



# Adobe Premiere 6.5

Mluvíme-li o střihu videa, většinou diskutujících se vybaví program, který znamená v této oblasti nepsaný standard – Adobe Premiere.

**P**rogram Adobe Premiere bývá často vnímán jako referenční nástroj pro digitální zpracování videa, snad i pro tuto tradici a oblibu dali programu čeští uživatelé ženský rod a mluví o „Premiéře“. Již první verze tohoto programu získaly přívlastek „poloprofesionální“ a toto označení jim ze setrvačnosti zůstalo dodnes. Protože na **28** najdete manuál **Krok za krokem s Premiere**, podívejte se nyní na výčet nejdůležitějších vlastností programu a novinky právě vypuštěné verze 6.5.

## Královna střihu

Před několika málo lety byla Premiere skutečně středem zájmu všech videoamatérů i profesionálů, protože její neotřesitelná pozice byla chabě dobývána pouze jedním nebo dvěma podobně zaměřenými nástroji. Novější verzi 5.1 a současnou 6.02 začala z její pozice vytlačovat rychle se rozvíjející konkurence. Se stoupajícím zájmem o nelineární zpracování videa narůstala i poptávka po jednodušším softwaru pro běžné uživatele, z jejichž pohledu byla Premiere příliš komplikovaná.

Programu bývá často vytýkáno grafické rozhraní. Pro někoho je příliš složité, pro jiného neatraktivní. Věřte však, že nevábne šedivé GUI je naopak významnou předností. Premiere je určena především aktivním uživatelům, kteří nechtějí být při práci rušeni hřivými barvami a množstvím ikon, které navíc využívají jen střídmě. Premiere má

výhodu, že téměř každou funkci lze volit pomocí klávesnice a klávesových zkratk (shortcuts). Tento způsob ovládání je nepochybně rychlejší než hledání požadovaných nástrojů mezi ikonkami.

## Podpora hardwaru

Premiere se spoléhá na silnou zbraň, již je velká podpora ze strany výrobců hardwaru i softwaru. Těžko byste dnes hledali videoeditační hardware (Canopus, Matrox, Pinnacle,...), který by se bez programu Premiere obešel. Přednosti dražších videoeditačních karet je dokonce možné využívat jen ve spojení s programem Premiere. Zkratka nepřijdou ani příznivci levnějších variant počítačového střihu. Poslední verze programu Premiere podporuje i levné FireWire adaptéry, resp. standard IEEE 1394, a z vlastní zkušenosti můžeme potvrdit, že i s „tisícikorunovou“ kartou si rozumí na výbornou. Dnes to není nic obdivuhodného, protože to je předpoklad každého moderního editoru.

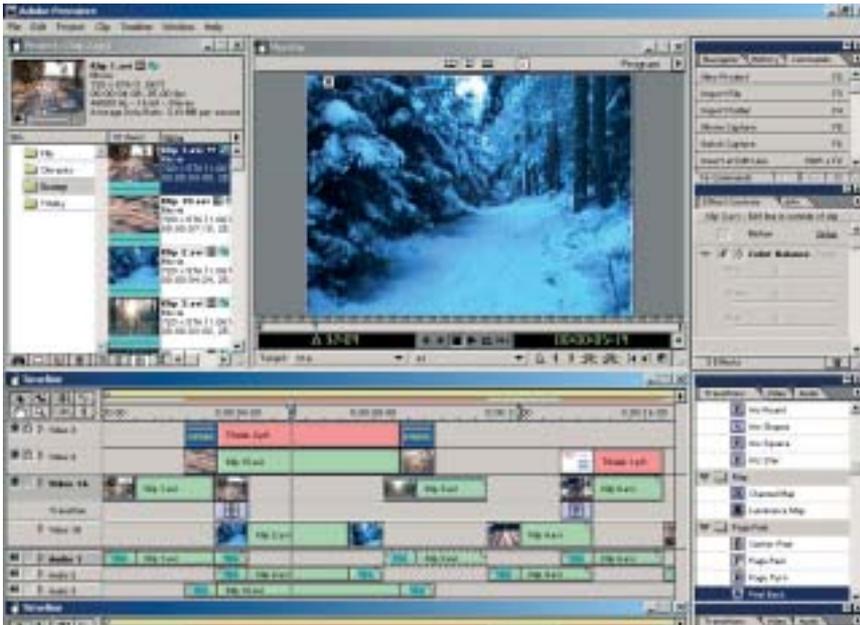
## Sestřih

Přestože Premiere je koncipována tak, aby obsáhla všechny důležité oblasti editace, její hlavní síla nespočívá v animaci nebo v kompozici, jak se někdo mylně domnívá, ale v základním sestřihu videa a v úpravách klipů. To je patrné již od přípravy zdrojového materiálu. Díky propracovaným možnostem organizace materiálů můžeme pracovat se stovkami klipů, grafických souborů, titulků

## Obsah kapitoly

Královna střihu	24
Záznam videa	25
Úpravy klipu a efekty	25
Novinky verze 6.5	26
Video pro internet	27
Praktické lekce s Premiere	28
Přípravte si počítač	28
Konfigurujeme prostředí	29
První spuštění	30
Zachytáváme video	30
Práce s klipy	31
Časová osa	32
Práce na projektu	33
Vkládáme přechody	35
Audio a efekty	36
Titulky	38
Animace klipu	42
Výpočet a export projektu	42

a dalších formátů bez obavy, že se v takovém množství souborů přestaneme orientovat. Šestá verze nabídl v tomto směru mnoho vylepšení, která usnadňují roztřídění materiálů do tematických složek (Bins). Do nich zařadíme nezpracovaný materiál, který budeme chtít v projektu později použít a který je automaticky opatřen mnoha identifikačními údaji. Klip lze ještě před vložením do Timeline přehrát v malém náhledu nebo mu přiřadit jiný statický obrázek, který bude lépe vystihovat jeho děj a bude jej zastupovat v seznamu klipů. Organizace ve složkách přetahováním myši je jednoduchá a podobná Průzkumníku z Windows.



Strohé prostředí programu Adobe Premiere skrývá plnou konfigurovatelnost uživatelských nástrojů a silnou podporu klávesových zkratk.

### Záznam videa

Oproti „nové vlně“ videoeditorů Premiere poněkud zaostává v záznamu. Nenabízí softwarovou detekci scén a také ostatní funkce v tomto směru jsou jen velmi střídmé. Na druhou stranu je schopna importovat (i exportovat) stříhové soupisky EDL (Edit Decision List) v různých formátech. To je funkce, kterou amatér jistě ožehl, nikoliv však profesionál, který pracuje na několika systémech a pom-

ocí soupisky scén může přenášet projekty z jednoho zařízení na druhé. S EDL úzce souvisí i časové kódy (Timecode), které mohou být v Premiere editovány, což je u levnějších řešení prakticky nemožné.

### Timeline

Podíváme-li se na jednu z klíčových funkcí každého videoeditačního programu – Timeline –, zjistíme, že Premiere naši kreativitu

omezuje jen minimálně. Patrně nevyužijeme všech 99 video- a audiostop, které nabízí, ale jistě přivítáme další možnosti. Jednou z nich jsou dva způsoby pro zobrazení časové osy. Buď dáme přednost klasickému rozvržení videostopy do dvou stop se stopou pro prolínací efekty, nebo použijeme jedinou stopu, která slouží i pro vkládání přechodů (Transitions). Druhý způsob může být výhodnější nejen pro úplné začátečníky, ale i pro profesionály, kteří jsou zvyklí pracovat tímto způsobem z jiných videoeditačních programů, například z Avidu nebo Fast Studia. Jednostopový režim je navíc vhodné použít při editaci složitějšího projektu, protože šetří místo na monitoru, a tak uvolní místo dalším kompozičním stopám.

### Úpravy klipu

K úpravě klipů nenajdeme v programu Premiere jen základní editační nástroje typu Stretch, Ripple nebo Rolling (ty se většinou vyskytují i u podstatně jednodušších střížen), ale například i funkce pro vyjmutí určité části videa nebo naopak vložení úseku ze zdrojového filmu do požadované stopy a určené části časové osy. K tomu můžeme využít tříbodový i čtyřbodový způsob pro vymezení místa na vkládané i cílové části sekvence. Opět jde o nestandardní možnosti, které bude vyhledávat spíše náročný uživatel.

Zajímavou funkcí je Edit Original. Tato funkce spojuje Premiere s jinými aplikacemi Adobe. Vložíte-li např. do Superimpose stopy obrázků vytvořených ve Photoshopu

### info

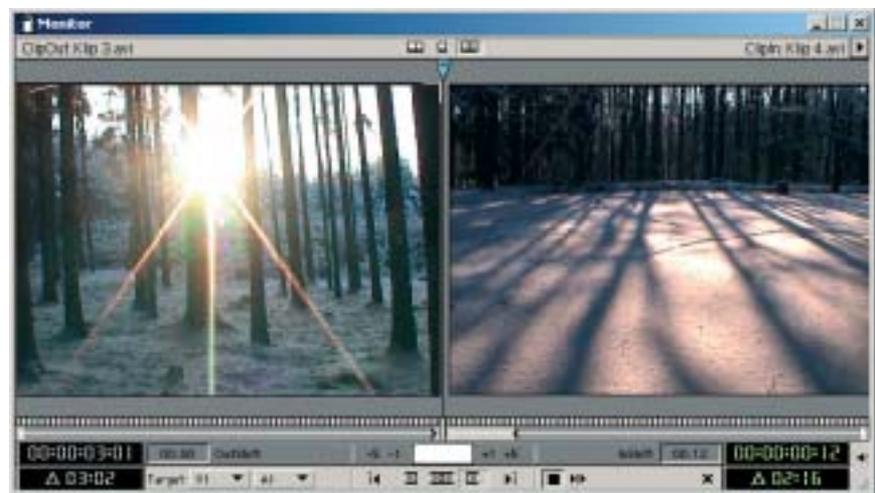
Premiere nabízí dva způsoby úpravy záznamu. V prvním můžeme pracovat již s nalogovanými klipy, což je v podstatě výběr scén na pásce, definovaný třeba soupiskou EDL. Pokud k jejich záznamu z pásky použijeme funkci pro dávkový záznam (Batch Capture), získáme množství samostatných klipů, které pak jen upravíme v časové ose. Abychom už v této fázi dosáhli hrubé kontinuity děje, můžeme využít služeb Storyboardu, který na první pohled připomíná „obrázkovou“ časovou osu velmi jednoduchých videoeditorů. Pomocí funkce Print to Video si můžeme výsledek prohlédnout na monitoru nebo jej nahrát na pásku. Tento nástroj je velmi užitečný zejména v případě, je-li projekt složen z několika „příběhů“. Takto lze děj roztrždit do samostatných Storyboardů, které podle potřeby otevřeme a požadovaný příběh vložíme do Timeline.

Přesun zdrojového materiálu ze Storyboardu nebo binu do časové osy (Timeline) je díky funkci Automate To Timeline řešen velmi elegantně. Funkce, jak napovídá její název, slouží k automatickému vložení všech nebo pouze vybraných objektů do Timeline. Jednoduše zadáme, zda chceme přenést celý bin, nebo jen jeden klip, zda

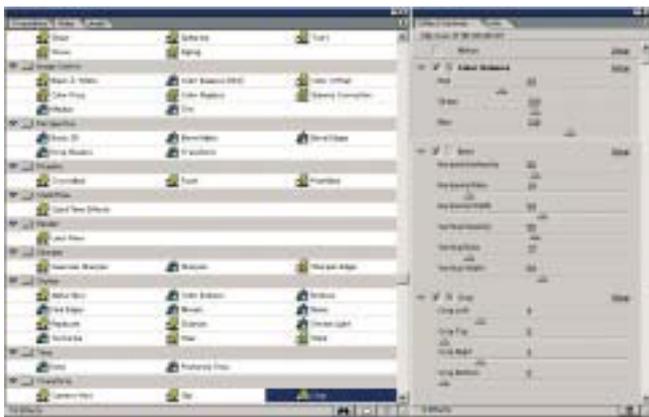
mají být klipy vloženy od začátku časové osy, nebo dále od zadaného bodu. Samozřejmě je možné upřesnit délku překrytí klipů včetně vložení defaultních přechodů.

Druhý způsob stříhu bude asi výhodnější pro ty, kdo budou upravovat jen některé pasáže filmu. Oproti prvnímu způsobu musíme

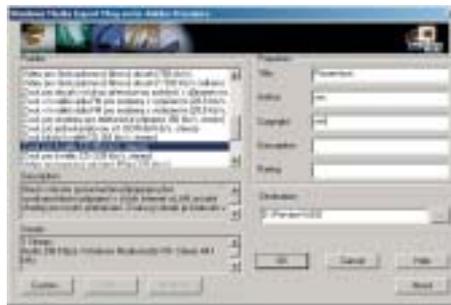
v originálním filmu definovat pomocí počátečních (In Points) a koncových bodů (Out Points) části, které potřebujeme k dalšímu zpracování. K trimování, jak se tato metoda nazývá, slouží dvoumonitorové okno, které zobrazuje náhled na zdrojový film (Source) a náhled na část, kterou upravujeme v časové ose (Program).



Trimovací monitory nahrazují dvojici klasických monitorů používaných při stříhu videa v profesionálních systémech.



Detailní nastavení efektů a práce s klíčovými snímky jsou obrovskou předností programu.



Rychle rostoucí obliba streamování audia a videa po internetu je dobře podchycena v exportních funkcích.

(samozřejmě s příponou psd), označíte je a v menu vyberete tuto funkci, automaticky se otevře Photoshop. V něm můžete provést další úpravy, které se promítnou i do obrázku v Timeline – totéž platí i pro Adobe Illustrator. Jednoduché, že?

### Ostatní funkce a efekty

Premiere disponuje i nadstandardními nástroji pro práci s klíčovými snímky (Keyframes). Ty slouží k určení vlastností efektu v závislosti na čase. To znamená, že efekt může v průběhu přehrávání měnit své vlastnosti (např. plynulý přechod z černobílého filmu do barevného). Premiere používá standardní metodu interpolace hodnot keyframů, na základě které sama vypočítává průběh efektu. U Adobe to vyřešili rozšířením hlavních stop o další „pásek“ určený pro manipulaci s keyframy a nastavování úrovně průhlednosti. Zároveň se podařilo uspořít nějaké to místo, protože tyto stopy jsou běžně skryty pod hlavními.

Práce s efekty je v Premiere velmi podobná blízkému příbuznému – Adobe After Effects – z něj byly převzaty některé efekty i způsob jejich nastavování. Ačkoliv o kvalitní efekty není nouze, spoléhá se Premiere spíše na jiné výrobce, kteří pro ni vyvíjejí zásuvné moduly (plug-ins). Ty se samozřejmě integrují do jejího prostředí, odkud je můžeme spustit, aniž bychom opouštěli Premiere. Ve většině případů jde o přechodové efekty a filtry, ale často jsou prostřednictvím plug-inů řešeny i některé speciální funkce. Mezi nejznámější moduly patří Boris FX, Hollywood FX. Podobné je to i s dvěma titulkovacími programy, které jsou s Premiere standardně dodávány. Těmi jsou TitleDeko od Pinnacle a Titleexpress od Inscríberu. Premiere obsahuje i vlastní titulkovač, ten ale nenabízí takové možnosti a zejména komfort při vytváření titulků.

### Audio

Se zvukem byla Premiere vždy trochu na štíru. Současná verze obsahuje Audiomixer,

kteří tento nedostatek částečně řeší. Obsahuje základní ovládací prvky pro všechny audiotopy v projektu (max. 99 – jejich počet se mění s počtem stop v Timeline) – ovládání hlasitosti a vyvážení levého a pravého kanálu stereostopy. Jednotlivé audiotopy lze vypnout nebo je přehrávat individuálně. Hlavní síla Audiomixeru spočívá v možnosti úprav v reálném čase. Nastavení třeba hlasitosti pomocí posuvníku je přece jen pohodlnější než nastavování titěrným bodem (handlerem) na časové ose. Použijete-li funkci zápisu a v průběhu přehrávání budete posouvat jezdcem, promítnete se každá změna i do Timeline změnou pozice handleru.

Zápis můžete použít několika způsoby, změna může být například zapsána až po upuštění ovládacího prvku nebo bude zapsána každá změna, dokud ovládací prvek nepustíme. Zajímavá je i možnost měnit hlasitost několika stop zároveň, což může být užitečné, chceme-li změnit hlasi-

## Novinky Premiere 6.5

Koncem července se nám dostala do redakce betaverze – Premiere 6.5. Co nás čeká nového? Od předchozí verze uplynula poměrně dlouhá doba, během níž prošly i konkurenční editory mnoha významnými změnami, které by Premiere rozhodně neměly nechat chladnou – vzpomeňme výborné Vegas Video, Ulead Media Studio nebo nově Edition DV od společnosti Pinnacle. Kdyby si měla nová Premiere brát tyto programy za příklad, patrně by na nové verzi nezůstala nitka suchá. O to více je překvapující, že zdokonalení není tolik nebo že se netýkala těch částí, u nichž bychom to očekávali.

