaké jsou možnosti svislé a vodorovné úpravy velikosti klipu	46
54	Jak vytvořit reliéf	46
55	Jak rozmazat obraz klipu	47
56	Jak dosáhnout změkčení obrazu	48
57	Jak vytvořit pohled přes sklo	48
58	Jak vytvořit starý film	49
59	Jak vytvořit ohraničení a stíny klipu	50
60	Jak vytvořit efekt vodní kapky	50
61	Jaké jsou možnosti vytvoření přsvětlení v obraze klipu	51
62	Jaké jsou možnosti ořezu obrazu	52
63	Jak zaoblit rohy obrazu	52
64	Jak zprůhlednit obraz	52
65	Jak vytvořit efekt zemětřesení	53
66	Jak rozmazat pohyb obrazu	53

---

67	Jak vytvořit efekt vlny na vodní hladině	54
68	Jaké jsou možnosti efektu zvětšení	54
69	Jak pracovat s mapou barev	55
70	Jaké jsou možnosti opravy barev obrazu	56
71	Jak upravit osvětlení	57
72	Jak vytvořit sépiové zbarvení	57
73	Jaké jsou možnosti vykreslení	58
74	Jak vytvořit různé barevné nádechy obrazu	59
75	Úpravy a vyvážení bílé barvy	60
76	Jak vytvořit inverzi	60
77	Vytvořte si černobílý film	61
78	Jak použít efekt MinMax	62
79	Jak vytvořit mozaiku	62
80	Rozšířené možnosti efektu barevného skla	63
81	Rozšířené možnosti starého filmu	64
82	Jak použít středový efekt	64
83	Jak vytvořit iluzi vidiny	65
84	Jaké jsou možnosti rozmnožení obrazu	66
85	Jak použít efekt paprskového rozmazání	67
86	Jak zvýraznit určitou část obrazu	67
87	Jak vymalovat obraz vodovou barvou	68
88	Jak zaostřit obraz	69
89	Efekt zkoseného krystalu	69
90	Jak vytvořit nekonečný efekt	70
91	Jak přidat oheň do klipu	71
92	Jaké jsou rozšířené možnosti kapky vody	72
93	Jaké jsou rozšířené možnosti vytvoření záře v obraze klipu	73
94	Jaké jsou rozšířené možnosti zvětšení obrazu	73
95	Jaké jsou rozšířené možnosti efektu vlny na vodní hladině	74
96	Jak vytvořit mlhu nebo mraky	74
97	Jak vytvořit pohled přes tunel	75
98	Jak použít efekt zrcadlové síně	76
99	Jak vytvořit zrnění obrazu	77
100	Jak dát obrazu barevný nádech změnou černé a bílé barvy	78
101	Jak vytvořit černobílou kresbu	78
102	Jak změnit barevnou strukturu obrazu	79
103	Jak vytvořit různé deformace obrazu	80
104	Jak vložit slunečný efekt	80
105	Jak vytvořit ilustraci obrazu	81
106	Jak vložit letící částice	82



107	Možnost vložení různých třípytů a září	83
108	Možnosti vložení různých tvarů a znaků do obrazu	84
109	Jak použít klíčové snímky v nastavení efektu	85
110	Jak přidat efekt chromatického klíče	85
111	Jak přidat efekt obraz v obraze	86
112	Jak upravit překryvné video pomocí funkce chromatického klíče	87
113	Jak upravit překryvné video pomocí funkce Obraz v obraze	88
114	Jak použít Klíč luma	88
115	LooksBuilder SE	89
116	Jak zobrazit přechody	91
117	Jak aplikovat přechod mezi klipy na časové ose	91
118	Změňte nastavení přechodu	91
119	Jak nastavit přechod pro opačné přehrání	92
120	Jak doplnit přechody mezi vybrané klipy, popř. fotografie	92
121	Jaké jsou možnosti identifikace přechodu	93
122	Jak editovat přechody (Hollywood Fx For Studio)	93
123	Jak zobrazit témata koláže a jaké mají části	94
124	Jak vložit koláž na časovou osu a nastavit její úvodní část	95
125	Jak vložit koláž na časovou osu a nastavit volný přechod	95
126	Jak vložit koláž na časovou osu a nastavit dolní třetinu	96
127	Jak vložit koláž na časovou osu a nastavit konec	96
128	Jak změnit pozadí koláže na vlastní	97
129	Jak změnit délku videa či fotografie v koláži	97
130	Jak vypnout zvuk videí vložených do koláže	98
131	Mix více vrstev a podobná témata	98
	<b>Tvorba titulků</b>	<b>99</b>
132	Jak zobrazit a upravit standardní titulky	99
133	Jak zobrazit a upravit standardní filmové titulky	99
134	Jak vložit titulek na časovou osu	99
135	Jak vytvořit překryv klasického titulku	100
136	Jak vytvořit klasický titulek přes celou obrazovku	100
137	Jak vytvořit překryv filmového titulku	100
138	Jak vytvořit filmový titulek přes celou obrazovku	101
139	Jak přejít na editor klasických titulků	101
140	Jak přejít na editor filmových titulků	101
141	Možnosti nastavení písma v klasickém titulku	102
142	Možnosti vytvoření vlastního písma klasického titulku	102
143	Jak přidat písmo mezi oblíbené u klasického titulku	104
144	Jak změnit pozadí klasického titulku	104

145	Jak vložit do klasického titulku obrázek	104
146	Jak vytvořit závěrečné titulky	105
147	Jak vytvořit informační titulkový pás	106
148	Jak přidat do klasického titulku elipsu nebo obdélník	106
149	Změna velikosti, otočení a umístění v klasickém titulku	107
150	Jak nastavit prokládání, předstih a zkosení u klasického titulku	107
151	K čemu slouží Skupina a Rozdělit u klasického titulku	108
152	Jaké jsou možnosti zarovnání u klasického titulku	108
153	Vyjmout, kopírovat, vložit a odstranit u klasického titulku	108
154	Jak uložit klasický titulek pro možnost dalšího použití	109
155	Jak nastavit délku jakéhokoli titulku	109
156	Možnosti formátu vzhledu písma ve filmovém titulku	109
157	Možnosti vlastního nastavení vzhledu písma ve filmovém titulku	110
158	Jak přidat další vzhled písma ve filmovém titulku	111
159	Jak přidat okraj písma ve filmovém titulku	111
160	Jak přidat stín písma ve filmovém titulku	112
161	Kde najít vlastní vytvořené vzhledy písma ve filmovém titulku	112
162	Jak vymazat vzhled, okraj nebo stín u písma ve filmovém titulku	112
163	Možnosti přidání tvarů do filmového titulku	112
164	Možnosti nastavení pozadí ve filmovém titulku	113
165	Možnosti zarovnání ve filmovém titulku	113
166	Možnosti sloučení ve filmovém titulku	113
167	Možnosti vrstvy ve filmovém titulku	114
168	Možnosti vložení videa do filmového titulku	114
169	Možnosti vložení obrázků do filmového titulku	114
170	Možnosti vložení objektů do filmového titulku	115
171	Jak zadat objekt ve filmovém titulku	115
172	Jak zdůraznit vložený objekt ve filmovém titulku	116
173	Jak ukončit vložený objekt ve filmovém titulku	116
174	Kopírovat, vložit a smazat vrstvy ve filmovém titulku	116
175	Jak uložit filmový titulek pro pozdější použití	116
176	K čemu zamknout stopu titulků neboli stopu nadpisů	117
	<b>Jak vytvořit a propojit menu DVD</b>	<b>119</b>
177	Jak zobrazit již vytvořená menu	119
178	Jak vložit menu na časovou osu	119
179	Jak editovat vložené menu	119
180	Jak spustit editor pro tvorbu vlastního menu	119
181	Jak vložit do menu normální tlačítko	119
182	Jak vložit do menu tlačítko s náhledem	120

183	Jak vložit do menu předchozí tlačítko	120
184	Jak vložit do menu další tlačítko	121
185	Jak vložit do menu kořenové tlačítko	121
186	K čemu slouží styl zvýraznění	121
187	Jak použít text jako tlačítko	121
188	Jak použít obrázek jako tlačítko (pokročilý)	122
189	Jak propojit tlačítko s textem	122
190	Jak upravit tlačítko na žádné tlačítko	123
191	Jak uložit či otevřít vytvořené menu	123
192	Jak vložit do menu pohyblivé pozadí	123
193	Jaké jsou možnosti tvorby kapitol při vložení menu	124
194	Jaké jsou možnosti uspořádání propojení kapitol menu	125
195	Jak upravit text kapitoly	125
196	Jak nastavit náhled tlačítka	125
197	Jak vytvořit pohyblivý náhled tlačítka	126
198	Jak vytvořit kapitoly ručně	126
199	Jak zrušit nastavenou kapitolu	126
200	Jak nastavit vrácení na menu	127
201	Jak zobrazit čísla kapitol nebo zrušit jejich zobrazení	127
	<b>Práce se zvukem a hudebním podkladem</b>	<b>129</b>
202	Jak zobrazit zvukové efekty	129
203	Jak zobrazit soubory s hudbou	129
204	Jak a kam vkládat zvukový efekt	129
205	Jak a kam vkládat hudbu	130
206	Zapnout/Vypnout procházení zvuku pomocí jezdce	130
207	Jak změnit nastavení klipu zvuku	130
208	Jak změnit hlasitost zvukových stop	131
209	Jak přidat komentář	132
210	Jak přidat hudbu z jednotky CD	132
211	Jak generovat hudbu na pozadí	133
212	Jak potlačit nechtěný šum zvuku	134
213	Jak odstranit vítr ve zvuku	134
214	Jak upravit rychlost zvuku	135
215	Ekvalizér a jeho možnosti	135
216	Jak vyrovnat rozdíly ve zvuku	136
217	Jak odstranit příliš výrazné sykavky z řeči	136
218	Jak vytvořit zvuk opotřeбенé gramofonové desky	136
219	Jaké jsou možnosti ozvěny	137
220	Jaké jsou možnosti sboru	137

221	Jak spravovat kanály zvuku	138
222	Jak přidat stereo ozvěnu	138
223	Jak přidat stereo rozptyl	139
224	Jak zobrazit hlasitost zvuku přímo na časové ose	139
225	Jak zobrazit vyvážení zvuku přímo na časové ose	139
226	Jak zobrazit zesílení/zeslabení zvuku přímo na časové ose	139
227	Jak změnit hlasitost zvuku přímo na časové ose	139
228	Jak změnit vyvážení zvuku přímo na časové ose	140
229	Jak změnit nastavení zesílení/zeslabení zvuku přímo na časové ose	141
230	Jak editovat zvuk u vloženého videa	141
231	Jak vytvořit prostorový zvuk	141
232	Jak vložit zvukový efekt nebo hudbu do audiostopy	141
233	Jak vytvořit video SmartMovie	142
234	K čemu zamknout videostopu či stopu překryvného videa	142
235	K čemu zamknout zvukovou stopu či druhou zvukovou stopu	143
236	K čemu zamknout zvukové efekty a komentář	143
237	K čemu zamknout hudbu na pozadí	143
238	Jak ztlumit zvukové stopy	143
	<b>Jaké jsou možnosti exportu videa</b>	<b>145</b>
239	Jak vytvořit pouze zvukový soubor ve formátu WAV	145
240	Jak vytvořit pouze zvukový soubor ve formátu MP3	145
241	Možnosti vlastního nastavení tvorby zvukového souboru	145
242	Jak vytvořit soubor AVI (DV) pro PC a TV	146
243	Jak vytvořit soubor AVI (MJPEG) pro PC	147
244	Jak vytvořit soubor AVI pro Nintendo Wii	147
245	Jak vytvořit malý nebo střední soubor AVI pro PC	147
246	Možnosti vlastního nastavení tvorby souboru AVI	148
247	Jak vytvořit malý nebo střední soubor DivX	149
248	Jak vytvořit soubor DivX pro PC a TV	150
249	Jak vytvořit soubor DivX pro Sony PS3(R)	150
250	Jak vytvořit soubor DivX pro Microsoft Xbox(R)	150
251	Možnosti vlastního nastavení tvorby souboru DivX	151
252	Jak vytvořit soubor DivX plus HD pro PC a TV	152
253	Jak vytvořit soubor DivX plus HD pro PC a TV	152
254	Možnosti vlastního nastavení tvorby souboru DivX Plus HD	152
255	Jak vytvořit video ve formátu Flash na celou obrazovku	153
256	Jak vytvořit video ve formátu Flash pro Nintendo Wii	154
257	Jak vytvořit malý nebo střední soubor videa ve formátu Flash	154
258	Možnosti vlastního nastavení tvorby Videu ve formátu Flash	154

