

Používání aplikace ADOBE® PREMIERE® ELEMENTS 9

© 2010 Adobe Systems Incorporated. All rights reserved.

Používání aplikace Adobe® Premiere® Elements 9

This user guide is protected under copyright law, furnished for informational use only, is subject to change without notice, and should not be construed as a commitment by Adobe Systems Incorporated. Adobe Systems Incorporated assumes no responsibility or liability for any errors or inaccuracies that may appear in the informational content contained in this guide.

This user guide is licensed for use under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial 3.0 License. This License allows users to copy, distribute, and transmit the user guide for noncommercial purposes only so long as (1) proper attribution to Adobe is given as the owner of the user guide; and (2) any reuse or distribution of the user guide contains a notice that use of the user guide is governed by these terms. The best way to provide notice is to include the following link. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Adobe, the Adobe logo, Adobe Audition, Adobe Premiere, After Effects, Encore, Flash, Illustrator, Photoshop, and PostScript are either registered trademarks or trademarks of Adobe Systems Incorporated in the United States and/or other countries.

Apple and Macintosh are trademarks of Apple Inc., registered in the United States and other countries. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Dolby is a trademark of Dolby Laboratories. Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the U.S. and other countries. Java is a trademark or registered trademark of Sun Microsystems, Inc. in the United States and other countries. All other trademarks are the property of their respective owners.

Notices, Terms and Conditions pertaining to third party software are located at <http://www.adobe.com/go/thirdparty> and incorporated by reference.

Portions include software under the following terms:

This product includes software developed by the Apache Software Foundation (www.apache.org). © 1998-2000 Apache Software Foundation. All rights reserved.

This program was written with MacApp®, © 1985-1988 Apple Computer, Inc.

MPEG Layer-3 audio compression technology is licensed by Fraunhofer IIS and Thomson Multimedia.

The Proximity/Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. Database © 1990/1994 Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc., © 1994. All Rights Reserved. Proximity Technology Inc. The Proximity/Merriam-Webster Inc./Franklin Electronic Publishers Inc. © 1990 Williams Collins Sons & Co. Ltd. © 1997 - All rights reserved Proximity Technology Inc. © 1990 Williams Collins Sons & Co. Ltd. © 1990 - All rights reserved Proximity Technology Inc. © Oxford University Press © 2000. All rights reserved Proximity Technology Inc. © 1990 IDE a.s. © 1990 - All rights reserved Proximity Technology Inc.

This product contains either BSAFE and/or TIPEM software by RSA Data Security, Inc.

Portions include technology used under license from Autonomy, and are copyrighted.

Portions Copyright © 1998 Gilles Vollant.

This product includes software developed by the OpenSymphony Group (<http://www.opensymphony.com/>).

Portions of this code are licensed from Nellymoser, Inc. (www.nellymoser.com)

Video compression and decompression is powered by On2 TrueMotion video technology. © 1992-2005 On2 Technologies, Inc. All Rights Reserved. (<http://www.on2.com>).

Portions © Eastman Kodak company, and used under license. All rights reserved. Kodak is a registered trademark and Photo CD is a trademark of Eastman Kodak Company.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group. This product includes software developed by Fourthought, Inc. (<http://www.fourthought.com>).

Adobe Systems Incorporated, 345 Park Avenue, San Jose, California 95110, USA.

Notice to U.S. Government end users: The software and documentation are "Commercial Items," as that term is defined at 48 C.F.R. §2.101, consisting of "Commercial Computer Software" and "Commercial Computer Software Documentation," as such terms are used in 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §227.7202, as applicable. Consistent with 48 C.F.R. §12.212 or 48 C.F.R. §§227.7202-1 through 227.7202-4, as applicable, the Commercial Computer Software and Commercial Computer Software Documentation are being licensed to U.S. Government end users (a) only as Commercial Items and (b) with only those rights as are granted to all other end users pursuant to the terms and conditions herein. Unpublished-rights reserved under the copyright laws of the United States. For U.S. Government end users, Adobe agrees to comply with all applicable equal opportunity laws including, if appropriate, the provisions of Executive Order 11246, as amended, Section 402 of the Vietnam Era Veterans Readjustment Assistance Act of 1974 (38 USC 4212), and Section 503 of the Rehabilitation Act of 1973, as amended, and the regulations at 41 CFR Parts 60-1 through 60-60, 60-250, and 60-741. The affirmative action clause and regulations contained in the preceding sentence shall be incorporated by reference.

Obsah

Kapitola 1: Začínáme s aplikací Adobe Premiere Elements

První kroky	1
Používání nápovědy a získání podpory	2
Převod katalogu z předchozí verze (pouze v systému Windows)	3
Práce s aplikacemi Elements Organizer a Adobe Premiere Elements Editor	4
Import a uspořádání fotografií a videí pomocí aplikace Elements Organizer	4
Tipy pro řešení potíží	8

Kapitola 2: Pracovní plocha aplikace Adobe Premiere Elements

O pracovní ploše	9
Přehledy panelů	12

Kapitola 3: Projekty

O projektech	17
Vytváření projektu rychlého filmu	17
Vytváření nového projektu	20
Zobrazení souborů projektu	22
Zobrazení vlastností klipů	27
Nastavení a přednastavení projektu	30
Vracení změn	33
Ukládání a zálohování projektů	35
Práce s odkládacími disky	36

Kapitola 4: Zachytávání videa

Příprava k zachytávání	38
Zachytávání videa	41
Zachytávání zastaveného pohybu a časosběrného videa	47

Kapitola 5: Import a přidávání médií

Přidávání souborů do projektu	50
Použití souborů z aplikace Photoshop Elements	59
Vytváření speciálních klipů	60
Práce s offline soubory	62
Práce s poměry stran a možnostmi půlsnímků	63
Import zvuku 5.1	67

Kapitola 6: Správa klipů pomocí Organizátoru

Zobrazení klipů v aplikaci Elements Organizer	69
Hledání souborů v aplikaci Elements Organizer	70
Označování souborů tagy	72
Seskupení souborů v aplikaci Elements Organizer	75
Vytváření alb	77
Vytváření a úpravy inteligentních alb	78

Kapitola 7: Uspořádání klipů ve filmu

Uspořádání klipů v panelu Osa scény	79
Vytváření prezentace	81
Vytváření překrytí obrazu v obraze	83
Uspořádání klipů v časové ose	85
Seskupení, propojení a zakázání klipů	97
Práce se značkami klipu a značkami časové osy	99
Přehrávání náhledu filmů	104

Kapitola 8: Střih klipů

Oříznutí klipů	110
Změna rychlosti a doby trvání klipu	123
Zastavení a pozdržení snímků	125
Práce se zdrojovými klipy	126

Kapitola 9: Aplikování přechodů

Základy přechodů	130
Aplikování přechodů na klipy	134
Vytváření speciálních přechodů	140
Nastavení přechodů	141

Kapitola 10: Aplikování efektů

Základy efektů	145
Nalezení a organizace efektů	146
Aplikování a odstraňování efektů	147
Používání přednastavení efektů	152
Změna vlastností efektu	154
Změna polohy, měřítka nebo natočení klipů pomocí efektu Pohyb	157
Překrývání a průhlednost	159
Výběr barev pro efekty a podklady	164
Přehled efektů	166

Kapitola 11: Animace efektů

Základy animace efektů	202
Přidání, kopírování a odebrání klíčových snímků	205
Nastavení klíčových snímků	208
Ovládání změn mezi klíčovými snímky	210
Animace polohy klipu	212
Efekt Sledování pohybu	214
Maska efektů	217

Kapitola 12: Vytváření titulků

Vytváření a ořezávání titulků	219
Úpravy a formátování textu	225
Aplikování stylů na text a grafiky	229
Přidávání tvarů a obrazů do titulků	230
Uspořádání objektů v titulcích	232
Přidání barvy a stínů do titulků	235

Navrhování titulků pro televizi	238
Export a import titulků	239
Kapitola 13: Přidání a míchání zvuku	
Používání zvukových stop	241
Vytváření mluvených komentářů	243
Míchání zvuku a nastavení hlasitosti	245
Kapitola 14: Vytváření nabídek disků	
Typy disků a možnosti nabídek	251
Práce se značkami nabídek	252
Vytváření nabídek disků	258
Zobrazení náhledu nabídek	264
Kapitola 15: Ukládání a sdílení filmů	
Sdílení prostřednictvím panelu Úlohy	265
Vytváření souborů disků DVD pro web	265
Sdílení na disku DVD nebo Blu-ray	267
Sdílení pro přehrávání v počítači	271
Sdílení na webu	274
Sdílení pro mobilní telefony a přehrávače	275
Sdílení na videokazetu	276
Běžná nastavení sdílení	279
Podporované typy souborů k ukládání a exportu	283
Základní informace o kompresi a datovém doku	284
Archivace projektů	286
Kapitola 16: Klávesové zkratky v aplikaci Adobe Premiere Elements	
Používání výchozích klávesových zkratk	289
Přizpůsobení klávesových zkratk	289
Kapitola 17: Odstraňování problémů	
Zdroje informací a pokyny	291
Zachytávání	292
Import	293
Přehrávání a zobrazování náhledů	294
Vytváření disku DVD	296
Kapitola 18: Slovníček termínů	
Termíny z oblasti digitálního zpracování obrazu	299

Kapitola 1: Začínáme s aplikací Adobe Premiere Elements

Aplikace Adobe® Premiere® Elements 9 v sobě spojuje výkon a jednoduchost, takže u svých videí snadno docílíte nejlepšího možného vzhledu. Můžete je nápaditě sdílet a všechny své videoklipy a fotografie snadno vyhledáte a zobrazíte.

První kroky

Zkontrolujte systémové požadavky

Pokud si nejste jisti, zda lze aplikaci Adobe Premiere Elements spouštět ve vašem počítači, projděte si všechny systémové požadavky a doporučení pro software Adobe®. Další informace naleznete v souboru Čtěte uloženém na instalačním disku softwaru.

Instalace softwaru

- 1 Zavřete všechny ostatní aplikace Adobe, které jsou ve vašem počítači otevřené.
- 2 Vložte do diskové jednotky instalační disk (disk 1). V operačním systému Windows postupujte podle pokynů na obrazovce. V systému Mac OS poklepejte v dialogovém okně aplikace Finder zobrazeném při vložení disku na tlačítko Instalovat.

Více informací naleznete na webových stránkách http://www.adobe.com/go/learn_install_pre9_cz

***Poznámka:** Během instalace aplikace je možné určit jazyk a vybrat zemi.*

- 3 Vložte disk 2 a nainstalujte obsah (témata) pro aplikaci Adobe Premiere Elements. V operačním systému Windows postupujte podle pokynů na obrazovce. V systému Mac OS poklepejte v dialogovém okně aplikace Finder zobrazeném při vložení disku na tlačítko Instalovat.

Je nutné odinstalovat předchozí verzi aplikace Adobe Premiere Elements? Společnost Adobe doporučuje, abyste před instalací nové verze aplikace Adobe Premiere Elements odinstalovali její předchozí verzi. Pokud ale předchozí verzi aplikace Adobe Premiere Elements odinstalovat nechcete, není to nezbytně nutné.

Jak lze odinstalovat určitou verzi aplikace Adobe Premiere Elements? V operačním systému Windows® klepněte na nabídku Start a vyberte položku Ovládací panely. Poklepejte na položku Přidat nebo odebrat programy. Vyberte verzi aplikace Adobe Premiere Elements, kterou chcete odinstalovat, a klepněte na tlačítko Odebrat. Až se zobrazí výzva, potvrďte odinstalaci.

V systému Mac® OS vyberte položky Applications (Aplikace) > Utilities (Nástroje) > Adobe Installers (Instalační programy Adobe) a poklepejte na příkaz Uninstall Adobe Premiere Elements <číslo_verze> (Odinstalovat aplikaci Adobe Premiere Elements <číslo_verze>).

Registrace

Po nainstalování aplikace Adobe Premiere Elements získáte provedením registrace bezplatnou instalační podporu, oznámení o aktualizacích a další služby.

***Poznámka:** Pokud registraci odložíte, můžete se zaregistrovat kdykoliv tím, že zvolíte příkazy Nápověda > Registrace.*

Soubor Čtěte

Instalační disk obsahuje soubor Čtěte pro tuto aplikaci (během instalace produktu se tento soubor také zkopíruje do složky aplikace.) Otevřete soubor a přečtěte si důležité informace o produktu.

Nové a vylepšené funkce

Chcete-li se seznámit s novými a vylepšenými funkcemi, navštivte web www.adobe.com/go/learn_pre_features_cz. Díky nim je nyní práce s videi a jejich vylepšování snazší než kdykoli dříve.

Používání nápovědy a získání podpory

Seznámení s aplikací Adobe Premiere Elements

Webová stránka nápovědy a podpory aplikace Adobe Premiere Elements poskytuje odkazy na články a videa s výukovými lekcemi, které vám pomohou v začátcích práce s aplikací Adobe Premiere Elements. Stránka nápovědy a podpory také obsahuje nejlepší tipy pro řešení potíží, články pro zkušené uživatele a odkazy na nápovědu a fóra. Další informace naleznete na stránkách www.adobe.com/support/premiereelements/.

Jak postupovat v případě dotazů Navštivte webové stránky www.adobe.com/go/forums_cz, kde můžete získávat rady od ostatních uživatelů aplikací Adobe Photoshop Elements a Adobe Premiere Elements a zasílat jim dotazy. Pomocí nového systému nápovědy společnosti Adobe také můžete zasílat své názory a dotazy související s produktem.

Používání nápovědy aplikace Adobe Premiere Elements

Kompletní nápovědu pro aplikaci Adobe Premiere Elements naleznete v nápovědě pro aplikaci Elements Organizer a Adobe Premiere Elements.

Nápověda v aplikaci Pomocí příkazu Nápověda > Nápověda aplikace Adobe Premiere Elements (nebo stisknutím klávesy F1) spustíte aplikaci Adobe Community Help. Tento průvodce umožňuje vyhledávat a procházet obsah společnosti Adobe a komunity v aplikaci Premiere Elements. Obsah nápovědy bude po prvním načtení k dispozici dokonce i v režimu offline. V režimu online snáze využijete veškeré výhody systému nápovědy.

Nápověda na webu Nápovědu na webu naleznete na webu www.adobe.com/go/learn_pre9_cz. Chcete-li získat přístup k nápovědě na webu, musí být počítač připojen k internetu. K vyhledávání v nápovědě aplikace Adobe Premiere Elements použijte pole Hledat.

Nápověda v PDF Nápověda je k dispozici také ve formátu PDF optimalizovaném pro tisk. Navštivte web www.adobe.com/go/learn_pre9_printpdf_cz nebo klepněte na odkaz Nápověda v PDF v horní části každé stránky nápovědy.

Odkazy v aplikaci Některé odkazy na nápovědu jsou uvnitř aplikace Adobe Premiere Elements. Klepnutím na tyto odkazy přejdete na odpovídající téma v nápovědě.

Jak hledat témata řešení potíží Chcete-li zobrazit nejčastější problémy a vyhledávat běžné potíže a chybové zprávy, přejděte na webové stránky <http://www.adobe.com/support/premiereelements>. Můžete se také ptát jiných uživatelů aplikace Adobe Premiere Elements, a to na webových stránkách www.adobe.com/go/forums_cz.

Hledání aktualizací aplikace Adobe Premiere Elements Pokud je váš počítač připojen k internetu, při každé aktualizaci aplikace Adobe Premiere Elements obdržíte upozornění. Informace o nejnovějších aktualizacích naleznete na webových stránkách www.adobe.com/downloads/updates.

Kontakt s oddělením podpory zákazníků

Podporu získáte tak, že se obrátíte přímo na společnost Adobe nebo své problémy oznámíte prostřednictvím webu. Informace o kontaktech naleznete na webových stránkách www.adobe.com/support/contact. Webové stránky podpory společnosti Adobe naleznete na adrese www.adobe.com/go/support_cz. Podpora společnosti Adobe poskytuje informace o řešení potíží a také informace o bezplatných a placených možnostech technické podpory.

Převod katalogu z předchozí verze (pouze v systému Windows)

Po spuštění aplikace Elements Organizer může dojít k potížím při otevírání katalogu, který jste používali ve starší verzi aplikace Adobe Premiere Elements. Fotografie a videa bude možné zobrazit, jakmile katalog převedete.

- 1 V aplikaci Elements Organizer zvolte příkaz Soubor > Katalog.
- 2 Ve správci katalogů klepněte na tlačítko Převést.
- 3 V okně Převést katalog vyberte katalog, který chcete převádět.

Poznámka: Katalogy uložené do jiné složky, než je výchozí umístění, se v okně Převést katalog nezobrazí automaticky. Klepněte na tlačítko Vyhledat další katalogy a vyberte složku, kde je umístěn požadovaný katalog. Katalogy uložené v této složce jsou přidány do seznamu katalogů, které lze převést.

- 4 Klepněte na tlačítko Převést.

Zobrazení katalogů převedených dříve

Lze zobrazit katalogy, které byly převedeny dříve nebo které byly zálohovány prostřednictvím starší verze. Tyto katalogy se ve výchozím nastavení v okně Převést katalog nezobrazí. Chcete-li zobrazit seznam katalogů převedených v poslední době, zaškrtněte políčko Zobrazit katalogy převedené dříve.

Poznámka: Převedené katalogy nelze použít ve starších verzích. Avšak jakmile je katalog převeden, data jsou zkopírována do nového souboru katalogu a původní soubor katalogu se nezmění. Původní katalog můžete i nadále používat ve starších verzích.

Práce s aplikacemi Elements Organizer a Adobe Premiere Elements Editor

Aplikace Elements Organizer je součástí softwaru Adobe® Premiere® Elements 9 a Adobe Photoshop Elements. Aplikaci Elements Organizer můžete používat k importu, správě a zobrazování multimediálních souborů. V případě rozsáhlých úprav lze se soubory videa pracovat v aplikaci Adobe Premiere Elements Editor. Soubory médií (fotografie i videa) můžete efektivně spravovat pomocí výkonných funkcí aplikace Elements Organizer. Aplikace Elements Organizer umožňuje efektivní uspořádání multimediálních souborů. Díky označování souborů médií lze snadno vyhledávat požadované soubory. Po nalezení hledaných souborů médií můžete pomocí výkonných funkcí aplikace Adobe Premiere Elements vytvářet a upravovat filmy. Z aplikace Elements Organizer je možné přejít do aplikace Adobe Premiere Elements. Projekt videa, který vytvoříte v aplikaci Adobe Premiere Elements, je automaticky uložen do aplikace Elements Organizer.

- Chcete-li upravovat soubory videa, vyberte požadované soubory médií a klepněte na příkaz Opravy > Upravit videa.
- Projekty videa vytvořené v aplikaci Adobe Premiere Elements lze otevřít z aplikace Elements Organizer.
 - 1 V aplikaci Elements Organizer rozbalte položku Alba a zobrazí se seznam alb a možnost Projekty videa.
 - 2 Rozbalením položky Projekty videa zobrazíte seznam projektů videa vytvořených v aplikaci Adobe Premiere Elements.
 - 3 Klepněte pravým tlačítkem nebo stiskněte klávesu Ctrl a klepněte na projekt videa a vyberte příkaz Otevřít pomocí aplikace Premiere Elements.

Aplikace Elements Organizer spustí aplikaci Adobe Premiere Elements a otevře požadovaný projekt.

Import a uspořádání fotografií a videí pomocí aplikace Elements Organizer

Při práci s aplikací Adobe Premiere Elements začnete importem médií do aplikace Elements Organizer, kde můžete zobrazovat, spravovat a vyhledávat všechny fotografie a videoklipy.

Používání aplikace Media Downloader ke stahování souborů

- 1 Připojte fotoaparát nebo čtečku karet ke svému počítači. (V případě potřeby nahlédněte do dokumentace, která byla přibalena k vašemu zařízení.)

Poznámka: (Windows) Je-li povoleno automatické přehrávání, otevře se dialogové okno Automaticky spustit se seznamem voleb pro získání fotografií. V dialogovém okně Přehrát automaticky operačního systému Windows vyberte možnost Uspořádat a pomocí aplikace Adobe Elements 9 Organizer zvolte Úpravy a klikněte na tlačítko OK. Pokud pracovní plocha Elements Organizer dosud není otevřená, zobrazí se dialogové okno Photo Downloader. Klepněte na tlačítko Získat média. Otevře se aplikace Elements Organizer a nainportuje multimediální soubory.

- 2 V aplikaci Elements Organizer vyberte položku Soubor > Získat fotografie a videa > Z fotoaparátu nebo čtečky karet.
- 3 V dialogovém okně Media Downloader vyberte v části Zdroj položku z nabídky Získat fotografie z a určete místo, odkud budou soubory médií kopírovány nebo importovány.

4 V oblasti Nastavení importu nastavte následující možnosti:

Umístění Určuje složku, do které se obrazy stáhnou. Chcete-li změnit výchozí umístění, klepněte na tlačítko Procházet a určete nové umístění.

Vytvořit podsložku Vytvoří podsložku s použitím schématu pojmenování vybraného z rozbalovací nabídky. Pokud zvolíte Vlastní název, zadejte název podsložky do příslušného pole.

Přejmenovat soubory Změní názvy souborů s použitím schématu pojmenování vybraného z rozbalovací nabídky. Pokud vyberete možnost Vlastní název, zadejte základní název souboru a počáteční číslo pro přiřazení sekvenčně číslovaných názvů souborů fotografií.

Poznámka: Pokud zadaný název existuje, připojí se k názvu souboru kopírovaného obrazu „-1“ nebo jiné vhodné číselné označení.

Zachovat současný název souboru v XMP Tuto možnost vyberte, chcete-li použít aktuální název souboru jako název souboru, který bude uložený do metadat fotografie.

Poznámka: Používáte-li systém Windows Vista® a fotoaparát je připojen v režimu PTP, v některých případech nebude možné v programu Media Downloader zobrazovat soubory camera raw nebo soubory videa. Chcete-li zobrazovat soubory camera raw nebo soubory videa, připojte fotoaparát v režimu velkokapacitního paměťového zařízení USB nebo vyjměte kartu z fotoaparátu a připojte ji k počítači pomocí čtečky karet.

5 (Volitelné) Chcete-li fotografie po připojení zařízení automaticky stáhnout do aplikace Adobe Premiere Elements, vyberte možnost Automaticky stáhnout. Možnosti automatického stahování jsou nastaveny v předvolbách Fotoaparát nebo čtečka karet.

6 (Volitelné) Chcete-li zobrazit další možnosti stahování, klepněte na tlačítko Rozšířený dialog. Další informace naleznete na webových stránkách http://www.adobe.com/go/learn_org9_advanceddownload_cz.

7 Klepněte na položku Získat média.

Soubory médií budou zkopírovány na pevný disk.

8 Klepněte v dialogovém okně Soubory byly úspěšně zkopírovány na tlačítko Ano.

Poznámka: Pokud se během kopírování médií spustí aplikace Elements Organizer, v dialogovém okně Soubory byly úspěšně zkopírovány klepněte na tlačítko Ano.

Používání zařízení pro zachytávání videa

Zachytávání videa zahrnuje zaznamenání zvuku a videa přímo do počítače z videokamery DV nebo HDV, webové kamery či jiného zařízení WDM (Windows Driver Model). Aplikace Adobe Premiere Elements automaticky detekuje připojené zařízení pro zachytávání a odpovídajícím způsobem určí všechna nastavení zachytávání.

Poznámka: Před zachytáváním digitálního videa vytvořte projekt s přednastavením, které odpovídá formátu (DV nebo HDV), normě televizního vysílání (NTSC nebo PAL) a poměru stran snímků (standardní 4:3 nebo širokoúhlý 16:9), které použijete při pořízení záběru.

Panel Zachytávání obsahuje ovládací prvky, které umožňují vzdálené ovládání a usnadňují přehrávání, zachytávání, pozastavení a zastavení videa v zařízení. Panel Zachytávání otevřete klepnutím na položku Uspořádat na panelu Úlohy. Panel Zachytávání umožňuje sledování videa a přístup ke všem příkazům zachytávání. Aplikace Adobe Premiere Elements automaticky detekuje připojené zařízení pro zachytávání a odpovídajícím způsobem nastaví panel Zachytávání.

1 Připojte zařízení pro zachytávání videa k počítači. (V případě potřeby nahlédněte do dokumentace, kterou jste obdrželi spolu se zařízením.)

- 2 Zapněte videokameru a nastavte ji na režim přehrávání, který může být označen jako VTR, VCR nebo Přehrávání. Také ji můžete ponechat v režimu záznamu.

Spustí se aplikace Adobe® Premiere® Elements 9 (pokud dosud není spuštěna) a zobrazí se panel Zachytávání. Pokud je již aplikace Adobe® Premiere® Elements 9 spuštěna, zvolte příkaz Soubor > Získat média z a výběrem jedné z následujících možností zobrazte panel Zachytávání:

- Videokamera DV
- Videokamera HDV
- Webová kamera nebo zařízení WDM

- 3 Na panelu Zachytávání zadejte nastavení zachytávání a klepněte na tlačítko Zachytávání.

Uspořádání fotografií a videoklipů


Ke správě souborů lze použít aplikaci Elements Organizer. Můžete vyhledávat fotografie, soubory videa, zvukové klipy a dokumenty Adobe PDF uložené v různých umístěních v počítači.

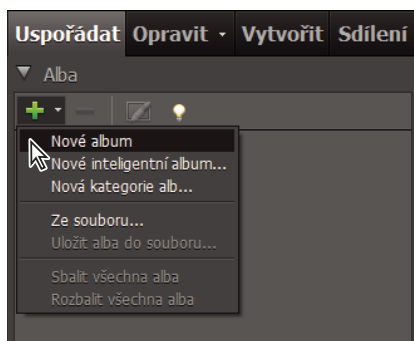
Aplikace Adobe Premiere Elements uspořádá soubory médií při stahování automaticky podle data. Aplikace Elements Organizer obsahuje zobrazení časové osy (zvolte příkaz Okna > Časová osa) a zobrazení podle data pro vyhledávání multimediálních souborů podle dní. Související soubory médií je vhodné vkládat do alba. Alba jsou velmi užitečná při sdílení fotografií v projektech, produktech a online albech a také usnadňují vyhledávání souvisejících multimediálních souborů.

Soubory médií lze dále uspořádat a zařadit do kategorií přidáním hodnocení pomocí hvězdiček, ukládáním fotografií do balíčků a přiřazováním tagů klíčových slov. Další informace o používání visaček klíčových slov naleznete na stránce www.adobe.com/go/learn_org9_photos_tag_cz.

Je nutné používat aplikaci Elements Organizer? Ne. Soubory médií můžete zkopírovat do počítače a opravit pomocí Editoru. Existuje ale mnoho užitečných činností, které lze s fotografiemi provádět v aplikaci Elements Organizer. Jakmile v počítači shromáždíte stovky souborů médií, zjistíte, že vyhledávání a správa těchto souborů pomocí aplikace Elements Organizer je mnohem snazší.

Vytvoření alba

- 1 V aplikaci Elements Organizer klepněte na tlačítko Vytvořit nové album nebo kategorii alb  v panelu Alba a vyberte možnost Nové album.
- 2 (Volitelné) V nabídce Kategorie alb vyberte kategorii, do které chcete album zařadit.



Nabídka Kategorie alb

- 3 Do pole Název alba zadejte název alba.

4 Přetáhněte soubory médií do oblasti Položky.

Album se objeví na panelu Alba ve skupině, kterou jste určili. Další informace o vytváření alb naleznete na webových stránkách www.adobe.com/go/learn_org9_albums_create_cz.

Vyhledávání fotografií a videoklipů

Fotografie a soubory videa je možné vyhledávat podle data, počtu hvězdiček, alba, umístění složky, názvu souboru, typu média, tagy klíčových slov, textu a dalších kritérií. Další informace naleznete na stránce www.adobe.com/go/learn_org9_photos_find_cz.

Následuje stručný výčet funkcí aplikace Elements Organizer pro vyhledání fotografií:

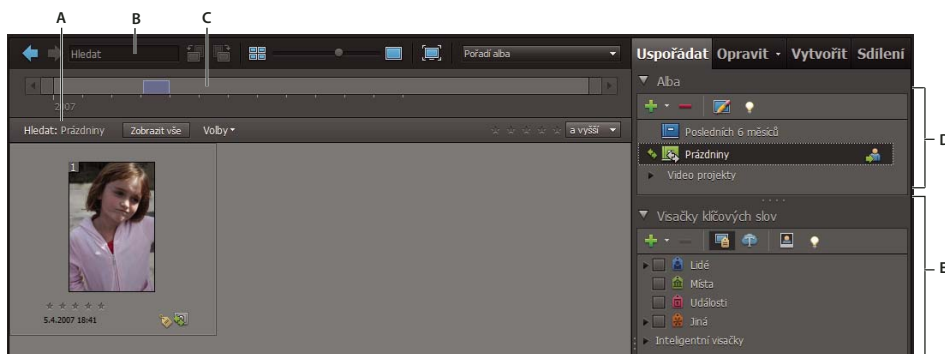
Časová osa Pokud klepnete na měsíc nebo nastavíte rozsah, můžete vyhledávat fotografie a soubory médií chronologicky podle data, importované dávky nebo umístění složky. Časovou osu zobrazíte pomocí příkazu Okno > Časová osa.

Pruh hledání Chcete-li hledat stejné nebo podobné fotografie a multimediální soubory, přetáhněte fotografii, tag klíčových slov, projekt nebo album na panel hledání.

Panel Alba Vyberete-li album, zobrazí se pouze soubory médií, které jsou v něm obsaženy.

Panel Visačky klíčových slov Výběrem tagy klíčových slov zobrazíte pouze soubory s tímto tagem klíčových slov.


Textové pole Zadáte-li do pole Hledání v aplikaci Elements Organizer určitý text, naleznete soubory se shodným textem. Klepnutím na tlačítko Organizer spusťte aplikaci Elements Organizer z prostředí aplikace Adobe Premiere Elements. Shody mohou zahrnovat položky, jako jsou názvy souborů, metadata, tagy klíčových slov, popisky, poznámky, názvy alb, skupiny alb, informace o fotoaparátu, data, složky nebo formáty.



Aplikace Elements Organizer obsahuje mnoho nástrojů a funkcí pro vyhledávání fotografií.

A. Panel hledání B. Textové pole C. Časová osa D. Panel Alba E. Panel Visačky klíčových slov

Vyhledání skutečného souboru multimediálního klipu

- 1 V aplikaci Elements Organizer vyberte fotografii nebo multimediální klip, jehož soubor chcete vyhledat.
- 2 Stisknutím kombinace kláves Alt+Enter otevřete okno Vlastnosti. Není-li dosud otevřena záložka Všeobecné, klepněte na ni.
- 3 Klepněte na ikonu  Najít v Průzkumníku Windows.

Tipy pro řešení potíží

Zde je několik věcí ke zvážení při řešení potíží aplikace Adobe Premiere Elements. Další tipy naleznete na webových stránkách www.adobe.com/go/forums_cz.

- Restartujte aplikaci Adobe Premiere Elements nebo počítač.
- Obnovte předvolby aplikace Adobe Premiere Elements. Spustíte aplikaci Adobe Premiere Elements a vyberte možnost Nový projekt. Ihned po vybrání možnosti Nový projekt podržte klávesy Ctrl+Alt+Shift.
- Vypněte ostatní programy, včetně antiviru, brány firewall a aplikací pro vypalování disků CD nebo DVD, které jsou spuštěné na pozadí.
- Ujistěte se, že počítač obsahuje aktuální operační systém. Nainstalujte nejnovější ovladače grafické karty, zvukové karty, tiskárny a dalších zařízení.
- Odstraňte software, který jste v poslední době přidali do počítače. Jakou poslední věc jste v počítači změnili, předtím než došlo k problému? Nainstalovali jste novou tiskárnu, písmo nebo jiný software?
- Pokud se zdá, že nějaká součást aplikace Adobe Premiere Elements nepracuje správně, zkontrolujte nápovědu aplikace Adobe Premiere Elements.
- Dojde-li k potížím při otevírání nebo úpravě fotografie, zkontrolujte, zda k nim dojde u všech fotografií nebo u fotografií z různých fotoaparátů či zdrojů.

Kapitola 2: Pracovní plocha aplikace Adobe Premiere Elements

Pracovní plocha aplikace Adobe Premiere Elements je optimalizována pro organizování médií, střih a sdílení filmů a vytváření nabídek pro disky DVD a Blue-ray. Pracovní plochu si můžete upravit podle svých potřeb. Aplikace Adobe Premiere Elements obsahuje všechny funkce, které potřebujete k vytvoření filmu v podobě jednoho souboru – tomuto souboru se říká *soubor projektu*. Zdroje obsažené v souboru projektu jsou propojeny se svými zdroji. Jelikož jsou datové zdroje propojeny a nikoli vloženy do souboru projektu, nedochází přidáváním dalších datových zdrojů k výraznému zvyšování velikosti souboru projektu.

O pracovní ploše


Úvodní obrazovka

Ve výchozím nastavení se po spuštění aplikace Adobe Premiere Elements zobrazí úvodní obrazovka. Úvodní obrazovka obsahuje následující možnosti:

Uspořádat Umožňuje spuštění aplikace Elements Organizer.

Nový projekt Umožňuje vytvoření nového projektu.

Otevřít projekt Umožňuje otevření již existujícího projektu.

Klepnutím na ikonu  zobrazíte dialog spuštění a nastavení s následujícími volbami. Zde určíte nastavení chování aplikace Adobe Premiere Elements při spuštění. Vyberte jednu z možností a klepněte na tlačítko OK.

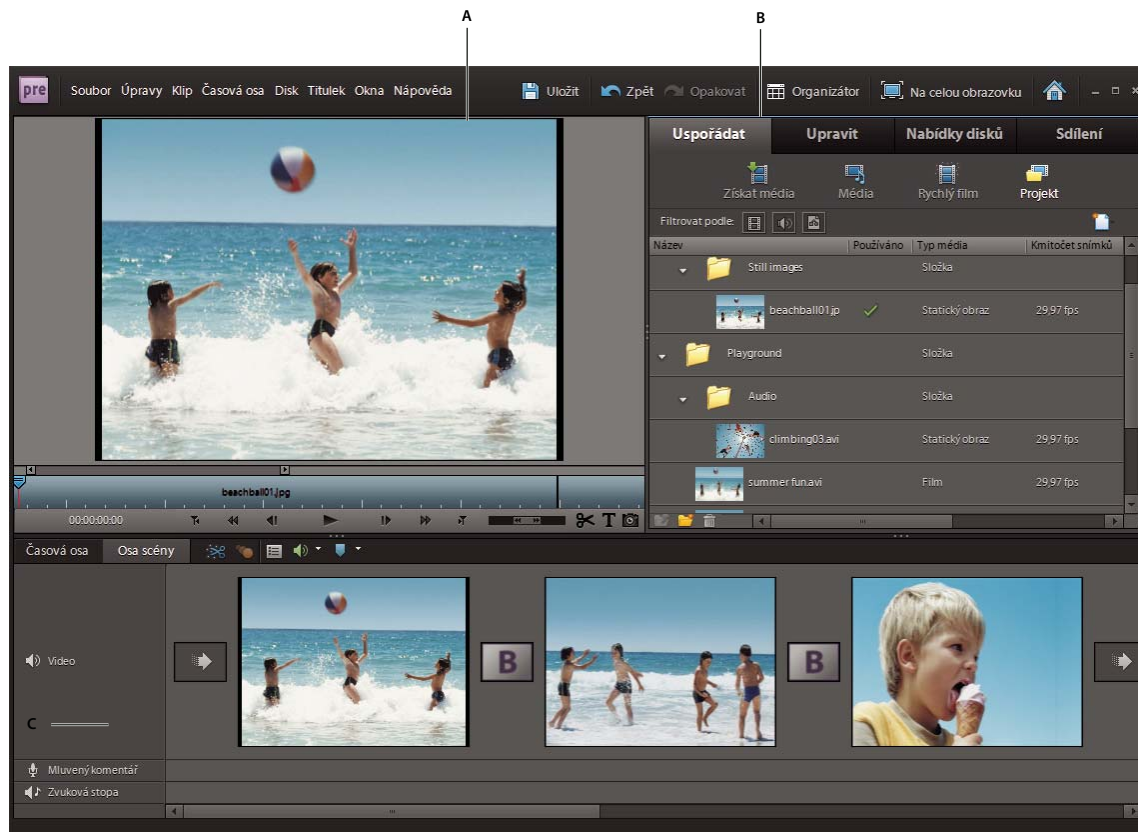
- Zobrazit pouze úvodní obrazovku;
- Vždy spustit aplikaci Elements Organizer s úvodní obrazovkou
- Vždy spustit aplikaci Adobe Premiere Elements Editor s úvodní obrazovkou.

Pracovní plocha – přehled

Pracovní plocha aplikace Adobe Premiere Elements je optimalizována pro čtyři základní fáze projektu: organizace videozáznamu (video, fotografie a zvuk), střih filmu, vytvoření nabídek pro disky DVD a Blue-ray a sdílení filmů. Zvolením příslušných tlačítek úloh na panelu Úlohy můžete snadno přecházet mezi jednotlivými úlohami. Jakmile změníte úlohu, zobrazí se na pracovní ploše odpovídající panely a zobrazení panelů. Pracovní plochu můžete přidáním a uspořádáním panelů upravit tak, aby splňovala vaše specifické potřeby.

Oblasti přetažení jsou oblasti pracovní plochy, do kterých můžete přetáhnout nebo přesunout panely. Při přetažení panelu se oblast přetažení pod ním zvýrazní. Zvýrazněná oblast přetažení znázorňuje, kam bude panel na pracovní ploše umístěn. Přetažení panelu do oblasti přetažení v některém z rohů panelu způsobí jeho *ukotvení*.

Poznámka: Chcete-li zobrazit názvy panelů na pracovní ploše, zvolte příkaz *Okna > Zobrazit záhlaví pro ukotvení*.



Pracovní plocha pro úpravy

A. Panel Monitor B. Panel Úlohy C. Panel Můj projekt (zobrazení panelu Osa scény)

Další témata nápovědy

„[Přehled zobrazení Projekt](#)“ na stránce 22

„[Vyhledání efektu](#)“ na stránce 146

Přizpůsobení pracovní plochy

Pracovní plochu aplikace Adobe Premiere Elements lze rozsáhle přizpůsobit. Můžete přidávat panely, měnit jejich velikost, přesouvat je, skrývat a seskupovat tak, aby vyhovovaly vašemu pracovnímu stylu. Úpravy provedené na pracovní ploše zůstanou zachovány, dokud je nezměníte nebo neobnovíte původní konfiguraci. Aplikace Adobe Premiere Elements sleduje změny prováděné při přizpůsobování pracovní plochy. Při uložení projektu dojde také k uložení posledních změn v rozvržení. Při dalším otevření tohoto projektu obnoví aplikace Adobe Premiere Elements naposledy uložené rozvržení.

Zobrazení a skrytí záhlaví pro ukotvení

Každý panel obsahuje záhlaví pro ukotvení obsahující jeho titul a někdy také tlačítka nabídky panelu. Přetažením záhlaví pro ukotvení můžete přetáhnout panely na jiné místo. Chcete-li ušetřit místo na obrazovce, můžete záhlaví pro ukotvení skrýt a až s nimi budete potřebovat pracovat, můžete si je opět zobrazit. Ve výchozím nastavení jsou záhlaví pro ukotvení skrytá.


❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li záhlaví pro ukotvení zobrazit, zvolte příkaz Okna > Zobrazit záhlaví pro ukotvení.

- Chcete-li záhlaví pro ukotvení skrýt, zvolte příkaz Okna > Skrýt záhlaví pro ukotvení.

Poznámka: Chcete-li použít některý z příkazů z nabídky panelu, když jsou záhlaví pro ukotvení skrytá, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na panel.

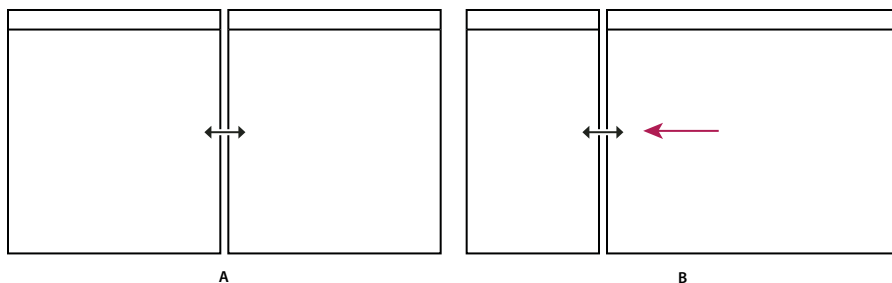
Zobrazení a skrytí panelů

- Chcete-li zobrazit nějaký panel nebo jej aktivovat, vyberte jeho název v nabídce Okna nebo klepněte na jeho záhlaví pro ukotvení, pokud je viditelné.
- Chcete-li rozbalit nebo sbalit ukotvený panel, klepněte na trojúhelník na jeho záhlaví pro ukotvení. Rozbalit nebo sbalit lze pouze panely, které jsou svisle zarovnané a sdílejí pravý a levý okraj s dalším panelem.
- Chcete-li zavřít neukotvený panel, klepněte na tlačítko Zavřít  vpravo od jeho záhlaví pro ukotvení.

Změna velikosti panelu


Presunete-li nějaký panel nebo změníte-li jeho velikost, ostatní panely se automaticky této změně přizpůsobí.

- ❖ Chcete-li změnit velikost panelu, přetáhněte jeho okraj.




Přetažením dělicí čáry mezi panely změníte jejich velikost.

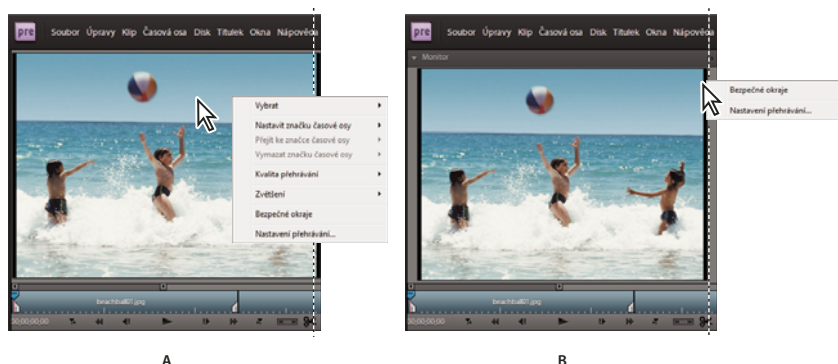
A. Originální panely se zvolenou dělicí čarou **B.** Panely se změněnou velikostí

 Pokud máte ke svému systému připojeno více monitorů a váš systém podporuje používání plochy na více monitorech, můžete panely přetáhnout na kterýkoli monitor.

Otevření nabídek panelu

Většina panelů obsahuje nabídky s příkazy specifickými pro určité panely.

- Pokud jsou záhlaví pro ukotvení skrytá (výchozí nastavení), klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na panel.
- Pokud jsou záhlaví pro ukotvení zobrazená, klepněte v pravém horním rohu panelu na tlačítko nabídky panelu . (Záhlaví pro ukotvení a tlačítko nabídek panelu můžete zobrazit pomocí příkazu Okna > Zobrazit záhlaví pro ukotvení.)



Nabídka panelu

A. Klepnutím pravým tlačítkem (klepnutím se stisknutou klávesou Ctrl) na panel zobrazíte nabídku panelu. **B.** Klepnutím na tlačítko nabídky panelu zobrazíte nabídku panelu.

Obnovení výchozí pracovní plochy

❖ Zvolte příkaz Okna > Obnovit pracovní plochu.

Přezkoumání nebo odstranění výstrahy

Aplikace Adobe Premiere Elements zobrazuje varování, chybová hlášení a další informace, které můžete použít ke zjištění a řešení problémů, obzvláště těch, které jsou spojeny se zásuvnými moduly a s dalšími komponentami od jiných dodavatelů. Výstražná ikona ⚠, ❌, 🔄 na stavovém řádku vás upozorňuje na chybu. Poklepáním na tuto ikonu otevřete panel Události a vymazáním příslušné položky z panelu Události odstraníte tuto ikonu ze stavového řádku.

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Poklepejte na výstražnou ikonu na stavovém řádku.
- Zvolte příkaz Okna > Události.

2 Proveďte libovolný z následujících úkonů:

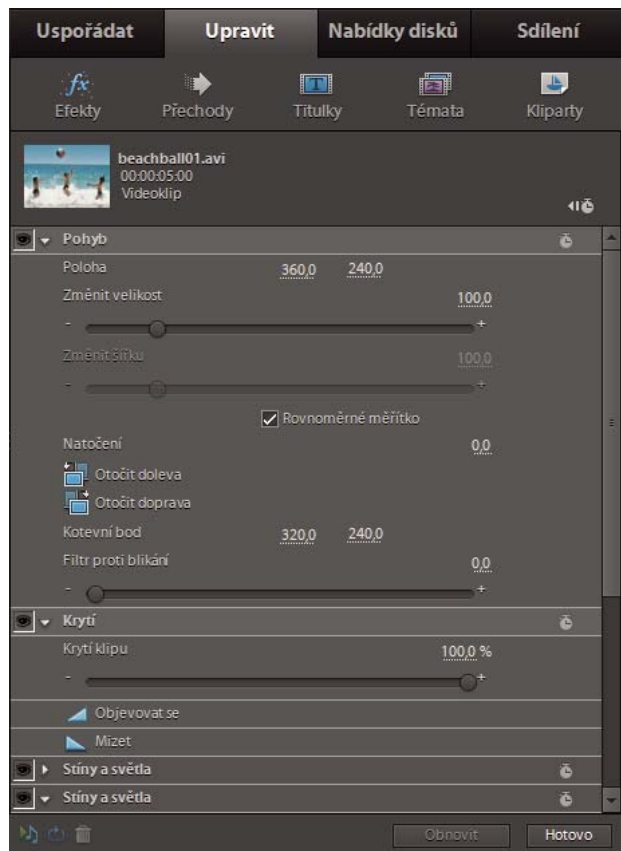
- Chcete-li zjistit další informace o některé položce tohoto seznamu, vyberte ji a klepněte na možnost Podrobnosti.
- Chcete-li smazat seznam událostí, klepněte na možnost Vymazat vše.

Přehledy panelů

Aplikace Adobe Premiere Elements obsahuje tři hlavní panely: panel Úlohy, panel Monitor a panel Projekt (časová osa a panel Osa scény). Tyto tři panely se používají pro všechny základní úlohy.

Přehled panelu Úlohy

Panel Úlohy se implicitně zobrazí se všemi pracovními plochami. Představuje ústřední místo pro přidávání a organizování médií, vyhledávání, aplikování a nastavení efektů a přechodů, pro vytváření nabídek disků DVD a Blue-ray a pro sdílení dokončených projektů. Uspořádá se do čtyř hlavních pracovních ploch úlohy: Uspořádat, Úpravy, Nabídky disků a Sdílení. Na každé pracovní ploše se nacházejí všechny nástroje, které k provedení příslušných úloh potřebujete.



Pracovní plocha Upravit se zobrazeným zobrazením Vlastnosti efektu

Další témata nápovědy

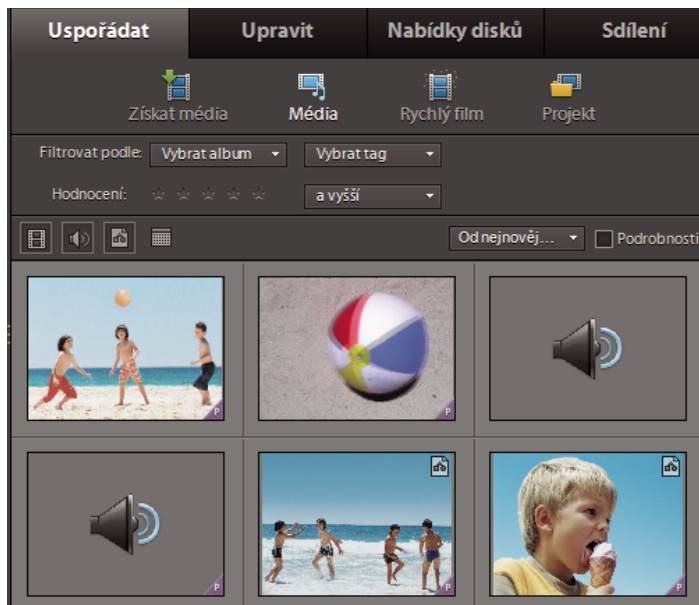
„[Přehled zobrazení Projekt](#)“ na stránce 22

„[Přidávání souborů do projektu](#)“ na stránce 50

„[Zobrazení klipů v aplikaci Elements Organizer](#)“ na stránce 69

Pracovní plocha Uspořádat

Na pracovní ploše Uspořádat jsou zobrazeny miniatury všech médií (videa, statických obrazů a zvuků) importovaných do aplikace Adobe Photoshop® Elements® nebo Adobe Premiere Elements. V organizátoru můžete tyto soubory otevírat a sdílet mezi jednotlivými aplikacemi.



Pracovní plocha Uspořádat

Z pracovní plochy Uspořádat na panelu Úlohy máte přístup k následujícím možnostem:

Získat média Umožňuje přidávat soubory z různých zdrojů, jako jsou například videokamery, flip video, webové kamery, digitální fotoaparáty, zařízení WDM, mobilní telefony a složky na pevném disku.

Média Zobrazuje miniatury všech souborů médií.

Rychlý film Automaticky a rychle vás provede fází výběru a střihu při vytváření filmu. Přidá tematické efekty, titulky, přechody a zvuk. Nastavení můžete podle potřeby změnit.

Projekt Zobrazuje podrobné informace o všech souborech médií.

Další témata nápovědy

„[Analýza média](#)“ na stránce 73

Pracovní plocha Úpravy


Až budete připraveni uspořádat nebo upravovat média, klepněte na panelu Úlohy na tlačítko Úpravy. Pracovní plocha Úpravy umožňuje přidávat filmová témata a šablony do filmů, aplikovat efekty a přechody a vytvářet a přidávat titulky. Když zvolíte příkaz Okna > Vlastnosti nebo při upravování efektů nebo přechodů se navíc na panelu Úlohy objeví zobrazení Vlastnosti.

Pracovní plocha Úpravy obsahuje následující možnosti:

Efekty Zobrazuje efekty a přednastavení, které můžete použít ve svém filmu. Efekt můžete vyhledat zadáním jeho názvu do pole Hledání. Chcete-li zobrazit pouze určité typy efektů, vyberte některou volbu v první nabídce – Efekty videa, Zvukové efekty nebo Přednastavení. Výběrem kategorie z druhé nabídky můžete také zobrazit určité kategorie, například Upravit nebo Kanál (výchozím nastavením je Zobrazit vše). Chcete-li upravit efekt po použití, vyberte ho a klepnutím na tlačítko Upravit efekty otevřete zobrazení Vlastnosti.


Přechody Zobrazuje přechody, které můžete použít ve svém filmu. Přechod můžete vyhledat zadáním jeho názvu do pole Hledání. Chcete-li zobrazit pouze určité typy přechodů, vyberte některou volbu v první nabídce – Přechody videa, Zvukové přechody nebo Oblíbené. Výběrem kategorie z druhé nabídky můžete také zobrazit určité kategorie,


například 3D pohyb nebo Klouzání (výchozím nastavením je Zobrazit vše). Chcete-li upravit přechod po použití, vyberte ho a klepnutím na tlačítko Upravit přechod otevřete zobrazení Vlastnosti.

Titulky  Zobrazuje předem naformátované titulky, které můžete použít ve svém filmu. Zobrazení pouze určitých typů titulků:

- Zvolte příkaz v první nabídce, například Zábava, Obecné nebo Blahopřání k narozeninám.
- Chcete-li zúžit výběr, klepněte ve druhé nabídce na určité téma, například Modré poznámky nebo Piknik s beruškami.

Výchozí nastavení je Zobrazit vše.

Témata  Umožňuje zobrazovat témata. Zobrazuje témata pro Rychlý film, která rychle a výrazně vylepší váš film. Pomocí témat je snadné vytvářet profesionálně vypadající filmy. Provedou automaticky střih klipů, aplikování efektů, přechodů, překrytí, titulků a závěrečných titulků, videí, zvukových efektů, atd. Můžete aplikovat všechny možnosti tématu nebo si můžete vybrat možnosti, které chcete použít.

Klipart  Zobrazí klipart, který můžete použít ve video souborech.

Pracovní plocha Nabídky disků

Až budete připraveni přidávat ke svému filmu nabídky pro disk DVD, Web DVD nebo blue-ray, klepněte na panelu Úlohy na možnost Nabídky disků. Na této pracovní ploše máte přístup k médiím a k předlohám nabídek.

Poznámka: Když klepnete na panelu Úlohy na možnost Nabídky disků, přepne se panel Monitor na zobrazení Rozvržení disku. Přetažením předloh a médií v zobrazení Rozvržení disku upravte nabídky podle svých požadavků.

Na pracovní ploše Nabídky disků si můžete zobrazit a vybrat předem naformátované předlohy, které lze použít jako nabídky. Chcete-li zobrazit pouze určité typy předloh, vyberte nějakou možnost z první nabídky: Zábava, Obecné, Blahopřání k narozeninám, atd. Chcete-li zúžit výběr, klepněte na určité téma.

Pracovní plocha Sdílení

Až budete připraveni vypálit disk nebo uložit film pro zobrazování online nebo v mobilním telefonu, na počítači, videokazetě nebo na jiném zařízení, klepněte na panelu Úlohy na možnost Sdílet. Tato pracovní plocha obsahuje všechny nástroje potřebné k uložení souboru pro sdílení s ostatními.

Přehled panelu Monitor

Panel Monitor se v aplikaci Adobe Premiere Elements používá při provádění celé řady úkonů. Můžete zde například vytvořit náhled souborů a filmů, oříznout nebo rozdělit klipy, aplikovat efekty, vytvářet titulky a umisťovat obrazy a text pomocí zobrazení bezpečných oblastí a celou řadu dalších úloh.

Panel Monitor je dostupný na každé pracovní ploše. Když pracujete s nabídkami, přepne se panel Monitor na panel Rozvržení disku, kde je snazší přetahovat obrazy a rozvržení nabídek. Při vytváření titulků se na panelu Monitor zobrazují textové nástroje, abyste mohli snadno vytvářet a upravovat text.



Panel Monitor

Přehled časové osy a panelu Osa scény

Časová osa a panel Osa scény umožňují uspořádat média do požadovaného pořadí a upravovat klipy. K přehrávání klipů uspořádaných na časové ose nebo na panelu Osa scény se používá panel Monitor.

Panel Osa scény umožňuje rychle uspořádat média, přidat titulky, přechody a efekty. Časová osa pomáhá oříznout, uspořádat do vrstev a synchronizovat média. Tyto dva panely můžete kdykoli vzájemně přepnout.

Poznámka: Nastavíte-li zobrazování záhlaví panelů (Okna > Zobrazit záhlaví pro ukotvení), bude názvem tohoto panelu Projekt. Časová osa a panel Osa scény jsou různá zobrazení tohoto panelu.

Přehled panelu Informace

Panel Informace (Okna > Informace) zobrazuje informace o položce vybrané v zobrazení Projekt na panelu Úlohy nebo na časové ose, či panelu Osa scény. U klipů zobrazuje panel Informace například trvání, počáteční bod, koncový bod a umístění kurzoru. Zobrazené informace se mohou lišit v závislosti na faktorech jako je typ média nebo aktuální panel. Panel Informace bude například zobrazovat odlišné informace pro prázdný prostor na časové ose, obdélník na panelu Titulek a klip na panelu Úlohy.

Položka Video na panelu Informace obsahuje kmitočet snímků, velikost rámečku, rozměry a poměr stran obrazových bodů. Položka Zvuk obsahuje vzorkovací kmitočet, bitovou hloubku a kanály.

Kapitola 3: Projekty

Aplikace Adobe Premiere Elements spojuje vše potřebné k vytváření filmů, včetně videa, zvuku, statických obrazů, efektů, přechodů a titulků, v jednom souboru zvaném *soubor projektu*.

O projektech

Aplikace Adobe Premiere Elements vytvoří soubor projektu pro každý nový započatý projekt. Ve výchozím nastavení je použito přednastavení projektu pro televizní standard (NTSC nebo PAL) zvolený při instalaci programu.

V souboru projektu jsou uloženy pouze soubory titulků a odkazy na zdrojové soubory, které zachytíte nebo importujete, takže soubory projektů zůstávají poměrně malé. Jelikož soubor projektu obsahuje pouze odkazy na zdrojové soubory, neměli byste zdrojové soubory přesouvat, přejmenovávat ani odstraňovat, aby je aplikace Adobe Premiere Elements mohla vždycky najít.

Přidáním, uspořádáním a úpravou médií můžete vytvořit vlastní projekt a poté přidat přechody, efekty a titulky. Nebo můžete vytvořit projekt rychlého filmu. Rychlé filmy vás provedou postupem přidání vlastních médií z pracovní plochy Uspořádat, výběrem tématu filmu a přizpůsobením libovolných možností témat, jako je text titulků a poděkování či zvuk v pozadí. Aplikace Adobe Premiere Elements poté analyzuje a uspořádá vaše záběry v časové ose, přidá přechody, titulky a zvuk, a poté rozloží záběry v panelu Osa scény, takže můžete přehrát jejich náhled a uložit je ve formátu dle vlastního výběru.

Další témata nápovědy

„[Pracovní plocha – přehled](#)“ na stránce 9

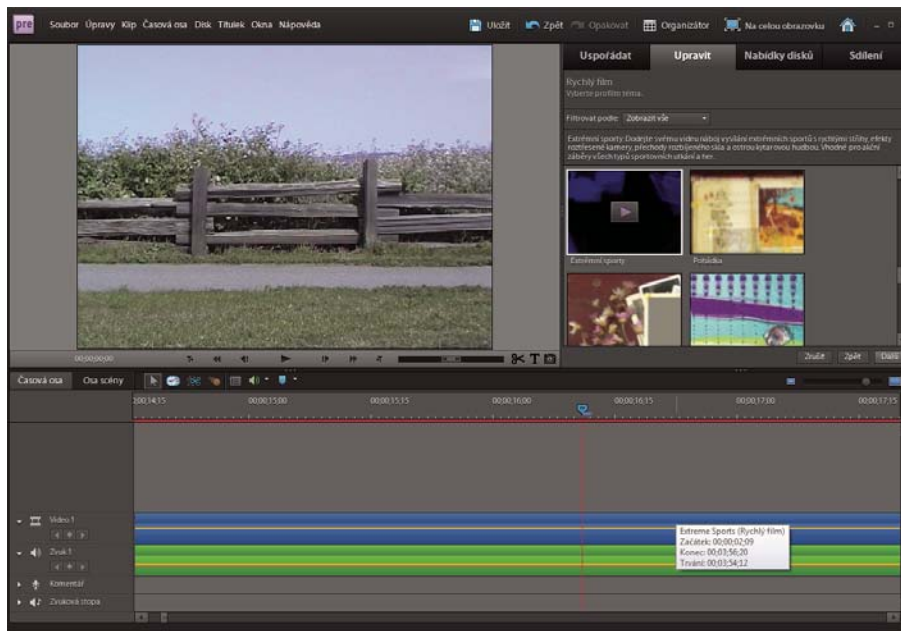
„[Vytváření projektu rychlého filmu](#)“ na stránce 17

Vytváření projektu rychlého filmu

O projektech rychlých filmů a tématech

Rychlé filmy umožňují rychlé vytváření profesionálně vypadajících sestříhaných filmů doplněných titulky, zvukovými stopami, efekty a přechody pomocí jednoduchého (a rychlého) postupu v jednotlivých krocích. Když vytváříte rychlý film, aplikace Adobe Premiere Elements analyzuje vaše klipy (pokud již nebyly analyzovány) a podle potřeby aplikuje inteligentní tagy, upraví klipy a aplikuje téma dle vašeho výběru. Téma si můžete přizpůsobit pomocí vlastních titulků a závěrečného poděkování a použitím vlastní hudby nebo efektů.

Volba analýzy je ve výchozím nastavení povolena. Pokud jste analýzu zakázali, inteligentní tagy se nebudou používat.



Vytváření rychlého filmu

Témata filmů vytvářejí filmy s určitým vzhledem. Například téma Svatební holubice přidá elegantní úvod a závěr obsahující překrytí s létajícími bílými holubicemi a svatební hudbou v pozadí. A téma Časopis vytvoří žertovné video z dětské párty přidáním stylových efektů, jako jsou Barevný reliéf, překrytí obrázků a velká umělecká písmena v názvu. Každé téma používá jedinečný styl střihu pro výběr, oříznutí a sekvence klipů.

Výchozí doba trvání tématu je přibližně 4 až 6 minut. Rychlé filmy můžete použít pro všechny klipy ve filmu nebo na podmnožinu klipů a vytvořit montáž nebo zvláštní prvek na začátku nebo na konci disku DVD.

Můžete si vybrat z řady témat. Můžete aplikovat všechny vlastnosti v tématu nebo zvolit přidání pouze podmnožiny. Podobně můžete přidat téma k celé sekvenci na ose scén nebo na časové ose nebo je přidat pouze k jednomu klipu.


Další témata nápovědy

„Analýza média“ na stránce 73

Vytvoření rychlého filmu


Vytvoření rychlého filmu lze zahájit z pracovní plochy Uspořádat.

Vytvoření rychlého filmu z pracovní plochy Uspořádat

- 1 Pokud je spuštěna aplikace Adobe Premiere Elements, klepněte na položku Rychlý film na záložce Uspořádat .

Aplikace Adobe Premiere Elements se spustí v režimu Rychlý film na pracovní ploše Uspořádat.

- 2 Postupujte podle upozornění v levé horní části pracovní plochy Uspořádat. Tato upozornění vás provedou postupem vytváření rychlého filmu:

- a Vyberte klipy, které chcete zahrnout do svého filmu. Klepněte na tlačítko Další.
- b Vyberte téma svého filmu. Chcete-li zobrazit náhled tématu, přesuňte kurzor myši na miniaturu tématu, čímž zobrazíte popis tématu, a klepnutím na tlačítko Spustit  zobrazte náhled. Klepněte na tlačítko Další.

Poznámka: Když vyberete téma nebo přesunete ukazatel myši na náhled, zobrazí se stručný popis tématu.

- c Určete vlastnosti svého tématu. Klepněte na tlačítko Použít.

Poznámka: Pro rychlý film můžete určit maximální dobu trvání 15 minut.

Můžete také vytvářet rychlé filmy v aplikaci Elements Organizer.


Aplikování tématu na stávající projekt

Pokud jste již vytvořili projekt a chcete použít téma na celý projekt nebo jeho část, použijte tlačítko Témata v zobrazení Úpravy.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li aplikovat téma na stávající projekt, ponechejte všechny klipy nevybrané.
- Chcete-li aplikovat téma pouze na část projektu, vyberte klipy, které chcete použít s tématem.

- 2 Na panelu Úlohy klepněte na tlačítko Upravit a poté na tlačítko Témata.

Na panelu Úlohy se otevře zobrazení témat. Chcete-li zobrazit náhled tématu, přesuňte kurzor myši na miniaturu tématu a klepněte na zobrazené tlačítko Spustit .

- 3 Vyberte téma a klepněte na tlačítko Další.

- 4 V zobrazení Vlastnosti tématu určete potřebné vlastnosti a klepněte na tlačítko Použít.

Vlastnosti tématu

Když přidáváte téma k projektu, můžete určit, které vlastnosti tématu chcete použít a jakým způsobem je chcete použít. K vlastnostem tématu získáte přístup po výběru tématu a klepnutí na tlačítko Další na panelu Úlohy.

Výchozí možnosti se změny v závislosti na tématu a způsobu přístupu k tématu. Pokud například získáváte přístup k tématům pomocí tlačítka Rychlý film, možnost Automatický analyzátor se vybere jako výchozí. Nevybere se v případě přidání tématu pomocí tlačítka Témata.

Určit můžete libovolné z následujících vlastností tématu.

Úvodní a závěrečné titulky Úvodní a závěrečné titulky se mohou nacházet na více řádcích. Nejlepších výsledků však dosáhnete, když se úvodní titulky budou nacházet na jednom řádku.

Rychlý film Určuje, zda chcete provést automatickou úpravu, která automaticky ořízne klipy a přidá je k projektu na základě jejich inteligentních tagů. Také určuje, zda analyzovat klipy a aplikovat na ně inteligentní tagy.

Použít na Určuje, zda aplikovat téma na celý projekt nebo pouze na klipy vybrané v panelu Osa scény nebo v časové ose. (Tato možnost není k dispozici, pokud jste vytvořili rychlý film klepnutím na tlačítko Rychlý film na pracovní ploše Uspořádat.)

Hudba Určuje, zda použít hudbu tématu, vlastní hudbu (vlastní hudbu vyhledáte a otevřete klepnutím na tlačítko Procházet) nebo hudbu nepoužít. Můžete vybrat více hudebních klipů (můžete je vybrat zde nebo na pracovní ploše Uspořádat jako součást výběru původních datových zdrojů) a ty se přehrají ve vybraném pořadí. Přetáhnutím posuvníku mezi položkami Hudba/zvukové efekty a Moje klipy nastavíte množství použitých zvukových stop a zvukových efektů v poměru ke zvuku z klipů. Rychlý film provádí synchronizaci s hudebními rytmy, takže změna skladby může výrazně změnit výsledky. Se změnou skladby se navíc změní trvání filmu tak, aby odpovídalo trvání nové skladby.

Rychlost a intenzita Umožňuje ovládání rychlosti střihu a množství efektů. Klepněte na trojúhelník vedle možnosti Rychlost a intenzita a pomocí posuvníku upravte rychlost střihu a množství efektů.

Trvání Určuje délku dokončeného filmu. Možnost Podle hudby vytvoří film podle délky hudby tématu. Možnost Zadat dobu trvání umožňuje určit přesnou časovou délku přetáhnutím posuvníku hodin, minut a sekund. Možnost Použít všechny klipy zajišťuje použití všech vybraných klipů a časová délka se odvíjí od doby trvání klipů.

Poznámka: Pokud určíte dobu trvání, která je delší než hudba tématu, hudba se bude opakovat. Pokud je doba trvání kratší než délka hudby tématu, hudba skončí společně s posledním klipem.

Sekvence Určuje, zda se klipy umístí v časové ose podle označení času a data v klipu, nebo podle pravidel úprav tématu.

Obsah tématu Určuje, které aspekty tématu budou obsaženy v konečném filmu. Vyberte libovolnou možnost nebo zrušte její výběr. Pokud jsou v některých vašich klopech již aplikovány efekty, můžete vybrat zachování aplikovaných efektů nebo je odstranit a místo nich aplikovat efekty tématu.

Vykreslit náhled Je-li tato volba povolena, rychlý film bude po vytvoření a umístění na časovou osu vykreslen. Vykreslení pomáhá při přehrávání filmu s vyšším kmitočtem snímků.

Úpravy rychlého filmu

Když vytvoříte rychlý film, aplikace Adobe Premiere Elements sloučí všechny klipy do jednoho klipu. Tento sloučený klip můžete v případě potřeby rozdělit a upravit nebo nahradit jednotlivé klipy. Jakmile klip rychlého filmu rozdělíte, můžete pomocí příkazu Nahradit klip rychle nahradit jeden klip jiným, aniž by bylo třeba oříznout a upravit nový klip tak, aby došlo k jeho přizpůsobení, nebo změnit efekty či aplikované překrytí.

Rychlý film je vytvářen s použitím detekce rytmu v přidaném hudebním klipu, proto může změna zvukového klipu způsobit nesprávnou synchronizaci videa.