### Přechody a efekty

Nejmarkantnější změny naleznete u přehrávání efektů, přechodů, titulků, transparentních nebo „motion“ stop v reálném čase. Tato změna by se měla týkat i efek-

tů jiných firem. Premiere by měla automaticky řídit kvalitu náhledu a frekvenci snímků – obojí samozřejmě bude záviset na výkonu procesoru, podobně jako u jiných programů, protože jde o čistě softwarovou záležitost. Z efektů přibýlo pět nových filtrů z After Effects – konkrétně Blend, Channel Blur, Directional Blur, Ramp a Lightning.

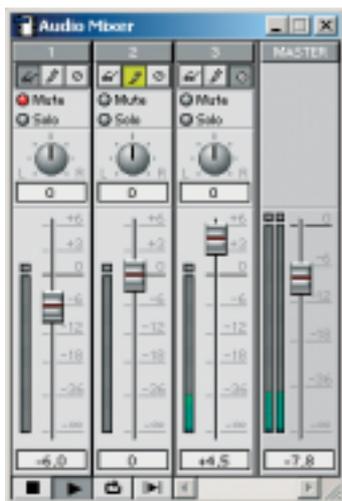
### Titulky

Druhá novinka se týká interního titulkovače, který byl už opravdu trochu neohrabaný a zastaralý. Nový Title Designer je samostatný titulkovací modul s prostředím připomínajícím Photoshop. Zároveň bude nabízet nové funkce, jako je přidání textury na písmo nebo umístění textu podle křivky. Jeho součástí je i manažer předdefinovaných šablon stylizovaného textu, pohybu, rámečků apod. včetně náhledů, který by

měl vytváření textu urychlit a usnadnit. Title Designer by tak měl být ovládaním i funkcemi srovnatelný s jednoduššími titulkovači Title Deko a Title Express, které již zřejmě na instalačním CD nenajdeme. S titulkovačem samozřejmě souvisí i písmo – s Premiere by mělo v systému přibýt nových 90 fontů Adobe.

### MPEG-2

Adobe v poslední době více koketuje s formátem MPEG, a to se do jisté míry odrazilo i v programu Premiere. Nyní bude podporován export přímo z časové osy do MPEG-1 a 2, ve formátech pro přípravu Video CD, DVD i SVCD. To by měl zajistit Adobe MPEG Encoder, vyvinutý stejně jako u Vegas Video na jádru kodéru Main Concept, což je vzhledem k jeho kvalitě dobrá zpráva. Bude-li výstup dostatečně kvalitní, jistě tuto změnu přivítá každý, kdo neměl



Podle počtu audiostop v projektu přibývá i posuvných potenciometrů pro nastavení hlasitosti. Efektivní audia a použití DirectX plug-inů umožňuje až poslední verze Premiere 6.5.

tot stejně u všech vybraných stop. Stačí klepnout pravým tlačítkem na panel hlasitosti a vybrat Gang – posuvací prvky se stejným Gangem se zobrazí stejnou barvou a budou spřaženy.

### Video pro internet

V poslední verzi programu Premiere je patrný příklon k streamingovým formátům videa, které jsou vhodné k „vystavení“ na internetu. K dispozici jsou hned tři nástroje a ve všech případech jde o plug-iny, které jsou obsaženy už v instalačním souboru Premiere. Všechny jsou víceméně podobné, rozdíl je pouze ve formátech, které generují – na výběr jsou formáty Windows Media nebo Real Media. První dva nástroje nabízejí intuitivní nastavení a stejné možnosti. Stačí vybrat, jakým způsobem (podle typu připojení) a jakou rychlostí bude video z internetu přenášeno, a program sám nastaví úměrné hodnoty. Samozřejmě můžeme definovat vlastní nastavení a docílit třeba vyšší kvality

videa. Běžným doplňkem jsou dialogy pro vložení popisu, jména autora apod. Více možností nabízí Terran Media Cleaner, univerzální nástroj pro převod videa (ale i obrázků a zvuku) do různých formátů, včetně výše uvedených.

Propojení Premiere s internetem není patrně jen z podporovaných formátů videa. Jedna novinka je totiž trochu skryta i v časové ose. Raději tuto funkci přiblížíme na příkladu: Představe si, že si váš známý prohlíží na internetu vaše video. Vy byste mu k tomu rádi přidali nějaký komentář nebo alespoň odkaz na související stránky. Premiere to dokáže vyřešit velmi elegantním způsobem – ještě před exportem do streamingového formátu vložíte do časové osy Markers. Těm pak funkcí Edit Timeline Marker přiřadíte záložku v dokumentu nebo URL odkaz. Film si tyto Web Markers zapamatuje a během přehrávání sám posune dokument na příslušnou záložku nebo otevře příslušnou internetovou stránku.

### Novinky a konkurence

Hodnotit program Adobe Premiere je dnes poměrně těžké. Existují editory, například Vegas Video, Movie Pack, Edlition DV, které se mu přinejmenším vyrovnají, a v něčem jej dokáží i zahanbit. Premiere není nástroj, který by šel za každou cenu s dobou, ale sází spíše na lety prověřené funkce, tradici a zkušenosti. Přesto by si zasloužil některé z funkcí, které dokážou uživatelům zpříjemnit a urychlit práci.

k dispozici kodér s podporou přímého výstupu z Premiere (např. L5X).

### Authoring DVD

Horší stránkou je authoringový program DVDIt! LE, který je s exportním MPEG modulem Premiere přímo provázán v tom smyslu, že po dokončení renderingu bychom se měli automaticky dostat do jeho prostředí a po převzetí parametrů z Premiere pokračovat v přípravě DVD. Zatím není příliš jasné, do jaké míry budou oba programy spolupracovat, protože v beta verzi tato funkce zatím není aktivní. Pokud by šlo i o přenos Chapters (začátků kapitol), nebylo by to od věci. Ovšem proč se nám nezdá DVDIt? Dříve bychom neměli námitky, ovšem dnes existují lepší produkty (bohužel z větší části od přímé konkurence, a tudíž nepoužitelné), a pokud víme, Adobe vyvíjí vlastní authoringovou aplikaci.

### Odlíšnosti pro MacOS

Jen pro zajímavost, verze pro Mac nebude obsahovat MPEG kodér a autorizační program DVDIt!, protože tyto funkce bude zajišťovat Apple iDVD nebo DVD Studio Pro. Nejde však o jedinou odlíšnost mezi verzemi pro Windows a Mac. Ve verzi pro Mac bude možné zpracovávat v reálném čase dvě audiostopy pomocí nástroje TC Works Spark LE, který je dostupný na Mac CD. Ve verzi pro Windows přibudou tři nové DirectX audio plug-in moduly – ekvalizér a nástroje pro nastavení dynamiky a dozvuku od TC Works. Obě verze (Windows i Mac) bude doplňovat nová verze Smart Soundu pro automatické generování hudby s jedenácti novými zdrojovými skladbami. Vylepšení se promítne i do plné podpory Windows XP a Mac OS X a do bezproblémové přenositelnosti projektů mezi oběma platformami.

# canopus



34.990 Kč bez DPH

Adobe Premiere 39.990 Kč bez DPH

## DVStormSE

střih v reálném čase

- 1 ideální řešení pro náročného uživatele, profesionála či menší studio
- 2 zpracování digitálního i analogového materiálu
- 3 skutečné realtime řešení (realtime)
- 4 funkce dostupné na digitálním i analogových výstupech)
  - moderní hardware se škálovatelnou
  - 4 technologií (rychlejší počítač představuje pestřejší možnosti)
- 5 **5 kanálů videa**, 10 grafických stop, barevné korekce, filtry...
- 6 velmi kvalitní 2D i 3D efekty v reálném čase
- 7 hardware plně spolupracuje s Adobe Premiere 6.0
- 8 bohatě programově vybavení včetně StormEdit (vlastní videoeditační program – snadná obsluha, velmi rychlý)
- 9 akcelerovaný export do MPEG-2 přímo z časové osy (StormEncoder)
- 10 profesionální vlastnosti za přijatelnou cenu

### vstupy / výstupy :

FireWire (IEEE-1394, SONY i.LINK)  
S-Video (Mini DIN 4pin)  
kompozitní (cinch)  
stereo audio: 2x cinch (L+R) + 1x 3,5" jack

5,25" panel s konektory (DVStorm Bay)



# Syntex

Naši kompletní nabídku, podrobný aktuální ceník a bližší informace naleznete na <http://www.syntex.cz>.

Syntex Praha, Na nivách 16/1043, 141 00 Praha 4 - Michle  
tel.: 02 4148 2662, fax: 02 4148 1889, e-mail: [info@syntex.cz](mailto:info@syntex.cz)

Syntex Bratislava, Železničná 23, 821 07 Bratislava  
tel.: 02 45 525 471, 0903 22 23 20, e-mail: [info@syntex.sk](mailto:info@syntex.sk)



# Praktické lekce s Premiere

**A**dobe Premiere je silným nástrojem pro úpravu videa, ale na rozdíl od komerčněji pojatých programů již vyžaduje jisté znalosti nebo trochu trpělivosti, než jí přijdete na chuť. Na první pohled strohé prostředí je výborně konfigurovatelnou pracovní plochou, kde nic nepřekáží. Zvláště pak v kombinaci s definovatelnými klávesovými zkratkami dosáhnete rychlé efektivní práce.

Následující lekce seznámí začátečníky i pokročilé se základními možnostmi Premiere. Neberte je však jako vyčerpávající popis všech možností a funkcí. To by ostatně vzhledem k její komplexnosti a rozsahu nebylo ani možné, vždyť samotný manuál tohoto programu má několik set stránek. Jde spíše o to, ukázat nebo naznačit cestu k dosažení požadovaného výsledku. Navíc většinu dále popsaných postupů je možné provádět několika způsoby, a tak se vůči nim možná zkušenější uživatelé ohradí. Každěmu však vyhovuje jiný postup, my jsme se zaměřili na ukázky práce „neznačím“.

Pro praktickou výuku jsme na **Speciál CD** připravili trial verzi Premiere 6.0 a několik klipů, které při zkoušení využijete – najdete je v adresáři **video**.

## Připravte si počítač

Rovněž je nutné uvědomit si několik základních pravidel, která se netýkají jen Premiere, ale nelineárního střihu obecně. Předpokladem efektivní a bezproblémové práce je spolehlivý hardware a stabilní systém. Tuto problematiku jsme již probírali na **12**, a proto jen upozorňujeme, že méně znamená někdy více. Máme na mysli různý nepotřebný hardware a software nainstalovaný na počítači, který může způsobovat konflikty s jinými zařízeními, případně „starý zaneřáděný“ systém. Vyvarujte se instalace programů, které nepotřebujete a které za dva dny beztak odinstalujete. Totéž platí i o různých kodekách, které

lákají k vyzkoušení, přestože je nikdy používat nebudete. Chcete-li přesto zkoumat novinky v nových verzích programů, hrát hry apod., pořiďte si druhý disk nebo nainstalujte OS podruhé na jiný diskový oddíl.

Premiere nainstalujte na čistý OS – nelze zcela jednoznačně říci, zda je výhodnější Win 98, nebo NT – záleží na vás a na ovladačích videoeditační karty. Pokud jsou kvalitně napsány, není žádný problém se stabilitou ve Win 98SE, naopak pro NT u některých karet ovladače chybí. Pro uživatele jednoduchých DV řadičů (a nejen pro ně) mohou být výhodnější Win2000, protože podporují systém souborů NTFS, takže délka nahrávaného videa není omezena na 2, resp. 4 GB.

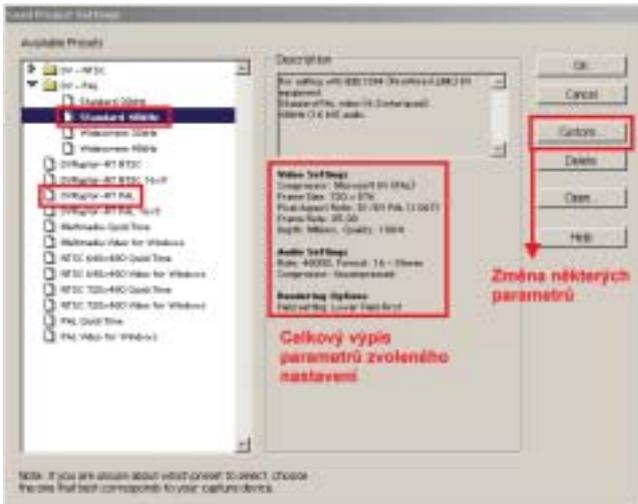
Pro video vždy používejte samostatný diskový oddíl, nejlépe samostatný disk. Kvalita a rychlost obyčejných IDE disků je dnes pro zpracování videa plně vyhovující, přesto volte raději disky se 7200 otáčkami, nejlépe



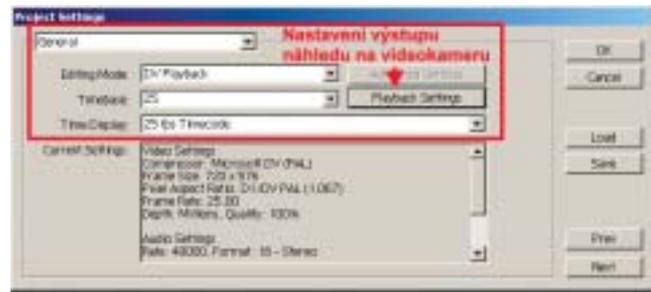
Protože budete často pracovat s klávesovými zkratkami, vytiskněte si po prvním spuštění Premiere jejich seznam (v horní liště vyberte **Help – Keyboard**) a zvýrazněte si ty, se kterými se v návodu setkáte. A ještě něco – nezapomeňte rozdělaný projekt pravidelně ukládat. Naučte se používat zkratku **Ctrl+S** (uložení) nejlépe po každém úkonu, abyste nemuseli začínat znovu, a když už něco zkazíte, použijte **Undo**.

8MB vyrovnávací paměť a s co nejkratší přístupovou dobou. Pro pohodlnou práci s Premiere je téměř nevyhnutelný minimálně 17palcový monitor, na menším nemá smysl pracovat, protože prostředí Premiere se na něm bude zdát ještě složitější.

Instalace ostré verze i demoverze Premiere je jednoduchá a není k ní co dodat. Poté



Obr. 1. Nastavte parametry vstupně/výstupního zařízení – tedy Fire Wire řadiče pro spolupráci s DV kamerou.



Obr. 2. Zvolíte-li z nabídky Editing Mode DV Playback, můžete v nastavení Playback Settings v panelu DV Playback Options aktivovat přehrávání z časové osy na DV zařízení. To znamená, že videokamera bude sloužit jako digitálně-analogový převodník. Připojením zařízení (TV, videorekordér) na její analogové výstupy můžete sledovat náhled videa při editaci i na TV monitoru nebo jej nahrávat na videorekordér.

nezapomeňte provést update na verzi 6.02 pomocí patche, který najdete na stránkách Adobe nebo na našem Speciál CD. Budete-li pracovat s obyčejným Fire Wire řadičem, aktualizujte i ovladače Direct X.

### Konfigurujeme prostředí

Spusíte Premiere. Nejprve se zobrazí okno pro výběr způsobu editace, resp. zobrazení časové osy (Timeline). Video může být zobrazeno jen v jedné (Single Track Editing) nebo ve dvou stopách (A/B editing). Oba způsoby mají své výhody, ale nejprve vybereme klasickou metodu dvou stop (A/B). Poté se zobrazí dialogové okno Load Project Settings (obr. 1), ve kterém musíte nastavit správné parametry videa, zvuku, ovladačů, výstupu apod.

### Prakticky máte tři možnosti:

- Uživatelé Fire Wire řadičů nebo karet, které nemají připravené vlastní „tovární“ nastavení pro Premiere, by měli zvolit DV-PAL, Standard 48 kHz, což je předdefinované nastavení pro DV formát, který využívá Microsoft DV kodek obsažený v Direct X.
- Výrobci videoeditačního HW často k ovladačům svých karet doplňují nastavení (Presets) pro Premiere, ve kterém jsou všechny parametry předdefinovány tak, aby odpovídaly parametrům karty. Tato nastavení mají tu výhodu, že se nemusíte zabývat podrobným nastavováním základních vlastností projektu.