259	Možnosti tvorby souboru kompatibilního se zařízením iPod	155
260	Jak vytvořit soubor MOV pro odeslání e-mailem	155
261	Jak vytvořit soubor MOV pro mobilní telefon	156
262	Jak vytvořit soubor MOV pro odeslání na Internet	156
263	Jak vytvořit soubor MOV v DV pro PC	156
264	Jak vytvořit soubor MOV pro HD TV	157
265	Možnosti vlastního nastavení tvorby souboru MOV	157
266	Jak vytvořit soubor MPEG-1 kompatibilní s formátem Video CD	158
267	Jak vytvořit soubor MPEG-1 v kvalitě VHS	159
268	Jak vytvořit soubor MPEG-1 pro šíření v síti Internet	159
269	Možnosti vlastního nastavení tvorby souboru MPEG-1	159
270	Jak vytvořit soubor MPEG-2 v kvalitě DVD	160
271	Jak vytvořit soubor MPEG-2 v kvalitě SVCD	160
272	Jak vytvořit soubor MPEG-2 s vysokým rozlišením	161
273	Jak vytvořit soubor MPEG-2 kompatibilní s HDV2	161
274	Možnosti vlastního nastavení tvorby souboru MPEG-2	161
275	Jak vytvořit soubor MPEG-2 TS (AVCHD/BD) pro Sony PS3(R)	162
276	Jak vytvořit soubor MPEG-2 TS pro videokamery AVCHD	162
277	Jak vytvořit soubor MPEG-2 TS pro Sony PS3(R)	163
278	Možnosti vlastního nastavení tvorby souboru MPEG-2 TS	163
279	Jak vytvořit soubor MPEG-4 pro posílání e-mailem	163
280	Jak vytvořit soubor MPEG-4 pro odeslání přes mobilní telefon	164
281	Jak vytvořit soubor MPEG-4 pro odeslání přes Internet	164
282	Jak vytvořit soubor MPEG-4 pro přehrávání v PC	164
283	Možnosti vlastního nastavení tvorby souboru MPEG-4	165
284	Možnosti tvorby souboru Real Video	166
285	Možnosti tvorby souboru kompatibilního se Sony PSP	167
286	Jak vytvořit soubor Windows Media ve vysoké kvalitě PAL	167
287	Jak vytvořit soubor Windows Media v HD	167
288	Jak vytvořit soubor Windows Media v HDV pro ShowCenter 200	168
289	Možnosti tvorby souboru Windows Media v HDV	168
290	Jak vytvořit soubor Windows Media pro Microsoft XBox(R)	169
291	Možnosti Windows Media v PAL	169
292	Možnosti vlastního nastavení tvorby souboru Windows Media	170
293	Jaké jsou možnosti tvorby souboru 3GP	171
294	Možnosti vlastního nastavení tvorby souboru 3GP	171
295	Jak vytvořit disk AVCHD	171
296	Jak vytvořit Blu-Ray Disc	172
297	Jak vytvořit HD DVD	172
298	Jak vytvořit DVD	172

299	Jak vytvořit SVCD	173
300	Jak vytvořit VCD	173
301	Možnosti vlastního nastavení pro export disku	174
302	Jak vypočítat obraz disku, ale nevypalovat jej	174
303	Jak vypálit již dříve vypočítaný obraz disku	175
304	Jak přehrát video na pásku	176
305	Jak uložit projekt na YouTube	176
306	Jak se mohu registrovat na YouTube	178
307	Jak uložit projekt na Yahoo!Video	178
308	Vytvořit mezi značkami v exportu videa	179
309	Jak změnit složku pro umístění dočasných souborů	179

## Doplňky

181

310	V jakém rozlišení spustit program	181
311	Jak registrovat produkt	181
312	Jak aktualizovat produkt	181
313	Jak si prohlédnout program s průvodcem	182
314	Jak zakoupit aktivací klíče	182
315	Jak zadat aktivací klíče	183
316	Jak zobrazit aktivací klíče	183
317	Jak obnovit aktivací klíče	183
318	Jak spustit informace o vaší verzi programu	184
319	Možnosti upgradu na verzi 15	184
320	Jak spustit nápovědu programu	184
321	Jak přejít na web odborné pomoci	185
322	Zjištění nestandardního ukončení	185
323	SureThing Express Labeler a jeho možnosti	186
324	Dazzle Video Creator Plus HD	187
325	Avid Studio	187
326	Pinnacle Video Transfer	188
327	Pinnacle Title Extreme	188
328	RedGiant Trapcode Starglow a RedGiant Warp	188
329	Bias SoundSoap 2 PE	189
330	SmartSound Sonicfire Plug-in fo Studio	189
331	Pinnacle PCTV picoStick 74E SOLO	189
332	Zelené plátno Pinnacle pro klíčování	189
333	Shop.avid.com	189

	<b>Zpracování vašeho projektu krok za krokem</b>	<b>191</b>
334	Přesun videa z digitální kamery	191
335	Jak vybrat video ze složky ke zpracování	192
336	Jaké jsou možnosti úpravy délky vloženého klipu	192
337	Jak do projektu zapojit fotografie	194
338	Vytvořte si ze svého záznamu zajímavé fotografie	195
339	Titulky pro váš projekt – titulek přes celou obrazovku	196
340	Titulky pro váš projekt – průhledný titulek	198
341	Závěrečný titulek	199
342	Přechody pro váš projekt	200
343	Koláže pro váš projekt	201
344	Upravte si záznam cesty	203
345	Vytvořte si starý film	204
346	Další zvýraznění obrazu vašeho videa	204
347	Využijte překryvnou osu pro druhé video	205
348	Chromatický klíč a jeho možnosti pro váš projekt	206
349	Jak ze záznamu odstranit nevhodné zvuky	207
350	Možnosti změny zvuku na časové ose	207
351	Zvukové efekty pro váš projekt	208
352	Vložte do projektu hudbu	209
353	Vytvořte si vlastní hudbu	209
354	Vlastní komentář pro váš projekt	210
355	Prezentace nebo SlideShow	210
356	Rychlá tvorba hudebního videa	211
357	Vytvořte menu DVD svého projektu	212
358	Vytvořte menu kapitol DVD svého projektu	213
359	Všechna menu DVD vašeho projektu a jejich nastavení	215
360	Menu DVD jako mapa	216
361	Pustěte si a zkontrolujte svůj projekt	218
362	Vytvořte si DVD svého projektu	218
363	Vytvořte si kopie DVD svého projektu	218
364	Nezapomeňte na obal pro DVD svého projektu	219
365	Pochlubte se svým videem v mobilu	219
366	Pochlubte se svým videem na YouTube.com	220
	<b>Rejstřík</b>	<b>221</b>

# Úvodem

Digitální videokamery se staly běžnou součástí našich domácností a s jejich rychlým rozvojem roste v posledních letech i nabídka programů, které nám mají pomoci se správou a úpravami pořízených videozáznamů. Jedním z velmi populárních nástrojů je i Pinnacle Studio, mezi jehož velké přednosti patří nízká pořizovací cena a přívětivé uživatelské prostředí. Rozhraní v českém jazyce sice umožní základní orientaci i úplným začátečníkům, ale nejen jim se jistě bude hodit kniha, která dokáže odpovědět na většinu otázek, které se mohou při zpracování videozáznamů v programu Pinnacle Studio objevit. Přehledně členěné tipy rozdělené podle tématu a náročnosti poskytnou rychlé informace začátečníkům i pokročilým čtenářům a zajímavé rady zde může najít i zkušený uživatel.

## Komu je kniha určena

Ať už jste zkušenější tvůrci krátkých filmů, nebo úplní začátečníci, kniha obsahuje tipy a triky pro každého. Jestliže s úpravami digitálního videa teprve začínáte, pak se rychle a srozumitelně seznámíte se základními pojmy. Pokud jste zkušenější, pak se můžete naučit nové postupy a techniky. A jste-li profesionály v oboru, pak zde objevíte tipy a triky, díky nimž posunete svou práci na vyšší úroveň.

Každý článek je označen úrovní podle pokročilosti:



začátečník

Nevyžaduje, kromě zcela základního povědomí, žádné konkrétní znalosti pracovních postupů v Pinnacle Studio.



pokročilý

Předpokládá dřívější, alespoň základní zkušenosti s používáním Pinnacle Studio a znalost pojmů a základních postupů.



znalec

Předpokládá velmi dobrou znalost a praktickou zkušenost se správou a úpravami videa v Pinnacle Studio.



## Zpětná vazba od čtenářů

Nakladatelství a vydavatelství Computer Press stojí o zpětnou vazbu a bude na Vaše podněty a dotazy reagovat. Můžete se obrátit na následující adresy:

*redakce PC literatury*

*Computer Press*

*Spielberk Office Centre*

*Holandská 3*

*639 00 Brno*

nebo

*sefredaktor.pc@cpress.cz*

**Computer Press neposkytuje žádný servis ani podporu aplikacím třetích stran.  
V takovém případě se prosím obraťte na tvůrce aplikace.**

# Příprava pro zpracování projektu

## 1 Jak začít vlastní projekt



Chcete-li vytvořit vlastní nový projekt, spusťte program, který vám po spuštění ihned poskytne nepoužitou časovou osu k jeho vytvoření. Spouštíte-li program poprvé, může se vám načíst tzv. ukázkový projekt. V tomto případě stisknete klávesy **CTRL+N** a program vám poskytne k práci na projektu nepoužitou časovou osu. Pro uložení vašeho projektu stisknete klávesy **CTRL+S**. Pro uskutečnění úkolů nového projektu popř. jeho uložení můžete také využít cestu přes panel nástrojů **Program**.

## 2 Jak otevřít nebo uložit již rozpracovaný projekt



Potřebujete-li uložit váš projekt, použijte klávesovou zkratku **CTRL+S**, popř. v nabídce **Program** → **Uložit projekt** nebo **Uložit projekt jako...** Možnost **Ulož projekt jako...** využijete, pokud projekt ukládáte poprvé, popř. pokud jej později budete ukládat s potřebou změny jeho názvu. Pro potřebu změny názvu projektu můžete použít také položku **Přejmenovat projekt...** v nabídce **Program**.

Vypnete-li váš program a po určitém čase jej opět spustíte, otevřete váš rozpracovaný projekt s použitím klávesové zkratky **CTRL+O**, popř. v nabídce **Program** → **Otevřít projekt...** Otevře se vám složka **My Projects**, kam jsou ukládány vámi vytvořené projekty. Nyní stačí pouze vybrat požadovaný projekt. Panel nástrojů **Program** také nabízí možnost přímého otevření některého ze čtyřech naposledy otevřených projektů.

Nový projekt	Ctrl+N
Otevřít projekt...	Ctrl+O
Uložit projekt	Ctrl+S
Uložit projekt jako...	
Přejmenovat projekt...	
Archivovat projekt...	
Obnovit projekt...	
Odstranit projekt	
Odstranit pomocné soubory...	
1 C:\Users\...\Projekt 4	
2 C:\Users\...\Projekt 3	
3 C:\Users\...\Projekt 2	
4 C:\Users\...\Projekt 1	
Zavřít	

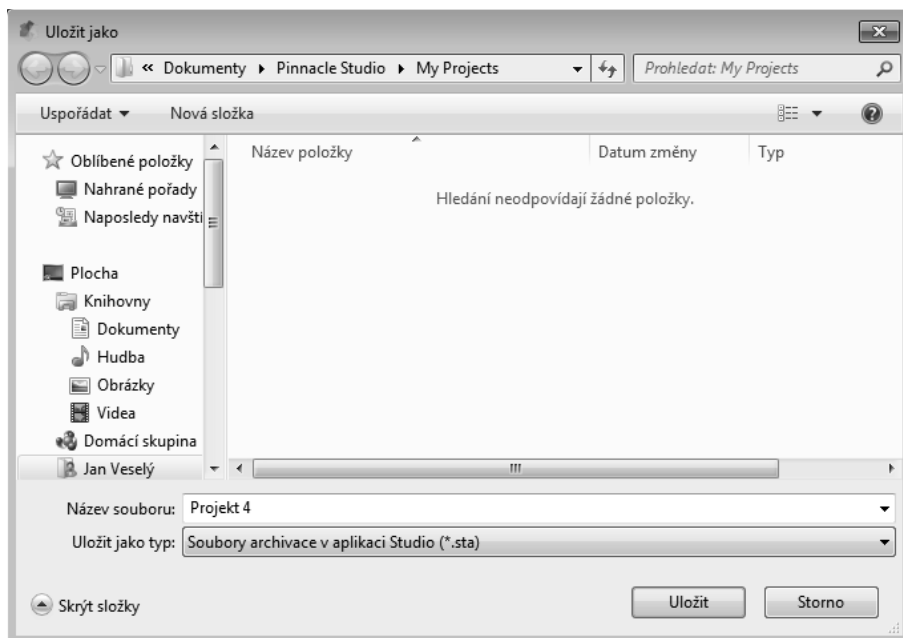
Obrázek 1: Dialogové okno Uložit projekt

### 3 K čemu slouží archivace a obnovení projektu



Při tvorbě vašeho projektu budete využívat mnoha materiálu: fotografie, hudbu, video, zvuky atd. Lehce se může stát, že si později omylem některý z těchto souborů vymažete ze svého úložiště, protože s velikostí projektu roste množství použitého materiálu a množství použité kapacity vašeho úložiště.