Rozdělení rychlého filmu

- ❖ Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na klip rychlého filmu na časové ose nebo na ose scén a vyberte příkaz Rozdělit rychlý film.

Nahrazení klipu v rychlém filmu

- 1 Na pracovní ploše Uspořádat nebo v zobrazení Projekt vyberte klip, který chcete použít.
- 2 Na časové ose klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na klip, který chcete nahradit, a vyberte příkaz Nahradit klip z umístění > Média nebo Projekt.

Pokud je doba trvání přichozího klipu delší, dojde k jeho oříznutí od konce, aby odpovídal stávající době trvání odchozího klipu.

Pokud je doba trvání přichozího klipu kratší, zobrazí se upozornění s možností výběru zrušení akce nahrazení nebo použití černých snímků k vyplnění nadměrné doby trvání.

Vytváření nového projektu

Vytvořte nový projekt.

Když zahajujete nový projekt, můžete po klepnutí na tlačítko Změnit nastavení zkontrolovat výchozí přednastavení a jeho hodnoty.

Ujistěte se, že používáte přednastavení, které používá stejné specifikace vašeho zdrojového média. Pokud má první filmový klip přidaný v časové ose jiné vlastnosti (rozměry, fps, poměr stran obr. bodů, pořadí pulsnímků) než přednastavení projektu, zobrazí se zpráva. Zpráva má tuto podobu: „Formát přidávaných klipů neodpovídá formátu nastavení projektu. Chcete-li dosáhnout nejlepších výsledků, je třeba použít přednastavení projektu, které odpovídá vašim klipům. Chcete změnit nastavení projektu tak, aby odpovídala vašim klipům?“

Projekty

Klepnutím na možnost Ano ve zprávě povolíte aplikaci Premiere Elements změnu nastavení projektu tak, aby nastavení odpovídala vlastnostem klipu. Chcete-li zachovat nastavení projektu, klepněte na tlačítko Ne.

- Zpráva se zobrazí, pouze když je při přetahování filmového klipu na časovou osu, panel Osa scény nebo na monitor časová osa prázdná.
- Zpráva se **nezobrazí**, když na časovou osu, panel Osa scény nebo na monitor přetahujete obrazy nebo pouze zvukové klipy.
- Zpráva se **nezobrazí**, když vyberete více klipů s různými vlastnostmi a přetáhnete je na prázdnou časovou osu, panel Osa scény nebo na monitor.

Ve výchozím nastavení obsahuje složka uloženého projektu také vykreslené náhledy, přizpůsobené zvukové soubory a zachycený zvuk a video. Protože jsou tyto soubory velmi velké, uložte je na největší a nejrychlejší pevný disk. Chcete-li tyto soubory uložit odděleně od projektů, vyberte položku Úpravy > Předvolby > Odkládací disky / Adobe Premiere Elements 9 > Předvolby > Odkládací disky.

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Na úvodní obrazovce klepněte na položku Nový projekt.
- Pokud je spuštěna aplikace Adobe Premiere Elements, zvolte příkaz Soubor > Nový > Projekt.

2 (Volitelné) Chcete-li změnit použitá nastavení, klepněte na tlačítko Změnit nastavení, vyberte jiné přednastavení a klepněte na tlačítko OK.

3 V dialogovém okně Nový projekt určete název a umístění projektu a klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

„[O nastaveních a přednastaveních projektu](#)“ na stránce 30

„[Vytvoření nebo změna přednastavení projektu](#)“ na stránce 30

„[O odkládacích discích](#)“ na stránce 36

Otevření projektu

Nemůžete otevřít více projektů současně. Chcete-li zajistit, že aplikace Adobe Premiere Elements otevře stávající projekt, ujistěte se, že ve vašem počítači je dostupný soubor projektu (.prel) i v něm použitý zdrojový soubor.

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Na úvodní obrazovce klepněte na položku Otevřít projekt a poté klepněte na název projektu. (Pokud není projekt uveden v seznamu, klepněte na tlačítko Otevřít, vyberte soubor projektu a klepněte na tlačítko Otevřít.)
- Pokud je spuštěna aplikace Adobe Premiere Elements, zvolte příkaz Soubor > Otevřít projekt nebo Otevřít poslední projekt. Poté vyberte soubor projektu a klepněte na tlačítko Otevřít.
- V systému Windows® poklepejte na soubor projektu.

Poznámka: Aplikace Adobe Premiere Elements dokáže otevřít projekty vytvořené ve starších verzích programu, avšak starší verze programu nedokáží otevřít projekty vytvořené v novějších verzích. Pokud jste nainstalovali dvě nebo více verzí aplikace Adobe Premiere Elements, pravděpodobně bude třeba otevřít projekt v softwaru nebo klepnutím pravým tlačítkem (podržením klávesy Ctrl a klepnutím) na soubor a výběrem aplikace a nikoli poklepáním na soubor projektu.

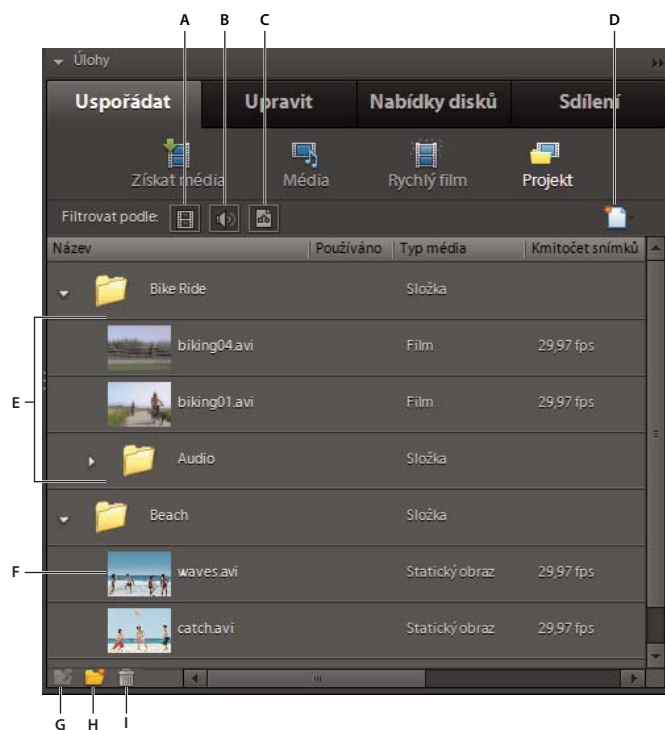
Další témata nápovědy

„[Otevření projektu uloženého pomocí automatického ukládání](#)“ na stránce 35

Zobrazení souborů projektu

Přehled zobrazení Projekt

Zobrazení projektu umožňuje přehrávání náhledu zdrojového materiálu vašich projektů. Chcete-li získat přístup k zobrazení Projekt, zvolte příkaz Uspořádat > Projekt.



Zobrazení projektu

A. Zobrazit video B. Zobrazit zvuk C. Zobrazit statické obrázky D. Nová položka E. Složky F. Miniatura klipu G. Nadřazená složka H. Nová složka I. Odstranit

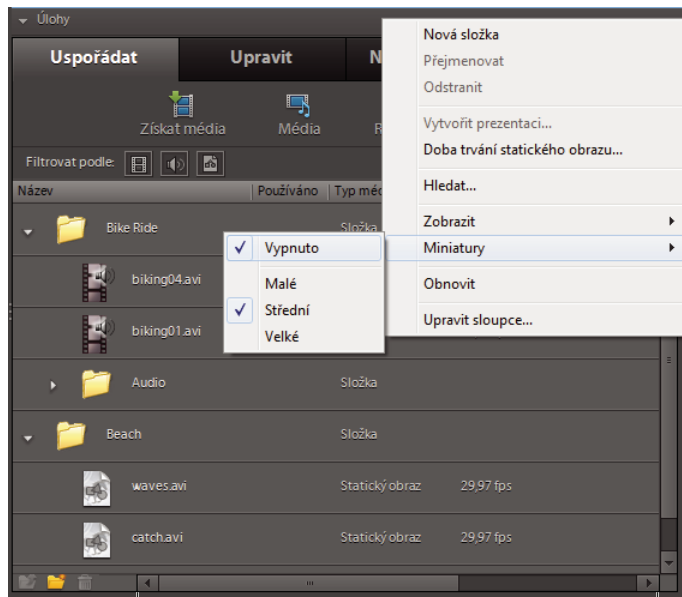
Další témata nápovědy

„[Přízpůsobení vlastností zobrazení seznamu](#)“ na stránce 27

„[Oříznutí v okně Náhled](#)“ na stránce 118

Zobrazení a uspořádání položek médií

V zobrazení Projekt lze položky zobrazit v zobrazení seznamu. Zobrazení seznamu umožňuje sledovat více položek současně a uspořádat je podle vlastností, jako je typ média a doba trvání.

Projekty

A

Možnosti zobrazení Projekt. Tažením posuvníku (A) zobrazíte další záhlaví sloupců.

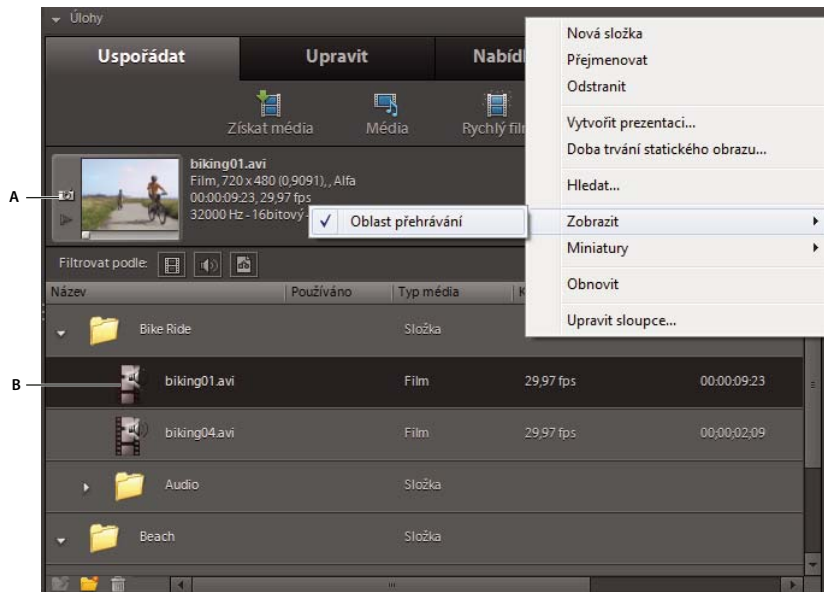
- Chcete-li uspořádat položky v zobrazení seznamu, klepněte na záhlaví sloupce, podle kterého chcete položky uspořádat. (Klepnutím na záhlaví Typ média například uspořádáte položky podle typu.) Při rozbalení složek se položky uspořádají směrem od nejvyšší úrovně v hierarchii zobrazení Projekt. Chcete-li obrátit pořadí řazení, klepněte opět na záhlaví sloupce.
- Chcete-li zobrazit více záhlaví sloupců v zobrazení seznamu, přetáhnutím pravé strany panelu Úlohy vpravo změníte velikost panelu. Nebo přetáhněte posuvník ve spodní části panelu vpravo.

Změna zobrazení miniatur

- ❖ Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) v zobrazení Projekt a vyberte kteroukoli z následujících možností:

Poznámka: Chcete-li získat přístup k zobrazení Projekt, zvolte příkaz Uspořádat > Projekt.

- Možnost Miniatury > [příkaz] skryje nebo nastaví velikost miniatur.
- Prohlížeč miniatur a informace o klipu lze skrýt pomocí možností Zobrazit > Oblast náhledu.



Oblast náhledu a miniatury v zobrazení Projekt

A. Oblast náhledu B. Zmenšená miniatura klipu

Označení snímku klipu jako titulního snímku

V oblasti náhledu zobrazení Projekt můžete nahradit výchozí miniaturu klipu (první snímek) označením libovolného snímku klipu jako *titulního snímku*. Určení nového titulního snímku je užitečné, když první snímek náležitým způsobem neznázorňuje klip.

- 1 Chcete-li získat přístup k zobrazení Projekt, zvolte příkaz **Uspořádat > Projekt**.
- 2 V zobrazení Projekt vyberte klip. Je-li oblast náhledu skryta, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) v zobrazení Projekt a vyberte příkaz **Zobrazit > Oblast náhledu**.
- 3 V oblasti náhledu klepněte na tlačítko **Spustit** nebo přetáhněte posuvník přehrávání, dokud se nezobrazí požadovaný snímek.
- 4 Klepněte na tlačítko **Titulní snímek**.


Uspořádání klipů do složek

Zobrazení projektu může obsahovat složky, které lze použít k uspořádání obsahu projektů téměř stejným způsobem, jako je tomu u složek v programu Průzkumník Windows. Složky mohou obsahovat média nebo jiné složky. Zvažte používání složek za účelem uspořádání typů médií, například data zachycená ve formátu DV, statické obrazy aplikace Adobe Photoshop Elements a zvukové soubory.


❖ V zobrazení Projekt proveďte libovolný z následujících úkonů:

Poznámka: Chcete-li získat přístup k zobrazení Projekt, zvolte příkaz **Uspořádat > Projekt**.

- Chcete-li přidat složku, klepněte na tlačítko **Nová složka** ve spodní části zobrazení Projekt. Pokud klepnete na tlačítko **Nová složka** vícekrát po sobě, každá nová složka bude vnořena uvnitř předcházející nové složky.
- Chcete-li přesunout položku do složky, přetáhněte položku na ikonu složky. Složky lze vnořit do jiných složek.
- Chcete-li zobrazit obsah složky, poklepejte na složku. Nebo klepněte v zobrazení seznamu na trojúhelník vedle ikony složky a složka se rozbalí.

- Chcete-li procházet z vnořených složek k nadřazeným složkám, klepněte na tlačítko Nadřazená složka  ve spodní části zobrazení Projekt. Klepnutím a podržením tlačítka myši na tomto tlačítku zobrazíte seznam všech složek nacházejících se nad aktuálně uvedenou složkou. Do složky lze také přejít jejím zvýrazněním a uvolněním tlačítka myši.

Přehrávání klipu v zobrazení Projekt

- 1 Chcete-li získat přístup k zobrazení Projekt, zvolte příkaz Uspořádat > Projekt.
- 2 Není-li oblast náhledu viditelná, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) v zobrazení Projekt a vyberte příkaz Zobrazit > Oblast náhledu.
- 3 V zobrazení Projekt vyberte klip.
- 4 Stiskněte tlačítko Spustit  v zobrazovací oblasti. Tlačítko Spustit se změní na tlačítko Zastavit. (Přehrávání klipu na panelu Úlohy neovlivní klipy na panelu Monitor, v časové ose ani v panelu Osa scény.)

Přejmenování zdrojového souboru v projektu

- Chcete-li přejmenovat klip, vyberte jej a dále zvolte příkaz Klip > Přejmenovat, zadejte nový název a stiskněte klávesu Enter. (Změna ovlivní pouze odkazy použité v projektu. Název původního zdrojového souboru na pracovní ploše Uspořádat a v systému Windows se nezmění.)
- Chcete-li přejmenovat původní zdrojový soubor, ukončete aplikaci Adobe Premiere Elements a přejmenujte soubor v systému Windows. Při dalším otevření projektu se aplikace Adobe Premiere Elements dotáže na vyhledání souboru.



Vybraný klip lze také přejmenovat klepnutím na jeho název a následným výběrem textu, zadáním nového názvu a stisknutím klávesy Enter.

Hledání položky v projektu

- 1 Klepněte na položku Úpravy > Vyhledat originál.
- 2 Určete možnosti podle obsahu libovolného sloupce v zobrazení seznamu.
- 3 Klepněte na tlačítko Hledat.



Chcete-li najít položku na pevném disku, vyberte klip, klepněte na položku Soubor > Získat vlastnosti pro > Výběr a povšimněte si cesty v horní části panelu Vlastnosti.

Nalezení chybějících souborů projektu

Aplikace Adobe Premiere Elements neuchovává původní zdrojové soubory v projektu. Při importu uchovává odkazy na název souboru a umístění každého zdrojového souboru. Pokud později přesunete, přejmenujete nebo odstraníte zdrojový soubor v systému Windows, při dalším otevření projektu se zobrazí dialogové okno Umístění souboru.

Kromě zdrojových souborů projekt také uchovává odkazy na *soubory náhledu*. Soubory náhledu umožňují přehrát náhled efektů v reálném čase, aniž by bylo nutné jejich vykreslení, které může trvat celé hodiny. Soubory náhledu lze opakovaně vytvářet dle potřeby.

Poznámka: Po vytvoření konečného filmu můžete odstranit zdrojové soubory, pokud je nemáte v úmyslu opět použít v projektu. Pokud budete potřebovat projekt v budoucnu opět upravit, před odstraněním zdrojových souborů archivujte projekt pomocí archivátoru projektů.

❖ V dialogovém okně Umístění souboru vyberte jednu z následujících možností:

Zobrazit pouze přesné shody názvů Zobrazí pouze soubory odpovídající názvu chybějícího souboru při posledním zavření projektu. Pokud víte, že došlo ke změně názvu souboru, zrušte označení této možnosti.

Vybrat Nahradí chybějící soubor vybraným původním nebo náhradním souborem.

Hledat Spustí funkci Hledání v systému Windows.

Přeskočit náhledy Přeskočí chybějící soubory náhledů, takže se nezobrazí dotaz k jejich hledání.

Přeskočit Nahradí chybějící soubor *souborem offline*, prázdným místem vyhrazeným pro související klipy v zobrazení Projekt panelu Úlohy a v časové ose nebo v panelu Osa scény.

Přeskočit všechny Nahradí všechny chybějící klipy soubory offline, aniž by se zobrazil dotaz k potvrzení.

Další témata nápovědy

„[Informace o archivovaných projektech](#)“ na stránce 287

„[Přehrávání náhledu filmů](#)“ na stránce 104

„[Odstraňování problémů](#)“ na stránce 291

Odstranění klipu

Protože aplikace Adobe Premiere Elements neuchovává vlastní soubory médií v projektu, odstraněním klipu z projektu dojde k odstranění všech instancí z filmu. Aplikace Adobe Premiere Elements však neodstraní zdrojový soubor klipu z pracovní plochy systému Windows. Chcete-li ušetřit místo na disku, odstraňte zdrojový soubor.

- Chcete-li odstranit soubor médií z projektu, vyberte jej v zobrazení Projekt a stiskněte klávesu Delete.

Poznámka: Chcete-li získat přístup k zobrazení Projekt, zvolte příkaz *Uspořádat > Projekt*.

- Chcete-li odstranit soubor médií z pracovní plochy Uspořádat, klepněte na něj pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na pracovní ploše Uspořádat a vyberte příkaz Odstranit. Odstranění lze také provést výběrem souboru a stisknutím klávesy Delete. Soubor se odstraní z aplikace Elements Organizer, avšak neodstraní se z pevného disku.
- Chcete-li odstranit soubor médií z projektu i z počítače, vyberte ho v zobrazení Projekt a stiskněte klávesu Delete. Poté v dialogovém okně Odstranit klepněte na tlačítko OK.



Chcete-li zjistit nevyužité položky v projektu, nahlédněte do sloupců *Využití videa* a *Využití zvuku* v zobrazení seznamu. Tyto sloupce zobrazíte pohybem posuvníku vpravo.

Další témata nápovědy

„[Správa klipů pomocí Organizátoru](#)“ na stránce 69

„[Vytváření speciálních klipů](#)“ na stránce 60

„[Práce s offline soubory](#)“ na stránce 62

„[Práce s poměry stran a možnostmi pulsů](#)“ na stránce 63

Zobrazení vlastností klipů

Zobrazení přehledu základních vlastností klipů

- 1 Zvolte příkaz Uspořádat > Projekt a rozbalte panel nebo pohybem vodorovného posuvníku zobrazte sloupec panelu. (Někdy jsou některé sloupce skryté.)
- 2 Chcete-li zobrazit více podrobností, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) v zobrazení Projekt a vyberte příkaz Zobrazit > Oblast přehrávání a klepněte na klip.

***Poznámka:** Chcete-li získat přístup k zobrazení Projekt, zvolte příkaz Uspořádat > Projekt.*

Další témata nápovědy

„[Přizpůsobení vlastností zobrazení seznamu](#)“ na stránce 27

Zobrazení úplných informací o souboru

Aplikace Adobe Premiere Elements obsahuje nástroje, které lze použít k vyhodnocení souboru jakéhokoli podporovaného formátu uloženého uvnitř projektu nebo mimo projekt. Můžete například určit, zda má exportovaný klip příslušnou rychlost dat pro internetovou distribuci. Vlastnosti souborů videa mohou obsahovat velikost souboru, počet stop videa a zvukových stop, dobu trvání, průměrný kmitočet snímků, vzorkovací kmitočet zvuku, přenosovou rychlost dat videa a nastavení komprese stejně jako informace o vypuštěných snímcích v zachycených klipech.

Pomocí funkce Získat vlastnosti zkontrolujete vypuštěné snímky v právě zachyceném klipu. Pomocí grafů analýzy přenosové rychlosti vyhodnotíte, do jaké míry rychlost výstupních dat odpovídá požadavkům vašeho média pro přenos. Grafy udávají kmitočet klíčových snímků, rozdíl mezi kompresními klíčovými snímky a rozdílovými snímky (snímky vyskytující se mezi klíčovými snímky) a úroveň přenosové rychlosti dat u každého snímku.

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Pokud se klip nachází v zobrazení Projekt, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na klip a vyberte příkaz Vlastnosti.
- Pokud se klip nachází v časové ose, vyberte jej a dále zvolte příkaz Soubor > Získat vlastnosti pro > Výběr.
- Pokud se klip nenachází v projektu, zvolte příkaz Soubor > Získat vlastnosti pro > Soubor, vyhledejte a vyberte klip, který chcete analyzovat, a poté klepněte na tlačítko Otevřít.

Přizpůsobení vlastností zobrazení seznamu

Zobrazení seznamu lze přizpůsobit tak, aby zobrazovalo pouze požadované informace. Můžete také přejmenovat sloupce, přidat vlastní sloupce, změnit uspořádání sloupců a změnit šířku sloupců.

Další témata nápovědy

„[Přejmenování zdrojového souboru v projektu](#)“ na stránce 25

„[Přehled zobrazení Projekt](#)“ na stránce 22

„[Kontrola nastavení projektu](#)“ na stránce 31

Určení vlastností uvedených v zobrazení seznamu

Ve výchozím nastavení se zobrazí vlastnost **Název**, která zobrazí název klipu na disku. Vlastnost **Název** nelze odstranit pomocí dialogového okna **Upravit sloupce**. Můžete změnit název, který klip používá uvnitř projektu.

- 1 Chcete-li získat přístup k zobrazení **Projekt**, zvolte příkaz **Uspořádat > Projekt**.
- 2 Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu **Ctrl** a klepněte) v zobrazení **Projekt** a vyberte příkaz **Upravit sloupce**.
- 3 Vyberte libovolné z následujících vlastností, které mají být uvedeny v zobrazení **Projekt**, a klepněte na tlačítko **OK**:

Používáno Zobrazí zaškrtnutí, zda je klip používán v projektu.

Typ média Typ média, například **Film** nebo **Statický obraz**.

Kmitočet snímků Kmitočet snímků klipu, například 29,97 fps.

Začátek média Časový kód, kdy začalo zachytávání.

Konec média Časový kód, kdy skončilo zachytávání.

Doba trvání média Délka zachyceného média na disku, vyjádřená v položce **Formát zobrazení**, určené v oddílu **Všeobecné** dialogového okna **Nastavení projektu**.

***Poznámka:** V aplikaci Adobe Premiere Elements zahrnuje veškerá doba trvání v jakémkoli panelu snímky určené položkou **Počáteční bod** a **Koncový bod**. Například nastavení položky **Počáteční bod** a **Koncový bod** na stejný snímek má za následek dobu trvání jednoho snímku.*

Počáteční bod videa Časový kód položky **Počáteční bod** podle nastavení na panelu **Monitor**, v časové ose nebo v panelu **Osa scény**.

Koncový bod videa Časový kód položky **Koncový bod** podle nastavení na panelu **Monitor**, v časové ose nebo v panelu **Osa scény**.

Doba trvání videa Doba trvání klipu určená položkami **Počáteční bod videa** a **Koncový bod videa**. Zahrnuje jakákoli přizpůsobení aplikovaná v aplikaci Adobe Premiere Elements, například změnu rychlosti klipu.

Počáteční bod zvuku Časový kód položky **Počáteční bod** podle nastavení na panelu **Monitor**, v časové ose nebo v panelu **Osa scény**.

Koncový bod zvuku Časový kód položky **Koncový bod** podle nastavení na panelu **Monitor**, v časové ose nebo v panelu **Osa scény**.

Doba trvání zvuku Doba trvání klipu určená položkami **Počáteční bod zvuku** a **Koncový bod zvuku**. Zahrnuje jakákoli přizpůsobení aplikovaná v aplikaci Adobe Premiere Elements, například změnu rychlosti klipu.

Informace o videu Velikost snímků, poměr stran klipu a informace o přítomnosti alfa kanálu.

Informace o zvuku Zvukové specifikace klipu.

Využití videa Počet použití složky videa klipu ve filmu.

Využití zvuku Počet použití zvukové složky klipu ve filmu.

Název kazety Název kazety, ze které byl klip zachycen. (V případě potřeby zadejte název.)

Popis Popis klipu. (V případě potřeby zadejte popis.)

Poznámka k záznamu Text zadaný pomocí možnosti **Poznámka k záznamu** při zachytávání klipu pomocí panelu **Zachytávání**.

Cesta souboru média Umístění souboru.

Nastavení zachytávání Určuje, zda byl soubor zachycen v aktuálním projektu.

Stav Určuje, zda je klip online nebo offline. Je-li klip offline, tato možnost také udává důvod.

Offline vlastnosti Udává, zda má aplikace Adobe Premiere Elements přístup ke zdrojovému souboru. Pokud není zdrojový soubor k dispozici (offline), můžete položku znovu propojit, znovu vytvořit nebo odstranit v zobrazení Projekt.

Scéna Text zadaný pomocí možnosti Scéna na panelu Zachytávání při zachytávání videa pomocí aplikace Adobe Premiere Elements.

Záběr Text zadaný pomocí možnost Záběr na panelu Zachytávání při zachytávání videa pomocí aplikace Adobe Premiere Elements.

Klient Pole pro přidání jména klienta nebo jiných podrobností.


Dobré Označuje upřednostňované klipy.

Nastavení sloupců v zobrazení seznamu

Pomocí zobrazení seznamu můžete rychle vyhodnotit, vyhledat nebo uspořádat klipy na základě určitých vlastností.

1 Chcete-li získat přístup k zobrazení Projekt, zvolte příkaz Uspořádat > Projekt.

2 Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Chcete-li změnit šířku sloupce, přesuňte ukazatel na čáru oddělující záhlaví sloupců, dokud se nezobrazí ikona Změna velikosti sloupce  a poté táhněte vodorovným směrem.
- Chcete-li vytvořit sloupec, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) a vyberte příkaz Upravit sloupce, klepněte na tlačítko Přidat a vyberte název sloupce (pak se objeví nový sloupec). Zadejte název, vyberte typ nového sloupce a klepněte na tlačítko OK. Textové sloupce mohou obsahovat libovolný zadaný text. Booleovské sloupce poskytují zaškrtnutí pole.
- Chcete-li zobrazit sloupec, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte), vyberte příkaz Upravit sloupce a klepněte na políčko vedle názvu sloupce, který chcete zobrazit.
- Chcete-li sloupce uspořádat vzestupně nebo sestupně, klepněte na jejich záhlaví.
- Chcete-li změnit uspořádání sloupců, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte), vyberte příkaz Upravit sloupce, vyberte název sloupce a klepněte na tlačítko Přesunout nahoru nebo Přesunout dolů.

Poznámka: Pokud nelze vyhledat nebo změnit atribut sloupce v dialogovém okně Upravit sloupce, aplikace Adobe Premiere Elements atribut uzamkne a nelze jej změnit. Můžete například změnit názvy přidávaných sloupců, ale nikoli názvy sloupců vestavěných v aplikaci Adobe Premiere Elements.

Zobrazení podrobností o vlastnostech efektů

1 Na časové ose nebo na panelu Osa scény vyberte klip.

2 Na panelu Úlohy klepněte na tlačítko Upravit a poté na tlačítko Efekty.

3 V zobrazení efektů klepněte na tlačítko Upravit efekty ve spodní části panelu, rozbalte efekt a prohlédněte si hodnoty.

Nastavení a přednastavení projektu

O nastaveních a přednastaveních projektu

Nastavení projektu určuje formát videa a zvukový formát projektu, například zda je formát záběrů DV, HDV, AVCHD nebo z pevného disku či videokamery s pamětí flash, nebo zda se jedná o standardní či širokoúhlé video. Také určuje kmitočet snímků, poměr stran, vzorkovací kmitočet zvuku, upřednostnění horního nebo dolního pulsnímků a bitovou hloubku projektu.

Když zahájíte nový projekt, aplikace Adobe Premiere Elements v něm aplikuje přednastavení projektu. Přednastavení projektu představuje soubor předem konfigurovaných nastavení projektu. Ve většině případů lze použít výchozí přednastavení projektu, které je nastaveno pro záběry DV 4:3 pro televizní standard určený při instalaci aplikace Adobe Premiere Elements. NTSC (National Television Standards Committee) představuje televizní standard pro Severní a Jižní Ameriku, Karibik, Japonsko, Jižní Koreu a Tchaj-wan. PAL (Phase Alternating Line) představuje standardní formát pro Evropu, Rusko, Afriku, Střední východ, Indii, Austrálii, Nový Zéland, Jižní Pacifik, Čínu a další části Asie.

Protože po zahájení projektu nelze změnit přednastavení projektu, před výběrem přednastavení projektu ověřte formát záběrů zdroje. V závislosti na zdroji záběrů může být třeba změnit přednastavení nebo vytvořit nové. Pokud používáte záběry širokoúhlého formátu, bude před zahájením projektu například nutné vybrat přednastavení Širokoúhlý. Pokud používáte formát HDV, vyberte některé z přednastavení HDV. Pokud přednastavení projektu neodpovídá zdrojovým souborům, může dojít k neočekávaným nebo nežádoucím výsledkům.



Pokud potřebujete určit nastavení nižší kvality výstupu (například přenos webového videa), neměňte nastavení projektu. Místo toho změňte nastavení exportu.

Dynamické přednastavení sekvence

Pokud na časovou osu přidáte film, jehož vlastnosti (rozměry, kmitočet snímků, poměr stran obrazových bodů, pořadí pulsnímků) jsou odlišné od přednastavení projektu, zobrazí se zpráva. Klepnutím na tlačítko Ano v aplikaci Premiere Elements povolíte změnu nastavení projektu dle vlastností klipu. Chcete-li nastavení projektu zachovat, klepněte na tlačítko Ne.

- Zpráva se zobrazí, pouze pokud je při přetažení filmu na Časovou osu, panel Osa scény nebo panel Monitor časová osa prázdná.
- Zpráva se **nezobrazí**, pokud na časovou osu, panel Osa scény nebo panel Monitor přetáhnete obrazy nebo klip, který obsahuje pouze zvuk.
- Zpráva se **nezobrazí**, pokud vyberete více klipů s odlišnými vlastnostmi a přetáhnete je na prázdnou časovou osu, panel Osa scény nebo panel Monitor.
- Zpráva se **nezobrazí** v pracovním postupu zachytávání.

Vytvoření nebo změna přednastavení projektu

Výchozí přednastavení projektu v aplikaci Adobe Premiere Elements jsou vhodná pro většinu typů zdrojových médií, včetně videa z videokamer DV, fotoaparátů, disků DVD a mobilních telefonů. Pokud záběry zdroje vyžadují vlastní přednastavení projektu, můžete takové přednastavení vytvořit. Postup vytvoření přednastavení je odlišný v případě změny nastavení otevřeného projektu a v případě vytváření nastavení nového projektu. Vytvořená přednastavení lze aplikovat v nových projektech, a pokud chcete zálohovat nebo šířit přednastavené soubory, naleznete je v podsložce settings složky aplikace Adobe Premiere Elements na pevném disku.

Výběr přednastavení projektu

Ve výchozím nastavení používá aplikace Adobe Premiere Elements přednastavení DV pro televizní formát určený při instalaci aplikace. K vytvoření nových projektů v různém formátu (například HDV), televizním standardu (například PAL) nebo poměru stran snímků (například širokoúhlý) bude nutné vybrat nové přednastavení.

Vybrané přednastavení se stane výchozím, takže se použije pro všechny nové projekty, které vytvoříte, dokud nevyberete jiné přednastavení. Chcete-li použít přednastavení dočasně, ujistěte se, že přednastavení změníte, jakmile jej přestanete používat.

- 1 Spusťte aplikaci Adobe Premiere Elements.
- 2 Na úvodní obrazovce klepněte na položku Nový projekt. (Nebo zvolte příkaz Soubor > Nový > Projekt.)
- 3 V dialogovém okně Nový projekt klepněte na položku Změnit nastavení.
- 4 Vyberte přednastavení odpovídající formátu a standardu záběrů, které chcete upravit. Chcete-li například upravit většinu záběrů formátu HDV pořízených videokamerami 1080i na americkém trhu, zvolte příkaz HDV 1080i 30 nebo HDV 1080i 25.
- 5 Klepněte na tlačítko OK.
- 6 Zadejte název a umístění projektu a klepněte na tlačítko OK.

Změna nastavení otevřeného projektu

- 1 Zvolte příkaz Úpravy > Nastavení projektu > Všeobecné.
- 2 V dialogovém okně Nastavení projektu určete nastavení projektu v položkách Všeobecné, Zachytávání a Vykreslování videa.
- 3 Klepněte na tlačítko OK.

Kontrola nastavení projektu

Přednastavení projektu se skládají z nastavení ve třech hlavních kategoriích: Všeobecné, Zachytávání a Vykreslování videa. Po zahájení projektu nelze změnit většinu nastavení projektu, jako je kmitočet snímků, velikost a poměr stran. Nastavení však můžete zkontrolovat, čímž zajistíte kompatibilitu médií, která chcete přidat k projektu.

❖ Otevřete projekt v aplikaci Adobe Premiere Elements a zvolte příkaz Úpravy > Nastavení projektu > [kategorie].

Poznámka: Produkty třetích stran, včetně počítačů, karet na zachytávání nebo hardwarových balíčků, mohou obsahovat vlastní přednastavení. Podrobnosti naleznete v dokumentaci k produktům třetích stran.

Další témata nápovědy

„Vysvětlení poměrů stran“ na stránce 63

„Příprava projektu pro zachytávání videa“ na stránce 41

„Zachytávání videa“ na stránce 41

„Běžná nastavení sdílení“ na stránce 279

Přednastavení NTSC oproti PAL

Přednastavení NTSC odpovídají standardu NTSC, kde se každý snímek videa skládá z 525 vodorovných řádků zobrazených frekvencí 29,97 snímků za sekundu. Přednastavení Standardní NTSC je určeno pro záběry s poměrem stran 4:3 a přednastavení Širokoúhlý NTSC pro záběry s poměrem stran 16:9.

Přednastavení PAL odpovídají standardu PAL, kde se každý snímek videa skládá z 625 řádků zobrazených frekvencí 25 snímků za sekundu.

Všeobecná nastavení

Všeobecná nastavení (Úpravy > Nastavení projektu > Všeobecné) ovládají základní charakteristiky projektu, včetně režimu úprav použitého ke zpracování videa, velikosti snímků, poměrů stran, počítání času (Formát zobrazení) a nastavení přehrávání (Časová základna). Tato nastavení by měla odpovídat nejběžnějším zdrojovým médiím ve vašem projektu (pokud je například většina záběrů ve formátu DV, použijte režim úprav Přehrávání DV). Svěvolná změna těchto nastavení může mít za následek ztrátu kvality.

Všeobecná nastavení zahrnují následující možnosti.

Režim úprav Zjišťuje televizní standard a formát vybraný pro projekt. Následující nastavení náhledu videa nelze změnit, protože jsou určena režimem úprav: Časová základna, Velikost snímku, Poměr stran obr. bodů, Půlsnímkový kmitočet.

Poznámka: Nastavení režimu úprav by mělo představovat specifikace zdrojového média, nikoli nastavení konečného výstupu. Výstupní nastavení určete při exportu projektu.

Časová základna Určuje časové dělení používané k výpočtu časové pozice každé úpravy: 25 pro PAL (evropský standard) a 29,97 pro NTSC (severoamerický a japonský standard).

Nastavení přehrávání Toto tlačítko je k dispozici v případě použití přednastavení DV, režimu úprav DV nebo při instalaci zásuvného modulu, který poskytuje další funkce přehrávání. V případě režimu úprav DV tato možnost udává místo přehrávání náhledů: videokamera DV (nebo jiné připojené zařízení) nebo pracovní plocha. Informace o nastavení přehrávání, která jsou k dispozici pro zásuvné moduly třetích stran, naleznete v dokumentaci poskytnuté výrobcem zásuvného modulu.

Velikost snímku Určuje rozměry snímků v obr. bodech při přehrávání projektů. Ve většině případů by měla velikost snímků vašeho projektu odpovídat velikosti snímků zdrojových médií. Změnou velikosti snímku nelze kompenzovat pomalé přehrávání, je ale možné upravit nastavení přehrávání: klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na panel Monitor a vyberte příkaz Nastavení přehrávání. Velikost snímku konečného výstupu lze také upravit změnou nastavení exportu.

Poměr stran obr. bodů Nastavuje poměr stran jednotlivých obr. bodů. Tento poměr je určen formátem videa: PAL nebo NTSC. Použijete-li poměr stran obr. bodů, který se liší od vašeho videa, video se může přehrávat a vykreslovat s deformacemi. Další informace viz „[Vysvětlení poměrů stran](#)“ na stránce 63.

Půlsnímkový Určuje dominanci půlsnímků nebo pořadí, ve kterém jsou kresleny dva prokládané půlsnímkový každý snímku. Aplikace Adobe Premiere Elements zachytává záběry formátu DV pomocí půlsnímků, i když byly záběry zaznamenány jako postupné snímání.

Formát zobrazení (video) Určuje způsob zobrazení času v průběhu projektu. Možnosti zobrazení času odpovídají standardům pro střih videa a filmu na základě pohyblivého obrazu. V případě videa DV NTSC vyberte možnost Časový kód vypuštění snímků 30 fps. V případě videa DV PAL vyberte možnost Časový kód 25 fps.

Bezpečná oblast pro titulky Nastavuje velikost části okraje snímku, která bude označena jako bezpečná zóna pro titulky, aby titulky nebyly přerušeny televizory, které mírně mění velikost obrazu za účelem jeho zvětšení (jev zvaný *překmitávání*). Když klepnete na tlačítko Bezpečné zóny na panelu Monitor, zobrazí se obdélník se zaměřovacími křížky označující bezpečnou zónu pro titulky. Titulky obvykle vyžadují širší bezpečnou zónu než akce.

Bezpečná oblast pro akci Nastavuje velikost části okraje snímku, která bude označena jako bezpečná zóna pro akci, aby akce nebyla přerušena televizory, které mírně mění velikost obrazu za účelem jeho zvětšení. Když klepnete na tlačítko Bezpečné zóny na panelu Monitor, zobrazí se obdélník označující bezpečnou zónu pro akci.

Vzorkovací kmitočet Zjišťuje vzorkovací kmitočet zvuku určený přednastavením projektu. Vyšší kmitočty obecně poskytují vyšší kvalitu zvuku při přehrávání zvuku v projektech, avšak vyžadují více místa na disku a více zpracovávání. Pokuste se zaznamenat zvuk ve vzorkovacím kmitočtu vysoké kvality a zachytit zvuk v kmitočtu, ve kterém byl zaznamenán.

Formát zobrazení (zvuk) Určuje, zda se zobrazení času zvuku udává pomocí vzorků zvuku nebo v milisekundách. Ve výchozím nastavení je čas zobrazen ve vzorcích zvuku, při úpravě zvuku jej však lze za účelem přesnosti na úrovni vzorku zobrazit v milisekundách.

Nastavení zachytávání

Nastavení zachytávání (Úpravy > Nastavení projektu > Zachytávání) ovládají způsob přenosu videa a zvuku přímo z šasi nebo pásky videokamery DV. (Další panely Nastavení projektu nemají na zachytávání vliv.)

Nastavení vykreslování videa

Nastavení vykreslování videa ovládají kvalitu obrazu, nastavení komprese a barevnou hloubku, kterou aplikace Adobe Premiere Elements používá při přehrávání videa z časové osy nebo panelu Osa scény.

Chcete-li získat přístup k nastavení vykreslování videa, zvolte příkaz Úpravy > Nastavení projektu > Vykreslování videa. Tato nastavení zahrnují následující možnosti:

Maximální bitová hloubka Umožňuje aplikaci Adobe Premiere Elements použít až 32bitové zpracování, i když projekt používá nižší bitovou hloubku. Výběrem této možnosti zvýšíte přesnost, avšak snížíte výkon.

Formát souboru Určuje formát náhledu videa.

Kompresní algoritmus Zjišťuje kodek (kompresní/dekompresní algoritmus), který aplikace Adobe Premiere Elements aplikuje při přehrávání náhledu filmů. Kodek je určen přednastavením projektu. Nelze jej změnit, protože musí odpovídat standardu DV.

***Poznámka:** Použijete-li v programu pro práci s videem klip bez efektů nebo změny charakteristiky snímků či času, aplikace Adobe Premiere Elements použije k přehrávání původní kodek klipu. Pokud provedete změny, které vyžadují opakovaný výpočet každého snímku, aplikace Adobe Premiere Elements aplikuje vlastní zjištěný kodek.*

Optimalizace statických obrazů Výběrem této možnosti efektivně použijete statické obrazy v projektech. Pokud je například doba trvání statického snímku dvě sekundy v projektu nastaveném na kmitočet 30 fps, aplikace Adobe Premiere Elements vytvoří jeden dvousekundový snímek místo 60 snímků s dobou trvání každého snímku 1/30 sekundy. Zrušte výběr této možnosti, pokud při zobrazení statických obrazů projekty vykazují problémy s přehráváním.

Vracení změn


Vracení změn po krocích

Pokud se rozhodnete změnit úpravu nebo efekt, aplikace Adobe Premiere Elements nabízí několik způsobů vracení změn při práci. Můžete vrátit změnu pouze těch akcí, které mění obsah videa. Například můžete vrátit změnu úpravy, avšak nemůžete vrátit změnu posouvání panelu.

- Chcete-li vrátit nebo opakovat poslední změnu, zvolte příkaz Úpravy > Zpět. (Můžete vrátit sérii posledních změn po krocích.)
- Chcete-li vrátit změnu a všechny následující změny, ke kterým došlo od posledního otevření projektu, odstraňte projekt z panelu Historie.

Projekty


- Chcete-li zastavit změnu, kterou aplikace Adobe Premiere Elements zpracovává (například při zobrazení indikátoru průběhu), stiskněte klávesu Esc.
- Chcete-li vrátit všechny změny provedené od posledního uložení projektu, zvolte příkaz Soubor > Obnovit.

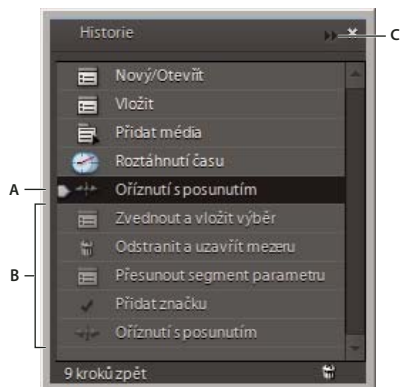
 *Chcete-li vrátit změny provedené před posledním uložení projektu, pokuste se otevřít předchozí verzi ve složce Premiere Auto-Save. Poté zvolte příkaz Soubor > Uložit jako, čímž uložíte projekt mimo složku Premiere Auto-Save. Počet změn, které můžete vrátit, závisí na nastavení předvolby Automatické ukládání.*

Vrácení libovolné předchozí změny

Panel Historie zaznamenává změny provedené v projektu. Například při každém přidání klipu, vložení značky nebo alikování efektu panel Historie přidá danou akci na spodní místo svého seznamu. Použitý nástroj nebo příklad se zobrazí na panelu společně s identifikační ikonou. Pomocí panelu lze rychle vrátit několik změn. Když vyberete změnu na panelu, projekt se vrátí do stavu projektu v době dané změny. Při provedení další změny novější změny zešednou a zmizí.

Panel Historie zaznamená změny pouze pro aktuální relaci. Zavřením projektu nebo výběrem příkazu Obnovit se panel Historie vymaže. Zatímco panel uvádí většinu změn, neuvádí jednotlivé změny v rámci některých panelů, ani změny v programu, jako je nastavení předvoleb.

- Chcete-li zobrazit panel Historie, zvolte příkaz Okna > Historie.
- Chcete-li vybrat změnu na panelu Historie, klepněte na ni.
- Chcete-li odstranit vybranou změnu, klepněte na ikonu Odstranit  a poté na tlačítko OK.
- Chcete-li se pohybovat v panelu Historie, přetáhněte posuvník na panelu. Nebo zvolte příkaz Krok dopředu či Krok zpět v nabídce panelu Historie.
- Chcete-li vymazat všechny změny z panelu Historie, vyberte v nabídce panelu Historie možnost Vymazat historii a poté klepněte na tlačítko OK.



Seznam změn v panelu Historie

A. Vybraná změna B. Novější změny, které budou nahrazeny další změnou C. Nabídka panelu Historie

Ukládání a zálohování projektů

Uložení projektu

Při ukládání projektu se uloží úpravy, odkazy na zdrojové soubory a nejnovější uspořádání panelů. Častým ukládáním ochráníte svoji práci.

- Chcete-li uložit aktuálně otevřený projekt, zvolte příkaz Soubor > Uložit.
- Chcete-li uložit kopii projektu a pokračovat v práci v nové kopii, zvolte příkaz Soubor > Uložit jako, určete umístění a název souboru a klepněte na tlačítko Uložit.
- Chcete-li uložit kopii projektu a pokračovat v práci v původním projektu, zvolte příkaz Soubor > Uložit kopii, určete umístění a název souboru a klepněte na tlačítko Uložit.



Chcete-li určit, kde aplikace Adobe Premiere Elements uchová soubory související s projektem (například zachycené video a zvuk či náhledy videa a zvuku), nastavte odkládací disk.

Další témata nápovědy

„[Nastavení odkládacího disku](#)“ na stránce 37

Zálohování projektu pomocí automatického ukládání

Chcete-li usnadnit pozdější změny provedených střihů nebo provést obnovení po selhání, zapněte možnost Automatické ukládání. Tato možnost automaticky v určeném časovém intervalu uloží záložní soubory projektu do složky Auto-Save aplikace Adobe Premiere Elements. Můžete například nastavit aplikaci Adobe Premiere Elements tak, aby ukládala záložní kopie každých 15 minut, čímž se vytvoří řada souborů představujících stav projektu v každém intervalu.

Automatické ukládání slouží jako druhá možnost k příkazu Zpět v závislosti na množství změn v projektu mezi každým uložením. Protože jsou soubory projektů v porovnání se zdrojovými soubory videa vcelku malé, archivace velkého množství verzí projektu zabírá poměrně málo místa na disku.

- 1 Klepněte na položku Úpravy > Předvolby > Automatické ukládání / Adobe Premiere Elements 9 > Předvolby > Automatické ukládání.
- 2 Proveďte libovolný z následujících úkonů a poté klepněte na tlačítko OK:
 - Klepněte na možnost Automaticky ukládat projekty a zadejte čas v minutách, po kterém aplikace Adobe Premiere Elements uloží projekt.
 - Zadáním čísla do položky Maximální počet verzí projektu určíte, kolik verzí každého souboru projektu chcete uložit. Pokud například zadáte 5, aplikace Adobe Premiere Elements uloží pět verzí každého projektu, který otevřete.

Poznámka: Při každém otevření projektu je nutné projekt alespoň jednou uložit, než se možnost Automatické ukládání projeví.

Otevření projektu uloženého pomocí automatického ukládání

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Spusťte aplikaci Adobe Premiere Elements a na úvodní obrazovce klepněte na položku Otevřít projekt.
 - V aplikaci Adobe Premiere Elements zvolte příkaz Soubor > Otevřít projekt.

- 2 Ve složce projektu otevřete soubor ve složce Auto-Save aplikace Adobe Premiere Elements. (Nejsou-li k dispozici žádné soubory, je možné, že předvolba Automatické ukládání je vypnuta.)

Poznámka: Při prvním spuštění aplikace Adobe Premiere Elements po selhání zobrazí aplikace dotaz, zda chcete otevřít poslední verzi projektu uloženého automatickým ukládáním.

Další témata nápovědy

„Otevření projektu“ na stránce 21

Práce s odkládacími disky

O odkládacích discích

Když upravujete projekt, aplikace Adobe Premiere Elements použije místo na disku k uchování odkládacích souborů vyžadovaných projektem, například zachytávané video a zvuk, přizpůsobený zvuk a soubory náhledu. Aplikace Adobe Premiere Elements optimalizuje výkon pomocí souborů přizpůsobeného zvuku a souborů náhledu, což umožňuje úpravy v reálném čase, vysokou kvalitu zpracování a efektivní výstup. Všechny soubory odkládacích disků se uchovávají mezi pracovními relacemi. Pokud odstraníte soubory přizpůsobeného zvuku, aplikace Adobe Premiere Elements je automaticky vytvoří znovu. Pokud odstraníte soubory náhledu, nebudou automaticky vytvořeny znovu.

Ve výchozím nastavení se odkládací soubory uchovávají v místě uložení projektu. Tím, jak se film prodlužuje nebo se stává složitějším, se zvětšuje místo vyžadované pro odkládací disky. Pokud má počítač přístup k více diskům, můžete pomocí příkazu Úpravy > Předvolby > Odkládací disky / Adobe Premiere Elements 9 > Předvolby > Odkládací disky určit, které disky aplikace Adobe Premiere Elements pro tyto soubory použije. Nejlepší výsledky získáte nastavením odkládacích disků na samotném začátku projektu před zachytáváním nebo úpravami.

Typy odkládacích disků

Ačkoli lze nastavením každého typu odkládacího disku na jiný disk zvýšit výkon, můžete také určit složky na stejném disku. Klepněte na položku Úpravy > Předvolby > Odkládací disky / Adobe Premiere Elements 9 > Předvolby > Odkládací disky a nastavte následující volby odkládacích disků.

Zachytávané video Složka nebo disk pro soubory videa a soubory statických obrazů fázové animace zachycené pomocí panelu Zachytávání.

Zachytávaný zvuk Složka nebo disk pro zvukové soubory zachycené pomocí panelu Zachytávání.

Náhledy videa Složka nebo disk pro soubory náhledu videa, které se vytvoří při použití možnosti Časová osa > Vykreslit pracovní oblast (příkaz), při exportu do filmového souboru nebo souboru do zařízení DV. Pokud oblast náhledu obsahuje efekty, efekty se v souboru náhledu vykreslí v plné kvalitě.

Přehrávání zvuku Složka nebo disk pro soubory náhledu zvuku, které se vytvoří při použití možnosti Časová osa > Vykreslit pracovní oblast (příkaz), použití možnosti Klip > Možnosti zvuku > Vykreslit a nahradit (příkaz), při exportu do filmového souboru nebo do zařízení DV. Pokud oblast náhledu obsahuje efekty, efekty se v souboru náhledu vykreslí v plné kvalitě.

Vyrovňovací paměť médií Složka nebo disk pro soubory s informacemi o průběhu zvuku, soubory přizpůsobeného zvuku, indexové soubory videa a další soubory vytvořené aplikací Adobe Premiere Elements za účelem zlepšení výkonu při čtení souborů médií.

Kódování DVD Složka nebo disk pro kódované soubory videa a zvukové soubory, které se generují při vytvoření DVD.

Poznámka: Aplikace Adobe Premiere Elements umísťuje soubory náhledu, kódované soubory, soubory vyrovnávací paměti médií a další typy do podsložek daných složek určených pro tyto typy. Každá podsložka nese název podle typu odkládacích souborů, které obsahuje.

Nastavení odkládacího disku

Odkládací disky se nastavují na panelu Odkládací disky dialogového okna Předvolby. Před změnou nastavení odkládacího disku můžete nahlédnutím do pole vpravo od cesty ověřit množství volného místa na disku ve vybraném svazku. Je-li cesta příliš dlouhá a nelze ji přečíst, přesuňte ukazatel na název cesty a v tipu nástroje se zobrazí úplná cesta.

- 1 Klepněte na položku Úpravy > Předvolby > Odkládací disky / Adobe Premiere Elements 9 > Předvolby > Odkládací disky.
- 2 Pro každý typ odkládacího disku určete umístění disku v aplikaci Adobe Premiere Elements, aby uchovála odpovídající soubory. Vyberte jednu z těchto možností z rozbalovací nabídky:

Dokumenty Uloží odkládací soubory do složky Dokumenty.

Stejná jako projekt Uloží odkládací soubory do stejné složky, ve které se nachází projekt.

Vlastní Udává, že platná cesta není v rozbalovací nabídce. Platná cesta se nezmění, dokud klepnutím na tlačítko Procházet neurčíte libovolné dostupné umístění disku.

Maximalizace výkonu odkládacích disků

- Pokud počítač obsahuje pouze jeden pevný disk, zvažte ponechání všech možností odkládacího disku ve výchozích nastaveních.
- Pokud obsahuje více než jeden pevný disk, vyberte pro odkládací disky velké sekundární pevné disky, nikoli hlavní bootovací jednotku. Aplikace Adobe Premiere Elements umožňuje umístění každého typu odkládacího souboru na vlastní disk (například jeden disk pro zachycené video a další disk pro zachycený zvuk).
- Provádějte pravidelnou defragmentaci odkládacích disků pomocí nástroje pro defragmentaci disku v systému Windows nebo pomocí nástroje třetí strany. Chcete-li použít nástroj pro defragmentaci disku, klepněte na tlačítko Start > Všechny programy > Příslušenství > Systémové nástroje > Defragmentace disku. Další pokyny naleznete v dokumentaci poskytnuté k systému Windows nebo k nástroji třetí strany.
- Pro zachytávání médií a uchování odkládacích souborů určete nejrychlejší pevné disky. Pro soubory náhledu zvuku a soubor projektu můžete použít pomalejší disk.
- Určete pouze disky připojené k počítači. Přenosový výkon pevného disku umístěného v síti je obvykle příliš nízký. Nepoužívejte vyměnitelná média jako odkládací disky, protože aplikace Adobe Premiere Elements vždy požaduje přístup k souborům odkládacích disků. Soubory odkládacích disků se uchovávají pro každý projekt, i když projekt zavřete. Aplikace Adobe Premiere Elements opět použije tyto soubory při opakovaném otevření projektu, který je k souborům přidružen. Pokud se soubory odkládacích disků uloží na vyměnitelná média a média se odeberou z disku, aplikace Adobe Premiere Elements nebude mít odkládací disk k dispozici.
- Ačkoli lze rozdělit jeden disk do oddílů a nastavit každý oddíl jako virtuální odkládací disk, tímto postupem se nezvýší výkon, protože mechanismus jedné diskové jednotky bude působit jako překážka. Nejlepších výsledků dosáhnete nastavením svazků odkládacích disků na skutečných samostatných discích.

Kapitola 4: Zachytávání videa

Zachytávání zahrnuje záznam videa a zvuku přímo na pevný disk z videokamery DV nebo HDV, webové kamery nebo jiného zařízení WDM (Windows Driver Model). Aplikace Adobe Premiere Elements automaticky detekuje připojené zařízení pro zachytávání a provede veškerá odpovídající nastavení. Panel Zachytávání poskytuje ovládací prvky, které umožňují vzdáleně ovládat zařízení, což usnadňuje spouštění, zachytávání, pozastavování a zastavování videa na vašem zařízení.

Další témata nápovědy

„[Import a přidávání médií](#)“ na stránce 50

Příprava k zachytávání

Co potřebujete k zachytávání videa

Před zachytáváním videa se ujistěte, že je systém odpovídajícím způsobem nastaven pro práci s digitálním videem dodržением těchto všeobecných pokynů:

Důležité: Aktuální seznam systémových požadavků a také pomoc s chybovými zprávami najdete ve znalostní databázi podpory na adrese www.adobe.com/support.

Videokamera DV nebo HDV, webová kamera nebo zařízení WDM Pokud si nejste jisti, zda používáte digitální nebo analogovou videokameru, přečtěte si dokumentaci ke kameře.

Poznámka: Používáte-li analogový zdroj (například rekordér VHS), musíte jej nejdříve převést na digitální video a potom ho importovat do aplikace Adobe Premiere Elements.

Připojení k počítači a kabely Chcete-li připojit videokameru DV nebo HDV, musí být v počítači k dispozici některé z následujících rozhraní:

- port a kabel IEEE 1394 (rovněž nazývaný FireWire nebo i.LINK),



Port a kabel IEEE 1394

- port USB 2.0 s nainstalovaným ovladačem USB Video Class 1.0 (rovněž nazývaný USB 2.0).



Port USB 2.0 s nainstalovaným ovladačem USB Video Class 1.0

Vždy, když je to možné, používejte rozhraní IEEE 1394. Některé videokamery s rozhraním USB nepracují. Mnoho počítačů má karty IEEE 1394 na základové desce. Pokud není v počítači tato karta obsažena, můžete si ji zakoupit a nainstalovat.

Poznámka: Pokud zachytáváte video pomocí portu USB 2.0 a kamera se hlásí jako „offline“, pravděpodobně nepoužívá ovladač USB Video Class 1.0. V takovém případě k zachytávání použijte rozhraní FireWire nebo si přečtěte další informace ve znalostní databázi podpory na adrese Adobe.com.

Rychlost pevného disku Data ve formátu DV jsou přenášena rychlostí 3,6 MB za sekundu. Rychlost přenosu dat (často zkracováno jen na rychlost dat) pevného disku by měla být rovna této hodnotě nebo být vyšší, pokud chcete zachytávat data ve formátu DV. Chcete-li této rychlosti dosáhnout, pevný disk musí být schopen pracovat při rychlosti 7 200 ot./min. Většina pevných disků vyrobených v posledních pěti letech tuto vlastnost má. Chcete-li si ověřit přenosovou rychlost nebo počet otáček za minutu pevného disku, přečtěte si dokumentaci k počítači nebo pevnému disku.

Volné místo na pevném disku Pět minut videa ve formátu DV-AVI zabírá přibližně 1 GB místa na disku. Zajistěte dostatek prostoru nejen pro zdrojový záběr, který zachytíte, ale také pro soubory náhledu a konečný vykreslený film a složky DVD nebo Blu-ray, pokud je budete chtít vytvořit. Minimálně se doporučuje 4,5 GB volného místa. Pravidelně pevný disk defragmentujte. Zápis na fragmentovaný disk může způsobit kolísání rychlosti zápisu na pevný disk, což může mít za následek ztrátu snímků při zachytávání videa. Můžete použít nástroj pro defragmentaci, který je součástí systému Windows.

Poznámka: Před zachytáváním se ujistěte, že máte na disku dostatek místa pro celou délku záběru, který budete zachytávat. Před zachytáváním se na panelu Zachytávání zobrazí celková velikost zbývajících místa na disku. Během zachytávání zobrazuje trvání záběru, který lze zachytit na zbývajícím volném místě.

Externí pevné disky Zachytávání na externí pevné disky se nedoporučuje. Pokud musíte použít externí pevný disk, ujistěte se, že kabely mohou zpracovat rychlost dat a rychlost otáček jednotky a používejte jednotky UDMA 133 IDE/SATA s vysokou kapacitou, které jsou určeny pouze pro video.

Poznámka: Video z jiných fotoaparátů lze importovat pomocí Nástroje pro import videa, který spustíte klepnutím na tlačítko Videokamery Flip a AVCHD, fotoaparáty a telefony na panelu Získat média. Fotografie lze stahovat pomocí programu Photo Downloader.

Další témata nápovědy

„Přidávání videí pomocí Nástroje pro import videa“ na stránce 51


„Načítání médií do projektu“ na stránce 50

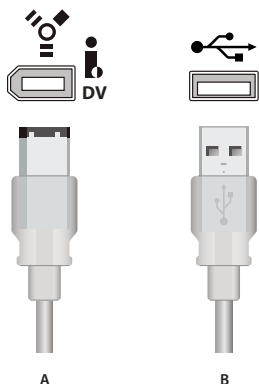
„Podporované typy souborů pro import“ na stránce 55

„Odstraňování problémů“ na stránce 291

„Převádění analogového videa na digitální“ na stránce 46

Připojení videokamery k počítači

V aplikaci Adobe Premiere Elements můžete zachytávat digitální video, audio nebo obojí z několika typů zařízení pomocí portu IEEE 1394 (doporučeno) nebo USB 2.0. Většina videokamer DV a HDV a kazetových zařízení (a většina webových kamer) tyto porty mají. Port IEEE 1394 může být na videokameře označen jako DV IN/OUT, i.LINK nebo IEEE 1394. Port USB 2.0 je označen ikonou USB .



Porty a zástrčky k zachytávání digitálního zvuku, videa a statických obrazů
A. IEEE 1394 B. USB

1 Proveďte jednu z následujících operací v závislosti na zachytávacím zařízení, které používáte:

Videokamera DV Zapojte videokameru DV do portu IEEE 1394 pomocí kabelu IEEE 1394. Některé videokamery mohou pracovat s portem USB 2.0 prostřednictvím kabelu USB. Doporučuje se však IEEE 1394. Pokud má videokamera oba porty (IEEE 1394 i USB), použijte k zachytávání videa port IEEE 1394.

Poznámka: Nepřipojujte videokameru současně k portu IEEE 1394 i USB 2.0.

Videokamera HDV Zapojte videokameru HDV do portu IEEE 1394 pomocí kabelu IEEE 1394. Zachytávat HDV pomocí portů USB nelze.

Webová kamera nebo zařízení WDM (pouze v systému Windows) Zapojte webovou kameru nebo jiné zařízení WDM do portu USB počítače pomocí kabelu USB. Video nebo statické obrazy můžete z webových kamer zachytávat prostřednictvím portů USB 1.0.

Analogové zařízení Zapojte analogové zařízení do převodníku AV DV nebo digitální videokamery pomocí analogových konektorů a zástrček. Zapojte převodník AV DV nebo digitální videokameru do portu IEEE 1394 počítače pomocí kabelu IEEE 1394.

Poznámka: Pokud počítač nemá vestavěný port IEEE 1394 ani USB 2.0 nebo pokud videokamera neobsahuje odpovídající kabel, můžete si vše zakoupit v obchodě s počítači, videokamerami nebo spotřební elektronikou.

2 Pokud to videokamera vyžaduje, použijte k aktivaci portu IEEE 1394 síťový adaptér.

Poznámka: Některé videokamery mohou přejít do režimu spánku nebo neaktivního režimu, pokud videokamera po určitou dobu nezaznamená žádnou akci, a to i v případě, že je připojena k síťovému adaptéru.

Další témata nápovědy

„Vytvoření mluveného komentáře“ na stránce 243

„Přidávání videí pomocí Nástroje pro import videa“ na stránce 51

Příprava projektu pro zachytávání videa

Před zachytáváním digitálního videa potřebujete vytvořit projekt s přednastaveními, která odpovídají formátu (DV nebo HDV), televizní normě (NTSC nebo PAL) a poměru stran snímku (standardní 4:3 nebo širokoúhlý 16:9), který použijete ke snímání záznamu.

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Na úvodní obrazovce klepněte na možnost Nový projekt.
- Zvolte příkaz Soubor > Nový > Projekt.

2 V dialogu Nový projekt napište název projektu a potom klepněte na položku Změnit nastavení.

3 Vyberte přednastavení (rozbalte složky přednastavení, chcete-li zobrazit všechna přednastavení) a potom klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: Přednastavení videokamer s pevným diskem nebo pamětí flash používají obrácené pořadí pulsů. Vyberte tato přednastavení, pokud záznam používá nejprve horní puls.

Další témata nápovědy

„Vytvořte nový projekt.“ na stránce 20

„Vytvoření nebo změna přednastavení projektu“ na stránce 30

„O nastaveních a přednastaveních projektu“ na stránce 30

Informace o časovém kódu


Při zachytávání videa je důležité pochopit základy časového kódu. Číslo časového kódu představují umístění snímku ve videoklipu. Mnoho videokamer zaznamenává časový kód jako součást videosignálu. Formát časového kódu je založen na počtu snímků za sekundu (fps), které videokamera zaznamenává, a počtu snímků za sekundu, které se zobrazují při přehrávání. Video má standardní kmitočet snímků buď 29,97 fps pro NTSC (severoamerický a japonský televizní standard), nebo 25 fps pro PAL (evropský televizní standard). Časový kód popisuje umístění snímku ve formátu hodiny:minuty:sekundy:snímky. Například 01:20:15:10 určuje, že zobrazený snímek se nachází na scéně v čase 1 hodina, 20 minut, 15 sekund jako 10. snímek.




Zachytávání videa

Přehled panelu Zachytávání

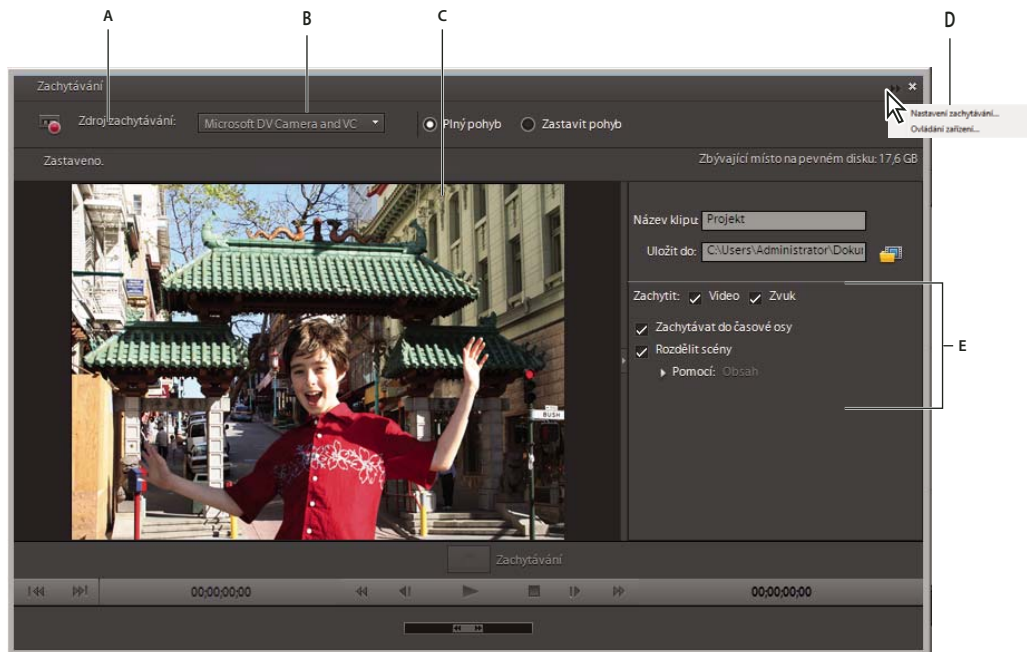
Panel Zachytávání můžete používat ke sledování videa a k přístupu ke všem příkazům zachytávání. Adobe Premiere Elements automaticky zjistí připojené zařízení pro zachytávání a zobrazí výstrahu v případě neshody.

Tento panel obsahuje oblast náhledu videa, ovládací prvky záznamu, indikátor místa na disku a zobrazení časového kódu. Na pravé straně panelu Zachytávání můžete určit nastavení zachytávání.