Po poslední možnosti musí sáhnout ti, jimž nevyhovuje žádná z přednastavených možností – zejména majitelé analogových karet. Jim nezbyvá, než si nadefinovat a uložit vlastní parametry. V tomto případě klepnete na tlačítko Custom. Nezapomeňte se velkého množství parametrů, obsažených v několika panelech. K jejich vyplnění musíte znát alespoň ty základní, které se dozvíte v návodu k vaší kartě nebo v Průzkumníku, v nabídce vlastností souboru.

### Custom – detailnější nastavení

Prvním panelem po stisknutí tlačítka Custom je okno pro nastavení základních (General) parametrů (obr. 1). V Editing Mode se nastavuje typ videa, který bude používán při přehrávání z časové osy (Timeline). Tlačítka Advanced a Playback Settings jsou aktivní, pouze je-li dostupný plug-in pro videoeditační kartu nebo pro DV a Quick Time formáty.

Pracujte s normou PAL – v panelu General by měla být nastavena v Timebase a Time Display hodnota 25 fps, což je počet snímků za sekundu pro PAL. Podle těchto hodnot bude nastavena Timeline a s nimi bude korespondovat i okno pro náhled videa (Monitor).

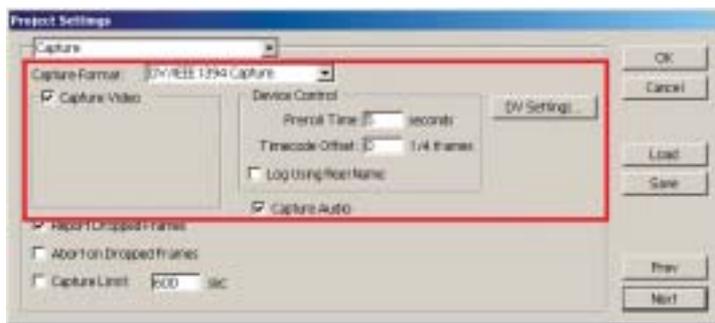
V dalším panelu Video již musíte znát podrobnější vlastnosti, zejména použít kompresor/dekompresor, aby byla Premiere schopna vytvořit náhled (Preview) videa a nastavit velikost obrazu. Pokud si opravdu nejste jisti a nevíte, co doplnit, otevřete Premiere a v nabídce

File vyberte Get Properties for – File a zvolte soubor, který chcete editovat. V tabulce na obr. 3 najdete většinu potřebných informací.

Obsahuje-li soubor zvuk, budou ve výpisu vypsány i hodnoty Rate a Sample Size, která odpovídá položce Format v dalším panelu Audio pro nastavení parametrů zvuku. Rate je vzorkovací frekvence, která určuje přesnost převodu analogového zvuku na digitální a naopak (např. klasický CD pracuje s frekvencí 44,1 kHz). Format určuje počet bitů (informací) přiřazených každému vzorku. Čím vyšší je tato hodnota, tím vyšší je dynamika signálu a zvuk ztrácí digitální nádech. Pro potřeby digitálního videa, jehož zdrojem je např. DV videokamera, by Rate mělo být nastaveno na 44,1 nebo 48 kHz a Format na 16 bitů, samozřejmě Stereo. V případě kompresoru je situace obdobná jako u Video Compressoru. V ostatních případech můžete použít hodnoty z výpisu vlastností souboru.



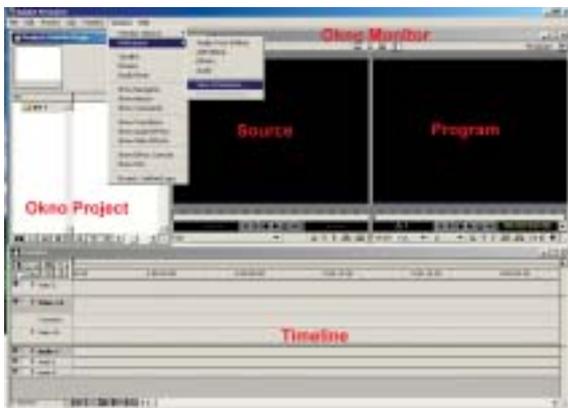
Obr. 3. Podle tohoto výpisu vyberte shodný kodek (Compressor), barevnou hloubku (Depth), počet snímků/s (Frame Rate) (viz General) a velikost obrazu (Frame Size) – zde nezapomeňte odškrtnout položku 4 : 3 Aspect, pokud není poměr velikosti stran obrazu v poměru 4 : 3. Důležitá je i položka Pixel Aspect Ratio – zde by měla být správně vybrána velikost pixelu, resp. poměru stran pixelu. Analogové video nebo grafika používá čtvercové pixely (square pixels), DV video je tvořeno pixely, které nejsou rovnostranné a poměr jejich stran je 1,067 : 1



Obr. 4. Univerzální nastavení zachytávání videa – obecný profil Fire Wire aktivuje ovladače DirectX, se kterými si Premiere rozumí.

V následujícím panelu **Keyframe and Rendering** je důležité správné nastavení řazení **Fields**. Nastavte **Lower Fields First**.

Poslední okno slouží pro nastavení **Capture** parametrů (obr. 4). Zde je velmi důležité vybrat v nabídce **Capture Format** správný typ ovladače karty pro záznam videa. U obvyčejného Fire Wire řadiče to je zpravidla **DV/IEEE 1394 Capture**. Ten aktivuje univerzální Microsoft ovladač obsažený v DirectX, se kterým je Premiere kompatibilní a bude jej využívat k záznamu a řízení DV přístroje. U speciálních DV videoeditačních nebo u analogových karet zvolte **Video for Windows** a konkrétní parametry nastavte tlačítkem **Settings**.



Obr. 5. Takto připravenou pracovní plochu si můžete také uložit pod vlastním názvem a kdykoliv ji uvést zpět do tohoto stavu. V nabídkové liště vyberte **Window - Workspace - Save Workspace** a zadejte svůj vlastní název. Po zavření Premiere a jejím opětovném spuštění by pracovní plocha měla mít stejnou podobu, do jaké jste ji upravili.

## Tip

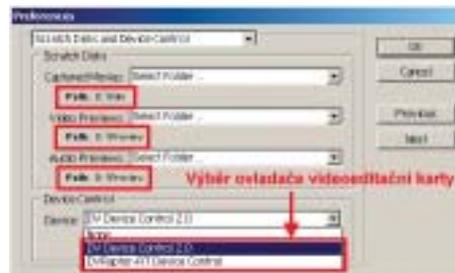
Videosignál (opět předpokládáme, že zdrojem bude videokamera) je složen z rámců – snímků, jejichž počet se udává počtem za jednu sekundu. Normě PAL odpovídá 25 snímků za vteřinu (25 fps). Jde však o prokládaný signál, to znamená, že každý snímek je tvořen dvěma políčky (půlsnímky) s polovičním horizontálním řádkováním. Jeden obsahuje liché (horní) řádky, druhý

## První spuštění

Po absolvování nastavovací procedury se dostáváme do hlavního prostředí Premiere. Nejprve okno zvětšíme na celou obrazovku a upravíme vzhled pracovní plochy (obr. 5). Provedené změny si Premiere zapamatuje a zvolené parametry automaticky nastaví i po jejím dalším spuštění.

Vytvořte si na disku pro video dvě složky, např. **Film** a **Preview**. V horní liště Premiere v **Edit** vyberte **Preferences – Scratch Disk and Device Control** (obr. 6).

Zde je vhodné změnit místo, kam bude ukládáno nahrané video a Preview soubory – to jsou části filmu, které budou vyžadovat výpočet – **rendering** (místa s přechody, filtry apod.) U prvních tří položek rozbalte nabídku a vyberte **Select Folder**. Pro **Captured Movies** zvolte dříve vytvořenou složku **Film** a pro **Video i Audio Previews** složku **Preview**. V **Device Control** je nutné vybrat správný ovladač, který bude spolupracovat s vaší zachytávací (grabovací) kartou a ovládat připojenou videokameru (to platí zejména pro DV videokamery). U kompatibilních Fire Wire řadičů ponechte **DV Device Control 2.0**. U jiných karet musí být k dispozici plug-in nebo speciální karta, popř. SW s kabelem pro ovládání analogových zařízení. Pod tlačítko **Previous**



Obr. 6. Vytvořte na disku dva adresáře **Film** a **Preview** a přiřadte jim cesty v Premiere.

a **Next** se skrývají další nastavení, ta ponechte původní. Klepněte na **OK** a vraťte se do Premiere.

Stiskněte klávesu **Tab**, čímž se vypnou malá okna v pravé části obrazovky, která v počáteční fázi potřebovat nebudete.

V horní části **Monitoru** aktivujte levou ikonu režim **Dual View** a všechna okna na ploše zvětšete tažením za okraj tak, aby zaplnila celou obrazovku a vzájemně se dotýkala (pro **Timeline** nechte vyhrazenou celou spodní polovinu).

## Miniklipy na Speciál CD

Nyní si připravíme 10 krátkých, zhruba osmivteřinových klipů tak, aby každý klip obsahoval jen jednu scénu, a dále jeden dlouhý, třeba minutový klip, obsahující několik scén. To můžete provést pomocí grabovacího programu, který je dodáván k vaší kartě, nebo přímo v Premiere. Pokud se nechcete zdržovat s Capture modulem Premiere, sáhněte po demoverzi programu **Scenalyzer Live**, který scény rozdělí za vás. Popis **Scenalyzeru** najdete na 52 a program na **Speciál CD**. Pokud se záznamem v Premiere nechcete zdržovat, najdete potřebné klipy na příloženém **Speciál CD**.

## Zachytáváme video

Přesvědčte se, zda je videokamera připojena pomocí Fire Wire kabelu a zapnutá v režimu pro přehrávání (budeme se nyní bavit jen o ovládání digitálních videokamer). Otevřete Premiere a pod nabídkou **File** vyberte **Capture – Movie Capture** a poté ještě **Batch Capture** (obr. 7). Pokud je správně

sudé (spodní) řádky. Přehozením řádků oproti jejich původnímu pořadí ve zdrojovém klipu byste získali vizuálně nepřirozeně působící obraz. Proto musí pořadí řádků odpovídat pořadí, v jakém byly zachyceny vaší kartou. Jakým způsobem karta pracuje, se většinou dozvíte z manuálu nebo tuto hodnotu nastavujete před nahráváním v jejích ovladačích. V drtivé většině případů

odpovídá přednastavená hodnota **Lower Fields First** většině ovladačů. Lze však narazit i na špatně napsané ovladače, které pořadí snímků prohazují. V takovém případě vyzkoušejte oba způsoby a zvolte porovnaním výsledků ten správný. Budete-li v projektu používat statické obrázky, zaškrtněte i políčko **Optimize Stills**, pokud to není v manuálu karty přímo zakázáno.

**Tip**

Upravíme také základní parametry **Timeline**, resp. způsob, jakým budou scény v časové ose zobrazeny. Klepněte pravým tlačítkem na horní modrý pruh okna **Timeline** a potvrďte **Timeline Window**

definován ovladač karty, bude připojena videokamera reagovat na příkazy pro její ovládání v okně **Movie Capture** (např. **Play**, **Stop**...).

Přesnějšího vyhledání začátku s přesností na jeden snímek docílíte zpomaleným přehráváním a posuvem pásku po jednom snímku (využijte klávesové zkratky). Poté začátek scény definujte jako **In Point** (klávesa I) tlačítkem **Set In**. Stejným způsobem postupujte při vyhledání koncového bodu scény a označte jej tlačítkem **Set Out** jako **Out Point** (klávesa O). Poté stiskněte **Enter** a zadejte název pro vybranou scénu, případně ji doplňte komentářem a potvrďte **Enterem**. Vidíte, že tato scéna se zařadila do soupisky v okně **Batch Capture** (obr. 7). Stejný postup opakujte i u zbývajících scén, včetně delšího klipu s více scénami. Je-li v soupisce požadovaných 10 + 1 položek, zmáčkněte v **Batch Capture** červené tlačítko pro nahrávání. Vše další za vás obstará program, který na základě časových údajů na páse (Timecodu) scény vyhledá a automaticky je nahraje do složky **Film**, kterou jsme dříve vyčlenili pro záznam. Ještě musím dodat, že tento dávkový způsob nahrávání

Pokud zachytávání nefunguje, přejděte na záložku **Settings** a stiskněte horní tlačítko **Edit**. Zobrazí se dialogové okno **Preferences** pro nastavení záznamu (**Capture**) – o kterém jsme již psali u obr. 4. Pro obvyčejný **Fire Wire** řadič bez speciálního ovladače je to **DV Device Control 2.0**. Zavřete okna a vraťte se na záložku **Logging**.



Obr. 7. Připojená DV kamera je ovládána přímo z prostředí Premiere.

**Options**. Zde nastavíte velikost ikon s náhledem na scénu nebo způsob zobrazení scény ve stopě. Můžete nechat zobrazit všechny snímky nebo jen krajní, popř. náhled úplně vypnout.

V **Track Formats** zvolte druhou možnost – pro zobrazování prvního a posledního snímku

scény a v **Options** změňte parametr **Count** na **25 fps Timecode**...OK. Nastavení, která jste právě provedli, je možné kdykoliv v průběhu editace změnit, dokonce je pohodlnější využít klávesových zkratk, ale k tomu se dostaneme později.

není příliš pohodlný, a navíc ani šetrný k mechanice videokamery. Přesto je dobré vědět, že v Premiere tato možnost je.

Po dokončení záznamu se klipy automaticky seřadí do okna **Project** ve složce **Bin**. **Bin** je obdoba souborového manažera (obr. 8), který slouží k organizaci jednotlivých částí projektu. Díky jednoduchému ovládání můžeme pouhým přesouváním a tříděním objektů (video, audio, titulky...) vytvořit základní koncepci filmu. Uspořádání do binů samozřejmě přispívá i k celkové přehlednosti, zejména u složitých projektů byste tuto možnost neměli podceňovat.

**Pracujeme s klipy**

V pravé části klepněte na dlouhý klip s více scénami pravým tlačítkem myši vyberte **Set Clip Name Alias** a změňte jeho jméno na „Dlouhý klip“. V levé části s ikonami složek vytvořte (opět s použitím pravého tlačítka) novou složku **New Bin** a nazvěte jej **Klip**. Tento postup si zopakujte a vytvořte dva další biny – „Titulky“ a „Obrázky“. Zatím je veškerý materiál včetně „Dlouhého klipu“ soustředěn v binu 1. Ten by se nám tam pletl, takže jej z pravé části přetáhněte na složku **Klip**. V binu 1 tak zůstaly jen krátké scény, takže jej přejmenujeme na „Sceny“ – opět pravým tlačítkem a **Rename Bin**. Složka **Titulky** zůstane zatím prázdná, ale do složky **Obrázky** můžeme nějaký doplnit. Klepněte na složku **Obrázky** pravým tlačítkem a vyberte **Import – File** (nebo složku označte a použijte klávesovou zkratku **Ctrl+I**) a najděte ve složce **Program Files**



Obr. 8. Celé okno **Project** s klipy, v horní části jsou informace o klipu a jeho náhled.

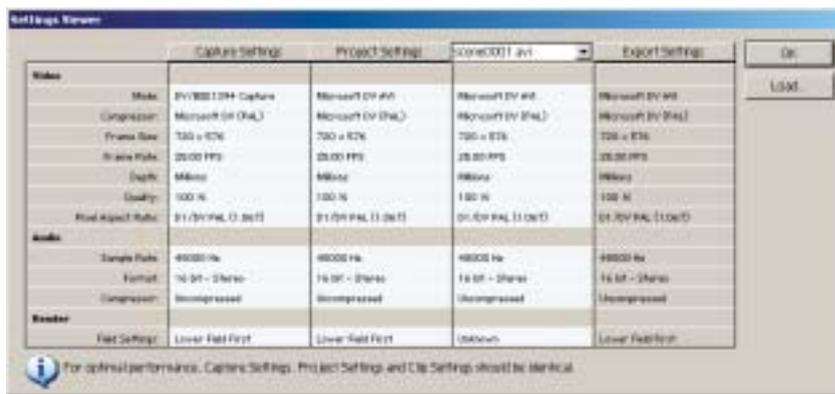
– **Adobe-Premiere** – **Sample Folder** soubor **Veloman**. Když jej vyberete a potvrďte, přenesete se do složky **Obrázky**. Podobně byste do jakéhokoliv jiného binu importovali další materiál umístěný na disku.