Abyste se vyhnuli nepříjemnostem se ztrátou některého z potřebných souborů, můžete využít možnost **Program** → **Archivovat projekt...** Pomocí této možnosti uložíte archiv se všemi potřebnými soubory, které potřebujete k úspěšnému dokončení vašeho projektu. Na dokončení archivace vás program upozorní. Je nutné toto potvrzení odsouhlasit klepnutím na tlačítko **OK**.



Obrázek 2: Nastavení jména a umístění archivačních souborů

### 4 Jak obnovit archivovaný projekt



Pokud jste svůj projekt pro jistotu uložili s využitím možnosti **Archivovat projekt...** a nyní jej potřebujete z tohoto archivu obnovit, musíte tak učinit v nabídce **Program** → **Obnovit projekt...** V zobrazené složce **My Projects** otevřete složku vámi archivovaného projektu. Pokud jste archivovali např. projekt „Projekt 1“, otevřete složku „Projekt 1 Archiv“ a následně shodně pojmenovaný soubor **StudioArchive** „Projekt 1 Archiv“.

Po otevření archivovaného souboru vás program informuje, kolik bude potřebovat volného místa k obnově projektu a jak dlouho obnova potrvá. Také vás bude informovat, že v dalším kroku musíte vybrat místo pro obnovu archivu projektu. Ten bude obnoven jako standardní projekt. Pokud nezvolíte jiný název, bude projekt uložen v podobě

„název projektu (RRRR-MM-DD) (HHh:MMm)“. RRRR-MM-DD znamená datum a HHh:MMm čas obnovy. Po uložení bude projekt automaticky otevřen a můžete jej začít dále zpracovávat.

## 5 Jak odstranit projekt a pomocné soubory



Pokud jste již dokončili svůj projekt a máte vytvořenou jeho finální podobu, můžete jej odstranit z vašeho úložiště. Odstranění provedete v nabídce **Program** → **Odstranit projekt**. Zvolíte-li tuto možnost, objeví se seznam všech projektů, které jsou zrovna k dispozici. Označte projekt klepnutím na jeho název, popř. s použitím klávesy **CTRL** nebo **SHIFT** můžete označit více projektů. Označené projekty nenávratně vymažete klepnutím na tlačítko **OK**, případně výběr zrušíte klepnutím na tlačítko **Storno**.

## 6 Jak odstranit pomocné soubory



Při tvorbě vašeho projektu nebude uložen pouze soubor s projektem, ale také další pomocné neboli dočasné soubory, které zabírají nemalé místo na vašem úložišti. Program proto disponuje funkcí **Odstranit pomocné soubory...**, kterou naleznete v nabídce **Program**. Položka **Odstranit pomocné soubory...** nabízí tři možnosti provedení odstranění. Můžete **Odstranit dočasné soubory aktuálního projektu**, **Odstranit dočasné soubory všech ostatních projektů** nebo **Odstranit dočasné soubory všech projektů**. Všechny varianty vám udají hodnotu, kolik se po odstranění uvolní místa na disku. Vybranou možnost potvrďte klepnutím na tlačítko **OK**, případně zrušte klepnutím na tlačítko **Storno**.

## 7 Jak načíst ukázkový projekt



Chystáte-li se program použít poprvé, může vám jeho funkce přiblížit tzv. ukázkový projekt. Při prvním spuštění se vás program zeptá, zda chcete ukázkový projekt spustit. Chcete-li se k načtení ukázkového projektu vrátit později, použijte položku **Nápověda** → **Načíst ukázkový projekt**. Spustí se vám projekt **OurNatureAdventure**, kde pro vás tvůrčí program použil pro ilustraci ukázkou řady funkcí. Pokud se chystáte pracovat s programem poprvé, je pro vás přínosné si ukázkový projekt spustit a sledovat časovou osu s výsledným zpracováním projektu v okně přehrávače.



Obrázek 3: Ukázkový projekt, který je součástí programu

## 8 Jak nastavit preference projektu



Než se pustíte do práce na projektu, můžete si nastavit jeho vlastnosti v položce **Preference projektu**, kterou najdete na panelu nástrojů v položce **Nastavení**. Můžete podle svých požadavků provést nastavení jednotlivých dostupných parametrů. Samozřejmě můžete ponechat výchozí nastavení.

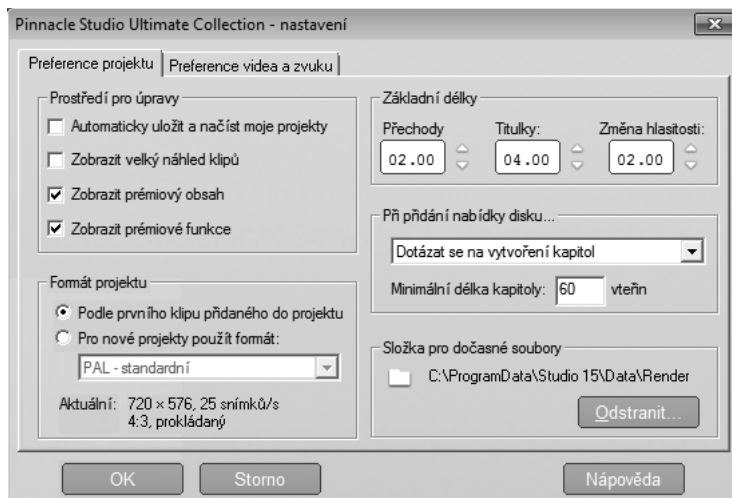
**Prostředí pro úpravy** umožňuje **Automaticky uložit a načíst moje projekty**. Pokud zvolíte tuto možnost, bude váš projekt při ukončení práce s programem automaticky uložen. Po spuštění programu se automaticky otevře i projekt, na kterém jste pracovali. Další možnost **Zobrazit velký náhled klipů** umožňuje zobrazení většího náhledu klipů. Zbývající možnosti **Zobrazit prémiový obsah** a **Zobrazit prémiové funkce** umožňují pracovat s prémiovými doplňky, pokud jimi vaše verze programu disponuje.

**Formát projektu** je možné nastavit **Podle prvního klipu přidaného do projektu** nebo manuálně v **Pro nové projekty použít formát:** s výběrem vámi požadované varianty. Vyberete-li si první možnost, program se vždy automaticky naprogramuje podle prvního do časové osy vloženého videa.

**Základní délky** umožňují nastavení základní časové délky v sekundách pro použití přechodů, titulků a změny hlasitosti. Tyto délky lze pak individuálně měnit během zpracování projektu.

Další část **Při přidání nabídky disku...** se věnuje nastavení kapitol v importu disku DVD.

Poslední možností je nastavení parametru **Složka pro dočasné soubory**. Klepnutím na ikonu složky můžete zvolit úložiště dočasných souborů. Klepnutím na tlačítko **Odstranit** můžete vymazat dostupné dočasné soubory. Vámi zvolené nastavení potvrdíte klepnutím na tlačítko **OK**, popř. zachováte výchozí nastavení klepnutím na tlačítko **Storno**.



Obrázek 4: Nastavení vlastních preferencí projektu

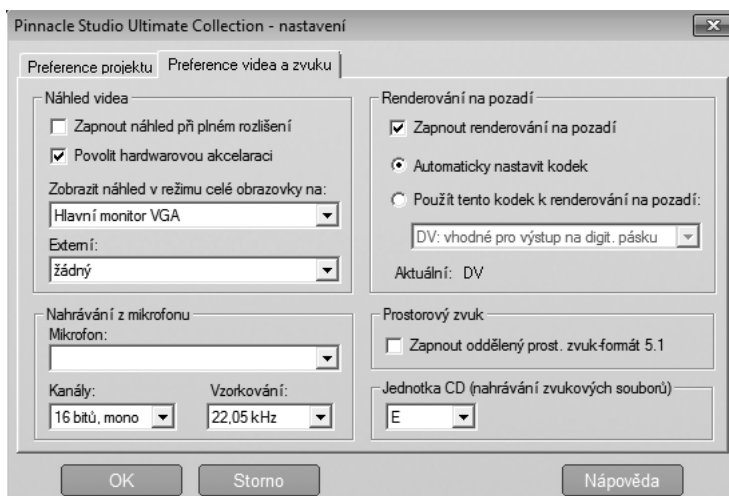
## 9 Jak nastavit preference videa a zvuku



Než začnete zpracovávat vaše video a jeho zvukovou složku, můžete provést nastavení videa a zvuku v nabídce **Nastavení** → **Preference videa a zvuku**. Položka **Náhled videa** vám umožňuje **Zapnout náhled při plném rozlišení** a **Povolit hardwarovou akceleraci**, která zajistí vyšší svižnost náhledu.

Dále máte možnost změnit nastavení monitoru, pokud chcete **Zobrazit náhled v režimu celé obrazovky na**: váš hlavní monitor, popř. na **Externí**. Pro nastavení **Nahrávání z mikrofonu** můžete, pokud je dostupný, vybrat mikrofon a nastavit jeho vlastnosti v parametrech **Kanály**: a **Vzorkování**:

Dále máte možnost nastavení **Renderování na pozadí** s výběrem **Automaticky nastavit kodek** nebo **Použít tento kodek k renderování na pozadí**: a vybrat jej manuálně. Také můžete **Zapnout oddělený prost. zvuk-formát 5.1**. Nakonec můžete zvolit parametr **Jednotka CD (nahrávání zvukových souborů)** a vybrat diskovou mechaniku, kterou použijete k nahrávání zvukových souborů.



Obrázek 5: Nastavení vlastních preferencí obrazu a zvuku

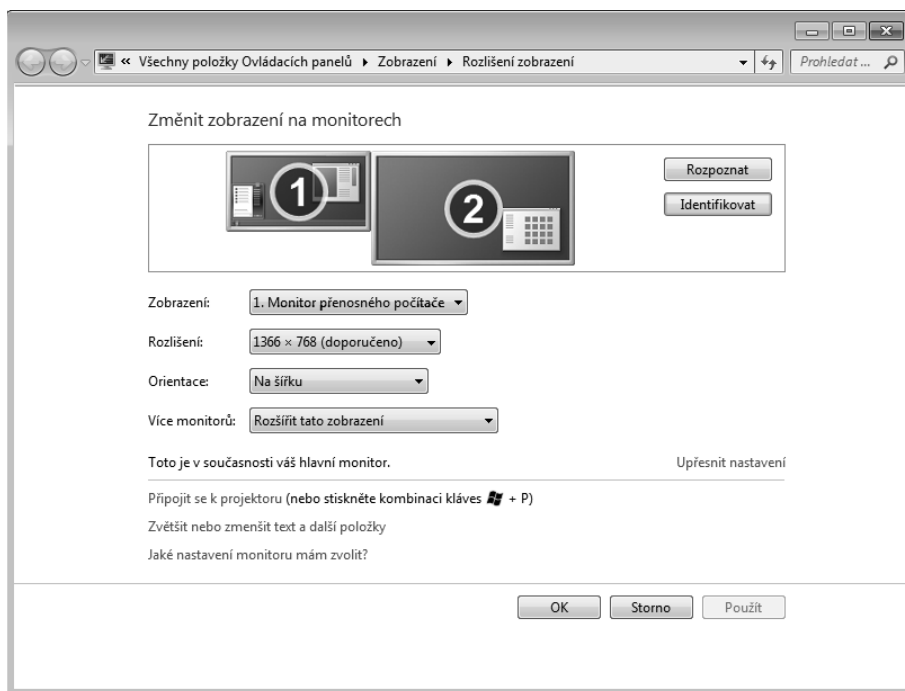
## 10 Jak použít další monitor pro náhled v režimu celé obrazovky



Chcete-li mít přehlednější prostředí při editaci vašeho projektu, je možné využít připojení dalšího monitoru k vašemu PC, popř. notebooku. Připojení externího nebo sekundárního monitoru musíte nejdříve nastavit v ovládacích panelech operačního systému.