Chcete-li otevřít panel Zachytávání, klepněte na panelu Úlohy na položku Uspořádat, klepněte na položku Získat média  a vyberte jednu z následujících položek:

-  Videokamera DV
-  Videokamera HDV
-  Webová kamera nebo zařízení WDM

Poznámka: Zařízení WDM je podporováno pouze v systému Windows.

Zachytávání videa

Panel Zachytávání

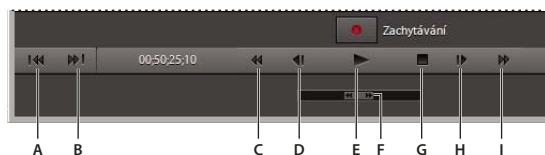
A. Stavová oblast B. Nabídka zdroje zachytávání C. Oblast náhledu D. Nastavení zachytávání E. Nabídka panelu zachytávání

Další témata nápovědy

„[Odstraňování problémů](#)“ na stránce 291

Zachytávání záznamu s použitím ovladače zařízení

Zachytávání záznamu pomocí *ovladač zařízení* jednoduše znamená použití ovládacích prvků (Spustit, Rychle dopředu, Přetočit dozadu, Pozastavit, Zastavit, Záznam a podobně) na panelu Zachytávání k ovládání zařízení namísto použití ovládacích prvků na zařízení. Ovladač zařízení je pohodlný způsob k vyhledání a zachycení scén.



Ovládací prvky panelu Zachytávání

A. Předchozí scéna B. Následující scéna C. Přetočit dozadu D. Krok zpět E. Spustit F. Posuvník G. Zastavit H. Krok dopředu I. Rychle dopředu

Ovladač zařízení můžete použít u videokamer DV a HDV a kazetových zařízení, když je připojíte pomocí portu IEEE 1394 (doporučeno) nebo portu USB. Pokud pro připojení použijete port USB a nedostanete ovladač zařízení, použijte místo toho port IEEE 1394.

Pokud zařízení tyto porty nepoužívá, ovladač zařízení nebude k dispozici a k zachytávání musíte využít ovládací prvky přímo na zařízení.

Zachytávání videa

Pokud zachytáváte pouze část kazety namísto celé, zaznamenejte na začátku i na konci minimálně 3 sekundy přídatného záznamu (který se nazývá *popisovač*), abyste zajistili toleranci chyb během zachytávání. Táhlá rovněž umožňují provést čistší přechody a větší flexibilitu při ořezávání klipů.

- 1 Připojte videokameru DV, HDV nebo WDM nebo webovou kameru k počítači.
- 2 Videokameru zapněte a nastavte ji do režimu přehrávání, který může být označen jako VTR, VCR nebo Play. Můžete ji rovněž ponechat v režimu záznamu.
- 3 Spusťte aplikaci Adobe Premiere Elements.
- 4 Na úvodní obrazovce vyberte položku Nový projekt nebo Otevřít projekt.
- 5 Zvolte příkaz Uspořádat > Získat média a vyberte položku Videokamera DV, Videokamera HDV nebo Webová kamera nebo zařízení WDM.

Aplikace Adobe Premiere Elements automaticky detekuje připojené zařízení a nabídne alternativu v případě neshody. Máte-li připojeno více než jedno zařízení, vyberte zařízení z nabídky Zdroj zachytávání.

- 6 (Volitelné) Vyberte nebo nastavte na panelu Zachytávání libovolnou z následujících položek:

Název klipu Určuje název zachyceného klipu.

Uložit do Určuje složku, do které se budou ukládat zachycené klipy.

Zachytávat do časové osy Automaticky sestavuje všechny zachycené klipy do časové osy v pořadí, ve kterém byly zachyceny. Poskytuje tak rychlý způsob přípravy filmu pro střiž. Zrušte označení této možnosti, pokud plánujete umístit klipy v pořadí, které je jiné než na původní kazetě.

Rozdělit scény Rozdělí klipy na samostatné scény na základě informací časového kódu nebo videoobsahu. Když vyberete tuto možnost, budou scény po dokončení zachytávání automaticky rozděleny. Časový kód detekuje scény na základě toho, kdy bylo během nahrávání stisknuto tlačítko záznamu. Obsah detekuje scény na základě změn v obsahu. Scény můžete detekovat ve videu HDV nebo WDM po zachycení záznamu pomocí příkazu Detekce scén podle obsahu.

Nastavení zachytávání (Nabídka panelu zachytávání) Automaticky jsou nastavena na základě připojeného zařízení, ale podle potřeby je můžete změnit. Tato nastavení určují formát zdroje videa z nabídky Formát zachytávání: Zachytávání DV, Zachytávání HDV nebo Zachytávání WDM (pro zachytávání z webové kamery použijte WDM).

- 7 Vyhledejte scénu, kterou chcete zachytávat, provedením jedné z následujících operací.

- Přetáhněte zobrazení Časový kód aktuální polohy nebo na něj klepněte a zadejte požadovaný časový kód.
- (Pouze Windows) Přejděte na další nebo předchozí scény klepnutím na tlačítko Následující scéna ►► nebo Předchozí scéna ◄◄.

Poznámka: Aktivováním libovolného jiného okna aplikace než je panel Zachytávání proces zachytávání zastavíte. Pokud chcete, aby zachytávání pokračovalo bez přerušování, nepřecházejte do žádného jiného panelu.

- 8 Klepněte na tlačítko Zachytávat.

V panelu Zachytávání se přehraje náhled videa. Pokud se z nějakého důvodu video v panelu Zachytávání nezobrazuje, zobrazí se výchozí obraz se zprávou „Přehrávání probíhá na videohardware“ a přehrávaný obraz uvidíte na samotném zařízení.

- 9 Chcete-li zachytávání zastavit před koncem kazety, klepněte na tlačítko Pozastavit.

- 10 (Volitelné) Provedte jeden z následujících úkonů:

- Vyberete-li možnost Detekce scén, pomocí tlačítek Následující scéna nebo Předchozí scéna se přesuňte na další scénu, kterou chcete zachytávat.

- Pokud jste možnost Detekce scén nevybrali a zachytili jste pouze část videa, opakujte tento postup k vyhledání a zachycení dalšího segmentu videa.

11 Po dokončení zachytávání panel Zachytávání zavřete.

Zachycené klipy se objeví na panelu Úlohy v zobrazení Projekt a také na pracovní ploše Uspořádat.



Chcete-li pracovat s některými ovládacími prvky panelu Zachytávání prostřednictvím klávesnice, prohlédněte si tip nástroje každého ovládacího tlačítka. (Umístěním ukazatele nad tlačítko zobrazíte tip nástroje.)

Další témata nápovědy

„Rozdělení scén podle časového kódu nebo změny obsahu“ na stránce 45

Změna nastavení ovladače zařízení

Nastavení ovladače zařízení je přednastaveno na optimalizované hodnoty. Informace o zařízení ke odvození přímo z připojeného zařízení (například videokamery DV nebo webové kamery). Podle potřeby však můžete určit jiný typ zařízení pro zachytávání nebo změnit nastavení zařízení. Můžete také změnit délku přehrávání před začátkem a posun časového kódu. Když se nastavení zařízení a nastavení kamery projektu neshodují, zobrazí se zpráva upozorňující, že výsledky nemusí být optimální.

- ❖ Klepněte na položku Úpravy > Předvolby > Ovládání zařízení / Adobe Premiere Elements 9 > Předvolby > Ovládání zařízení nebo vyberte položku Ovládání zařízení v nabídce panelu Zachytávání a nastavte kterékoliv z následujících možností:

Zařízení Určuje typ zařízení, ze kterého budete zachytávat záznam. Pokud používáte k zachytávání IEEE 1394, vyberte položku Ovladač zařízení DV/HDV. Pokud používáte k zachytávání USB 2.0, vyberte položku USB video třídy 1.0 – ovladač zařízení.

Přehrávání před začátkem Určuje počet sekund, o které chcete, aby aplikace Adobe Premiere Elements přetočila kazetu před zadaný počáteční čas, aby mohlo zařízení dosáhnout konstantní rychlosti. Kazeta se bude přehrávat zadaný čas před začátkem záznamu.

Posun časového kódu Označuje počet snímků, o které se upraví časový kód obsažený v zachyceném videu tak, aby odpovídal stejnému číslu časového kódu stejného snímku na zdrojové kazetě.

Zachytávání záznamu bez ovladače zařízení

Pokud zařízení, na kterém je zdrojový záznam, nemá port IEEE 1394 ani USB 2.0 a pokud nepoužíváte sériový ovladač zařízení k ovládání analogového zařízení, nemůžete k zachytávání záznamu používat ovládací prvky na panelu Zachytávání. Namísto toho můžete při zachytávání ovládat zařízení ručně. Můžete rovněž zachytávat živé videostreamy z videokamery v režimu kamery a ze zařízení jako jsou webové kamery.

- 1 Připojte zařízení k počítači.
- 2 Klepněte na položky Uspořádat > Získat média a vyberte položku Videokamera DV, Videokamera HDV nebo Webová kamera nebo zařízení WDM.
- 3 (Volitelné) Vyberte nebo nastavte na panelu Zachytávání libovolnou z následujících položek:

Název klipu Určuje název zachyceného klipu.

Uložit do Určuje složku, do které se budou ukládat zachycené klipy.

Zachytávání: Video, Zvuk Určuje, zda bude zachytáváno video, zvuk nebo obojí.

Zachytávat do časové osy Automaticky sestavuje všechny zachycené klipy do časové osy v pořadí, ve kterém byly zachyceny. Poskytuje tak rychlý způsob přípravy filmu pro střih. Zrušte označení této možnosti, pokud plánujete umístit klipy v pořadí, které je jiné než na původní kazetě.

Rozdělit scény Rozdělí klipy na samostatné scény na základě informací časového kódu nebo videoobsahu. Když vyberete tuto možnost, budou scény po dokončení zachytávání automaticky rozděleny. *Časový kód* detekuje scény na základě toho, kdy bylo během nahrávání stisknuto tlačítko záznamu. *Obsah* detekuje scény na základě změn v obsahu. Scény můžete detekovat ve videu HDV nebo WDM po zachycení záznamu pomocí příkazu Detekce scén podle obsahu.

Nastavení zachytávání (Nabídka panelu zachytávání) Automaticky jsou nastavena na základě připojeného zařízení, ale podle potřeby je můžete změnit. Tato nastavení určují formát zdroje videa z nabídky Formát zachytávání: Zachytávání DV, Zachytávání HDV nebo Zachytávání WDM (pro zachytávání z webové kamery použijte WDM).

4 Z nabídky panelu zachytávání vyberte položku Ovladač zařízení a potom vyberte z nabídky Zařízení položku Žádné.

5 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Pokud je zařízení kazetová videokamera nebo kazetové zařízení, použijte jeho ovládací prvky k zavedení videokazety do bodu několik sekund před snímek, od kterého chcete začít zachytávat a zařízení pozastavte. Potom stiskněte tlačítko pro přehrávání na zařízení a klepněte na tlačítko Zachytávat na panelu Zachytávání.
- Pokud je zařízením zdroj živého videa, například webová kamera, ujistěte se, že je na panelu Zachytávání přehráván náhled videa. Potom klepněte na tlačítko Zachytávat na panelu Zachytávání.

6 Až uvidíte místo, kde chcete záznam zastavit, počkejte několik sekund, abyste zajistili dostatek místa pro střih, a potom klepnutím na tlačítko Pozastavit zastavte záznam.

Zachycené klipy se objeví na panelu Úlohy v zobrazení Projekt a také na pracovní ploše Uspořádat.

Další témata nápovědy

„[Rozdělení scén podle časového kódu nebo změny obsahu](#)“ na stránce 45

Rozdělení scén podle časového kódu nebo změny obsahu

Ve výchozím nastavení aplikace Adobe Premiere Elements používá funkci detekce scén při zachytávání klipů. Můžete si vybrat mezi dvěma typy detekce scén: Časový kód a Obsah.

Časový kód (Výchozí nastavení pro kamery DV, není k dispozici pro kamery HDV a webkamery) Detekuje mezery mezi scénami pomocí údajů o čase a datu na kazetě. (Videokamery DV a HDV přidávají na kazetu údaj o datu/čase při každém stisknutí tlačítka záznamu). Když použijete detekci scén podle časového kódu, pro každou scénu se zaznamená samostatný klip a umístí se na panel Úlohy do zobrazení Projekt. Detekce scén podle časového kódu nefunguje pro klipy HDV, klipy WDM a takové klipy DV, které byly zaznamenány kopírováním z jiné kazety (například DV na DV nebo analogový záznam na DV). Na pracovní ploše Uspořádat se každá scéna zobrazí jako samostatný klip.

Obsah (Výchozí pro HDV a WDM) Detekuje mezery s použitím změn v obsahu. Tento proces proběhne po zachytávání a lze jej použít na libovolný videoklip v zobrazení Projekt. Když použijete detekci scén podle obsahu, nové instance klipu se přidají do složky v zobrazení Projekt. Každá instance obsahuje celý obsah, je však oříznuta na scénu. Detekce scén podle obsahu závisí na projektu. Pokud spustíte detekci scén podle obsahu na klip a ten potom importujete do jiného projektu, budete muset spustit detekci scén podle obsahu znovu. Na pracovní ploše Uspořádat se objeví pouze původní klip.

Ačkoliv detekce scén podle obsahu neprobíhá během zachycování, můžete ji použít na klipy okamžitě po zachycení.

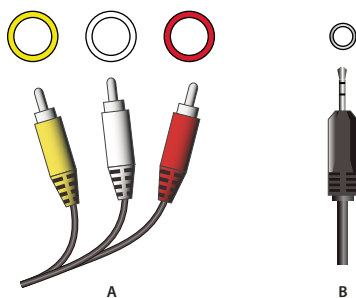
❖ V panelu Zachytávání proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte položku Rozdělit scény podle > Časový kód.
- Vyberte položku Rozdělit scény podle > Obsah.

Po zachycení klipů a detekci scén se oříznuté klipy objeví v zobrazení Projekt na panelu Úlohy.

Převádění analogového videa na digitální

Dříve než byly videokamery DV široce rozšířeny, většina lidí používala videokamery, které zaznamenávaly analogový obraz na kazety VHS, 8mm kazety nebo jiné analogové kazetové formáty. Chcete-li použít video z analogových zdrojů v projektu aplikace Adobe Premiere Elements, musíte nejdřív převést (digitalizovat) záznam do digitální podoby, protože aplikace Adobe Premiere Elements přijímá pouze přímý vstup z digitálních zdrojů. Chcete-li digitalizovat záznam, můžete použít buď digitální videokameru, nebo samostatné zařízení, které provádí převod analogového videa na digitální. (AV DV).



Analogové konektory a zástrčky

A. Analogové zástrčky RCA pro video (žlutá), levý zvukový kanál (bílá) a pravý zvukový kanál (červená). **B.** Stereo minizástrčka typicky používaná u stereo zvukových zařízení

Převod můžete úspěšně provést pomocí následujících metod:

- Použijte digitální videokameru k získání výstupního digitálního signálu z analogového vstupu. Připojte analogový zdroj do vstupních konektorů na digitální videokameře a tu připojte k počítači. Některé digitální videokamery tuto metodu nepodporují. Další informace naleznete v dokumentaci k videokameře.
- Použijte digitální videokameru k záznamu záběrů z analogového zdroje. Připojte výstup analogového zdroje do analogových vstupů digitální videokamery. Potom zaznamenejte analogový záznam na digitální kazetu. Po dokončení záznamu může aplikace Adobe Premiere Elements zachytávat záznam z digitální videokamery. Toto je velmi běžný postup. Další podrobnosti o záznamu z analogových zdrojů najdete v dokumentaci k videokameře.
- Použijte zvukovou kartu počítače, pokud má vstup pro mikrofon, k zachytávání zvuku z mikrofonu.
- Použijte převodník AV DV k přemostění spojení mezi analogovým zdrojem a počítačem. Připojte analogový zdroj do převodníku a připojte ho k počítači. Aplikace Adobe Premiere Elements potom zachytí digitalizovaný záznam. Převodníky AV DV jsou dostupné v mnoha větších obchodech se spotřební elektronikou.

Poznámka: Pokud provádíte zachytávání pomocí převodníku AV DV, bude možná nutné provádět zachytávání bez použití ovladače zařízení.

Zachytávání zastaveného pohybu a časosběrného videa

Informace o animaci zastaveného pohybu a o časosběrném videu

Pomocí animace zastaveného pohybu a časosběrného videa můžete neživým objektům dodat pohyb nebo zobrazit růst květiny a květu za pár sekund. V tomto režimu zachytáváte samostatné snímky videa v dlouhých časových intervalech a později je přehrajete s normálním kmitočtem snímků.

Animace zastaveného pohybu nebo časosběrná videa můžete vytvořit klepnutím na panelu Zachytávání na tlačítko Zastavit pohyb. Snímky můžete zachytit buď z předem nahrané kazety nebo z živého výstupu kamery. Zachytávání zastaveného pohybu vám umožňuje ručně vybrat snímky, které chcete zachytit. Časosběrný režim automaticky zachytí snímky v nastavených intervalech. Pomocí časosběrného režimu můžete dlouhé události, například západ slunce nebo rozkvět květiny, zkrátit na velmi krátké okamžiky.

Poznámka: Nelze zachytávat video zastaveného pohybu ze zdroje HDV. Další informace o videu zastaveného pohybu najdete v nápovědě aplikace Adobe Premiere Elements.

Zachytávání videa zastaveného pohybu

1 Připojte zachytávací zařízení k počítači a zapněte jej.

Poznámka: Pokud používáte zařízení WDM, pravděpodobně ho budete muset zapnout poklepáním na jeho ikonu ve složce Tento počítač v systému Windows®. Tím v systému Windows pravděpodobně otevřete okno s náhledem videa. Než budete pokračovat, zavřete toto okno s náhledem.

2 Pokud se jedná o kazetové zařízení, proveďte jeden z následujících kroků:

- Pokud zachytáváte z videokamery živě, přepněte ji do režimu kamery.
- Pokud zachytáváte z videokazety, přepněte zařízení do režimu přehrávání, VTR nebo VCR.

3 Klepněte na položky Uspořádat > Získat médium a vyberte připojené zařízení.

4 Na panelu Zachytávání vyberte položku Zastavit pohyb.

5 Klepněte na položku Vytvořit nové zastavení pohybu. V okně zachytávání se přehraje náhled zdroje živého videa.

6 Chcete-li zachytávat z videokazety, přetočte ji o pár sekund před první snímek, který chcete zachytit, a zařízení pozastavte. Použijte ovládací prvky posuvníku na panelu Zachytávání, pokud máte ovladač zařízení, v opačném případě použijte ovládací prvky zařízení.

7 (Volitelné) Vyberte v nabídce panelu Zachytávání položku Zachytávat do časové osy, pokud chcete každý snímek po zachycení přidat na časovou osu.


8 (Volitelné – pouze v systému Windows) Vyberte v pravé dolní části panelu Zachytávání položku Průsvitky k zobrazení průsvitek – překrytí předešlých zachycených snímků. Průsvitky můžete použít k zarovnání animovaných snímků.

9 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li zachytávat z videokazety, vyhledejte snímky, které chcete zachytit, pomocí ovládacích prvků Spustit a Pozastavit na panelu Zachytávání nebo na samotném zařízení.
- Chcete-li zachytávat ze zdroje živého videa, nasměrujte kameru na předmět a spusťte záznam.

10 Klepněte na tlačítko Zachytit snímek, vždy když se na panelu Zachytávání zobrazí snímek, který chcete zachytit.

Každý snímek, který zachytíte, se objeví v zobrazení Projekt a uloží se na pevný disk jako soubor BMP s pořadovým číslem v názvu.

11 Klepněte na tlačítko Zavřít  v pravém horním rohu panelu Zachytávání.

Zastavení a spuštění zachytávání zastaveného pohybu

Pokud potřebujete zastavit práci při zachytávání videa zastaveného pohybu z videokazety, můžete v ní pokračovat jindy, pokud první snímek pokračování spárujete s posledním snímkem v předchozí relaci.



- 1 Klepněte na položky Uspořádat > Získat médium a vyberte připojené zařízení.
- 2 Na panelu Úlohy klepněte na položku Uspořádat a potom na Projekt.
- 3 Přetáhněte poslední statický obraz zachycený v předchozí relaci ze zobrazení Projekt do oblasti náhledu panelu Zachytávání.

Poslední snímek se na panelu Zachytávání překryje přes aktuální zdroj videa a tím usnadní zarovnání objektu s jeho posledním obrazem. Když klepnutím na tlačítko Zachytit snímek začnete novou relaci, nově zachycený snímek bude očíslován následujícím číslem za posledním zachyceným snímkem.

Zachytávání časosběrného videa

- 1 Připojte zachytávací zařízení k počítači a zapněte jej.

Poznámka: Pokud používáte zařízení WDM, pravděpodobně ho budete muset zapnout poklepáním na jeho ikonu ve složce Tento počítač v systému Windows. Tím v systému Windows pravděpodobně otevřete okno s náhledem videa. Než budete pokračovat, zavřete ho.

- 2 Pokud se jedná o kazetové zařízení, proveďte jeden z následujících kroků:
 - Pokud zachytáváte z videokamery živě, přepněte ji do režimu kamery.
 - Pokud zachytáváte z videokazety, přepněte zařízení do režimu přehrávání, VTR nebo VCR.
 - 3 Klepněte na položky Uspořádat > Získat médium a vyberte připojené zařízení.
 - 4 (Volitelné) Vyberte položku Zachytávat do časové osy, pokud chcete každý snímek po zachycení přidat na časovou osu.
 - 5 Na panelu Zachytávání vyberte položku Zastavit pohyb.
 - 6 Klepněte na položku Vytvořit nové zastavení pohybu. V okně zachytávání se přehraje náhled zdroje živého videa.
 - 7 (Volitelné – pouze v systému Windows) Vyberte v pravém dolním rohu panelu Zachytávání položku Průsvitky k zobrazení průsvitek – překrytí předešlých zachycených snímků. Průsvitky můžete použít k zarovnání animovaných objektů.
 - 8 Vyberte v levém dolním rohu panelu Zachytávání položku Časosběrný režim.
 - 9 Klepněte na ikonu Nastavit čas .
 - 10 V poli Kmitočet nastavte přetáhnutím libovolného z časových ovládacích prvků (h, min, s) interval, ve kterém chcete, aby počítač snímky zaznamenával. Například nastavením parametru Kmitočet na hodnotu 1 minuta budete každou minutu zaznamenávat jeden snímek.
 - 11 V poli Trvání nastavte přetáhnutím časových ovládacích prvků délku relace zachytávání. Například při trvání 5 hodin se budou nastaveným kmitočtem snímky zachytávat po dobu 5 hodin.
 - 12 Klepněte na tlačítko OK a potom klepněte na tlačítko Spustit časosběrný režim.
- Snímky se budou zachytávat zadanou rychlostí.
- 13 Po dokončení časosběrného zachytávání klepněte na tlačítko Zavřít  v pravém horním rohu panelu Zachytávání.

Odstranění předcházejícího snímku zastaveného pohybu nebo časosběrného videa


Při zaznamenávání snímků zastaveného pohybu můžete občas potřebovat odstranit poslední získaný snímek, například po neúmyslném zachycení ruky nebo jiného rušivého objektu.

❖ Klepněte na ikonu Odstranit snímek  v levém dolním rohu panelu Zachytávání.

Poznámka: Můžete odstranit i další snímky počínaje od nejnovějšího směrem ke starším a to opakovaným klepáním na tlačítko Odstranit snímek.

Náhled filmu ze zastaveného pohybu nebo časosběrného režimu

Při vytváření filmu ze zastaveného pohybu nebo časosběrného režimu můžete kdykoliv přehrát náhled filmu. To je vhodné například tehdy, když se chcete podívat, zda dosahujete očekávaných výsledků, nebo zda je nutné odstranit některé snímky, než bude možné pokračovat.

- 1 Na panelu Zachytávání v zobrazení Zastavit pohyb vyberte v pravém dolním rohu položku Náhled.
- 2 Na panelu Zachytávání klepněte na tlačítko Spustit .

Panel Zachytávání přehraje náhled filmu vytvořeného ze snímků zastaveného pohybu, které jste doposud zaznamenali.

- 3 Zrušením zaškrtnutí možnosti Náhled se vrátíte zpět k zachytávání snímků.

Předvolby zastaveného pohybu

Z nabídky panelu Zachytávání můžete vybrat možnost Předvolby zastaveného pohybu.

Úroveň krytí Nastavuje úroveň krytí průsvitek. Zvýšením tohoto čísla snížíte průhlednost průsvitek. Funkce Průsvitky překrývá dříve zachycené snímky přes zdroj videa, abyste mohli lépe umístit objekty, které chcete animovat.

Poznámka: Možnost Průsvitky je k dispozici pouze v systému Windows.

Počet průsvitek Nastavuje počet současně zobrazených průsvitek.

Kmitočet snímků Nastavuje počet snímků za sekundu.

Kapitola 5: Import a přidávání médií

Aplikace Adobe Premiere Elements umožňuje přidávání videa, zvuku, grafiky a statických obrazů do projektu z mnoha zdrojů. Lze provádět import z živých nebo nahraných zdrojů a z řady různých zařízení v analogovém nebo digitálním formátu.

Přidávání souborů do projektu


Načítání médií do projektu

Existují čtyři základní metody přidávání médií do projektů:


- *Zachytávání* z kazety nebo živých zdrojů
- *Import* souborů z jiných typů úložišť
- *Přidávání* z pracovní plochy Uspořádat
- *Záznam* mluvených komentářů z mikrofonu


Multimediální soubory jsou po přidání do projektu přidány do zobrazení Projekt a do pracovního prostoru Uspořádat. Jednotlivé soubory jsou zastoupeny miniaturami zvanými klipy. Klipy, ať už obsahují zvuk, video nebo statické obrazy, jsou stavebními kameny filmů.


Chcete-li do projektu načíst nová média, klepněte na panelu Úlohy na položku Uspořádat a potom zvolte možnost Získat média. K přidání médií použijte kteroukoliv z následujících možností:

 **Videokamera DV** Zachycuje video z videokamery DV připojené přes port FireWire (IEEE 1394) nebo USB. Tato možnost otevře okno zachytávání.


 **Videokamera HDV** Zachycuje video z videokamery HDV připojené přes port FireWire (IEEE 1394). Tato možnost otevře okno zachytávání.


 **Videokamera DVD nebo jednotka DVD v počítači** Importuje video z jednotky DVD nebo z DVD v kameře připojené přes port USB. Z videokamery DVD lze importovat formát AVCHD. Tato možnost otevře okno Adobe Premiere Elements – Nástroj pro import videa.

 **Videokamery Flip a AVCHD, fotoaparáty a telefony** Importuje média ze zařízení, která ukládají soubory videa do paměti Flash nebo na disk. Mezi taková zařízení patří videokamery Flip a další kompaktní videokamery, videokamery AVHCD a DVD, digitální zrcadlovky a další fotoaparáty a mobilní telefony.

 **Webová kamera nebo zařízení WDM** Zachycuje video z webové kamery nebo ze zařízení pro digitalizaci kompatibilního s technologií WDM. Tato možnost otevře okno zachytávání.

***Poznámka:** Volba zařízení WDM je k dispozici pouze v operačním systému Windows®.*

 **Digitální fotoaparát a telefony** Importuje fotografie z fotoaparátu nebo mobilního telefonu připojeného pomocí rozhraní USB. Tato možnost otevře okno Adobe Premiere Elements – Media Downloader.

 **Soubory a složky** Importuje soubory videa, fotografie a zvukové soubory z pevného disku osobního počítače.

Další témata nápovědy

„[Zachytávání videa](#)“ na stránce 38

Přidávání videí pomocí Nástroje pro import videa

Kromě videokamer DV může video zaznamenávat a ukládat i řada jiných typů zařízení. Pomocí Nástroje pro import videa lze importovat soubory z videokamer bez kazet a mobilních zařízení a také z vyměnitelných médií, např. disků DVD, paměťových karet a multimediálních karet. Tyto soubory jsou kopírovány do určeného umístění na pevném disku a přidány na pracovní plochu Uspořádat a do zobrazení Projekt.

Ujistěte se, že záznam přidávaný do projektu odpovídá přednastavení projektu. V případě neshody se zobrazí dialogové okno s příslušným upozorněním. Pomocí tohoto dialogového okna můžete určit, aby aplikace Adobe Premiere Elements změnila nastavení projektu podle klipů.

Poznámka: Soubory obrazů importovat nelze. Pro fotografie používejte volbu Digitální fotoaparát a telefony.

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vložte disk DVD do jednotky DVD počítače.
- Připojte k počítači čtečku karet, například pro karty SD nebo Memory Stick.
- Připojte digitální fotoaparát, mobilní telefon či jiné zařízení k počítači pomocí portu USB 2.0.



Port USB 2.0

Poznámka: Nezapomeňte instalovat všechny ovladače požadované daným zařízením. Ověřte v příručce.

2 Na panelu Úlohy klepněte na položku Uspořádat a potom zvolte možnost Získat média.

3 Klepněte na zařízení, z něhož chcete importovat.

- DVD videokamera nebo jednotka DVD v počítači
- Videokamery Flip a AVCHD, fotoaparáty a telefony

Zobrazí se dialogové okno Nástroj pro import videa.

4 V nabídce Zdroj vyberte zařízení, z něhož chcete stahovat filmové klipy.

Na panelu pod nabídkou Zdroj se zobrazí obsah zařízení nebo disku. V dolní části panelu s obsahem se zobrazuje počet souborů a velikost obsahu.

5 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li importovat *veškerý* obsah zobrazený na panelu, klepněte na možnost Vybrat vše.
- Chcete-li importovat několik klipů, klepněte na tlačítko Zrušit výběr všech a vyberte pouze klipy, které chcete importovat.

Poznámka: Klepnutím na klip můžete přehrát náhled jeho obsahu. Klepněte na tlačítko Spustit na panelu Náhled.

6 Chcete-li určit umístění pro uložené soubory, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Pokud chcete soubory ukládat do výchozí složky Adobe, ponechte umístění tak, jak se zobrazilo v dialogovém okně.

- Pokud chcete určit jiné umístění, klepněte na tlačítko Procházet (v systémech Windows i MacOS) a vyberte složku. Pokud chcete vytvořit a pojmenovat novou složku, můžete jako další možnost klepnout na položku Vytvořit novou složku (Windows) / Nová složka (Mac OS).

7 V nabídce Přednastavení vyberte způsob pojmenování stažených souborů.

Název souboru Zachová názvy souborů vytvořené videokamerou.

Název složky – číslo Pokud je název složky například Záběry ze svatby, budou klipy pojmenovány Záběry ze svatby – 001, Záběry ze svatby – 002 atd.

Datum – název souboru K názvu vytvořenému videokamerou přidá časové razítko. Časové razítko představuje aktuální datum a čas – tedy datum a čas, kdy jste filmy přenesli do počítače.

Poznámka: Chcete-li soubory přejmenovat, odstraňte je z Organizátoru a poté je znovu importujte.

Vlastní název – číslo Do pole Název zadejte vlastní název. Pokud do pole zadáte například název Dovolená, budou klipy pojmenovány Dovolená – 001, Dovolená – 002 atd.

8 (Volitelné) Chcete-li vybrané soubory po importu odstranit z fotoaparátu, vyberte volbu Po zkopírování odstranit originály.

9 (Volitelné) Nechcete-li, aby byly importované klipy po importu přidány na časovou osu, odznačte možnost Přidat na časovou osu. Importované klipy se přidají pouze do Organizátoru.

10 (Volitelné) Chcete-li z vybraných klipů vytvořit rychlý film, vyberte volbu Vytvořit rychlý film.

11 Klepněte na tlačítko Získat média. Tento proces můžete kdykoliv zastavit klepnutím na tlačítko Zrušit v dialogovém okně s průběhem.

Poznámka: Nechcete-li použít všechny přidané soubory, můžete je odstranit ze zobrazení Projekt. Odstraněním souborů z panelu Úlohy nedojde k jejich odstranění z pevného disku. Tento postup je vhodné použít u velkých souborů VOB.

Další témata nápovědy

„Příprava projektu pro zachytávání videa“ na stránce 41

„Zachytávání záznamu s použitím ovladače zařízení“ na stránce 42

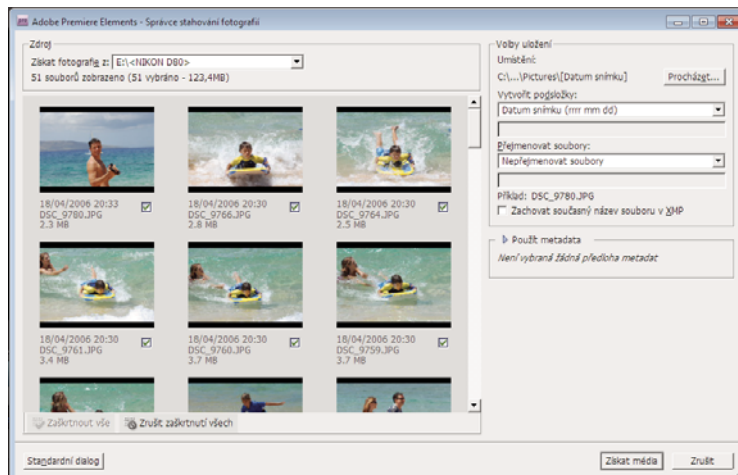
„O nastaveních a přednastaveních projektu“ na stránce 30

Přidání fotografií pomocí Správce stahování fotografií

1 Připojte k počítači digitální fotoaparát nebo mobilní telefon.

Poznámka: Nezapomeňte instalovat všechny ovladače požadované daným zařízením. Ověřte v příručce.

2 V dialogovém okně Adobe Premiere Elements – Správce stahování fotografií klepněte na tlačítko Dialog dalších voleb.

Import a přidávání médií

Adobe Premiere Elements – Správce stahování fotografií (zobrazení dialogu s dalšími volbami)

- 3 V rozbalovací nabídce Získat fotografie z vyberte jednotku nebo zařízení. V dialogovém okně se zobrazí miniatury všech souborů, které lze importovat.
- 4 Chcete-li určit umístění pro uložené soubory, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Pokud chcete soubory ukládat do výchozí složky Adobe, ponechte umístění tak, jak se zobrazilo v dialogovém okně.
 - Pokud chcete určit jiné umístění, klepněte na tlačítko Procházet (v systémech Windows i MacOS) a vyberte složku. Pokud chcete vytvořit a pojmenovat novou složku, můžete jako další možnost klepnout na položku Vytvořit novou složku (Windows) / Nová složka (Mac OS).
 - Pokud chcete vytvořit jednu nebo více podsložek pro seskupování souborů podle zadaných kritérií, klepněte na trojúhelník u pole Vytvořit podsložky. V rozbalovací nabídce vyberte jednu z možností pojmenování podsložky.
 - Chcete-li soubory ve složce přejmenovat jednotně, klepněte na trojúhelník u pole Přejmenovat soubory. V rozbalovací nabídce vyberte možnost pojmenování souborů. Název souboru bude standardně nastaven na zadaný název složky. Při přidávání souborů do složky a do zobrazení Projekt se budou názvy souborů zvyšovat vždy o 0001. Jestliže zadáte například dovolena, změní se názvy souborů na dovolena0001.vob, dovolena0002.vob a podobně.
- 5 Vyberte soubory, které mají být přidány do zobrazení Projekt. Zaškrtnutí pod miniaturou souboru označuje, že je soubor vybrán. Ve výchozím nastavení jsou vybrány všechny soubory. Klepnutím na možnost zaškrtnutí odstraníte a tím soubor vyloučíte. Rovněž můžete vybrat všechny soubory nebo jejich výběr zrušit pomocí tlačítek Zaškrtnout vše a Zrušit zaškrtnutí všech.
- 6 Jestliže používáte metadata, můžete zaškrtnout možnost Zachovat aktuální název souboru v XMP.
- 7 Klepněte na trojúhelník u možnosti Použít metadata, vyberte předlohu a vyplňte pole Vytvořil a Copyright.
- 8 Klepněte na tlačítko Získat média. Tento proces můžete kdykoliv zastavit klepnutím na tlačítko Zrušit v dialogovém okně s průběhem.

Poznámka: *Nechcete-li použít všechny přidané soubory, můžete je odstranit ze zobrazení Projekt. Odstraněním souborů z panelu Úlohy nedojde k jejich odstranění z pevného disku.*

Další témata nápovědy

„Příprava projektu pro zachytávání videa“ na stránce 41

„Zachytávání záznamu s použitím ovladače zařízení“ na stránce 42

„O nastaveních a přednastaveních projektu“ na stránce 30

Přidávání souborů z pevného disku

- Na panelu Úlohy klepněte na položku Uspořádat, na položku Získat média a pak na tlačítko Soubory a složky. Vyhledejte a vyberte požadované soubory a klepněte na tlačítko Otevřít. Chcete-li přidat celou složku, vyberte ji a klepněte na tlačítko Přidat složku.
- Přetáhněte soubory a složky z panelu pracovní plochy do zobrazení Projekt.

Poznámka: Přístup k souborům uloženým na pevném disku můžete také získat pomocí aplikace Elements Organizer nebo klepnutím na položku Uspořádat. Zobrazí se soubory, které jste do aplikace Elements Organizer přidali z aplikace Adobe Premiere Elements nebo Adobe Photoshop Elements.

Přidávání číslovaných souborů statických obrazů jako jediného klipu

- 1 Přesvědčte se, zda mají všechny názvy souborů statických obrazů správnou příponu. Všechny názvy souborů v sekvenci musí mít před příponou stejný počet číslic – např. soubor000.bmp, soubor001.bmp atd.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Přejděte na panel Úlohy, klepněte na položku Uspořádat, na položku Získat média a pak na tlačítko Soubory a složky.
 - Klepněte na položku Soubor > Získat média z > Soubory a složky.
- 3 Vyhledejte a vyberte první číslovaný statický obraz v řadě. V nabídce Soubory typu vyberte možnost Číslované statické obrazy a klepněte na tlačítko Otevřít.

Aplikace Adobe Premiere Elements interpretuje všechny číslované soubory jako jedinou řadu.

Poznámka: Informace týkající se změny trvání statického obrazu naleznete v nápovědě v části „Nastavení trvání importovaných statických obrazů“.

Nastavení trvání importovaných statických obrazů

Statickému obrazu lze po jeho přidání přiřadit určitou dobu trvání, která určí, kolik času bude obraz zabírat na časové ose. Lze nastavit výchozí dobu trvání pro všechny přidávané statické obrazy a na časové ose lze změnit dobu jejich trvání.

Kmitočet snímků v projektu určuje, kolik času bude zabírat určitý počet snímků. Pokud například pro projekt NTSC s kmitočtem snímků 29,97 fps určíte 30 snímků, doba trvání každého statického snímku na časové ose bude přibližně 1 sekunda. Určíte-li pro projekt PAL s kmitočtem snímků 25 fps 25 snímků, doba trvání každého statického snímku na časové ose bude 1 sekunda.

Změna výchozí doby trvání statických obrazů

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - V systému Windows vyberte položku Úpravy > Předvolby > Všeobecné. V systému Mac OS vyberte položku Adobe Premiere Elements 9 > Předvolby > Všeobecné.
 - Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) v zobrazení Projekt panelu Úlohy a vyberte možnost Doba trvání statického obrazu.
- 2 V položce Výchozí doba trvání statického obrazu určete počet snímků, které chcete nastavit jako výchozí dobu trvání.

Poznámka: Změna výchozí doby trvání statických obrazů neovlivní trvání statických obrazů, které jsou již na časové ose, ose scén nebo v zobrazení Projekt. Chcete-li novou výchozí délku aplikovat pro všechny statické obrazy v projektu, odstraňte je ze zobrazení Projekt a znovu je importujte do projektu.

Nastavení jedinečné doby trvání statického obrazu

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Umístíte nástroj pro výběr nad některý konec obrazu a táhnete myší.
- Vyberte klip a zvolte možnost Klip > Roztáhnutí času. Zadejte novou dobu trvání a klepněte na tlačítko OK.

Podporované typy souborů pro import

Kromě zachytávání záznamu je rovněž možné importovat soubory obrazů, video soubory a zvukové soubory. Můžete přidávat soubory z těchto umístění: složky v počítači, přídatné pevné disky, čtečky karet, mobilní telefony, disky DVD, Blu-ray a CD, digitální fotoaparáty, jiná zařízení nebo internet. Aplikace Adobe Premiere Elements 9.0 podporuje video ve formátu DV, HDV, WDM (pouze v systému Windows) a AVCHD.

Soubory přidané do projektu se zobrazí v zobrazení Projekt a automaticky jsou přidány do aplikace Elements Organizer. Přidané soubory si mohou uchovat vazbu na aplikaci Adobe, v níž byly vytvořeny, jestliže při ukládání souboru v původní aplikaci zaškrtnete možnost Vložit vazbu na projekt. Pomocí tohoto odkazu lze v aplikaci Adobe Premiere Elements otevřít původní aplikaci souboru, provádět úpravy a ihned sledovat výsledky.

Poznámka: Některé formáty souborů vyžadují aktivaci komponent, aby je bylo možné přidat do projektu.

Další témata nápovědy

„Podporované typy souborů k ukládání a exportu“ na stránce 283

„Nalezení chybějících souborů projektu“ na stránce 25

„Import souboru titulku“ na stránce 240

Podporované formáty videa

- Adobe Flash® (.swf)
- Film ve formátu AVI (.avi)
- AVCHD (.m2ts, .mts, .m2t)
- Stream DV (.dv)
- Film ve formátu MPEG (.mpeg, .vob, .mod, .ac3, .mpe, .mpg, .mpd, .m2v, .mpa, .mp2, .m2a, .mpv, .m2p, .m2t, .m1v, .mp4, .m4v, .m4a, .aac, 3gp, .avc, .264)
- Film QuickTime (.mov, .3gp, .3g2, .mp4, .m4a, .m4v)
- TOD (.tod)
- Formát Windows Media (.wmv, .asf) – pouze v systému Windows

Poznámka: Aby bylo možné importovat video z mobilních telefonů (.3gp a .mp4), musí být v počítači instalována nejnovější verze softwaru QuickTime.

Podporované formáty statických obrazů

- Adobe Photoshop® (.psd)
- Titulek Adobe Premiere Elements (.prtl)
- Bitmapa (.bmp, .dib, .rle)
- CompuServe GIF® (.gif)
- Fireworks (.wbm)

- JPEG® (.jpg, .jpe, .jpeg, .jfif)
- Macintosh® PICT (.pct, .pic, .pict)
- Obraz Pixar (.pxr)
- Portable Network Graphic (.png)
- RAW (.raw, .raf, .crw, .cr2, .mrw, .nef, .orf, .dng)

Podporované zvukové formáty

- Advanced Audio Coding (.aac)
- Dolby® AC-3 (.ac3)
- Zvuk ve formátu AIFF pro počítače Macintosh® (.aif, .aiff)
- Zvuk ve formátu MP3® (.mp3)
- Zvuk ve formátu MPEG® (.mpeg, .mpg, .mpa, .mpe, .m2a)
- QuickTime (.mov, .m4a)
- Windows Media (.wma) – pouze v systému Windows
- Windows WAVE (.wav)

Poznámka: Formát Dolby AC-3 se importuje jako samostatný soubor .ac3 nebo jako součást kódovaného zvukového souboru typu .vob (DVD) nebo .mod (JVC® Everio), ale exportuje se pouze jako Dolby Digital Stereo.

Aktivace komponent pro import

Některé formáty souborů, např. MPEG-2, MPEG4(SP) a AMR, vyžadují aktivaci komponent, aby je bylo možné přidat do projektu. Jste-li připojeni k internetu, aktivace komponent proběhne automaticky. Pokud k internetu připojení nejste, zobrazí se dialogové okno Aktivace komponent.

- 1 Když se zobrazí dialogové okno Aktivace komponent, připojte se k internetu.
- 2 V dialogovém okně Aktivace komponent zkopírujte sériové číslo klepnutím na tlačítko Kopírovat.
- 3 Klepnutím na adresu URL přejděte na webovou stránku aktivace.
- 4 Do rámečku ID na webové stránce vložte sériové číslo.
Na webové stránce se zobrazí klíč k odemknutí.
- 5 Klíč zkopírujte, vložte jej do dialogového okna Aktivace komponent a klepněte na tlačítko OK.
- 6 Stáhněte si požadovaný instalační program a uložte jej do zvoleného umístění.

Pokyny pro přidávání souborů

Při přidávání souborů do projektu dejte pozor na možné konflikty a ujistěte se, že přidávané soubory jsou kompatibilní s projektem.

Další témata nápovědy

„Vysvětlení poměrů stran“ na stránce 63

„Aktivace komponenty ke sdílení“ na stránce 283

„Informace o překrývání a průhlednosti“ na stránce 159

Pokyny pro přidávání video souborů

Do projektu lze přidat soubory videa v různých formátech. Importované video soubory a sekvence obrazů mohou mít velikost snímků až 4096 x 4096 obrazových bodů.

Než přidáte soubory videa, které jste sami nezachytili, přesvědčte se, zda lze video zobrazit mimo aplikaci Adobe Premiere Elements. Poklepáním na soubor videa lze obvykle spustit aplikaci pro přehrávání, např. Windows Media Player nebo přehrávač QuickTime. (Vždy používejte nejnovější verzi aplikace Windows Media Player.) Jestliže je možné soubor přehrát v aplikaci přehrávače, obvykle lze tento soubor použít i v aplikaci Adobe Premiere Elements.

Poznámka: K přehrávání souborů VOB (Video Object) použijte přehrávač DVD, který jste obdrželi s vypalovačkou disků DVD.

Při přidávání video souborů zvažte následující aspekty:

Kompatibilita souboru MPEG Soubor MPEG lze do aplikace Adobe Premiere Elements importovat nebo v ní přehrávat, pokud splňuje tato kritéria:

- Soubor musí být ve formátu podporovaném aplikací Adobe Premiere Elements.
- Kompresní algoritmus použitý při vytváření souboru musí být kompatibilní s algoritmem pro dekomprimaci aplikace Adobe Premiere Elements.

Požadavky na kompatibilitu při přehrávání komprimovaných souborů jsou méně přísné než při jejich úpravách. Soubory MPEG, které lze přehrávat v aplikaci Windows Media Player a QuickTime, lze importovat a přehrávat pomocí aplikace Adobe Premiere Elements, pokud splňují požadavky na kompatibilitu.

Poznámka: Při prvním importu souboru MPEG-2 aplikace Adobe Premiere Elements automaticky aktivuje komponenty, pokud jste připojeni k internetu. Když nejste připojeni k internetu, můžete být vyzváni k aktivaci komponenty MPEG-2. Pokyny se zobrazí v dialogovém okně Aktivace komponent.

Požadavky na vykreslení souborů AVI Type 1 Tyto soubory je nejprve nutné vykreslit, než bude možné přehrát jejich náhled z videokamery DV. Chcete-li vykreslit klip ve formátu AVI Type 1, přidejte jej na časovou osu a stisknutím klávesy Enter vytvoříte soubor náhledu této části časové osy. Pokud je nutné klip vykreslit, na časové ose se nad ním zobrazí červená čára.

Ochrana souborů DVD Pokud se jedná o filmový disk DVD s ochranou proti kopírování, nelze soubory přidat.

Pokyny pro přidávání zvukových souborů

Zvukové soubory se po přidání do projektu přizpůsobují vzorkovacímu kmitočtu zvuku určenému v dialogovém okně Nastavení projektu. Během tohoto procesu bude v pravém dolním rohu okna aplikace zobrazen indikátor průběhu. Přizpůsobený zvuk lze ihned přehrávat ve vysoké kvalitě, protože je stejný jako zbývajícím zvuk v projektu.

Přizpůsobený zvuk se standardně ukládá do stejné složky jako projekt. Výchozí umístění vyrovnávací paměti médií lze změnit výběrem jedné z následujících voleb:

- (V systému Windows) Úpravy > Předvolby > Odkládací disky.
- (V systému Mac OS) Adobe Premiere Elements 9 > Předvolby > Odkládací disky.

Poznámka: Jakmile přizpůsobíte zvukový klip, nemusíte jej přizpůsobovat znovu, pokud neodstraníte odpovídající soubor ve složce Media Cache. Jestliže soubory přizpůsobeného zvuku odstraníte, aplikace Adobe Premiere Elements je znovu vygeneruje při otevření souvisejících projektů.

Při přidávání zvukových souborů zvažte následující aspekty:

Stereofonní a monofonní soubory Do projekt je možné přidat celou řadu stereofonních zvukových souborů, které lze otevřít v jiném přehrávači zvuku, např. Windows Media Player. Chcete-li vytvořit stereofonní verzi monofonního souboru, zkopírujte monofonní kanál do levého i pravého kanálu nové stereofonní stopy. V takovém případě budou oba kanály obsahovat stejné informace.

Soubory prostorového zvuku 5.1 Při importu klipů obsahujících zvuk 5.1 se do projektu přidá zvuková stopa s kanály 5.1.

Soubory mp3 a WMA Formáty jako mp3 a WMA se komprimují způsobem, který poněkud snižuje kvalitu původního zvuku. Aby bylo možné komprimovaný zvuk přehrát, musí aplikace Adobe Premiere Elements (stejně jako většina aplikací pro střih videa) soubor dekomprimovat a někdy i změnit vzorkovací kmitočet souboru. Komprese může zhoršit kvalitu zvuku.

Soubory z disku CD Chcete-li přidat zvuk z disku CD, *zkopírujte* zvukové stopy na pevný disk pomocí jiné aplikace. To lze provést pomocí aplikace Windows Media Player, která je součástí systému Windows XP. Ke kopírování zvuku z disku CD lze také použít aplikaci Adobe® Audition® s různým nastavením kvality a zpracovat soubor pomocí komplexních funkcí pro zpracování zvuku. Máte-li v plánu film vysílat nebo distribuovat, musíte vlastnit autorská práva nebo mít licenci na autorská práva ke zvukovému disku CD.

Soubory z internetu Pokud hudbu pro projekt stahujete z internetu, mějte na paměti, že některé soubory, především soubory WMA (Windows Media Audio) a AAC (QuickTime) mohou mít předkódovaná nastavení, jež nedovolují přehrávání souboru v aplikaci Adobe Premiere Elements.

Pokyny pro přidávání souborů statických obrazů

Aplikace Adobe Premiere Elements standardně upravuje velikost statických obrazů podle velikosti snímků projektu. Toto chování lze potlačit a místo toho přidávat soubory ve velikosti, v jaké byly vytvořeny. Také je možné nastavit výchozí dobu trvání pro všechny přidávané statické obrazy odznačením možnosti Výchozí měřítko podle velikost snímku ve všeobecných předvolbách.

Lze přidávat statické obrazy s velikostí snímku až 4096 x 4096 obrazových bodů. Nejlepších výsledků dosáhnete vytvořením souborů s velikostí snímků odpovídající alespoň velikosti snímků videa, aby je nebylo v aplikaci Adobe Premiere Elements nutné zvětšovat. Při zvětšení obrazu dojde obvykle k jeho pixelizaci, proto je vhodné jej vytvořit s větší velikostí snímku než projekt. Chcete-li například obraz zvětšit na 200 %, vytvořte obraz s dvojnásobnou velikostí, než má snímek projektu, a teprve potom obraz přidejte. (Velikost snímků videa zjistíte klepnutím pravým tlačítkem v zobrazení Projekt nebo na časové ose a zvolením možnosti Vlastnosti. Velikost snímku určuje vlastnost Velikost obrazu.) Velikost snímku pro vybraný klip je rovněž zobrazena v náhledové oblasti zobrazení Projekt. Chcete-li zobrazit oblast náhledu, klepněte pravým tlačítkem (stiskněte klávesu Ctrl a klepněte) v zobrazení Projekt a vyberte příkaz Zobrazit > Oblast náhledu.)



Rovněž je možné přidávat animace, které se obvykle ukládají jako řada číselovaných souborů statických obrazů.

Při přidávání souborů statických obrazů zvažte následující aspekty:

Soubory aplikace Photoshop Elements Aplikace Adobe Premiere Elements pracuje dobře s obrazy a předlohami videa, které vytvoříte v aplikaci Photoshop Elements.

Případně můžete nejprve vytvořit video grafiku pomocí příkazu Soubor > Nový > Prázdný soubor v aplikaci Photoshop Elements nebo příkazu Soubor > Nový v aplikaci Photoshop CS a potom použít jedno z přednastavení dokumentu DV nebo HDV. Tato přednastavení jsou optimalizována pro výstup videa. (Další informace naleznete v nápovědě aplikace Photoshop.)

Soubory JPEG Máte-li potíže s importem souborů JPEG do aplikace Adobe Premiere Elements, otevřete je v aplikaci Photoshop Elements a znovu je uložte. Potom je zkuste znovu importovat.

Obrazy ve formátu TIFF Lze přidávat soubory z aplikace Photoshop 3.0 nebo novější. Aplikace Adobe Premiere Elements však nepodporuje 16bitové obrazy TIFF vytvořené v aplikaci Photoshop či jiných aplikacích. Prázdné (průhledné) oblasti nesloučených souborů aplikace Photoshop se v aplikaci Adobe Premiere Elements jeví jako průhledné, protože průhlednost je uložena jako alfa kanál.

Režim RGB Při úpravě či vytváření statických obrazů se ujistěte, že vše provádíte v režimu RGB. Další informace týkající se správy barev naleznete v příručce uživatele daného produktu. Režim RGB vytváří barvy vhodné pro video.

Další témata nápovědy

„[Nastavení poměru stran obrazových bodů statického obrazu nebo zdrojového klipu](#)“ na stránce 65

Pokyny pro přidávání animace nebo řady statických obrazů

Animace se liší od videa v tom, že snímky v animaci jsou nakresleny jako grafika, a tudíž se nejedná o živé scény jako u běžného digitálního videa. Aplikace Adobe Premiere Elements může rovněž přidat řadu číslovaných souborů statických obrazů a automaticky je zkombinovat do jediného klipu, přičemž každý očíslovaný soubor představuje jeden snímek. Některé aplikace, např. Adobe After Effects®, mohou vygenerovat číslovanou řadu statických obrazů. Obrazy tvořící řadu statických obrazů nemohou obsahovat vrstvy, proto je nutné obrazy, jež budou součástí řady, sloučit do jedné vrstvy. Informace týkající se vrstev a slučování naleznete v dokumentaci k aplikaci, v níž byl soubor vytvořen.

Poznámka: Změna výchozí doby trvání statických obrazů v dialogovém okně Předvolby neovlivní trvání statických obrazů, které jsou součástí řady.

Při vytváření trojrozměrných obrazů nebo animací, určených pro použití v aplikaci Adobe Premiere Elements, postupujte pokud možno podle následujících pokynů:

- Použijte barvy bezpečné pro vysílání. Ve většině aplikací, jež vytváří animace (např. Adobe After Effects), lze zkontrolovat bezpečnost použitých barev pro vysílání. Další informace naleznete v dokumentaci dané aplikace.
- Použijte poměr stran obr. bodů a velikost snímku určenou v nastavení projektu v aplikaci Adobe Premiere Elements.
- Použijte vhodné nastavení pulsů podle daného projektu.
- Jestliže generujete řadu pomocí aplikace Adobe (např. Photoshop), zaškrtněte možnost Vložit vazbu na projekt, aby bylo možné řadu otevřít v aplikaci použité k jejímu vytvoření. Když například v zobrazení Dostupná média na panelu Média v aplikaci Adobe Premiere Elements vyberete soubor PSD a zvolíte příkaz Úpravy > Upravit originál, soubor se otevře v aplikaci Photoshop, kde zůstanou zachovány původní vrstvy.

Použití souborů z aplikace Photoshop Elements

Sdílení souborů mezi aplikacemi Adobe Premiere Elements a Adobe Photoshop Elements

Ke všem obrazům v katalogu aplikace Photoshop Elements lze získat přístup přímo z pracovní plochy Organizátor v aplikaci Adobe Premiere Elements. Kromě toho lze přidávat, upravovat a spravovat obrazy a potom je přetáhnout na panel Osa scénny nebo časovou osu v aplikaci Adobe Premiere Elements a použít je v projektu.

Aplikace Adobe Photoshop Elements a Adobe Premiere Elements jsou navrženy tak, aby spolu mohly pracovat bez ohledu na to, zda byly zakoupeny samostatně nebo v jediném balíčku. Tyto programy bez problémů kombinují digitální fotografii a střih videa, čímž umožňují vytvoření strhujících video projektů. Tyto dva programy podporují mnoho stejných typů souborů, takže přenášení souborů mezi nimi je snadné a efektivní. Můžete například vytvořit katalog souborů PSD v aplikaci Photoshop Elements a pak je přidat na panel Osa scénny přímo z aplikace Elements Organizer v aplikaci Adobe Premiere Elements.

Poznámka: V aplikaci Elements Organizer aplikace Photoshop jsou zobrazeny klipy zvukových souborů AVI s miniaturami rozděleného videa. Jdou ale přehrávat bez problémů. V aplikaci Photoshop Elements Editor je možné importovat jednotlivé snímky videa ze souborů ASF, AVI, MPEG a Windows Media. (Zvolte příkaz Soubor > Import > Snímek z videa.)

Zde je několik způsobů, jak lze sdílet soubory mezi aplikacemi Photoshop Elements a Adobe Premiere Elements:

- Uspořádejte fotografie, videoklipy a zvukové klipy v aplikaci Adobe Premiere Elements nebo Photoshop Elements, vyhledejte je prostřednictvím aplikace Elements Organizer v jedné z těchto aplikací a přidejte je do projektu.
- Zachyťte video v aplikaci Adobe Premiere Elements, otevřete je z aplikace Elements Organizer a vytvořte a upravte statické obrazy z videa.
- (Pouze v systému Windows) V aplikaci Photoshop Elements 6.0 nebo novější vytvořte prezentaci s popisky, přechody, efekty, hudbou, mluveným komentářem, grafikou a titulky a pak ji přeneste do aplikace Adobe Premiere Elements, abyste ji mohli dále upravovat nebo vypálit na disk DVD. Další možností je, že přenesete jednotlivé fotografie do aplikace Adobe Premiere Elements a vytvoříte prezentaci tam.

Poznámka: Příkaz Odeslat do aplikace Adobe Premiere Elements v aplikaci Photoshop Elements funguje pouze v případě, že použijete verzi aplikace Photoshop Elements 6.0 nebo novější s verzí aplikace Adobe Premiere Elements 4.0 nebo novější.

- Upravte předlohy nabídek v aplikaci Photoshop Elements a pak je použijte v projektu aplikace Adobe Premiere Elements. (Předlohy nabídek jsou soubory PSD uložené ve složce aplikace Adobe Premiere Elements.)
- Vytvořte soubor aplikace Photoshop Elements s nastavením vlastního video projektu, vylepšete jej v aplikaci Photoshop Elements a potom jej použijte v aplikaci Adobe Premiere Elements.

Další témata nápovědy

„Správa klipů pomocí Organizátoru“ na stránce 69

„Vytváření prezentace“ na stránce 81

„O předlohách nabídek“ na stránce 258

Vytváření speciálních klipů

Speciální klipy jsou klipy, které se generují (spíše než přidávají) pomocí příkazů v zobrazení Projekt. Jsou umístěny na panelu Úlohy spolu s přidávanými klipy.


Lze vytvořit univerzální nabíhací odpočty, pruhy barev, tón 1 kHz, černé video a barevná pozadí, která je možné umístit do projektu a tím usnadnit kalibraci videa, nebo je jednoduše použít jako záznam.

Vytvoření univerzálního nabíhacího odpočtu (pouze v systému Windows)

Univerzální nabíhací odpočet je grafika odpočítávání, která se objevuje na začátku některých filmů. Nabíhací odpočet pomáhá promítači ověřit, že zvuk a video fungují správně a jsou synchronizované. Lze upravit barvu, vzhled a nastavení zvuku nabíhacích odpočtů vytvořených v aplikaci Adobe Premiere Elements. Odpočet je dlouhý 11 sekund.



Příklady snímků z nabíhacího odpočtu

- 1 Na panelu Úlohy klepněte na položku Uspořádat a potom zvolte možnost Projekt.
- 2 Klepněte na ikonu Nová položka  a vyberte položku Univerzální nabíhací odpočet.
- 3 Určete následující možnosti podle potřeby (klepnutím na rámeček vedle možností barvy vyberte barvu) a klepněte na tlačítko OK.

Barva vymazání Určuje, jaká barva se bude stírat kolem čísla.

Barva pozadí Určuje barvu oblasti za barvou vymazání.

Barva čar Určuje barvu vodorovných a svislých čar.

Barva terče Určuje barvu dvojitých kruhů kolem číslice.

Barva číslice Určuje barvu číslice odpočtu.

Značka na konci Zobrazí malou kruhovou značku v posledním snímku odpočtu.

Zaváděcí pípnutí na 2 Přehraje pípnutí na značce dvou sekund.

Zaváděcí pípnutí každou sekundu Přehraje pípnutí každou sekundu odpočtu.




Možnosti nabíhacího odpočtu lze změnit dvojitém klepnutím na nabíhací odpočet v zobrazení Média nebo na časové ose.

Aplikace Adobe Premiere Elements vloží klip univerzálního nabíhacího odpočtu do zobrazení Projekt. Bude-li indikátor aktuálního času umístěn nad prázdným místem na časové ose nebo na panelu Osa scényy, umístí univerzální nabíhací odpočet také do umístění indikátoru aktuálního času. Pokud bude indikátor aktuálního času umístěn nad klipem, umístí univerzální nabíhací odpočet za tento klip.

Přidání pruhů barev a tónu 1 kHz

Klipy pruhů barev a tónu 1 kHz se používají společně na začátku videa. Pruhy barev jsou různobarevné svislé pruhy na začátku videí určených pro vysílání, pomocí nichž vysílací společnosti kalibrují barvu videa.

Tón 1 kHz je krátký tón na frekvenci 1 kHz, pomocí kterého vysílací společnosti upravují úroveň hlasitosti – nastaví jej na určitou orientační úroveň a potom podle něj snižují nebo zvyšují vlastní úroveň hlasitosti. Jelikož je nutné některé pracovní postupy zvuku kalibrovat na určitou úroveň tónu, lze úroveň tónu přizpůsobit podle pracovního postupu zvuku.


- 1 Na panelu Úlohy klepněte na položku Uspořádat a potom zvolte možnost Projekt.
- 2 V zobrazení Projekt klepněte na ikonu Nová položka  a vyberte možnost Pruhy a tón.

Klip Pruhy a tón je umístěn v zobrazení Média a na panelu Osa scényy nebo na časové ose.

Vytvoření a přidání černého videoklipu


Černé videoklipy se přidávají k oddělení několika filmů nebo k vytvoření pauz ve filmu. Černý videoklip lze také použít pro titulky.


- 1 Na panelu Úlohy klepněte na položku Uspořádat a potom zvolte možnost Projekt.

- 2 Klepněte na ikonu Nová položka  v zvolte možnost Černé video.

Vytvoření barevného podkladu pro pozadí

Lze vytvořit klip sestávající z celosnímkového podkladu v plné barvě, který lze použít jako plné pozadí titulků či animovaných klipů.

 *Jasně zbarvené podklady mohou sloužit jako dočasná pozadí, aby byla lépe vidět průhlednost při upravování efektu klíčování.*

- 1 Na panelu Úlohy klepněte na položku Uspořádat a potom zvolte možnost Projekt.
- 2 Klepněte na ikonu Nová položka  a zvolte možnost Barevný podklad.
- 3 V dialogovém okně Výběr barvy Adobe vyberte barvu a klepněte na tlačítko OK.

Klip barevného podkladu je umístěn v zobrazení Projekt i na časové ose nebo na panelu Osa scényy.

Další témata nápovědy

„[Vytvoření průhlednosti pomocí efektu klíčování](#)“ na stránce 162

„[Výběr barvy v dialogovém okně Výběr barvy Adobe](#)“ na stránce 164

Změna úrovně zvuku klipů

- 1 Vyberte klip pomocí jedné z následujících možností:
 - Chcete-li nastavit úroveň pro všechny nové instance klipů, vyberte v zobrazení Projekt klip Pruhy a tón.
 - Jestliže chcete nastavit úroveň jen pro jedinou instanci klipu, vyberte klip na časové ose.
- 2 Zvolte příkaz Klip > Volby zvuku > Zesílení zvuku.
- 3 V dialogovém okně Zesílení klipu proveďte jeden z následujících úkonů a klepněte na tlačítko OK:
 - Přetáhnutím ovladače hodnot doleva se hlasitost snižuje, přetáhnutím doprava se hlasitost zvyšuje.
 - Zvýrazněte ovladač hodnot a zvýšte nebo snižte hlasitost zadáním čísla. Kladná čísla ji zvyšují. Záporná čísla ji snižují.
 - Volba Normalizovat nastaví vrcholovou amplitudu ve vybraných klipech na hodnotu určenou uživatelem. Například u samostatného klipu s vrcholovou amplitudou -6 dB bude zesílení upraveno o +6 dB, pokud bude položka Normalizovat všechny špičky nastavena na hodnotu 0,0 dB.

Práce s offline soubory

O souborech offline

Soubor offline je vyhrazené místo pro zdrojový soubor, který aplikace Adobe Premiere Elements momentálně nemůže najít na pevném disku. Soubory offline si pamatují informace o chybějících zdrojových souborech, které zastupují. Pokud se na časové ose nebo na panelu Osa scényy objeví soubor offline, zobrazí se na panelu Monitor a na časové ose nebo na panelu Osa scényy zpráva „Média offline“.

Další témata nápovědy

„[Otevření projektu](#)“ na stránce 21

Úpravy souboru offline

- 1 Na panelu Úlohy klepněte na položku Uspořádat a potom zvolte možnost Projekt.
- 2 V zobrazení Projekt dvakrát klepněte na soubor offline. Zobrazí se dialogové okno Kde je soubor [název souboru]. Vyhledejte zdrojový soubor, vyberte jej a klepněte na tlačítko Vybrat.
- 3 Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na soubor a pomocí příkazu Upravit originál soubor upravte.

Nahradte soubor offline souborem umístěným v počítači.

- 1 Na panelu Úlohy klepněte na položku Uspořádat a potom zvolte možnost Projekt.
- 2 V zobrazení Projekt vyberte jeden nebo více souborů offline.
- 3 Zvolte možnost Úpravy > Vyhledat média.
- 4 Vyhledejte a vyberte vlastní zdrojový soubor a klepněte na tlačítko Vybrat.

Poznámka: Bylo-li vybráno více souborů offline, pro každý vybraný soubor se postupně zobrazí dialogové okno Připojit které médium. Věnujte pozornost názvu souboru offline v záhlaví dialogového okna, abyste ke každému souboru offline znovu připojili správný zdrojový soubor.

Práce s poměry stran a možnostmi pulsů

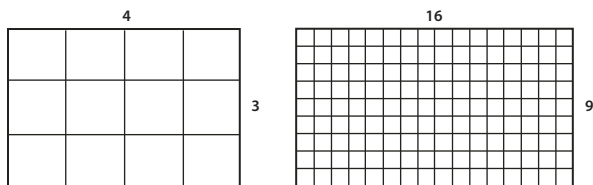
Vysvětlení poměrů stran

Poměr stran určuje poměr šířky a výšky. Snímky videa mají poměr stran (poměr stran snímku), stejně jako obrazové body, jež tvoří snímek (poměr stran obr. bodů). Některé videokamery mohou nahrávat různé poměry stran snímků, a standardy videa NTSC a PAL používají různé poměry stran obr. bodů. Jestliže se přidáné soubory zdají zkreslené – například pokud obraz, o němž víte, že je to dokonalý kruh, vypadá jako elipsa – může být problém v konfliktu mezi poměrem stran obrazu a poměrem stran projektu.