Nyní si ověříme, zda parametry klipů korespondují s celkovým nastavením projektu Premiere. Z hlavní nabídky vyberte **Project** a **Settings Viewer**. V tomto okně (obr. 9) vidíte přehledně seřazené parametry projektu. Zleva to jsou nastavené parametry pro záznam, vlastnosti projektu, konkrétního souboru a nakonec exportu. V tabulce by se neměly objevit žádné červeně zvýrazněné položky. Pokud se nějaké objeví, Premiere signalizuje, že se mohou vyskytnout problémy. Dejte pozor zejména

Všechna tlačítka můžete ovládat myší, ale bude snazší, když si zapamatujete některé základní klávesové zkratky:

- **Play** (přehrávání) Space nebo L
- **Play Slowly** (pomalé přehrávání) Shift+L
- **Play Slowly in Reverse** (zpětné pomalé přehrávání) Shift+J
- **Stop** S
- **Pause** Space nebo K
- **Step Forward 1 Frame** (o jeden snímek dopředu) pravá šipka
- **Step Backward 1 Frame** (o jeden snímek zpět) levá šipka
- **Set Clip in Point** (nastavení počátku klipu) I
- **Set Clip Out Point** (nastavení konce klipu) O
- **Log** (výběr) Enter

Klávesových zkratk je více, ale pro naši potřebu vystačíme jen s těmito. Zmáčkněte **Space** a vyhledejte přibližný začátek scény, kterou chcete nahrát.



Obr. 9. Settings Viewer přehledně zobrazí parametry zachytávání, projektu, klipu a exportu.

na položky Compressor, Frame Rate, Size, Pixel Aspect Ratio a Field Settings. Červený nápis bezpodmínečně neznamená problém, ale vyskytne-li se nějaký během práce, můžete jej hledat právě zde.

Organizace projektu pomocí binů není nezbytná, ale za trochu námahy to stojí. Popsali jsme si jen ten nejjednodušší způsob, jak s biny zacházet, protože nabízí poměrně více možností. Teď je čas celý projekt uložit, takže Ctrl+Shift+S. Projekt uložte do složky Projekt např. na stejném disku jako složky Film a Preview. Použijte nějaký rozumný název, který bude celý projekt nejlépe vystihovat, a můžete přidat i dnešní datum.

### Editujeme video

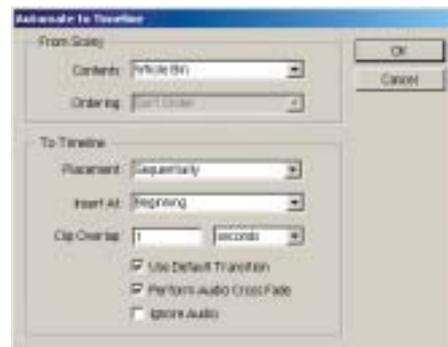
Zatím je to nuda, že? Postoupíme tedy k vlastní editaci videa. V okně Project vybereme ve složce Scény klipy, které budou tvořit film. Způsobů, jak je přemístit do Timeline, ve které víceméně probíhá vlastní editace, je několik. Zjistili jste však, že se vám všechny scény nelíbí – dvě se nepovedly, tudíž je do filmu nechcete. Výběr provedete stiskem Ctrl a odklepáváním jejich náhledů v levé části Projectu (vybrané scény jsou modré).

Vidíte (na obr. 8) malý trojúhelník v pravé horní části? S ním rozbalíte menu a vyberete **Automate to Timeline**. Tato pomůcka slouží k automatickému přenosu scén do Timeline, např. včetně prolínaček. Scény lze přenést i jejich přetažením myší z Projectu do Timeline, ale kdybyste pracovali s několika stovkami scén, může se vám zmíněná „automatizace“ líbit více.

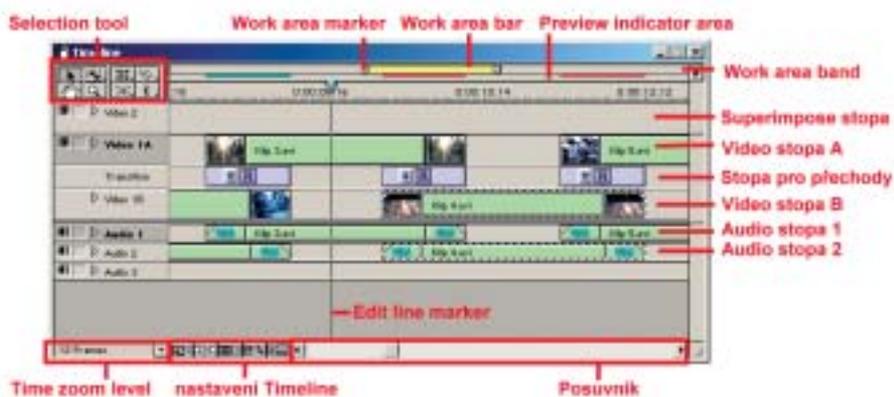
Po nastavení parametrů v **Automate to Timeline** by měla časová osa vypadat podobně jako na obr. 11. Časová osa (Timeline) je základem většiny videoeditorů, protože zde probíhá vlastní editace – nejinak je tomu i v Premiere. Princip Timeline je u většiny videoeditačních programů v podstatě stejný. Pokud jste zvyklí např. na Ulead Media Studio, neměli byste narazit na nic neočekávaného. Nevýhodou Premiere jsou malé, sdružené ikony, pod nimiž se skryto více editačních nástrojů. Zde je opravdu užitečné trochu namáhat paměť a naučit se klávesové zkratky, kterými požadované nástroje (Tools) aktivujete rychleji než myší.

### Časová osa

V Premiere je časová osa složena z několika částí (obr. 11). Nebudeme ji rozebírat úplně do detailu, pro začátek postačí základní



Obr. 10. V poli **Contents** zadáváte, zda chcete do časové osy přenést celý bin (**Whole Bin**), nebo jen vybrané klipy (**Selected Clips**) – protože jste předtím vybrali pouze některé klipy, vyberte **Selected Clips**. Tímto se zpřístupnilo i pole **Ordering**. Dvě položky **Sort Order** a **Selection Order** určují, v jakém pořadí budou klipy seřazeny v Timeline. **Sort Order** je řadí ve stejném pořadí, v jakém jsou sestupně seřazeny v binu, **Selection Order** naopak klipy seřadí v pořadí, v jakém jste je předtím vybrali (pokud jste je vybírali shora dolů, vraťte se a zkuste je vybrat znovu v náhodném pořadí, abyste poznali rozdíl mezi **Sort** a **Selection**). Pro další potřeby je celkem jedno, kterou variantu použijete. V polích **Placement** a **Insert At** se definuje umístění klipů v Timeline na místo určené značkou (**Markerem**) a jejich umístění ve vztahu ke klipům, které jsou již v Timeline vloženy. Časová osa je v tuto chvíli prázdná, takže se těmto dvěma položkám nebudeme věnovat hlouběji. Nastavení **Sequentially** a **Beginning** ponechte defaultní. Další pole – **Clip Overlap** – je pro nás již zajímavější. Je-li zde totiž nějaká hodnota – může jít o počet snímků (frames) nebo o čas v sekundách – řadí se klipy do časové osy tak, že dva sousední se vždy překrývají o zadaný počet snímků nebo vteřin. Pokud je zaškrtnuto i políčko **Use Default Transition** (defaultní přechod), jsou mezi tyto přesahy automaticky doplněny standardní prolínačky, popř. jiný přechod, který je nastaven jako **Default Transition**. V **Clip Overlap** zadejte hodnotu 1 a v pravém poli vyberte **Seconds**. Tím je nastaven vteřinový přechod mezi všemi klipy. Dále odškrtněte políčko **Ignore Audio**, aby byly do Timeline přeneseny i zvukové stopy a zaškrtněte **Perform Audio Cross Fade**, čímž dojde v místě přesahu klipů nejen k prolnutí obrazu, ale i zvuku.



Obr. 11. Timeline s nejdůležitějšími prvky. Toto okno je základem všech videoeditorů.

Pod Work Area Barem je další tenký pásek, který označuje části, jež potřebují výpočet, aby byly viditelné se všemi aplikovanými filtry, efekty apod. Tyto části jsou zvýrazněny červenými proužky. Zkraťte pomocí krajních bodů žlutý pruh nad Work Area Barem tak, aby byl o něco málo delší než některý červený proužek. Najedzte nad něj kurzorem, stlačením pravého tlačítka jej uchopíte a přeneste nad některý přechod, aby překrýval červený proužek pod

popis. Odshora je to **Work Area Band**, který je nyní celý vyplněn žlutým pruhem, tzv. **Work Area Barem**. Tento „proužek“ slouží k vymezení části Timeline, u které musí být proveden rendering pro náhled videa (**Preview**) v Monitoru nebo pro Export filmu. Na koncích pásu jsou body (**Markers**), které slouží ke zkrácení nebo prodloužení „žluté oblasti“ Timeline. Zkuste kurzorem uchopit jeden konec a posunout s ním. K čemu je to užitečné? Například pokud chcete provést výpočet jen malé části s efektem nebo jen jednoho přechodu – jednoduše pruh zkrátíte na požadovanou velikost a přesunete jej nad úsek, který chcete nechat přepočítat. Tak můžete ušetřit spoustu času, protože ostatní části, které rovněž potřebují výpočet, renderovány nebudou.

### Time Ruler

Časové měřítko je pás, ve kterém je znázorněn časový kód (podobně pravítku). Způsob zobrazení časového kódu lze měnit, stejně tak lze časový údaj nahradit údajem o snímcích. Rozlišení časového „pravítka“ – Time Ruleru – je nastavitelné v závislosti na hodnotě **Time Zoom Level**. Nastavení Zoomu najdete v levém dolním rohu Timeline, kde je zobrazeno i aktuální rozlišení Ruleru. Je to obdoba lupy, která má přednastavené hodnoty zoomu v rozmezí od jednoho snímku do osmi minut. Klepněte na trojúhelník vedle časového údaje a z nabídky vyberte např. 10 seconds. Nyní by na časové ose mělo být viditelných všech osm klipů. Pokud ne, zvolte větší zoom. Pohodlnějším způsobem úpravy zoomu jsou opět klávesové zkratky: klávesa % osu krokově zvětšuje, klávesa \_ (vedle Shiftu) naopak zmenšuje. V Time Ruleru je i zelenomodrý **Edit Line Marker**, jehož svislá osa protíná stopy. Uchopením Markeru kurzorem a pohybem po Ruleru bude v okně Monitor přehráváno místo, ve kterém se tato osa nachází – jde o tzv. scrubbing (drhnout).

Nejdůležitější součástí Timeline jsou **Video a Audio Tracks** – stopy, do kterých se vkládá video a zvuk. Premiere standardně obsahuje dvě stopy pro video 1, jednu stopu tzv. **Superimpose Track** pro další video, titulky, animace nebo statické obráz-

ním. Z horního menu v nabídce Timeline vyberte **Preview** nebo stiskněte Enter. Tak proběhne výpočet (rendering) vybrané části. V levém okně Monitoru se okamžitě po výpočtu přehraje vámi vybraná část. Všimněte si, že při přehrávání v Monitoru se navazující scény prolínou a že červený proužek v Timeline se změnil na zelený – to znamená, že úsek byl již vypočítán a vy jej uvidíte v okně Monitor i na TV včetně použitého přechodu.

ky a tři audiostopy. Premiere umožňuje pracovat až s 99 video- a 99 audiostopami. Nám však zatím postačí původní nastavení. Zdrojové video se vždy vkládá nejdříve do stop Video 1A a Video 1B – přesně v tomto pořadí. Představte si klasický filmový pás, roztažený do stopy Video 1A. V místě, kde má být proveden střih a vložen prolínací efekt, je vystřižená sekvence přesunuta do stopy Video 1B a posunuta tak, aby její začátek přesahoval do Video 1A. Do místa tohoto přesahu se vkládá do stopy **Transition** přechodový efekt. Jeho délka je tedy vymezena právě překryvem stop Video 1A a Video 1B.

### Práce na projektu

Ukázali jsme si, jak využít vkládání scén pomocí Automate to Timeline. Tato funkce je sice užitečná, ale předchozí způsob, který jsme použili, není právě nejhodnější, protože vytváří přechody mezi všemi scénami. Pochybuji o tom, že by se vám líbil film, který by každé tři vteřiny obsahoval prolínáčku. Proto si tento postup ještě jednou zopakujeme, ale s menší změnou. Nejdříve vymažeme všechny scény z Timeline – způsobů je opět několik, ale nejjednodušší je vybrat v horní nástrojové liště Edit a Select All nebo Ctrl+A (pozor, okno Timeline musí být aktivní). Pokud se všechny použité tracky v Timeline orámovaly přerušovanou čarou, stiskněte Delete.

Opět vyberte osm scén (pokud možno co nejodlišnějších) a zvolte Automate to Timeline. Postupujte stejně jak bylo uvedeno dříve, jen s tím rozdílem, že v okně **Clip Overlap** zadejte hodnotu 0 (nezapomeňte odškrtnout políčko **Ignore Audio**). Nyní by Timeline měla vypadat jako na obr. 12.

Vezmeme začátek první scény jako vyhovující a zkusíme upravit jeho konec a začátek druhé scény. Stiskněte Shift a v Timeline ve stopě Video 1A klepněte 2x na první scénu. Okno Monitor se samo přepne do Trim Mode (obr. 15). V tomto režimu můžeme použít dvě editační metody – **Ripple** a **Rolling Edit**.

Aktivujte okno Monitor klepnutím na horní lištu (nebo Ctrl+Tab) a klepnutím na levý monitor nebo klávesou Esc levou část moni-

# canopus



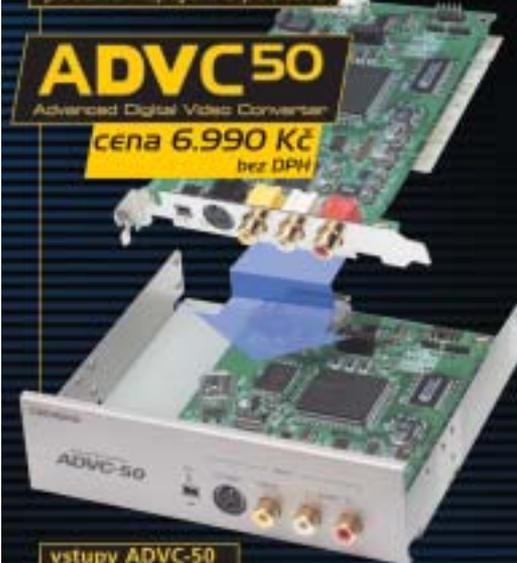
obousměrný, externí, s vlastním napájením

vstupy / výstupy ADVC-100

FireWire (IEEE-1394, SONY i.LINK)  
S-Video  
kompozitní (cinch)  
stereo audio (2x cinch, L+R)

- 1 analogové digitální audio-video převodníky
- 2 univerzální ke všem zařízením s FireWire včetně počítačů Apple
- 3 vynikají snadnou obsluhou
- 4 vysoká kvalita obrazu a zvuku, podporuje "uzamčení" zvuku
- 5 kompaktní rozměry a elegantní design

jednosměrný (A/DV), interní  
používá napájení z počítače



vstupy ADVC-50

FireWire (IEEE-1394, SONY i.LINK)  
S-Video  
kompozitní (cinch)  
stereo audio (2x cinch, L+R)

výstupy ADVC-50

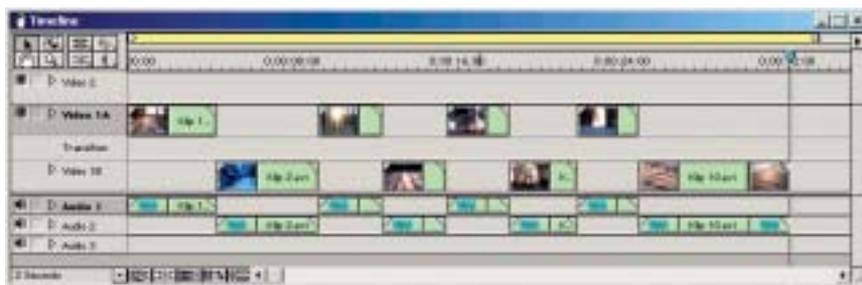
FireWire (IEEE-1394, SONY i.LINK)

# Syntex

Naši kompletní nabídku,  
podrobný aktuální ceník  
a bližší informace naleznete na  
<http://www.syntex.cz>.