Pak můžete spustit program Pinnacle Studio. V nabídce **Nastavení** → **Preference videa a zvuku** → **Náhled videa** můžete **Zapnout náhled při plném rozlišení**, pokud chcete, aby náhled na externím či sekundárním monitoru byl spouštěn v plném rozlišení.

Nejdůležitější parametr je **Zobrazit náhled v režimu celé obrazovky na:**. Vyberte externí nebo sekundární monitor podle možností, kterými disponujete. Vaše nastavení potvrďte tlačítkem **OK**. Aktivaci nastavení provedte klepnutím na ikonu **Zobrazit náhled s plným rozlišením na druhém monitoru**, kterou naleznete u pravého horního rohu přehrávače.



Obrázek 6: Vlastnosti monitorů v ovládacích panelech Windows

## 11 Jak zachycovat video z webové kamery



Připojíte-li webovou kameru k PC, popř. notebooku atd., je připravena k možnosti zachytávání videa pro živý přenos.

1. Spusťte **Import aplikace Studio** klepnutím na tlačítko **1 Import**. V položce **IMPORT Z** klepněte na ikonu **Webová kamera** s individuálním názvem zařízení. Webová kamera se může spustit automaticky, pokud je spuštěn **Import aplikace Studio**. Pokud je okno náhledu webové kamery aktivní, je webová kamera připravena k importu.
2. Nastavení obrazové kvality je možno provést vertikálními jezdcí po klepnutí na ikonu **Další nastavení**. Další nastavení najdete v položce **IMPORT DO**.
3. Volbu umístění je možno provést klepnutím na ikonu **Podrobnosti o složce**, popř. na ikonu **Další nastavení**. Tento parametr vás bude informovat o volné kapacitě vybraného úložiště.
4. Detailní nastavení importovaného materiálu provedete v položce **REŽIM**. Zde je možné nastavit možnosti **Předvolby nahrávaného souboru (Nastavení)** a **Detekce scén**.
5. Na závěr zvolíte **NÁZEV SOUBORU**.



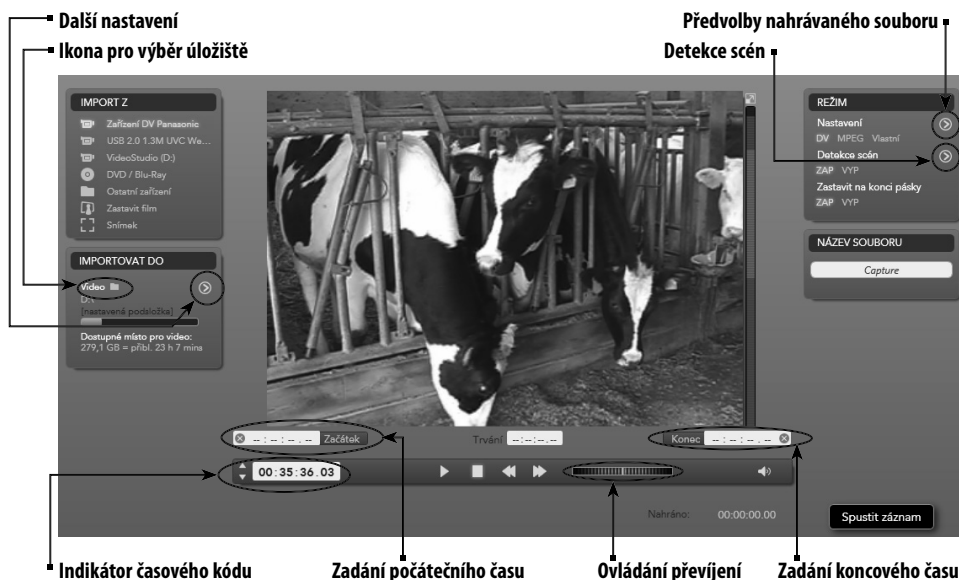
6. Import spustíte přes tlačítko **Spustit záznam** a zastavíte přes **Zastavit záznam**. Níže je zobrazena informace **Nahráno:**, která ukryvá časový údaj o délce importovaného videa. Dále je zde informace **Vynechané snímky:** udávající počet během procesu vynechaných snímků. Ztracený snímek je vždy nahrazen snímkem předcházejícím. Importovaný materiál se podle nastavené **Detekce scén** zobrazí ve spodní části.

## 12 Jak importovat videozáznamy, fotografie a zvuky z videokamery



Připojíte-li videokameru k PC, popř. notebooku atd., např. přes FireWire IEEE 1394, je připravena k možnosti importovat z ní videozáznamy, popř. fotografie a zvuky.

1. Spusťte **Import aplikace Studio** klepnutím na tlačítko **1 Import**. V parametru **IMPORT Z** klepněte na ikonu **Videokamera** s individuálním názvem zařízení, např. **Zařízení DV Panasonic** (viz Obrázek 7).
2. Zapněte videokameru v režimu přehrávání, abyste mohli váš záznam importovat na úložiště v položce **IMPORT DO**.
3. Volbu umístění je možno provést klepnutím na ikonu **Podrobnosti o složce**, popř. na ikonu **Další nastavení**. Tento parametr vás bude informovat o volné kapacitě vybraného úložiště.
4. Detailní nastavení importovaného materiálu provedete v položce **REŽIM**. Zde je možné nastavit možnosti **Předvolby nahrávaného souboru (Nastavení)**, **Detekce scén** a **Zastavit na konci pásky**.
5. Na závěr zvolíte **NÁZEV SOUBORU**.
6. Možností samotného importu je několik. Standardní ovládací tlačítka umožňují ovládat převíjení, spouštění a zastavení záznamu ve videokameře. K dispozici je i jezdec **Ovládání převíjení** a **Indikátor časového kódu**. Jednoduše nastavíte začátek pro import a pomocí tlačítka **Spustit záznam** jej spustíte a zastavíte tlačítkem **Zastavit záznam**. Níže je zobrazena informace **Nahráno:**, která ukryvá časový údaj o délce importovaného videa.
7. Další možností importu je zadání konkrétních časů pro zahájení a ukončení importu do časových políček **Zadání počátečního času** a **Zadání koncového času**. Klepnete-li na tlačítko **Začátek** nebo **Konec**, zapíše se do příslušného políčka čas, který udává **Indikátor časového kódu**. Importovaný materiál se podle nastavené **Detekce scén** zobrazí ve spodní části.



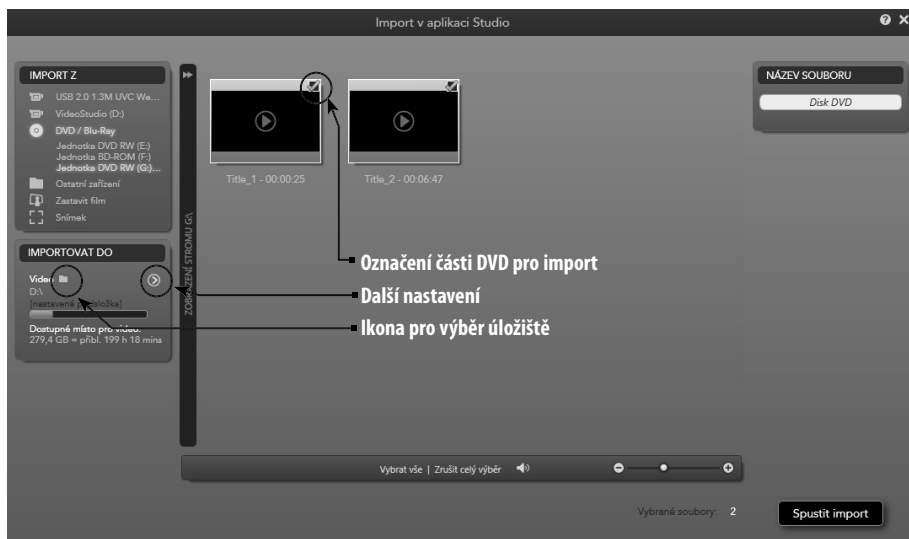
Obrázek 7: Přenos záznamů z videokamery do počítače

## 13 Jak importovat videozáznamy z disku DVD nebo Blue-Ray



Samozřejmostí tohoto programu je možnost importovat videozáznamy z disku DVD nebo Blue-Ray nechráněných proti kopírování.

1. DVD nebo Blue-Ray vložte do příslušné mechaniky a spusťte **Import aplikace Studio** přes tlačítko **1 Import**.
2. V položce **IMPORT Z** klepněte na ikonu **DVD / Blue-Ray** s individuálním názvem zařízení a vyberte požadovanou mechaniku.
3. Další nastavení je v položce **IMPORT DO**. Volbu umístění je možno provést klepnutím na ikonu **Podrobnosti o složce**, popř. na ikonu **Další nastavení**. Tento parametr vás bude informovat o volné kapacitě vybraného úložiště.
4. Na závěr zvolíte **NÁZEV SOUBORU**.
5. Pokud chcete importovat celý disk DVD nebo Blue-Ray, spusťte import klepnutím na tlačítko **Spusťte import**. Chcete-li importovat jen některé části disku DVD nebo Blue-Ray, soustřeďte se na střed okna **Import v aplikaci Studio**, kde jsou vyobrazeny a označeny jednotlivé části disku. Klepnete-li do pravého rohu některé zobrazené části disku, zrušíte její označení a odeberete ji z importu. Opětovné klepnutí by část opět označilo a připravilo k importu. V dolní části máte možnost **Vybrat vše** nebo **Zrušit celý výběr**.



Obrázek 8: Import obsahu disku DVD nebo Blue-Ray

## 14 Jak importovat disk DVD nebo Blue-Ray uložený na HDD



Samozřejmostí tohoto programu je možnost importovat videozáznamy z disku DVD nebo Blue-Ray nechráněných proti kopírování a uložených na HDD.

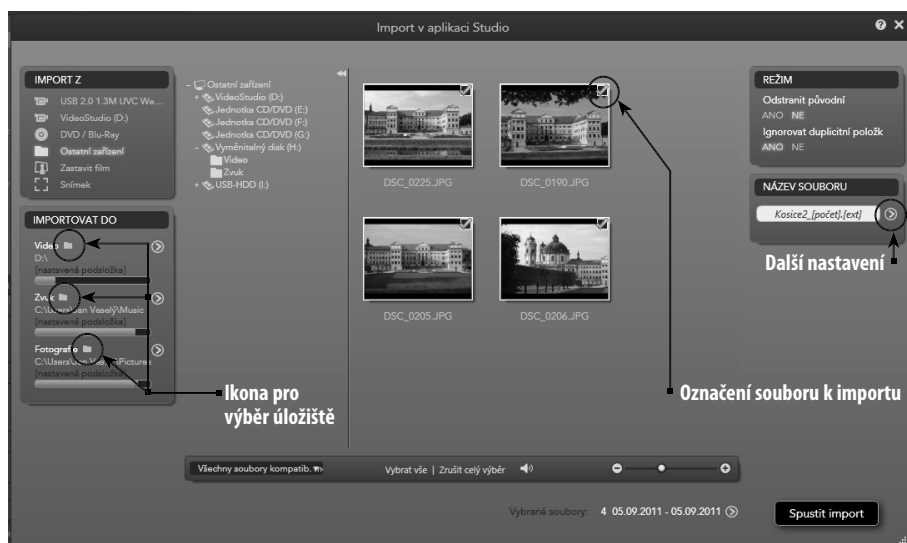
1. Spustíte **Import aplikace Studio** klepnutím na tlačítko **1 Import**.
2. V položce **IMPORT Z** klepněte na ikonu **DVD / Blue-Ray**.
3. Vedle této položky je tlačítko **ZOBRAZENÍ STROMU**. Klepněte na něj a zobrazíte stromovou strukturu, ve které vyberte umístění požadovaného disku DVD / Blue-Ray uloženého na HDD.
4. Další nastavení je v položce **IMPORT DO**. Volbu umístění je možno provést klepnutím na ikonu **Podrobnosti o složce**, popř. na ikonu **Další nastavení**. Tento parametr vás bude informovat o volné kapacitě vybraného úložiště.
5. Na závěr zvolíte **NÁZEV SOUBORU**.
6. Pokud chcete importovat celý disk DVD nebo Blue-Ray, spusťte import klepnutím na tlačítko **Spusťte import**. Chcete-li importovat jen některé části disku DVD nebo Blue-Ray, soustřeďte se na střed okna **Import v aplikaci Studio**, kde jsou vyobrazeny a označeny jednotlivé části disku. Klepnete-li do pravého rohu některé zobrazené části disku, zrušíte její označení a odeberete ji z importu. Opětovné klepnutí by část znovu označilo a připravilo k importu. V dolní části máte možnost **Vybrat vše** nebo **Zrušit celý výběr**.