Aplikace Adobe Premiere Elements se automaticky snaží zjistit a kompenzovat poměr stran obr. bodů zdrojových klipů, aby nedocházelo ke zkreslení. Vypadá-li klip zkreslený v aplikaci Adobe Premiere Elements, můžete u něj ručně změnit poměr stran obr. bodů. Je důležité sladit poměry stran obr. bodů před tím, než budete upravovat poměr stran snímku, protože nesprávný poměr stran snímku často vzniká v důsledku chybné interpretace poměru stran obr. bodů zdrojového klipu.

Poměr stran snímku

Poměr stran snímku udává poměr šířky k výšce v rozměrech obrazu. Například standard DV NTSC má poměr stran snímku 4:3 (neboli 4,0 šířky na 3,0 výšky). Pro srovnání: typický širokoúhlý snímek má poměr stran snímku 16:9; řada videokamer s širokoúhlým režimem může nahrávat za použití tohoto poměru stran. Mnoho filmů se natáčí s ještě širšími poměry stran.



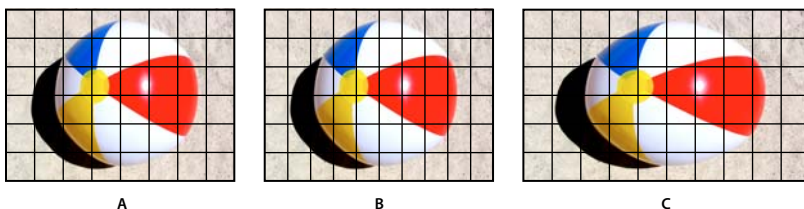
Snímek s poměrem stran 4:3 (vlevo) a širší snímek s poměrem stran 16:9 (vpravo)

Když přidáváte do projektu klipy s různými poměry stran snímků, musíte rozhodnout, jakým způsobem rozdílné hodnoty sladíte. Existují například dvě běžné metody zobrazení širokoúhlého filmu s poměrem stran snímku 16:9 na běžném televizoru s poměrem stran snímku 4:3. Lze umístit celou šířku snímku 16:9 do černého rámečku 4:3, což je metoda zvaná *letterbox*, jejímž výsledkem jsou černé pruhy nad a pod širokoúhlým snímkem. Nebo je možné vyplnit celý snímek 4:3 pouze vybranou částí snímku 16:9, což je metoda zvaná *pan and scan*. Přestože tato metoda odstraní černé pruhy, současně odstraní také část akce. Aplikace Adobe Premiere Elements automaticky použije letterbox pro záznam ve formátu 16:9 přidáný do projektu s poměrem stran 4:3.

Poměr stran obrazových bodů

Poměr stran obrazových bodů udává poměr šířky k výšce pro jednotlivý obrazový bod ve snímku. Poměry stran obr. bodů se liší, protože různé video systémy vycházejí z různých předpokladů ohledně počtu obr. bodů potřebných k vyplnění snímku. Řada počítačových standardů pro video například definuje snímek s poměrem stran 4:3 jako 640 x 480 obr. bodů. Čtvercové obrazové body, jež mají samy poměr stran 1:1, dokonale vyplní vodorovný a svislý prostor definovaný tímto snímkem. Nicméně standardy pro video, např. standard DV NTSC, což je standard používaný ve většině uživatelských videokamer DV (prodáváných v USA), definují poměr stran snímku 4:3 jako 720 x 480 obr. bodů. Aby tedy bylo možné umístit do snímku všechny tyto obr. body, musí být obr. body užší než čtvercové obr. body. Tyto úzké obr. body se nazývají obdélníkové obrazové body (mají poměr stran 0,9:1) neboli 0,9, jak se jim běžně říká. Obrazové body digitálního videa (DV) jsou orientovány svisle v systémech produkujících video NTSC a vodorovně v systémech produkujících video PAL. Aplikace Adobe Premiere Elements zobrazuje poměr stran obr. bodů klipu vedle miniatury klipu v zobrazení Projekt.

Pokud obdélníkové obrazové body zobrazíte na monitoru s čtvercovými obrazovými body, bude vzhled obrazů zkreslený – například místo kružnic se zobrazí elipsy. Ale při zobrazení na vysílacím monitoru budou mít obrazy správné proporce, protože tyto monitory používají obdélníkové obrazové body. Aplikace Adobe Premiere Elements může zobrazit a produkovat klipy s různými poměry stran obr. bodů, aniž by docházelo ke zkreslení, protože se je snaží automaticky zobrazit v poměru stran obr. bodů projektu. Občas se můžete setkat se zkresleným klipem, pokud aplikace Adobe Premiere Elements nesprávně interpretuje poměr stran obr. bodů. V takovém případě lze zkreslení napravit ručním zadáním poměru stran obr. bodů zdrojového klipu.



Poměry stran obrazových bodů a snímků

A. Čtvercové obr. body a poměr stran snímku 4:3 B. Obdélníkové obr. body a poměr stran snímku 4:3 C. Obdélníkové obr. body zobrazené bez opravy na monitoru s čtvercovými obr. body

Zachytávání nebo přidávání různých poměrů stran

Aplikace Adobe Premiere Elements se automaticky snaží kompenzovat poměry stran obrazových bodů a zachovat velikost snímku přidávaných obrazů. Přidávané obrazy jsou zpracovány následujícím způsobem:

- Při zachytávání nebo přidávání videa v rozlišení D1 720 x 486 nebo v rozlišení DV 720 x 480 nastaví aplikace Adobe Premiere Elements poměr stran obr. bodů pro tento soubor automaticky na D1/DV NTSC (0,9). Při přidání záznamu v rozlišení D1 nebo DV 720 x 576 nastaví aplikace Adobe Premiere Elements poměr stran obr. bodů pro tento soubor automaticky na D1/DV PAL (1,067). Nicméně je vždy vhodné se ujistit, zda byly všechny soubory správně interpretovány, v zobrazení Média nebo v dialogovém okně Interpretovat záznam.

- Aplikace Adobe Premiere Elements automaticky přiřadí souborům poměry stran obr. bodů podle záznamů v souboru Interpretation Rules.txt, který je umístěn ve složce Adobe Premiere Elements/Plug-ins. Jestliže při přidání určitého typu obrazu pravidelně dochází k jeho chybné interpretaci (zkreslení), lze přidat nebo změnit záznamy v souboru Interpretation Rules.txt pomocí textového editoru, např. Poznámkového bloku. Chcete-li potlačit interpretaci poměru stran obr. bodů u souborů, které jsou již umístěny v projektu, použijte příkaz Interpretovat záznam.
- Pokud chcete změnit velikost klipu v aplikaci Adobe Premiere Elements a jeho poměr stran obr. bodů je správný, vyberte klip a změňte vlastnost Měřítko v efektu Pohyb. Efekt Pohyb je dostupný v zobrazení Vlastnosti, když je klip vybrán na časové ose nebo na panelu Osa scény.

Zobrazení poměru stran projektu

Přednastavení, které vyberete při vytváření projektu, nastaví poměr stran obrazových bodů pro projekt. Po provedení nastavení již není možné poměr stran změnit.

❖ Zvolte možnost Úpravy > Nastavení projektu > Všeobecné.

Další témata nápovědy

„Vytvořte nový projekt.“ na stránce 20

„O nastaveních a přednastaveních projektu“ na stránce 30

Nastavení poměru stran obrazových bodů statického obrazu nebo zdrojového klipu

Když se ujistíte, že všechny soubory byly správně interpretovány, můžete kombinovat záznam s různými poměry stran ve stejném projektu a vygenerovat výstup, který nedeformuje zdrojové obrazy.

Důležité: Při nastavování poměru stran obrazových bodů pro soubor použijte jeho původní poměr stran a nikoliv poměr stran projektu a výsledného výstupu.

- 1 Na panelu Úlohy klepněte na položku Uspořádat a potom zvolte možnost Projekt.
- 2 Vyberte statický obraz nebo zdrojový klip.
- 3 Zvolte příkaz Soubor > Interpretovat záznam.
- 4 V části Poměr stran obr. bodů buďto zvolte možnost Použít poměr stran obr. bodů ze souboru a použijte původní poměr stran uložený se souborem, nebo v nabídce Přizpůsobit pro vyberte jednu z následujících položek:

Čtvercové obr. body Používá poměr stran obrazových bodů 1,0. Toto nastavení použijte v případě, že zdrojový klip má velikost snímku 640 x 480 nebo 648 x 486, nebo pokud byl původní soubor exportován z aplikace podporující pouze čtvercové obrazové body.

D1/DV NTSC Používá poměr stran obrazových bodů 0,9. Toto nastavení použijte, pokud má zdrojový klip velikost snímku 720 x 480 nebo 720 x 486 a má si zachovat poměr stran snímku 4:3. Toto nastavení může být vhodné také pro klipy, které byly exportovány z aplikace pracující s neobdélníkovými obrazovými body, např. aplikace pro 3D animace.

Poznámka: Další informace o formátu D1 naleznete v části Slovníček termínů v nápovědě aplikace Adobe Premiere Elements.

Širokoúhlý formát D1/DV NTSC Používá poměr stran obrazových bodů 1,2. Toto nastavení použijte, pokud má zdrojový klip velikost snímku 720 x 480 nebo 720 x 486 a má si zachovat poměr stran snímku 16:9.

D1/DV PAL Používá poměr stran obrazových bodů 1,0666. Toto nastavení použijte, pokud má zdrojový klip velikost snímku 720 x 576 a má si zachovat poměr stran snímku 4:3.

Širokoúhlý formát D1/DV PAL Používá poměr stran obrazových bodů 1,4222. Toto nastavení použijte, pokud má zdrojový klip velikost snímku 720 x 576 a má si zachovat poměr stran snímku 16:9.

Deformovaný formát 2:1 Používá poměr stran obrazových bodů 2,0. Toto nastavení použijte, jestliže byl zdrojový klip přenesen pomocí deformace ze snímku filmu s poměrem stran 2:1.

Deformovaný formát HD 1080 Používá poměr stran obrazových bodů 1,333.

Použití souborů s čtvercovými obr. body v projektu D1 nebo DV

Lze použít záznam s čtvercovými obrazovými body v projektu DV a vygenerovat výstup, který nebude vypadat zkreslený. Aplikace Adobe Premiere Elements rozlišení souboru, který neodpovídá velikosti snímků projektu, buď „převzorkuje nahoru“ (zvýší) nebo „převzorkuje dolů“ (sníží). Jelikož převzorkováním dolů vznikne obraz vyšší kvality, je vhodné vytvářet soubory, které jsou větší než velikost snímků projektu, aby aplikace Adobe Premiere Elements nemusela soubor převzorkovat nahoru a zvětšit.

- ❖ Připravte soubor pomocí některé z následujících metod a potom zachyťte nebo přidejte soubor do aplikace Adobe Premiere Elements:
- Pokud je konečným výstupem DV (NTSC), vytvořte a uložte soubor s velikostí snímku 720 x 540, aby nedocházelo k převzorkování nahoru, nebo s velikostí snímku 640 x 480, aby nedocházelo ke zkreslení pulsů u souboru s vykreslováním pulsů (např. u 3D animace).
- Pokud je konečným výstupem DV (PAL), vytvořte a uložte soubor s velikostí snímku 768 x 576, aby nedocházelo k převzorkování nahoru a zkreslení pulsů u souboru s vykreslováním pulsů (např. u 3D animace).
- Pokud je konečným výstupem video s rozlišením D1 (NTSC), vytvořte a uložte soubor s velikostí snímku 720 x 540.
- Jestliže byl soubor s čtvercovými obr. body vytvořen a uložen s velikostí snímků použitou v projektu (např. 720 x 480), ale ne s poměrem stran obrazových bodů projektu, předefinujte obraz za použití jiné velikosti snímku (např. 720 x 540). To je nutné, když aplikace použitá k přípravě souboru nepodporuje obdélníkové obrazové body.

Nastavení možností pulsů importovaného prokládaného videa

Ve většině videí se každý snímek skládá ze dvou *pulsů*. Jeden puls obsahuje řádky s lichými čísly ve snímku a druhý obsahuje řádky se sudými čísly. Pulsy se *prokládají* neboli kombinují, aby se vytvořil kompletní obraz. Aplikace Adobe Photoshop Elements zahrnuje přednastavení pro obrácené pořadí pulsů pro video importované z pevného disku nebo z videokamery s pamětí Flash, která používá nejprve horní puls. Pokud byl záznam zachycen s obráceným pořadím pulsů (nejprve horní puls), musí projekt použít přednastavení Standardní nebo Širokoúhlý ze složky přednastavení Pevný disk, Videokamera s pamětí Flash.

Prokládání obvykle není pro diváka patrné. Jelikož však každý puls zachycuje objekt v mírně odlišném časovém okamžiku, při zpomaleném přehrávání klipu, zastavení snímku nebo exportu snímku jako statického obrazu jsou tyto dva pulsy patrné. Aby k tomu nedocházelo, lze *odstranit prokládání* obrazu. Odstraněním prokládání se jeden puls eliminuje a zbylý puls se buďto zdvojnásobí, nebo se interpolují jeho řádky.

Převrácení *nadřazenosti pulsů*, tedy pořadí, ve kterém se pulsy nahrávají a zobrazují, může rovněž způsobit potíže při přehrávání. Při převrácení nadřazenosti pulsů se pohyb jeví trhaný, protože pulsy se již nezobrazují v chronologickém pořadí. K převrácení pulsů může dojít, když je nadřazenost pulsů původní videokazety opačná oproti nadřazenosti pulsů buďto u karty k zachytávání videa, pomocí níž byl klip zachycen, nebo u softwaru pro střih videa či animaci, v němž byl klip naposledy vykreslen. K převrácení může také dojít, když nastavíte prokládaný klip na přehrávání pozpátku.

Chcete-li těmto komplikacím zamezit, *odstraňte prokládání* obrazu. Odstraněním prokládání se jeden půlsnímek eliminuje a zbylý půlsnímek se buďto zdvojí, nebo se interpolují jeho řádky. Rovněž je možné nastavit možnosti půlsnímků u prokládaného klipu tak, aby byla zachována kvalita obrazu a pohybu v situacích, jako je změna rychlosti klipu, export filmového pásu, přehrávání klipu pozpátku nebo zafixování snímku videa.

- 1 Vyberte klip na časové ose a zvolte příkaz Klip > Volby videa > Volby půlsnímků.
- 2 Zaškrtnutím možnosti Obrátit nadřazenost půlsnímků změňte pořadí, v němž se budou zobrazovat půlsnímký klipu. Tato možnost je užitečná, když dominance půlsnímků klipu neodpovídá zařízení, nebo při přehrávání klipu pozpátku.
- 3 V oddílu Volby zpracování vyberte jednu z následujících možností a klepněte na OK.

Žádné Neprobíhá zpracování půlsnímků klipu.

Prokládat sousední snímky Převádí dvojice sousedních postupně zobrazovaných snímků (neprokládaných) do prokládaných půlsnímků. Tato možnost je užitečná k převedení postupně přehrávaných animací o rychlosti 60 fps na prokládané video o rychlosti 30 fps, protože řada aplikací pro animace nevytváří prokládané snímky.

Vždy odstranit prokládání Převádí prokládané půlsnímký na celé postupně přehrávané snímky. Aplikace Adobe Premiere Elements odstraňuje prokládání tak, že jeden půlsnímek zahodí a interpoluje nový půlsnímek založený na řádcích zbylého půlsnímký. Nechává půlsnímek definovaný v možnosti Nastavení půlsnímků v nastavení projektu. Byla-li vybrána možnost Žádné půlsnímký, aplikace Adobe Premiere Elements zachová horní půlsnímek, pokud nebyla zaškrtnuta možnost Obrátit nadřazenost půlsnímků. V takovém případě zachová spodní půlsnímek. Tato možnost je užitečná při zafixování snímku v klipu.

Odstranění blikání Zamezuje blikání tenkých vodorovných detailů v obraze mírným rozostřením obou půlsnímků. Objekt, který je tak tenký jako jediný řádek rozkladu, bliká, protože se může objevovat jen v každém druhém půlsnímký.

Další témata nápovědy

„[Vytvoření nebo změna přednastavení projektu](#)“ na stránce 30

Import zvuku 5.1

Aplikace Adobe® Premiere® Elements 9 usnadňuje import a přehrávání klipů se zvukem 5.1 ve stejném formátu, jaký je přednastavený v projektu. Lze vytvářet filmy kombinující video AVCHD a stereofonní zvuk a zvuk 5.1 a stereofonní zvuk. Lze přesunovat klipy z jedné stopy do druhé na časové ose bez ohledu na to, zda je zvuk 5.1 nebo stereofonní. Pokud importujete zvukový soubor 5.1 do stereofonního kanálu, převede se na formát 5.1, a naopak. Chcete-li vytvořit 5.1 kanálovou stopu, přetáhněte 5.1 kanálový zvukový videoklip nebo pouze 5.1 kanálový zvukový klip na prázdné místo na časové ose stereofonního projektu. Vytvoří se 5.1 kanálová stopa ve stereofonním projektu. Jestliže chcete vytvořit stereofonní stopu v 5.1 kanálovém projektu, přetáhněte stereofonní klip na prázdné místo na časové ose. Vytvoří se stereofonní stopa v 5.1 kanálovém projektu.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Na úvodní obrazovce klepněte na možnost Nový projekt.
 - Pokud je otevřena aplikace Adobe Premiere Elements, zvolte příkaz Soubor > Nový > Projekt.
- 2 Klepnutím na možnost Změnit nastavení lze změnit použité přednastavení. Ve složce AVCHD vyberte kanál 5.1 Full HD 1080i 30 a klepněte na tlačítko OK.
- 3 V dialogovém okně Nový projekt zadejte název a umístění projektu a klepněte na tlačítko OK.

V zobrazení Časová osa uvidíte vedle zvukových stop údaj 5.1. Nyní lze do projektu zahrnout klipy. Nicméně zvuk je mapován na typ kanálu podle toho, jakým způsobem vložíte soubor médií.

Přetažení klipů do okna Monitor

Při přetahování klipů do okna Monitor je zvuk mapován na typ kanálu stopy Audio 1.

Avšak při přetažení do okna Monitor se stisknutou klávesou Shift se zobrazí následující další možnosti. Mapování zvuku se mění v závislosti na zvolené možnosti.

Vložit po této scéně Zvuk se mapuje na stopu Audio 1 a klip se vloží do stopy Video 1/Audio 1. Klip se vloží na konec existujícího klipu, aktuálně označeného indikátoru času.

Rozdělit a vložit Zvuk se mapuje na stopu Audio 1 a klip se vloží do stopy Video 1/Audio 1. Aktuální klip bude rozdělen v místě, na které ukazuje indikátor aktuálního času. Na toto místo se vloží klip.

Umístit nahoru Pokud se nad stopou Video 1/Audio 1 nachází prázdná stopa, vybraný klip bude vložen do této stopy a mapován na odpovídající typ kanálu stopy. Jestliže zde žádná prázdná stopa není, vytvoří se nová stopa s typem kanálu odpovídajícím vybranému klipu. Aplikace Adobe Premiere Elements vloží video na indikátor aktuálního času do stopy nad existujícím videem. Nový video soubor překrývá existující videoklip.

Obraz v obraze Pokud se nad stopou Video 1/Audio 1 nachází prázdná stopa, vybraný klip bude vložen do této stopy a mapován na odpovídající typ kanálu stopy. Jestliže zde žádná prázdná stopa není, vytvoří se nová stopa s typem kanálu odpovídajícím vybranému klipu. Aplikace Adobe Premiere Elements vloží existující a vložená videa současně. Uživatel tak může sledovat obě videa.

Umístit nahoru a aplikovat sloučení videa Pokud se nad stopou Video 1/Audio 1 nachází prázdná stopa, vybraný klip bude vložen do této stopy a mapován na typ kanálu odpovídající stopy. Jestliže zde žádná prázdná stopa není, vytvoří se nová stopa s typem kanálu odpovídajícím vybranému klipu. Aplikace Adobe Premiere Elements vloží video na indikátor aktuálního času, do stopy nad existujícím videem, a aplikuje na nové video efekt sloučení videa. Lze vidět podkladové video i horní video.

Nahradit klip Klip je nahrazen a mapování odpovídá typu kanálu stopy nahrazeného klipu.

***Poznámka:** Když do okna Monitor přetáhnete čistě zvukový klip, bude umístěn do stopy Zvuková stopa a mapován na stereo.*

Vložení klipů ze zobrazení Projekt

Když v zobrazení Projekt klepnete pravým tlačítkem (podržíte klávesu Ctrl a klepnete) na klip a vyberete příkaz Vložit do časové osy, klip bude mapován na stopu Zvuk 1. Klip se vloží do stopy Video 1/Audio 1.

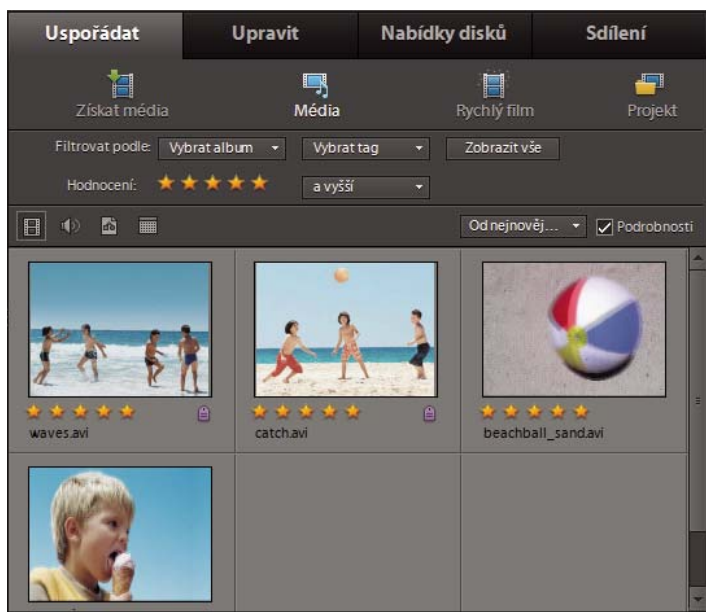
Kapitola 6: Správa klipů pomocí Organizátoru

Aplikace Adobe Premiere Elements umožňuje přidávání videa, zvuku, grafiky a statických obrazů do projektu z mnoha zdrojů. Můžete importovat z živých nebo nahraných zdrojů a ze široké nabídky zařízení v analogovém i digitálním formátu.

Zobrazení klipů v aplikaci Elements Organizer

Pracovní plocha Uspořádat umožňuje vyhledávání a třídění materiálu pro projekty v rámci všech souborů médií dostupných v počítači. Můžete ji například použít k vyhledání souborů médií umístěných do alba vytvořeného v aplikaci Elements Organizer nebo v projektu aplikace Adobe Premiere Elements a obsahujících vámi přiřazený tag klíčových slov nebo hodnocení hvězdičkami. Klipy můžete seřadit ve vzestupném nebo v sestupném pořadí. Pracovní plocha Uspořádat zobrazuje obsah posledního katalogu otevřeného v aplikaci Elements Organizer. Pracovní plochu Uspořádat můžete zobrazit klepnutím na možnost Uspořádat > Média.

Poznámka: Chcete-li zobrazit jiný katalog, vyberte v aplikaci Elements Organizer možnost Soubor > Katalog a poté v seznamu vyberte požadovaný katalog. Chcete-li spustit aplikaci Elements Organizer, klepněte na možnost Organizátor.



Pracovní plocha Uspořádat s viditelnými podrobnostmi

Náhled souborů v aplikaci Elements Organizer

Vytvoření náhledu video klipu je v aplikaci Elements Organizer velice jednoduché. V otevřené aplikaci Elements Organizer můžete zobrazovat, přidávat a odstraňovat tagy klipu.

- 1 Klepněte na možnost Organizátor.

Spustí se aplikace Elements Organizer.

- 2 Pokud soubor obsahuje video nebo zvuk, poklepejte na jeho miniaturu a pak ho spusťte klepnutím na tlačítko Spustit.

***Poznámka:** Tyto ovládací prvky se nezobrazí, pokud přehráváte obrazy.*

Zobrazení všech souborů médií na pracovní ploše Uspořádat

Po vyřídění souborů médií můžete obnovit zobrazování všech souborů na pracovní ploše Uspořádat.

- ❖ Na pracovní ploše Uspořádat klepněte na tlačítko Zobrazit vše.

Pokud se tlačítko Zobrazit vše na pracovní ploše Uspořádat nezobrazí, jsou všechny soubory aktuálně viditelné.

Zobrazení tagů, hodnocení hvězdičkami a dalších podrobností v organizátoru

Chcete-li zobrazit hodnocení klipu hvězdičkami, ikony označující jeho tagy, název souboru a další podrobnosti, nastavte zobrazování podrobností v pracovní ploše Uspořádat.

- ❖ V aplikaci Adobe Premiere Elements klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na klip na pracovní ploše Uspořádat a vyberte příkaz Zobrazit podrobnosti. Nebo klepněte na rámeček vedle textu Podrobnosti.

Hledání souborů v aplikaci Elements Organizer

K rychlému vyhledání určitých souborů můžete použít jako filtry alba, inteligentní alba, projekty, tagy klíčových slov, inteligentní tagy a hodnocení hvězdičkami. Soubory můžete také vyhledávat podle data, rozsahu dat a typů média. Tímto způsobem můžete soubory vyhledávat jak v aplikaci Elements Organizer, tak na pracovní ploše Uspořádat.

Hledání souborů podle alba, projektu nebo tagů

K rychlému vyhledání určitých souborů můžete použít jako filtry alba, inteligentní alba, projekty, tagy klíčových slov a inteligentní tagy. Tímto způsobem můžete soubory vyhledávat jak v aplikaci Elements Organizer, tak na pracovní ploše Uspořádat.

Hledání souborů v aplikaci Elements Organizer

Klepněte na záložku Uspořádat.

Hledání souborů na pracovní ploše Uspořádat

- 1 V horní části pracovní plochy Uspořádat v aplikaci Adobe Premiere Elements proveďte kterýkoli z následujících úkonů:
 - Chcete-li zobrazit soubory z určitého alba, inteligentního alba nebo projektu, vyberte album nebo projekt z nabídky Filtrovat podle: Vybrat album.
 - Chcete-li zobrazit soubory obsahující jeden nebo více určitých tagů klíčových slov nebo inteligentních tagů, vyberte tyto tagy v nabídce Filtrovat podle: Vybrat tag.
 - Chcete-li zobrazit soubory s tagy v albu, inteligentním albu nebo projektu, proveďte výběr v obou nabídkách.
- 2 Klepnutím mimo nabídku tuto nabídku zavřete.

Klepnutím na tlačítko Zobrazit vše můžete opět zobrazit všechny soubory.

Hledání klipů podle hodnocení hvězdičkami

Soubory můžete hodnotit pomocí počtu hvězdiček a poté si můžete klipy podle tohoto hodnocení zobrazovat.

- 1 Chcete-li klip ohodnotit pomocí hvězdiček, vyberte na pracovní ploše Uspořádat aplikace Adobe Premiere Elements možnost Podrobnosti a pak klepněte na hvězdičku pod klipem, která odpovídá vašemu hodnocení klipu.
- 2 Chcete-li vyhledat klipy podle hodnocení hvězdičkami, klepněte na požadované hodnocení hvězdičkami.
- 3 V nabídce Hodnocení vyberte jednu z následujících možností: A vyšší, A nižší nebo Pouze.

Klepnutím na tlačítko Zobrazit vše můžete opět zobrazit všechny soubory.

Chcete-li hvězdičkami ohodnotit klip v aplikaci Elements Organizer, spusťte aplikaci Elements Organizer pomocí příkazu Uspořádat > Organizátor.

Hledání klipů podle typu média

Pracovní plochu Uspořádat a aplikaci Elements Organizer můžete nastavit tak, aby zobrazovaly pouze video klipy, statické obrazy a zvukové klipy nebo určitou kombinaci typů souborů.


❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přejděte na pracovní plochu Uspořádat aplikace Adobe Premiere Elements, klepněte na ikonu Zobrazit nebo skrýt video, Zobrazit nebo skrýt zvuk, Zobrazit nebo skrýt statický obraz nebo na jakoukoli kombinaci těchto tří ikon.
- V aplikaci Elements Organizer vyberte možnost Zobrazit > Typy médií a vyberte odpovídající možnost.

Poznámka: Chcete-li spustit aplikaci Elements Organizer, klepněte na možnost Organizátor.

Hledání klipů v rozsahu dat

Můžete vyhledat klipy vytvořené v určitém období.

- 1 Přejděte na pracovní plochu Uspořádat aplikace Adobe Premiere Elements a klepněte na tlačítko Nastavit rozsah kalendářních dat .
- 2 Zadejte rok a vyberte měsíc a den jak u možnosti Počáteční datum, tak u možnosti Datum ukončení.

Na pracovní ploše Uspořádat se zobrazí pouze klipy spadající do zadaného období.

Třídění klipů podle data

Klipy můžete na pracovní ploše Uspořádat nebo v aplikaci Elements Organizer seřadit ve vzestupném chronologickém pořadí nebo v sestupném chronologickém pořadí.

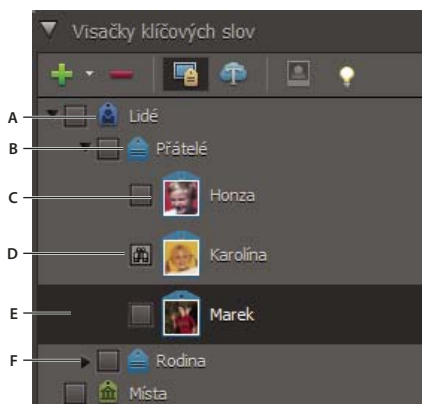
❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V pravé horní části pracovní plochy Uspořádat vyberte možnost Nejdříve nejnovější nebo Nejdříve nejstarší.
- V aplikaci Elements Organizer vyberte možnost Podle data (od nejnovějších) nebo Podle data (od nejstarších).

Označování souborů tagy


Označování multimediálních souborů tagy pomocí aplikace Elements Organizer

V aplikaci Elements Organizer můžete vytvářet a používat tagy klíčových slov, inteligentní tagy, alba a inteligentní alba. Chcete-li toto okno zobrazit v aplikaci Elements Organizer, klepněte na tlačítko Organizátor nahoře na pracovní ploše aplikace Adobe Premiere Elements.



Okno pro označování tagy v aplikaci Elements Organizer

A. Kategorie B. Podkategorie C. Tag klíčových slov D. Políčko hledání E. Vybraný tag klíčových slov F. Trojúhelníkem lze rozbalit nebo sbalit tagy klíčových slov v dané kategorii nebo podkategorii.

Inteligentní tagy se používají ke třídění souborů, ale nemůžete je upravovat nebo přidávat. Inteligentní tagy lze použít automaticky pomocí volby Automatický analyzátor . Inteligentní tagy můžete také aplikovat ručně stejným způsobem jako tagy klíčových slov.

V aplikaci Elements Organizer můžete provádět následující úlohy:

- Zobrazovat, vytvářet, upravovat a odstraňovat tagy klíčových slov, kategorie tagů a podkategorie tagů.
- Uspořádat tagy klíčových slov do kategorií a podkategorií.
- Zobrazovat, vytvářet, upravovat a odstraňovat alba a inteligentní alba.
- Filtrovat soubory podle typu, tagů, hodnocení hvězdičkami, rozsahu kalendářních dat, alba, inteligentního alba nebo projektu.
- Vytvářet náhledy videí, obrazů a zvuků.
- Vytvářet balíčky podobných souborů statických obrazů.
- Zobrazovat klipy s inteligentními tagy, ale i klipy, které ještě inteligentní tagy nemají. Inteligentními tagy můžete také označit vybraná videa.

Náhled souborů v aplikaci Elements Organizer

1 V aplikaci Elements Organizer poklepejte na miniaturu.

Poznámka: Chcete-li přejít do aplikace Elements Organizer, klepněte na tlačítko Organizátor v horní části pracovní plochy aplikace Adobe Premiere Elements.

2 Pokud soubor obsahuje video nebo zvuk, klepněte na tlačítko Spustit.

Připojení tagů nebo odstranění tagů ze souborů

Tagy klíčových slov nebo inteligentní tagy můžete připojovat k souborům asociovaným s příslušnými tagy. K souboru může být připojeno více tagů klíčových slov. Naleznete-li tag, který přesně neodpovídá souboru, můžete jej z tohoto souboru odstranit.

Připojení tagů v aplikaci Elements Organizer

- ❖ Na pracovní ploše aplikace Elements Organizer proveďte kterýkoli z následujících úkonů:
 - Chcete-li připojit jeden tag k jednomu souboru, přetáhněte tag z panelu Tagy klíčových slov na soubor.
 - Chcete-li připojit jeden tag k více souborům, stiskněte klávesu Shift nebo Ctrl, klepnutím vyberte soubory a pak přetáhněte tag z panelu Tagy klíčových slov na soubory.
 - Chcete-li připojit více tagů k jednomu nebo k více souborům, stiskněte klávesu Shift nebo Ctrl, klepněte na tagy na panelu Tagy klíčových slov a pak je přetáhněte na jeden z vybraných souborů.

Odstranění tagu

- ❖ Chcete-li v aplikaci Elements Organizer odstranit tag, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na miniaturu souboru a vyberte příkaz Odstranit tag klíčových slov > [název tagu].

Poznámka: Chcete-li přejít do aplikace Elements Organizer, klepněte na tlačítko Organizátor na pracovní ploše aplikace Adobe Premiere Elements.

Analýza média

Pomocí inteligentních tagů můžete snadno vyhledávat záznamy podle jejich kvality a obsahu (například lidé a zvuk). Pomocí inteligentních tagů můžete vyhledat ten nejlepší záznam a vyhnout se špatnému záznamu (například rozmazanému, roztřesenému nebo tmavému). Ve výchozím nastavení provádí aplikace Adobe Premiere Elements analýzu, jako úlohu běžící na pozadí, všech dat přítomných na pracovní ploše Uspořádat. Analýzu média lze vypnout takto:

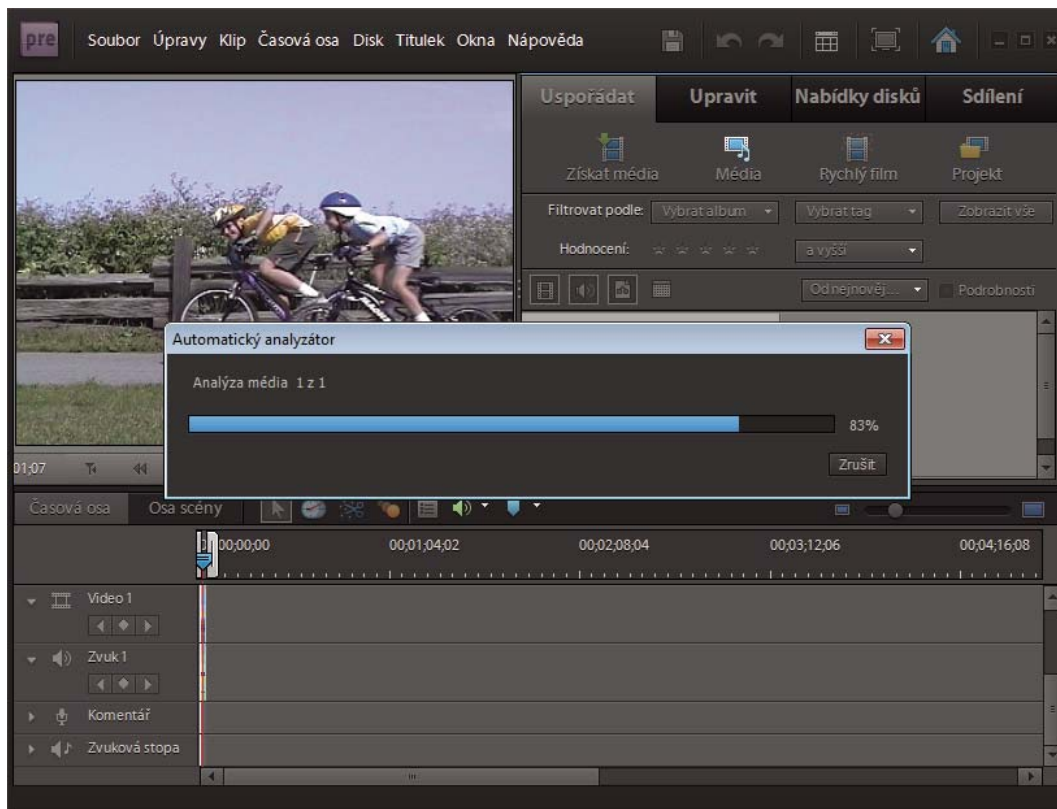
- 1 Klepnutím na tlačítko Organizátor v aplikaci Adobe Premiere Elements spustíte aplikaci Elements Organizer.
- 2 (V systému Windows) Klepněte na položku Úpravy > Předvolby > Analýza média. (V systému Mac OS) Klepněte na položku Adobe Premiere Elements 9 > Předvolby > Analýza média.
- 3 Označte volbu Automaticky analyzovat médium, zda obsahuje inteligentní tagy.

Analýzu můžete provést z několika částí aplikace Adobe Premiere Elements. Obsah lze analyzovat během vytváření rychlého filmu.

Při analýze obsahu pro inteligentní tagy provádí aplikace Adobe Premiere Elements také detekci scén. Detekce scén rozdělí na základě změn v obsahu různé scény v klipu na jednotlivé podklipy.

Můžete určit, které kategorie kvality a obsahu se budou analyzovat. U řady kategorií, například zvuku a tváří, můžete dále vybírat z jedné nebo více vrstev podkategorií. Jakmile aplikace Adobe Premiere Elements zjistí náhlou vizuální změnu, vytvoří podklipy.

Inteligentní tagy se objevují v kategorii Inteligentní tagy aplikace Elements Organizer. Tyto tagy můžete zobrazit, vybrat je pro účely třídění, ale nemůžete je odstranit nebo upravit. (Můžete je odstranit z jednotlivých klipů.) Klepnutím na tlačítko Inteligentní tag na panelu Tagy klíčových slov aplikace Elements Organizer můžete zobrazit všechny klipy, které obsahují nebo neobsahují inteligentní tagy.




Okno Automatický analyzátor

Další témata nápovědy

„Vytváření projektu rychlého filmu“ na stránce 17

„Rozdělení scén podle časového kódu nebo změny obsahu“ na stránce 45

Aplikování inteligentních tagů

- ❖ Na pracovní ploše Uspořádat vyberte klipy, které chcete analyzovat, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) a vyberte příkaz Spustit automatický analyzátor .

Poznámka: V aplikaci Elements Organizer vyberte klipy, které chcete analyzovat, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) a vyberte příkaz Spustit automatický analyzátor. Chcete-li otevřít aplikaci Elements Organizer, klepněte na možnost Organizátor. V okně Předvolby aplikace Elements Organizer můžete určit filtry automatického analyzátoru.

Další témata nápovědy

„Analýza média“ na stránce 73

Aplikování inteligentních tagů při vytváření projektu Rychlý film

Při vytváření rychlého filmu se automatický analyzátor spustí pouze u těch klipů, které ještě nebyly označeny inteligentními tagy.

1 Nastavte rychlý film. (Viz „Vytvoření rychlého filmu“ na stránce 18.)

Po výběru tématu se otevře zobrazení Přizpůsobit toto téma.

2 Vyberte volbu Automatický analyzátor. Provede se analýza všech kategorií automatického analyzátoru.

Aplikace Adobe Premiere Elements použije výsledky automatického analyzátoru k automatické úpravě klipů pro rychlý film.

Vytvoření, úpravy a odstranění tagů klíčových slov a kategorií tagů

Tagy klíčových slov jsou vlastní klíčová slova, například „Táta“ nebo „Florida“, která můžete na pracovní ploše Uspořádat připojit ke statickým obrazům, videoklipům a zvukovým klipům, aby bylo možné je snadno uspořádat a najít. Klíčová slova si můžete zvolit ze čtyř výchozích kategorií: Lidé, Místa, Události a Jiné. Nebo si můžete vytvořit vlastní kategorie a podkategorie. Pokud používáte tagy klíčových slov, není potřeba ručně seřadit soubory do tematických složek ani přejmenovávat soubory podle jejich obsahu. Místo toho stačí přiřadit každému souboru jeden nebo více tagů klíčových slov a následně načíst požadované soubory výběrem jednoho nebo více tagů klíčových slov.

Například můžete vytvořit tag klíčových slov s názvem „Anna“ a připojit jej ke každému videu, na kterém je vaše sestra Anna. Následně budete moci výběrem tagu klíčových slov Anna okamžitě vyhledat všechna videa Anny bez ohledu na to, kde jsou uložena. Jsou-li soubory označeny více tagy klíčových slov, můžete vybráním několika tagů klíčových slov najednou vyhledat určitou osobu na určitém místě nebo při určité události. Můžete například vyhledat tagy klíčového slova „Anna“ a tagy klíčového slova „Marie“, čímž zobrazíte všechna videa obsahující Annu a Marii. Nebo můžete vyhledat tagy klíčového slova „Anna“ a tagy klíčového slova „Itálie“, čímž zobrazíte všechna videa Anny na dovolené v Itálii.

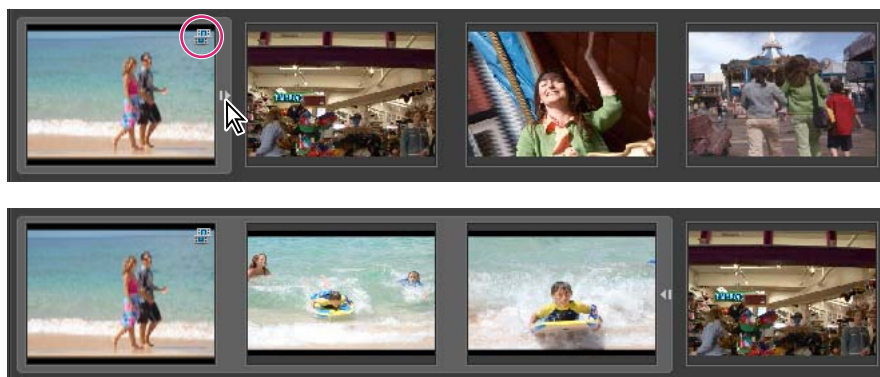
Seskupení souborů v aplikaci Elements Organizer

Svoje záznamy můžete v aplikaci Adobe Premiere Elements uspořádat pomocí skupin scén a balíčků. V aplikaci Elements Organizer můžete zobrazovat sady verzí, ale nemůžete je vytvářet nebo upravovat.

O skupinách více scén

Když provedete automatickou analýzu nebo detekci scén klipu, může aplikace Adobe Premiere Elements vytvořit pro daný klip skupinu scén. Skupiny scén jsou oddělené videoklipy různých scén v rámci původního klipu, umístěné pod původním klipem. Skupiny scén ulehčují vyhledávání a používání různých scén ve videoklipu.

Pokud například zachytáváte video obsahující záznam celého dne na pláži s přáteli, provede funkce Detekce scén v průběhu zachytávání (nebo později) automatické oddělení různých scén daného dne do oddělených klipů a seskupí je všechny pod první scénou. Skupinu můžete rozbalit a prohlédnout si nebo použít jednotlivé scény.



Zavřená (nahore) a rozbalená (dole) skupina scén.

O balíčcích

Abyste seskupili sadu vizuálně podobných statických obrazů a mohli je snadno spravovat, můžete vytvořit balíčky. Balíčky jsou užitečné pro uchovávání většího množství souborů se stejným předmětem na jednom místě a pro snížení nepořádku na pracovní ploše Uspořádat.

Můžete například vytvořit balíček obsahující různé snímky vaší rodiny při podobných aktivitách, například při hraní na pláži. Díky uspořádání snímků do balíčku k nim máte snadný přístup z jednoho místa, namísto toho, aby byly roztroušené mezi řádky miniatur.

Jednotlivé soubory můžete z balíčku také odstranit a ty se potom zobrazí v aplikaci Elements Organizer samostatně.



Ukládáním souborů snímků do balíčků ušetříte místo a uchováte si podobné snímky pohromadě.

Odstranění souborů z balíčku

Jednotlivé soubory můžete z balíčku také odstranit a ty se potom zobrazí v aplikaci Elements Organizer samostatně. Nelze odstraňovat jednotlivé soubory ze skupiny scén.

- 1 Vyberte v aplikaci Elements Organizer balíček.
- 2 Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) a vyberte položku Balíček (pouze obraz) > Rozbalit fotografie v balíčku.
- 3 Vyberte jednu nebo více fotografií a klepněte na položku Balíček (pouze obraz) > Odstranit fotografie z balíčku. Soubor se odstraní z balíčku, ale ne z aplikace Elements Organizer nebo z počítače.

Určení první fotografie v balíčku

Nejnovější soubor je standardně umístěn do balíčku jako první.

- 1 Po vytvoření balíčku klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na balíček na pracovní ploše Uspořádat a klepnutím na příkaz Balíček (pouze obraz) > Rozbalit fotografie v balíčku zobrazíte všechny soubory v tomto balíčku.
- 2 Klepněte pravým tlačítkem nebo podržte klávesu Ctrl a klepněte na soubor, který má být první, a vyberte příkaz Balíček (pouze obraz) > Nastavit jako první fotografii.

Zobrazení všech souborů ve skupině scén nebo v balíčku

Při zobrazování všech souborů ve skupině scén nebo v balíčku můžete odstranit soubor ze skupiny nebo přidat tagy k jednotlivým souborům.

Aplikujete-li na skupinu scén tag klíčových slov, aplikuje se tento tag na všechny položky v této scéně. Nelze aplikovat různé tagy na různé soubory v rámci jedné skupiny.

Pokud na balíček aplikujete tag klíčových slov, aplikuje se tento tag klíčových slov na všechny soubory v tomto balíčku. Když tento tag klíčových slov hledáte, všechny soubory v balíčku se objeví ve výsledcích hledání individuálně. Chcete-li nějaký tag klíčových slov aplikovat pouze na jeden nebo pouze na několik souborů v balíčku, rozbalte balíček a potom tag klíčových slov aplikujte na tyto soubory.



Rozbalení a sbalení skupin scén nebo balíčků

- 1 Chcete-li rozbalit balíček, proveďte v aplikaci Elements Organizer jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na trojúhelník vedle miniatury balíčku.
 - Klepněte na položku Úpravy > Scéna videa > Rozbalit položky ve skupině scén.
 - Klepněte pravým tlačítkem nebo podržte klávesu Ctrl a klepněte na balíček a vyberte příkaz Skupina scén (pouze video) > Rozbalit položky ve skupině scén.
- 2 Abyste balíček opět sbalili, proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na trojúhelník vedle miniatury balíčku.
 - Klepněte na položku Úpravy > Scéna videa > Sbalit položky ve skupině scén.
 - Klepněte pravým tlačítkem nebo podržte klávesu Ctrl a klepněte na balíček a vyberte příkaz Skupina scén (pouze video) > Sbalit položky ve skupině scén.

Vytváření alb

O albech

Alba fungují stejně jako skutečná fotoalba, v nichž můžete ukládat soubory a uspořádat je do libovolných skupin. Například můžete vytvořit album s názvem „Deset nejlepších videí z dovolené“ a uspořádat soubory od desátého nejlepšího videa až po to naprosto nejlepší. Můžete vytvořit projekt založený na tomto albu. Alba můžete vytvářet pomocí aplikace Elements Organizer. Klepnutím na možnost Organizátor spustíte aplikaci Elements Organizer.

Přetažením souborů v albu je můžete uspořádat v libovolném pořadí. Soubor je možné přidat do více alb. Stejný soubor může být například prvním souborem jednoho alba a posledním souborem jiného.

Alba můžete uspořádat do skupin. Můžete vytvořit více úrovní skupin alb. Například můžete vytvořit skupinu alb s názvem „Cesta do Asie“, která bude obsahovat album „Deset nejlepších videí z Japonska“, album „Deset nejlepších videí z Číny“ a další alba pro jednotlivé země, které jste v Asii navštívili.

Také můžete místo ručního výběru konkrétních souborů vytvořit inteligentní alba nastavením kritérií, na základě kterých budou soubory do alba vloženy. Obsah inteligentních alb se po přidání shodných kritérií k souborům automaticky zaktualizuje. Pokud například vytvoříte inteligentní album, které obsahuje všechna videa označená tagem klíčových slov „Klára“, budou se do alba přidávat všechna videa, k nimž tento tag klíčových slov připojíte.

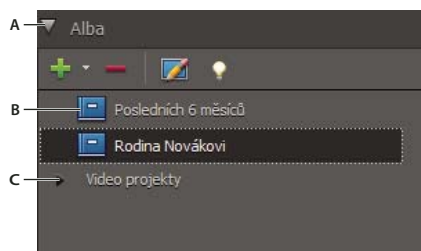
Vytvoření alba nebo skupiny alb

Album i skupinu nových alb můžete vytvořit kdykoliv. Například můžete vytvořit skupinu alb s názvem „Dovolená“ a v ní vytvořit samostatné album pro každou dovolenou, z níž máte fotografie.

Vytváření a úpravy inteligentních alb

O inteligentních albech

Inteligentní alba, stejně jako alba, obsahují soubory, která si zvolíte. Avšak namísto toho, abyste vybírali jednotlivé soubory nebo skupiny souborů ručně, u inteligentních alb nastavujete kritéria pro přidání. Jakmile jednou kritéria nastavíte, libovolný soubor na pracovní ploše Uspořádat, který splňuje kritéria inteligentního alba, se automaticky objeví v tomto inteligentním albu. Když budete do aplikace Elements Organizer přidávat nové soubory, budou se soubory splňující kritéria inteligentního alba automaticky také objevovat v inteligentním albu. Inteligentní alba se sama neustále aktualizují.



A. Záhlaví panelu Alba B. Inteligentní album C. Skupina alb

Vytvoření inteligentního alba

Inteligentní album můžete vytvořit vybráním typů souborů, které chcete do tohoto alba přidat nebo můžete zadat kritéria v dialogu Nové inteligentní album. Pomocí dialogu Nové inteligentní album můžete zadat širší rozsah kritérií.

Odstranění souborů z alba

- ❖ Přejděte na pracovní plochu Uspořádat, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na soubor a vyberte příkaz Odstranit album > [název alba].

Kapitola 7: Uspořádání klipů ve filmu

Po přidání média do projektu můžete médium začít uspořádat do pořadí, v němž bude vyprávět příběh, sdělovat dojem nebo nastiňovat myšlenku. Také můžete ze statických obrazů vytvořit prezentaci, nastavit video na rytmus hudby nebo vytvořit efekt obrazu v obraze. Po dokončení uspořádání můžete přehrát náhled filmu.

Klipy můžete předem uspořádat (vytvořit hrubý sestřih) pomocí ikon v zobrazení Projekt nebo můžete klipy uspořádat v albu aplikace Elements Organizer. Stejně tak je můžete přetáhnout do časové osy nebo panelu Osa scény v pořadí, v němž se mají zobrazovat.

Zatímco panel Osa scény je vhodný pro základní střih filmů, časová osa nalezne nejlepší využití u pokročilejších metod střihů. Mezi zobrazeními panelu Osa scény a Časová osa lze přepínat i během úprav. V panelu Osa scény můžete například uspořádat klipy do správného pořadí, vytvořit mluvený komentář a titulky, umístit hudbu a přechody. Poté přepnete do režimu Časová osa a vytvoříte vrstvy klipů, klipy oříznete nebo přidáte další zvukové stopy.

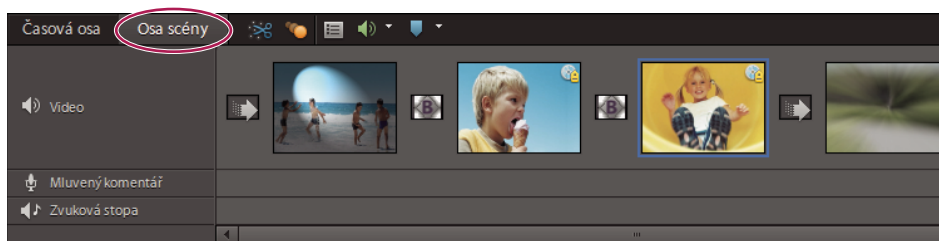
Uspořádání klipů v panelu Osa scény

Panel Osa scény – přehled

Panel Osa scény poskytuje prostor k uspořádání klipů do filmu. Na panelu Osa scény je každý klip představován prvním snímkem. Tento způsob zobrazení umožňuje klipy uspořádat do logického pořadí, nebere ale v úvahu délku klipů. Tato metoda bývá označována jako *střih ve stylu obrázkového scénáře*. Panel Osa scény zobrazuje tyto položky:

- stopu videa Scény, do které umísťujete videoklipy nebo jiné obrazy;
- stopu Mluvený komentář (pro jakékoli zaznamenané mluvené komentáře);
- zvukovou stopu k umístění hudby na pozadí nebo dalších zvuků.

Na panelu Osa scény můžete také přidávat titulky, přechody, speciální efekty a značky. Panel Osa scény používejte k rychlému a snadnému sestavení filmu. K pokročilejším úpravám použijte časovou osu.



Panel Osa scény

Panel Osa scény i časová osa obsahují následující nástroje, umožňující snadný přístup k často používaným funkcím:

Nástroj vlastnosti Tento nástroj otevře pro vybraný klip panel Vlastnosti panelu Nástroje.

Nástroj inteligentní oříznutí Tento nástroj umožňuje přechod do režimu inteligentního oříznutí a oříznutí klipů. Další informace viz „[O inteligentním oříznutí](#)“ na stránce 111.

Ikona sledování pohybu Umožňuje přejít do režimu sledování pohybu. Další informace viz „[Efekt Sledování pohybu](#)“ na stránce 214.

Nástroje pro zvuk Nástroje, které poskytují běžně používané funkce související se zvukem, jsou seskupeny do části Nástroje pro zvuk. Možnosti části Nástroje pro zvuk:

- **SmartSound** V nabídce Nástroje pro zvuk vyberte možnost SmartSound. Otevře se okno zásuvného modulu SmartSound. Můžete vybrat zvukové stopy a přizpůsobit je projektu. (Další informace naleznete v části „[Vytváření stop SmartSound \(pouze v systému Windows\)](#)“ na stránce 243.)
- **Detekovat rytmy** Tato funkce detekuje v časové ose ve stopě Zvuková stopa hudební rytmy a do každého rytmu přidá neočíslované značky. Tento nástroj použijte, když chcete vytvořit střihy, které budou sladěné s rytmem hudby. (Viz „[Vytvoření značek rytmu pro zvukovou stopu](#)“ na stránce 243.)
- **Míchání zvuku** Otevře panel Míchání zvuku. V tomto panelu lze upravit hlasitost a vyvážení zvukových stop. (Viz „[Přidání a míchání zvuku](#)“ na stránce 241.)
- **Inteligentní míchání** Otevře panel Inteligentní míchání. Inteligentní míchání usnadňuje automatické nastavení hlasitosti hudby na pozadí tak, aby bylo slyšet dialogy na popředí. Další informace viz „[Inteligentní míchání](#)“ na stránce 247.
- **Přidat mluvený komentář** Otevře panel Záznam mluveného komentáře, který obsahuje nástroje k zaznamenávání mluveného komentáře. (Viz „[Přidání a míchání zvuku](#)“ na stránce 241.)

Nástroj značky Přidává do časové osy v umístění indikátoru aktuálního času značky disku. (Další informace najdete v části „[Práce se značkami nabídek](#)“ na stránce 252.)

Další témata nápovědy

„[Pracovní plocha – přehled](#)“ na stránce 9

Přidávání klipů v panelu Osa scény


Pomocí panelu Osa scény můžete klip snadno vložit před nebo za jiný klip, nebo klip dokonce rozdělit a poté do něj vložit jiný klip. Klipy můžete do panelu Osa scény přidat přímo z pracovní plochy Uspořádat.

Další témata nápovědy

„[Časová osa – přehled](#)“ na stránce 85

„[Přidání klipů do časové osy](#)“ na stránce 89

Umístění klipu do panelu Osa scény

- ❖ Přetáhněte klip z pracovní plochy Uspořádat do některého z prázdných cílových míst pro klipy v panelu Osa scény. Když se ukazatel změní na ikonu vložení , uvolněte tlačítko myši.

Poznámka: Přetahujete-li do projektu první klip, můžete klip přetáhnout do panelu Monitor nebo panelu Osa scény.

Vložení klipu před jiný klip v panelu Osa scény

- ❖ Přetáhněte klip z pracovní plochy Uspořádat do klipu na panelu Osa scény.

Nový klip se objeví před klipem, na který jste jej přetáhli, a všechny následující klipy budou posunuty doprava.


Vložení klipu za jiný klip v panelu Osa scény

- 1 Vyberte na panelu Osa scény klip, za který chcete vložit nový klip.
- 2 Přetáhněte klip z pracovní plochy Uspořádat do panelu Monitor.

Nový klip bude zobrazen vpravo od vybraného klipu a všechny následující klipy budou přesunuty doprava.


Vložení klipu do jiného klipu v panelu Osa scény

Klip lze snadno rozdělit na dvě části a do rozděleného klipu vložit jiný klip.

- 1 Vyberte na panelu Osa scény klip, který chcete rozdělit.
- 2 V panelu Monitor přetáhněte indikátor aktuálního času  do snímku, kde chcete vytvořit rozdělení.
- 3 Podržte klávesu Shift a přetáhněte klip ze zobrazení Projekt do panelu Monitor.
- 4 Vyberte možnost Rozdělit a vložit.

Aplikace Adobe Premiere Elements první klip rozdělí a do rozdělení vloží druhý klip.

Přesunutí klipu v panelu Osa scény

- 1 Podržte klávesu Shift a přetáhněte klip z umístění v panelu Osa scény do jiného umístění (před nebo za jiným klipem). Cílovou oblast ukazuje svislá modrá čára a ukazatel se změní na ikonu vložení .
- 2 Uvolněte tlačítko myši.
- 3 Pokud klip obsahuje překrytí, vyberte jednu z následujících možností:

Přesunout scénu a její objekty Tato možnost přesune klip i jakákoli v něm obsažená překrytí (například titulek).

Posunout pouze scénu Tato možnost přesune klip bez překrytí.

Klip bude přesunut do nového umístění a všechny následující klipy budou přesunuty doprava.

Další témata nápovědy

„[Přesunutí klipu v časové ose](#)“ na stránce 92

Odstranění klipu v panelu Osa scény

- 1 Vyberte klip v panelu Osa scény.
- 2 Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na klip a vyberte jeden z následujících příkazů:

Odstranit scénu a její objekty Tato možnost odstraní klip i jakákoli v něm obsažená překrytí (například titul).

Odstranit pouze scénu Tato možnost odstraní klip, překrytí ale ponechá.

Klip bude z panelu Osa scény odstraněn.




Další témata nápovědy

„[Odstranění klipu v časové ose nebo panelu Osa scény](#)“ na stránce 93

Vytváření prezentace

Pomocí panelu Osa scény můžete z kolekce statických obrazů snadno vytvořit prezentaci.

Vytvoření prezentace


- 1 Klepněte na pracovní ploše Uspořádat na tlačítko Zobrazit statické obrazy  a odznačte tlačítka Zobrazit video  a Zobrazit zvuk .
- 2 Podržte klávesu Ctrl nebo Apple a klepněte na statické obrazy v pořadí, v němž se mají objevit v prezentaci.

3 Vybranou skupinu přetáhněte do cílové oblasti v panelu Osa scény a vyberte některou z následujících možností:

Přidat jako jednotlivé statické obrazy Tato možnost každý statický snímek umístí do vlastní cílové oblasti panelu Osa scény.

Přidat jako seskupenou prezentaci Tato možnost celou skupinu umístí do jediného cíle, který lze přesunovat jako jediný klip.

4 Když vyberete možnost Přidat jako seskupenou prezentaci, zobrazí se dialogové okno Vytvořit prezentaci. Vyberte v okně Vytvořit prezentaci požadované možnosti a klepněte na tlačítko OK.

Ve vybrané cílové oblasti panelu Osa scény je vytvořen seskupený klip prezentace. Vpravo nahoře se u seskupeného klipu prezentace objeví ikona prezentace .

Rozbalení a zavření seskupených prezentací

❖ Klepněte v panelu Osa scény vpravo od klipu na pruh Rozbalit/Zavřít.



Seskupená prezentace v panelu Osa scény. Pruh Rozbalit/Zavřít zobrazí nebo skryje všechny snímky ve skupině.

Seskupená prezentace je rozbalena a zobrazuje sekvenci statických obrazů, nebo je zavřena, takže se objeví jako jediný klip a je zobrazen první obraz.

Rozdělení skupiny prezentace

Seskupený klip prezentace můžete převést do jednoduché řady statických obrazů.

- 1 Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na klip seskupené prezentace na ose scén.
- 2 Vyberte možnost Rozdělit skupinu scén.

Úpravy prezentace vytvořené v aplikaci Photoshop Elements (pouze v systému Windows)




Pokud jste prezentaci vytvořili v aplikaci Adobe Photoshop Elements, lze ji v aplikaci Adobe Premiere Elements snadno upravit. Prezentaci rozdělíte a pracujete s jednotlivými komponentami (jako jsou obrazy, text nebo grafiky).



Rozdělení prezentace

- 1 Ujistěte se, zda je aktivní panel Osa scény.
- 2 Klepněte v aplikaci Elements Organizer pravým tlačítkem na prezentaci a vyberte možnost Upravit pomocí aplikace Premiere Elements.

Prezentace bude zobrazena v panelu Osa scény.

- 3 Klepněte v panelu Osa scény na prezentaci pravým tlačítkem a vyberte možnost Rozdělit prezentaci aplikace Elements Organizer.
- 4 Prezentaci upravte libovolným z následujících způsobů:
 - Chcete-li upravit přechod, vyberte jej v panelu Osa scény a upravte nastavení v zobrazení Vlastnosti.
 - Chcete-li přechod nahradit, vyberte jej v panelu Osa scény, klepněte na panelu Úlohy na možnost Upravit a poté klepněte na tlačítko Přechody . Otevřete složku Přechody videa a přetáhněte do panelu Osa scény nový přechod. Také můžete na přechod v panelu Osa scény klepnout pravým tlačítkem a nový přechod vybrat ze zobrazené nabídky.
 - Chcete-li přechod rozšířit nebo zkrátit, vyberte jej v panelu Osa scény a přetáhněte v miniaturní časové ose panelu Monitor počáteční  nebo koncový bod .
 - Chcete-li změnit velikost nebo polohu textu nebo grafiky, vyberte v panelu Osa scény klip, který je obsahuje, a příslušný text nebo grafiku upravte v panelu Monitor.
 - Chcete-li upravit hlasitost mluveného komentáře nebo zvukové stopy, vyberte je v panelu Osa scény a změňte nastavení v zobrazení Vlastnosti.
- 5 Film prezentace podle potřeby uložte nebo sdílejte.

Další témata nápovědy

„[Použití souborů z aplikace Photoshop Elements](#)“ na stránce 59

„[Ukládání a sdílení filmů](#)“ na stránce 265

Vytváření překrytí obrazu v obraze

Do videoklipu na pozadí, který překrývá celou obrazovku, můžete umístit jeden videoklip v menším snímku. Tento efekt je označován jako překrytí obrazu v obraze.

Uspořádání klipů ve filmu

Překrytí obrazu v obraze

Poznámka: Informace týkající se překrývání jednoho klipu druhým pomocí vytvoření průhledných pozadí naleznete v části „[Informace o překrývání a průhlednosti](#)“ na stránce 159.

Další témata nápovědy

„[Animace polohy klipu](#)“ na stránce 212

„[Překrývání klipu v časové ose](#)“ na stránce 90

Vytvoření překrytí obrazu v obraze

1 Vyberte v panelu Osa scény klip, který chcete použít jako klip na pozadí.

Vybraný klip bude zobrazen v panelu Monitor.

2 Klepněte v panelu Úlohy na možnost Uspořádat a poté klepněte na položku Projekt.

3 Podržte klávesu Shift a přetáhněte klip z panelu Úlohy do určitého místa na klipu v panelu Monitor.

4 Vyberte možnost Obraz v obraze.

Přetažený klip je ve vybraném umístění zobrazen ve snímku nad klipem na pozadí.

5 Chcete-li upravit polohu překrývajícího klipu, přetáhněte klip v panelu Monitor do požadovaného umístění.

Poznámka: Pokud je překrývajícím klip delší než klip na pozadí, bude po celou délku trvání v panelu Osa scény zobrazen přes více po sobě jdoucích klipů a během přehrávání bude zobrazen nad těmito klipy.

Odstranění překrytí obrazu v obraze

- 1 Ujistěte se, zda je aktivní panel Osa scény.
- 2 Vyberte překrývající klip v panelu Monitor.
- 3 Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na levandulově modrou reprezentaci klipu na miniaturní časové ose panelu Monitor.
- 4 Vyberte možnost Odstranit.

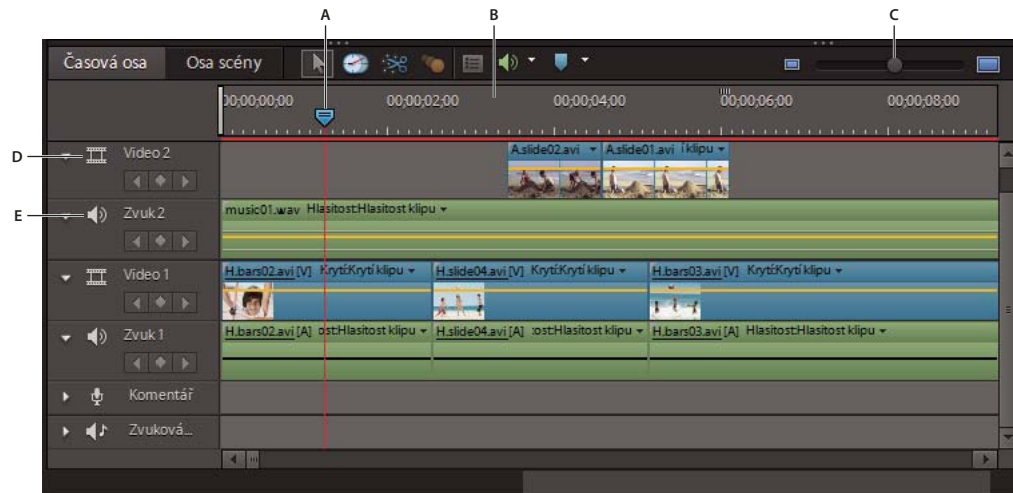
Překrývající klip bude odstraněn z panelu Osa scény i z panelu Monitor.

Uspořádání klipů v časové ose

Časová osa – přehled

Časová osa graficky reprezentuje filmový projekt ve formě video klipů a zvukových klipů uspořádaných do nad sebou umístěných stop. Během zachytávání videa z digitálního videozařízení se klipy objevují v pořadí, v jakém jsou zaznamenány. K zobrazení komponent filmu a vzájemnému vztahu komponent v průběhu času používá časová osa časové pravítko. Můžete oříznout nebo přidat scény, pomocí značek upozornit na důležité snímky, přidat přechody nebo řídit způsob prolínání a překrývání klipů.

Ovládací prvky zvětšení v časové ose umožňují zmenšení a zobrazení celého videa nebo zvětšení a podrobnější zobrazení klipů. Můžete také změnit způsob zobrazení klipů ve stopách nebo změnit velikost stop a oblasti záhlaví.