Syntex Praha, Fla nívádk 16/1043, 141 00 Praha 4 - Michle  
tel.: 02 4148 2662, fax: 02 4148 1589, e-mail: [info@syntex.cz](mailto:info@syntex.cz)

Syntex Bratislava, Železničná 23, 821 07 Bratislava  
tel.: 02 45 525 471, 0903 22 23 20, e-mail: [info@syntex.sk](mailto:info@syntex.sk)



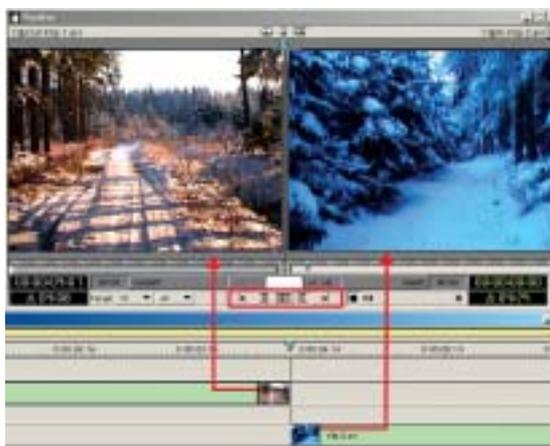
Obr. 12. Jednotlivé scény jsou opět řazeny pod sebou, ale nedochází k jejich překrývání. Je tedy na vás určit místo, kam budou prolnací efekty vloženy. Ještě předtím však zkontrolujeme jednotlivé scény, zda odpovídají našim požadavkům.

Vraťte svislý marker (osu, která svisle protíná stopy Timeline a která označuje místo, které je právě přehráváno) na začátek Timeline. Můžete tak učinit přetažením markeru v Time Ruleru myší nebo stisknete kurzorovou šipku Up. Přepnutím okna **Monitor** do **Trim mode** bychom mohli provést úpravu délky první scény.

toru s náhledem na poslední snímek první scény. Že je aktivní, poznáte podle zeleně svítícího levého **SMPTE** displeje, který zobrazuje celkovou délku klipu a časovou pozici Out Pointu (posledního snímku) klipu.

Podržte kurzorovou šipku Left. V levém okně se začne měnit náhled konce prvního klipu a zároveň zkracovat čas na displeji. Je-li zachována původní délka klipů, v horních rozích náhledu jsou tyto klipy označeny šedým trojúhelníkem – jestliže jsou takto označeny dva sousední klipy, nelze použít nástroj Rolling. Jakmile délku upravíte (v našem případě zkrátíte), trojúhelník zmizí. Vyzkoušejte si ještě jednu změnu délky šipkami **Left** a **Right**. Stále měníme délku prvního klipu.

Všimněte si, co se děje v Timeline. První klip je zkracován nebo prodlužován a ostatní se posouvají za ním. K trimování nemusíte používat jen klávesy. Když umístíte kurzor do levého náhledu, změní se kurzor na červený znak (podobný hranaté závorce s vodorovnou šipkou) – zkuste použít kolečko na myši nebo uchopte kurzorem „hřebí-



Obr. 15. Stiskněte Shift a v Timeline ve stopě Video 1A klepněte 2x na první scénu. Okno Monitor se samo přepne do Trim Modu.

nek“ pod náhledem a táhněte jím doleva a doprava. Zkrátíte první klip zhruba na polovinu a stisknete dvakrát Esc. Displej levého okna zůstal šedivý a zeleně se rozsvítil v pravém okně. Nyní můžeme upravit

začátek druhého klipu stejným způsobem, jakým jsme předtím upravili konec klipu prvního. Druhý klip zkrátíte rovněž na polovinu (rozsah editace indikuje vodorovný pásek pod náhledem – závorka znázorňuje nový In Point (počátek) klipu. Stisknete znovu Esc aby se zeleně rozsvítily displeje obou oken nebo posuňte kurzor na svislou čáru mezi náhledy, aby se kurzor změnil na červenou značku pro Rolling Edit (svislá čára se dvěma obousměrnými šipkami). Když nyní budete posouvat filmem kurzorovými šipkami, bude se měnit náhled v obou oknech. Tomu znovu odpovídá i dělení v Timeline, ale oproti předešlému s tím rozdílem, že změně podléhá jen první a druhý klip – poloha ostatních je nezměněna. Až docílíte požadované návaznosti klipů, stisk-

něte Space a oba klipy se přehrají v upravené podobě. Po přehrávání se Monitor vrátí do Trim Modu, takže můžete přistoupit k další úpravě. Stisknete tlačítko **Next Edit** nebo klávesu Page Down (klávesou Page Up se naopak vracíte o jednu pozici zpět). Tímto se marker přesune na rozhraní druhého a třetího klipu. Nabízí se tak úprava konce druhého klipu a začátku třetího. Tak bychom mohli upravit i ostatní klipy. Nyní je již možné vložení přechodů nebo jiných videoefektů.

### Příprava scén jinak

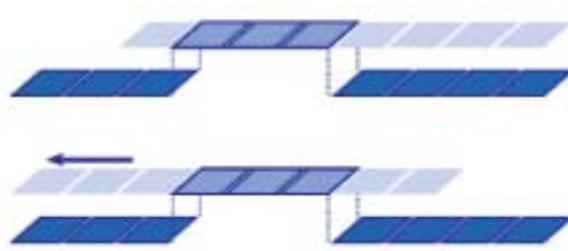
Popišme si možnost přípravy

scén a jejich umístění do Timeline. Pokud nechcete vkládat přechod mezi každý klip nebo chcete vystříhnout několik nepovedených záběrů, je dále popsána metoda často nevhodnější. K tomu poslouží „Dlouhý klip“

## Editační metody – Ripple a Rolling Edit



Obr. 13. Nástroj Ripple umožňuje měnit délku jednoho klipu, přičemž dále navazující klipy se na časové ose posouvají tak, aby stále navazovaly na hranu editovaného prvního klipu. Tím dochází ke změně délky filmu. Výhoda Ripplu spočívá v tom, že mezi zkráceným klipem a sousedním nevzniká mezera (**Gap**) a je zajištěna stálá návaznost klipů.



Obr. 14. Rolling pracuje obdobně, ale tento nástroj nemění délku jen jednoho klipu. Posouvuje místo, kde se střetávají hrany dvou sousedních klipů. Jestliže prodlužujete délku jednoho klipu, délka sousedního se automaticky zkracuje. V důsledku to znamená, že mezi klipy opět nevzniká mezera, ale celková délka filmu se nemění.

Oba nástroje jsou dostupné jak v trimovacím okně, tak v Timeline, kde můžete klipy zkracovat nebo prodlužovat kurzorem. Můžete použít i další možnosti – Slip a Slide. Ty však z popisu vynecháváme.



Obr. 16. Pomocí počátečního a koncového bodu jste označili nebo vymezili rozsah jedné scény.

s několika scénami, který jsme si připravili v úvodu nebo nahráli ze **Speciál CD**.

Klávesovými zkratkami Ctrl+A (je Timeline aktivní?) a následným Delete opět vyčistíme časovou osu. Následující postup se od dříve popsaných liší tím, že budeme pracovat s jedním dlouhým souborem, ve kterém je nutné jednotlivé scény lokalizovat a teprve pak vložit do Timeline. Jeho výhodou je, že takto připravené scény jsou již hotové a prakticky je není nutné následně trimovat. Do jisté míry záleží i na vašich kameramanských schopnostech.

Monitor přepněte ikonou vlevo do režimu **Dual View** nebo klávesou Ctrl+T. V okně **Project** otevřete složku Klip, která by měla

Vyhledávání místa střihu je možné provádět i klávesami J a L, které když stisknete vícekrát, zrychlí se přehrávání, nebo posuvem hřebínku pod náhledem. K „pošoupnutí“ o jeden snímek slouží kurzorové šipky, ve spojení s klávesou Shift je marker posunut o 5 snímků doleva či doprava.

obsahovat dlouhý klip. Ten myši přetáhněte do levého okna Monitoru. Klávesou Ctrl+Tab přepněte do Timeline a marker přemístěte myší nebo šipkou Up na její začátek. Vraťte se do okna Monitor (obr. 16)

V levém okně Monitoru je zobrazen náhled prvního snímku klipu (pokud ne, zobrazí se až při přehrávání). Stiskněte klávesu Space nebo tlačítko Play a přehrávání opět Spacem zastavte, až narazíte na další scénu. Kurzorovými šipkami Left a Right vyhledejte přesné místo, které chcete jako začátek scény (může to být třeba hned její první snímek). Stiskněte klávesu I nebo tlačítko **Mark In**. Podobně najděte místo, ve kterém bude scéna končit, a přiřadte jí značku klávesou O nebo tlačítko **Mark Out**. Nyní jste pomocí počátečního a koncového bodu (**In** a **Out Point**) označili nebo vymezili rozsah jedné scény. Pro její umístění do Timeline použijte klávesu „“ nebo tlačítko **Insert** – definovaná scéna se přenesla do časové osy na začátek stopy Video 1A. Stejným způsobem určete a přeneste do osy i další úseky filmu. Nemusí jít o jednotlivé

scény, ale třeba o úseky s několika scénami, pokud mezi ně nechcete vkládat přechody, opatřit je efektem nebo je jinak upravit.

### Máme připravený materiál

Aktivujte Timeline a upravte zoom, aby na obrazovce byly viditelné všechny vybrané klipy. Nyní máme připraven sestříhaný materiál, do kterého doplníme prolínací a videoefekty, titulky apod. Předtím bychom vás rádi upozornili, abyste k těmto úpravám přistupovali s rozmyslem a nesnažili se každou scénu zvýraznit efektem. Držte se pravidla, že méně znamená více, a u videa to platí dvojnásob. Máte-li alespoň špetku dobrého vkusu, časem zjistíte, že si vystačíte s pěti přechody a filtry (tedy pokud nestříháte reklamu nebo hudební videoklip, tam to může být naopak).

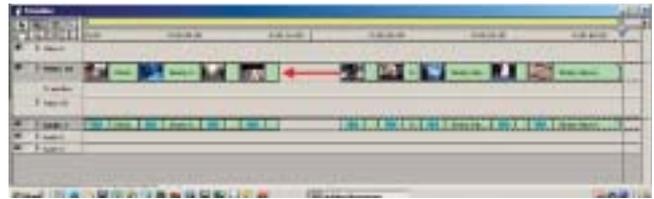
Ještě než vložíme přechodové efekty, přesuňte marker na začátek Timeline a klávesou Space spusťte přehrávání. Zároveň si rozmyslete, mezi které scény přechod umístíte.

### Vkládáme přechody

Existuje několik způsobů přechodů mezi scénami. Nejprve projekt uložte (Ctrl+Shift+S) pod názvem Multitrack.ppj. Vraťte marker na začátek osy. Tu nyní přepneme do režimu **Single Track Editing** (vyberte z menu po stisknutí ikony s trojúhelníkem v pravém horním rohu Timeline). Klávesou Page Down přemístíte kurzor na rozmezí prvního a druhého klipu – v pravém okně Monitoru je vidět poslední a první snímek klipů.

Klávesami Ctrl+D do tohoto místa vložíte přechod, který je nastaven jako defaultní (přednastavena je i jeho délka). Opět Page Down a přemístěte se na další místo, kde má být přechod. Takto byste mohli vytvořit přechody na všech požadovaných místech.

Nastavení defaultního přechodu lze samozřejmě změnit, ale patrně pro vás bude snazší vybírat z nabídky přechodů. Chcete-li vložit jiný přechod z knihovny **Transitions**, stiskněte Tab pro její zobrazení na ploše nebo v hlavním menu Window vyberte **Show Transitions**. Nabídka efektů obsahuje několik druhů přechodů rozdělených do složek podle jejich typu. Jednotlivé přechody jsou znázorněny ikonami, které charakterizují způsob přechodu. Kompletní nabídka se zobrazí po rozvinutí složky klepnutím na malý trojúhelník vedle její ikony. Pro lepší orientaci je můžete upravit, aby byly ikony přechodů animované. Klepněte na trojúhelník v kroužku v levém horním rohu okna Transitions a vyberte **Animate**. Přechod vložte do Timeline jednoduchým přetažením ikony na spojnicu dvou klipů (obr. 18). Pokud se vám nějaký přechod nelíbí, přetáhněte na jeho místo jiný. Smažání je stejně jednoduché – v Timeline označte modrou ikonu přechodu a klávesou Del jej vyjmete. Pro umístění a práci s přechody je vhodnější zvětšit měřítko časové osy alespoň na 2 vteřiny, aby i z ikon v Timeline bylo zřejmé, o jaký přechod jde.



Obr. 17. Pokud smažete některou scénu, vznikla by mezi klipy mezer. Následující klipy je třeba posunout tak, aby navazovaly na předchozí. Na prázdné místo klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte **Ripple Delete** nebo klávesovou zkratku Alt+Backspace vybrané místo smažte. Můžete také klávesou M vybrat nástroj **Multitrack Select**, uchopit první klip za mezerou a přesunout jej na hranu prvního klipu.



Obr. 18. Přechody se vkládají jednoduchým přetažením do časové osy.

## Prohlédnutí přechodu

Výsledek si můžete prohlédnout opět několika způsoby. Buď necháte místa s přechody (červené proužky v Prewiev Indicator pásu) vyrenderovat (klávesou Enter) – Work Area Bar (žlutý proužek musí překrývat všechna místa s přechody) –, nebo použijete **Scrubbing**. Při obyčejném Scrubbingu nebudou přechody viditelné a v okně Monitor budou tato místa označena křížkem v levém horním rohu. Umístíte tedy kurzor do Time Ruleru těsně před nevypočítaný přechod a stisknete levou klávesu Alt (s En klávesnicí funguje i pravý Alt). Šipka kurzoru se změní – stisknete levé tlačítko myši (Alt můžete pustit) a pomalu pohybujete kurzorem doprava přes přechod. V Monitoru i na TV je nyní vidět i použitý přechod. Tento způsob se používá ve všech případech, obsahuje-li časová osa nějaké úseky, které obsahují efekty, titulky apod. Jednoduše řečeno úseky, které musejí být vyrenderovány. Rychlost náhledu při použití Alt+Scrub není plná a počet zobrazených snímků závisí na složitosti efektu a výkonu počítače. Pro rychlou kontrolu je však dostačující.

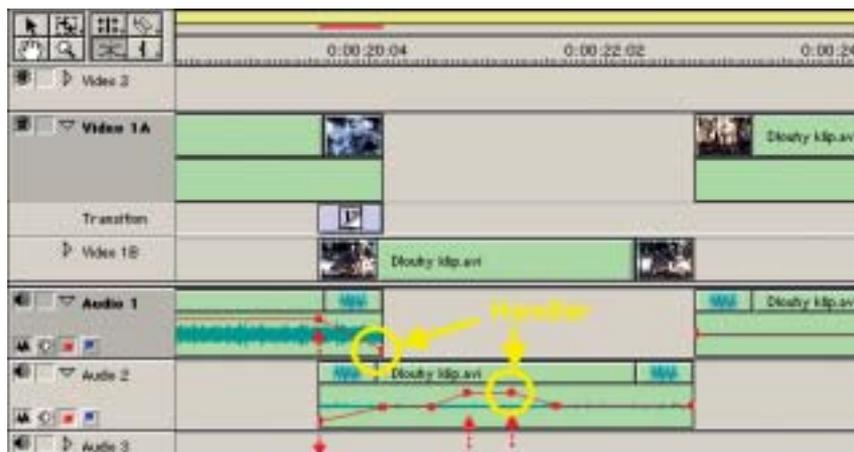
## Přechody ve dvou stopách

Pro editaci přechodů je nejčastěji využíváno klasické dvoustopé zobrazení, které je přehlednější. Tento standardní postup má i tu výhodu, že délka přechodu není závislá na defaultním nastavení prolnutí, ale je určena přesahem klipů ve stopách Video 1A a 1B.

Otevřete znovu projekt **Multitrack.pj** (Ctrl+O). Zoom osy nastavte na **2 seconds** a vyberte si dva klipy, mezi které bude vložena prolínáčka. Druhý klip uchopte myší a přesuňte jej na stejné místo do stopy



Obr. 19. Parametry přechodu upravíte poklepáním na zástupce přechodu v Timeline. Pro zobrazení náhledu v oknech aktivujte **Show Actual Sources**. Pomocí posuvníků pod náhledovými okny lze zadat počátek a konec přechodu. Šipkou na ikoně v levém dolním rohu změňte pořadí videostop - místo toho, aby stopa Video 1A přecházela do Video 1B, bude přechod proveden v opačném pořadí. Písmeno F ovlivňuje směr přechodu. Nejlépe je to patrné na přechodech Pell – přepnete-li F na R, nebudou se listy otevírat, ale zavírat. Opusťte nastavovací okno a uložte projekt jako **Singletrack.pj** a restartujte Premiere.



Obr. 21. Úroveň zvuku se nastavuje pomocí křivek a koncových bodů.

Video 1B. Dále jím posuňte ve stejné stopě doleva pod předchozí klip, aby se náhledy prvního a posledního snímku překrývaly tak, jak to vidíme na obr. 20.