## 15 Jak importovat média z jiných typů zařízení



Potřebujete-li importovat média ložená na jiných typech zařízení, spusťte **Import aplikace Studio** přes tlačítko **1 Import**.

1. V položce **IMPORT Z** klepněte na ikonu **Ostatní zařízení**.
2. Vedle této položky je tlačítko **ZOBRAZENÍ STROMU**. Klepněte na něj a vyhledejte složku, jejíž obsah se vám ihned zobrazí na středu prostředí **Import v aplikaci Studio**. Níže můžete vybrat specifikaci souborů, popř. **Vybrat vše** nebo **Zrušit celý výběr**. Soubory je možno označit také individuálně jako určitý výběr.
3. Další nastavení je v položce **IMPORT DO**. Volbu umístění je možno provést klepnutím na ikonu **Podrobnosti o složce**, popř. na ikonu **Další nastavení**. Úložiště je třeba nastavit individuálně pro **Video**, **Zvuk** a **Fotografie**.
4. Položka **REŽIM** chrání původní a vstupní soubory proti jejich neúmyslnému odstranění.
5. Položku **NÁZEV SOUBORU** nastavíte přes ikonu **Další nastavení**.
6. Přes tlačítko **Spustit import** spustíte import. Vedle tohoto tlačítka je vyobrazena informace **Vybrané soubory**: a ikona **Další nastavení**, kde můžete nastavit časové informace importovaného materiálu.



Obrázek 9: Dialogové okno pro import videa z přenosných zařízení

## 16 Jak zaznamenávat snímek po snímku ze zdroje živého videa



Potřebujete-li zaznamenat snímek po snímku ze zdroje živého videa a vytvářet animace ze zastaveného filmu, spusťte **Import aplikace Studio** přes tlačítko **1 Import**.

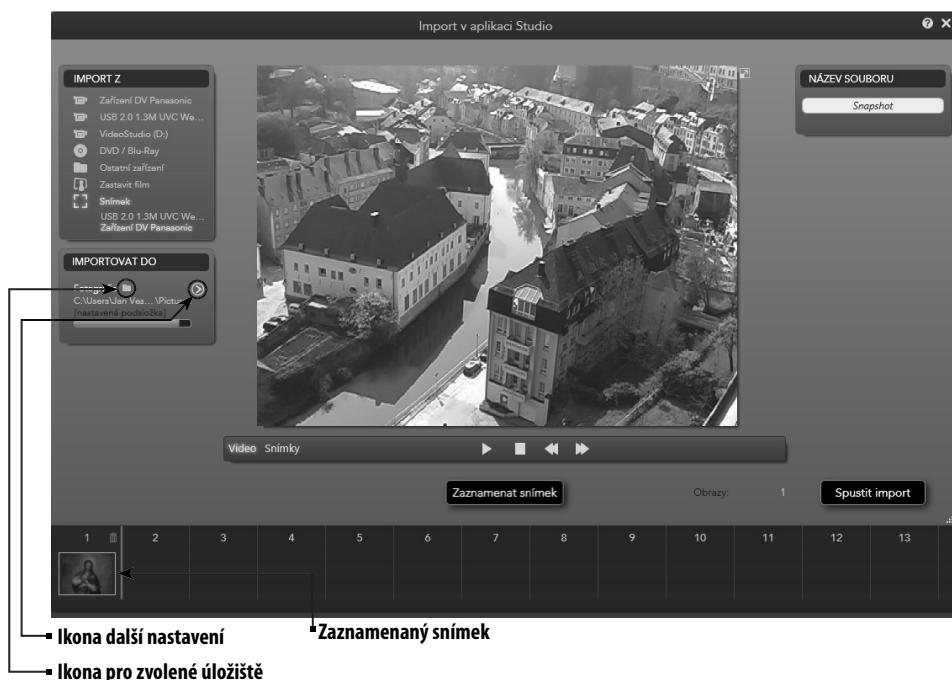
1. V položce **IMPORT Z** klepněte na ikonu **Zastavit film** a vyberte dostupné zařízení. Většinou bude pro tuto činnost použita webová kamera.
2. Další nastavení je v položce **IMPORT DO**. Volbu umístění je možno provést klepnutím na ikonu **Podrobnosti o složce**, popř. na ikonu **Další nastavení**. Tento parametr vás bude informovat o volné kapacitě vybraného úložiště.
3. **Importovat jako** vyberete v položce **REŽIM**. Máte na výběr **VIDEO**, **FOTOGRAFIE** a nebo **OBOJÍ**.
4. Samozřejmě je nutné také nastavit **NÁZEV SOUBORU**.
5. Pod oknem náhledu je možné nastavit podle charakteru zařízení parametry záznamu snímků klepnutím na příslušnou ikonu, např. **Rychlost snímků** a **Režim funkce lesklého papíru**, který můžete nastavit klepnutím na ikonu **Další nastavení** hned vedle. Tlačítkem **Zaznamenat snímek** můžete začít tvořit snímky, které se vám po použití tlačítka **Spustit import** spojí do společného souboru s následným otevřením v režimu **2 Editace**.

## 17 Jaké jsou možnosti pořizování snímků



Potřebujete-li z vašeho videozáznamu nebo třeba z živého přenosu webové kamery uložit nějaké snímky (obrázky), spusťte **Import aplikace Studio** přes tlačítko **1 Import**.

1. V položce **IMPORT Z** klepněte na ikonu **Snímek** s výběrem požadovaného zařízení.
2. Další nastavení je v položce **IMPORT DO**. Volbu umístění je možno provést klepnutím na ikonu **Podrobnosti o složce**, popř. na ikonu **Další nastavení**. Tento parametr vás bude informovat o volné kapacitě vybraného úložiště.
3. Na závěr zvolíte **NÁZEV SOUBORU**.
4. Chcete-li pořídit snímky z živého přenosu webové kamery, můžete tak učinit tlačítkem **Zaznamenat snímek**. Pokud chcete snímky pořídit ze záznamu natočeného na médium videokamery, můžete použít ovládací tlačítka pod oknem náhledu, abyste vyhledali vhodná místa pro pořízení snímku. V tomto případě pořizujete snímky také tlačítkem **Zaznamenat snímek**. Tlačítkem **Spustit import** uložíte snímky do zvoleného úložiště. Následně se program přepne do režimu **2 Editace**, kde budete mít možnost dané snímky zapojit do vašeho projektu.



Obrázek 10: Pořízení statického snímku z videozáznamu

## 18 Jak používat přehrávač



K nejdůležitějším prvkům režimu **2 Editace** patří **Přehrávač**. Při tvorbě vašeho projektu je více než nutné mít možnost si jej přehrát. **Přehrávač** umožňuje také přehrávat **Soubory** a **Scény** ze zvolené složky. Klepnutím na požadovaný soubor nebo scénu, popř. na časovou osu projektu, aktivujete **Přehrávač** k projekci vámi vybraného materiálu. Přehrávač můžete ovládat tlačítky pod jeho oknem náhledu. Ovládání některých tlačítek lze provést stisknutím klávesy.

- **Přehrát** nebo **Pozastavit** → klávesa **MEZERNÍK**
- **Jdi na začátek** → klávesa **HOME**
- **Rychle vzad** → klávesa **J**
- **Rychle vpřed** → klávesa **L**

Přehrávač dále disponuje tlačítkem **Opakovat přehrávání**. S ukazatelem času velmi úzce spolupracuje jezdec **Vyhledat ve videu umístění**. Ať už manuálně nebo přes jmenovaného jezdce můžete vybrat čas, od kterého chcete spustit přehrávání. S dalším jezdcem můžete **Upravit hlasitost přehrávání**. Vedle něj je možno spustit náhled DVD, pokud jej vytváříte, klepnutím na ikonu **Spustit náhled DVD**.

Podíváte-li se nyní nad **Přehrávač**, můžete využít jezdce **Upravit velikost přehrávače**, popř. u jeho pravého horního rohu **Zobrazit náhled s plným rozlišením na druhém monitoru** klepnutím na příslušnou ikonu, je-li další monitor k vašemu PC nebo notebooku apod. připojený a nastavený.



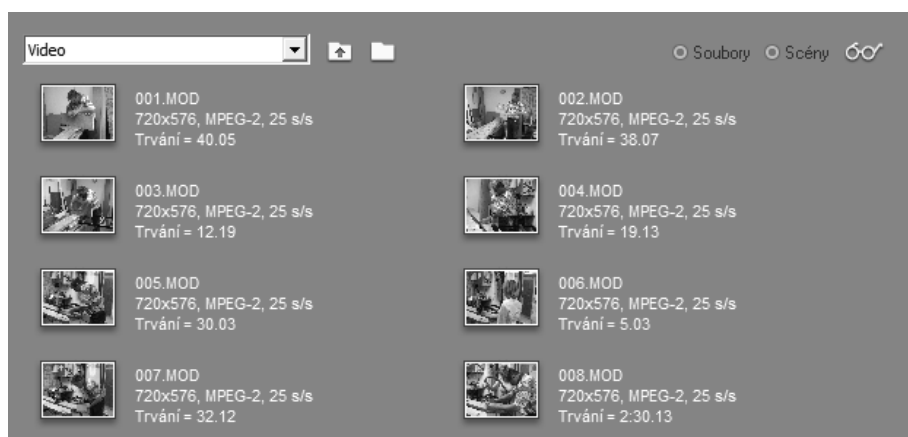
Obrázek 11: Integrovaný přehrávač programu Pinnacle

## 19 Jak vybrat video z jiné složky



Potřebujete-li zobrazit soubory videa ke zpracování projektu, klepněte na ikonu **Vybrat video z jiné složky**. Objeví se okno **Otevřít** a vy vyhledejte požadovaný soubor a klepněte na tlačítko **Otevřít**. V závislosti na velikosti videa může být spuštěna **Detekce scén**. Video se zobrazí rozděleno na více částí, tzv. zobrazení na **Scény**.

Chcete-li video zobrazit jako celek v jeho příslušné složce, označte možnost **Soubory**. Označíte-li zpět možnost **Scény**, video se zobrazí rozdělené podle uskutečněné detekce. Ve složkách je také možno se pohybovat s pomocí ikony **Posunout o úroveň výš** a klepnutím myši na jednotlivé složky či soubory. Styl zobrazení jednotlivých scén a souborů nastavíte klepnutím na ikonu **Zvolit zobrazení pro scéný** a vyberete vám vyhovující možnost.