Časová osa

A. Indikátor aktuálního času B. Časové pravítko C. Ovládání zvětšení D. Stopa videa E. Zvuková stopa

Další témata nápovědy

„Propojení video klipů a zvukových klipů“ na stránce 97

„Oříznutí na časové ose“ na stránce 115





„Panel Osa scény – přehled“ na stránce 79

„Přizpůsobení zobrazení klipů v časové ose“ na stránce 96

„Změna velikosti stop“ na stránce 95

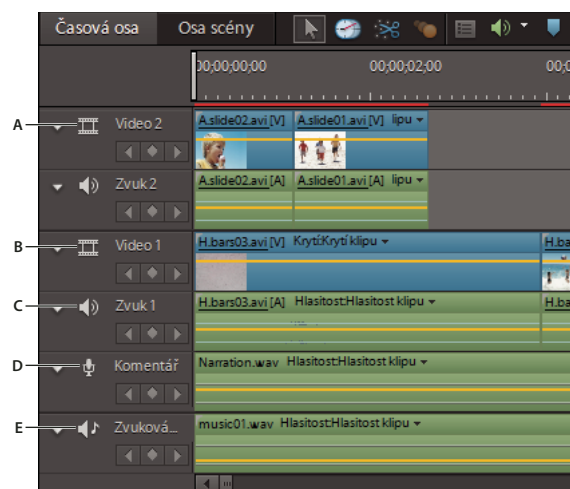
Stopy časové osy

Stopy umožňují vytvářet vrstvy videa nebo zvuku a přidávat složené efekty, efekty obrazu v obraze, překryvné titulky, zvukové stopy a mnoho dalšího. Pomocí více různých zvukových stop můžete do jedné stopy přidat mluvený komentář a do druhé hudbu na pozadí. Konečný film představuje sloučení všech stop videa a zvuku.

Ve výchozím nastavení obsahuje časová stopa tři stopy pro video (nebo statické obrazy)  a zvuk , stopu pro mluvený komentář  a zvukovou stopu . Když do stopy přetáhnete *propojené klipy* (neboli klipy, které současně obsahují zvuk i video), komponenty videa i zvuku se v příslušných stopách (jako jsou stopy Video1 nebo Zvuk1) objeví současně (video přímo nad zvukem). Chcete-li vidět všechny stopy, může být potřeba rolovat časovou osu nahoru nebo dolů.

Poznámka: Další informace o práci se stopami a uspořádání klipů v časové ose naleznete v nápovědě aplikace Adobe Premiere Elements.

Pokud klip přetáhnete a uvolníte nad stopou videa úplně nahoře, bude vložena nová stopa. Počet stop obsažených v projektu není ničím omezen. Stopy můžete kdykoli přidat nebo odstranit, dokonce i před tím, než začnete přidávat klipy. Film musí obsahovat minimálně jednu stopu pro každý typ stop (stopa může být prázdná). Pořadí stop videa je důležité, protože všechny klipy umístěné ve stopě Video 2 také překrývají stopu Video 1. Zvukové stopy jsou při přehrávání kombinovány, takže na pořadí stop nezáleží.



Výchozí stopy

A. Stopa Video 2 B. Stopa Video 1 C. Stopa zvuku D. Stopa mluveného komentáře E. Zvuková stopa




V nových filmech můžete výchozí počet a typ stop určit.


Nástroje časové osy


Pomocí nástrojů v horní části časové osy můžete provádět následující činnosti:


- oříznout klipy nebo měnit jejich rychlost;
- přidat značky, detekovat hudební rytmus, otevřít míchání zvuku nebo přidat mluvený komentář.


Při provádění úprav v časové ose se ukazatel mění na nástroj, který je právě aktivní. Pokud se ukazatel změní na červené lomítko, nelze konkrétní nástroj na klip pod ukazatelem použít.


Nástroj pro výběr  Vybírá klipy pro náhled nebo oříznutí.

Nástroj vlastnosti  Tento nástroj otevře pro vybraný klip panel Vlastnosti panelu Nástroje.

Nástroj inteligentní oříznutí  Tento nástroj umožňuje přechod do režimu inteligentního oříznutí a oříznutí klipů. Další informace viz „[O inteligentním oříznutí](#)“ na stránce 111.

Ikona sledování pohybu  Umožňuje přejít do režimu sledování pohybu. Další informace viz „[Efekt Sledování pohybu](#)“ na stránce 214.

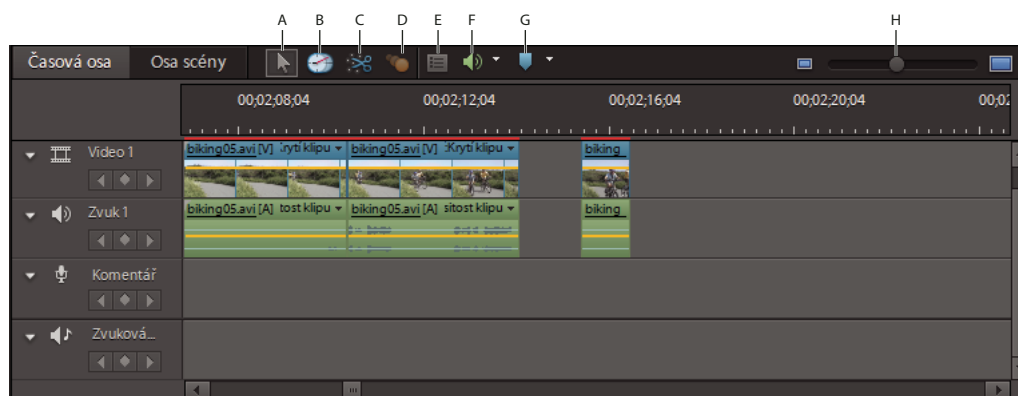
Nástroj roztáhnutí času  Tento nástroj mění rychlost přehrávání a trvání klipu, současně ale nemění počáteční a koncové body. Když okraj klipu přetáhnete jedním směrem, klip prodloužíte a zpomalíte. Když klip přetáhnete na druhou stranu, klip zkrátíte a zrychlíte. (Viz „[Změna rychlosti klipu pomocí nástroje roztáhnutí času](#)“ na stránce 123.)

Zvětšení  Tento nástroj umožňuje pomocí zvětšení nebo zmenšení zobrazení časové osy zobrazit více nebo méně detailů jednotlivých klipů. (Viz „[Zvětšení nebo zmenšení zobrazení časového pravitka časové osy](#)“ na stránce 88.)

Nástroje pro zvuk Nástroje, které zajišťují běžně používané funkce související se zvukem, jsou seskupeny do části Nástroje pro zvuk. Možnosti části Nástroje pro zvuk:

- **SmartSound** V nabídce Nástroje pro zvuk vyberte možnost SmartSound. Otevře se okno zásuvného modulu SmartSound. Můžete vybrat zvukové stopy a přizpůsobit je projektu. (Další informace naleznete v části „[Vytváření stop SmartSound \(pouze v systému Windows\)](#)“ na stránce 243.)
- **Detekovat rytmy** Tato funkce detekuje v časové ose ve stopě Zvuková stopa hudební rytmy a do každého rytmu přidá neočíslované značky. Tento nástroj použijte, když chcete vytvořit střihy, které budou sladěné s rytmem hudby. (Viz „[Vytvoření značek rytmu pro zvukovou stopu](#)“ na stránce 243.)
- **Míchání zvuku** Otevře panel Míchání zvuku. V tomto panelu lze upravit hlasitost a vyvážení zvukových stop. (Viz „[Přidání a míchání zvuku](#)“ na stránce 241.)
- **Inteligentní míchání** Otevře panel Inteligentní míchání. Inteligentní míchání usnadňuje automatické nastavení hudby na pozadí tak, aby bylo slyšet dialogy na popředí. Další informace viz „[Inteligentní míchání](#)“ na stránce 247.
- **Přidat mluvený komentář** Otevře panel Záznam mluveného komentáře, který obsahuje nástroje k zaznamenávání mluveného komentáře. (Viz „[Přidání a míchání zvuku](#)“ na stránce 241.)


Nástroj značky Přidává do časové osy v umístění indikátoru aktuálního času značky disku. (Viz „[Práce se značkami nabídek](#)“ na stránce 252.)




Nástroje pro úpravy v časové ose


A. Výběr B. Roztáhnutí času C. Vlastnosti D. Režim inteligentního oříznutí E. Režim sledování pohybu F. Zvětšení zobrazení G. Možnosti nástrojů pro zvuk H. Možnosti nástrojů pro značky

Pohyb po časové ose

Při umísťování a uspořádání klipů v časové ose je indikátor aktuálního času třeba přesunout do správného umístění. V časovém pravitku časové osy odpovídá indikátor aktuálního času  snímku zobrazenému v panelu Monitor. Z tohoto indikátoru aktuálního času je prodloužena svislá čára přes všechny stopy. K vyhledání přesného místa k umístění klipu nebo provedení stříhu vám může pomoci zvětšení nebo zmenšení časové osy.

❖ V časové ose proveďte libovolný z následujících úkonů.



- Přetáhněte indikátor aktuálního času .
- Klepněte na časové pravitko na místo, kam chcete indikátor aktuálního času umístit.
- Podržte klávesu Shift a současně přetáhněte indikátor aktuálního času, takže bude přitáhnut k okraji nejbližšího klipu nebo značky.
- Přetáhněte zobrazení času (v levém dolním rohu panelu Monitor) na požadovanou časovou hodnotu.
- Klepněte na zobrazení času (v levém dolním rohu panelu Monitor), zadejte platný čas a stiskněte klávesu Enter. (Není třeba zadávat počáteční nuly, dvojtečky nebo středníky. Je třeba si ale uvědomit, že aplikace Adobe Premiere Elements pokládá čísla menší než 100 za snímky.)


 *Chcete-li přeskočit počátek nebo přejít dál na konec filmu, můžete použít klávesy Home a End na klávesnici. Klávesami Page Up a Page Down přejdete na předcházející nebo další klipy. Pomocí šipek doprava a doleva indikátor aktuálního času přesunete dopředu nebo zpět o jeden snímek. Pokud podržíte klávesu Shift a stisknete šipku doprava nebo doleva, přesunujete se po pěti snímcích.*

Zvětšení nebo zmenšení zobrazení časového pravitka časové osy

Při zvětšení zobrazení na časové ose dojde ke zvětšení časové osy kolem indikátoru aktuálního času. Tímto způsobem lze prozkoumat menší úseky médií. Zobrazení lze také zvětšit během přidání klipu do časové osy. Nedojde ke zvětšení oblasti kolem indikátoru aktuálního času, ale kolem ukazatele. Tato metoda umožňuje přesně zobrazit umístění bodu vložení, ještě než uvolníte tlačítko myši. Naproti tomu když zobrazení zmenšíte, uvidíte větší část časové osy, takže získáte o filmu vizuální přehled.

❖ Proveďte v časové ose jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li zobrazení zvětšit nebo zmenšit v průběhu přidávání klipu, přetáhněte klip do časové osy. Podržte tlačítko myši a chcete-li zvětšit hodnotu zvětšení, stiskněte klávesu s rovnítkem (=), chcete-li zvětšení zmenšit, stiskněte klávesu minus (-).
- Chcete-li zvětšit zobrazení na časové ose, přetáhněte doprava posuvník zvětšení nebo klepněte na tlačítko Zvětšit zobrazení .
- Chcete-li na časové ose zobrazení zmenšit, přetáhněte posuvník zvětšení doleva nebo klepněte na tlačítko Zmenšit zobrazení .

 *Chcete-li přepnout mezi zobrazením celé délky filmu v časové ose a předchozím nastavením úrovně zvětšení, stiskněte klávesu se zpětným lomítkem (\). Než klávesu se zpětným lomítkem (\) stisknete, tak se ujistěte, zda je aktivní časová osa. Zobrazení můžete také zvětšit nebo zmenšit stisknutím kláves s rovnítkem (=) nebo minus (-) na klávesnici (nikoli na číselné klávesnici).*

Další témata nápovědy

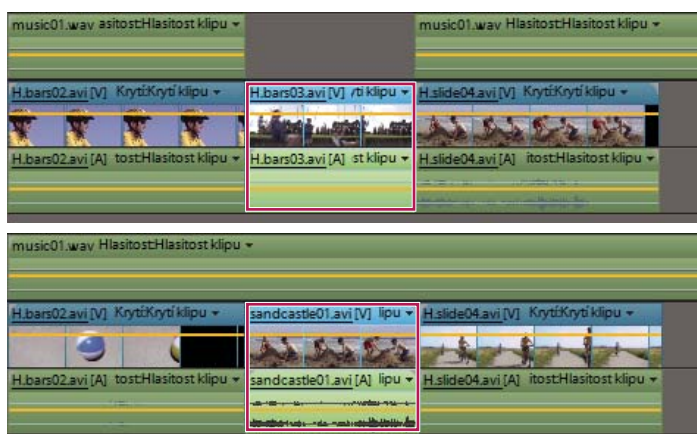
„Oříznutí v okně Náhled“ na stránce 118

„Oříznutí klipu na panelu Osa scény“ na stránce 113

Přidání klipů do časové osy

Když do časové osy vložíte klip, budou všechny sousedící klipy ve *všech stopách* přesunuty tak, jak je potřeba k umístění nového klipu. Tím, že jsou všechny klipy posunuty současně, je zachována synchronizace zvuku i videa ve stávajících klipech.

Někdy ale dojde k tomu, že nechcete, aby při každém vložení byly přesunuty všechny klipy. (Například když jste přidali hudbu nebo video na pozadí, které budou překrývat celý film. V takovém případě stiskněte při vkládání klávesu Alt a klipy budou přesunuty maximálně na dvou stopách: na stopě, do které vkládáte, a na stopě, která obsahuje propojený zvuk nebo video (pokud existují). Když tímto způsobem přidáte klip do stopy, která obsahuje propojený zvuk nebo video, ovlivněné stopy budou přesunuty společně a bude zachováno zarovnání. Současně to neovlivní jiné stopy.




Klipy po výchozím vložení (nahore) a po vložení do cílové stopy tažením s podrženou klávesou Alt (dole). Všimněte si, že vložení tažením s podrženou klávesou Alt nemá na druhou zvukovou stopu žádný vliv.

Další témata nápovědy


„Časová osa – přehled“ na stránce 85

„Zvětšení nebo zmenšení zobrazení časového pravitka časové osy“ na stránce 88

Vložení klipu s přesunutím klipů na všech stopách v časové ose

- ❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Přetáhněte klip z pracovní plochy Uspořádat do požadovaného umístění v časové ose. Když se ukazatel změní na ikonu vložení , uvolněte tlačítko myši.
 - Přesuňte indikátor aktuálního času do požadovaného umístění v časové ose, vyberte klip v pracovní ploše Uspořádat a poté vyberte příkaz Klip > Vložit.

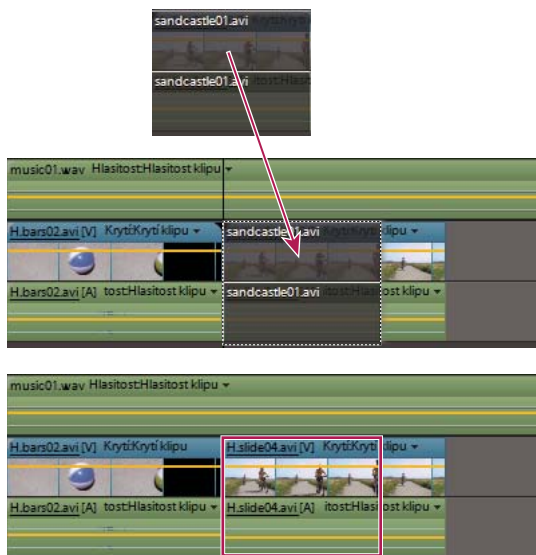
Vložení klipu s přesunutím klipů pouze v cílových a propojených stopách v časové ose

- ❖ Podržte klávesu Shift a přetáhněte klip z pracovní plochy Uspořádat do požadovaného umístění v časové ose. Když se ukazatel změní na ikonu vložení , uvolněte tlačítko myši.

Jestliže klip přetáhnete do prázdného prostoru nad stopou videa úplně nahoře (u videa) nebo pod stopu zvuku úplně dole (u zvuku), aplikace Adobe Premiere Elements vytvoří pro tento klip novou stopu. Pokud klip současně obsahuje zvuk i video, vytvoří aplikace novou stopu pro video i pro zvuk.


Překrývání klipu v časové ose

Nejjednodušší způsob nahrazení části videa je překrýt tuto část jiným záznamem. Při překrytí klipu nahradí přidávaný klip od určeného umístění jakékoli stávající snímky. Pokud je délka nového klipu 40 snímků, překryje 40 snímků stávajícího klipu. Pokud po překrytí následují i další snímky, zůstanou ve stopě ve stejném umístění. Pokud překrytí nepřesahuje konec filmu, délku filmu nemění.



Klipy před střihem překrytím (nahore) a po střihu překrytím (dole)

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:


- Podržte klávesu Ctrl nebo Apple a přetáhněte klip z pracovní plochy Uspořádat na první snímek, který chcete překrýt. Když se ukazatel změní na ikonu překrytí , uvolněte tlačítko myši.
- Přesuňte indikátor aktuálního času na první snímek, který chcete překrýt, vyberte klip v Organizátoru a poté vyberte příkaz Klip > Překrýt.

Další témata nápovědy

„Vytváření překrytí obrazu v obraze“ na stránce 83

Umístění jednoho klipu nad druhý v časové ose

Klip můžete umístit nad druhý klip, aniž by došlo k nahrazení úseku dolního klipu (jako u překrytí). Tento způsob skládání klipů lze například využít pro různé efekty klíčování.

- 1 Přetáhněte v časové ose indikátor aktuálního času  do umístění nad videoklipem, kde chcete překrýt druhý klip.
- 2 Podržte klávesu Shift a přetáhněte klip z pracovní plochy Uspořádat do panelu Monitor.
- 3 Vyberte možnost Umístit nahoru.

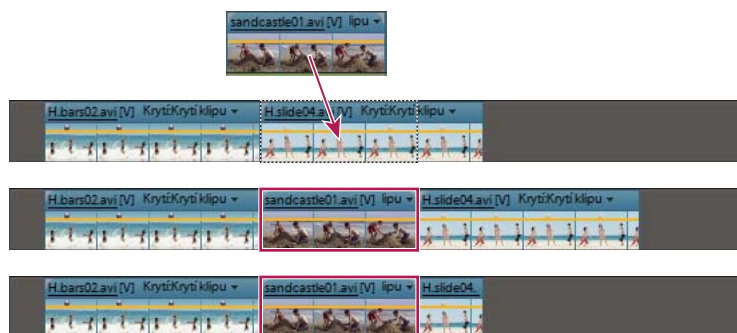
Aplikace Adobe Premiere Elements vloží druhý klip do první dostupné stopy videa v umístění indikátoru aktuálního času.

Další témata nápovědy

„Klíčování barvy“ na stránce 161

Kopírování a vkládání klipů v časové ose

Kopírováním a vkládáním klipů v rámci projektu můžete měnit jejich uspořádání. Můžete kopírovat a vložit více klipů najednou – můžete je vložit mezi stávající klipy nebo překrýt stávající snímky. Klipy si uchovávají relativní časové odstupy. Aplikace Adobe® Premiere® Elements 9 klipy vloží do stopy Video 1 nebo Zvuk 1 v umístění indikátoru aktuálního času. Této akci lze nicméně předejít tím, že klipy do více stop zkopírujete ručně. Když klip vložíte do časové osy, bude indikátor aktuálního času přesunut na konec klipu. Tato funkce umožňuje jednoduché a efektivní zpracování následných operací vložení.



Vložení se vsunutím (uprostřed) a vložení s překrytím (dole)

- 1 Vyberte v časové ose jeden nebo více klipů filmu (nebo vyberte pouze zvuk nebo video propojených klipů), podržte klávesu Alt a klepněte na požadovaný klip.
- 2 Vyberte příkaz Úpravy > Kopírovat.
- 3 Umístěte v časové ose indikátor aktuálního času do bodu, kde chcete provést vložení, a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li klipy překrýt a nahradit stávající záznam stopy, vyberte příkaz Úpravy > Vložit.
 - Chcete-li vkládané klipy vložit mezi stávající klipy a stávající záznam posunout, vyberte příkaz Úpravy > Vložit vsuvku.



Můžete také kopírovat atributy jednoho klipu (pohyb, krytí, hlasitost a další efekty) a vložit je do druhého.

Nahrazení klipu v časové ose

Pokud chcete nahradit klip uprostřed časové osy a současně nechcete ve filmu měnit délku, efekty nebo překrytí, použijte příkaz Nahradit klip. Tato možnost je užitečná při střihu rozbalených rychlých filmů.

- 1 Vyberte na pracovní ploše Uspořádat nebo v zobrazení Projekt klip, který chcete použít.
- 2 Na časové ose klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na klip, který chcete nahradit, a vyberte příkaz Nahradit klip z umístění > Média nebo Projekt.


Pokud je nový klip delší, je na konci oříznut tak, aby odpovídal stávajícímu trvání nahrazovaného klipu.

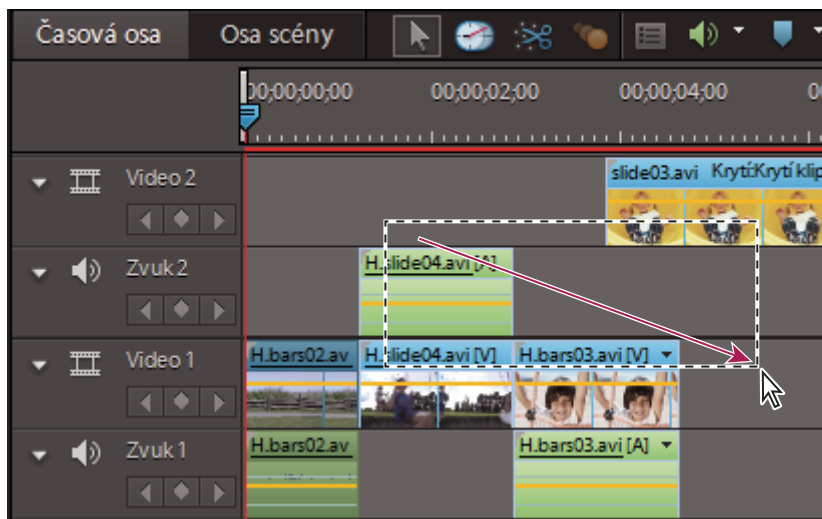
Pokud je nový klip kratší, bude zobrazena zpráva s upozorněním. Tato zpráva vám poskytne výběr mezi možnostmi zrušit akci nahrazení nebo použít k vyplnění přesahující délky trvání černé snímky.

Výběr, přesunutí, zarovnání a odstranění klipů v časové ose

Po přidání klipu do filmu můžete změnit uspořádání klipů, kopírovat a vložit scény nebo odstranit jiné klipy. Existuje několik metod, které umožňují výběr jednotlivých klipů, rozsahu klipů nebo pouze části se zvukem nebo videem propojeného klipu.

Výběr klipů v časové ose




- ❖ Pomocí nástroje pro výběr  proveďte jakýkoli z následujících úkonů:
 - Chcete-li vybrat jediný klip, klepněte v časové ose na tento klip. Pokud je klip propojený nebo seskupený, vybere klepnutí na jeden klip i ostatní propojené nebo seskupené klipy.
 - Chcete-li u propojených klipů vybrat pouze část se zvukem nebo videem, podržte klávesu Alt a klepněte na požadovaný klip.
 - Chcete-li vybrat jediný klip uvnitř skupiny, podržte klávesu Alt a klepněte na požadovaný klip.
 - Chcete-li vybrat více klipů, podržte klávesu Shift a klepněte na jednotlivé klipy, které chcete vybrat. (Klipy odznačíte tak, že podržíte klávesu Shift a klepnete na vybrané klipy.)
 - Chcete-li vybrat po sobě jdoucí klipy, přetáhněte obdélník výběru přes klipy, které chcete vybrat.
 - Chcete-li k současnému výběru přidat rozsah klipů, podržte klávesu Shift a přetáhněte přes tyto klipy výběr.





Výběr rozsahu klipů přetažením obdélníkového výběru

Přesunutí klipu v časové ose

Uspořádání klipů v časové ose můžete snadno změnit přetažením. Pomocí stejných metod, jako slouží k přidání klipu, můžete během přesunutí klipy vložit nebo překrýt.

- Chcete-li klip přesunout a vložit (vsunout), takže po vložení dojde k posunutí všech stop, přetáhněte klip do požadovaného umístění. Když se ukazatel změní na ikonu vložení , uvolněte tlačítko myši.
- Chcete-li klip přesunout, uzavřít mezeru za klipem a posunout výhradně klipy v cílových stopách, podržte klávesu Alt a přetáhněte klip do požadovaného umístění. Když se objeví ikona změny uspořádání , uvolněte tlačítko myši.
- Chcete-li klip přesunout a překrýt jiný klip ve filmu, přetáhněte ho na první snímek, který chcete překrýt, a stiskněte klávesu Ctrl nebo Apple. Když se ukazatel změní na ikonu překrytí , uvolněte tlačítko myši.

Uspořádání klipů ve filmu

- Chcete-li přesunout pouze jeden klip propojeného páru, podržte klávesu Alt a vyberte klip, který chcete přesunout. Přetáhněte klip do požadovaného umístění. Pokud chcete posunout pouze klipy v cílových stopách, uvolněte tlačítko myši, když se ukazatel změní na ikonu vložení . Pokud chcete překrýt jiný klip, stiskněte klávesu Ctrl a když se ukazatel změní na ikonu překrytí , uvolněte tlačítko myši.

Další témata nápovědy

„Přesunutí klipu v panelu Osa scény“ na stránce 81

Zarovnání klipů pomocí možnosti Přitahovat

Možnost Přitahovat (povolena ve výchozím nastavení) usnadňuje vzájemné zarovnání klipů nebo určitých časových bodů. Když přesunujete klip a je vybrána možnost Přitahovat, bude klip automaticky zarovnán (přitažen) k okraji druhého klipu (značce, začátku nebo konci časového pravítka nebo indikátoru aktuálního času). Přitahování také pomáhá zajistit, že během přetažení nedojde k neúmyslnému vložení nebo střihu překrytím. Během přetažení klipu zobrazuje místní okno vzdálenost (počet snímků), o níž jste klip přesunuli. (Záporné číslo znamená, že jste klip přesunuli směrem k začátku filmu.)

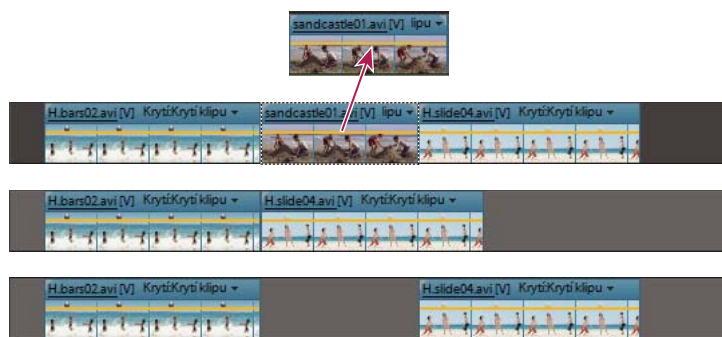
- ❖ Vyberte příkaz Časová osa > Přitahovat. Zaškrtnutí označuje, že je tato možnost povolena.

Odstranění klipu v časové ose nebo panelu Osa scény

Když klip odstraníte z filmu, neodstraníte jej z projektu. Klip je stále k dispozici v zobrazení Projekt.

- 1 Vyberte v časové ose nebo panelu Osa scény jeden nebo více klipů. (Chcete-li vybrat pouze část klipu se zvukem nebo videem, podržte klávesu Alt a klepněte.)
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li klipy odstranit a ponechat mezeru se stejnou délkou trvání (což je označováno jako *vymazání*), vyberte příkaz Úpravy > Vymazat.
 - Chcete-li klip odstranit a výslednou mezeru zavřít (což je označováno jako *odstranění s posunutím*), vyberte příkaz Úpravy > Odstranit a zavřít mezeru nebo stiskněte klávesy Delete nebo Backspace.

Poznámka: Je-li klip odstraněn z panelu Osa scény, dojde také k odstranění přechodu za klipem. Je-li odstraněn z časové osy, dojde k odstranění přechodů před i za klipem.



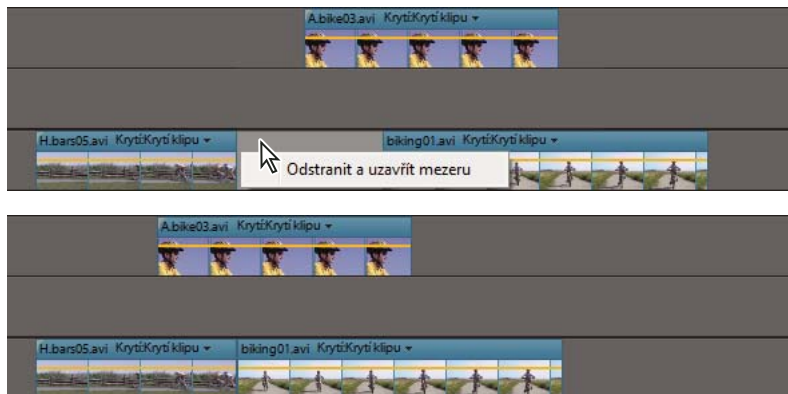
Odstranění s posunutím odstraní snímky a sousedící klipy posune tak, že vyplní vzniklou mezeru (uprostřed). Vymazání odstraní snímky a mezeru ponechá (dole).

Další témata nápovědy

„Applikování přechodů na panelu Osa scény“ na stránce 135

Odstranění prázdného místa mezi klipy v časové ose

Pomocí příkazu Odstranit a uzavřít mezeru (nebo stisknutím kláves Delete nebo Backspace) můžete rychle odstranit prázdný prostor mezi klipy v časové ose. Obě metody posunou sousedící klipy tak, že vyplní mezeru.



Příkaz Odstranit a uzavřít mezeru posune na mezeru všechny následující klipy.

❖ Proveďte v časové ose jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na prázdné místo pravým tlačítkem a vyberte příkaz Odstranit a uzavřít mezeru.
- Vyberte místo, které chcete odstranit, a stiskněte klávesu Delete nebo Backspace.

Poznámka: Pokud je mezeru malá, takže ji lze obtížně vybrat, přesuňte nad mezeru indikátor aktuálního času a klepněte na tlačítko Zvětšit zobrazení.

Vytvoření duplicitního klipu v časové ose

Pokaždé, když zdrojový klip přetáhnete z panelu Úlohy do časové osy nebo panelu Osa scény, vytvoříte *instanci klipu*, která sdílí výchozí počáteční a koncový bod zdrojového klipu. Pokud v panelu Úlohy zdrojový klip odstraníte, budou odstraněny všechny instance tohoto klipu v časové ose i panelu Osa scény.

Chcete-li vytvořit instance klipu s odlišnými výchozími počátečními a koncovými body, zdrojový klip v panelu Úlohy duplikujte. Stejně jako u zdrojových klipů platí, že pokud v panelu Úlohy odstraníte duplicitní klip, budou odstraněny všechny jeho instance v časové ose i panelu Osa scény.

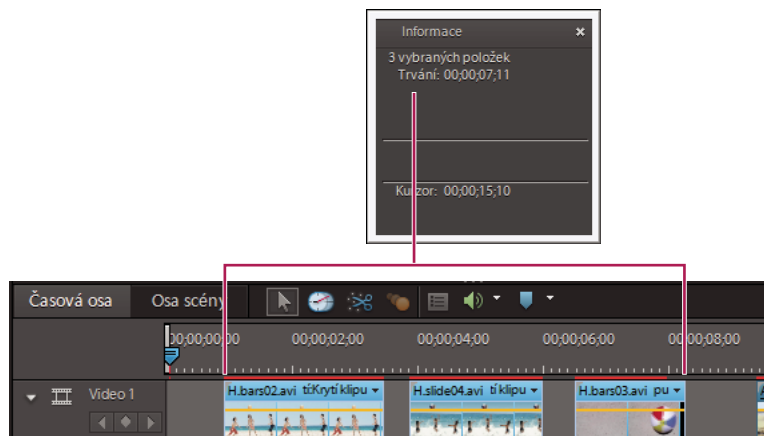
- 1 Vyberte v zobrazení Projekt určitý klip a vyberte příkaz Úpravy > Duplikovat.
- 2 Chcete-li duplicitní klip přejmenovat, vyberte jej v zobrazení Projekt a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte příkaz Klip > Přejmenovat a zadejte nový název.
 - Klepněte na text a zadejte nový název.



Duplicitní klip lze také vytvořit na základě kopírování a vložení (také můžete podržet klávesu Ctrl a přetáhnout klip do panelu Úlohy).

Zobrazení trvání vybraných klipů v časové ose

Celkovou dobu trvání více klipů vybraných na panelu Úlohy, panelu Osa scény nebo časové ose zobrazuje panel Informace. Tato informace je často užitečná při střihu filmů. Dejme tomu, že chcete hledat hudbu vhodnou pro určitou scénu nebo že chcete nahradit několik klipů jiným záznamem. Pokud klipy vyberete na panelu Úlohy, zobrazí panel Informace celkovou dobu trvání všech vybraných klipů. Pokud klipy vyberete v časové ose nebo v panelu Osa scény, zobrazí panel Informace celkový rozsah doby trvání klipů od počátečního bodu prvního vybraného klipu až po koncový bod posledního vybraného klipu. Pokud klipy ve stopách jeden na druhý nenavazují, může být trvání delší než celková doba trvání samotných klipů.



Trvání více klipů v časové ose zahrnuje celkový časový rozsah vybraných klipů.

- 1 Ujistěte se, zda je viditelný panel Informace. Pokud viditelný není, vyberte příkaz Okna > Informace.
- 2 Vyberte v zobrazení Projekt, na časové ose nebo panelu Osa scény požadované klipy. Panel Informace zobrazí celkový počet vybraných položek a celkovou dobu trvání těchto položek.



Když umístíte kurzor nad klip v časové ose nebo panelu Osa scény, zobrazíte trvání jednotlivého klipu v tipu nástroje.

Přizpůsobení stop časové osy

Stopy časové osy můžete přizpůsobit požadavkům projektu.

Přidání stopy do časové osy

- 1 Vyberte příkaz Časová osa > Přidat stopy.
- 2 V dialogovém okně Přidat stopy zadejte do pole Přidat pro stopy videa a zvuku počet stop, které chcete přidat.
- 3 Chcete-li určit umístění přidávaných stop, vyberte pro každý typ přidávané stopy možnost z rozevrací nabídky Umístění a klepněte na tlačítko OK.


Změna velikosti stop

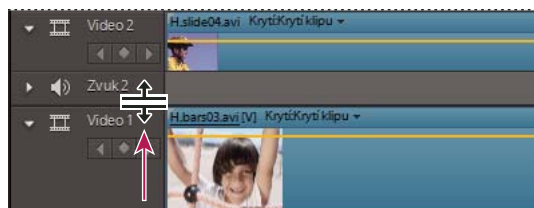
Existují tři přednastavení velikosti stop – Malé, Střední a Velké. Zobrazení Velké je vhodné k zobrazení miniatur klipů a k nastavení efektů (jako je krytí nebo hlasitost klipu). Velikost stop lze také změnit ručně. Můžete změnit šířku oblasti záhlaví stopy, takže lze použít dlouhé názvy stop. Pokud film obsahuje více stop, než kolik se jich najednou vejde na obrazovku, můžete navíc nastavit relativní poměr viditelných stop videa a zvuku ve prospěch stop, které potřebujete vidět.

Ve výchozím nastavení jsou názvy stop skryté. Pokud je chcete zobrazit, změňte velikost oddílu záhlaví stopy.

Změna výšky stopy


❖ Proveďte v časové ose jeden z následujících úkonů:

- Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na prázdnou stopu časové osy a vyberte příkaz Velikost stopy. Pak vyberte možnost Malá, Střední nebo Velká.
- Umístěte v oblasti záhlaví stopy časové osy ukazatel mezi dvě stopy tak, že se objeví ikona nastavení výšky . Poté změňte tažením nahoru nebo dolů velikost stopy pod ukazatelem (u videa) nebo stopy nad ukazatelem (u zvuku).



Změna výšky stopy v časové ose

Změna oddílu záhlaví stopy časové osy

- ❖ Umístěte ukazatel nad pravý okraj záhlaví stopy v časové ose (kde jsou uvedeny ikony stop), takže se objeví ikona změny velikosti . Poté táhněte za pravý okraj. (Minimální šířka záhlaví stopy je omezena ikonami v horní části. Maximální šířka je přibližně dvojnásobek minimální šířky.)

Přejmenování stopy

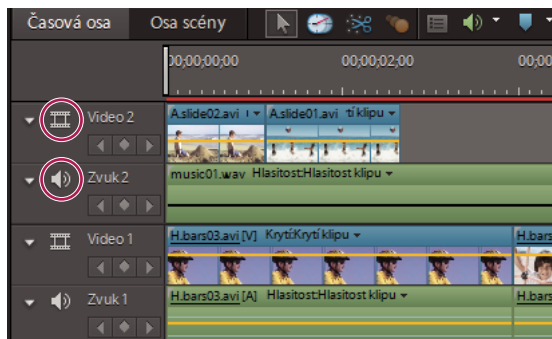
- 1 Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na název stopy (například Video 1) na časové ose a vyberte příkaz Přejmenovat.
- 2 Zadejte nový název stopy a stiskněte klávesu Enter (nebo klepněte mimo pole).

Odstranění prázdných stop z časové osy

- ❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:
- Vyberte příkaz Časová osa > Odstranit prázdné stopy.
 - Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na prázdnou stopu na časové ose a vyberte příkaz Odstranit prázdné stopy.



Přizpůsobení zobrazení klipů v časové ose

V závislosti na potřebách uživatele nebo aktuální úloze lze klipy v časové ose zobrazovat různým způsobem. Můžete vybrat, zda chcete obraz miniatury zobrazovat na počátku klipu, v *úvodní části*, v *zakončení* klipu nebo po celou dobu trvání klipu (výchozí zobrazení). U zvukových stop můžete vybrat, zda chcete zobrazit nebo skrýt časový průběh obsaženého zvuku.



Tlačítka pro nastavení stylu zobrazení umožňují nastavit způsob zobrazení stop v časové ose.

Když zobrazíte obrazy miniatury po celou dobu trvání klipu, získáte povědomí o průběhu klipu. Ohraničení mezi jednotlivými miniaturami ale nezaměňujte se skutečným ohraničením mezi jednotlivými snímky. Miniatury si můžete představit jako obrázkový scénář nebo skicu obsahu klipu.

- ❖ Klepněte v levém rohu stopy na tlačítko pro nastavení stylu zobrazení stopy videa  nebo pro nastavení stylu zobrazení zvukové stopy . Při každém klepnutí se styl zobrazení stopy přepne na jiné zobrazení.



Chcete-li při zobrazování časového průběhu zvuku v časové ose zobrazit více detailů hlasitosti, rozšiřte výšku stopy.

Seskupení, propojení a zakázání klipů

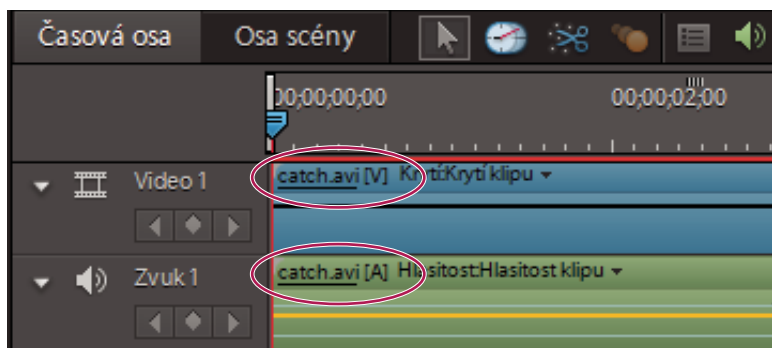
Seskupení a rozdělení skupiny klipů

Klipy můžete v časové ose nebo panelu Osa scény seskupit, takže je lze společně přesunout, zakázat, kopírovat nebo odstranit. Když seskupíte propojený klip s jinými klipy, jsou do této skupiny z propojeného klipu zahrnuty části se zvukem i části s videem.

- Chcete-li seskupit klipy, vyberte více klipů a poté příkaz Klip > Seskupit.
- Chcete-li rozdělit skupinu klipů, klepněte na kterýkoli klip ve skupině (tím skupinu vyberete) a vyberte příkaz Klip > Rozdělit skupinu.
- Chcete-li ve skupině klipů vybrat jeden nebo více klipů, podržte klávesu Alt a klepněte ve skupině na jeden klip. Podržte kombinaci kláves Shift+Alt a vyberte ve skupině klepnutím další klipy.

Propojení video klipů a zvukových klipů

Většina videí obsahuje zvukovou stopu. Klipy, které současně obsahují video i zvuk, jsou v zobrazení Projekt zobrazeny jako jediná položka. Když do filmu v časové ose přidáte klip, objeví se video a zvuk na samostatných stopách a video bude přímo nad zvukem. Video i zvuk zůstávají propojené. To znamená, že když v časové ose přetáhnete část s videem, přesunete současně i s ní propojený zvuk (a opačně). Páry zvuk/video jsou z tohoto důvodu označovány jako *propojené klipy*. Názvy propojených klipů jsou v časové ose podtrženy a označeny písmenem [V] pro video a [A] pro zvuk.



Propojené klipy sdílí stejný název s připojeným písmenem [V] nebo [A] a jejich název je podtržený.

Veškeré úlohy úprav (jako je například přesunutí, oříznutí nebo změna rychlosti klipu) probíhají u propojeného klipu na obou částech. Při inicializaci úloh úprav můžete stisknutím klávesy Alt toto propojení dočasně vypnout. Lze také umístit zvlášť část s videem a zvlášť část se zvukem.

Další témata nápovědy

„Výběr klipů v časové ose“ na stránce 92

„Přesunutí klipu v časové ose“ na stránce 92

„Odstranění klipu v časové ose nebo panelu Osa scény“ na stránce 93

„Odstranění prázdného místa mezi klipy v časové ose“ na stránce 94

Propojení a zrušení propojení video klipů a zvukových klipů

Videoklip a zvukový klip můžete propojit, takže se budou chovat jako jeden celek. Když jeden z klipů vyberete, oříznete, rozdělíte, odstraníte, přesunete nebo u něj změníte rychlost, ovlivníte i druhý klip. V případě potřeby můžete toto propojení dočasně vypnout. Názvy propojených klipů jsou v časové ose podtrženy a označeny písmenem [V] pro video a [A] pro zvuk.

- Chcete-li propojit video klip a zvukový klip, podržte klávesu Shift a klepněte na video klip a zvukový klip. Tím vyberete oba klipy. Poté vyberte příkaz Klip > Propojit zvuk a video.
- Chcete-li propojení video klipu a zvukového klipu zrušit, vyberte propojený klip a poté příkaz Klip > Zrušit propojení zvuku a videa. (Přestože je propojení mezi zvukem a videem zrušeno, jsou oba klipy stále vybrány. Chcete-li je použít samostatně, klepněte na jeden z klipů.)
- Chcete-li propojené klipy vybrat samostatně, podržte klávesu Alt a klepněte na požadovaný klip. Po výběru klipu jej můžete přesunout nebo oříznout nezávisle na propojeném klipu.



Chcete-li rychle odstranit zvukový klip nebo videoklip, aniž byste zrušili jeho propojení, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na klip a z nabídky vyberte příkaz Odstranit zvuk nebo Odstranit video.

Odstranění pouze části propojeného klipu obsahující zvuk nebo video

❖ Proveďte v časové ose jeden z následujících úkonů:

- Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na propojený klip a vyberte příkaz Odstranit zvuk nebo Odstranit video.
- Vyberte jednotlivě část se zvukem nebo videem (podržením klávesy Alt a klepnutím) a stiskněte klávesu Delete nebo Backspace.

- Vyberte propojený klip a poté vyberte příkaz Klip > Zrušit propojení zvuku a videa. Vyberte každý klip znovu a poté vyberte příkaz Úpravy > Vymazat nebo Úpravy > Odstranit a uzavřít mezeru.

Klipy budou posunuty a vyplní mezeru vzniklou po odstraněném klipu.

Synchronizace propojených klipů

Aplikace Adobe Premiere Elements video a zvuk automaticky umístí do samostatných stop v časové ose. Tyto klipy ale současně propojí, takže zůstanou během oříznutí nebo přesunutí synchronizovány. Pokud podržíte klávesu Alt a jeden klip přetáhnete ze synchronizace, aplikace Adobe Premiere Elements zobrazí u názvu klipu v časové ose počet snímků, který byl posunut. Dokonce i když propojení klipů zrušíte, aplikace Adobe Premiere Elements posunutí uchovává, takže pokud je znovu propojíte, bude znovu zobrazeno. Aplikaci Adobe Premiere Elements lze nastavit tak, že bude klipy znovu synchronizovat automaticky. V závislosti na klipech je k dispozici výběr ze dvou metod synchronizace.

- ❖ Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na číslo posunu klipu, který chcete přesunout nebo upravit, na časové ose a vyberte jeden z následujících příkazů:

Posunout do synchronizace Tato možnost videoklipy nebo zvukové klipy posune a synchronizuje. Sousedící klipy budou podle potřeby přepsány, aby se přizpůsobily posunutým klipům. Pokud jste některý z klipů ořízli, aplikace Adobe Premiere Elements je zarovná podle toho, jak byly původně natočeny. To znamená, že si počáteční a koncové body nemusí odpovídat.

Posunout obsah do synchronizace Tato možnost synchronizuje video a zvuk pomocí střihu s posunutím obsahu. Posunutí obsahu zachovává polohu a dobu trvání klipů ve stopách. Oříznuté snímky budou podle potřeby použity k posunutí obsahu klipů, dokud nebudou zarovnány podle toho, jak byly původně natočeny. Nemění se vzdálenost ani umístění počátečních a koncových bodů ve stopách, je ale posunuta poloha počátečních a koncových bodů v původním klipu. Tato možnost je k dispozici pouze za situace, že vybraný klip obsahuje dostatečné množství oříznutých snímků ke kompenzaci posunu.

Klip, na který klepnete pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte), bude přesunut nebo upraven, aby se zarovnal s druhým klipem, který zůstává na místě.

Zapnutí a zakázání klipů

Někdy může dojít k tomu, že klip chcete zakázat. (Například když zkoušíte jinou úpravu nebo když chcete při práci na složitém projektu zkrátit dobu zpracování.) Když klip zakážete, v podstatě klip skryjete při zobrazování filmu v panelu Monitor nebo při exportu. Zakázaný klip lze pořád přesunout nebo změnit.

- ❖ Vyberte v časové ose nebo panelu Osa scény jeden nebo více klipů a vyberte příkaz Klip > Zapnout.

Když klip zakážete, zmizí u příkazu zaškrtnutí a klip bude v časové ose nebo panelu Osa scény ztlumený.

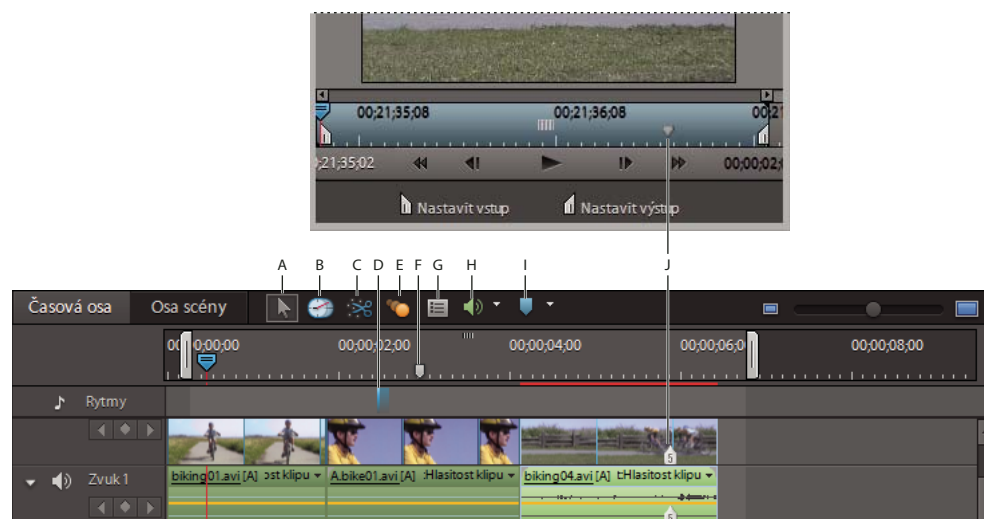
Práce se značkami klipů a značkami časové osy

Značky klipů a časové osy

Chcete-li v klipu nebo filmu označit důležité body, můžete do nich umístit značky. Značky přispívají k určení polohy, uspořádání a synchronizaci klipů. Dokonce mohou do časové osy přidat poznámky. Každý film a každý klip může jednotlivě obsahovat až 100 očíslovaných značek (s popisem 0 až 99) a libovolné množství neočíslovaných značek. Můžete také přidat značky nabídky, které lze v aplikaci Adobe Premiere Elements použít k vytvoření nabídky disku. (Další informace najdete v části „Práce se značkami nabídek“ na stránce 252.)

Uspořádání klipů ve filmu

Práce se značkami klipů a časové osy se podobá práci s počátečními a koncovými body. Zatímco počáteční a koncové body ale nastavují opravdový počátek a konec klipu, značky slouží pouze jako odkaz a ve výsledném filmu nemají na klipy vliv.



Značky v časové ose a panelu Monitor

A. Nástroj pro výběr B. Nástroj roztáhnutí času C. Nástroj vlastností D. Režim inteligentního oříznutí E. Režim sledování pohybu F. Značka časové osy ve filmu G. Značka rytmu H. Značky klipu v klipu I. Možnosti nástrojů pro zvuk J. Možnosti značky

Poznámka: Tlačítko Detekovat rytmy vytvoří ve zvukové stopě značky na hlavních rytmech, takže lze klipy a rytmy synchronizovat.

Značky, které přidáte do klipu umístěného do filmu, se objeví pouze v této instanci tohoto klipu. Značky, které přidáte do zdrojového klipu (otevřeného ze zobrazení Projekt), se objeví v každé instanci klipu následně přidané do filmu. Když značky přidáte do zdrojového klipu, nemá to vliv na instance klipu, které jsou již ve filmu.

Když klip vyberete v zobrazení Projekt, zobrazí panel Monitor pouze značky klipu uvnitř klipu. Když klip vyberete v časové ose, zobrazí pouze značky časové osy. Zatímco značky klipu se v časové ose objeví jako ikony uvnitř klipu, značky časové osy se objeví na časovém prázdném časové osy.

Poznámka: Informace o přidání, přesunutí nebo odstranění značek v klipu nebo ve filmu naleznete v nápovědě aplikace Adobe Premiere Elements v části „Práce se značkami klipu a značkami časové osy“ na stránce 99.

Další témata nápovědy

„Práce se značkami nabídek“ na stránce 252

Přidání značek klipu a značek časové osy

Značky můžete přidat do klipu v panelu Úlohy, do instance klipu v časové ose nebo do časového prázdného časové osy. Existují dvě kategorie značek – značky klipu a značky časové osy. Obecně platí, že značky klipu přidáváte k označení důležitých bodů uvnitř jednotlivých klipů (například k označení konkrétní akce nebo zvuku). Značky časové osy přidáváte do časového prázdného časové osy k označení scén, umístění titulků nebo k označení jiných důležitých bodů uvnitř celého filmu. Značky časové osy mohou obsahovat poznámky a dokonce i adresy URL k odkazování na webové stránky.


Značky můžete číslovat nebo můžete použít značky nečíslované. Pokud chcete použít velké množství značek, použijte číselné značky. Když jsou značky číslované, můžete například snadno přejít ze značky číslo 5 na značku číslo 40. Když ale číslované nejsou, můžete rychle přejít pouze na předcházející nebo další značku. Stejně tak platí, že pokud chcete značky použít k zaznamenání poznámek, lze pomocí číslování na poznámky jednodušeji odkazovat. Spolupracovníkovi pak můžete například říct: „Zkontroluj barvy u značky 12.“ nebo „Podívej se na poznámku u značky 42.“.

Přidání značky do zdrojového klipu nebo do instance klipu

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:


- Chcete-li přidat značku do zdrojového klipu, poklepejte na klip v zobrazení Projekt.
- Chcete-li značku přidat do instance klipu, poklepejte na klip v časové ose.

Klip je otevřen v okně Náhled.

- 2 V okně Náhled přesuňte indikátor aktuálního času  na snímek, na který chcete značku nastavit.
- 3 Vyberte příkaz Klip > Nastavit značku klipu a vyberte z možností Nečíslovaná, Další dostupná číselovaná nebo Jiná číselovaná.
- 4 Pokud vyberete možnost Jiná číselovaná, zadejte do pole Nastavit číselovanou značku číslo a klepněte na tlačítko OK.

Pokud značku přidáte do zdrojového klipu, bude uložena do klipu a viditelná ve všech instancích klipu následně umístěných do časové osy. Pokud značku přidáte do instance klipu, bude viditelná pouze v této instanci klipu v časové ose.


Přidání značky do časové osy

- 1 Klepněte v časové ose na prázdné místo ve stopě videa nebo zvuku. Časová osa tak bude aktivní a bude zrušen výběr všech klipů.
- 2 V časové ose přesuňte indikátor aktuálního času  na snímek, na který chcete značku nastavit.
- 3 Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na pravítko časové osy nebo panel Monitor nebo vyberte příkaz Časová osa > Nastavit značku časové osy a vyberte jednu z následujících voleb:

Nečíslovaná Nastaví nečíslovanou značku.

Další dostupná číselovaná Nastaví číselovanou značku a použije nejnižší nepoužité číslo.

Jiná číselovaná Otevře dialogové okno, kde můžete zadat jakékoli nepoužité číslo od 0 do 99.

 *Značky můžete vkládat během přehrávání filmu nebo klipu. Stačí v panelu Monitor klepnout na ikonu Nastavit nečíslovanou značku nebo stisknout klávesu s hvězdičkou v umístěních, která chcete označit.*

Značka bude zobrazena v časovém pravítku časové osy v umístění indikátoru aktuálního času.

Vložení poznámek, informací o kapitole nebo odkazů na adresy URL ve značce časové osy

Kromě toho, že lze značky časové osy použít k označení důležitých snímků filmu, mohou také obsahovat poznámky, číslování kapitol nebo adresy URL. Poznámky, číslování kapitol a webové odkazy můžete zahrnout pouze do značek časové osy, a nikoli do značek klipu.

Pokud film plánujete importovat do aplikace Adobe® Encore®, můžete značky časové osy použít k určení odkazů na kapitoly. Aplikace Encore značky časové osy obsahující v poli Kapitola text nebo čísla automaticky převede na jednotlivé body kapitol. Aplikace také umístí obsah pole Poznámka do pole Popis bodu kapitoly.

Pokud film plánujete uvést na webu a vyhovuje vám návrh webových stránek založených na rámcích, můžete značky časové osy použít ke změně toho, co bude zobrazeno v ostatních částech webové stránky. Značky časové osy mohou určit adresu URL a rámec webové stránky. Když film zahrnete do webové stránky založené na rámcích, zobrazí prohlížeč každý určený odkaz v určeném rámci. Tímto postupem se může webová stránka v průběhu přehrávání měnit vždy, když je dosaženo určité značky. Když například na rodinné webové stránce přehráváte film z dovolené, můžete ostatní rámce webové stránky zaplnit poznámkami a statickými snímky z dovolené. Tato pokročilá metoda vyžaduje pečlivé plánování, protože je třeba sladit snímky a obsah. Film je třeba exportovat do typu souboru, který podporuje webové značky (do formátů QuickTime nebo Windows Media).

Značky můžete nastavit tak, že budou trvat déle než jeden snímek. V časové ose je pravá strana ikony značky časové osy rozšířena a označuje trvání.

- 1 Poklepejte v časovém pravítku časové osy na značku časové osy a tím otevřete dialogové okno Značka.
- 2 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li vytvořit poznámku, zadejte zprávu do pole Poznámky.
 - Chcete-li změnit trvání značky, přetáhněte hodnotu trvání, nebo ji vyberte klepnutím, zadejte novou hodnotu a stiskněte klávesu Enter.
 - Chcete-li vytvořit bod kapitoly pro aplikaci Adobe Encore, zadejte do pole Kapitola název nebo číslo kapitoly.
 - Chcete-li vytvořit webový odkaz, zadejte webovou adresu a číslo snímku do polí URL a Cílový rámec. Číslo snímku musí odpovídat rámci webové stránky, která film obsahuje.
- 3 Chcete-li zadat poznámky nebo určit možnosti pro jiné značky časové osy, klepněte na tlačítko Předcházející nebo Další.
- 4 Kroky jedna až tři opakujte do té doby, než úpravu značek časové osy dokončíte. Poté klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

„[Vysvětlení značek nabídek](#)“ na stránce 252

Přesunutí a odstranění značek

Značky můžete v časové ose přetáhnout. Chcete-li změnit značky klipu v klipu již obsaženém ve filmu, otevřete tuto konkrétní instanci klipu v okně Náhled a v tomto okně proveďte potřebné změny. Se značkami klipu nemůžete pracovat přímo v časové ose.


Značky časové osy nejsou žádným způsobem připojeny ke snímkům, které označují. Když například vložíte klip, stávající značky časové osy nebudou posunuty, ale zůstanou na časovém pravítku v původním umístění. Značky klipu uvnitř klipu ale s klipem budou posunuty.


Přesunutí značky

- ❖ Přetáhněte značku v časovém pravítku časové osy do nové polohy. Když značku táhnete za okraj časového pravítka, časové pravítko roluje.

Poznámka: Protože značku klipu nelze přesunout v časové ose, otevřete namísto toho klip v okně Náhled a přetáhněte značku v časovém pravítku okna Náhled.

Odstranění značky časové osy

- 1 Přesuňte v časové ose indikátor aktuálního času  na značku časové osy.

 Chcete-li indikátor aktuálního času umístit na značku přesně, máte dvě možnosti. Můžete úplně zvětšit zobrazení na časovém pravítku, takže umístění přesně uvidíte, nebo vybrat příkaz Časová osa > Přejít ke značce časové osy a z nabídky příkazu vybrat možnost Další, Předcházející nebo Číslovaná.

2 Vyberte příkaz Časová osa > Vymazat značku časové osy a z nabídky vyberte příslušnou možnost.

Značka časové osy v indikátoru aktuálního času Tato možnost odstraní značku časové osy v aktuálním čase. (Pokud tato možnost není k dispozici, neumístili jste indikátor aktuálního času na značku přesně.)


Všechny značky Tato možnost odstraní z filmu všechny značky časové osy.


Číslovaná Tato možnost odstraní číslovanou značku časové osy ze seznamu všech číslovaných značek.

Poznámka: Značku časové osy nelze odebrat přetažením značky mimo časové pravítko.

Odstranění značky klipu

1 Vyberte klip v časové ose.

2 Přesuňte indikátor aktuálního času  na značku klipu.

 Chcete-li indikátor aktuálního času umístit na značku přesně, máte dvě možnosti. Můžete úplně zvětšit zobrazení na časovém pravítku, takže umístění přesně uvidíte, nebo vybrat příkaz Klip > Přejít ke značce klipu a z nabídky příkazu vybrat možnost Další, Předcházející nebo Číslovaná.

3 Vyberte příkaz Klip > Vymazat značku klipu a z nabídky vyberte příslušnou možnost:

Aktuální značka Tato možnost odstraní značku v aktuálním čase. (Pokud tato možnost není k dispozici, patrně jste neumístili indikátor aktuálního času na značku přesně.)

Všechny značky Tato možnost odstraní z klipu všechny značky klipu.

Číslovaná Tato možnost odstraní číslovanou značku klipu ze seznamu všech číslovaných značek.

Vymazání všech značek

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li vymazat všechny značky klipu z klipu, vyberte v časové ose klip.
- Chcete-li vymazat všechny značky časové osy z časové osy, ujistěte se, zda nejsou ve filmu vybrány žádné klipy.


2 Vyberte příkaz Klip > Vymazat značku klipu > Všechny značky nebo Časová osa > Vymazat značku časové osy > Všechny značky.

Přechod ke značce klipu nebo časové osy v časové ose

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li přesunout značku klipu v klipu, vyberte klip v časové ose.
- Chcete-li přesunout značku časové osy ve filmu, zkontrolujte, zda nejsou v časové ose vybrány žádné klipy.

2 Vyberte příkaz Klip > Přejít ke značce klipu (nebo Časová osa > Přejít ke značce časové osy) a z nabídky příkazu vyberte možnost Další, Předcházející nebo Číslovaná.

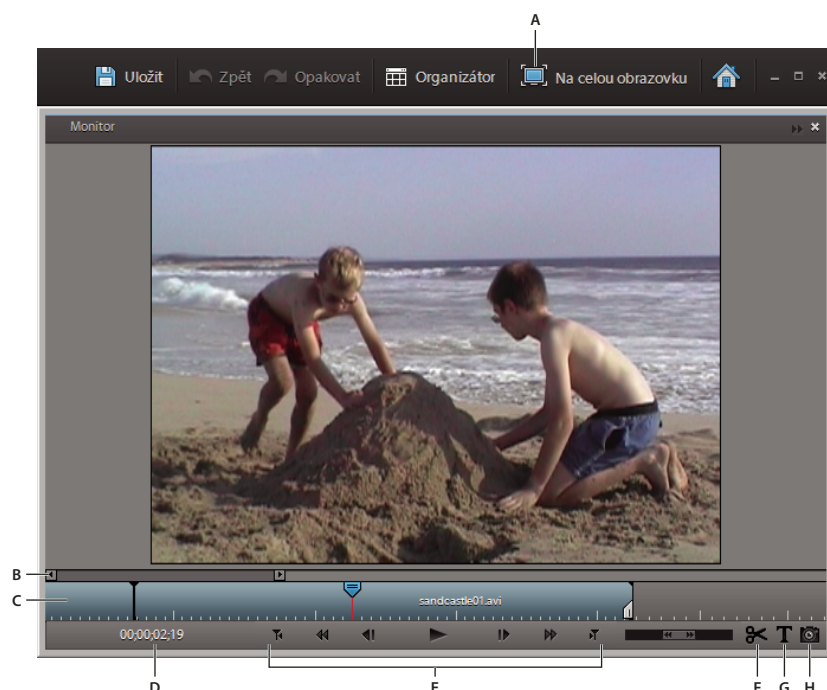
 Když v nabídce Časová osa vyberete příkaz Přitahovat, lze klipy lépe umísťovat na značku. (Vybraná možnost je označena zaškrtnutím.) Když tuto možnost vyberete, budou se během přetahování klipů do polohy v časové ose klipy přitahovat na značky.

Přehrávání náhledu filmů

Přehrávání náhledu filmu v panelu Monitor

V panelu Monitor můžete kdykoli přehrát náhled celého filmu nebo jeho části. Chcete-li přehrát náhled filmu, musí aplikace Adobe Premiere Elements nejprve klipy ve všech stopách na přehrávání připravit a aplikovat nastavení efektů, pohybu, krytí a hlasitosti. Abyste náhled videa mohli přehrát v reálném čase, jsou kvalita videa a kmitočet snímků dynamicky upravovány. Obecně platí, že u filmů, které mezi klipy používají pouze střih, lze náhled přehrávat s normální kvalitou a kmitočetem snímků. Komplexní filmy (filmy, které obsahují efekty a více vrstev videa a zvuku) může být před přehráváním náhledu třeba vykreslit.

Poznámka: Informace o vykreslení videa pro účely přehrávání náhledu naleznete v nápovědě aplikace Adobe Premiere Elements.



Panel Monitor

A. Přehrát na celé obrazovce B. Ovládání zvětšení C. Miniaturní časová osa D. Aktuální čas E. Ovládací prvky přehrávání F. Rozdělit klip G. Přidat text H. Zastavit snímek

❖ Na panelu Monitor proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Chcete-li přehrát náhled filmu, klepněte na tlačítko Spustit ► nebo stiskněte mezerník.

Poznámka: Chcete-li nastavit indikátor aktuálního času na počátek filmu, stiskněte klávesu Home.

- Chcete-li změnit kvalitu přehrávání, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) uvnitř panelu Monitor. Vyberte příkaz Kvalita přehrávání > Nejvyšší. Využití procesoru a spotřeba paměti RAM se zvýší, když nastavení změníte na hodnotu Nejvyšší.
- Chcete-li přehrávání náhledu pozastavit, klepněte na tlačítko Pozastavit || nebo stiskněte mezerník.
- Chcete-li ovládat rychlost přehrávání náhledu, přetáhněte posuvník doprava. Čím dále posuvník přetáhnete, tím rychleji bude klip přehráván.

- Chcete-li přehrávat obráceně, přetáhněte posuvník doleva. Čím dále posuvník přetáhnete, tím rychleji bude klip přetáčen.
- Chcete-li přejít o jeden snímek dopředu, klepněte na tlačítko Dopředu o jeden snímek . Chcete-li přejít dopředu o pět snímků, podržte klávesu Shift a klepněte na tlačítko Dopředu o jeden snímek.
- Chcete-li přejít o jeden snímek zpět, klepněte na tlačítko O jeden snímek zpět . Chcete-li přejít zpět o pět snímků, podržte klávesu Shift a klepněte na tlačítko O jeden snímek zpět.
- Chcete-li přeskočit na jiný snímek, klepněte na zobrazení aktuálního času a zadejte nový čas. (Není třeba zadávat dvojtečky a středníky. Je třeba si ale uvědomit, že aplikace Adobe Premiere Elements pokládá čísla menší než 100 za snímky.)
- Chcete-li přejít na konec předcházejícího klipu (do bodu oříznutí nebo stříhu), klepněte na tlačítko Přejít k předchozímu bodu stříhu .
- Chcete-li přejít na počátek následujícího klipu, klepněte na tlačítko Přejít k dalšímu bodu stříhu .

Přehrávání náhledu jednoho klipu z panelu Osa scény

- ❖ Poklepejte na klip v panelu Osa scény.

Zvětšení nebo zmenšení zobrazení miniaturní časové osy panelu Monitor

Při používání panelu Osa scény můžete zvětšením nebo zmenšením zobrazení *miniaturní časové osy panelu Monitor* rozbalit nebo zúžit její měřítko. Zvětšování zobrazení na miniaturní časové ose přispívá k tomu, že vidíte změny odehrávající se v krátkém časovém úseku (dokonce i po dobu trvání jediného snímku). Zmenšení zobrazení přispívá k tomu, že vidíte změny odehrávající se v delších časových obdobích.

- ❖ Zobrazení zvětšíte nebo zmenšíte přetažením konce miniaturní časové osy.

Rolování časové osy během přehrávání náhledu

Když bude sekvence delší než viditelná časová osa, lze nastavit možnost, která bude časovou osu automaticky rolovat zprava doleva (podobně, jako když se přes obrazovku odvíjí film). Tímto způsobem není k zobrazení celé sekvence třeba zobrazení zmenšovat.

- 1 V systému Windows® vyberte položku Úpravy > Předvolby > Všeobecné. V systému Mac® OS vyberte položku Adobe Premiere Elements 9 > Předvolby > Všeobecné.
- 2 Vyberte některou možnost z nabídky Automatické rolování časové osy při přehrávání.

Žádné rolování Časová osa nebude rolovat.

Rolování po stránkách Tato možnost posunuje viditelnou část časové osy naráz o jednu stránku.

Plynulé rolování Tato možnost posunuje časovou osu tak, aby indikátor aktuálního času zůstal ve středu viditelné časové osy.

Zobrazení bezpečných zón v panelu Monitor

V panelu Monitor lze zobrazit okraje bezpečných zón (vodítka). Tato vodítka slouží k určení, zda text nebo objekty v projektu nepřesahují bezpečnou zónu. Když text nebo objekty bezpečnou zónu přesahují, mohou být při přehrávání na určitých obrazovkách oříznuty. Okraje bezpečné zóny jsou určeny pouze pro vaši referenci a nejsou součástí náhledů ani exportu.