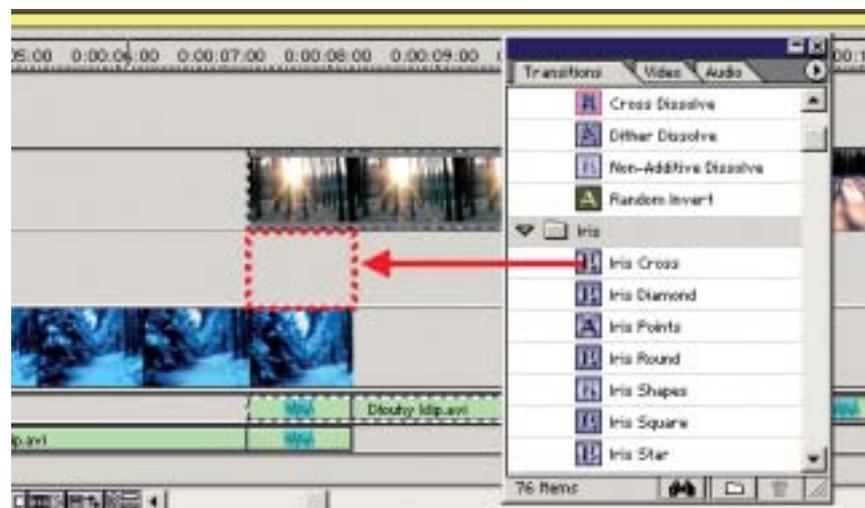
Protože je zoom osy nastaven na 2 se – conds, představuje první nebo poslední políčko s náhledem klipu 2 vteřiny. Když nyní zoom změníte na 1 seconds, vidíte, že políčka s náhledem se překrývají více. To proto, že nyní políčko reprezentuje délku jedné vteřiny. Ponechte zoom na 1 seconds a pro lepší názornost ještě upravíme osu. Nejprve vzhled klipů, aby se ve stopách zobrazovala políčka po celé délce – podržte klávesy Ctrl+Shift a přepínejte klávesou „ú“, než v Timeline budou zobrazena všechna políčka klipu. Nyní ikony ještě trochu zvětšíme – postup je stejný, ale bez Shiftu. Obě změny byste mohli provést v Timeline Window Options, ale takto je to rychlejší.

Přechodový efekt se nyní vkládá do stopy Transition mezi videostopy. Aktivujte okno s nabídkou přechodů a některý z nich přetáhněte do této stopy – do místa, kde se klipy překrývají (Obr.20). Vidíte, že přechod přizpůsobil svoji délku a roztáhl se po celé

délce překryvu klipů. Pokud se rozhodnete, že ve filmu budete používat jen jeden přechod, je rychlejší používat klávesové zkratky. Předtím však musíte požadovaný přechod předdefinovat jako defaultní. V knihovně přechodů vyberte např. Page Peel, vyvolejte menu trojúhelníkem v horním rohu a vyberte **Set Selected as Default**. V následujícím okně změňte **Effect Duration** na 25 frames (budete-li chtít mít všude dvouvteřinové, musíte zadat odpovídající počet snímků, tj. 50). OK. Kurzor umístěte na stopu Transition mezi klipy, stisknete Ctrl+Alt+Shift a potvrďte tlačítkem myši. Vraťte vzhled Timeline – zobrazení klipů a velikost náhledů – do původního stavu (viz výše).

## Upravujeme audio

Nyní se zaměříme na audiostopy. Když jsme vkládali klipy do Timeline pomocí Automate to Timeline, mohli jsme nastavit, aby s video-přechodem byly prolnuty i zvukové stopy. S manuálním vložením Transitions však přibude jeden úkol navíc, protože nejenže musíme vložit přechod mezi videostopy, ale zároveň je přinejmenším vhodné provést



Obr. 20. Přechodový efekt se přetažením vkládá do speciální stopy Transition.



Obr. 22. Přepnete na záložku Video a aplikujete efekt na vybraný klip.

v místě prolínací i prolnutí audiostop. K tomu potřebujeme zobrazit oscilogram (grafické znázornění průběhu zvuku). Toho docílíme klepnutím na malé trojúhelníky vedle nápisů Audio 1 a 2.

V rozvinutých stopách jsou pro nás důležité tenké červené linky (**Ruberbands**), které znázorňují hlasitost zvuku a červené body (**Handlers**) na jejich koncích, jak je vidět na obr. 21. Pro vytvoření plynulého přechodu mezi audiostopami stiskněte několikrát klávesu U, čímž se aktivuje nástroj **Cross Fade Tool** (v nástrojové liště Timeline nad aktivní ikonou podržte kurzor, dokud se neobjeví jeho název). Klepněte na stopu Audio 1 a kurzor vložte na stopu Audio 2 (kurzor by měl dostat podobu nástroje CFT jako v nástrojové liště) a klepněte na tomto místě levým tlačítkem. Vidíte, že úroveň zvuku byla v obou stopách rovnoměrně upravena tak, aby odpovídala rozsahu videopřechodu.

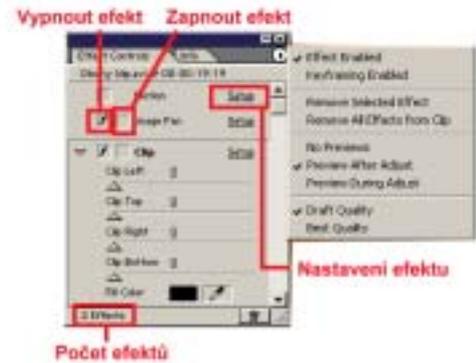
U zvuku ještě zůstaneme a provedeme další změny. Upravíme např. celkovou hlasitost klipu, na jehož konci je přechod. Podržte klávesy Ctrl+Alt+Shift a posuňte kurzor na Ruberband jeho zvukové stopy. Ikona dostane podobu nástroje **Fade Adjustment Tool**. Stiskněte zároveň levé tlačítko myši – vedle kurzoru se objeví malé okénko s procentuálním uvedením hlasitosti. Posuňte kurzorem dolů na 70 % a pusťte tlačítko myši. Nyní jste snížili u tohoto klipu úroveň hlasitosti oproti originálu o 30 %. U navazujícího klipu hlasitost zvýšíme – ne u celého klipu, ale jen jeho části. Kurzor umístíte nad Ruberband kousek za přechod ve stopě Audio 2, aby dostal podobu ukazující ruky. Stiskněte levé tlačítko myši a současně s ním na červené lince posouvejte doleva nebo doprava a sledujte, co se odehrává v okně Monitoru. Když uvidíte místo, kde má být počátek změny úrovně hlasitosti, tlačítko pusťte (v našem případě umístění nehraje roli). Na lince se objeví malý bod (handler). V tomto místě se začne úroveň měnit, ale je třeba vytvořit další handlery,

kteří vymezí novou úroveň hlasitosti. Proto podobným způsobem vytvořte další tři body nedaleko za sebou. Hotovo? Jestli jste někde ujeli a vložením handleru jste „hnuli“ s osou, nic se neděje. Nad každým bodem stiskněte Shift+ levé tlačítko myši a posouvejte s ním tak, aby v okénku vedle kurzoru byly hodnoty 100 % a 0,0 dB. Stiskněte opět Ctrl+Alt+Shift, vložte kurzor mezi druhý a třetí bod a změňte hlasitost na 190 %. Výsledek by měl vypadat podobně jako na obr. 21.

Výsledek můžete slyšet okamžitě, protože v tomto případě Premiere pracuje v reálném čase – přehrajte si upravenou část. Jste-li spokojeni, změňte zoom osy, aby v Timeline byly viditelné všechny klipy. Posunutím jednoho klipu a vytvořením přechodu nám opět vznikla mezera mezi klipy. Kdybychom ji ponechali, byla by ve výsledném filmu na tomto místě vidět jen černá obrazovka. Vybereme proto nástroj **Multitrack Select Tool** (M), označíme klipy za mezerou a přetáhneme je, aby se střetly hrany klipů ve stopách Video 1B a 1A, nebo na prázdné místo klepněte pravým tlačítkem myši a vyberte **Ripple Delete** nebo klávesovou zkratku Alt+Backspace vybrané místo smažte.

### Efekty a plug-iny

Premiere obsahuje poměrně velké množství vlastních, plně konfigurovatelných efektů. Navíc je zde rozsáhlá podpora ze strany dalších výrobců, jejichž efektové nástroje lze do Premiere formou plug-inu doplnit. Mezi nejznámější patří např. Boris FX a Hollywood FX. Interní efekty Premiere jsou k dispozici k knihovně efektů ve stejném okně jako přechody – jak vidíte na obr. 22, stačí přepnout na záložku **Video**. Stejně je i jejich uspořádání do složek. V každé se skrývá několik konkrétních efektů, které mají podobné využití (např. různé druhy rozmazání, barevných korekcí...). V této části se nebudeme podrobně zabývat jednotlivými filtry a jejich nastavením. Jde spíše o to,



Obr. 23. Možná se teď divíte, že náhled na Monitoru zůstal nezměněn. Je to tím, že vliv některých filtrů se projeví až po jejich dalším nastavení. K tomu slouží okno se záložkou **Effect Controls** – to byste nyní měli mít na ploše také, protože je-li použit nějaký efekt, spustí se automaticky samo. Pro lepší představu o nastavování efektů použijte na stejný klip ještě efekt **Clip** – opět ze složky **Transform**. Přidání dalšího filtru se promítlo i do okna pro nastavení efektů. Uchopte okno myší za pravý dolní roh a zvětšete jeho velikost, aby bylo viditelné vše, co okno obsahuje. Nastavení efektů je u každého klipu jiné, resp. informuje o použitých efektech a jejich nastavení jen u vybraného klipu. V našem případě z něho vyčteme, že na klip xxx byly použity 2 efekty. Jejich názvy jsou zobrazeny odshora dolů ve stejném pořadí, v jakém byly aplikovány. Vlevo, vedle názvu filtru, jsou dvě políčka. To s písmenem f slouží k dočasnému vypnutí efektu, aby jím nebyl ovlivněn další efekt a abychom mohli snáze provést jeho nastavení. Další políčko je zatím prázdné. Je určeno k aktivaci - zapnutí **Keyframingu**. Nejdůležitější je **Setup**, vpravo od názvu efektu. Jím nastavíme požadované parametry efektu.

naučit se je používat. Sami si poté můžete vyzkoušet, k čemu je který filtr dobrý.

Ze složky **Transform** vyberte efekt **Image Pan**. Videofiltery můžete aplikovat na jakoukoliv část ve videostopách Timeline, tj. na všechny prvky, které jsou umístěny ve stopách Video 1 až Video XX. Klipy se doplňují efekty stejným způsobem jako přechody, jen s tím rozdílem, že požadovaný efekt se z knihovny nepřetahuje do samostatné stopy, ale přímo na klip.

### Nastavení efektů

Nastavení efektů se provádí přes tlačítko **Setup**, které je vpravo od názvu efektu. Pro úpravu některých efektů musíme vždy **Setup** použít (např. **Image Pan**), u jiných,



Obr. 24. Vybereme výřez části obrazu a tlačítkem Setup se dostaneme do nastavovacího okna.

např. Clip, můžeme k parametrům přistupovat již v okně Effect Controls (Setup nabízí stejná nastavení, popř. další méně podstatná). Chcete-li některý efekt z klipu odebrat, stačí klepnout na jeho název a na ikonu koše.

■ Začneme nastavením efektu Clip. Změňte hodnoty Clip Top a Clip Bottom na 10 – můžete použít posuvník nebo klepněte na 0 nad ním a do Value zadejte 10. Výsledek vidíte v okně Monitoru. Změna se do náhledu promítne, až když pustíte trojúhelník na posuvníku. Chcete-li, aby se v Monitoru promítal kompletní průběh změny, musíte v nastavení (klepněte na trojúhelník v pravém horním rohu) zapnout **Preview After Adjust**. Tato funkce však u složitějších efektů vyžaduje silný počítač. To platí i pro zlepšení kvality náhledu – **Best Quality**. Filtrem Clip jsme do klipu vložili na spodní a horní okraj černé pruhy, které budí zdání širokouhlého filmu. Efektem Image Pan vybereme výřez části obrazu. Klepněte na Setup vedle Image Pan, abychom se dostali do nastavovacího okna (obr. 24).

Stiskněte Alt, abychom zachovali poměr stran odpovídající nastavení projektu, a myší posunujte levý dolní roh směrem k pravému hornímu rohu, dokud se v políčkách **Width** a **Height** nezobrazí hodnoty 300 a 240. Potvrďte nastavení a podívejte se na náhled Monitoru. Na něm vidíte jen vybranou část obrazu. Tímto bychom mohli kapitolu o efektech ukončit, ale přišli bychom tak o další možnost Premiere. Tou je vkládání klíčových bodů – **Keyframes**.

■ Zvětšíte zoom (klávesou %) Timeline tak, aby klip, na němž jste použili efekty, byl co nejdélší a zároveň byl na ose viditelný v celé délce. Vzpomínáte, jak jsme u úpravy hlasitosti zvuku „rozbalili“ audio-stopu? Totéž provedeme s videostopou, ve které je klip umístěn (pokud máte u zvukové stopy stále otevřený oscilogram, můžete jej zavřít). Jak vidíme na obr. 25, pro lepší kontrolu a přehlednost je vhodné zapnout zobrazení klipu se všemi políčky (Ctrl+Shift+ú) a zvětšit jejich náhled na maximum (Ctrl+ú). Timeline by měla mít podobu jako na obr. 37.

Pod políčky klipu je zelený pás s tenkou modrou linkou. Na jejím počátku a konci jsou malé čtverce, které vymezují rozsah efektu. Dále zde najdeme malé tlačítko se šipkou. Když jej stiskneme, objeví se seznam efektů, které klip obsahuje (v našem případě to je Image Pan a Clip). My si z nabídky vybereme (není-li již vybrán) Image Pan. Následující úpravy se tak budou týkat pouze tohoto efektu.

■ Uchopte počáteční bod na modré lince a posuňte jím o několik políček doprava. Totéž proveďte s koncovým bodem doleva. Čas a jeho polohu můžete sledovat na monitoru. Modrá linka změnila před počátečním a za koncovým bodem barvu na černou. Tímto jsme určili rozsah

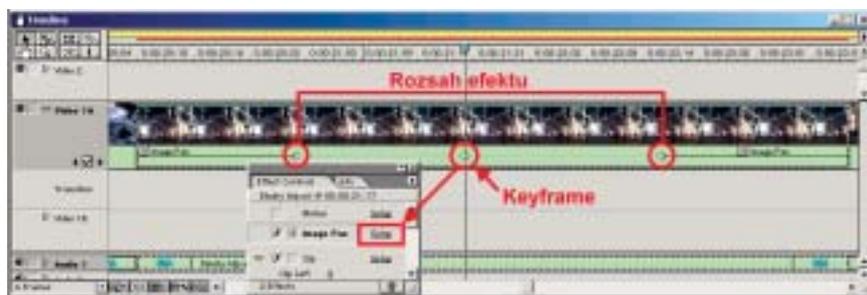
pro vložení keyframe. V tomto místě upravíme i parametry efektu (obr. 26).

Otevřete nastavení (Setup) efektu Pan Image a posuňte výřez doprostřed spodní hrany levého náhledu – Left 200, Top 336. OK. Nyní klepněte na koncový bod efektu a upravte jeho vlastnosti. Výřez v nastavení Pan Image posuňte do pravého horního okna a potvrďte.

Pomocí Alt+Scrub si opět prohlédněte výsledek. V okně Monitoru byste měli vidět, jak se výřez původního obrazu přesouvá do jeho spodní části a skončí v pravém horním rohu. Pokud byste si chtěli s nastavením ještě pohrát, můžete v nastavení efektu změnit i velikost výřezu. Nejste-li s nastavením efektu v některém klíčovém snímku spo-



Obr. 25. Po roztažení by časová osa měla mít tuto podobu.



Obr. 26. Vložený klíčový snímek určuje změnu v nastavení filtru.

efektu Image Pan (vymezen modrou barvou linky a oběma body). Pokud nemají body podobu kosočtverce, ale jsou obdélníkové, aktivujte v Effects Controls políčko **Enable Keyframing** u efektu Pan Image. Proveďte po celé délce klipu Alt+Scrubbing, abyste viděli změny. Klíčové snímky (Keyframes) jsou zatím představovány jen počátečním a koncovým bodem. Klíčový snímek určuje místo, ve kterém dochází ke změně v nastavení filtru oproti předchozímu průběhu. Keyframes mohou samozřejmě zastupovat úplně rozlišné parametry. Premiere sama vypočítává pomocí interpolace průběh změny mezi sousedními keyframey. Abychom si to ukázali v praxi, vložíme mezi počáteční a koncový bod efektu další keyframe. Umístěte marker na Time Ruler mezi tyto body a v panelu (vlevo od osy klipu) zaškrtněte políčko

kojení, můžete se k němu kdykoliv vrátit a parametry změnit, celý jej posunout nebo smazat (**Add/Delete Keyframe**).