Obrázek 12: Dialog pro výběr videosouborů z jiného umístění

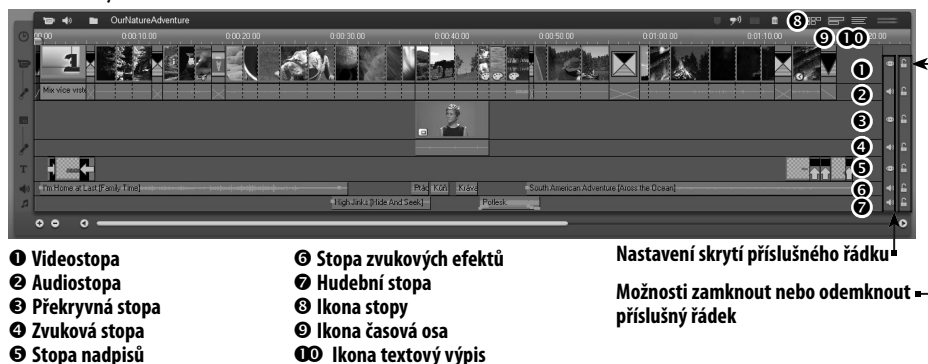
## 20 Jaké jsou možnosti časové osy



**Časová osa** je nejpoužívanější prostředí pro zpracování vašeho projektu. K dispozici je v režimu **2 Editace** ve výchozím stavu programu. Pokud by při spuštění programu nebyla **Časová osa** k dispozici, objeví se po klepnutí na ikonu stejného jména. Poskytuje prostor pro přehledné a plnohodnotné zpracování vašeho projektu. Jednoduše na ni můžete přenášet veškeré požadované prvky, které zde můžete upravovat. Poskytuje vlastní řádky pro jednotlivé skupiny používaných prvků:

- **Videostopa** – umožňuje úpravy jednotlivých vložených videoklipů
- **Audiostopa** – zobrazuje zvuk spojený s videoklipem
- **Překryvná stopa** – umožňuje úpravy pro chromatický klíč či obraz v obraze
- **Zvuková stopa** – zobrazuje zvuk spojený s překryvnou stopou
- **Stopa nadpisů** – umožňuje upravovat titulky
- **Stopa zvukových efektů** – umožňuje vložit a upravit zvukové efekty
- **Hudební stopa** – umožňuje vložit a upravit hudbu na pozadí

Vpravo můžete klepnutím na příslušnou ikonu zapnout, popř. vypnout skrytí jednotlivých řádků časové osy. Dále zde můžete **Zamknout** či **Odemknout** jednotlivé řádky časové osy.



Obrázek 13: Funkce časové osy a zobrazované informace

## 21 Jak zobrazit klipy místo časové osy



Zpracovávat nebo upravovat svůj projekt můžete také v zobrazení jednotlivých klipů. Toto zobrazení spustíte klepnutím na ikonu **Klipy**. I když práce v tomto zobrazení není ideálním řešením, můžete přidávat další prvky i upravovat stávající projekt. Klepnutím na určitý objekt připravíte daný prvek k možnosti přehrát jej v přehrávači. Poklepete-li na něj, spustíte okno pro nastavení **Změnit nastavení klipu**.





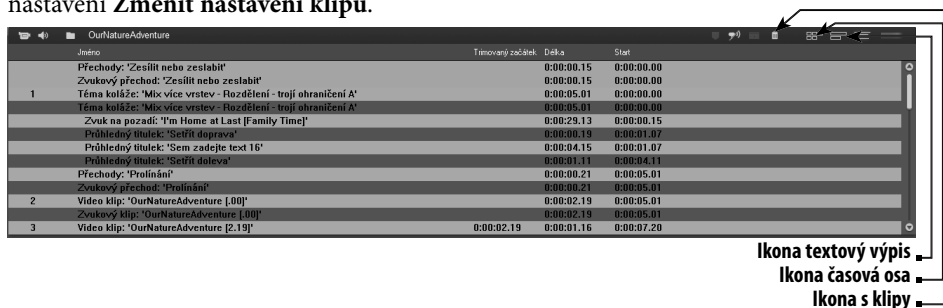
Obrázek 14: Na časové ose mohou být zobrazeny také pouze jednotlivé klipy

## 22 Jak zobrazit textový výpis místo časové osy



začátečník

Zpracovávat nebo upravovat svůj projekt můžete také v zobrazení textového výpisu. **Textový výpis** spustíte klepnutím na ikonu stejného názvu. Je to seznam použitých prvků s časovými údaji. I když není práce v tomto zobrazení ideálním řešením, můžete přidávat další prvky i upravovat stávající projekt. Klepnutím na určitý řádek připravíte daný prvek k možnosti přehrát jej v přehrávači. Poklepete-li na něj, spustíte okno pro nastavení **Změnit nastavení klipu**.



Obrázek 15: Další možností zobrazení časové osy je výpis textových informací

# Základní zpracování videozáznamu a obrázků

## 23 Jak vybrat soubor videa a spustit detekci jeho scén



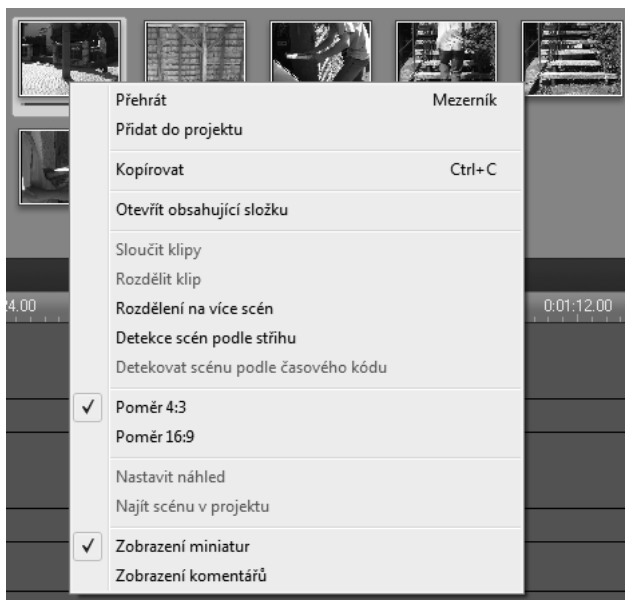
Chcete-li zpracovat potřebný soubor videa, musíte jej nejprve vyhledat. Klepnutím na ikonu **Vyberte video z jiné složky** otevřete vyhledávání podporovaných souborů videa. Vyhledejte potřebný soubor videa a klepněte na tlačítko **Otevřít**. Pokud jste vybrali krátký jednoduchý soubor, většinou se vám vyobrazí přímo jako jedna scéna, kterou můžete vložit na časovou osu. Jedná-li se o složitější soubor, spustí se automaticky **Detekce scén ze souboru...** neboli rozdělení souboru videa na jednotlivé scény, ze kterých bylo video vytvořeno.

## 24 Jak vložit soubor videa nebo jeho scény na časovou osu



Přesun celého videa, popř. pouze jednotlivých scén, na časovou osu je velmi jednoduchý. Nejprve je třeba vědět, zda budete vkládat celé video nebo pouze jednotlivé scény, a podle toho zvolit potřebné zobrazení. Přes tlačítko **Soubory** zobrazíte všechny soubory v aktuální složce a přes tlačítko **Scény** zobrazíte všechny scény ve vybraném souboru. Samotný přesun je možné provést klepnutím na potřebný soubor či scénu a následným přetažením myši na časovou osu nebo klepnutím pravým tlačítkem myši na potřebnou scénu či soubor a dále na příkaz **Přidat do projektu**.

Chcete-li vybrat pro vložení více scén nebo souborů jdoucích za sebou, použijte klávesu **SHIFT** na vaší klávesnici s klepnutím myši na první a poslední požadovanou scénu nebo soubor. Chcete-li provést výběr scén nebo souborů, použijte klávesu **CTRL** na vaší klávesnici s postupným klepáním myši na požadované scény nebo soubory. Samotný přesun provedete shodně, jako kdybyste přesouvali pouze jednu scénu nebo soubor. Nejvhodnější způsob je přetažení na časovou osu pomocí myši.



Obrázek 16: Vložení souboru na časovou osu

## 25 Jak upravit délku vloženého klipu



začátečník

Základní činností při tzv. střihu videa je úprava délky jednotlivých vložených klipů. K této úpravě je nutné si otevřít **Panel nástrojů Video**. Jeho otevření můžete provést několika následujícími způsoby:

- poklepáním na klip
- klepnutím pravým tlačítkem myši na klip a dále na příkaz **Vlastnosti**
- klepnutím na klip a následně na ikonu **Otevřít/zavřít panel nástrojů Video**

Chcete-li provést nastavení začátku klipu, najdete nejdříve místo, kde má klip začínat. Můžete k tomu využít tlačítko **Přehrát trimovaný klip**, popř. použít klávesu **MEZERNÍK**. První stisk klávesy mezerník spustí přehrávání, druhý stisk jej zastaví. Nyní klepněte na ikonu **Nastavit začátek na aktuální obrázek** nebo stihněte klávesu **I**. Vedle této ikony se nyní vyobrazil čas začátku v závislosti na umístění ve zvoleném klipu.

V případě, že jste začátek zvolili nepřesně, je možné jej upravit vedle časové hodnoty zobrazenými vertikálními šipkami neboli tlačítky **Trimování začátku + 1 snímek** nebo **Trimování začátku - 1 snímek**. Použitím těchto tlačítek posunete začátek dopředu nebo dozadu vždy o jeden snímek. Platí, že kolikrát na tlačítko klepnete, o tolik snímků se začátek posune.

Stejně je to i s nastavením konce klipu, který nastavujete klepnutím na ikonu **Nastavit konec na aktuální obrázek** nebo stisknutím klávesy **O** s úpravou pomocí horizontálních šipek označených **Trimování konce + 1 snímek** nebo **Trimování konce - 1 snímek**.

Okna náhledů vám zobrazují začáteční i koncový snímek. Váš výtvar si nyní můžete prohlédnout v okně přehrávače jednorázově klepnutím na tlačítko **Jdi na trimovaný začátek klipu**, popř. stiskem klávesy **D** a následně na tlačítko **Přehrát trimovaný klip**, popř. použít klávesu **MEZERNÍK**. Chcete-li váš výtvar stále za sebou opakovat, klepněte na tlačítko **Přehraj souvisle klipy**.

- |  |                                      |
|--|--------------------------------------|
| ❶ Nastavit začátek na aktuální obrázek                       | ❸ Časový údaj konce                  |
| ❷ Časový údaj začátku  | ❹ Nastavit konec na aktuální obrázek |
| ❸ Trimování začátku + 1 snímek; Trimování začátku - 1 snímek | ❺ Značka nastaveného začátku         |
| ❹ Jdi na původní začátek klipu                               | ❻ Značka nastaveného konce           |
| ❺ Jdi na trimovaný začátek klipu                             | ❼ Náhled snímku zvoleného začátku    |
| ❻ Přehrát trimovaný klip                                     | ❽ Náhled snímku zvoleného konce      |
| ❼ Přehraj souvisle klipy                                     | ❾ Aktuální pozice jezdce v klipu     |
| ❽ Trimování konce + 1 snímek; trimování konce - 1 snímek     | ❿ Délka trimovaného klipu            |



Obrázek 17: Změna nastavení klipu v panelu nástrojů Video

## 26 Jak zkrátit vložený klip statického videa



Klipy statického videa připomínající spíše fotografii se jistě při zpracování vašeho projektu objeví a často bývají časově delší, než je ve skutečnosti potřeba. Proto je důležité umět je jednoduše zkrátit na potřebnou délku. Dvojitým klepnutím na klip otevřete **Panel nástrojů Video**. Právý horní roh tohoto panelu informuje o délce celého vloženého klipu. Klepnete-li na tuto časovou hodnotu, můžete ji následně přepsat na hodnotu vámi požadovanou. Po přepsání ji potvrďte stiskem klávesy **ENTER**.

## 27 Jak upravit délku vloženého klipu přímo na časové ose

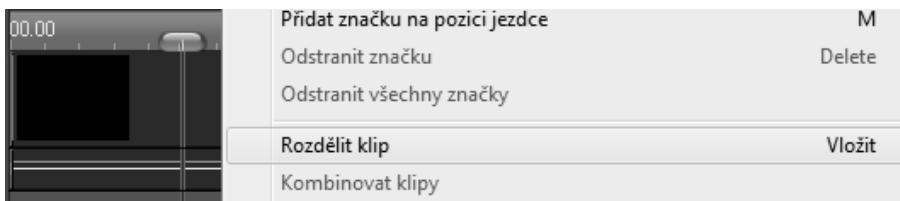


Upravovat délku vloženého klipu nemusíte pouze přes **Panel nástrojů Video**, ale také i přímo na časové ose. Při trošce zručnosti tuto možnost jistě využijete. Tento vcelku jednoduchý postup zahájíte klepnutím na klip, jehož délku potřebujete upravit. Posuňte kurzor myši na začátek nebo konec vloženého klipu, podle toho, kde chcete délku daného klipu upravit. Kurzor se vám v tomto místě změní na modrou šipku. Stiskněte a držte levé tlačítko myši a ve směru šipky posunujte kurzor. Ukazuje-li šipka pouze jeden směr, klip je možno zkracovat. Ukazuje-li šipka oba směry, je možné klip nejen zkracovat, ale i prodlužovat.