Bezpečné zóny v panelu Monitor

A. Okraj bezpečného zobrazení akce B. Okraj bezpečného zobrazení titulků

- ❖ Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na panel Monitor a vyberte možnost Bezpečné okraje. Zapnutí okrajů bezpečné zóny označuje zaškrtnutí u názvu.

💡 Standardní okraje pro bezpečné zobrazení akce a titulků jsou 10 % (akce) a 20 % (titulky). Rozměry bezpečných zón lze ale v dialogovém okně Nastavení projektu změnit.

Další témata nápovědy

„Vytvoření statického titulků“ na stránce 220

„Kontrola nastavení projektu“ na stránce 31

Přehrávání náhledu na celé obrazovce

Chcete-li u klipu nebo u filmu zobrazit největší množství detailů, zobrazte náhled v režimu přehrávání na celou obrazovku. Tento režim vyplní videem obrazovku počítače, takže můžete získat představu, jak budou klipy nebo filmy vypadat na televizních obrazovkách. Přehrávání náhledu na celé obrazovce také usnadňuje sdílení práce s ostatními v místnosti.

Přehrávání náhledu filmu v režimu zobrazení na celé obrazovce

- ❖ Klepněte v pravém horním rohu aplikace na tlačítko Přehrát na celé obrazovce . Panel náhledu vyplní obrazovku a automaticky začne přehrávání.

Pozastavení, obrácení a posunutí náhledu na celé obrazovce dopředu

Náhled na celé obrazovce lze kromě přehrávání a pozastavení také obrátit nebo posunout dopředu v přírůstcích o jeden snímek.

- 1 Chcete-li zobrazit pruh ovládání, přesuňte ukazatel do spodní části obrazovky.



Chcete-li v náhledu na celou obrazovku zobrazit ovládací prvky přehrávače, přesuňte ukazatel přes obrazovku.

- 2 Klepněte na tlačítka Pozastavit ||, Dopředu o jeden snímek ◀◀ nebo O jeden snímek zpět ▶▶.

Ukončení režimu na celou obrazovku

- 1 Chcete-li zobrazit pruh ovládání, přesuňte ukazatel do spodní části obrazovky.
- 2 Vpravo na pruhu ovládání klepněte na tlačítko Konec.

Přehrávání náhledu na televizním monitoru

Mnoho videokamer a analogově-digitálních převodníků (digitizérů) umožňuje přehrávat náhled filmu na televizním monitoru nebo monitoru videa. Možnosti k přehrávání náhledu prostřednictvím zařízení DV obsahuje dialogové okno Nastavení projektu. Než tato nastavení vyberete, je důležité správně hardware nakonfigurovat.

Poznámka: Ujistěte se, že je televizní monitor nebo monitor videa připojen k videokameře nebo analogově-digitálnímu převodníku a že je toto zařízení správně připojeno k počítači (obvykle prostřednictvím portu IEEE 1394). Kromě toho nastavte výstup analogového zvuku a videa zařízení na monitor. Zatímco některá zařízení monitor detekují automaticky, jiná vyžadují výběr z nabízených možností. (Další informace naleznete v dokumentaci dodané s příslušným zařízením.)

- 1 Zvolte příkaz Úpravy > Nastavení projektu > Všeobecné a klepněte na tlačítko Nastavení přehrávání.
- 2 V části Přehrávání v reálném čase vyberte tyto možnosti:
 - Pokud chcete náhled přehrávat prostřednictvím panelu Monitor i prostřednictvím monitoru televizoru, vyberte možnost Zobrazení videa na pracovní ploše během přehrávání. Pokud bude přehrávání prostřednictvím panelu Monitor trhané, tuto možnost odznačte.
 - V části Externí zařízení vyberte možnost odpovídající videokameře nebo analogově-digitálnímu převodníku, který používáte pro výstup na televizní monitor.
 - Pro položku Převod poměru stran vyberte možnost Hardware (pokud je podporován).
 - Chcete-li prostřednictvím televizního monitoru monitorovat video i zvuk, vyberte možnost Zvuk externího zařízení. Tato možnost zajišťuje synchronizaci přehrávání videa a zvuku.

Poznámka: Možnost Přehrávání v reálném čase přehrává náhledy ihned v plně vykreslené výsledné kvalitě. Při úpravách bez vykreslení můžete rozhodnutí o úpravách přehodnocovat a můžete volněji zkoušet více možností. K dosažení nejlepších kmitočtů přehrávání snímků použijte počítač s procesorem Pentium® 4, 3 GHz nebo lepší.

- 3 V části Export vyberte u položky Externí zařízení, zda chcete pro určené zařízení provést export na kazetu. Tato možnost nemá vliv na přehrávání.

Poznámka: Export na kazetu není podporován pro formát HDV.

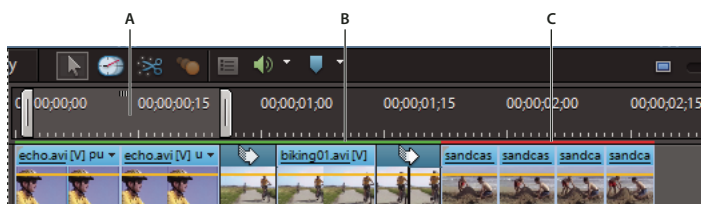
- 4 Pokud zobrazovací adaptér podporuje rozhraní DirectX®, vyberte v části Režim zobrazení pracovní plochy možnost Akcelerované efekty GPU. V opačném případě vyberte možnosti Kompatibilní nebo Standardní (podle toho, která možnost dosahuje v počítači nejlepších výsledků přehrávání).
- 5 Ostatní možnosti nastavení přehrávání ponechte v nastavení aplikace Adobe Premiere Elements a klepněte na tlačítko OK.
- 6 V dialogovém okně Nastavení projektu klepněte na tlačítko OK.

Vykreslení oblasti pro účely náhledu

Komplexnější filmy a rychlé filmy (s efekty a více vrstvami videa a zvuku) vyžadují ke správnému zobrazení více času na zpracování. Pokud aplikace Adobe Premiere Elements nedokáže určitou oblast zobrazit v plné rychlosti a kvalitě, přidá do časového pruhu časové osy tenkou červenou čáru. Chcete-li přehrát náhled některé z těchto oblastí, můžete ji nejprve vykreslit. Proces vykreslení zpracuje vrstvy a efekty a výsledný náhled uloží do souboru, který může aplikace Adobe Premiere Elements použít při každém přehrávání náhledu této části filmu. Pokud na této části neprovedete žádné změny, není ji po vykreslení třeba znovu vykreslovat. (V časové ose jsou vykreslené oblasti označené zelenou čarou.)

Poznámka: Pokud na vykreslené oblasti provedete významné změny, nebude soubor náhledu dále užitečný a zelená čára se změní na červenou. Chcete-li přehrávat komplexní efekty s plným kmitočtem snímků, je třeba tuto oblast vykreslit znovu.

Oblast k vykreslení určíte pomocí pruhu pracovní oblasti v časové ose.

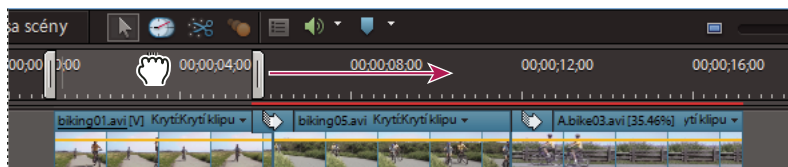


Časová osa

A. Pruh pracovní oblasti B. Zelený pruh označuje plně vykreslenou oblast. C. Červený pruh označuje, že k dosažení náhledu v nejlepší kvalitě je třeba oblast vykreslit.

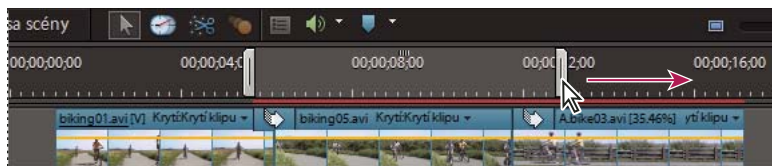
Nastavení oblasti k vykreslení

- Přetáhněte texturovaný střed pruhu pracovní oblasti nad část časové osy, jejíž náhled chcete přehrát. Nezapomeňte, že pruh pracovní oblasti je třeba přetahovat ze středu. V opačném případě přetáhnete indikátor aktuálního času.




Zachycení pruhu pracovní oblasti a jeho přetažení nad část, pro kterou chcete přehrát náhled.

- Pokud není texturovaný střed viditelný, podržte klávesu Alt a přetáhněte pruh pracovní oblasti nad část, pro kterou chcete přehrát náhled.

Uspořádání klipů ve filmu


Přetažení značky pracovní oblasti k označení konce pracovní oblasti

- Umístíte indikátor aktuálního času a stisknutím kombinace kláves Alt+[nastavte počátek pracovní oblasti.
- Umístíte indikátor aktuálního času a stisknutím kombinace kláves Alt+] nastavte konec pracovní oblasti.
- Chcete-li změnit pruh pracovní oblasti na celou šířku filmu, podržte klávesu Alt a klepněte na tento pruh.
- Chcete-li změnit velikost pruhu pracovní oblasti na šířku časového pravitka nebo na délku celého filmu (podle toho, která možnost je kratší), poklepejte na pruh pracovní oblasti.

 Chcete-li zobrazit tip nástroje s informacemi o počátečním a koncovém časovém kódu a trvání pruhu pracovní oblasti, umístěte kurzor nad pruh pracovní oblasti.

Vykreslení náhledu

- ❖ Nastavte pruh pracovní oblasti nad oblast, pro kterou chcete přehrát náhled, a zvolte příkaz Časová osa > Vykreslit pracovní oblast. (Doba vykreslení závisí na systémových zdrojích a složitosti segmentu.)

 Náhled lze také vykreslit tím, že nastavíte pruh pracovní oblasti a stisknete klávesu Enter (v systému Windows) nebo Home (v systému Mac).

Odstranění souborů náhledu

Při přehrávání filmu aplikace Adobe Premiere Elements spojuje stopy a efekty na pozadí a zároveň přehrává výsledný film v panelu Monitor. Pokud namísto toho film vykreslíte, aplikace Adobe Premiere Elements vytvoří soubory náhledu a uloží je na pevný disk. Po vykreslení už není třeba, aby aplikace Adobe Premiere Elements tyto stopy a efekty znovu zpracovávala, a soubory náhledu může přehrávat přímo. Obdobně platí, že soubory náhledu vám mohou ušetřit čas při exportu konečného filmu, protože aplikace Adobe Premiere Elements nemusí znovu provádět vykreslení, ale může použít informace uložené v souborech náhledu.

- ❖ Je-li aktivní časová osa nebo panel Osa scény, vyberte příkaz Časová osa > Odstranit soubory vykreslení. Při zobrazení výzvy klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: Je důležité, abyste soubory náhledu neodstraňovali přímo v systému Windows, ale používali raději příkaz Odstranit soubory vykreslení. Projekty odkazují na soubory náhledu obdobně jako na zdrojová média. Pokud soubory náhledu přesunete nebo odstraníte bez tohoto příkazu, aplikace Adobe Premiere Elements vás při příštím otevření projektu vyzve k nalezení souborů.

Další témata nápovědy

„O odkládacích discích“ na stránce 36

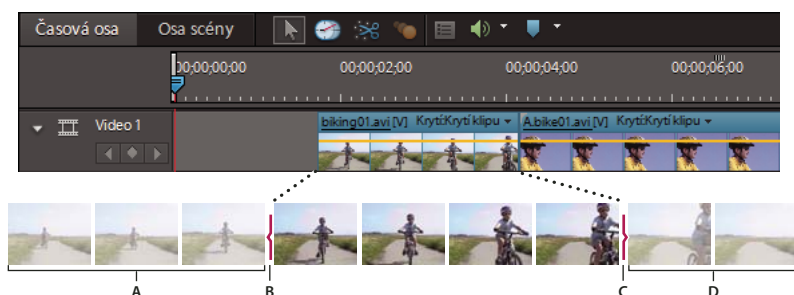
Kapitola 8: Střih klipů

Součástí procesu střihu klipů je přehrávání jejich náhledu a oříznutí z důvodu odstranění nežádoucích částí. Zahrnuje i změny vlastností klipů, jako například rychlost, směr a dobu trvání. Z prostředí aplikace Adobe Premiere Elements můžete klipy médií vytvořené v jiných aplikacích upravit také v těchto původních aplikacích.

Oříznutí klipů

O oříznutí a obnovení snímků

Při vytváření filmu obvykle nepoužijete celý klip. Snímky, které chcete použít, můžete definovat pomocí *počátečního* a *koncového* bodu. Počáteční bod představuje první snímek klipu, který chcete použít; koncový bod představuje poslední snímek klipu, který chcete použít. Nastavením počátečního a koncového bodu neodstraníte snímky z pevného disku, ale pouze ohraničíte úsek, který chcete do filmu zahrnout. Počáteční a koncový bod na klipu vytvoří okno, v němž se zobrazují pouze snímky ležící mezi počátečním a koncovým bodem. Počáteční a koncový bod můžete libovolně přesunovat, a zahrnout tak i původně oříznuté snímky.



Počáteční a koncový bod vytvoří na klipu okno.

A. Oříznuté snímky B. Počáteční bod C. Koncový bod D. Oříznuté snímky

Můžete oříznout snímky na obou stranách klipu. Chcete-li oříznout snímky ze středu klipu, nejprve klip rozdělte (čímž vzniknou dvě instance původního klipu). Poté z konce prvního nového klipu nebo začátku druhého ořízněte nežádoucí snímky.

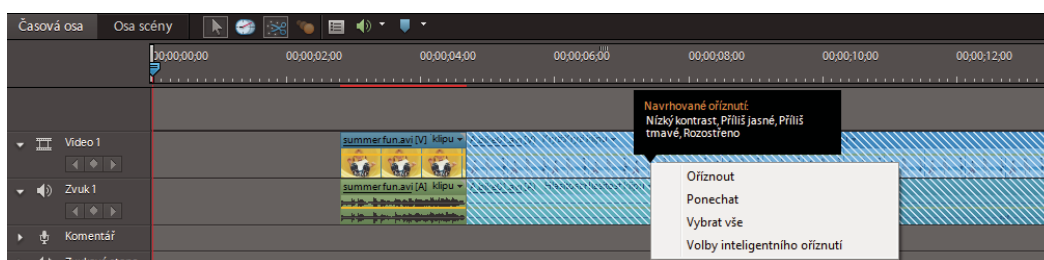
Oříznutí klipu můžete provést v okně *Náhled*, na malé časové ose na panelu *Monitor* nebo na časové ose. V okně *Náhled* můžete načíst snímky ze zdrojových klipů (které zatím nejsou umístěny na časové ose). Na časové ose můžete načíst snímky z klipů, které se nacházejí na časové ose.

Další témata nápovědy

„[Rozdělení klipů](#)“ na stránce 120

O inteligentním oříznutí

Odstraněním nežádoucích částí a částí s nízkou kvalitou můžete dosáhnout kvalitnějšího souboru videa. Aplikace Adobe® Premiere® Elements 9 umožňuje ze souboru videa efektivně odstranit části, které jsou rozostřené či roztržené, mají nízkou kvalitu nebo nejsou důležité. Soubory videa můžete snadno a rychle upravit a vyladit. Inteligentní oříznutí umožňuje oříznout části souboru videa, které mají nízkou kvalitu. Inteligentní oříznutí můžete provést ručně nebo automaticky. Klipy je možné oříznout v zobrazení časové osy nebo v zobrazení panelu Osa scény. V zobrazení panelu Osa scény lze však klipy oříznout pouze po jednom. Existují dva typy inteligentního oříznutí: ruční a automatické. Jako výchozí režim je nastaveno ruční inteligentní oříznutí. V tomto režimu můžete nastavit možnosti, které určují oříznutelné části. V režimu automatického inteligentního oříznutí určí aplikace Adobe Premiere Elements oříznutelné části automaticky a následně můžete zvolit, zda je chcete odstranit, nebo ponechat.



Inteligentní oříznutí


Ruční inteligentní oříznutí

Existují dva režimy inteligentního oříznutí: ruční a automatické. Jako výchozí je nastaven ruční režim, v němž můžete oříznout nebo odstranit zvýrazněné části klipu.

- 1 Chcete-li aktivovat inteligentní oříznutí, zvolte příkaz Časová osa > Volby inteligentního oříznutí. Ve výchozím nastavení je aktivován režim ručního inteligentního oříznutí.

Poznámka: Když se nacházíte v režimu ručního inteligentního oříznutí, nad panelem Monitor se zobrazuje zpráva „Režim inteligentního oříznutí: Oříznutí nebo odstranění zvýrazněných částí“. Zobrazuje se rovněž tlačítko Volby inteligentního oříznutí.

- 2 (Volitelné) V dialogovém okně Volby inteligentního oříznutí nastavte pomocí posuvníku možnosti Kvalita a Důležitost. Na základě těchto hodnot se určují oříznutelné části. Pokud možnosti nenastavíte, použije se výchozí nastavení. Další informace viz „[Volby inteligentního oříznutí](#)“ na stránce 113.

- 3 Klepnutím na ikonu Inteligentní oříznutí  v horní části panelu Časová osa aktivujte inteligentní oříznutí.

- 4 Klepněte na záložku Uspořádat a přetáhněte požadované klipy na časovou osu.

Aplikace Adobe Premiere Elements provede analýzu klipu a zvýrazní části, které je třeba oříznout. Zvýrazněné části jsou určeny na základě nastavené hodnoty možnosti Úroveň kvality a Úroveň důležitosti. Oříznutelné části jsou zvýrazněny vzorkem pruhů.

Poznámka: Chcete-li ručně analyzovat klip před tím, než ho přetáhnete na časovou osu, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na klip a vyberte příkaz Spustit automatický analyzátor. Další informace o funkci Automatický analyzátor naleznete v části „[Analýza média](#)“ na stránce 73.

- 5 (Volitelné) Umístěním ukazatele myši na části klipu s automatickým oříznutím zobrazíte tagy špatné kvality, které k oříznutým částem připojila aplikace Adobe® Premiere® Elements 9.
- 6 Vyberte oříznutelné části klipu provedením jednoho z následujících úkonů:
 - Poklepejte na klip, čímž vyberete všechny oříznutelné části v klipu.

- Chcete-li vybrat všechny oříznutelné části ve více klipech, tažením rámečku vyberte požadované klipy. Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na oříznuté části a vyberte příkaz Vybrat vše.
- Chcete-li vybrat všechny části, které lze oříznout, ve více klipech na časové ose, stiskněte kombinaci kláves Ctrl+A, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na některou část a vyberte příkaz Vybrat vše.

Vybrané oříznutelné části se zvýrazní. Při výběru oříznutelné části se na všech oříznutelných částech zobrazí modré pruhy.

Poznámka: Pokud potřebujete vybrat oříznutelné části ve více klipech, nejprve vyberte klipy a poté vyberte oříznutelné části.

- 7 Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na oříznutelnou část (oblast s modrými pruhy). Zobrazí se následující možnosti:

Oříznout Umožňuje oříznout vybranou oříznutelnou část.

Ponechat Umožňuje zachovat vybranou oříznutelnou část.

Vybrat vše Vybere všechny oříznutelné části v aktuálním výběru.

Volby inteligentního oříznutí Zobrazí možnosti inteligentního oříznutí.

- 8 Ořízněte úsek výběrem možnosti Oříznout nebo jej zachovejte výběrem možnosti Ponechat. Klipy můžete rovněž oříznout stisknutím klávesy Delete na klávesnici.
- 9 (Volitelné) Chcete-li předcházející akci oříznutí vrátit zpět, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na klip a vyberte příkaz Zpět inteligentní oříznutí.

Chcete-li režim inteligentního oříznutí ukončit, zvolte příkaz Časová osa > Režim inteligentního oříznutí.

Automatické inteligentní oříznutí

- 1 Chcete-li aktivovat automatické inteligentní oříznutí, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Zvolte příkaz Časová osa > Volby inteligentního oříznutí. V dialogovém okně Volby inteligentního oříznutí klepněte na možnost Automaticky.
- Klepněte na položku Volby inteligentního oříznutí nad panelem Monitor, vyberte možnost Automaticky a klepněte na tlačítko Uložit.

Poznámka: Když se nacházíte v režimu automatického inteligentního oříznutí, nad panelem Monitor se zobrazuje zpráva „Automatický režim inteligentního oříznutí: Klipy budou po přidání k filmu oříznuty“. Zobrazuje se rovněž tlačítko Volby inteligentního oříznutí.

- 2 Klepnutím na ikonu  v horní části panelu Časová osa aktivujete inteligentní oříznutí.

- 3 Klepněte na záložku Uspořádat a přetáhněte požadované klipy na časovou osu.

Aplikace Adobe Premiere Elements provede analýzu klipu a zvýrazní části, které je třeba oříznout. Zobrazí se dialogové okno k potvrzení automatického inteligentního oříznutí.

Poznámka: Chcete-li ručně analyzovat klip před tím, než ho přetáhnete na časovou osu, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na klip a vyberte příkaz Spustit automatický analyzátor. Další informace o funkci Automatický analyzátor naleznete v části „Analýza média“ na stránce 73.

Poznámka: Pokud klip není vybrán, části klipu s inteligentním oříznutím jsou zvýrazněny vzorkem pruhů.

- 4 Klepnutím na tlačítko Ano odstraňte zvýrazněné oříznutelné části z klipu.

Volby inteligentního oříznutí

Inteligentní oříznutí zohledňuje při oříznutí klipů kritéria kvality (například jas, rozostření, roztřesení a kontrast) a důležitosti (například přítomnost tváře, pohybu nebo dialogu). Požadované úrovně kvality a důležitosti můžete nastavit před oříznutím klipů.

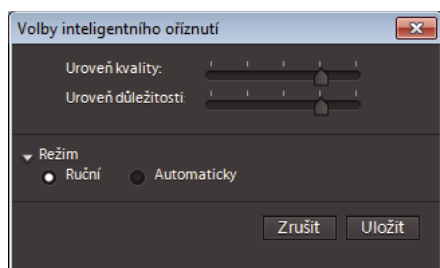
Úroveň kvality Tato možnost slouží k nastavení úrovně kritérií kvality, podle nichž aplikace

Adobe Premiere Elements určuje oříznutelné části. Mezi kritéria kvality patří rozostření, roztřesení, jas, ohnisko a kontrast. Pokud posuvník přesunete zcela vpravo, jako oříznutelné části se zvýrazní všechny části, které nemají vysokou kvalitu. Přesouváním posuvníku vlevo se postupně snižuje počet oříznutelných částí. Pokud posuvník přesunete zcela vlevo, jako oříznutelné části se zvýrazní pouze části, které mají nízkou kvalitu.

Úroveň důležitosti Tato možnost slouží k nastavení úrovně kritérií důležitosti, podle nichž aplikace

Adobe Premiere Elements určuje oříznutelné části klipu. Mezi kritéria důležitosti patří přítomnost tváře, dialogu, detailního záběru, pohybů kamery (například posuv a zvětšení), velké skupiny lidí a malé skupiny lidí.

Poznámka: Důležitost nelze použít jako jediné kritérium pro určení oříznutelných částí. Kritéria důležitosti a kvality jsou zohledňována společně. Přesunutím posuvníku zprava doleva se snižuje počet oříznutelných částí. Klip s nízkou kvalitou nebo důležitostí se ořízne. Klip s vysokou kvalitou nebo důležitostí se neořízne.



Volby inteligentního oříznutí

Přístup k možnostem inteligentního oříznutí

Aktivujte inteligentní oříznutí a zobrazte možnosti inteligentního oříznutí provedením jednoho z následujících úkonů:

- Zvolte příkaz Časová osa > Volby inteligentního oříznutí.
- Klepněte na položku Volby inteligentního oříznutí nad panelem Monitor.
- Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na oříznutelný výběr a vyberte příkaz Volby inteligentního oříznutí.

Oříznutí klipu na panelu Osa scény

Pracujete-li s panelem Osa scény, můžete klipy oříznout přímo na malé časové ose na panelu Monitor. Když klip oříznete na panelu Monitor, neořízne se původní klip, ale pouze instance klipu, která je zobrazena na panelu Osa scény.

Další témata nápovědy

„[Panel Osa scény – přehled](#)“ na stránce 79



Oříznutí klipu na panelu Monitor

- 1 Na panelu Osa scény vyberte klip.

Střih klipů

Klip se zobrazí na panelu Monitor a je znázorněn na malé časové ose, která rovněž zobrazuje název příslušného souboru.

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li oříznout začátek klipu, přetáhněte táhlo počátečního bodu  (na levé straně znázorněného klipu) vpravo.
- Chcete-li oříznout konec klipu, přetáhněte táhlo koncového bodu  (na pravé straně znázorněného klipu) vlevo.

Na panelu Monitor se zobrazuje snímek, který se nachází v umístění, do něhož jste přetáhli táhlo.


Odstranění snímků ze středu klipu

Ve filmu můžete chtít zachovat obsah ze začátku a konce klipu, ale odstranit obsah z jeho středu. V takovém případě můžete klip rozdělit v místě, kde začíná nežádoucí část, čímž vzniknou dva klipy. Následně ze začátku druhého klipu odstraníte nežádoucí část.

1 Na panelu Osa scény vyberte klip, který obsahuje nežádoucí část.

Klip se zobrazí na panelu Monitor a je znázorněn na malé časové ose, která rovněž zobrazuje název příslušného souboru.


2 Na panelu Monitor přetáhněte indikátor aktuálního času na první snímek nežádoucí části.

3 Na panelu Monitor klepněte na tlačítko Rozdělit klip .

Namísto původního klipu budou na malé časové ose a panelu Osa scény znázorněny dva klipy.

4 Na malé časové ose vyberte druhý znázorněný klip.

Poznámka: Můžete také vybrat první klip a upravit jej nastavením nového koncového bodu obdobně jako v následujícím postupu.

5 Přetáhněte táhlo počátečního bodu  znázorněného klipu vpravo a umístěte jej za nežádoucí část.



Přetažením táhla počátečního bodu na malé časové ose ořízněte snímky ze začátku klipu.



Nežádoucí část na začátku druhého klipu (případně na konci prvního klipu, jestliže jste se rozhodli upravit první klip) se odstraní. Mezera, která vznikla mezi prvním a druhým klipem, je automaticky uzavřena.

Obnovení snímků na panelu Monitor

1 Na panelu Osa scény vyberte klip.

Na malé časové ose na panelu Monitor se zobrazí název souboru klipu a jeho počáteční a koncový bod.

2 Na malé časové ose na panelu Monitor proveďte jeden z následujících úkonů:



- Chcete-li obnovit snímky, které se nacházejí na začátku klipu, přetáhněte táhlo počátečního bodu  vlevo.
- Chcete-li obnovit snímky, které se nacházejí na konci klipu, přetáhněte táhlo koncového bodu  vpravo.


Zvětšení a zmenšení zobrazení malé časové osy na panelu Monitor

Pracujete-li s panelem Osa scény, na panelu Monitor se zobrazuje malá časová osa. Můžete nastavit úroveň zvětšení malé časové osy, čímž určíte, zda má být zobrazeno více či méně podrobností. Nad časovou osou se nachází úzký pruh k ovládání zvětšení. Ovládací prvek zvětšení určuje úroveň zvětšení časové osy i úsek časové osy, který je zobrazen. Je-li ovládací prvek zvětšení zcela roztažen, zobrazuje se celá malá časová osa. Použití tohoto ovládacího prvku nemá vliv na úroveň zvětšení zobrazeného klipu či filmu.



Přetažením táhla na libovolném konci ovládacího prvku zvětšení směrem ke středu panelu Monitor zobrazení zvětšíte, přetažením táhla směrem k okraji zobrazení zmenšíte.

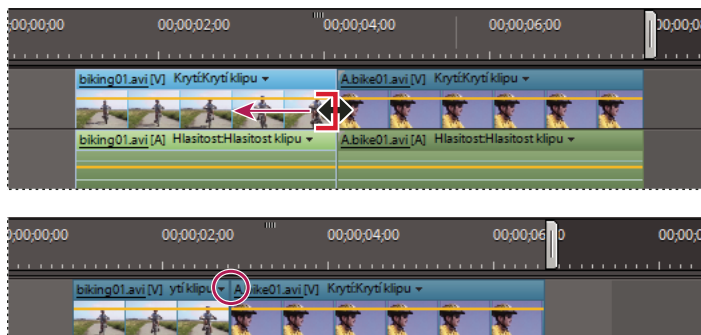
- Chcete-li zobrazení zvětšit, přetáhněte táhlo  na libovolném konci ovládacího prvku zvětšení směrem ke středu.
- Chcete-li zobrazení zmenšit, přetáhněte táhlo  na libovolném konci ovládacího prvku zvětšení směrem k okraji malé časové osy.

 *Chcete-li na malé časové ose zobrazit jinou oblast, přetažením středu ovládacího prvku zvětšení rolujte zobrazení malé časové osy vpravo nebo vlevo. Pokud je zobrazení zvětšeno, změna polohy posuvníku při přetažení vlevo nebo vpravo nemusí být viditelná, je však viditelné rolování malé časové osy.*

Oříznutí na časové ose

Přetažením okraje klipu na časové ose můžete odstranit snímky či přidat zpět oříznuté snímky na libovolné straně klipu. Na panelu Monitor se při přetažení průběžně zobrazuje snímek v místě nového počátečního nebo koncového bodu, což usnadňuje vyhledání požadovaného snímku. Pokud s ořezávaným okrajem sousedí jiný klip, na panelu Monitor se vedle sebe zobrazují snímky z obou klipů. Snímek vlevo (koncový bod) má dřívější polohu v čase, snímek vpravo (počáteční bod) má pozdější polohu v čase. Při přetažení okraje klipu se na časové ose posunují i následující klipy a prázdné oblasti.

V tipu nástroje se při oříznutí zobrazuje počet oříznutých snímků. Pokud přetahujete okraj klipu směrem k začátku filmu, zobrazuje se v okně záporná hodnota; pokud jej přetahujete směrem ke konci filmu, zobrazuje se kladná hodnota. Oříznutý klip poznáte podle toho, zda se v horním rohu na začátku nebo konci klipu na časové ose nachází malý šedý trojúhelník. Trojúhelník značí, že jste daný okraj neořízli.

Střih klipů

Časová osa během oříznutí (nahore) a po oříznutí (dole). Při oříznutí zmizí šedý trojúhelník v rohu klipu.

U propojených klipů (video se zvukovou stopou) přetažením okraje jednoho z klipů změníte počáteční nebo koncový bod obou klipů. V některých případech můžete chtít oříznout propojené klipy samostatně a vytvořit střih rozdělením (označovaný rovněž jako „L“ a „J“ střih). Pokud při oříznutí podržíte klávesu Alt, můžete nastavit počáteční a koncový bod videa a zvuku samostatně.

Další témata nápovědy



„Časová osa – přehled“ na stránce 85

Oříznutí klipů na časové ose

- 1 Na časové ose klepněte na nástroj pro výběr .



Chcete-li oříznout pouze jeden klip z propojené dvojice, podržte klávesu Alt a vyberte spojený klip, čímž propojení dočasně zrušíte. Chcete-li klipy přesunout jako celek, znovu je vyberte.

- 2 Umístěte ukazatel na okraj klipu, který chcete oříznout, dokud se nezobrazí příslušná ikona:
 - Ikona oříznutí začátku  umožňuje oříznout začátek klipu.
 - Ikona oříznutí konce  umožňuje oříznout konec klipu.
- 3 Přetáhněte okraj na požadovaný snímek. Na panelu Monitor se při přetažení zobrazují snímky a také snímek sousedního klipu (existuje-li). Následující klipy ve stopě reagují na úpravu posunutím v čase, ale doba jejich trvání se nemění.


Poznámka: Počáteční bod klipu nelze přetáhnout vlevo za okraj sousedního klipu.

Odstranění snímků ze středu klipu na časové ose


Ve filmu můžete ponechat obsah ze začátku a konce klipu a odstranit obsah z jeho středu. Rozdělte klip v místě, kde začíná nežádoucí část, a poté ze začátku druhého klipu vytvořeného při rozdělení nežádoucí část odstraňte.

- 1 Na časové ose přetáhněte indikátor aktuálního času na snímek, kterým začíná nežádoucí část klipu.

Snímek se zobrazí na panelu Monitor.

- 2 Na panelu Monitor klepněte na tlačítko Rozdělit klip .



Dojde k rozdělení klipu ve vybraném bodu.

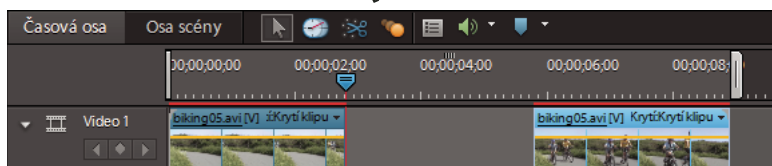
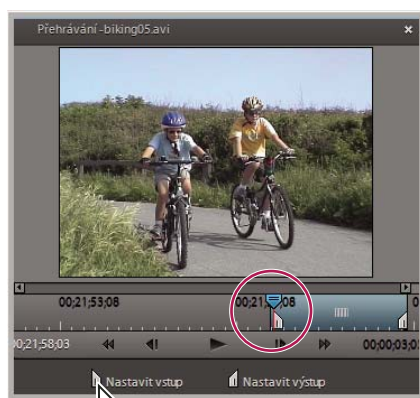
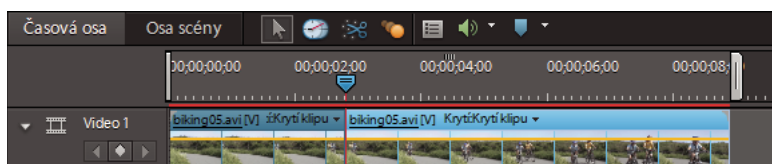
- 3 Klepněte na nástroj pro výběr .

- 4 Poklepejte na klip vpravo od místa rozdělení. Klip se zobrazí v okně Náhled.

Poznámka: Můžete rovněž zobrazit klip vlevo a následující úpravy provést nastavením nového koncového bodu.

Střih klipů




- 5 V okně Náhled přetáhněte indikátor aktuálního času  na snímek následující po posledním snímku nežádoucí části.
- 6 Klepněte na tlačítko Nastavit počáteční bod . Dojde k odstranění nežádoucího obsahu na začátku druhého klipu a zkrácení klipu na časové ose, čímž mezi tímto a předchozím klipem vznikne mezera.



Rozdělení klipu (nahore), nastavení počátečního bodu (uprostřed) a výsledná mezera (dole)

- 7 Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na mezeru na časové ose a pak klepněte na příkaz Odstranit a uzavřít mezeru.

Obnovení snímků na časové ose

- 1 Na časové ose klepněte na nástroj pro výběr .
- 2 Umístěte ukazatel na okraj klipu, který chcete oříznout, dokud se nezobrazí příslušná ikona:
 - Ikona oříznutí počátku  umožňuje obnovit snímky ze začátku klipu.
 - Ikona oříznutí konce  umožňuje obnovit snímky z konce klipu.
- 3 Přetáhněte okraj na požadovaný snímek.

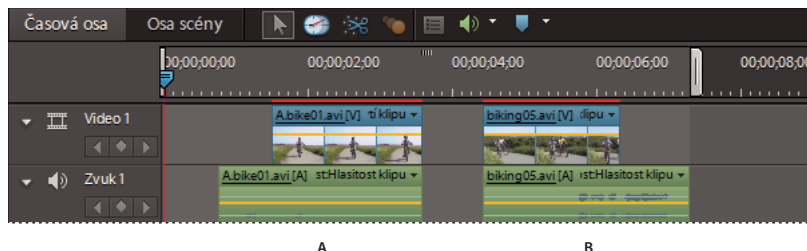
Poznámka: Chcete-li v propojeném klipu změnit počáteční či koncový bod pouze u zvuku nebo pouze u videa, stiskněte při přetažení klávesu Alt. Klávesu Alt můžete po zahájení přetažení uvolnit.

Prodloužení zvuku před nebo za propojené video





Zvuk může začínat dříve než video nebo přesahovat přes video do dalšího klipu (nebo naopak). Samostatné oříznutí propojeného zvuku a videa se označuje jako **střih rozdělením**. Jestliže provedete střih rozdělením v jednom klipu, je obvykle nutné jej provést i v sousedním klipu, aby se klipy nepřekrývaly.

Můžete vytvořit dva typy střihu rozdělením:

- *J střih*, označovaný též jako *předsazení zvuku*, v němž zvuk začíná dříve než propojené video nebo video pokračuje po skončení zvuku.
- *L střih*, označovaný též jako *předsazení videa*, v němž video začíná dříve než propojený zvuk nebo zvuk pokračuje po skončení videa.



A Klip oříznutý s použitím J střihu B Klip oříznutý s použitím L střihu

- 1 Na časové ose klepněte na nástroj pro výběr .
 - 2 Pokud klip sousedí s jiným klipem, podržte klávesu Alt a přetáhněte zvukovou část dolů do samostatné stopy, tak aby vedle ní byl volný prostor.
 - 3 (Volitelně) Přesuňte indikátor aktuálního času na snímek videa, který chcete oříznout, a zkontrolujte, zda je zaškrtnuta možnost Přitahovat. (Pokud není zaškrtnuta, zvolte příkaz Časová osa > Přitahovat.)
 - 4 Umístěte ukazatel na okraj videoklipu, který chcete oříznout, a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Jestliže provádíte oříznutí začátku klipu, po zobrazení ikony oříznutí začátku  stiskněte klávesu Alt a přetáhněte okraj na požadovaný snímek. (Jakmile začnete táhnout, můžete klávesu Alt uvolnit.) Všimněte si, že video zůstává zarovnáno s předcházejícím klipem.
 - Jestliže provádíte oříznutí konce klipu, po zobrazení ikony oříznutí konce  stiskněte klávesu Alt a přetáhněte okraj na požadovaný snímek. (Jakmile začnete táhnout, můžete klávesu Alt uvolnit.) Všimněte si, že následující klipy ve stopě se posouvají vlevo.
-  *Přetažením klipu se stisknutou klávesou Alt se dočasně zruší propojení klipů. Chcete-li klipy přesunout nebo upravit společně, znovu je vyberte.*
- 5 Potřebujete-li oříznout sousední klip, tak aby se jeho zvuk nepřekrýval s oříznutými propojenými klipy, opakujte krok 3 v sousedním zvukovém klipu.
 - 6 Pokud v kroku 4 dojde k narušení synchronizace zvuku a videa (u názvu klipu ve stopě se zobrazí červené číslo), klepněte pravým tlačítkem na číslo u zvukového klipu (nikoli videoklipu) a zvolte příkaz Posunout do synchronizace.

Oříznutí v okně Náhled

Před přidáním klipu na časovou osu nebo panel Osa scény můžete přehrát jeho náhled a nastavit počáteční a koncový bod. Před uspořádáním klipů můžete například přehrát jejich náhled, zhodnotit kvalitu a oříznout nepoužitelné části. Přehrávání náhledu klipů a jejich oříznutí lze provést v okně Náhled.

Oříznutím klipu v okně Náhled nastavíte počáteční a koncový bod všech následujících instancí klipu, které umístíte na časovou osu nebo panel Osa scény. Nezmění se počáteční ani koncový bod instancí klipu, které jsou již umístěny na časové ose nebo panelu Osa scény. Chcete-li, aby byl počáteční a koncový bod všech instancí stejný, je třeba tyto body nastavit před umístěním klipu na časovou osu nebo panel Osa scény.

Střih klipů

Okno Náhled

A. Ovládací prvek zvětšení B. Počáteční bod klipu C. Aktuální čas D. Indikátor aktuálního času E. Ovládací prvky přehrávání F. Koncový bod klipu G. Doba trvání klipu

Další témata nápovědy

„Pracovní plocha – přehled“ na stránce 9

„Přehrávání náhledu filmu v panelu Monitor“ na stránce 104

„Přehled zobrazení Projekt“ na stránce 22

„Přehrávání náhledu filmů“ na stránce 104

Přehrávání náhledu klipu v okně Náhled




- 1 Na panelu Úlohy klepněte na záložku Uspořádat a poté klepnutím na tlačítko Projekt otevřete zobrazení Projekt.
- 2 V zobrazení Projekt poklepejte na klip a v okně Náhled proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Spusťte přehrávání klipu klepnutím na tlačítko Spustit ►.
 - Chcete-li přejít zpět nebo vpřed o jeden snímek, klepněte na tlačítko Krok zpět ◀◀ nebo na tlačítko Krok dopředu ▶▶.
 - Chcete-li přejít zpět nebo vpřed o pět snímků, podržte klávesu Shift a klepněte na tlačítko Krok zpět ◀◀ nebo na tlačítko Krok dopředu ▶▶.

Oříznutí klipu v okně Náhled

Klip můžete před umístěním na časovou osu nebo panel Osa scény oříznout v okně Náhled. Oříznutí v okně Náhled nemá vliv na instance klipu, které jsou již umístěny na časové ose nebo panelu Osa scény. Pokud se klip již nachází ve filmu, můžete jej znovu otevřít v okně Náhled a změnit počáteční a koncový bod jeho následujících instancí. Můžete přidat původně oříznuté snímky nebo oříznout další snímky.

- 1 Na panelu Úlohy klepněte na záložku Uspořádat a poté klepnutím na tlačítko Projekt otevřete zobrazení Projekt.
- 2 V zobrazení Projekt poklepejte na klip.
- 3 Ořízněte klip provedením libovolného z následujících úkonů v okně Náhled:
 - Chcete-li nastavit nový počáteční bod, přetáhněte táhlo počátečního bodu ► nebo přetáhněte indikátor aktuálního času ► do požadovaného umístění a klepněte na tlačítko Nastavit začátek ►.

Střih klipů

- Chcete-li nastavit nový koncový bod, přetáhněte táhlo koncového bodu  nebo přetáhněte indikátor aktuálního času  do požadovaného umístění a klepněte na tlačítko Nastavit konec .

4 V okně Náhled klepněte na tlačítko Zavřít .





Následující instance klipu přetažené ze zobrazení Projekt na časovou osu nebo panel Osa scény převezmou počáteční a koncový bod oříznutého klipu.

Obnovení snímků v okně Náhled

1 Na panelu Úlohy klepněte na záložku Uspořádat a poté klepnutím na tlačítko Projekt otevřete zobrazení Projekt.



2 V zobrazení Projekt poklepejte na videoklip.


3 V okně Náhled proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přesuňte indikátor aktuálního času  na snímek, který chcete nastavit jako první snímek klipu (a to i v případě, že se snímek nachází vlevo od aktuálního počátečního bodu). Klepněte na tlačítko Nastavit počáteční bod .
- Přesuňte indikátor aktuálního času  na snímek, který chcete nastavit jako poslední snímek klipu (a to i v případě, že se snímek nachází vpravo od aktuálního koncového bodu). Klepněte na tlačítko Nastavit koncový bod .
- Přetáhněte táhlo počátečního nebo koncového bodu na požadovaný snímek.


Zvětšení a zmenšení zobrazení v okně Náhled

Při přehrávání náhledu klipu v okně Náhled můžete zvětšit nebo zmenšit zobrazení *malé časové osy*, čímž zvětšíte nebo zmenšíte její dílky. Zvětšení zobrazení malé časové osy umožňuje zobrazit změny probíhající v krátkém časovém úseku, dokonce i během jednoho snímku. Zmenšení zobrazení umožňuje zobrazit změny probíhající v delším časovém úseku.

- Chcete-li zobrazení zvětšit, přetáhněte táhlo  na libovolném konci ovládacího prvku zvětšení směrem ke středu.
- Chcete-li zobrazení zmenšit, přetáhněte táhlo  na libovolném konci ovládacího prvku zvětšení směrem k okraji malé časové osy.

 *Chcete-li na malé časové ose zobrazit jinou oblast, přetažením středu ovládacího prvku zvětšení rolujete zobrazení malé časové osy vpravo nebo vlevo. Pokud je zobrazení zvětšeno, změna polohy posuvníku při přetažení vlevo nebo vpravo nemusí být viditelná, je však viditelné rolování malé časové osy.*

Rozdělení klipů

V některých případech můžete chtít na jednotlivé části klipu aplikovat různé efekty – například zrychlit první část, ale ve druhé části ponechat normální rychlost. K tomu je třeba klip nejprve rozdělit na samostatné části, na které následně aplikujete efekty a přechody. Klip ve filmu můžete rozdělit pomocí nástroje rozdělit klip  na panelu Monitor. Nástroj rozdělí jeden či více vybraných klipů v místě indikátoru aktuálního času.

Rozdělením klipu vzniknou dvě části a vytvoří se nová samostatná instance původního klipu. Pokud je klip propojený s jiným klipem, vytvoří se rovněž nová instance propojeného klipu. Tyto dva výsledné klipy dohromady odpovídají původnímu klipu. Výsledné klipy představují úplnou verzi původního klipu, ale jejich počáteční nebo koncový bod je změněn dle umístění označeného nástrojem. Tyto klipy můžete vybrat a odstranit.

Střih klipů

Nástroj rozdělit klip rozdělí vybrané klipy v místě indikátoru aktuálního času (před rozdělením – nahoře; po rozdělení – dole).




Poznámka: Chcete-li změnit nastavení efektu v průběhu času, není nutné klip rozdělovat. Místo toho můžete v klipu aplikovat klíčové snímky.

Další témata nápovědy

„[Informace o klíčových snímcích](#)“ na stránce 202

Rozdělení klipu

Klip můžete rozdělit v libovolném snímku; vzniknou dva klipy, z nichž jeden bude v tomto snímku končit a druhý začínat. Výsledné klipy můžete upravovat stejným způsobem jako ostatní klipy.

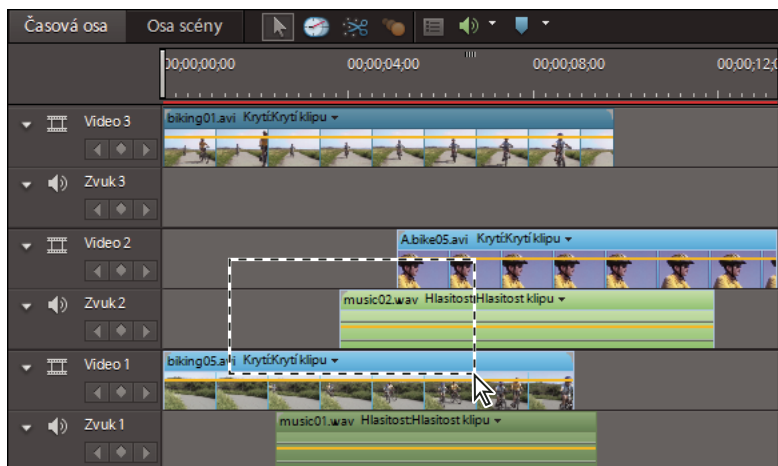
- 1 Na panelu Osa scény nebo časové ose vyberte klip.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Na panelu Osa scény přetáhněte indikátor aktuálního času  na malé časové ose panelu Monitor na snímek, v němž chcete rozdělení vytvořit.
 - Na časové ose přetáhněte indikátor aktuálního času  na snímek, v němž chcete rozdělení vytvořit.
- 3 Na panelu Monitor klepněte na tlačítko Rozdělit klip .

Původní klip nahradí dva nové klipy, z nichž jeden končí a druhý začíná v místě indikátoru aktuálního času.



Rozdělení klipů ve vrstvách

Můžete současně rozdělit dva nebo více klipů ve vrstvách (tedy klipů, které se na časové ose překrývají).

- 1 Na časové ose přetažením rámečku vyberte libovolný počet klipů v různých stopách, které se v určitém čase překrývají.



Výběr překrývajících se klipů na časové ose pomocí přetažení rámečku

- 2 Na časové ose přetáhněte indikátor aktuálního času  na místo, kde chcete vytvořit rozdělení.
- 3 Na panelu Monitor klepněte na tlačítko Rozdělit klip .

Nahrazení záběru

V zobrazení dostupných médií můžete nahradit zdrojový záběr klipů. Nahrazením zdrojového záběru klipu dojde k jeho propojení s novým zdrojovým souborem. Při nahrazení záběru platí následující pravidla:

- Instance klipu na panelu Projekt a časové ose jsou spolu s příslušným počátečním a koncovým bodem zachovány.
- Všechny aplikované efekty zůstanou nezměněny.

Klip je však namísto s původním záběrem propojen s nahrazeným záběrem. Můžete například nahradit záběr se zvukovou stopou v určitém jazyku stejným záběrem se zvukovou stopou v jiném jazyku. Ačkoli dojde k nahrazení zdrojového záběru, veškeré úpravy provedené v původním záběru zůstanou zachovány.

- 1 Zvolte příkaz Uspořádat > Projekty. Na panelu Projekt vyberte klip, pro nějž chcete nastavit nový zdrojový záběr.
- 2 Klepněte na položku Klip → > Nahradit záběr nebo klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na klip a vyberte příkaz Nahradit záběr.
- 3 V dialogovém okně Nahradit záběr vyberte nový soubor a klepněte na tlačítko Otevřít.

Nový záběr nahradí původní záběr. Všechny instance původního záběru jsou propojeny s novým záběrem.

Změna rychlosti a doby trvání klipu

Změna rychlosti klipu

Změnou rychlosti klipu můžete docílit efektu zrychlení nebo zpomalení. Když změníte rychlost klipu, změní se doba trvání klipu. Při zrychlení klipu dojde k odstranění snímků, čímž se zkrátí doba trvání klipu. Obdobně při zpomalení klipu dojde k opakování snímků, v důsledku čehož se klip prodlouží. U zvukových klipů se při změně rychlosti změní i výška. Příkaz Roztáhnutí času nabízí možnost, která umožňuje zachovat původní výšku zvukového klipu bez ohledu na rychlost.

Rychlost klipu můžete změnit pouze na časové ose, nikoli na panelu Osa scény.




Poznámka: Jestliže změníte rychlost klipu s prokládanými pulsnímký, může být třeba nastavit způsob zpracování pulsnímků v aplikaci Adobe Premiere Elements, zejména pokud nastavíte rychlost nižší než 100 % původní rychlosti.

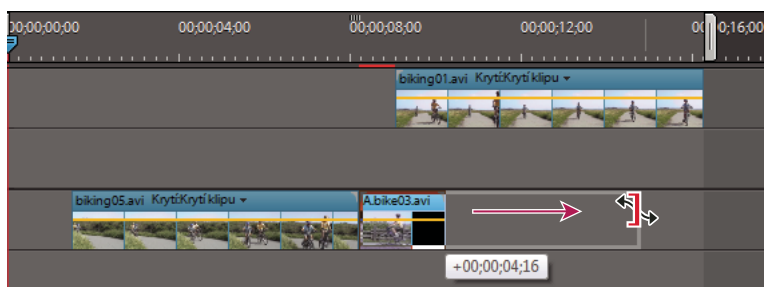
Další témata nápovědy

„Přehrávání náhledu filmů“ na stránce 104

„Nastavení možnosti pulsnímků importovaného prokládaného videa“ na stránce 66

Změna rychlosti klipu pomocí nástroje roztáhnutí času

- 1 Chcete-li klip zpomalit, nejprve jej na časové ose přetáhněte na konec filmu nebo na jinou stopu s volným místem, aby vám při roztáhnutí nepřekážel sousední klip. Při zpomalení klipu pomocí nástroje roztáhnutí času nelze klip roztáhnout za okraj sousedního klipu.
- 2 Klepněte na nástroj roztáhnutí času  v horní části časové osy.
- 3 Umístěte ukazatel na okraj klipu, který chcete upravit, dokud se nezobrazí příslušná ikona:
 - Ikona roztáhnutí času začátku , umožňuje roztáhnout klip vpravo od ukazatele.
 - Ikona roztáhnutí času konce , umožňuje roztáhnout klip vlevo od ukazatele.
- 4 Přetáhněte okraj klipu – prodloužením klip zpomalíte, zkrácením zrychlíte.



Změna rychlosti klipu pomocí nástroje roztáhnutí času

- 5 Zobrazte náhled změn a dle potřeby proveďte úpravy.
- 6 Pokud jste klip v kroku 1 přesunuli, klepněte na nástroj pro výběr a přetáhněte klip zpět na příslušné místo ve filmu.

Změna rychlosti klipu pomocí příkazu Roztáhnutí času

- 1 Chcete-li zpomalit klip, který vpravo sousedí s jiným klipem na časové ose, přetáhněte jej na prázdnou stopu nebo na konec filmu, aby vám sousední klip při roztáhnutí nepřekážel.
- 2 Na časové ose vyberte klip.

Poznámka: Pokud jste klip nevložili na časovou osu, můžete jej vybrat v zobrazení Projekt na panelu Úlohy.

- 3 Zvolte příkaz Klip > Roztáhnutí času.
- 4 V dialogovém okně Roztáhnutí času zadejte hodnotu rychlosti (v procentech). Zadáním hodnoty menší než 100 % klip zpomalíte, zadáním hodnoty větší než 100 % rychlost klipu zvýšíte.
- 5 (Volitelné) Chcete-li, aby zůstala zachována výška zvukového klipu, klepněte na možnost Zachovat výšku zvuku.
- 6 Klepněte na tlačítko OK. Zobrazte náhled změn a dle potřeby proveďte úpravy.
- 7 Pokud jste klip v kroku 1 přesunuli, přetáhněte jej zpět na příslušné místo ve filmu.

Změna rychlosti a doby trvání více klipů


Rychlost a dobu trvání více klipů můžete změnit v zobrazení časové osy na panelu Moje projekty.

- 1 Vyberte více klipů provedením jednoho z následujících úkonů:
 - Chcete-li vybrat klipy, které za sebou nenásledují, podržte klávesu Shift a klepněte na jednotlivé klipy.
 - Chcete-li vybrat za sebou následující klipy, klepněte na panel Moje projekty a tažením rámečku vyberte požadované klipy.
 - Chcete-li vybrat všechny klipy, stiskněte kombinaci kláves Ctrl+A.
- 2 Klepnutím na položky Klip > Roztáhnutí času upravte rychlost a dobu trvání všech vybraných klipů.

Nastavení doby trvání klipu

Doba *trvání* videoklipu nebo zvukového klipu představuje časový úsek, během něhož se klip přehraje od prvního snímku (počáteční bod) do posledního snímku (koncový bod). Původní doba trvání klipu je stejná jako při jeho importu či zachytávání. Ke změně doby trvání klipu dochází nejčastěji oříznutím snímků z jeho začátku nebo konce. Můžete však také oříznout konec klipu určením doby trvání.


U statických obrazů narozdíl od videa neexistuje omezení délky dle původního klipu. Doby jejich trvání můžete nastavit libovolně.

- 1 V zobrazení Projekt na panelu Úlohy nebo na časové ose vyberte klip.
- 2 Zvolte příkaz Klip > Roztáhnutí času.
- 3 V dialogovém okně Roztáhnutí času klepnutím na tlačítko Svázat  zrušte svázání rychlosti a doby trvání. Jsou-li tyto dvě vlastnosti svázány, při změně doby trvání se rovněž změní rychlost přehrávání klipu.
- 4 Zadejte novou dobu trvání a klepněte na tlačítko OK.

Obrácené přehrávání klipu

Při obrácení se klip přehrává v obráceném směru (od koncového bodu k počátečnímu bodu). Můžete obrátit směr klipu a zároveň změnit jeho rychlost. Směr klipu lze obrátit pouze na časové ose, nikoli na panelu Osa scény.



- 1 Na časové ose vyberte klip.
- 2 Zvolte příkaz Klip > Roztáhnutí času.
- 3 (Volitelné) Chcete-li změnit rychlost klipu, zadejte v dialogovém okně Roztáhnutí času hodnotu rychlosti (v procentech). Zadáním hodnoty menší než 100 % klip zpomalíte, zadáním hodnoty větší než 100 % rychlost klipu zvýšíte.
- 4 Vyberte možnost Rychlost v obráceném směru a klepněte na tlačítko OK.

 Chcete-li obrátit směr klipu a změnit jeho rychlost v jednom kroku, zadejte zápornou hodnotu rychlosti. Při zadání hodnoty -200 se klip přehraje v obráceném směru dvojnásobnou rychlostí, při zadání hodnoty -50 se klip přehraje v obráceném směru poloviční rychlostí.


Zastavení a pozdržení snímků

Export snímku videa

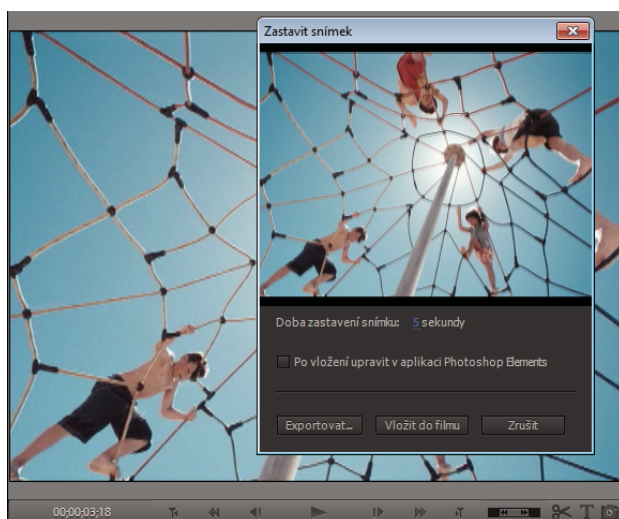
Můžete zachytit snímek videoklipu a použít jej jako statický obraz v aktuálním filmu nebo uložit jako statický snímek na pevný disk k dalšímu použití. Ve filmu můžete statický snímek použít, například pokud chcete zobrazit postavu na začátku akce, ale poté obraz uprostřed pohybu zastavit.

- 1 Na panelu Osa scény nebo časové ose vyberte klip.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Na panelu Osa scény přetáhněte indikátor aktuálního času  na malé časové ose panelu Monitor na snímek, který chcete zachytit.
 - Na časové ose přetáhněte indikátor aktuálního času  na snímek, který chcete zachytit.

Na panelu Monitor se zobrazuje snímek v místě indikátoru aktuálního času.

- 3 Na panelu Monitor klepněte na tlačítko Zastavit snímek .

Snímek se zobrazí v okně Zastavit snímek.



V okně Zastavit snímek se zobrazuje snímek videa, který může být použit jako statický obraz.

Poznámka: Pokud je v počítači nainstalována aplikace Adobe Photoshop Elements a chcete v ní statický obraz upravit, zvolte příkaz Po vložení upravit v aplikaci Photoshop Elements.


- 4 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li snímek exportovat jako soubor statického obrazu, klepněte na tlačítko Exportovat. V dialogovém okně Exportovat snímek zadejte název souboru, určete jeho umístění a klepněte na tlačítko Uložit.

- Chcete-li snímek vložit jako statický obraz přímo do filmu v místě indikátoru aktuálního času, klepněte na tlačítko Vložit do filmu.

Další témata nápovědy

„Úpravy snímků videa v aplikaci Photoshop Elements“ na stránce 127

Přehrávání a následné pozdržení snímku (nebo pozdržení snímku a následné přehrávání)

- Chcete-li, aby video začínalo jako statický obraz a následně se začalo přehrávat, klepněte na tlačítko Zastavit snímek  na panelu Monitor, čímž ze snímku vytvoříte statický obraz. Poté statický obraz vložte v místě původního snímku.

Další témata nápovědy

„Rozdělení klipů“ na stránce 120

„Úpravy snímků videa v aplikaci Photoshop Elements“ na stránce 127

Práce se zdrojovými klipy

Vyhledání zdroje klipu

Když dokončíte práci s klipem na časové ose, můžete se rozhodnout použít v jiné části filmu další instanci tohoto zdroje. V aplikaci Adobe Premiere Elements lze rychle vyhledat zdroj libovolného klipu ve filmu a automaticky jej vybrat v zobrazení Projekt na panelu Úlohy.



- 1 Na panelu Úlohy proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li klip vyhledat v zobrazení Projekt, klepněte na záložku Uspořádat a poté na tlačítko Projekt.
 - Chcete-li klip vyhledat na pracovní ploše uspořádání, klepněte na položky Uspořádat > Média.
- 2 Klepněte pravým tlačítkem na klip na časové ose a zvolte příkaz Najít v médiu nebo Najít v projektu.

V závislosti na zvoleném postupu se klip zvýrazní na pracovní ploše uspořádání nebo v zobrazení Projekt.

Odstranění počátečního a koncového bodu zdrojového klipu

- 1 Na panelu Úlohy klepněte na záložku Uspořádat a poté klepnutím na tlačítko Projekt otevřete zobrazení Projekt.
- 2 V zobrazení Projekt poklepejte na zdrojový klip.
- 3 Zvolte příkaz Klip > Vymazat značku klipu a v nabídce vyberte požadovanou možnost:
 - Možnost Začátek a konec obnoví počáteční i koncový bod.
 - Možnost Začátek obnoví pouze počáteční bod.
 - Možnost Konec obnoví pouze koncový bod.



Počáteční nebo koncový bod můžete rovněž vymazat ze zdrojového klipu (nikoli z jeho verze na časové ose) v okně Náhled, když podržíte klávesu Alt a klepnete na tlačítko Nastavit počáteční bod  nebo Nastavit koncový bod .

Úpravy klipu v původní aplikaci

Některé soubory obsahují vložené informace označované jako *odkaz na projekt*, které identifikují aplikaci, v níž byl soubor vytvořen. Soubory s odkazy na projekt vytváří aplikace Adobe Photoshop Elements, Adobe Audition a Adobe After Effects®. Pokud soubor obsahuje odkaz na projekt, můžete soubor pomocí příkazu Upravit originál otevřít v původní aplikaci a provést v ní potřebné změny. S výjimkou případu, kdy jste provedli změny souboru v aplikaci Adobe Premiere Elements, není nutné soubor před použitím tohoto příkazu vykreslit. Když soubor v původní aplikaci uložíte, aplikace Adobe Premiere Elements provedené změny automaticky převezme do aktuálního projektu. Soubor není třeba znovu importovat.



Do filmu můžete vložit informace, které umožní otevřít film v aplikaci Adobe Premiere Elements z jiných aplikací (například Adobe After Effects nebo Adobe Encore DVD) pomocí příkazu Upravit originál.

- 1 V zobrazení Projekt na panelu Úlohy nebo na časové ose vyberte klip.
- 2 Zvolte příkaz Úpravy > Upravit originál.
- 3 Po dokončení úprav klipu uložte změny a zavřete okno.

Změny se začlení do projektu v aplikaci Adobe Premiere Elements.

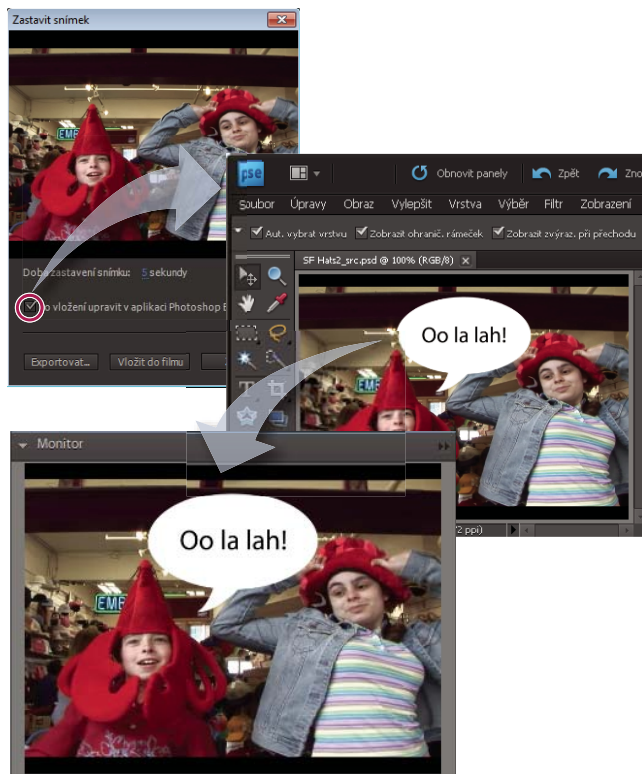
Poznámka: Zvukové soubory bývají obvykle přiřazeny k výchozímu zvukovému přehrávači v počítači. Vyberete-li pro zvukový soubor možnost Upravit originál, může dojít k jeho otevření v aplikaci, jako například Windows® Media Player nebo iTunes®, která není navržena pro úpravy souborů. V těchto aplikacích nelze zvuk upravit.

Další témata nápovědy



„Běžná nastavení sdílení“ na stránce 279

Úpravy snímků videa v aplikaci Photoshop Elements

Je-li třeba provést korekci snímků videa nebo je upravit, můžete snímky poté, co je exportujete jako statické obrazy a vložíte do filmu, automaticky otevřít v aplikaci Photoshop Elements.

Střih klipů

Úpravy snímku videa v aplikaci Photoshop Elements

- 1 Na panelu Monitor v aplikaci Adobe Premiere Elements přetáhněte indikátor aktuálního času  na snímek, který chcete upravit.
- 2 Klepněte na tlačítko Zastavit snímek .
- 3 Chcete-li nastavit možnost Doba zastavení snímku, přetáhněte hodnotu v sekundách.
- 4 Vyberte možnost Po vložení upravit v aplikaci Photoshop Elements a poté klepněte na tlačítko Vložit do filmu.
- 5 Upravte obraz v aplikaci Photoshop Elements Editor (aplikujte filtry, styly, efekty, tahy štětce a podobně).

Poznámka: Pokud změníte velikost obrazu, může být obraz ve snímku videa deformovaný.

- 6 Pokud jste přidali vrstvy obrazu, zvolte příkaz Vrstva > Do jedné vrstvy.
- 7 Po dokončení změn zvolte příkaz Soubor > Uložit.
- 8 Potvrďte výchozí umístění a název souboru a klepněte na tlačítko Uložit.
- 9 Když aplikace Photoshop Elements zobrazí upozornění, že soubor se stejným názvem již existuje, klepnutím na tlačítko OK soubor nahradíte. Poté v dialogovém okně Možnosti formátu BMP klepněte na tlačítko OK.

Aplikace Adobe Premiere Elements automaticky aktualizuje snímek ve filmu.

Další témata nápovědy

„Export snímku jako statického obrazu“ na stránce 271

Intelligentní opravy

Aplikace Adobe® Premiere® Elements 9 umožňuje automatickou korekci potíží s kvalitou ve videoklipech, k nimž jsou přiřazeny inteligentní tagy. Pokud takový klip přidáte na panel Osa scény nebo časovou osu, zobrazí se dialogové okno Intelligentní opravy. Klepnutím na tlačítko Ano potvrďte korekci klipů.

Kapitola 9: Aplikování přechodů

Přechody umožňují přidat efekt mizení klipu a objevování dalšího a přehrát náhled přechodu před jeho aplikováním. Zvukové přechody a přechody videa můžete nastavit jako postupné zeslabení nebo nahrazení jednoho klipu jiným.

Základy přechodů

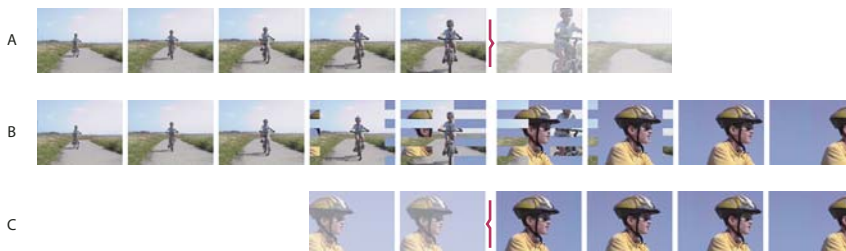
Princip fungování přechodů

Pomocí *přechodů* můžete nastavit mizení klipu a současné objevování dalšího nebo stylizovat začátek či konec jednoho klipu. Přechod může být jemný, jako například křížové rozplynutí, nebo výrazný, jako například obrácení stránky nebo otáčející se větrník. Přechody se obvykle vkládají do střihu mezi dvěma klipy, čímž vznikne *oboustranný* přechod. Přechod však můžete aplikovat i na začátek či konec klipu, čímž vznikne *jednostranný* přechod, například mizení do černé obrazovky.