Tím jsme popsali základy práce s efekty. Vyzkoušejte si i další efekty a nebojte se použít i keyframey.

## Titulky

Důležitou součástí filmu jsou titulky, protože film bez úvodních a závěrečných titulků by byl jen polovičatý. Premiere nabízí opět několik způsobů, jak je efektně vytvořit. K dispozici je totiž více nástrojů – titulkovacích programů – od interního titulkovače až po externí titulkovače Title Deko a Titlemotion. Poslední dva jmenované jsou obsaženy na originálním instalačním CD Premiere 6.0, ale musíte je dodatečně nainstalovat.

V tomto návodu se však zaměříme na interní titulkovač Premiere, aby si titulkování mohli vyzkoušet i ti, kteří mají jen demoverzi

Oba externí titulkovače jsou poměrně jednoduché, snadno použitelné a nabízejí základní nástroje pro přípravu titulků. Oba mají své klady i zápory. Na ovládání a množství funkcí je vhodnější Title Deko. Titlemotion naopak nabízí obrovské množství předdefinovaných stylů. Pokud by vám nevyhovoval ani jeden z nich, museli byste sáhnout po jejich profesionálnějších verzích Title Deko Pro nebo Title Motion, popř. Boris Graffiti.

Premiere. Nebudeme si však podrobně popisovat všechny možnosti tohoto titulkovače, protože je poměrně jednoduchý – spíše jde o to, jak pracovat s titulky v projektu.

### Interní titulkovač

Nejprve vrátíme Timeline do „úspornější“ podoby – zvolte střední velikost ikon se zobrazením jejich náhledu na začátku a na konci a zoom osy nastavte tak, aby byly opět viditelné všechny klipy v Timeline. V okně Project jsme v úvodu vytvořili složku Titulky. Ta je zatím prázdná, přesto ji otevřete, aby se do ní uložily nově vytvořené titulky. Nyní z horního menu na liště zvolte File-New-Title.

Okno titulkovače vypadá na první pohled velmi stroze (obr. 27), přesto nabízí dostatek nástrojů pro vytvoření kvalitních titulků, včetně pohyblivých. Pro naši potřebu vytvoříme dva druhy pohyblivých titulků – jeden s barevným pozadím a jeden s alpha kanálem. Výhodou druhého titulků je, že podklad tvoří průhledná vrstva, takže když takovýtitulek zakomponujeme do videa, uvidíme díky alpha kanálu pod titulky videosignál. Vytvoříme nejprve tento titulek, protože nemusíme měnit žádné parametry. Stiskněte klávesu T nebo ikonu s tímto písmenem v nástrojové liště a klepněte do bílé titulko-

vací plochy. Tak, a můžeme psát – stačí jednoduchý nápis, např. Průhledný titulek. Klepněte pod něj, abychom s ním mohli manipulovat jako s objektem, a posuňte jej do horního levého rohu. Klepněte opět na nápis, aby byl vymezen čtyřmi body, a poté pravým tlačítkem vyvolejte menu a vyberte **Size-48**. Takto jsme nastavili velikost písma.

Vytvořený nápis bude statický, ale vedle něj umístíme rolující titulek (**Roll Title**). Klávesou Y aktivujte nástroj pro vymezení oblasti pro rolování titulků – tu nastavíte stisknutím levého tlačítka a posuvem kurzoru po titulkovací ploše. Do této plochy (je určena tečkovanou čarou a dvěma posuvníky) napište pod sebe 20 řádků. Ještě musíme nastavit způsob rolování. Na rolujících titulcích stiskněte levé tlačítko, z menu vyberte **Rolling Title Options** a v okně zaškrtněte **Moving Up** – tedy pohybovat nahoru. Titulky budou rolovat od zdola nahoru – jak to bude vypadat, si můžete zobrazit jednoduše stisknutím spodní šipky svislého posuvníku nebo malým posuvníkem v levém dolním rohu titulkovače. Titulky rozmístíte jednoduchým uchopením a posuvem po ploše podle obrázku – všechny by navíc měly být umístěny tak, aby nepřesahovaly za tečkovanou čáru, která ohraničuje bezpečnou zónu. Pokud byste vložili titulek příliš blízko okraji bílé plochy, mohla by vám na TV monitoru část titulku „utíkat“. Chcete-li nějaký znovu editovat, klepněte dvakrát na nápis titulků.

Nakonec pár usnadnění... I v titulkovací lze používat klávesové zkratky, např. reset stínu klávesa Z, nastavení černého pozadí B, bílého W, zvětšení textu Ctrl+Alt+kurzorová šipka Left nebo Right, pohyb objekty po obrazovce kurzorovými šipkami nebo přepínání mezi objekty „.“ nebo „.“. Vyzkoušejte si je sami na vašem titulku – uvidíte, že práce je přesnější a rychlejší.



Obr. 27. Tvorba statických titulků je obdobná jako práce v textovém editoru.



## ShuttlePRO<sup>™</sup>

### Multimedia Controller

- 1 univerzální ovladač multimediálních aplikací
- 2 zefektivní práci v běžných videoeditačních, kompozičních či hudebních programech
- 3 pro práci v mnoha aplikacích je podstatně praktičtější než myš
- 4 jogšuttle kolečko (ideální nejen pro pohyb na časové ose)
- 5 13 programovatelných tlačítek
- 6 lze vkládat vlastní popisky tlačítek
- 7 velké množství přednastavených konfigurací pro nejběžnější aplikace
- 8 jednoduchý software, kterým ShuttlePRO snadno „naučíte“ ovládat téměř jakýkoliv program
- 9 prakticky řešené ovládací prvky, elegantní design
- 10 běžné USB zařízení, které bezchybně funguje pod Windows (98/ME/2000 a XP), ale i MacOS 8.6 – 9.x či MacOS X



# Syntex

Naši kompletní nabídku, podrobný aktuální ceník a bližší informace naleznete na <http://www.syntex.cz>.

Syntex Praha, Na nivách 16/1043, 141 00 Praha 4 - Michle  
tel.: 02 4148 2662, fax: 02 4148 1889, e-mail: info@syntex.cz

Syntex Bratislava, Železničná 23, 821 07 Bratislava  
tel.: 02 45 525 471, 0963 22 23 20, e-mail: info@syntex.sk

## Neprůhledné a efektní titulky

A vytvoříme ještě další s neprůhledným pozadím. Znovu otevřete titulkovač, klepněte na moudrou horní lištu pravým tlačítkem a vyberte **Title Window Options**. Zaškrtněte políčko **Opaque**, což učiní pozadí neprůhledným, a nastavte jeho barvu. V hodnotách barevného spektra zadejte hodnoty pro Red, Green 0, pro Blue 225. Pokud umožňují ovladače vaší karty konvertovat signál YUV na 250 (RGB), použijte tuto hodnotu. Vytvoříme podobné titulky – pouze s tím rozdílem, že změníme jejich barvu, orámujeme je a necháme rolovat horizontálně zleva doprava.

K vytvoření rámu slouží nástroj v nástrojové liště (obr. 28). K dispozici jsou rámy s ostrými nebo oválnými hranami a nakreslit je můžete i od ruky. Jestli bude rám ohraničovat titulek nebo vytvoří na jeho pozadí „plný“ objekt, záleží na tom, zda je aktivní levá, nebo pravá část ikony. Tloušť-

ku rámu lze upravit malým posuvníkem pod funkcí **Draft**. Abyste nemuseli přenášet titulky do popředí nad rámy, vytvořte nejdříve plné objekty na pozadí titulků a teprve na nich titulky. V nástrojové liště je dále několik paletek s barvami. Ty jsou určeny pro přiřazení barev titulkům a dalším objektům nebo stínu. Titulky nemusí být jednobarevné, ale mohou být i gradientní. Tzn. že jejich barva je určena dvěma barevnými odstíny, které vytvoří přechod. Jeho směr můžete ovlivnit malými šipkami po okraji výsledného gradientu. Ještě si všimněte malých šipek nad počáteční a koncovou barvou – jimi lze určit průhlednost jednotlivé barvy nebo celého titulků. A nakonec stín – ten se vytvoří uchopením objektu na ikoně s písmenem T a tažením do požadovaného směru. Ještě bych rád upozornil, abyste u tohoto titulků ponechali všechny objekty a titulky bez stínu (kromě titulků umístěných na popředí objektu).

Pruh s rolujícími titulky je nyní umístěn vodorovně (**Crawl Title**). Protože titulky budou rolovat ve vodorovném směru, jsou řazeny vedle sebe, ne pod sebou. K určení směru je nutné změnit nastavení v **Rolling Title Options** na **Move Left**. Uložte vytvořený titulek jako **Nepruhledny titulek.ptl**.



Obr. 28. Rozšířené možnosti titulkování – rámečky a barvy.

## Vkládání titulků do projektu

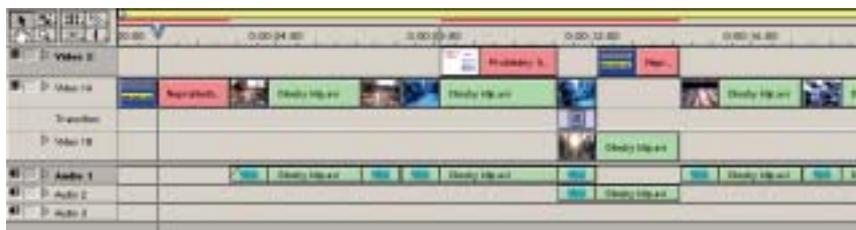
Klávesami **Ctrl+Alt+S** uložíte titulky do složky Titulky, na disk se složkou Projekty, pod názvem **Pruhledny titulek.ptl** (tyto titulky přibudou i ve složce Titulky v okně Project).

Vytvořený titulek nyní můžeme vložit do projektu – lépe řečeno do Timeline, protože do projektu se již uložil. Nejprve přetáhněte ze složky Titulky v okně Project titulek **Nepruhledny titulek** na začátek stopy Video 1A (na rozmezí začátku osy a prvního klipu) a až se na následujících klípech objeví černé šipky, které oznamují, že stopy budou posunuty doprava, „pusťte“ titulek na osu... Jak je vidět na obr. 27, nyní by měl být před prvním klipem. Druhý titulek přeneste do Video 2 nad některý klip a totéž proveďte ještě jednou i s „Nepruhlednym titulkem“.

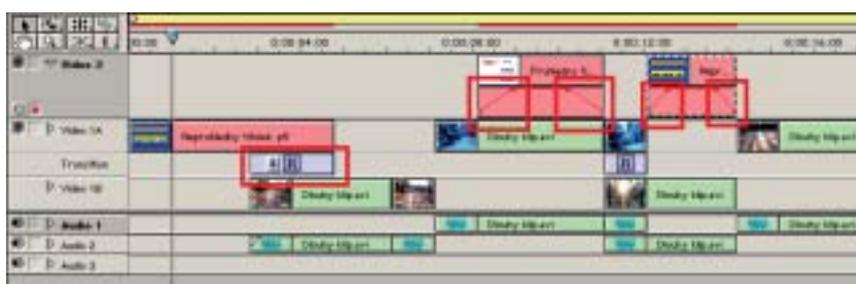
První titulek bychom sice mohli ponechat ve stejné stopě před prvním klipem, ale aby vypadal přirozeněji, budeme muset nastavit jeho prolnutí do prvního klipu. První klip tedy přesuňte do stopy Video 1B. Titulky ve Video 2 prodloužíme – jejich začátek posuňte na místo, ve kterém chcete, aby titulek začínal, a pak umístěte kurzor na jejich hranu na konci pásku. Kurzor se opět změní a se zmáčknutým levým tlačítkem myši posuňte konec doprava. Prodlužte i titulek ve stopě Video 1A tak, aby překrýval první klip o jednu vteřinu. Nakonec ještě rozvíňte stopu Video 2.

Nyní musíme provést několik úprav. Mezi první titulek a první klip vložíme libovolnou prolinačku. Dále upravíme titulky ve

Všimněte si, že než se Pruhledny titulek úplně prolnou do videa, část rolovacích titulků nám uteče. Obdobné je to i na jeho konci. Proto bychom jej měli upravit tak, aby rolování titulků začalo, až bude prolnutí dokončeno. Klepněte na pásek s titulkem pravým tlačítkem a vyberte **Edit Original**. Tím se opět dostaneme do titulkovače. Zde otevřete nastavení **Rolling Title Options**. Zaškrtněte políčko **Enable Special Timings** a zadejte do **Pre Roll** a **Post Roll** hodnotu 50. Tímto jsme nastavili, že titulky začnou rolovat až v 51. snímku a pohyb dokončí 50 snímeků před koncem titulků. Titulky uložte a v Premiere si prohlédněte výsledek. Stejným způsobem upravte i **Nepruhledny titulek**.



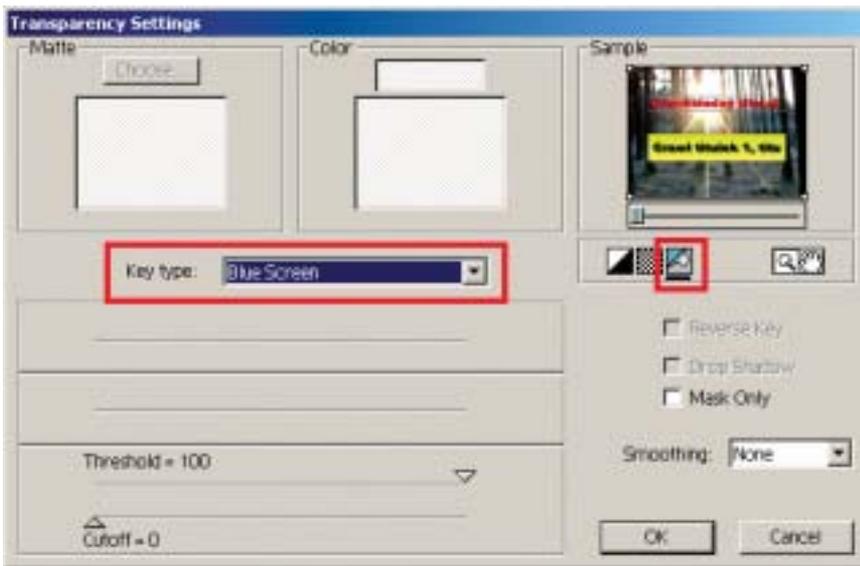
Obr. 29. Titulky se přetahují myší do videostop časové osy.



Obr. 30. Podobně jako nastavení hlasitosti změníte křivkami i průhlednost videa.

stopě Video 2. Kdybychom je nechali v původní podobě, nic by se nedělo, ale ve výsledku by tyto titulky byly do filmu vloženy příliš „ostré“. Lepšího efektu docílíme jejich prolnutím do videa. Mezi stopami Video 1A a B toho docílíme vložení prolinačky, u Superimpose stop (Video 2 až X) nastavením průhlednosti. V rozvinuté stopě Video 2 si všimněte tenké červené linky, která znázorňuje úroveň průhlednosti této stopy. Protože je umístěna až na horní hraně pásku, je průhlednost stopy 0. Pokud bychom ji posunuli směrem dolů, zvýšila by se i průhlednost stopy. Nám však bude stačit úprava průhlednosti na okrajích titulků. Opět si můžete upravit osu, jak jsme si ukázali několikrát předtím, aby byla přehlednější.

Na červenou osu vložte handlers – vždy dva do každého titulků, asi 1 vteřinu od krajů a krajní handlers stáhněte podle obrázku úplně dolů (obr. 30).



Obr. 31. Klíčování videa na pozadí modré – Key Type | Blue Screen.

Jak? Stejným způsobem jako při nastavování hlasitosti zvukových stop. Pomocí Alt+Scrub si prohlédnete výsledek. Průhledný titulek (s alpha kanálem) se rovnoměrně prolíná do videa, naopak video pod Nepruhledným titulkem nevidíme – to napravíme později.

#### Průhlednost titulků

Možná je vám divné, proč má jeden titulek průhledné a druhý neprůhledné pozadí. Je to jen z toho důvodu, abychom si mohli názorně ukázat funkce pro barevné klíčování obrazu – k tomu výborně poslouží titulek s modrým pozadím. Klepněte na něj pravým tlačítkem v Timeline a z menu vyberte **Video Options – Transparency** nebo jej označte a použijte klávesy Ctrl+G.