## 28 Jak rozdělit vložený klip



Potřebujete-li vložený klip rozdělit, abyste do něj mohli vložit např. jiný klip nebo fotografii, můžete jej rozdělit na časové ose. Posuňte jezdce do místa, kde chcete klip rozdělit. Na stejné místo klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz **Rozdělit klip**. Klip se rozdělil na dvě části přesně v místě, kam jste umístili jezdce. Každá část je nyní samostatný na sobě nezávislý klip.



Obrázek 18: Příkaz Rozdělit klip

## 29 Jak kombinovat klipy z rozděleného klipu



Pokud jste použili příkaz **Rozdělit klip** a zjistili jste, že jste klip rozdělili na místě, kde jste nechtěli, nebo jste se rozhodli, že vytvořené rozdělení nevyužijete, můžete rozdělené klipy slepit opět do jednoho klipu. Důležité je, aby oba rozdělené klipy zůstaly ve stavu, který nastal ihned po rozdělení klipu neboli na sebe navazovaly přerušovanou čarou. Klepněte na první klip, stiskněte klávesu **CTRL** nebo **SHIFT** a klepněte na druhý klip. Nyní na některý ze zvýrazněných klipů klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz **Kombinovat klipy**. Klipy se spojí opět v jeden.

## 30 Jak nalézt scénu vloženého klipu



Vložili jste do svého projektu scénu nebo soubor a potřebujete najít umístění, ze kterého byl tento klip vložen? Je samozřejmostí, že většina projektů je vytvořena z mnoha souborů videa nebo mnoha jednotlivých scén několika souborů videa. Může se pak stát, že ztratíte přehled, odkud byly jednotlivé scény nebo soubory vloženy. Jak je tedy objevit na jejich úložišti? Je to jednoduché. Klepněte na potřebný klip na časové ose pravým tlačítkem myši a vyberte příkaz **Nalézt scénu v albu**. Scéna nebo soubor se ihned objeví na kartě **Zobrazit video**.

## 31 Jak vložit značku na pozici jezdce



Pokud budete tvořit větší projekt s delší časovou náročností, můžete využít funkci **Přidat značku na pozici jezdce** a označit si určitá místa vašeho projektu, ke kterým se pak můžete v průběhu tvorby snadněji vracet. Nejdříve najedte jezdce na místo, kam chcete značku umístit, a pak klepněte na ikonu **Přidat značku na pozici jezdce**. Na zvoleném místě se objeví značka označená číslem. Stejným způsobem můžete postupovat i na dalších místech svého projektu. Značky se čísly vzestupně podle pořadí od začátku projektu k jeho konci. Přidáte-li značku mezi dvě již existující značky, automaticky se přechísly podle výše uvedeného pravidla. Vlevo od ikony **Přidat značku na pozici**

**jezdce** se objeví rozevírací seznam, ve které je seznam značek. K číslu značky je možné připsat poznámku, podle které můžete značku lépe identifikovat. Pokud přidáte novou značku před značku s poznámkou, ačkoliv se změní jejich čísla, poznámka zůstane u značky, ke které byla zapsána.



Obrázek 19: Značky na pozici jezdce

## 32 Jak přecházet mezi značkami na pozici jezdce



Pokud jste využili vícekrát funkci **Přidat značku na pozici jezdce** a vytvořili několik značek, je důležité naučit se v nich orientovat a přecházet mezi nimi. Vlevo od ikony **Přidat značku na pozici jezdce** se zobrazily ikony **Přejít na předchozí značku** a **Přejít na další značku**. Klepáním na tyto ikony můžete mezi jednotlivými značkami přecházet. Chcete-li přejít přímo na některou z vytvořených značek, můžete rozbalit vedle ležící rozevírací seznam a klepnutím myši na vybranou značku zobrazíte její umístění na časové ose.

## 33 Jak odstranit značku na pozici jezdce



Pokud jste použili funkci **Přidat značku na pozici jezdce** a nyní byste chtěli z nějakého důvodu vámi vytvořenou značku vymazat, klepněte na ni levým tlačítkem myši a pak na ikonu **Odstranit značku na pozici jezdce**. Další možnost výmazu značky je klepnutím na ni pravým tlačítkem myši a výběrem příkazu **Odstranit značku**. Chcete-li vymazat veškeré použité značky, klepněte na některou z vytvořených značek pravým tlačítkem myši a zvolte příkaz **Odstranit všechny značky**.

## 34 Jaké jsou možnosti velikosti časové osy



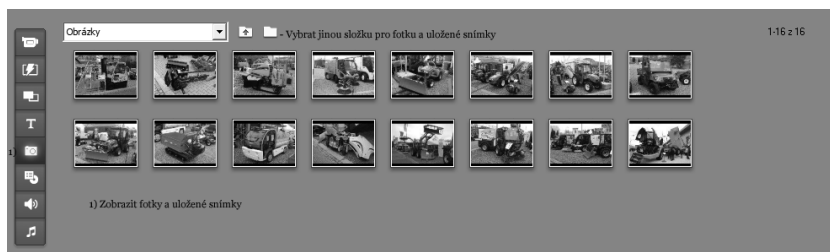
I velikost časové osy je možné nastavit, avšak velikostí není myšlena celková délka časové osy, ale délka její části, která je vidět na obrazovce, aniž by bylo nutné posunout jezdce. Klepnete-li na časové údaje pravým tlačítkem myši, můžete zobrazení časové osy **Zvětšit** nebo **Zmenšit**, popř. vybrat některé z definovaných zobrazení. Vyberete-li např. **1 minuta**, zobrazí se vám na obrazovce časová osa v úseku 1 minuta, kterou si můžete posouvat pomocí horizontálního jezdce na spodu časové osy. Velikost zobrazení časové osy můžete nastavit také manuálně. Klepnete-li do řádku s časovými údaji levým tlačítkem myši a podržíte-li jej, můžete posunem vlevo zobrazovat její větší část. A naopak posunem vpravo zobrazovat její menší část neboli zobrazovat časovou osu detailněji.

## 35 Jak zobrazit fotky nebo uložené snímky



Samozřejmostí programu je i možnost použití a zpracování fotografií. Chcete-li využít možnost použití fotografií, klepněte na ikonu karty **Zobrazit fotky a uložené snímky**.

Fotografie, které chcete použít v projektu, vyberte klepnutím na ikonu **Vybrat jinou složku pro fotky a uložené snímky**. I když budete chtít z jedné složky vybrat více fotografií, stačí při hledání označit pouze jednu ze složky a potvrdit tlačítkem **Otevřít**. Karta **Zobrazit fotky a uložené snímky** zobrazí celý obsah složky, ve které je vámi vybraná fotografie.



Obrázek 20: Karta s náhledy uložených fotografií a snímků

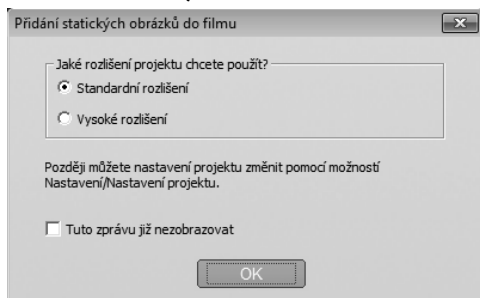
## 36 Jak vložit fotky nebo uložené snímky na časovou osu



Přidání fotografií do projektu je možné několika způsoby:

- poklepáním na fotografii
- klepnutím pravým tlačítkem myši na fotografii a pak na příkaz **Přidat do projektu**
- klepnutím na fotografii s následným přetažením myši na časovou osu

V závislosti na nastavení vašeho projektu a kvalitě vkládané fotografie se může objevit okno s názvem **Přidání statických obrázků do projektu** s možností volby **Standardní rozlišení** nebo **Vysoké rozlišení**. Rozlišení zvolte podle vašich potřeb.



Obrázek 21: Přidání statických obrázků do filmu

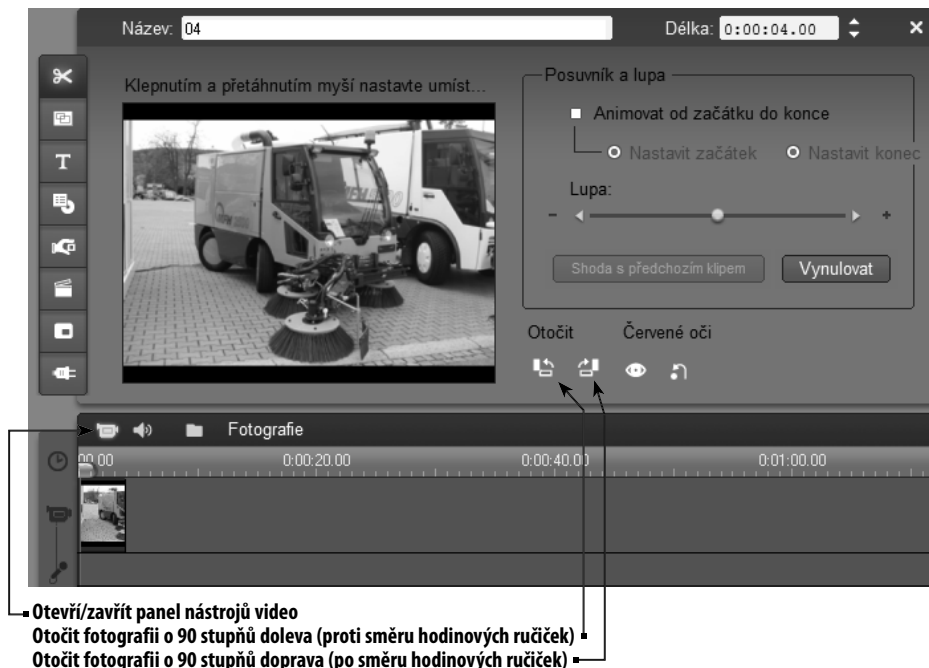
## 37 Jak otočit vloženou fotografii



Velmi častý problém při použití fotografií v projektu je potřeba jejich otočení. Otočit fotografii vloženou na časovou osu ve špatné poloze je možno, když otevřete **Panel nástrojů Video**, ve kterém můžete fotografii upravit. Otevření tohoto panelu můžete provést:

- poklepáním na fotografii
- klepnutím pravým tlačítkem myši na fotografii a pak na příkaz **Vlastnosti**
- klepnutím na fotografii a pak na ikonu **Otevřít/zavřít panel nástrojů Video**

V pravém spodním rohu tohoto panelu je možnost využití funkce **Otočit**. Otočení je možno uskutečnit klepnutím na ikonu **Otočit fotografii o 90 stupňů doleva (proti směru hodinových ručiček)** nebo na ikonu **Otočit fotografii o 90 stupňů doprava (po směru hodinových ručiček)**. Jednotlivé volby můžete použít opakovaně a fotografii tak otočit např. i o 180 stupňů nebo ji vrátit na její původní polohu.



Obrázek 22: Panel nástrojů Video – Jak otočit fotografii o 90 stupňů

## 38 Jak upravit červené oči na fotografii



Častý problém výsledné fotografie při snímání lidí je efekt tzv. červených očí. Tuto vadu fotografie je možno odstranit, otevřete-li **Panel nástrojů Video**. Otevření tohoto panelu můžete provést:

- poklepnáním na fotografii
- klepnutím pravým tlačítkem myši na fotografii a pak na příkaz **Vlastnosti**
- klepnutím na fotografii a pak na ikonu **Otevřít/zavřít panel nástrojů Video**

V pravém spodním rohu tohoto panelu je možnost využití funkce **Červené oči**. Klepněte na ikonu s textem **Klepněte na tuto položku, klepněte na fotografii a vytvořte obdélník kolem červeného oka**. Postupujte přesně podle pokynů ikony. Klepněte na fotografii levým tlačítkem myši, které držíte zmáčknuté, a pomalým tahem myši vytvořte kolem červeného oka obdélník a tlačítko pusťte. Efekt červeného oka bude opraven.



## 39 Jak nastavit délku vložené fotografie



Fotografie je vždy na časovou osu vložena v tzv. základní délce. Základní délka je nastavena pro veškeré vkládané fotografie. Samozřejmě je možnost úpravy délky individuálně u každé vložené fotografie zvlášť. Základní délku nastavíte přes nabídku **Nastavení** → **Preference projektu**. U **Základní délky** není přímá možnost pro nastavení délky fotografie. Pro nastavení délky fotografie je shodné nastavení délky titulku. Změníte-li v nastavení délku pro titulky, bude tato změna určena i pro fotografii.