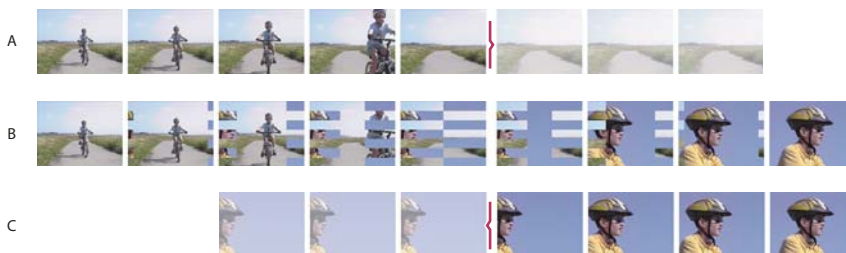
Přechod Odloupnutí stránky mezi dvěma klipy (vlevo) a přechod Křížové rozplynutí na konci klipu (vpravo)

Přechod při přesunu z jednoho klipu na další překrývá snímky obou klipů. Překryté snímky mohou být buď snímky, které byly z klipů oříznuty (snímky následující po počátečním nebo koncovém bodu v místě střihu), nebo stávající snímky, které jsou opakovány na některé straně střihu. Je důležité si zapamatovat, že oříznutím klipu neodstraníte snímky, ale výsledný počáteční a koncový bod ohraničí okno na původním klipu. K vytvoření efektu přechodu používá přechod oříznuté snímky, nebo pokud klipy nemají oříznuté snímky, snímky opakuje.



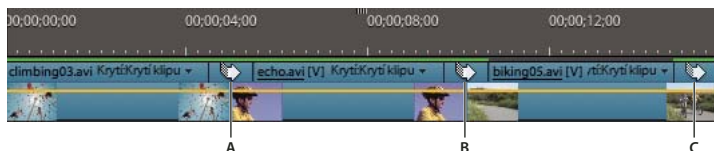
Přechody používají oříznuté snímky k přesunu na následující scénu.

A. První klip s oříznutými snímky na konci B. Film obsahující oba klipy a přechod C. Druhý klip s oříznutými snímky na začátku



Pokud klip nemá oříznuté snímky, přechod snímky opakuje.

A. První klip s opakovaným posledním snímkem B. Film obsahující oba klipy a přechod C. Druhý klip s opakovaným prvním snímkem

Aplikování přechodů

Typy přechodů

A. Oboustranný přechod s opakovanými snímky **B.** Oboustranný přechod **C.** Jednostranný přechod

💡 Chcete-li zjistit, zda je přechod jednostranný nebo oboustranný a zda obsahuje opakované snímky, vyberte ho a v zobrazení Přechody v panelu Úlohy klepněte na tlačítko Upravit přechod. Přechod se zobrazí v zobrazení Vlastnosti.

Další témata nápovědy

„[Popis efektů](#)“ na stránce 145

Přechody, které nejsou podporovány v systému Mac OS

Kategorie přechodu	Přechod
3D pohyb	Záclona
	Dveře
	Ohrnutí nahoru
	Otočení
	Mizení otočením
	Rozhoupání
	Vyhoupnutí
	Odkutálení
Rozplynutí	Roztřesené rozplynutí
	Neaditivní rozpuštění
	Náhodná inverze
GPU	Převrácení karty
	Odloupnutí od středu
	Otočení stránky
	Otočení stránky
	Koule
Clona	Body clony
	Tvary clony
	Clona hvězda
Mapa	Mapa kanálů
	Mapa jasu

Kategorie přechodu	Přechod
Odloupnutí stránky	Odloupnutí od středu
	Odloupnutí dozadu
	Odkutálení
Klouzání	Klouzání v pruzích
	Středové sloučení
	Vícenásobné otáčení
	Šikmé klouzání
	Klouzající pruhy
	Klouzající rámečky
	Záměna
	Vir
Speciální efekty	Přímý
	Přestavění
	Maska obrazu
	Záběr
	Texturování
	3D
Roztáhnutí	Příčné roztáhnutí
	Trychtýř
	Roztáhnutí
	Roztažení
	Roztáhnutí

Kategorie přechodu	Přechod
Mazání	Mazání v pruzích
	Mazání šachovnice
	Šachovnice
	Vymazání hodinami
	Postřík barvou
	Větrník
	Kruhové vymazání
	Nepravidelné bloky
	Nepravidelné vymazání
	Spirálové rámečky
	Žaluzie
	Klínové vymazání
	Bloky cik cak
Zvětšení	Příčné zvětšení
	Zvětšení
	Zvětšení polí
	Zvětšení stop

Přechody s akcelerací GPU

Aplikace Adobe Premiere Elements obsahuje řadu přechodů s akcelerací GPU včetně přechodu Převrácení karty, Odloupnutí od středu, Otočení stránky a Koule. Všechny je najdete v nabídce Přechody GPU v zobrazení Přechody.

Tyto přechody využívají rozšířené možnosti zpracování videa nabízené grafickými kartami, které mají čip GPU (Graphics Processing Unit, grafický procesor). Tyto grafické karty umožňují akceleraci grafiky, díky čemuž je přehrávání náhledu přechodů a jejich vykreslení rychlejší než pouze při použití CPU. Přechody s akcelerací GPU lze používat, jestliže máte grafickou kartu s podporou rozhraní DirectX 9.x, funkce Pixel Shader (PS) 1.3 nebo novější a funkce Vertex Shader 1.1 nebo novější. Přechody jsou viditelné, pouze pokud máte grafickou kartu s čipem GPU. Nacházejí se ve složce Přechody videa v zobrazení Přechody.

Další témata nápovědy

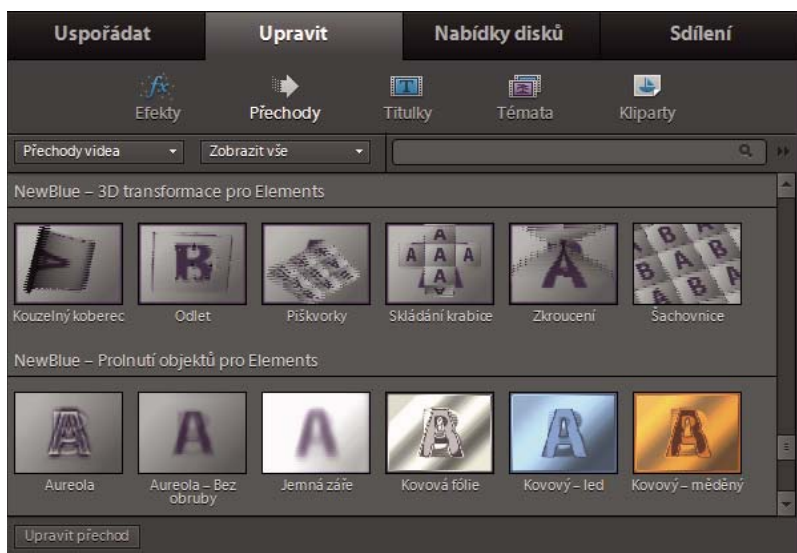
„Efekty GPU“ na stránce 176

Aplikování přechodů na klipy


Přehrávání náhledu přechodů


K dostupným přechodům lze přistupovat v zobrazení Přechody na panelu Úlohy (klepněte na záložku Upravit a poté na tlačítko Přechody). Jsou uspořádány do dvou hlavních složek: Přechody videa a Zvukové přechody. Hledání přechodů můžete zúžit výběrem typu přechodu (například Rozplynutí) v nabídce Kategorie. Přechod můžete rovněž vyhledat zadáním názvu do pole hledání.

U přechodů videa jsou k dispozici animované miniatury s náhledem, které ukazují jejich efekt na klip. Přehrávání miniatury spustíte výběrem přechodu. V zobrazení Přechody si můžete přehrát náhled animované miniatury přechodu, aniž byste jej museli aplikovat na klip.



Zobrazení Přechody na panelu Úlohy

 Aplikace Adobe Premiere Elements nabízí v kategorii Prolínání dva zvukové přechody: Konstantní výkon a Konstantní nárůst. Přestože oba přechody umožňují prolínání, jsou mírně odlišné. Přechod Konstantní výkon vytváří plynulejší prolínání, zatímco přechod Konstantní nárůst často zní trhaně, ačkoli je z matematického hlediska lineární.


- 1 Na panelu Úlohy klepněte na záložku Upravit a poté na tlačítko Přechody .
- 2 Klepnutím na miniaturu spustíte její přehrávání.

Další témata nápovědy

„O míchání zvuku“ na stránce 245

Určení výchozího přechodu

Výchozí přechod se použije ve vytvořených prezentacích, v souborech importovaných z aplikace Adobe® Photoshop® Elements a v pohyblivých pozadích určených pro nabídky disků DVD. Výchozí přechod pro video je Křížové rozplynutí a pro zvuk Konstantní výkon, ale tato výchozí nastavení můžete změnit.

- 1 Na panelu Úlohy klepněte na záložku Upravit a poté na tlačítko Přechody .

- 2 Klepněte pravým tlačítkem nebo podržte klávesu Ctrl a klepněte na přechod, který chcete nastavit jako výchozí, a vyberte příkaz Nastavit vybraný přechod jako výchozí. (Ikona výchozího přechodu má šedý obrys.)

Další témata nápovědy

„Nastavení doby trvání přechodu“ na stránce 143

Aplikování přechodů na panelu Osa scény

Osa scény obsahuje oblasti pro vložení přechodu ➡, což usnadňuje aplikování přechodů mezi klipy.

Aplikování oboustranného přechodu na panelu Osa scény

- 1 Na panelu Úlohy klepněte na záložku Upravit a poté na tlačítko Přechody ➡.
- 2 V zobrazení Přechody vyberte možnost Přechody videa a poté vyberte kategorii, která obsahuje požadovaný přechod.
- 3 Přetáhněte přechod z panelu Úlohy na obdélník mezi dvěma klipy na panelu Osa scény. Obdélník vyplní ikona přechodu.

Poznámka: Můžete rovněž klepnout pravým tlačítkem (podržet klávesu Ctrl a klepnout) na ikonu přechodu ➡ mezi libovolnými dvěma klipy a vybrat přechod přímo na ose scén.

- 4 Poklepáním na obdélník přehrajte náhled přechodu.

Aplikování jednostranného přechodu na panelu Osa scény

- 1 Na panelu Úlohy klepněte na záložku Upravit a poté na tlačítko Přechody ➡.
- 2 V zobrazení Přechody vyberte v nabídce možnost Přechody videa a poté vyberte kategorii, která obsahuje požadovaný přechod.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Pokud klip na jedné straně nesousedí se žádným klipem, přetáhněte přechod na obdélník přechodu na této straně klipu.
 - Pokud klip sousedí s jiným klipem, přetáhněte přechod na požadovaný okraj klipu. V zobrazení Přechody klepněte na tlačítko Upravit přechod a poté v nabídce Zarovnání vyberte možnost Začátek ve střihu nebo Konec ve střihu.



Aplikování oboustranného přechodu na panelu Osa scény

Aplikování přechodů na panelu Osa scény


Při aplikování přechodů na panelu Osa scény můžete zvolit různé možnosti zarovnání, například Začátek ve střihu nebo Střed ve střihu


Aplikování oboustranného přechodu na časové ose


Chcete-li mezi dvěma klipy v časové ose aplikovat přechod, je třeba, aby se oba klipy nacházely ve stejné stopě a nebyla mezi nimi mezera.


Pokud musí být při oboustranném přechodu použity opakované snímky (nikoli oříznuté snímky), ikona přechodu obsahuje doplňkové šikmé čáry. Tyto čáry označují oblast, v níž jsou použity opakované snímky.

- 1 Na panelu Úlohy klepněte na záložku Upravit a poté na tlačítko Přechody ➤.
- 2 V zobrazení Přechody vyberte v nabídce možnost Přechody videa a poté vyberte kategorii, která obsahuje požadovaný přechod.
- 3 Přetáhněte přechod z panelu Úlohy na střih mezi dvěma klipy na časové ose a uvolněte tlačítko myši, jakmile se zobrazí jedna z následujících ikon zarovnání:

Začátek ve střihu  Zarovná začátek přechodu se začátkem druhého klipu.


Střed ve střihu  Zarovná střed přechodu na střih.

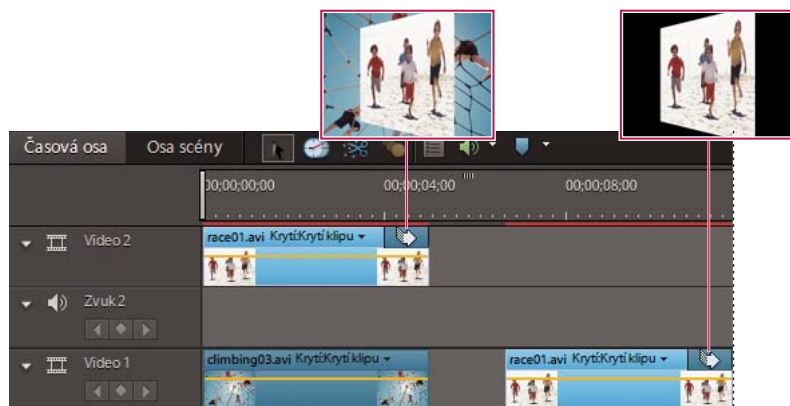
Konec ve střihu  Zarovná konec přechodu s koncem prvního klipu.

 Pokud při přetažení přechodu podržíte klávesu Ctrl, můžete pomalým přetažením přechodu vlevo nebo vpravo od střihu vybrat možnost Začátek ve střihu, Střed ve střihu nebo Konec ve střihu.

Aplikování jednostranného přechodu na časové ose

Pokud vytváříte jednostranný přechod, v průhledné části přechodu se zobrazí veškeré objekty, které se v časové ose nacházejí pod ním. Chcete-li například, aby klip přecházel do černé obrazovky, musí se nacházet ve stopě 1 nebo se pod ním nesmí nacházet žádné klipy. Pokud se klip nachází ve stopě nad jiným klipem, klip v dolní stopě se zobrazí v přechodu, takže přechod bude vypadat jako oboustranný.

- 1 Na panelu Úlohy klepněte na záložku Upravit a poté na tlačítko Přechody .
- 2 V zobrazení Přechody vyberte v nabídce možnost Přechody videa a poté kategorii, která obsahuje požadovaný přechod.
- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Pokud klip na jedné straně nesousedí se žádným klipem, přetáhněte přechod na okraj klipu.
 - Pokud klip sousedí s jiným klipem, podržte klávesu Ctrl a přetáhněte přechod na okraj požadovaného klipu.



Jednostranný přechod, pod nímž se nachází klip (vlevo), a jednostranný přechod, pod nímž se nenachází žádný objekt (vpravo).

Aplikování výchozího přechodu na časové ose

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li vybrat klipy, které za sebou nenásledují, podržte klávesu Shift a klepněte na jednotlivé klipy.
 - Chcete-li vybrat za sebou následující klipy, klepněte na panel Moje projekty a tažením rámečku vyberte požadované klipy.
 - Chcete-li vybrat všechny klipy, stiskněte kombinaci kláves Ctrl+A.
- 2 Klepněte pravým tlačítkem nebo podržte klávesu Ctrl a klepněte na vybrané klipy a vyberte příkaz Aplikovat výchozí přechod podle indikace aktuálního času.
- 3 Vyberte jednu z následujících možností:
 - Zvuk
 - Video

Přechod se aplikuje na všechny vybrané klipy.

Poznámka: Stopy videa se vkládají do stop videa a zvukové stopy se vkládají do zvukových stop.

Aplikování výchozích přechodů mezi více sousedícími klipy ve stejné stopě:


- 1 Podržte klávesu Ctrl a klepněte na klipy, k nimž chcete přidat výchozí přechod.
- 2 Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na jeden z vybraných klipů.

3 Vyberte příkaz Použít výchozí přechod.

Přechod se aplikuje v každém střihu mezi sousedícími klipy.

Nahrazení přechodu

Přechod můžete nahradit přetažením nového přechodu na původní přechod v časové ose. Při nahrazení přechodu zachová aplikace Adobe Premiere Elements zarovnání a trvání původního přechodu, avšak zruší nastavení původního přechodu a použije výchozí nastavení nového přechodu.

- 1 Na panelu Úlohy klepněte na záložku Upravit a poté na tlačítko Přechody .
- 2 V zobrazení Přechody vyberte v nabídce možnost Přechody videa a poté vyberte kategorii, která obsahuje požadovaný přechod.
- 3 Nový přechod přetáhněte na přechod v časové ose nebo panelu Osa scény.

Další témata nápovědy

„[Nastavení vlastností přechodu](#)“ na stránce 141

„[Nastavení zarovnání přechodu](#)“ na stránce 142

„[Nastavení doby trvání přechodu](#)“ na stránce 143

Přehrávání náhledu aplikovaných přechodů

Náhled aplikovaných přechodů můžete přehrát v zobrazení Vlastnosti nebo na panelu Monitor. Součástí zobrazení Vlastnosti je oblast náhledu, v níž lze zobrazit miniatury skutečných klipů nebo výchozí miniatury (písmena A a B). Veškerá nastavení přechodů se provádějí v zobrazení Vlastnosti; pokud tedy chcete přehrát náhled přechodu a zároveň měnit jeho nastavení, použijte zobrazení Vlastnosti.



Máte-li digitální videokameru, je pravděpodobně možné připojit ji k počítači i k televizi, díky čemuž můžete přehrávat náhled v reálném čase na televizním monitoru. Můžete tak získat lepší představu, jak bude přechod vypadat ve výsledném filmu.


Další témata nápovědy

„[Oříznutí v okně Náhled](#)“ na stránce 118

„[Přehrávání náhledu na televizním monitoru](#)“ na stránce 107

„[Nastavení vlastností přechodu](#)“ na stránce 141

Přehrávání náhledu na panelu Monitor


- ❖ Na časové ose přesuňte indikátor aktuálního času vlevo od přechodu a poté na panelu Monitor klepněte na tlačítko Spustit .

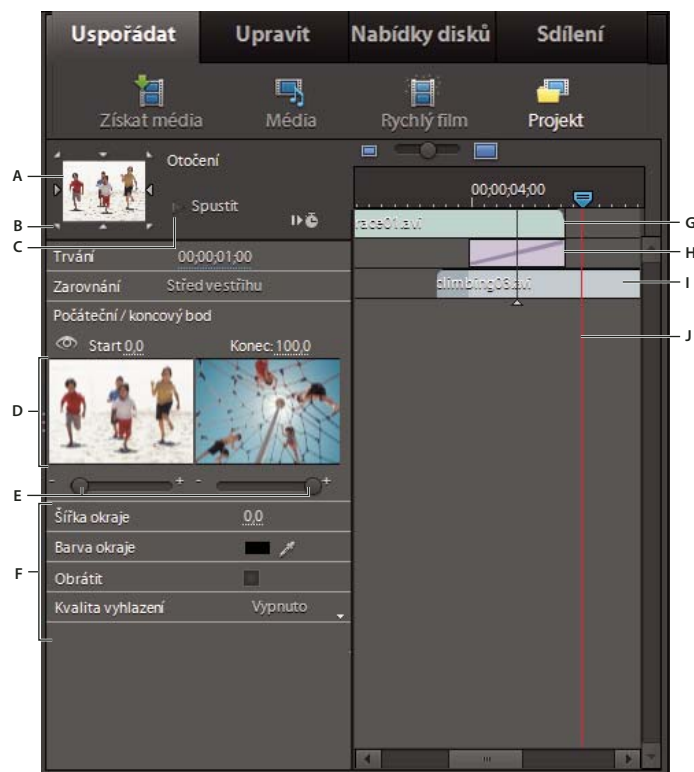
Poznámka: Chcete-li na panelu Monitor přehrát náhled určitého snímku přechodu, přetáhněte indikátor aktuálního času na požadovaný snímek.

Přehrávání náhledu v zobrazení Vlastnosti na panelu Úlohy

- 1 Vyberte přechod na časové ose.
- 2 V zobrazení Přechody (na panelu Úlohy) klepněte na tlačítko Upravit přechod.
- 3 Je-li v zobrazení Vlastnosti skryta malá časová osa, klepněte na možnost Zobrazit časovou osu.

Aplikování přechodů

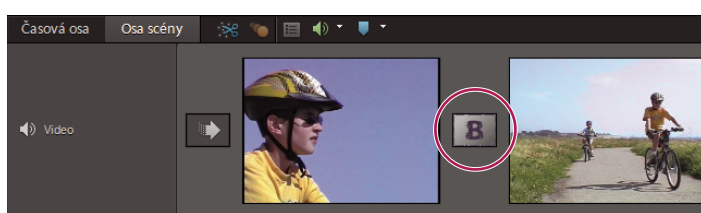
- 4 Vyberte možnost Zobrazit skutečné zdroje, čímž v oblasti náhledu zobrazíte skutečné klipy. (K zobrazení této možnosti může být třeba prodloužit panel.)
- 5 V zobrazení Vlastnosti klepněte na tlačítko Spustit  vedle miniatury. Opětovným klepnutím na tlačítko zastavte přehrávání náhledu.

*Zobrazení Vlastnosti*

A. Náhled přechodu B. Výběr směru C. Tlačítko Spustit D. Počáteční a koncový snímek E. Posuvníky pro nastavení začátku a konce F. Možnosti G. Klip A (první klip) H. Přechod I. Klip B (druhý klip) J. Indikátor aktuálního času

Zobrazení Přechody na panelu Osa scény a časové ose

Na panelu Osa scény se přechod zobrazuje jako obdélník mezi dvěma klipy. Na časové ose se přechod zobrazuje nad stříhem mezi dvěma klipy nebo nad počátečním nebo koncovým bodem jednoho klipu.



Přechod na panelu Osa scény (nahore); přechod na časové ose (dole)

Další témata nápovědy

„Pracovní plocha – přehled“ na stránce 9

Vytváření speciálních přechodů

Vytvoření přechodu Maska obrazu

Jako masku přechodu lze použít černobílý bitmapový obraz. První klip nahradí černou oblast obrazu a druhý klip nahradí bílou oblast obrazu. Pokud jako masku použijete obraz ve stupních šedi, obrazové body obsahující 50 % nebo více šedé se převedou na černou a obrazové body obsahující méně než 50 % šedé se převedou na bílou.

Aplikování přechodu Maska obrazu

- 1 Na panelu Úlohy klepněte na záložku Upravit a poté na tlačítko Přechody ➡.
- 2 V zobrazení Přechody vyberte v první nabídce možnost Přechody videa, ve druhé nabídce vyberte kategorii Speciální efekty a vyhledejte přechod Maska obrazu.
- 3 Přetáhněte přechod Maska obrazu na střih mezi dvěma klipy na časové ose.
- 4 V dialogovém okně Nastavení masky obrazu klepněte na tlačítko Vybrat obraz.
- 5 Vyhledejte a vyberte soubor obrazu, který chcete použít jako masku přechodu, a klepněte na tlačítko Otevřít. Obraz se zobrazí v dialogovém okně Nastavení masky obrazu.
- 6 Klepněte na OK.



Obraz slouží jako maska k vytvoření přechodu.

Změna obrazu přechodu Maska obrazu

- 1 Vyberte přechod na časové ose.
- 2 V zobrazení Přechody na panelu Úlohy klepněte na tlačítko Upravit přechod.
- 3 V zobrazení Vlastnosti klepněte na tlačítko Vlastní. Zobrazí se dialogové okno Nastavení masky obrazu.
- 4 V dialogovém okně Nastavení masky obrazu klepněte na tlačítko Vybrat obraz.
- 5 Vyhledejte a vyberte soubor obrazu, který chcete použít, klepněte na tlačítko Otevřít a poté na tlačítko OK.


Vytvoření přechodu Vymazání přechodem

K vymazání přechodem lze v aplikaci Adobe Premiere Elements použít libovolný obraz ve stupních šedi, který je možné importovat. Při vymazání přechodem vyplní druhý klip černou oblast obrazu ve stupních šedi a poté se v průběhu přechodu postupně zobrazuje přes jednotlivé úrovně šedé, až se bílá oblast změní na průhlednou. Při vytváření přechodu Vymazání přechodem můžete určit měkkost okrajů přechodu.



Zdrojový obraz přechodu Vymazání přechodem (zcela vlevo) a výsledný přechod

Aplikování přechodu Vymazání přechodem

- 1 Na panelu Úlohy klepněte na záložku Upravit a poté na tlačítko Přechody .
- 2 V zobrazení Přechody vyberte v první nabídce možnost Přechody videa a poté ve druhé nabídce vyberte kategorii Mazání.
- 3 Přetáhněte přechod Vymazání přechodem na střih mezi dvěma klipy na časové ose.
- 4 V zobrazení Přechody klepněte na tlačítko Upravit přechod.
- 5 V zobrazení Vlastnosti klepněte na tlačítko Vlastní. Zobrazí se dialogové okno Nastavení vymazání přechodem.
- 6 V dialogovém okně Nastavení vymazání přechodem klepněte na tlačítko Vybrat obraz.
- 7 Vyhledejte a vyberte soubor obrazu, který chcete použít v přechodu, a klepněte na tlačítko Otevřít. Obraz se zobrazí v dialogovém okně Nastavení vymazání přechodem.
- 8 Přetažením posuvníku měkkosti nastavte měkkost okrajů přechodu. Čím více přetáhnete posuvník doprava, tím více první klip prosvítá druhým klipem. Klepněte na OK.

Změna obrazu přechodu Vymazání přechodem

- 1 Vyberte přechod na časové ose.
- 2 V zobrazení Přechody klepněte na tlačítko Upravit přechod.
- 3 V zobrazení Vlastnosti klepněte na tlačítko Vlastní. Zobrazí se dialogové okno Nastavení vymazání přechodem.
- 4 V dialogovém okně Nastavení vymazání přechodem klepněte na tlačítko Vybrat obraz.
- 5 Vyhledejte a vyberte soubor obrazu ve stupních šedi, který chcete použít v přechodu, a klepněte na tlačítko Otevřít. Obraz se zobrazí v dialogovém okně Nastavení vymazání přechodem.
- 6 Přetažením posuvníku měkkosti nastavte měkkost okrajů přechodu. Čím více přetáhnete posuvník doprava, tím více první klip prosvítá druhým klipem. Klepněte na OK.

Nastavení přechodů

Nastavení vlastností přechodu

Všechny přechody mají vlastnosti, které můžete nastavit v zobrazení Vlastnosti. Mezi běžné vlastnosti patří umístění středového bodu, hodnota začátku a konce, okraj a nastavení kvality vyhlazení. (U některých přechodů lze změnit i orientaci.) Následující seznam popisuje nejběžnější ovládací prvky a možnosti, pomocí nichž můžete upravit vlastnosti přechodu.

Chcete-li otevřít zobrazení Vlastnosti, klepněte v zobrazení Přechody na tlačítko Upravit přechod.

Trvání Určuje dobu trvání přechodu. Výchozí doba trvání je jedna sekunda.

Zarovnání Určuje způsob zarovnání přechodu mezi klipy. Ve výchozím nastavení jsou přechody zarovnány na střed mezi dvěma klipy.

Počáteční/koncový bod Určuje, z kolika procent je přechod na začátku a na konci přechodu dokončen.

Zobrazit skutečné zdroje Zobrazuje počáteční a koncový snímek klipů.

Obrátit Přehraje přechod obráceně. Přechod Vymazání hodinami se například přehraje proti směru hodinových ručiček.

Kvalita vyhlazení Nastavuje plynulost okrajů přechodu.

Vlastní Mění nastavení specifická pro daný přechod. U většiny přechodů nejsou vlastní nastavení k dispozici.

Nastavení zarovnání přechodu

Zarovnání přechodu umístěného mezi dvěma klipy můžete změnit na časové ose nebo v zobrazení Vlastnosti. Přechod nemusí být zarovnaný na střed nebo přesně se střihem. Přetažením přechodu můžete dle potřeby změnit jeho polohu vzhledem ke střihu. Možnosti k nastavení zarovnání jsou rovněž k dispozici v zobrazení Vlastnosti.

Možnosti zarovnání přechodu mezi klipy závisí na tom, zda klipy mají oříznuté snímky.



Další témata nápovědy

„[Aplikování přechodů na panelu Osa scény](#)“ na stránce 135

Určení možnosti zarovnání

- ❖ Umístíte ukazatel na střih v přechodu na časové ose a všimněte si změny ukazatele:
- Pokud oba klipy ve střihu obsahují oříznuté snímky, můžete zarovnat střed přechodu na střih nebo přechod zarovnat s jednou stranou střihu, takže bude ve střihu začínat nebo končit. Neoříznutý klip má v pravém horním rohu zaoblený okraj.
- Pokud žádný z klipů neobsahuje oříznuté snímky, střed přechodu se automaticky zarovná na střih a trvání přechodu se vyplní opakováním posledního snímku prvního klipu a prvního snímku druhého klipu. (U přechodů s opakovanými snímky se zobrazují šikmé čáry.)
- Pokud oříznuté snímky obsahuje pouze první klip, přechod se automaticky přitáhne k počátečnímu bodu dalšího klipu. V tomto případě se v přechodu použijí oříznuté snímky prvního klipu a snímky druhého klipu nejsou opakovány.
- Pokud oříznuté snímky obsahuje pouze druhý klip, přechod se přitáhne ke koncovému bodu prvního klipu. V tomto případě se v přechodu použijí oříznuté snímky druhého klipu a snímky prvního klipu nejsou opakovány.


Nastavení zarovnání přechodu

- ❖ Na časové ose vyberte přechod a proveďte libovolný z následujících úkonů:
- Umístíte indikátor aktuálního času  na přechod a poté zvětšíte zobrazení, aby byl přechod dobře viditelný. Přetažením přechodu vzhledem ke střihu změňte jeho polohu.
- V zobrazení Přechody klepněte na tlačítko Upravit přechod. Na malé časové ose v zobrazení Vlastnosti umístíte ukazatel na střed přechodu, dokud se nezobrazí ikona Posunout polohu přechodu . Poté přechod dle potřeby přetáhněte. Přesnějšího ovládání docílíte zvětšením zobrazení časové osy. (Je-li malá časová osa v zobrazení Vlastnosti skryta, klepněte na možnost Zobrazit časovou osu.)
- V zobrazení Přechody klepněte na tlačítko Upravit přechod. V zobrazení Vlastnosti vyberte v nabídce Zarovnání požadovanou možnost.

Společné přesunutí střihu a přechodu



Umístění střihu lze nastavit v zobrazení Vlastnosti. Přesunutím střihu dojde ke změně počátečního a koncového bodu klipů, ale délka filmu zůstane stejná. Při přesunutí se spolu se střihem přesouvá i přechod.

Poznámka: Střih nelze přesunout za konec klipu. Pokud oba klipy nemají oříznuté snímky, které přesahují střih, nelze polohu střihu změnit.

- 1 Klepněte na přechod na časové ose.
- 2 V zobrazení Přechody klepněte na tlačítko Upravit přechod.
- 3 Je-li malá časová osa v zobrazení Vlastnosti skryta, klepněte na možnost Zobrazit časovou osu.
- 4 Na malé časové ose umístěte ukazatel na přechod tak, aby se nacházel na tenké svislé čáře, která označuje střih. Ukazatel se změní na ikonu Střih s posunutím .
- 5 Přetáhněte střih dle potřeby. (Střih nelze přesunout za konec klipu.)

Nastavení doby trvání přechodu

Dobu trvání přechodu můžete upravit přetažením konce přechodu na časové ose nebo v zobrazení Vlastnosti.

- ❖ Vyberte přechod na časové ose a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Umístěte ukazatel na konec přechodu, dokud se nezobrazí ikona oříznutí začátku  nebo ikona oříznutí konce .
 - Vyberte přechod, čímž jej zobrazíte v zobrazení Vlastnosti. (Je-li malá časová osa v zobrazení Vlastnosti skryta, klepněte na možnost Zobrazit časovou osu.) Na malé časové ose v zobrazení Vlastnosti umístěte ukazatel na přechod, dokud se nezobrazí ikona oříznutí začátku nebo ikona oříznutí konce, a poté táhněte myší.
 - V zobrazení Přechody klepněte na tlačítko Upravit přechod. V zobrazení Vlastnosti změňte hodnotu trvání přetažením nebo ji vyberte a zadejte novou hodnotu.

Poznámka: K prodloužení doby trvání přechodu je třeba, aby jeden nebo oba klipy měly pro delší přechod dostatek oříznutých snímků.

Nastavení výchozí doby trvání přechodů

Výchozí doba trvání přechodů je původně nastavena na 30 snímků pro video a 1 sekundu pro zvuk. Hodnotu výchozí doby trvání můžete změnit, tak aby lépe vyhovovala vašim filmům. Nové nastavení nemá vliv na přechody, které již byly do snímku vloženy, ale pro všechny přechody vložené po změně je tato hodnota výchozí.

- 1 Klepněte na položku Úpravy > Předvolby > Všeobecné / Adobe Premiere Elements 9 > Předvolby > Všeobecné.
- 2 Změňte hodnotu Výchozí doba trvání přechodu videa nebo Výchozí doba trvání zvukového přechodu a klepněte na OK.

Nastavení středového bodu přechodu

- 1 Vyberte přechod na časové ose.
- 2 V zobrazení Přechody na panelu Úlohy klepněte na tlačítko Upravit přechod.
- 3 V oblasti náhledu v zobrazení Vlastnosti přetáhněte malý kruh, čímž přemístíte střed přechodu. (Některé přechody nemají nastavitelný středový bod.)



Výchozí střed (vlevo) a přemístěný střed (vpravo)

Kopírování a vložení přechodů na časové ose

Chcete-li kopírovat a vkládat přechody, před výběrem kopírovaného přechodu vyberte po sobě následující klipy, které přechod obsahují.

- 1 Vyberte po sobě následující klipy, na něž byl přechod aplikován.
- 2 Vyberte přechod a poté vyberte příkaz Úpravy > Kopírovat nebo stiskněte kombinaci kláves Ctrl+C.
- 3 Vyberte po sobě následující klipy, na které chcete aplikovat kopírovaný přechod.
- 4 Vyberte příkaz Úpravy > Vložit nebo stiskněte kombinaci kláves Ctrl+V.

Poznámka: Přechody videa se vkládají do stop videa a zvukové přechody se vkládají do zvukových stop.

Kapitola 10: Aplikování efektů

Použitím efektů můžete do filmu přidat kreativní prvky, opravit problémy s expozicí nebo barvami, upravit zvuk, nebo manipulovat s obrazy. Aplikace Adobe Premiere Elements obsahuje přednastavené efekty, které umožňují snadno a rychle aplikovat v záběru předem nakonfigurované efekty. Můžete použít vestavěné přednastavení, vytvořit vlastní nebo podle potřeby hodnoty upravit.

Efekty přidávané do klipů můžete animovat buď s přednastaveními, která mají předdefinované hodnoty klíčových snímků, nebo vytvořením klíčových snímků s vlastními hodnotami. Přednastavení poskytují rychlý a snadný způsob animování efektů, zatímco vlastní klíčové snímky umožňují vytvořit přesnější a složitější animace.

***Poznámka:** Informace o jednotlivých efektech a o animaci efektů naleznete v části „[Animace efektů](#)“ na stránce 202.*

Základy efektů

Popis efektů

Po sestavení filmu (uspořádání, odstranění a ořezání klipů) ho můžete dopilovat aplikováním efektů na klipy. Efekty mohou například změnit expozici nebo barvu záběru, upravit zvuk, deformovat obrazy nebo dodávat umělecký vzhled. Všechny efekty jsou přednastaveny na výchozí hodnoty, můžete tedy vidět výsledky hned po jejich aplikování. Tato nastavení můžete po aplikování efektu podle potřeby změnit.

Efekty můžete také použít k otáčení a animaci klipu, nebo k upravení jeho velikosti a pozice na snímku. Aplikace Adobe Premiere Elements rovněž obsahuje několik přednastavených efektů, které můžete použít k rychlé změně záběru. Většina efektů má upravitelné vlastnosti. Některé z nich (například Černobílý) je však nemají.

Když aplikujete témata nebo vytvoříte projekt Rychlý film, Adobe Premiere Elements automaticky aplikuje efekty na klipy.

Další témata nápovědy

„[Vyhledání efektu](#)“ na stránce 146

„[Aplikování a náhled efektů](#)“ na stránce 147

„[Zobrazení Vlastností](#)“ na stránce 154

„[Princip fungování přechodů](#)“ na stránce 130

Porovnání standardních a pevných efektů

Standardní efekty se objevují v zobrazení Efekty. Pro každý mediální soubor v časové ose nebo panelu Osa scény můžete aplikovat libovolný počet nebo libovolnou kombinaci standardních efektů ze zobrazení Efekty. Tyto efekty dodávají obrazu nebo zvuku speciální vlastnosti, nebo opravují nějaký problém, například nízké úrovně osvětlení ve videoklipech, nebo šum ve zvukových klopech.

Pevné efekty jsou automaticky aplikovány na každý klip na časové ose nebo na ose scén. Následuje výčet pevných efektů. Nelze je odstranit ani změnit jejich pořadí, klip nezmění, dokud nezměníte vlastnosti efektu:

Pohyb Umožňuje změnit polohu nebo měřítko, ukotvit nebo otočit videoklipy a odstranit z nich blikání.

Krytí Umožňuje vytvořit prolnutí a rozplynutí pro speciální efekty nebo přechody.

Hlasitost Umožňuje ovládat hlasitost zvukových klipů.

Vyvážení Umožňuje upravovat vyvážení zvukových klipů.

Poznámka: Vyvážení není k dispozici u projektů s 5.1 kanály.

Efekty třetích stran

Kromě spousty efektů obsažených v aplikaci Adobe Premiere Elements lze použít efekty z jiných zdrojů. Efekty můžete zakoupit (v podobě zásuvných modulů) v e-shopu Adobe Store na webových stránkách společnosti Adobe a od dodavatelů třetích stran.


Důležité: Pokud projekt obsahuje efekty, které nejsou obsaženy v aplikaci Adobe Premiere Elements a chcete je otevřít v aplikaci Adobe Premiere Elements v jiném počítači, musíte stejné efekty v tomto počítači nainstalovat. Když otevřete projekt, který má odkazy na chybějící efekty, Adobe Premiere Elements z projektu odpovídající efekty odstraní.

Efekty VST (Virtual Studio Technology) umožňují přidávat zvukovým klipům zajímavé vlastnosti. Pokud vlastníte efekty VST třetí strany, můžete je aplikovat a upravit stejně jako standardní zvukové a obrazové efekty. Aplikace Adobe Premiere Elements detekuje jakékoliv kompatibilní zásuvné moduly VST, které jste nainstalovali, a přidá je do zobrazení efektů. Některé efekty VST třetích stran poskytují jedinečná ovládací rozhraní, ke kterým můžete přistupovat v zobrazení Vlastnosti. Rozvržení ovládání a zpracovaný zvuk určuje vývojář zásuvného modulu. Aplikace Adobe Premiere Elements jednoduše zobrazuje ovládací prvky efektu a výsledky.

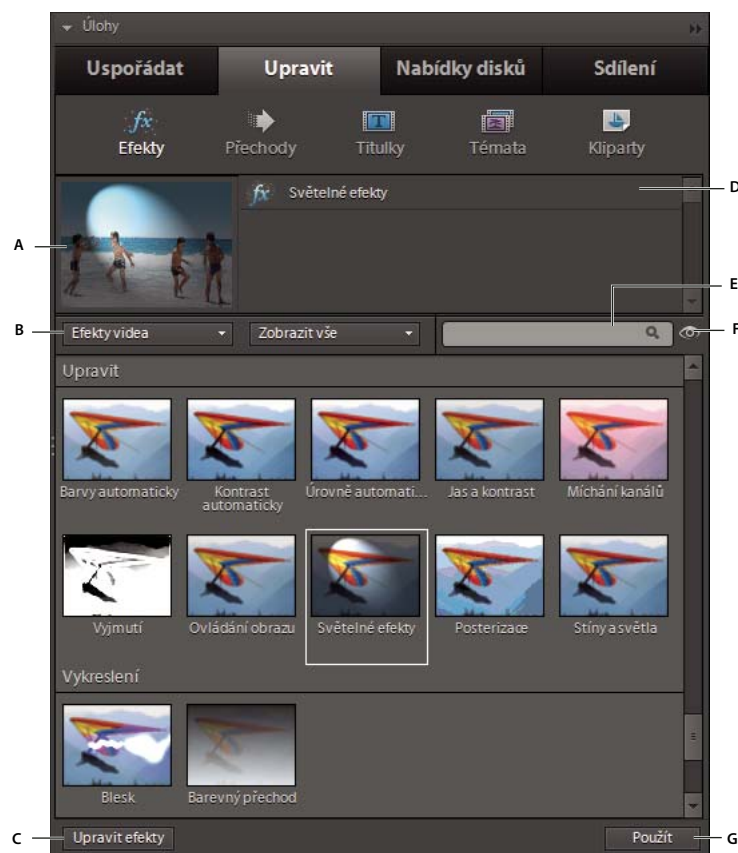
❖ Chcete-li použít efekty třetí strany, zkopírujte zásuvný modul efektu do složky Adobe Premiere Elements/Plug-ins/[umístění] a program restartujte.

Nalezení a organizace efektů


Vyhledání efektu

Dostupné efekty jsou uvedeny v zobrazení Efekty  a jsou uspořádány do dvou hlavních složek: Efekty videa a Zvukové efekty. Přednastavení efektů (předem nakonfigurované efekty) jsou uložena ve složce Přednastavení. Pokud vytvoříte vlastní přednastavení efektů, budou uložena do složky Moje přednastavení.

V rámci každé složky jsou efekty seskupeny podle typu do vnořených složek. Složka Rozostření a zostření například obsahuje efekty, které mění čistotu zaostření obrazu, například Rychle rozostřit nebo Zostřit.

Aplikování efektů**Zobrazení Efekty**

A. Náhled vybraného klipu B. Nabídka efektů C. Tlačítko Upravit efekty (otevře zobrazení Vlastnosti efektů) D. Seznam aplikovaných efektů E. Pole vyhledávání F. Nabídka panelu G. Aplikování vybraného efektu

❖ Klepněte na panelu Úlohy na tlačítko Upravit, potom klepněte na tlačítko Efekty  a proveďte jednu z následujících operací:

- Do pole vyhledávání napište název efektu, který hledáte. Tento seznam zobrazuje všechny efekty, které odpovídají napsaným písmenům a mezerám. (Vymazáním textového pole zobrazíte všechny složky efektů.)
- Obsah zobrazíte tak, že vyberete z první nabídky (Video, Zvuk a podobně) typ efektu a z druhé nabídky (Upravit, Rozostření a zostření a podobně) vyberete kategorii efektu.

Další témata nápovědy

„[Galerie efektů videa](#)“ na stránce 166

Aplikování a odstraňování efektů

Aplikování a náhled efektů

Když aplikujete na klip efekt, nastaví se na výchozí hodnoty a bude aktivní po dobu trvání klipu. Po aplikování efektu můžete upravit jeho vlastnosti v zobrazení Efekty klepnutím na tlačítko Upravit efekt. Efekt můžete v určitých časech spustit, nebo zastavit, nebo v průběhu času upravit hodnoty efektu pomocí *klíčových snímků*.

Na klip můžete aplikovat více efektů, rovněž můžete stejný efekt s různými nastaveními aplikovat několikrát na stejný klip. Pamatujte však, že čím více efektů přidáte, tím déle bude trvat vykreslení konečného filmu. Pokud se rozhodnete, že efekt není pro projekt vhodný, můžete ho v zobrazení Efekty snadno odstranit.

Další témata nápovědy

„Přehrávání náhledu na televizním monitoru“ na stránce 107


„Oříznutí v okně Náhled“ na stránce 118

„Aplikování přednastavení efektu“ na stránce 153


„Změna vlastností efektu“ na stránce 154

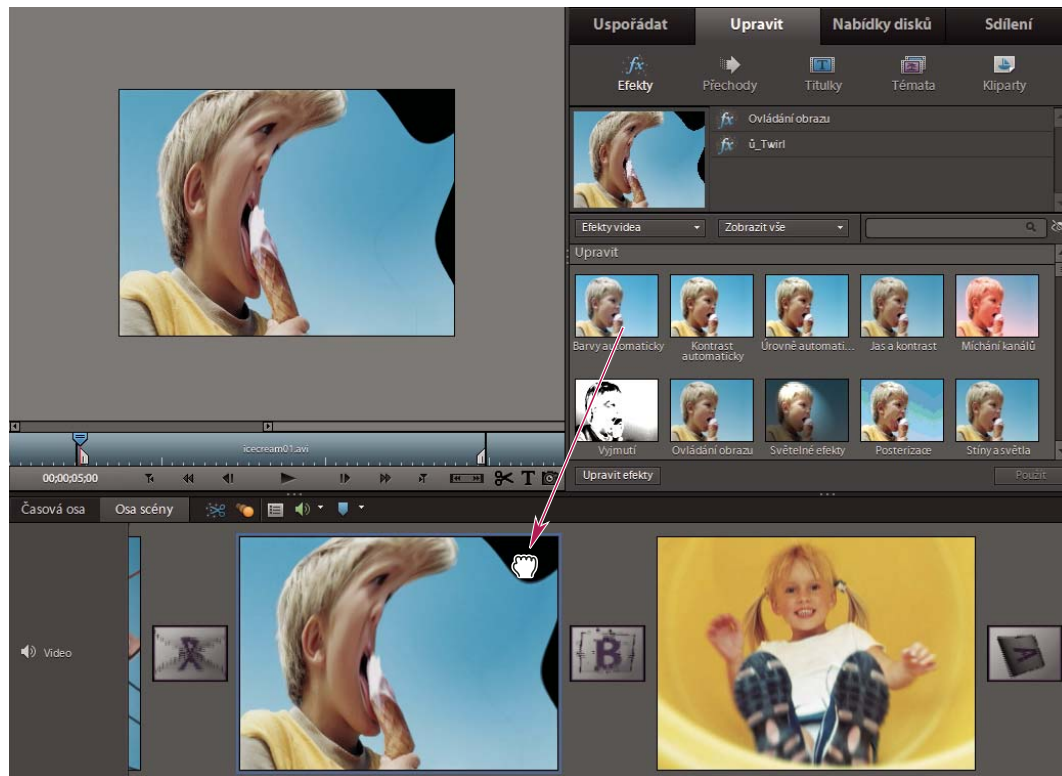
„Informace o klíčových snímcích“ na stránce 202

Aplikování a náhled efektu videa

- 1 Klepněte na panelu Úlohy na tlačítko Upravit a potom klepnutím na tlačítko Efekty  otevřete zobrazení Efekty.
- 2 Vyberte efekt, který chcete aplikovat. Postup vyhledání efektu:
 - a Vyberte z prvního rozevíracího seznamu v horní části panelu položku Efekty videa.
 - b Vyberte kategorii efektu z druhého rozevíracího seznamu nebo napište název efektu do pole vyhledávání.
- 3 Vyberte klip nebo několik klipů na časové ose nebo panelu Osa scény a proveďte jednu z následujících operací:
 - Klepněte ve spodní části panelu Úlohy na tlačítko Použít.
 - Přetáhněte efekt na klip v časové ose nebo na panelu Monitor.

Poznámka: Chcete-li vybrat klipy, které za sebou nenásledují, podržte klávesu Shift a klepněte na jednotlivé klipy. Chcete-li vybrat za sebou následující klipy, klepněte na panel Moje projekty a tažením rámečku vyberte požadované klipy.

- 4 Klepnutím na panelu Monitor na tlačítko Spustit  přehrajete náhled klipu s aplikovaným efektem.



Přetažení efektu Deformovat do klipu

- 5 Chcete-li upravit nastavení, klepněte na tlačítko Upravit efekty v dolní části zobrazení Efekty a podle požadavků upravte nastavení.

Aplikování zvukového efektu

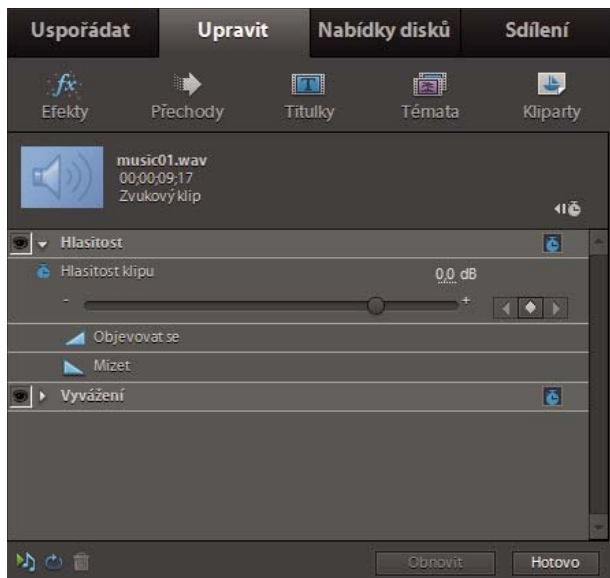
- 1 Klepněte na panelu Úlohy na tlačítko Upravit a potom klepnutím na tlačítko Efekty otevřete zobrazení Efekty.
- 2 Vyberte efekt, který chcete aplikovat. Chcete-li vyhledat efekt, vyberte z nabídky v horní části panelu položku Zvukové efekty, nebo napište název efektu do pole vyhledávání.
- 3 Vyberte klip nebo několik klipů na časové ose a proveďte jednu z následujících operací:
 - Klepněte ve spodní části panelu Úlohy na tlačítko Použít.
 - Přetáhněte zvukový efekt do zvukové stopy klipu na časové ose.

Poznámka: Chcete-li vybrat nesousedící klipy, podržte klávesu Ctrl nebo Apple a klepněte na jednotlivé klipy. Chcete-li vybrat za sebou následující klipy, klepněte na panel Moje projekty a tažením rámečku vyberte požadované klipy.

- 4 Chcete-li si poslechnout zvukový efekt, proveďte následující kroky:
 - a Klepněte ve spodní části panelu Úlohy na tlačítko Upravit efekty.
 - b Rozbalte efekt a klepněte v levém dolním rohu panelu na tlačítko Přehrát pouze zvuk pro tento klip .

Poznámka: Ovládací prvky přehrávání zvuku jsou k dispozici, pouze pokud vybraný klip obsahuje zvuk.

- 5 Chcete-li spustit zvuk jako opakovanou smyčku, dříve než klepnete na tlačítko Přehrát pouze zvuk pro tento klip, klepněte na tlačítko Zapnout/vypnout opakování přehrávání zvuku .
- 6 Chcete-li upravit nastavení, rozbalte efekt v zobrazení Vlastnosti a podle požadavků upravte nastavení.



Vlastnosti pro zvukové efekty

Poznámka: Každý zvukový efekt obsahuje možnost vynechání, která umožňuje efekt vypnout nebo zapnout podle nastavených klíčových snímků.

Kopírování a vkládání efektů

Můžete kopírovat a vkládat jeden nebo více efektů z jednoho klipu (zdrojového klipu) do jiného (cílového klipu), nebo kopírovat všechny hodnoty efektů (včetně klíčových snímků pro efekty) z jednoho klipu do druhého.

Pokud efekt obsahuje klíčové snímky, zobrazí se v cílovém klipu v úměrných pozicích počínaje od začátku klipu.

Další témata nápovědy

„[Kopírování klíčových snímků](#)“ na stránce 206

Kopírování a vkládání určitých efektů

- 1 Na časové ose vyberte klip, který obsahuje efekt, který chcete zkopírovat.
- 2 Klepnutím v zobrazení Efekty na tlačítko Upravit efekty otevřete zobrazení Vlastnosti.
- 3 Vyberte efekty, které chcete zkopírovat. (Chcete-li vybrat více efektů, stiskněte klávesu Shift nebo Ctrl (Apple) a klepněte na požadované efekty.)
- 4 Zvolte příkaz Úpravy > Kopírovat.
- 5 Na časové ose vyberte klipy, pro které chcete získat kopírované efekty.


Poznámka: Chcete-li vybrat klipy, které za sebou nenásledují, podržte klávesu Shift a klepněte na jednotlivé klipy. Chcete-li vybrat za sebou následující klipy, klepněte na panel Moje projekty a tažením rámečku vyberte požadované klipy.

- 6 Klepnutím aktivujte zobrazení Vlastnosti.
- 7 Zvolte příkaz Úpravy > Vložit.

Příkazy Úpravy > Kopírovat a Úpravy > Vložit můžete rovněž zobrazit klepnutím pravým tlačítkem (podržením klávesy Ctrl a klepnutím).

Kopírování a vkládání všech efektů

- 1 Na časové ose vyberte klip, který obsahuje efekty, které chcete zkopírovat.
- 2 Zvolte příkaz Úpravy > Kopírovat. Tímto zkopírujete všechny atributy klipu.
- 3 Na časové ose vyberte klipy, které mají obsahovat efekty.
- 4 Zvolte příkaz Úpravy > Vložit atributy. Tímto vložíte všechny atributy prvního klipu do druhého.


 Příkazy Úpravy > Kopírovat a Úpravy > Vložit atributy můžete rovněž zobrazit klepnutím pravým tlačítkem (podržením klávesy Ctrl a klepnutím).

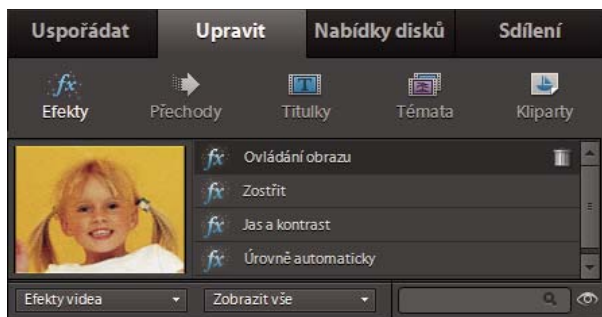
Zobrazení klíčových snímků v kopírovaných efektech

Pokud je cílový klip kratší než zdrojový klip, klíčové snímky budou vloženy za koncový bod klipu.

- ❖ Chcete-li zobrazit klíčové snímky, vyberte klip na časové ose a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepnutím na tlačítko Upravit efekty v zobrazení Efekty otevřete zobrazení Vlastnosti a pak klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) v zobrazení Vlastnosti a zrušte zaškrtnutí možnosti Přichytit ke klipu.
 - Pokud byl cílový klip oříznut, přesuňte koncový bod cílového klipu do pozdějšího okamžiku než je umístění klíčového snímku.

Odstranění efektu

- 1 Na časové ose vyberte klip obsahující efekt, který chcete odstranit.
- 2 V zobrazení Efekty vyberte v horní části panelu efekt a potom klepněte na ikonu koše .



Odstranění efektu z projektu

Další témata nápovědy

„[Obnovení efektu na jeho výchozí vlastnosti](#)“ na stránce 156


Odstranění všech efektů

- 1 Na časové ose vyberte klip, jehož efekt chcete odstranit. Chcete-li vybrat více klipů, stiskněte klávesu Shift a klepněte na každý klip.
- 2 Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na jeden z vybraných klipů.
- 3 Vyberte položku Odstranit efekty.
- 4 Vyberte jednu z těchto možností:
 - Zvukové efekty
 - Efekty videa

- Všechny efekty

Dočasné zakázání efektu v klipu

Videoefekty nebo zvukové efekty můžete zakázat, abyste mohli přehrát náhled videa bez aplikovaného efektu.

- 1 Vyberte na časové ose nebo panelu Osa scény klip, který si chcete prohlédnout.
- 2 Klepnutím v zobrazení Efekty na tlačítko Upravit efekty otevřete zobrazení Vlastnosti.
- 3 V panelu zobrazení Vlastnosti proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Klepněte vedle efektu na ikonu oka . Chcete-li v klipu zakázat nebo povolit všechny efekty, při klepnutí na ikonu oka podržte klávesu Alt.
 - Vyberte efekt, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) a zrušte zaškrtnutí možnosti Efekt je zapnutý. Chcete-li efekt znovu zapnout, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) a zaškrtněte možnost Efekt je zapnutý.

Zobrazení efektů aplikovaných v klipu

Na všechny klipy v časové ose jsou automaticky aplikovány pevné efekty (Pohyb, Krytí, Hlasitost nebo Vyvážení). Tyto pevné efekty se objevují v instanci klipu na časové ose a v zobrazení Vlastnosti. Všechny standardní efekty, které do klipu přidáte, se zobrazí v pořadí, ve kterém je přidáte.

- 1 Vyberte klip na časové ose nebo panelu Osa scény.
- 2 Klepnutím v zobrazení Efekty na tlačítko Upravit efekty otevřete zobrazení Vlastnosti.

Poznámka: V zobrazení Vlastnosti se nezobrazí efekty, pokud je na časové ose vybráno více klipů.

Další témata nápovědy

„[Porovnání standardních a pevných efektů](#)“ na stránce 145

Používání přednastavení efektů

Přednastavení efektů

Aplikace Adobe Premiere Elements obsahuje několik přednastavení efektů, která jsou běžná, a předem nakonfigurované efekty, které můžete aplikovat na klipy. Například přednastavení Modrý odstín přidá celému obrazu světle modrý odstín. Přednastavení obvykle poskytují dobré výsledky i bez nutnosti upravení jejich vlastností. Po aplikování přednastavení můžete jeho vlastnosti změnit. Můžete si také vytvořit vlastní přednastavení.

Obsažená přednastavení efektů jsou uložena ve složce Přednastavení v zobrazení Efekty. Přednastavení jsou seskupena do následujících kategorií:

Zkosené okraje Vytvářejí tlusté nebo tenké hrany, které připomínají rámečky obrázků.

Rozostření Vytvářejí na začátku nebo na konci klipu rozostření různých stupňů.

Barevné efekty Vytvářejí odstíny různých barev a intenzit.

Vržené stíny Vytvářejí buď statické, nebo animované stíny. Přednastavení stínů mají příponu, která označuje směr vržení stínu, nebo směr, ve kterém se pohybuje. Například LL označuje, že je stín vržen vlevo dolů. Pro pohybující se stíny je přípona rozdělena spojovníkem, LR-LL označuje, že se stín pohybuje dole zprava doleva. Chcete-li zajistit, aby

byly stíny viditelné, aplikujte je na obrazy, které jsou menší než velikost snímku projektu, a ujistěte se, že obraz pozadí není černý.

Vodorovné/svislé posouvání obrazu Vytvářejí animace, ve kterých se při přehrávání videa celý obraz posouvá doleva nebo doprava a nahoru nebo dolů. Například vodorovný posun L-R přesune obraz zleva doprava.

Vodorovné/svislé zvětšení obrazu Vytváření animované efekty zvětšení.

Mozaiky, solarizace a víry Vytvářejí animované efekty, které buď ztrácí na intenzitě na začátku klipu, nebo jejich intenzita na konci klipů stoupá.



Obraz v obraze Vytvářejí efekty obraz v obraze změnou měřítka cílového klipu tak, aby jej bylo možné překrýt přes klip v plné velikosti. Tento efekt můžete rovněž aplikovat na několik klipů k vytvoření montáže.

***Poznámka:** Chcete-li získat popisy efektů použitých v přednastaveních, vyhledejte název efektu v nápovědě.*

Aplikování přednastavení efektu

Aplikujete-li přednastavení na klip a toto přednastavení obsahuje vlastnosti pro efekt, který je již v klipu aplikovaný, klip se upraví pomocí následujících pravidel:

- Pokud přednastavení efektu obsahuje pevný efekt (Pohyb, Krytí nebo Hlasitost), aplikováním přednastavení nahradíte stávající vlastnosti efektu.
- Pokud přednastavení efektu obsahuje standardní (ne pevný) efekt, efekt je přidán na konec seznamu efektů.

- 1 Klepněte na panelu Úlohy na tlačítko Upravit a potom klepněte na tlačítko Efekty .
- 2 Rozbalte složku Přednastavení a přetáhněte přednastavení efektu do klipu na časovou osu nebo panel Osa scény.
- 3 Chcete-li přehrát náhled efektu, klepněte na panelu Monitor na tlačítko Spustit .

Další témata nápovědy

„Změna vlastností efektu“ na stránce 154

„Porovnání standardních a pevných efektů“ na stránce 145

Vytvoření přednastavení efektu

Můžete vytvořit přednastavení obsahující jeden nebo více efektů. Po vytvoření přednastavení efektu se toto přednastavení objeví v zobrazení Efekty ve složce Moje přednastavení.

- 1 Vyberte klip, který používá efekt, který chcete uložit jako přednastavení.
- 2 Klepnutím v zobrazení Efekty na tlačítko Upravit efekty otevřete zobrazení Vlastnosti.
- 3 V zobrazení Vlastnosti klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na jeden nebo více efektů a vyberte příkaz Uložit přednastavení.
- 4 V dialogu Uložit přednastavení určete název přednastavení.
- 5 (Volitelné) Zadejte popis přednastavení.
- 6 Vyberte jeden z následujících typů přednastavení k určení toho, jak bude aplikace Adobe Premiere Elements zpracovávat klíčové snímky, když aplikujete přednastavení na cílový klip, a potom klepněte na tlačítko OK:

Měřítka Změní měřítka zdrojových klíčových snímků úměrně k délce cílového klipu. Tato akce odstraní jakékoliv existující klíčové snímky v cílovém klipu.

Ukotvit k počátečnímu bodu Umístí první klíčový snímek přednastavení na stejnou vzdálenost od počátečního bodu cílového klipu jako od počátečního bodu původního klipu. Pokud byl například při uložení přednastavení první

klíčový snímek 1 sekundu od počátečního bodu zdrojového klipu, tato možnost přidá klíčový snímek 1 sekundu od počátečního bodu cílového klipu a všechny ostatní klíčové snímky přidá vzhledem k této pozici bez jakékoliv změny měřítka.

Ukotvit ke koncovému bodu Umístí poslední klíčový snímek přednastavení na stejnou vzdálenost od koncového bodu cílového klipu jako od koncového bodu původního klipu. Pokud byl například při uložení přednastavení první klíčový snímek 1 sekundu od koncového bodu zdrojového klipu, tato možnost přidá klíčový snímek 1 sekundu od koncového bodu cílového klipu a všechny ostatní klíčové snímky přidá vzhledem k této pozici bez jakékoliv změny měřítka.

Změna vlastností efektu

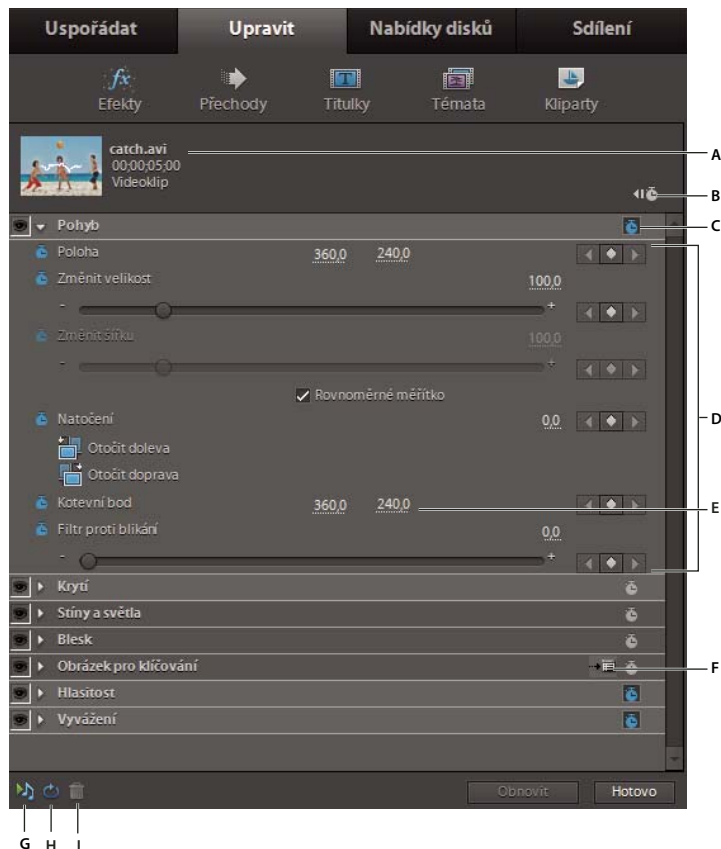
Zobrazení Vlastnosti

Zobrazení Vlastnosti můžete použít k nastavení vlastností efektu. V zobrazení Efekty otevřete zobrazení Vlastnosti klepnutím na tlačítko Upravit efekty (nebo výběrem položek Okna > Vlastnosti).

Zobrazení Vlastnosti obsahuje časové pravitko, indikátor aktuálního času, ovládací prvky zvětšení, ovládací prvky přehrávání a opakování zvukových klipů a navigátor klíčových snímků. Narozdíl od časového pravitka v zobrazení Časová osa časové pravitko v zobrazení Vlastnosti měří pouze určitý klip nebo přechod. Klepnutím na tlačítko Zobrazit klíčové snímky zobrazíte časové pravitko a oblast klíčových snímků, kde můžete nastavit to, jak se efekt v průběhu času mění.

V zobrazení Vlastnosti můžete zobrazit celou délku klipu, na kterou chcete efekt aplikovat. Rozbalením efektu zobrazíte ovládací prvky, které používáte ke změně jeho vlastností. Ovládací prvky mohou obsahovat podtržené hodnoty, posuvníky, ikony bodu efektu, ovládací prvky úhlu, nabídky, políčka barev, nástroj kapátko a grafy.

Poznámka: Další informace o změně vlastností efektu najdete v nápovědě.

Aplikování efektů**Zobrazení Vlastnosti**

A. Název klipu B. Tlačítko Zobrazit/skrýt klíčové snímky C. Tlačítko Přepnout animaci (také ikona Souhrn klíčových snímků) D. Vlastnosti efektu E. Hodnoty vlastnosti F. Tlačítko Nastavení G. Tlačítko Spustit zvuk H. Tlačítko Opakovat zvuk I. Tlačítko Odstranit

Další témata nápovědy


„[Informace o klíčových snímcích](#)“ na stránce 202

„[Obnovení efektu na jeho výchozí vlastnosti](#)“ na stránce 156

Změna pořadí efektů

Při vytváření konečného filmu aplikace Adobe Premiere Elements nejdříve aplikuje standardní efekty následované pevnými efekty v pořadí, ve kterém se objevují v zobrazení Vlastnosti. Někdy samotná změna pořadí efektů může vést k zajímavému efektu.

- 1 Klepněte v zobrazení Efekty na tlačítko Upravit efekty.
- 2 V zobrazení Vlastnosti klepněte na název efektu a přetáhněte ho na nové místo v seznamu. Když je efekt nad nebo pod jiným efektem, zobrazí se černá čára. Když uvolníte tlačítko myši, efekt se objeví na nové pozici.


 Ačkoli nelze změnit pořadí pevných efektů (Pohyb, Krytí nebo Hlasitost), můžete aplikovat podobné standardní efekty ze zobrazení Efekty a změnit jejich pořadí. Například použitím efektu Transformovat můžete simulovat efekt Pohyb, efektem Upravit alfa kanál můžete simulovat efekt Krytí a standardním efektem Hlasitost můžete simulovat pevný efekt Hlasitost. Následně můžete v zobrazení Vlastnosti standardní efekty upravovat a měnit jejich pořadí, dokud nedosáhnete požadovaného výsledku.