Pomocí Transparency Settings nastavíme průhlednost jen určité části obrazu – záleží na tom, jaký způsob klíčování použijeme. My potřebujeme, aby titulky zůstaly zachovány a modrá podkladová plocha byla nahrazena obrazem. K tomu se nejlépe hodí klíč (**Key Type**) **Blue Screen**, protože je určen přímo na vyklíčování modré barvy. Nastavte tedy tento klíč a je-li aktivní ikona s „listem“ **Sample**, měli byste v tomto okně vidět i výsledek (obr. 31). Tento způsob klíčování patří mezi nejjednodušší. Díky tomuto nastrojení můžete provádět i složitější kompozice a vytvořit obraz v obraze, rozdělit obraz apod. Samozřejmě že se neklíčují jen titulky, ale i video nebo jiné statické obrázky. Klíčovat lze na barvy, výrez obrazu, jasovou složku apod. Podrobným popisem

dalších možností se bohužel zabývat nemůžeme, protože by přesáhl rámec tohoto návodu. Potvrďte OK a v Timeline se opět podívejte na výsledek. Nyní byste pod titulkem s modrým pozadím měli vidět i video. Ještě si všimněte „pásku“ titulku v Timeline – na spodním pruhu je informace o použitém typu klíče – Blue Screen.

#### Statické obrázky

Titulky jsou vloženy, zbývá provést několik dalších úprav. Dejme tomu, že pohyblivý obraz některého z klipů bychom chtěli nahradit statickým obrázkem. Řešení je snadné. Nejdříve scrubbingem najdete snímek, který má klip nahradit statickým obrázkem, označte klip a pravým tlačítkem vyvolejte menu. Z něho vyberte **Video Options – Frame Hold**.

V tomto okně musíte zaškrtnout políčko **Frame Hold** a z nabídky vedle vyberte **Marker 0**. Bude tak „zmražen“ snímek, na kterém se marker právě nachází. Kdybychom chtěli první nebo poslední snímek klipu, museli bychom zadat **In** nebo **Out Point**. Jestliže klip obsahuje nějaké efekty, které by se měly promítnout do obrázku, zaškrtněte i **Hold Filters**. Pokud by byl obrázek po výpočtu roztřesený, můžete zkusit použít i **Deinterlace**. Ostatní parametry měnit nemusíte, je-li **Timebase** projektu nastavena na 25 (měla by být).

Stisknutím Ctrl+Shift+M můžete exportovat do souboru jakýkoliv jiný obraz, na kterém se nachází marker, a později jej v projektu samostatně použít.

#### Závěrečné úpravy

A nastal čas pro závěrečné úpravy filmu. Nastavíme animaci klipu, doplníme podkladovou hudbu a ukážeme si, jak celý film vyexportovat do souboru nebo přímo na

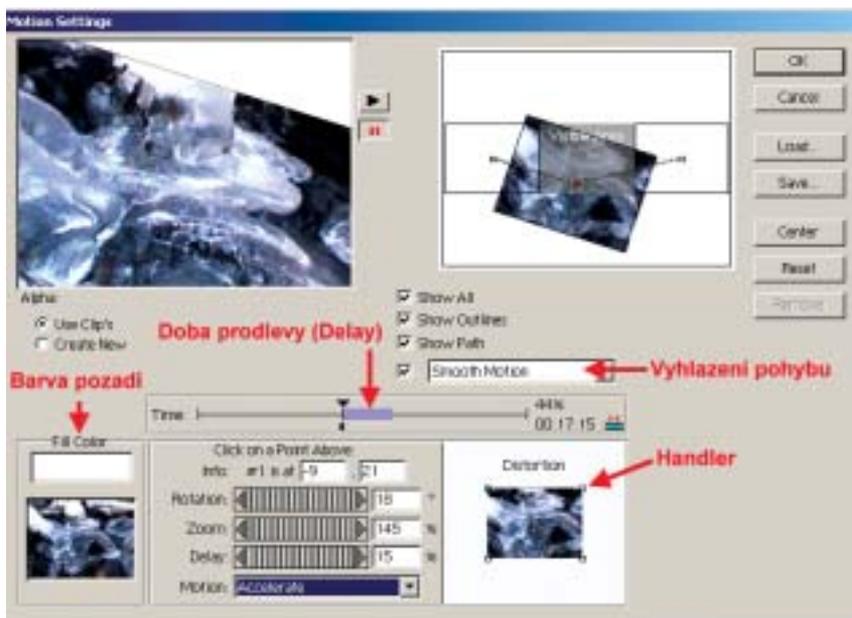
**PENTAX**  
Optio RS

1/3x ZOOM  
28mm

4.0 Megapixel

Kvalita a styl

PenTec s.r.o. - distributor PENTAX ČR, Veleslavinská 19/30, 162 00 Praha 6  
tel./fax : 220610753, 235364664, www.pentax.cz



Obr. 32. Animace klipu oživí celý film, ovšem i tady platí – všeho s mírou.

pásku. Začněme animací klipu, protože to je prvek, kterým můžeme film oživit.

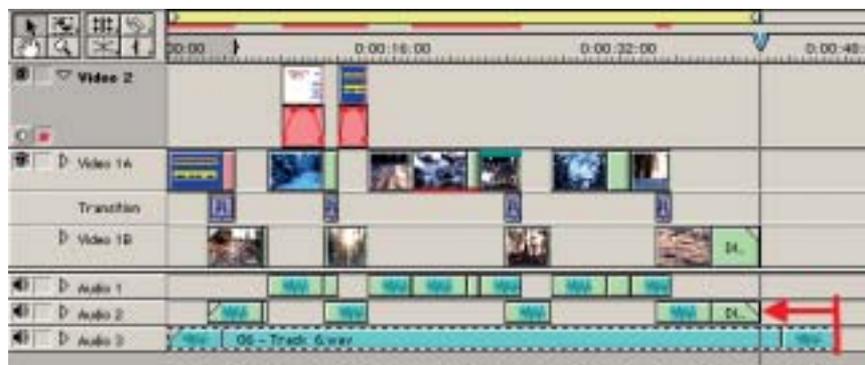
### Animace klipu

Pro tento účel vybereme např. klip, na který jsme již efekt použili. Označte jej a Ctrl+Y nebo z menu (pravé tlačítko) vyberte **Video Options – Motion**. Je-li na klipu aplikován nějaký efekt, můžeme k nastavení parametrů pro animaci přistupovat i z okna pro nastavení filtrů (Motion – Setup)

Jakmile toto nastavení otevřete (obr. 32), je nastavena základní animace – jednoduchý horizontální posuv obrazu. Pozadí za obrazem je bílé, ale je možné jej pomocí kapátka a **Fill Color** změnit. V levém velkém okně vidíte všechny změny, které provádíte, a pokud zaškrtnete políčko **Show All**, pak i včetně filtrů na klipu. Pravé okno slouží k úpravě dráhy, po níž se obraz pohybuje. Dráhu vymezují nejméně dva body. Chcete-li, aby byla „složitější“, stačí mezi počáteční a koncový bod vložit další a s jeho pomocí určit změnu dráhy. Klepněte někým doprostřed osy a podržte tlačítko stisknuté – měl by se objevit malý náhled na video. Nyní jej táhněte na spodní hranu šedé plochy označené **Visible Area** (vymezuje viditelnou plochu, vše mimo ní na TV nevidíte). Upravovaný bod na dráze má červenou barvu a je aktivní. To znamená, že další úpravy se budou týkat jen tohoto bodu. Všimněte si, že na ose **Time** přibyl uprostřed jeden bod. To je zástupce červeného bodu v pravém horním okně. Zatímco v okně nastavujeme polohu bodu k okolí, na ose se nastavuje poloha bodu v závislosti na čase. Pod osou **Time** jsou posuvníky, jimiž v aktivním bodu provedete rotaci

obrazu, zvětšíte jej nebo naopak zmenšíte. Posuvník **Delay** slouží k nastavení prodlevy v tomto bodě – pohyb obrazu se na nějakou chvíli prostě zastaví. Toto místo je pak na ose vyznačeno modrým proučkem.

Posledním nastavením je **Motion**. Když z nabídky vyberete **Accelerate**, pohyb obrazu od tohoto bodu k následujícímu bude nerovnoměrně rychlý – nejdříve pomalý



Obr. 33. Nahrubo zkrátte podkladovou hudbu myší a hlasitost doladíte křivkami.

a přibližováním k následujícímu bodu se bude zrychlovat. **Decelerate** je pak pravým opakem. Vedle posuvníků vidíte vpravo ještě jedno okno. V něm je náhled obrazu orámován čtyřmi body – handlery, kterými jej můžete deformovat. Pohybem celého obrazu pak docílíte změny polohy obrazu vůči středu, resp. bodu v okně nad ním. Nakonec můžete aktivovat funkci pro vyhlazení pohybu (**Smooth**), díky níž jsou ostré změny pohybu plynulejší. Nástroj pro animaci se Adobe příliš nepovedl a je poměrně obtížné a zdlouhavé v něm cokoliv animovat. Komu se do toho příliš nechce, může použít i přednastavených animací. Použijte tlačítko **Load** a ve složce **Program Files-**

Adobe-Premiere 6.0-Motion si vyberte některou hotovou animaci.

### Rychlost videa

Zcela nadstandardní funkcí je změna rychlosti klipu. Vybereme poslední klip, abychom si to příliš nekomplikovali. Označte jej levým tlačítkem a z menu vyberte **Speed**.

Zde nastavíme změnu rychlosti buď v procentech, nebo zadáním nového času. Čím větší procentuální hodnota, tím větší rychlost (zrychlený film) a naopak. Zadáte-li zápornou hodnotu, bude film přehráván pozpátku. Číselné hodnoty je vhodné zadávat v případech, že chcete změnit rychlost, ale zároveň požadujete docílit konkrétní určitou délku klipu.

### Podkladová hudba

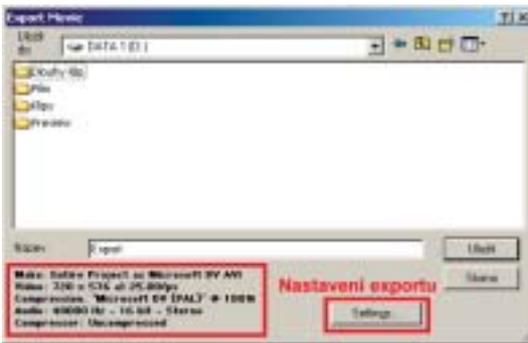
Premiere neobsahuje žádný nástroj pro extrakci zvukových stop z CD, proto bychom-li použít nějakou skladbu z CD jako podkladovou hudbu, musíme použít externí program, např. Audiograber. Stopu z CD uložíme na harddisk ve formátu WAV do složky Hudba na stejný disk, na kterém je umístěno i video (toto není podmínka, ale je lepší mít vše pohromadě na stejném disku). V okně Project vytvořte nový bin (Ctrl+/) s názvem Hudba a do něho skladbu importujte (Ctrl+I). Z Projectu ji přesuňte do stopy Audio 3. Patrně bude mnohem delší než celý film viz obr. 33, takže „zoomujte“

Timeline, abyste tuto stopu viděli celou. Marker nastavte na poslední snímek filmu (myší to přesně nepůjde, k přesnému vyhledání použijte kurzorové šipky Left, Right). Nyní uchopte konec pásku ve stopě Video 3 a posuňte jej na stejnou pozici s markerem – měl by se k němu přichytit.

Podkladová hudba nemusí začínat na začátku a končit na konci filmu jako v našem případě, ale myslím, že již víte, jak na to. Ještě upravte pomocí handlerů začátek a konec stopy – a máme hotovo.

### Výpočet a export projektu

Nyní je čas nechat celý projekt přepočítat. Označíme si oblast Timeline se všemi klipy



Obr. 34. Exportní parametry se mění v nabídce Export Movie.

– podržte Alt a klepněte na žlutý proužek Work Area Baru. Uložte projekt a stiskněte Enter pro výpočet.

A jsme na konci. Splnili jsme všechny předpoklady, abychom film přehráli zpět na pásku nebo vytvořili videosoubor. K exportu na pásku slouží funkce **Print to Video** a **Export to Tape** (najdete je v **Menu-Export Timeline**). První slouží především k nahrávání přes analogové výstupy, druhá k exportu na DV/D8 rekordér, který zároveň Premiere ovládá. Pokud nevěříte exportu přímo z časové osy nebo chcete video exportovat v jiném než .avi formátu, zvolte **Export Timeline – Movie**.

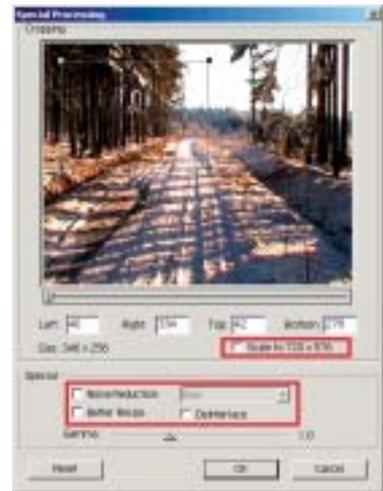
Zadejte název a umístění souboru. Předtím ještě zkontrolujte parametry videa pod polem **Název**. Tyto vlastnosti jsme nastavili již v úvodu. Chcete-li je změnit a video exportovat např. v MPEG formátu, musíte přenastavit příslušné parametry pomocí tlačítka **Settings** (obr. 34).

V okně **Export Movie Settings** jsou tytéž parametry, které jsme nastavili v úvodu. Kdybychom chtěli video exportovat např. do formátu MPEG-2, museli bychom v políčku **File Type** vybrat potřeb-

ný nástroj. Premiere neobsahuje žádný interní MPEG encoder, takže je nutné použít plug-in jiných výrobců, např. Cinema Craft, LSX enc., Canopus SoftMPEG apod. Tlačítkem **Advanced Settings** pak definujeme konkrétní parametry MPEG streamu. Z roletové nabídky **Range** vyberte jednu z položek – **Entire Project** nebo **Work Area**. Při volbě **Entire Project** bude vytvořen film obsahující všechny části vložené v Timeline, naopak při volbě **Work Area** bude film

vytvořen jen z části Timeline, která je vymezena žlutým pruhem Work Area Baru. Když v panelu **Export Movie Settings** stisknete tlačítko **Next**, dostanete se do dalšího dialogového okna, ve kterém byste měli rovněž nastavit správné parametry. Jestliže jste v úvodu použili defaultní **Pre-set** pro DV PAL nebo pro vaši kartu, mělo by být vše již nastaveno, ale raději se o tom přesvědčte. V posledním okně tzv. **Special Processing** lze po stisknutí tlačítka **Modify** upravit obraz (obr. 35).

Konkrétně jde o oříznutí obrazu (**Cropping**), redukci šumu (**Noise**) nebo odstranění prokládaných řádků (**Deinterlace**). Zaškrtnutím políčka **Scale to 720 x 576** docílíte toho, že i u malého výřezu bude výsledná velikost obrazu 720 x 576. V tomto případě zaškrtněte i políčko **Bet-**



Obr. 35. V okně Special Processing můžete nastavit oříznutí, redukci šumu a odstranění prokládaných řádků.

**ter Resize**. Budete-li video exportovat ve formátu DV AVI, bude i malý výřez obrazu vždy přepočítán na plnou velikost, protože DV kodek jinou nepodporuje. Abyste dosáhli oříznutí na požadovanou velikost, musí být v panelu **General** v poli **File Type** nastaven formát **Microsoft AVI** a v dalším panelu pro **Video**, v poli **Compressor** takový formát, který nemá fixní rozlišení, např. MJPEG. Po nastavení všech potřebných parametrů stiskněte **OK**, vraťte se do základního dialogu pro export a stiskněte **Uložit**.

... a to je vše. Pokud se vám podařilo splnit všechny úkoly, „Premiéra“ se vám již nebude zdát tak obtížná a nedostupná. Nebojte se zkoušet a experimentovat a nebude-li vám něco jasné, použijte originální manuál

nebo nápovědu v elektronické podobě – jistě se to vyplatí. Doporučujeme podívat se do oddílu **Praxe** na str. 70, kde probíráme další zajímavé návody pro úpravy videa.

# K počítači patří CHIP



## Poprvé s DVD

Stavíme domácí studio, Adobe Premiere

**CHIP** + CD  
SPECIAL

Cena 129 Kč | 228 Kč - s bonusem CHIP | ISSN 1219-112

**Jak na digitální video**

- zábědy DV, formáty videa, Fire Wire
- z pásky až na DVD
- vybavení domácího studia, DV kamery

**DVshop.cz**  
Pro všechny potřebné vybavení: DV, DVDR, DVDRS kamery, DVDRS

**PREMIERE (Krok za krokem)**

- výukové lekce s nejpopulárnějším stříhacím programem
- zkusební verze na Speciál CD

**Kopírování filmů**

- návody, rady, ukázky

**Speciál CD obsahuje**

- průvodce pro úpravy videa
- průvodce pro úpravy zvuku
- ukázkové videomontáže
- ukázkové videomontáže

**Vypalujeme (S)VCD a DVD**

- praxe s vypalovacími programy
- vypalovací mechanika HP2001

www.chip.cz

www.chip.cz