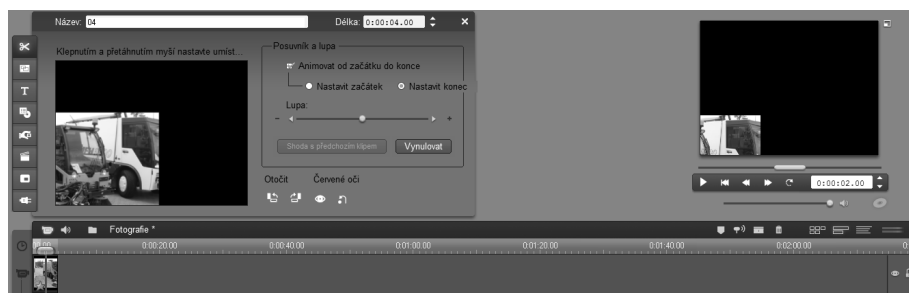
Individuálně můžete délku jednotlivých fotografií změnit, pokud klepnete na fotografii dvojitým klepnutím levého tlačítka myši. Otevřete tím **Panel nástrojů Video**. Délka fotografie je nyní shodná s vámi nastavenou délkou pro titulky v parametru **Základní délky**. Klepnutím na tuto hodnotu u dané fotografie je možno ji přepsat na vámi požadovaný čas manuálně, popř. s použitím vedle umístěných tlačítek **O snímek vpřed** nebo **O snímek vzad**.

## 40 Jak animovat vloženou fotografii od začátku do konce



Chcete-li zpestřit zobrazení a následně také zmizení vložené fotografie, je možné použít funkci **Animovat od začátku do konce**. Nejprve je nutné spustit **Panel nástrojů Video**, např. poklepáním na příslušnou fotografii. U parametru **Posuvník a lupa** zatrhněte možnost **Animovat od začátku do konce**. Nejdříve označte **Nastavit začátek**.

Nyní se přesuňte k oknu náhledu fotografie. Klepněte na fotografii levým tlačítkem myši a držte jej stisknuté. Fotografie nyní tahem myši přesuňte na místo, odkud má tzv. přijet do obrazu. Samozřejmě je i její přesun mimo okno náhledu. Další krok je **Nastavit konec**. Označte tuto možnost a postupujte stejně jako při nastavení začátku. Pokud chcete, můžete nastavit pouze začátek, popř. pouze konec. Veškeré změny je možné odstranit klepnutím na tlačítko **Vynulovat**.



Obrázek 23: Panel nástrojů Video – Animovat od začátku do konce

## 41 K čemu slouží lupa ve vlastnostech fotografie



Jak už sám název napovídá, půjde o to, jak zvětšit, popř. i zmenšit, obraz vložené fotografie. Např. poklepáním na potřebnou fotografii otevřete **Panel nástrojů Video**. V parametru **Lupa**: je k dispozici horizontální osa s jezdcem. Posunutím jezdce vlevo ke značce – můžete obraz zmenšit, naopak posunutím k + jej můžete zvětšit. Změnu velikosti můžete provést také klepnutím na tlačítka šipek po stranách osy. Veškeré změny je možné odstranit klepnutím na tlačítko **Vynulovat**.

## 42 K čemu slouží tlačítko Shoda s předchozím klipem



Toto tlačítko využijete většinou při použití funkce **Animovat od začátku do konce**. Jeho smysl bude nejlepší uvést na následujícím příkladu:

Na časovou osu vložte potřebnou fotografii třikrát za sebou. Poklepáním myši na první fotografii otevřete její **Panel nástrojů Video**. Pokud chcete, můžete využít funkci **Lupa** a fotografii zvětšit či zmenšit podle vaší potřeby. S využitím funkce **Animovat od začátku do konce** zvolte možnost **Nastavit začátek** a následně posuňte pomocí myši fotografii do místa vámi myšleného začátku. Je možné nastavit i její konec, nastavte jej však na místě, kde bude fotografie viditelná.

Nyní otevřete **Panel nástrojů Video** druhé fotografie. Pokud jste u první fotografie měnili velikost jejího obrazu pomocí lupy, popř. jste změnil polohu konce, klepněte na tlačítko **Shoda s předchozím klipem**. Začátek druhé fotografie je nyní shodný s koncem první fotografie a vytvořili jste plynulý přechod mezi fotografiemi. U druhé fotografie již nepoužijte možnost **Nastavit začátek**, ale pouze **Nastavit konec**. Postupujte podobně jako u nastavení začátku první fotografie. Nyní otevřete **Panel nástrojů Video** třetí fotografie a opět klepněte na tlačítko **Shoda s předchozím klipem**.

Efekt bude podobný přechodu mezi první a druhou fotografií. Zde opět, pokud chcete, využijte pouze **Nastavit konec** a máte hotovo. Samozřejmě můžete použít pouze dvě fotografie, popř. i více. Důležité je si uvědomit, že toto tlačítko slouží pouze po za sebe vkládané stejné fotografie.

## 43 K čemu slouží projektový zásobník



Projektový zásobník je souhrn veškerého použitého materiálu v projektu. Otevřete jej klepnutím na tlačítko **Otevřít/zavřít projektový zásobník** nad časovými jednotkami časové osy u názvu projektu. Materiál v projektovém zásobníku je rozdělený podle své povahy. Důležité je nechat zatrhnuté **Zobrazit časovou osu-média/obsah**. Samozřejmostí je možnost opětovného vložení některého z použitých souborů z tohoto zásobníku do projektu.



Obrázek 24: Obsah projektového zásobníku

## 44 Jak uložit snímek videa z filmu a vytvořit obrázek



**Uložit snímek videa z filmu a vytvořit obrázek** je jistě zajímavá funkce programu. Otevřete-li **Panel nástrojů Video** např. poklepáním na vložený klip videa a zvolíte kartu **Uložit snímek videa z filmu a vytvořit obrázek**, máte možnost uložit jakýkoli snímek videa do projektu nebo i na disk jako fotografii nebo obrázek. Nyní umístěte jezdce na časové ose na místo, které chcete uložit. Pak klepněte na tlačítko **Ulož**. V okně náhledu karty **Uložit snímek videa z filmu a vytvořit obrázek** se vám objeví snímek, který můžete následně uložit.

Klepnutím na tlačítko **Vložit do projektu** jej umístíte na časovou osu na místo, kde je umístěný jezdec. Klepnutím na tlačítko **Uložit na disk**, jej můžete uložit na vámi zvolené místo. V **Uložit jako typ** zvolte požadovaný formát fotografie nebo obrázku. Další vlastnost, kterou můžete nastavit, je **Ulož obrázek ve velikosti**. Zde můžete vybrat některou z definovaných možností nebo po zvolení možnosti **Vlastní** definovat požadované rozlišení v pixelech manuálně. Klepnutím na tlačítko **Ulož** bude fotografie nebo obrázek uložen podle vašeho nastavení.



Obrázek 25: Uložení snímku z videa

# Efekty pro vaše videosoubory

## 45 Jak upravit jas vloženého klipu



Potřebujete-li, aby byl obraz vámi vloženého klipu světlejší nebo tmavší, je potřeba upravit jeho jas v nastavení efektu **Automatická oprava barev**.

1. Klepněte na vložený klip, u kterého chcete upravit jas.
2. Otevřete **Panel nástrojů s efekty** klávesami **CTRL+F**.
3. V parametru **Kategorie** vyberte možnost **Studio HD RTFx**.
4. V parametru **Efekt** vyberte možnost **Automatická oprava barev**.
5. Potvrďte výběr klepnutím na tlačítko **OK**.

Nastavení jasu můžete provést posunem horizontálního jezdce. Posouváte-li jej k hodnotě až **0.70** neboli směrem doleva, jas obrazu získává tmavší nádech. Pokud posunete jezdce směrem vpravo k hodnotě až **1.40**, získáte světlejší obraz. Klepnutím na tlačítko **Vynulovat** vrátíte nastavení do výchozího stavu na hodnotu **1.00**.

## 46 Jak zlepšit vzhled videa s velkým šumem



Obsahuje-li vaše video chyby obrazu způsobené jako vedlejší účinek jeho zpracování, pomůže vám upravit jej **Redukce šumu**, která vylepší vzhled tohoto videa.

1. Klepněte na vložený klip.
2. Otevřete **Panel nástrojů s efekty** klávesami **CTRL+F**.
3. V parametru **Kategorie** vyberte možnost **Studio HD RTFx**.
4. V parametru **Efekt** vyberte možnost **Redukce šumu**.
5. Potvrďte výběr klepnutím na tlačítko **OK**.

Úpravu videa s velkým šumem uskutečníte posunem jezdce u parametru **Práh pohybu**. Posunujete-li jezdce doprava až k hodnotě **1.00**, zvyšujete tolerované množství pohybu. Společně s úpravou roste nebezpečí vzniku nepříjemných obrazových chyb. Sledujte tedy pozorně obraz upraveného videa. Klepnutím na tlačítko **Vynulovat** vrátíte nastavení do výchozího stavu na hodnotu **0.15**.

## 47 Jak kompenzovat chvění nebo otřesy způsobené pohybem kamery



Potřebujete-li upravit video, na jehož kvalitě se podepsalo chvění, popř. otřesy, můžete tyto vady upravit, když použijete možnost **Stabilizace**.

1. Klepněte na vložený klip.
2. Otevřete **Panel nástrojů s efekty** klávesami **CTRL+F**.

3. V parametru **Kategorie** vyberte možnost **Studio HD RTFx**.
4. V parametru **Efekt** vyberte možnost **Stabilizace**.
5. Potvrďte výběr klepnutím na tlačítko **OK**.

Stabilizace funguje na principu ořezu okrajů videa a zvětšení středu na plnou velikost. Efekt upraví snímek po snímku zvlášť, aby zajistil co nejlepší plynulost videa.

U **Stabilizace** můžete použít vzorové nastavení tzv. **Předvolby** nebo ji nastavit individuálně. K individuálnímu nastavení zvolte styl **Ohraničení**. Dále nastavte **Rámečky - automatický zoom** a **Maximální automatický zoom** příslušnými jezdcí pro požadovaný ořez a zvětšení. Klepnutím na tlačítko **Vynulovat** vrátíte nastavení do výchozího stavu.

## 48 Jak zpomalit nebo zrychlit vložený klip

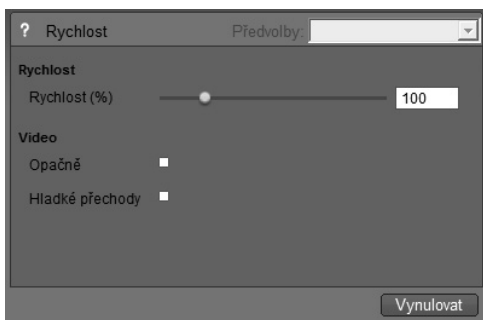


Chcete-li zpomalit nebo zrychlit vložený klip, použijte **Rychlost**.

1. Klepněte na vložený klip, u kterého chcete upravit rychlost.
2. Otevřete **Panel nástrojů s efekty** klávesami **CTRL+F**.
3. V parametru **Kategorie** vyberte možnost **Studio HD RTFx**.
4. V parametru **Efekt** vyberte možnost **Rychlost**.
5. Potvrďte výběr klepnutím na tlačítko **OK**.

U parametru **Rychlost** je k dispozici jezdec s výchozí hodnotou **100** neboli 100% rychlost. 100% rychlost je originální rychlost každého vloženého klipu.

Zpomalit klip můžete, posunete-li jezdcu směrem vlevo, a to na hodnotu až **10**. Posun jezdcu vpravo na hodnotu až **500** způsobí zrychlení klipu. Hodnotu můžete také přepsat. Klepnutím na tlačítko **Vynulovat** vrátíte nastavení do výchozího stavu na hodnotu **100**.



Obrázek 26: Parametry efektu Rychlost

## 49 Jak nastavit klip pro opačné přehrání



Při tvorbě vašeho projektu můžete také chtít, aby některý z vložených klipů běžel opačně. Pro tuto úpravu použijte **Rychlost**.

1. Klepněte na vložený klip.
2. Otevřete **Panel nástrojů s efekty** klávesami **CTRL+F**.

Toto je pouze náhled elektronické knihy. Zakoupení její plné verze je možné v elektronickém obchodě společnosti eReading.