Nastavení vlastností efektu

Pomocí panelu Osa scény nebo časové osy můžete upravit vlastnosti pro všechny efekty v zobrazení Vlastnosti. Na časové ose můžete také upravit efekty Hlasitost a Krytí.

Poznámka: Efekt Pohyb můžete upravit přímo v panelu Monitor. Mezi standardní efekty, které umožňují přímou manipulaci s klipy na panelu Monitor, patří Ukotvení rohů, Oříznout, Klíčování podkladu, Zrcadlení, Transformovat, Zkroutit a efekt Zvlnění (kruhové) založený na GPU.

- 1 Na časové ose vyberte klip obsahující efekt, který chcete upravit.
- 2 Klepněte v zobrazení Efekty na tlačítko Upravit efekty.
- 3 V zobrazení Vlastnosti rozbalte efekt a proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Přetáhněte podtrženou hodnotu doleva nebo doprava.
 - Klepněte na podtrženou hodnotu, zadejte novou hodnotu a stiskněte klávesu Enter.
 - Přetáhněte posuvník doleva nebo doprava.
 - Táhněte uvnitř oblasti ovládání úhlu. Po klepnutí dovnitř ovládacího prvku úhlu můžete přetažením ven rychle změnit hodnoty.
 - Rozbalte vlastnost klepnutím na trojúhelník vedle názvu vlastnosti (je-li k dispozici) a potom přetáhněte posuvník nebo ovládací prvek úhlu (v závislosti na vlastnosti).
- 4 Je-li efekt založen na barvách, proveďte jeden z následujících kroků.
 - Je-li dostupné políčko barvy, vyberte barvu v dialogu Barva a potom klepněte na tlačítko OK.
 - Je-li dostupný nástroj kapátko, umístěte ho na požadovanou barvu kdekoli na obrazovce a potom klepnutím vyberte barvu.
- 5 Náhled změn si prohlédněte na panelu Monitor.

 Máte-li videokameru DV, bude pravděpodobně možné přehrát náhled efektů na televizním monitoru. Připojte videokameru DV k počítači prostřednictvím konektoru FireWire™ a zapojte výstupy videa a zvuku videokamery do televize. Přehrávání náhledu na televizním monitoru je zvlášť užitečné při změnách barev.

Další témata nápovědy


„Míchání zvuku a nastavení hlasitosti“ na stránce 245

„Nastavení krytí“ na stránce 160

Obnovení efektu na jeho výchozí vlastnosti

Když efekt obnovíte, všechny vlastnosti, které neobsahují klíčové snímky, se obnoví na výchozí hodnoty. Pokud vlastnost obsahuje klíčové snímky, obnoví se na výchozí hodnotu pouze v aktuálním čase. Klíčové snímky, které se nacházejí v aktuálním čase, se obnoví na výchozí hodnotu. Pokud v aktuálním čase žádné klíčové snímky nejsou, vytvoří se nové klíčové snímky s použitím výchozích hodnot.

- 1 Na časové ose vyberte klip, který obsahuje efekt, který chcete obnovit.
- 2 Klepněte v zobrazení Efekty na tlačítko Upravit efekty.
- 3 Klepněte v zobrazení Vlastnosti na název efektu.
- 4 Klepněte na tlačítko Obnovit.

 Tlačítko Obnovit nedeaktivuje klíčové snímky vlastnosti. Pokud nedopatřením klepnete na tlačítko Obnovit, můžete práci obnovit výběrem položek Upravit > Zpět.

Změna polohy, měřítko nebo natočení klipů pomocí efektu Pohyb

Každý klip má automaticky na časové ose aplikovaný efekt Pohyb. Efekt Pohyb můžete použít k přemístění, natočení nebo změně měřítku klipu v rámci snímku videa a také k nastavení kotevního bodu. Hodnoty Poloha, Měřítko a Natočení se počítají vzhledem ke kotevnímu bodu, který leží ve výchozím nastavení uprostřed klipu.

Protože jsou vlastnosti Poloha, Měřítko a Natočení ve své podstatě prostorové, je nejlepší je upravit přímo na panelu Monitor.



Chcete-li animovat klipy, nastavte klíčové snímky pro vlastnosti Pohyb.

Další témata nápovědy

„Animace klipu“ na stránce 212

„Informace o klíčových snímcích“ na stránce 202

Nastavení polohy klipu

- 1 Vyberte klip na časové ose.
- 2 Na panelu Monitor změňte polohu klipu jeho přetažením (nepřetahujte žádné táhlo).

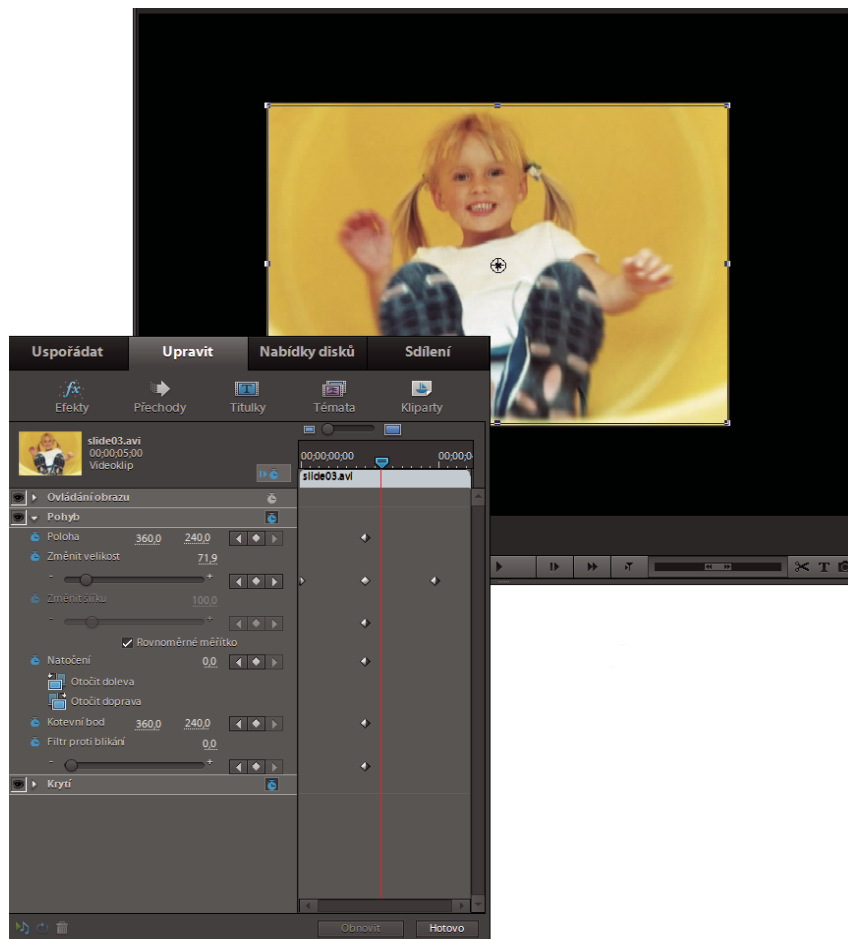


Chcete-li, aby se klip v čase pohyboval, nastavte při manipulaci s klipy klíčové snímky na panelu Monitor.

Změna měřítku klipu

- 1 Vyberte klip na časové ose.
- 2 Klepněte v zobrazení Efekty na tlačítko Upravit efekty.
- 3 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li změnit měřítko proporcionálně, klepněte na klip na panelu Monitor a přetáhněte táhlo klipu. Případně rozbalte v zobrazení Vlastnosti efekt Pohyb a přetáhněte posuvník Měřítko.
 - Chcete-li měnit měřítko výšky a šířky nezávisle, rozbalte v zobrazení Vlastnosti efekt Pohyb, zrušte zaškrtnutí možnosti Zachovat proporce a potom na panelu Monitor přetáhněte libovolné táhlo klipu. Případně rozbalte v zobrazení Vlastnosti efekt Pohyb a přetáhněte posuvníky Změnit výšku a Změnit šířku.

Poznámka: Změna měřítku videí a obrazů s nízkým rozlišením na hodnotu větší než 100 % může způsobit kostkovaný vzhled. Aplikace Adobe Premiere Elements průběžně rastruje soubory EPS se změněným měřítkem, aby se zabránilo kostkovanému vzhledu.



Zobrazení Vlastností s vybraným efektem Pohyb a panel Monitor s vybraným táhlem klipu ke změně měřítka.

Použití klipu v jeho původní velikosti

Měřítka klipů importovaných do aplikace Adobe Premiere Elements se přizpůsobí velikosti snímku projektu. Pokud chcete namísto toho použít klip s jeho původními rozměry, proveďte následující kroky:

- 1 Vyberte klip v zobrazení Projekt (klepněte na tlačítko Uspořádat a potom na Projekt).
- 2 Zvolte příkaz Klip > Volby videa.
- 3 Zrušte zaškrtnutí možnosti Změnit velikost na velikost snímku.

Otočení klipu

- 1 Vyberte klip na časové ose.
- 2 Klepněte v zobrazení Efekty na tlačítko Upravit efekty.
- 3 Rozbalte v zobrazení Vlastnosti efekt Pohyb a proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Přetáhněte podrženou hodnotu doprava od položky Natočení.
 - Klepnutím na tlačítko Otočit doleva nebo Otočit doprava otočte klip o 90° do požadovaného směru.

Nastavení kotevního bodu klipu


- 1 Vyberte klip na časové ose.
- 2 Klepněte v zobrazení Efekty na tlačítko Upravit efekty.
- 3 Rozbalte v zobrazení Vlastnosti efektu Pohyb.
- 4 Přetáhněte posuvníky kotevního bodu efektu Pohyb.

Překrývání a průhlednost

Informace o překrývání a průhlednosti

Překrývání popisuje proces kladení vrstev přes sebe a kombinování několika obrazů. Videoklipy jsou ve výchozím nastavení neprůhledné, ale jejich překrývání vyžaduje průhlednost. Když klipy v horních stopách videa změňte na průhledné, odkryjí klipy v nižších stopách.

V aplikaci Adobe Premiere Elements můžete všechny klipy snadno a rychle změnit na průhledné použitím efektu Krytí. Navíc můžete aplikovat jakoukoliv kombinaci *krytí*, *masek*, *podkladů* a *klíčování* k upravení *alfa kanálu*, který definuje v klipu průhledné oblasti. Pokročilejší efekty klíčování umožní změnit konkrétní barvy nebo tvary na průhledné.

 *Titulky, které vytvoříte v aplikaci Adobe Premiere Elements, automaticky obsahují alfa kanál. Můžete rovněž importovat soubory s předdefinovanými průhlednými oblastmi. Aplikace Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Photoshop Elements a Adobe Illustrator® mohou uložit průhlednost. Soubor bude mít nejen alfa kanál, ale také se přizpůsobí nastavení projektu. Informace o ukládání souborů s průhledností najdete v jednotlivých příručkách.*

Aplikace Adobe Premiere Elements používá následující pojmy týkající se průhlednosti:

Alfa kanál Kanál, který definuje průhledné oblasti klipu. Tento neviditelný kanál doplňuje viditelné kanály barev červené, modré a zelené (RGB).

Krytí Nastavení, které definuje míru neprůhlednosti nebo průhlednosti klipu. (Například 75% krytí je rovné 25% průhlednosti.)



Snížení krytí horního videoklipu (vlevo) odkryje nižší videoklip (uprostřed) a zkombinuje oba obrazy (vpravo).

Maska Někdy se tento pojem používá namísto slova alfa kanál. Rovněž popisuje proces úpravy alfa kanálu.



Oddělené kanály barev červená, zelená a modrá (vlevo). Alfa kanál nebo maska (uprostřed). Všechny kanály zobrazené dohromady (vpravo).

Podklad Soubor nebo kanál, který definuje průhledné oblasti klipu. Podklad definuje úroveň průhlednosti ve zbývajícím obraze. V aplikaci Adobe Premiere Elements se podklady používají ve spojení s klíčováním podkladu.



Podklad (vlevo) definuje průhledné oblasti v horním klipu (uprostřed) a tím odhalí spodní klip (vpravo).

Klíčování Definování průhledných oblastí s určitou barvou (*klíč barvy*) nebo hodnotou jasu (*klíč jasu*). Obrazové body odpovídající klíči se stanou průhlednými. Klíčování je běžně používáno k nahrazení jednobarevného pozadí (například modrého plátna) jiným obrazem. (V televizi je například modré plátno za komentátorem počasí nahrazena mapami počasí.) Efekt Sloučení videa používá klíčování k automatickému určení primární barvy pozadí jako průhledné.



Nahrazení barvy pozadí jiným obrazem

A. Horní klip B. Efekt Klíčování modré definuje průhledné oblasti C. Dolní klip D. Zkombinované klipy



Další témata nápovědy

„[Klíčování](#)“ na stránce 179

„[Sloučení videa](#)“ na stránce 196


Nastavení krytí

Ve výchozím nastavení se klipy zobrazují s maximálním krytím (100 %) a tím zakrývají veškeré klipy ve stopách pod nimi. Aby se nižší klipy odkryly, jednoduše určete hodnotu krytí menší než 100 %. Při krytí 0 % je klip zcela průhledný. Pokud se pod průhledným klipem nenachází žádný další klip, bude viditelné černé pozadí filmu.

- 1 Klepnutím v zobrazení Efekty na tlačítko Upravit efekty otevřete zobrazení Vlastnosti.
- 2 Vyberte klip, který chcete změnit na průhledný a proveďte jednu z následujících operací:
 - Rozbalte v zobrazení Vlastnosti efekt Krytí a přetáhněte posuvník Krytí klipu na požadovanou hodnotu.
 - Na časové ose vyberte z místní nabídky nad klipem položku Krytí > Krytí klipu. (Aby byla tato nabídka viditelná, pravděpodobně budete muset zvětšit zobrazení.) Klepněte na nástroj pro výběr , umístěte ho nad graf krytí klipu, a když se ukazatel změní na dvojitou šipku , přetáhněte graf průhlednosti nahoru nebo dolů.



Vytváření průhlednosti na časové ose

 *Chcete-li, aby klip časem mizel nebo se objevoval, proveďte animaci krytí. Pokud chcete jednoduše provést přechod do černé, klepněte v zobrazení Vlastnosti na možnost Objevovat se nebo Mizet. Průhlednost můžete rovněž vytvořit pomocí efektů klíčování.*

Klíčování barvy

Chcete-li určité oblasti klipu změnit na průhledné, aplikujte efekt klíčování založený na barvě, podkladu nebo alfa kanálu. Obrazové body odpovídající zadanému klíči se stanou průhlednými.

Efekty klíčování založené na barvě (Sloučení videa, Klíčování modré, Klíčování chroma, Klíčování zelené a Klíčování bez červené) Přidají průhlednost tam, kde se daná barva v klipu vyskytuje. Efekty klíčování založené na barvě můžete například použít k odstranění pozadí, které má jednotnou barvu, například modrého plátna.

Efekty klíčování založené na podkladu (Čtyř, Osmi a Šestnáctibodové klíčování podkladu a Klíčování podkladu) Umožňují pomocí masky odstranit oblasti klipu s využitím jiného klipu, nebo ručně určených oblastí Průhlednost můžete přidat podle tvaru masky, kterou umístíte do klipu, nebo podle tónů stupňů šedi v souboru používaného jako podklad. Efekt Klíčování podkladu můžete rovněž použít ke kreativním kompozicím.

Efekt klíčování založený na alfa kanálu Efekt Upravit alfa kanál umožňuje invertovat nebo vypnout alfa kanál klipu, nebo převést oblasti bez průhlednosti na masku.

***Poznámka:** Další informace o klíčování barev najdete v nápovědě.*

Další témata nápovědy

„[Klíčování](#)“ na stránce 179

„[Sloučení videa](#)“ na stránce 196

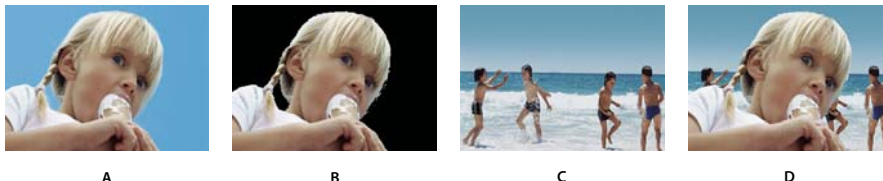
Vytvoření průhlednosti pomocí efektu Sloučení videa

Chcete-li automaticky vytvořit průhlednost na pozadí klipu, aplikujte efekt Sloučení videa. Tento efekt umožňuje snadno překrývat klipy. Můžete také při vytváření masky invertovat průhlednost, aby se spodní objekty nebo videa objevily skrz obrazy v popředí místo pozadí.

- 1 Na ose scén nebo na časové ose klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na klip, který chcete změnit na průhledný, a vyberte příkaz Aplikovat sloučení videa. (Položku Sloučení videa můžete rovněž vybrat v zobrazení Efekty na panelu Úlohy.)

Tento efekt automaticky detekuje a odstraní barvu pozadí, čímž se podkladové klipy stanou viditelné skrz průhledné oblasti.

- 2 (Volitelné) Klepnutím v dolní části panelu Úlohy na tlačítko Upravit efekty otevřete zobrazení Vlastnosti a rozbalte název efektu, aby bylo možné zobrazit a upravit možnosti efektu.



Efekt Sloučení videa

A. Klip v popředí se zbarveným pozadím B. Pozadí automaticky změněné na průhledné pomocí efektu Sloučení videa C. Klip na pozadí, který se zobrazí skrz průhledné oblasti D. Zkombinované klipy

💡 *Chcete-li vytvořit masku z obrazů v klipu na pozadí, použijte u efektu Sloučení videa možnost Invertovat. Například ve výše uvedeném obraze by holčička se zmrzlinou byla průhledná a děti na pláži by se objevily uvnitř jejího obrysu.*



A

B

C

Invertovaný efekt Sloučení videa

A. Klip popředí B. Klip pozadí D. Zkombinované klipy

Další témata nápovědy

„[Klíčování](#)“ na stránce 179

„[Sloučení videa](#)“ na stránce 196

Vytvoření průhlednosti pomocí efektu klíčování

Chcete-li vytvořit průhlednost bez ohledu na to, kde se daná barva v klipu objeví, aplikujte efekt klíčování založený na barvě. Tyto efekty se běžně používají k odstranění barevného pozadí.

- 1 Na panelu Úlohy klepněte na položku Upravit a potom na Efekty.
- 2 Vyberte efekt Klíčování (chroma, modré, zelené nebo bez červené).
- 3 Přetáhněte efekt na klip na časové ose nebo panelu Osa scény.
- 4 (Volitelné) Klepnutím v dolní části panelu Úlohy na tlačítko Upravit efekty otevřete zobrazení Vlastnosti a rozbalte název efektu, aby bylo možné zobrazit a upravit možnosti efektu.



A

B

C

D

Nahrazení barvy pozadí jiným obrazem

A. Horní klip B. Efekt Klíčování modré automaticky převede pozadí na průhledné C. Dolní klip D. Zkombinované klipy

Další témata nápovědy

„[Klíčování](#)“ na stránce 179

Vytvoření průhlednosti pomocí efektu Klíčování podkladu

- 1 Pokud jste tak zatím neučinili, přidejte do projektu soubor podkladu: Klepněte na panelu Úlohy na tlačítko Uspořádat a potom klepněte na položku Získat média. Přejděte k souboru podkladu a klepněte na tlačítko Otevřít. Soubor podkladu by měl přednostně obsahovat pouze jeden tvar (například hvězdu nebo květinu).
- 2 Přidejte klip do stopy na časové ose.
- 3 Přidejte klip, který chcete překrýt přes klip pozadí, na libovolnou stopu, která je výše než klip pozadí. Toto je klip, který se objeví díky podkladu stopy.
- 4 Na třetí stopu přidejte klip, který slouží jako podklad. (Pokud potřebujete přidat třetí stopu, přetáhněte podklad na prázdné místo na časové ose nad nejvyšší videostopu. Automaticky se tak vytvoří nová stopa.)

- 5 Rozbalte v zobrazení Efekty složku Efekty videa a složku Kategorie klíčování a přetáhněte efekt Klíčování podkladu na překrytý klip (klip nad klipem pozadí).
- 6 Klepnutím ve spodní části panelu Úlohy na tlačítko Upravit efekty otevřete zobrazení Vlastnosti.
- 7 Rozbalte v zobrazení Vlastnosti položku Klíčování podkladu.
- 8 V poli Podklad vyberte videostopu, která obsahuje podklad.
- 9 Podle potřeby nastavte možnosti:

Složit pomocí Vyberte položku Alfa podkladu ke složení pomocí hodnot v alfa kanálu stopy podkladu. Vyberte položku Alfa jasu ke složení pomocí hodnot jasu obrazu.

Obrátit Invertuje hodnoty podkladu stopy.

💡 *Chcete-li uchovat původní barvy v horním klipu, použijte pro podklad obraz ve stupních šedi. Jakákoliv barva v podkladu odstraní stejnou úroveň barvy z horního klipu.*

Další témata nápovědy

„Klíčování podkladu“ na stránce 184

Skrytí nechtěných objektů pomocí klíčování podkladu

Někdy efekt klíčování na základě barvy pozadí správně odstraní, ale nežádoucí objekty (například mikrofon nebo kabel) budou stále vidět. Chcete-li tyto objekty odstranit, použijte efekt *klíčování podkladu*. Klíčování podkladu funguje dobře pro oblasti, které mají jasně definované hranice, ale nemají jednotnou barvu pro klíč. Klíčování podkladu lze také dobře použít k vyčištění nežádoucích předmětů, které po sobě zanechal efekt klíčování na základě barvy.



Nežádoucí pozadí (vlevo) je zamaskováno na panelu Monitor změnou tvaru čtyřbodového klíčování podkladu. Potom je aplikován efekt Klíčování zelené (uprostřed), aby obraz chlapce překryl spodní stopu (vpravo).

- 1 Umístěte klip do stopy.
- 2 Rozbalte v zobrazení Efekty složku Klíčování a přetáhněte efekt klíčování podkladu na klip.
- 3 Klepnutím ve spodní části panelu Úlohy na tlačítko Upravit efekty otevřete zobrazení Vlastnosti.
- 4 V zobrazení Vlastnosti rozbalte efekt klepnutím na trojúhelník vedle názvu efektu.

Poznámka: Název každého efektu klíčování podkladu odpovídá počtu poskytovaných táhel: Čtyřbodové klíčování podkladu, Osmibodové klíčování podkladu a Šestnáctibodové klíčování podkladu.

- 5 Jedním z následujících úkonů změňte tvar podkladu:
 - Klepnutím na název efektu zobrazte body táhel daného efektu klíčování podkladu na panelu Monitor a přetáhněte táhla.
 - Změňte v zobrazení Vlastnosti hodnoty efektu klíčování podkladu.

Další témata nápovědy

„Klíčování podkladu (čtyřbodové, osmibodové a šestnáctibodové)“ na stránce 181

Invertování nebo skrytí alfa kanálů

Chcete-li změnit způsob, jakým aplikace Adobe Premiere Elements interpretuje *alfa kanál* v celém projektu, můžete použít příkaz Interpretovat záběr.

Poznámka: Chcete-li ignorovat nebo invertovat alfa kanál pouze pro jedinou instanci klipu, aplikujte namísto toho efekt klíčování Upravit alfa kanál.

- 1 Vyberte klip v zobrazení Projekt (klepněte na tlačítko Uspořádat a potom na Projekt).
- 2 Zvolte příkaz Soubor > Interpretovat záběr, podle potřeby upravte možnosti alfa kanálu a potom klepněte na tlačítko OK.

Ignorovat alfa kanál Ignoruje alfa kanál obsažený v klipu.

Invertovat alfa kanál Obrátí světlé a tmavé oblasti alfa kanálu, čímž se prohodí průhledné a neprůhledné oblasti klipu.




Pokud máte potíže rozpoznat, které části klipu jsou průhledné, dočasně přidejte na stopu pod klíčovaným obrazem podklad světlé barvy. (Viz „Vytvoření barevného podkladu pro pozadí“ na stránce 62.)

Výběr barev pro efekty a podklady

Výběr barvy pomocí nástroje kapátko

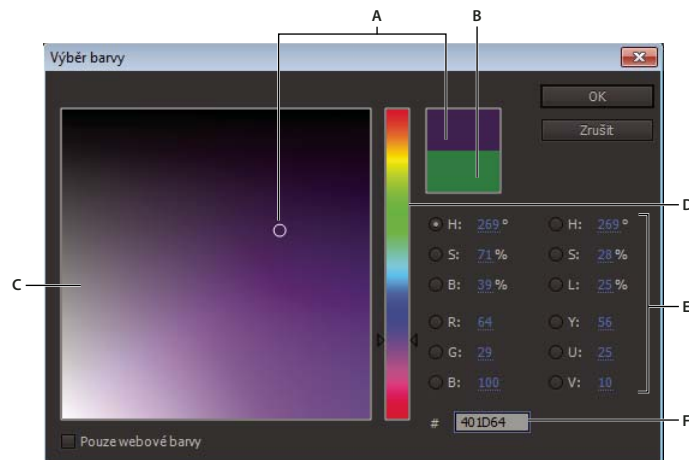
Nástroj kapátko umožňuje vybrat barvu pomocí vzorkování barvy jednoho obrazového bodu nebo rozsahu obrazových bodů kdekoli na obrazovce počítače. Nástroj kapátko funguje obzvlášť dobře pro podklady a efekty klíčování založené na barvě. Po získání vzorku nejvýraznějšího odstínu barvy, který chcete klíčovat, můžete zvyšovat podobnost, dokud nebudou vybrány všechny požadované barvy.

Poznámka: Některé efekty nástroj Kapátko nemají.

- 1 Klepněte na nástroj kapátko  a umístěte ho na požadovanou barvu kdekoli na obrazovce. Políčko barvy odpovídá jakékoli barvě, která se nachází pod nástrojem kapátko.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li vybrat barvu jednoho obrazového bodu, klepněte na obrazový bod.
 - Chcete-li vzorkovat průměrnou barvu oblasti 3x3 obrazové body, podržte klávesu Ctrl a klepněte.
 - Chcete-li vzorkovat určitý rozsah sousedících obrazových bodů, podržte klávesu Shift a táhněte myši přes obrazové body.

Výběr barvy v dialogovém okně Výběr barvy Adobe

Barvy pro efekty a podklady můžete vybrat v okně Výběr barvy Adobe buď pomocí barevného spektra, nebo číselným určením barvy.



Dialog Výběr barvy Adobe

A. Vybraná barva B. Původní barva C. Pole barvy D. Barevné spektrum E. Komponenty barvy F. Hexadecimální hodnota barvy

Určení barvy pomocí barevného spektra a pole barev v dialogu Výběr barvy Adobe

- 1 Vyberte komponentu použitou k zobrazení barevného spektra. Vyberte například R pro červenou barvu.
- 2 Chcete-li upravit barvy zobrazené ve spektru, přetáhněte trojúhelníky podél barevného spektra, nebo klepněte do barevného spektra.
- 3 Chcete-li vybrat barvu, klepněte nebo táhněte uvnitř pole barev nebo barevného spektra.

Když upravitte barvu, horní obdélník vpravo od barevného spektra zobrazuje novou barvu. Spodní obdélník zobrazuje původní barvu.

Určení barvy číselně v dialogovém okně Výběr barvy Adobe

❖ Zadejte do polí hodnoty barev:

HSB Určete odstín (H) jako úhel od 0° do 360°, který odpovídá umístění na kole barev. Určete sytost (S) a jas (B) jako procentuální hodnoty.

RGB Určete hodnoty červené, zelené a modré barvy jako hodnoty od 0 do 255 (0 je černá a 255 je čistá barva).

HSL Určete odstín (H) jako úhel od 0° do 360°, který odpovídá umístění na kole barev. Určete sytost (S) a světllost (L) jako procentuální hodnoty.

YUV Určete hodnotu světllosti (Y) od 0 do 255. Určete hodnoty os U a V od 127 do -128.

Pole # Zadejte hodnotu barvy v hexadecimálním formátu.

Komponenty barev v dialogu Výběr barvy Adobe

H Možnost Odstín zobrazuje všechny odstíny v barevném spektru. Výběrem odstínu v barevném spektru zobrazíte rozsah sytosti a jasů vybraného odstínu v barevném poli. Sytost roste zleva doprava a jas se zvyšuje shora dolů.

S Možnost Sytost zobrazuje všechny odstíny v barevném poli. Barevné spektrum zobrazuje barvu vybranou v barevném poli s minimální sytostí v horní části spektra a maximální sytostí v dolní části.

B (část HSB) Možnost Jas zobrazuje všechny odstíny v barevném poli. Barevné spektrum zobrazuje barvu vybranou v barevném poli s minimálním jasnem v horní části spektra a maximálním jasnem v dolní části.

L Možnost Světlost zobrazuje všechny odstíny v barevném poli. Barevné spektrum zobrazuje barvu vybranou v barevném poli s minimální světlostí v horní části spektra a maximální světlostí v dolní části.

R Možnost Červená zobrazuje složku všech odstínů v barevném poli zobrazující celý rozsah hodnot G a B pro aktuální hodnotu R. Barevné spektrum zobrazuje barvu vybranou v barevném poli s minimálním jasnem barevné složky (0) v horní části spektra a maximálním jasnem (255) v dolní části. Když je barevné spektrum nastaveno na minimální jas, v barevném poli se zobrazí barvy vytvořené zelenou a modrou barevnou složkou. Použití barevného spektra ke zvýšení jasů červené barvy přimíchá více červené do barev zobrazených v barevném poli.

G Možnost Zelená zobrazuje složku všech odstínů v barevném poli zobrazující celý rozsah hodnot R a B pro aktuální hodnotu G. Barevné spektrum zobrazuje barvu vybranou v barevném poli s minimálním jasnem zelené složky (0) v horní části spektra a maximálním jasnem (255) v dolní části. Když je barevné spektrum nastaveno na minimální jas, v barevném poli se zobrazí barvy vytvořené červenou a modrou barevnou složkou. Použití barevného spektra ke zvýšení jasů zelené barvy přimíchá více zelené do barev zobrazených v barevném poli.

B (část RGB) Možnost Modrá zobrazuje složku všech odstínů v barevném poli zobrazující celý rozsah hodnot R a G pro aktuální hodnotu B. Barevné spektrum zobrazuje barvu vybranou v barevném poli s minimálním jasnem modré složky (0) v horní části spektra a maximálním jasnem (255) v dolní části. Když je barevné spektrum nastaveno na minimální jas, v barevném poli se zobrazí barvy vytvořené zelenou a červenou barevnou složkou. Použití barevného spektra ke zvýšení jasů modré barvy přimíchá více modré do barev zobrazených v barevném poli.

Y Možnost Y nebo Světlost zobrazí část všech odstínů v barevném poli, zobrazující celý rozsah barev na osách U a V barevného prostoru YUV při aktuální hodnotě světlosti. Barevné spektrum zobrazuje všechny možné hodnoty světlosti pro barvu vybranou v barevném poli s minimální hodnotou světlosti (0) v horní části spektra a maximální světlostí (255) v dolní části.

U Možnost U zobrazí část všech odstínů v barevném poli, zobrazující celý rozsah hodnot U a barev na ose V barevného prostoru YUV při aktuální hodnotě U. Barevné spektrum zobrazuje všechny možné hodnoty U pro barvu vybranou v barevném poli s minimální hodnotou U (0) v horní části spektra a maximální hodnotou U (255) v dolní části.

V Možnost V zobrazí část všech odstínů v barevném poli, zobrazující celý rozsah hodnot Y a barev na ose U barevného prostoru YUV při aktuální hodnotě V. Barevné spektrum zobrazuje všechny možné hodnoty V pro barvu vybranou v barevném poli s minimální hodnotou V (0) v horní části spektra a maximální hodnotou V (255) v dolní části.

Přehled efektů

Klipy můžete pomocí efektů dodávaných s aplikací Adobe® Premiere® Elements 9 opravovat, vylepšovat a jinak upravovat. Všechny efekty jsou přednastavené výchozími hodnotami, když tedy efekt aplikujete, klip se změní. Podle potřeby můžete hodnoty upravovat nebo animovat.

Tento přehled obsahuje popisy všech efektů pro zvuk a video obsažených v aplikaci Adobe Premiere Elements. Definuje pouze ty vlastnosti a nástroje efektů, které nejsou zřejmé. Neobsahuje popisy efektů instalovaných se zachytávacími kartami nebo zásuvnými moduly třetích stran.

Galerie efektů videa

Dále uvedené ukázky představují pouze některé z efektů videa obsažených v aplikaci Adobe Premiere Elements. Chcete-li přehrát náhled efektu, který není v galerii, aplikujte ho a přehrajte v panelu Monitor. (Viz „[Aplikování a náhled efektů](#)“ na stránce 147.)



Původní klip



„Alfa záře“ na stránce 191



„Ohnutí (pouze v systému Windows)“ na stránce 174



„Úkos alfa“ na stránce 189



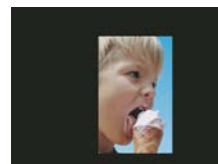
„Zkosené okraje“ na stránce 189



„Jas a kontrast“ na stránce 169



„Míchání kanálů“ na stránce 170



„Ostříhnout (pouze v systému Windows)“ na stránce 195



„Vyvážení barev (RGB)“ na stránce 178



„Průchod barvy (pouze v systému Windows)“ na stránce 178



„Nahrazení barvy (pouze v systému Windows)“ na stránce 178



„Oříznout“ na stránce 195



„Vržený stín“ na stránce 189



„Prolnutí okrajů“ na stránce 195



„Reliéf“ na stránce 192



„Vyjmutí“ na stránce 171



Původní klip



„Plošky (pouze v systému Windows)“ na stránce 189



„Rychlé rozostření“ na stránce 173



„Hledat obrysy“ na stránce 192



„Gaussovo rozostření“ na stránce 173



„Zostřit (pouze v systému Windows)“ na stránce 173



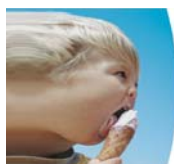
„Vodorovné převrácení“ na stránce 195



„Řádková synchronizace (pouze v systému Windows)“ na stránce 195



„Invertovat“ na stránce 174



„Deformace objektivu (pouze v systému Windows)“ na stránce 175



„Odlesk objektivu“ na stránce 177



„Světelné efekty“ na stránce 171



„Blesk“ na stránce 189



„Zrcadlení“ na stránce 175



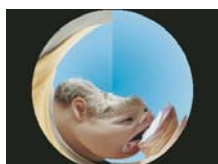
„Mozaika“ na stránce 192



„Šum“ na stránce 192



„Otočení stránky“ na stránce 176



Polární souřadnice



„Posterizovat“ na stránce 172



„Barevný přechod“ na stránce 190



Původní klip



„Odraz“ na stránce 177



„Replikovat“ na stránce 193



„Zvlnění (pouze v systému Windows)“ na stránce 175



„Zvlnění (kruhové)“ na stránce 177



„Kutálení“ na stránce 196



„Stíny a světla“ na stránce 172



„Zostřit (pouze v systému Windows)“ na stránce 173



„Solarizace“ na stránce 193



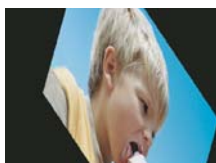
„Zaoblení“ na stránce 175



„Texturování“ na stránce 193



„Odstín“ na stránce 179



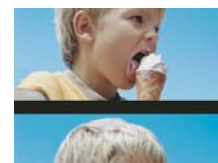
„Transformovat“ na stránce 175



„Víř“ na stránce 176



„Svislé převrácení“ na stránce 196



„Snímková synchronizace (pouze v systému Windows)“ na stránce 196



Původní klip



„Aktivní kamera“ na stránce 186



„Rozprašovač“ na stránce 184



„Kolorovat“ na stránce 184



„Zemětřesení“ na stránce 186



„Perokresba“ na stránce 185



„Kovový“ na stránce 185



„Starý film“ na stránce 186



„Pastelová skica“ na stránce 185



„Smyková energie“ na stránce 186



„Rozostřit zoomem“ na stránce 187

Upravit

Barvy automaticky, Kontrast automaticky a Úrovně automaticky

Efekty Barvy automaticky, Kontrast automaticky a Úrovně automaticky můžete použít k rychlým globálním úpravám klipu. Filtr Barvy automaticky upravuje kontrast a barvy klipu neutralizací středních tónů a stanovením meze pro rozsah bílých a černých obrazových bodů. Filtr Kontrast automaticky upravuje celkový kontrast a směs barev bez přidání nebo odstranění barevného nádechu. Filtr Úrovně automaticky opravuje světla a stíny. Protože filtr Úrovně automaticky upravuje každý barevný kanál samostatně, může klipu dodat barevný nádech, to znamená, že se klip obarví do nějakého odstínu. Každý efekt má jednu nebo více následujících vlastností:

Časové vyhlazení Určuje rozsah sousedních snímků použitých ke stanovení míry potřebné korekce pro každý snímek vzhledem k okolním snímkům. Pokud například nastavíte hodnotu časového vyhlazení na 1 sekundu, aplikace Adobe Premiere Elements analyzuje snímky 1 sekundu před zobrazeným snímkem ke stanovení odpovídajícího přizpůsobení. Pokud nastavíte časové vyhlazení na hodnotu 0, aplikace Adobe Premiere Elements analyzuje každý snímek nezávisle bez ohledu na okolní snímky. Časové vyhlazení může vést k plynulejšímu vzhledu oprav.

Detekce scén Určuje, že aplikace Adobe Premiere Elements bude ignorovat změny scény při zapnutí efektu Časové vyhlazení.

Omezení černé a Omezení bílé Určuje do jaké míry efekt omezuje stíny a světla v rámci nových extrémních tmavých (úroveň 0) a světlých (úroveň 255) barev v klipu. Větší hodnoty vytvářejí větší kontrast.

Přitahovat na neutrální střední tóny (K dispozici pouze pro efekt Barvy automaticky) Určuje, že aplikace Adobe Premiere Elements vyhledá v klipu průměrnou, téměř neutrální (šedou) barvu a upraví hodnoty gama této barvy, aby byla neutrální.

Prolnout s originálem Určuje procentuální míru aplikování efektu na klip.

Jas a kontrast

Efekt Jas a kontrast upravuje jas a kontrast celého klipu. Hodnota 0,0 označuje, že není provedena žádná změna.

Použití efektu Jas a kontrast je nejjednodušší způsob k provedení jednoduchých úprav tonálního rozsahu klipu. Upravuje všechny hodnoty obrazových bodů v klipu najednou: světla, stíny a střední tóny. Jas a kontrast nefunguje pro jednotlivé barevné kanály.

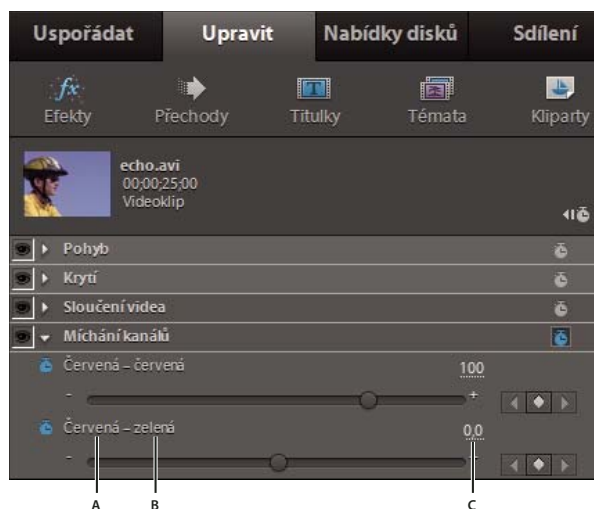
Míchání kanálů

Každý klip v aplikaci Adobe Premiere Elements je sestaven ze tří barevných kanálů: červená, zelená a modrá. Každý kanál obsahuje hodnoty světlosti pro danou barvu. Pomocí efektu Míchání kanálů můžete přičíst hodnoty kteréhokoliv z těchto kanálů ke kterémukoliv dalším kanálům, například přičíst hodnoty světlosti z kanálu zelené barvy ke kanálu červené barvy. Pomocí tohoto efektu můžete vytvořit kreativní barevné úpravy, které není jednoduché provést s žádnými jinými nástroji k úpravám barev. Můžete vytvořit vysoce kvalitní klipy ve stupních šedi výběrem procentuální míry stupňů šedi, kterou přispívá každý barevný kanál, vytvořit klipy v sépiovém nebo jiném odstínu a prohodit nebo duplikovat kanály. Tento efekt můžete například použít k úplnému odstranění kanálu modré barvy obsahující šum, například čistým kanálem zelené barvy.



Videoklip a jeho červený, modrý a zelený kanál

Každá z vlastností efektu Míchání kanálů je označena názvem páru barev. Slovo, které je vlevo od každé pomlčky, označuje výstupní kanál vlastnosti. Slovo vpravo označuje vstupní kanál. Vlastnost Červená – zelená má kanál červené barvy jako výstupní a kanál zelené barvy jako vstupní. Můžete toho využít k přičtení hodnot světlosti zeleného kanálu k červenému kanálu.



Vlastnosti efektu Míchání kanálů

A. Výstupní kanál B. Vstupní kanál C. Hodnota

Hodnota, která je vpravo od každého názvu vlastnosti, určuje procentuální hodnotu příspěvku zadaného vstupního kanálu do výstupního kanálu. Toto číslo je procento v rozsahu od -200 % do 200 %.

Konstantní vlastnosti (konst.) pro každý výstupní kanál umožňují určit základní hodnotu, která se přičte k výstupu. Například hodnota Červená – konst. 50 přičte 50 % celkové světlosti (50 % z 255 tedy zaokrouhleně 127) ke každému obrazovému bodu v červeném výstupním kanálu.

Možnost Monochromatický vytvoří klip ve stupních šedi z hodnot výstupních kanálů. Monochromatický režim je užitečný pro klipy, které plánujete převést na stupně šedi. Pokud tuto možnost vyberete, upravte hodnoty kanálu a potom zrušte zaškrtnutí této možnosti, následně tak můžete upravit prolnutí každého kanálu samostatně, což dodá vzhled ručně vytvořeného odstínu.


Míchání kanálů v klipu

- 1 Aplikujte efekt Míchání kanálů a potom klepněte na panelu Úlohy na tlačítko Upravit efekty. Rozbalte efekt Míchání kanálů. Přetažením hodnoty libovolného kanálu doleva snížíte příspěvek kanálu do výstupního kanálu a přetažením doprava ho zvýšíte. Nebo klepněte na podrženou hodnotu, napište novou hodnotu v rozmezí -200 až +200 a stiskněte klávesu Enter. Použijete-li zápornou hodnotu, zdrojový kanál se před přidáním do výstupního kanálu invertuje.
- 2 (Volitelné) Přetáhněte nebo napište údaj pro konstantní hodnotu kanálu. Tato hodnota přidá k výstupnímu kanálu základní úroveň kanálu.
- 3 (Volitelné) Zaškrtnutím možnosti Monochromatický můžete aplikovat stejné nastavení pro všechny výstupní kanály, čímž vytvoříte klip, který obsahuje pouze hodnoty šedi.
- 4 Klepněte na Hotovo.

Vyjmutí

Efekt Vyjmutí odstraní barvy z videoklipu nebo statického snímku, čímž vytvoří texturovaný vzhled ve stupních šedi. Můžete ovládat vzhled klipu určením rozsahu úrovní šedé, které se převedou na bílou nebo černou.

Určení nastavení pro efekt Vyjmutí

- 1 Aplikujte efekt.
- 2 Na panelu Úlohy klepněte na tlačítko Upravit efekty a potom klepněte na tlačítko Nastavení , které je vpravo od názvu efektu.
- 3 V dialogu Nastavení pro vyjmutí přetažením dvou trojúhelníků pod histogramem (diagram zobrazující počet obrazových bodů pro každou úroveň jasu v aktuálním klíčovém snímku) určete rozsah obrazových bodů, které se převedou na bílou nebo černou. Obrazové body mezi trojúhelníky se převedou na bílou. Všechny ostatní obrazové body se převedou na černou.
- 4 Přetáhnutím posuvníku měkkosti dodejte úrovně šedi obrazovým bodům, které byly převedeny na bílou. Vyšší hodnoty měkkosti vytvoří více šedé.
- 5 (Volitelné) Chcete-li obrátit rozsah, který je převeden na bílou a na černou, zaškrtněte možnost Invertovat a klepněte na tlačítko OK.
- 6 Klepněte na tlačítko Hotovo.

Ovládání obrazu

Efekt Ovládání obrazu emuluje ovládací prvky zesilovače zpracovávajícího video. Tento efekt upravuje jas, kontrast, odstín a sytost klipu.

Světelné efekty

Efekt Světelné efekty aplikuje na klip kreativní efekty osvětlení až s pěti zdroji světla. Můžete ovládat vlastnosti osvětlení, například typ osvětlení, směr, intenzitu, barvu, střed osvětlení a rozprostření osvětlení. Pomocí ovládacího prvku Vrstva prohnutí můžete používat textury nebo vzory z jiných klipů k vytvoření speciálních světelných efektů, například prostorově vypadající povrchový efekt.

Posterizovat

Efekt Posterizovat určuje počet tónových úrovní (neboli úrovní jasu) pro každý kanál obrazu v klipu a pak mapuje obrazové body na nejbližší odpovídající úroveň. Pokud například vyberete dvě tónové úrovně v klipu RGB, získáte dva tóny pro červenou, dva tóny pro zelenou a dva tóny pro modrou. Hodnoty mohou být v rozsahu od 2 do 255. Ačkoliv výsledky tohoto efektu jsou nejvýraznější, když omezíte počet úrovní šedé v klipu v úrovních šedi, efekt Posterizovat vytvoří rovněž zajímavé efekty s barevnými klipy.

Pomocí parametru Úroveň můžete pro každý kanál nastavit počet tónových úrovní, na které bude efekt Posterizovat mapovat existující barvy.

Stíny a světla

Efekt Stíny a světla můžete použít k zesvětlení tmavých objektů v klipu nebo k omezení světel. Tento efekt neaplikuje globální ztmavení ani zesvětlení klipu, ale spíše upravuje stíny a světla nezávisle na základě okolních obrazových bodů. Můžete rovněž upravit celkový kontrast klipu. Výchozí nastavení je optimalizováno k opravení klipů, které mají problémy s podsvícením.

Automatické množství Určuje, že aplikace Adobe Premiere Elements automaticky analyzuje a opraví problémy se světlem a stínem způsobené problémy s podsvícením. Tato možnost je ve výchozím nastavení zaškrtnutá. Zrušte zaškrtnutí této možnosti, chcete-li aktivovat ruční ovládací prvky pro korekce stínů a světel.

Množství stínů Zesvětlí v klipu stíny. Tento ovládací prvek je aktivní, pouze pokud zrušíte zaškrtnutí možnosti Automatické množství.

Množství světla Ztmaví v klipu světla. Tento ovládací prvek je aktivní, pouze pokud zrušíte zaškrtnutí možnosti Automatické množství.

Časové vyhlazení Určuje rozsah sousedních snímků, které aplikace Adobe Premiere Elements analyzuje ke stanovení míry potřebné korekce pro každý snímek vzhledem k okolním snímkům. Pokud například nastavíte hodnotu časového vyhlazení na 1 sekundu, pro stanovení odpovídajícího přizpůsobení stínů a světel budou analyzovány snímky 1 sekundu před zobrazeným snímkem. Pokud nastavíte časové vyhlazení na hodnotu 0, každý snímek se bude analyzovat nezávisle bez ohledu na okolní snímky. Časové vyhlazení může vést k plynulejšímu vzhledu oprav. Tento ovládací prvek je aktivní, pouze pokud zaškrtnete možnost Automatické množství.

Detekce scén Určuje, že při zapnuté možnosti Časové vyhlazení budou ignorovány změny scény.

Prolnout s originálem Určuje procentuální míru aplikování efektu na klip.

Rozbalením kategorie Více možností zobrazíte následující ovládací prvky:

Tonální šířka stínů a Tonální šířka světel Určují rozsah upravitelných tónů ve stínech a světlech. Nižší hodnoty omezují upravitelný rozsah pouze na nejtmaší a nejsvětější oblasti. Vyšší hodnoty rozšiřují upravitelný rozsah. Tyto ovládací prvky jsou užitečné k izolování oblastí, které chcete upravit. Například k zesvětlení tmavé oblasti bez ovlivnění středních tónů nastavte nízkou hodnotu parametru, abyste při upravení parametru Množství stínů zesvětlili pouze nejtmaší oblasti klipu.

Poloměr stínů a Poloměr světel Určují velikost oblasti (v obrazových bodech) okolo obrazového bodu, který efekt používá ke stanovení, zda je obrazový bod v oblasti stínu nebo světla. Obecně by tato hodnota měla být přibližně rovna velikosti předmětu zájmu v záběru.

Korekce barev Určuje stupeň korekce barev, kterou efekt aplikuje na upravené stíny a světla. Čím vyšší hodnota, tím budou barvy sytější. Čím výraznější je korekce, kterou se stíny a světla provedete, tím větší bude k dispozici rozsah korekce barev.



Pokud chcete změnit barvy v celém klipu, použijte po aplikování efektu Stíny a světla efekt Odstín a sytost.

Kontrast středních tónů Určuje stupeň kontrastu, který efekt aplikuje na střední tóny. Vyšší hodnoty zvýší kontrast ve středních tónech a současně ztmaví stíny a zesvětlí světla.

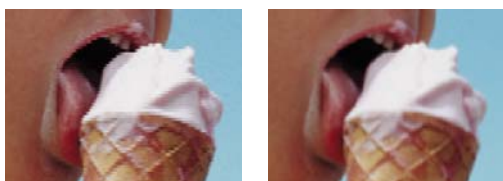
Omezení černé a Omezení bílé Určují, do jaké míry efekt omezí stíny a světla na nové extrémně tmavé (úroveň 0) a světlé (úroveň 255) barvy v klipu. Větší hodnoty vytvářejí větší kontrast.

Rozostření a zostření

Vyhlazení (pouze v systému Windows)

Efekt Vyhlazení prolne hrany mezi oblastmi s velmi kontrastními barvami. Při prolnutí barvy vytvoří přechodové odstíny, díky kterým budou přechody mezi tmavými a světlými oblastmi pozvolnější.

***Poznámka:** S efektem Vyhlazení nelze aplikovat klíčové snímky.*



A

B

Vyhlazení

A. Vyhlazení vypnuto B. Vyhlazení zapnuto

Rychlé rozostření

Pomocí efektu Rychlé rozostření můžete určit míru rozostření klipu. Můžete určit, že rozostření je vodorovné, svislé nebo obojí. Efekt rychlé rozostření rozostří oblasti rychleji než efekt Gaussovské rozostření.

Gaussovské rozostření

Efekt Gaussovské rozostření rozostří a vyhladí klip, odstraní také šum. Můžete určit, že rozostření je vodorovné, svislé nebo obojí. (Gaussovské rozostření odpovídá křivce ve tvaru zvonu, která je generována mapováním hodnot barev ovlivněných obrazových bodů.)

Stínový obraz (pouze v systému Windows)

Efekt Stínový obraz překryje průsvitky předcházejících snímků přes aktuální snímek. Tento efekt může být užitečný, když chcete například zobrazit dráhu pohybu pohybujícího se objektu, například skákajícího míče. S tímto efektem nelze aplikovat klíčové snímky.



Efekt Stínový obraz

Zostřit (pouze v systému Windows)

Efekt Zostřit zvýší kontrast tam, kde dochází ke změně barvy.

Kanál

Invertovat

Efekt Invertovat (video) invertuje barevné informace klipu.

Kanál Určuje, který kanál nebo kanály se budou invertovat. Každá skupina položek pracuje v určitém barevném prostoru, invertuje buď celý klip v daném barevném prostoru, nebo pouze jediný kanál. RGB se skládá ze tří aditivních barevných kanálů: červená, zelená a modrá. HLS se skládá ze tří vypočítaných barevných kanálů: odstín, světlost a sytost. YIQ je barevný prostor jasu a chrominance NTSC, kde Y je signál jasu a I a Q jsou fázové a kvadraturní signály chrominance. Alfa není barevný prostor, ale poskytuje možnost invertování alfa kanálu klipu.

Prolnout s originálem Kombinuje invertované klipy s originálem. Můžete aplikovat přechod do invertovaného klipu.

Deformovat

Poznámka: Všechny možnosti deformace jsou dostupné pouze v systému Windows.

Ohnutí (pouze v systému Windows)

Efekt Ohnutí zdeformuje klip vytvořením vln, které se pohybují přes celý klip svisle i vodorovně. Můžete vytvořit několik různých tvarů vln různých velikostí a rychlostí. Chcete-li změnit následující vlastnosti efektu pro vodorovný rozměr, svislý rozměr nebo oba, vyberte efekt na panelu Úlohy, klepněte na tlačítko Upravit efekty a potom klepněte na tlačítko Nastavení → [ikonka], které je vpravo od názvu efektu.

Směr Určuje směr vlny. Nastavení *Dovnitř* určuje, že se vlna pohybuje směrem do středu klipu. Nastavení *Ven* určuje, že vlny začínají uprostřed a pohybují se k okraji klipu.

Vlna Určuje tvar vlny. Můžete vybrat ze sinusového, kruhového, trojúhelníkového nebo čtvercového tvaru.

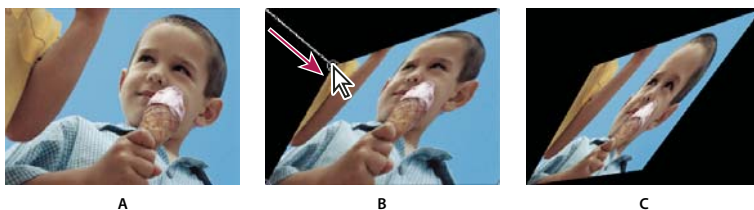
Intenzita Určuje výšku vlny.

Rychlost Určuje frekvenci vlny. Chcete-li vytvořit vlnu pouze svisle nebo vodorovně, přesuňte zcela doleva posuvník *Rychlost* pro směr, který nechcete použít.

Šířka Určuje šířku vlny.

Ukotvení rohů

Efekt Ukotvení rohů zdeformuje klip změnou pozice jednoho ze čtyř rohů. Můžete ho použít k roztáhnutí, zmenšení, zkosení nebo zkroucení klipu, nebo k simulaci perspektivy nebo pohybu, který provádí otočení okolo hrany vrstvy, například otevírání dveří.



Ukotvení rohů

A. Původní klip B. Přesunutý roh C. Výsledný klip

Deformace objektivu (pouze v systému Windows)


Efekt Deformace objektivu simuluje deformovaný objektiv, přes který je klip promítán.

Zakřivení Mění zakřivení objektivu. Chcete-li klip změnit na konkávní, určete zápornou hodnotu, zadáním kladné hodnoty bude klip konvexní.

Svislá a vodorovná odchylka od středu Posunuje ohnisko objektivu, klip se tak ohýbá a roztahuje. Při extrémním nastavení se klip do sebe zabalí.

Svislá a vodorovná perspektiva FX Vytvoří výsledek podobný svislé nebo vodorovné odchylce od středu, s výjimkou toho, že se klip při extrémních hodnotách do sebe nezabalí.

Barva výplně Určuje barvu pozadí.

Výplň alfa kanálu Při zaškrtnutí této možnosti se barva pozadí stane průhledná, čímž se zobrazí spodní stopy. Chcete-li přejít k této možnosti z panelu Vlastnosti, klepněte na tlačítko Nastavení , které je vpravo od názvu efektu.

Zrcadlení

Efekt Zrcadlení vytvoří zrcadlený obraz klipu a umístí střed hrany do zadaného bodu otáčení. Umístění bodu otáčení a úhel odrazu můžete v čase měnit.

Střed odrazu Nastavení první hodnoty stanovuje vodorovné umístění bodu otáčení. Nastavení druhé hodnoty určuje svislé umístění.

Úhel odrazu Nastavení této hodnoty určuje úhel otočení zrcadleného obrazu okolo bodu otáčení.

Zvlnění (pouze v systému Windows)

Efekt Zvlnění vytvoří v klipu zvlněný vzorek, podobný zčeřené hladině rybníka. Tvar, intenzitu i směr vzoru zvlnění lze upravit, stejně jako barvu pozadí.

Zaoblení

Efekt Zaoblení obalí klip okolo koule, tím dodá objektům a textu trojrozměrný vzhled. Chcete-li nastavit velikost koule, zadejte hodnotu Poloměr od 0,1 do 2 500. Chcete-li efekt přemístit, zadejte vodorovné nebo svislé hodnoty středu koule.

Transformovat

Efekt Transformovat aplikuje na klip dvojrozměrné geometrické transformace. Efekt Transformovat můžete použít ke zkosení klipu podél nějaké osy. Efekt Transformovat můžete aplikovat namísto pevných efektů klipu, pokud chcete vykreslit nastavení kotevního bodu, polohy, měřítka nebo krytí před vykreslením ostatních standardních efektů.

Kotevní bod Určuje bod se souřadnicemi x , y , okolo kterého se bude měnit měřítko nebo se provede zkosení.

Poloha Určuje umístění středu (kotevního bodu) klipu na souřadnicích x , y .

Změnit výšku Zvětší nebo zmenší výšku klipu podle zadané procentuální hodnoty výšky zdrojového klipu.

Změnit šířku Zvětší nebo zmenší šířku klipu podle zadané procentuální hodnoty šířky zdrojového klipu.

Rovnoměrné měřítko Změní měřítko výšky a šířky proporcionálně.

Zkosit Určuje míru zkosení.

Osa zkosení Osa, na které je zkosení založeno. Změna osy nemá žádný efekt, pokud je hodnota Zkosení 0.

Natočení Určuje počet úplných otáček klipu a úhel jeho natočení.

Krytí Určuje stupeň průhlednosti klipu v procentech.

Poznámka: Efekt Transformovat je efekt aplikace Adobe After Effects, který obsahuje ovládací prvek Úhel závěrky a možnost Použít kompozici. Obě platí pouze v aplikaci Adobe After Effects.

Vír

Efekt Zkroutit otočí klip okolo jeho osy. Klip se u středu otáčí ostřeji než na okrajích.

Pokřivení vlnou

Efekt Pokřivení vlnou zdeformuje klip tak, že má vlnovitý tvar.

Typ vlny Možnosti místní nabídky určují tvar vlny.

Výška vlny Určuje výšku vlny.

Šířka vlny Určuje vzdálenost od jednoho hřebene vlny ke druhému.

Směr Určuje ve stupních směr vlny.

Rychlost vln Určuje rychlost, kterou vlny při přehrávání pulzují.

Přichycení Možnosti místní nabídky určují orientaci vlny.

Fáze Nastavuje počáteční bod ve stupních, při kterém cyklus vlny začíná.

Vyhlazování Možnosti místní nabídky ovládají míru rozostření použitého k vyhlazení hran vln.

Efekty GPU

Popis efektů GPU

Pokud má počítač grafickou kartu AGP nebo PCI, pravděpodobně bude mít GPU (jednotka zpracovávající grafiku). Pokud GPU podporuje DirectX 9.x, Pixel Shader (PS) 1.3 nebo novější a Vertex Shader (VS) 1.1 nebo novější, můžete použít efekty akcelerované v GPU. Tyto efekty využívají přídatných možností GPU karty ke zpracování videa, které dodávají obrazům trojrozměrnou realitu.

Tyto efekty můžete najít v nabídce Efekty GPU, pouze pokud má počítač podporovanou GPU. (Některé možnosti efektů jsou k dispozici, pouze pokud grafická karta podporuje Pixel Shader 2.0 nebo novější a Vertex Shader 2.0 nebo novější.) Podrobnosti najdete v systémových požadavcích pro produkt Adobe Premiere Elements na webových stránkách Adobe.

Poznámka: Grafické karty notebooků a karty integrované na základové desce nemusí mít podporu GPU. Informace o GPU a podporovaných komponentech najdete ve specifikacích grafické karty.

Otočení stránky

Pomocí efektu Otočení stránky můžete simulovat pomalé otáčení stránek. Při „otáčení“ stránky uvidíte zadní stranu klipu mapovanou na opačnou stranu záhybu. Zadní strana klipu je ve skutečnosti zrcadlený klip přední strany. Tento efekt je nejužitečnější jako přechod tam, kde chcete mít vysoce kvalitní efekt odloupení texturované stránky k odkrytí spodního snímku. (Některá nastavení pro tento efekt nemusí být k dispozici v závislosti na konfiguraci karty GPU.)

Úhel povrchu X a Y Určuje stupeň natočení zadané kartézské osy.

Úhel ohnutí Určuje, kde na hraně klipu začíná ohnutí.

Velikost ohnutého rohu Určuje, jak daleko se ohyb do klipu natahuje.

Úhel klíčového světla A a B Určuje úhlové umístění zdroje světla v polárních souřadnicích. Úhel A je na ose z a úhel B je tvořen v rovině xy.

Vzdálenost světla Určuje vzdálenost mezi zdrojem světla a středem zvlněného povrchu.

Prohnutí Určuje míru nepravidelností mapovaných na zvlněný povrch. Nastavení této vlastnosti může dodat žilkovaný nebo hrbolatý vzhled povrchu v závislosti na zvolené hodnotě.

Odraz Určuje lesklost povrchu.

Šum Určuje míru zrnitosti nebo nedokonalosti povrchu.

Odraz

tento efekt se používá k vytvoření zvlnění a dodání lesklého vzhledu povrchu klipu. Tímto simulujete, jak se objekt zkreslí, když je pod povrchem pohybující se vody nebo za objektem lámajícím světlo, například ojiněným sklem. (Některá nastavení pro tento efekt nemusí být k dispozici v závislosti na konfiguraci karty GPU.)

Velikost zvlnění Nastavuje velikost zvlnění. Animací této vlastnosti můžete vytvořit efekt pohybující se vody.

Index lomu Určuje poměr rychlosti světla při průchodu z řidšího média do hustšího.

Prohnutí Určuje míru zrnitosti povrchu.

Hloubka Určuje hloubku povrchu, přes který klip pozorujete. Například při simulaci objektů pod vodou nastavením této hodnoty měníte pozorovanou hloubku objektu ve vodě.

Zvlnění (kruhové)

Pomocí efektu Zvlnění (kruhové) můžete vytvořit podobný efekt soustřednému zvlnění na hladině vody. (Některá nastavení pro tento efekt nemusí být k dispozici v závislosti na konfiguraci karty GPU.)

Úhel povrchu X a Y Určuje stupeň natočení zadané kartézské osy.

Střed zvlnění Určuje umístění x a y středu zvlnění. Hodnoty efektu Střed zvlnění můžete rovněž změnit přímo v zobrazení Monitor.

Velikost zvlnění Nastavuje velikost zvlnění.

Úhel klíčového světla A a B Určuje úhlové umístění zdroje světla v polárních souřadnicích. Úhel A je na ose z a úhel B je tvořen v rovině xy .

Vzdálenost světla Určuje vzdálenost mezi zdrojem světla a středem zvlněného povrchu.

Prohnutí Určuje míru nepravidelností mapovaných na zvlněný povrch. Nastavení této vlastnosti může dodat žilkovaný nebo hrbolatý vzhled povrchu v závislosti na zvolené hodnotě.

Odraz Určuje lesklost povrchu.

Šum Určuje míru zrnitosti nebo nedokonalosti povrchu.

Vytvořit

Odlesk objektivu

Pomocí efektu Odlesk objektivu můžete simulovat odlesk způsobený zářením jasného světla do objektivu kamery.

Střed odrazu Určuje umístění pro střed odlesku.

Jas odlesku Určuje procento jasu. Hodnoty mohou být v rozsahu od 0 do 300 %.

Typ objektivu Určuje typ simulovaného objektivu.

Prolnout s originálem Určuje míru prolnutí efektu se zdrojovým klipem.

Další témata nápovědy

„[Vykreslení](#)“ na stránce 189

Ovládání obrazu

Černobílý

Efekt Černobílý převede libovolný barevný klip na stupně šedi. To znamená, že se všechny barvy zobrazí jako odstíny šedé. S tímto efektem nelze aplikovat klíčové snímky.

Vyvážení barev (HLS)

Efekt Vyvážení barev (HLS) mění v klipu úrovně odstínu, jasu a sytosti.

Odstín Určuje barevné schéma klipu.

Světlost Určuje jas klipu.

Sytost Určuje intenzitu barev v klipu.

***Poznámka:** Nastavení sytosti na hodnotu -100 převede film na stupně šedi.*


Vyvážení barev (RGB)

Efekt Vyvážení barev změní barvy v klipu nastavením jeho úrovní RGB. Přetáhnutím posuvníků Červená, Zelená nebo Modrá upravte úroveň každé barvy.

Průchod barvy (pouze v systému Windows)

Efekt Průchod barvy převede klip na stupně šedi s výjimkou zadaných barev. Pomocí efektu Průchod barvy můžete zvýraznit určitou oblast klipu. Například v klipu basketbalového zápasu byste mohli zvýraznit míč výběrem a zachováním jeho barvy, zatímco zbytek klipu zobrazíte ve stupních šedi. Poznámka: Efekt Průchod barvy může izolovat pouze barvy, ne však objekty v rámci klipu.

Určení nastavení efektu Průchod barvy

- 1 Aplikujte efekt.
- 2 Na panelu Úlohy vyberte efekt a klepněte na tlačítko Upravit efekty. Potom klepněte na tlačítko Nastavení , které je vpravo od názvu efektu.
- 3 V dialogu Nastavení průchodu barvy klepnutím vlevo na oblast Vzorek klipu vyberte barvu, kterou chcete zachovat (ukazatel se změní na kapátko), nebo klepněte na políčko Barva a vyberte barvu v dialogu Výběr barvy.
- 4 Přetáhnutím posuvníku Podobnost zvýšte nebo snižte rozsah vybraných barev.
- 5 Chcete-li efekt obrátit, aby byly zachovány všechny barvy s výjimkou vybrané barvy, zaškrtněte políčko Obrátit a klepněte na tlačítko OK.
- 6 Klepněte na tlačítko Hotovo.

Nahrazení barvy (pouze v systému Windows)

Efekt Nahrazení barvy nahrazuje všechny výskyty vybrané barvy novou barvou se zachováním všech úrovní šedé. Pomocí tohoto efektu byste mohli změnit barvu objektu v klipu, a to tak, že ho vyberete a potom nastavením ovládacích prvků vytvoříte jinou barvu.

Nahrazení barvy

- 1 Aplikujte efekt.
- 2 Na panelu Úlohy vyberte efekt a klepněte na tlačítko Upravit efekty. Potom klepněte na tlačítko Nastavení ➡📄, které je vpravo od názvu efektu.
- 3 V dialogu Nahrazení barvy klepnutím vlevo na oblast Vzorek klipu vyberte barvu, kterou chcete nahradit (ukazatel se změní na kapátko), nebo klepněte na políčko Cílová barva a vyberte barvu v dialogu Výběr barvy.
- 4 Vyberte novou barvu klepnutím na políčko Nahradit barvu.
- 5 Rozšiřte nebo zužte rozsah barev, které nahrazujete přetažením posuvníku Podobnost.
- 6 Vyberte vlastnost Plné barvy, chcete-li nahradit vybranou barvu bez zachování úrovně šedé a klepněte na tlačítko OK.
- 7 Klepněte na tlačítko Hotovo.

Gama korekce

Efekt Gama korekce zesvětlí nebo ztmaví klip bez zásadní změny stínů a světél. Provede to změnou úrovně jasu středních tónů (úrovně středně šedé), přičemž tmavé a světlé oblasti zůstanou neovlivněné. Výchozí hodnota nastavení gama je 7. Hodnotu gama můžete upravit od 1 do 28.

Odstín

Efekt Odstín změní barevné informace klipu. Hodnota světlosti určuje pro každý obrazový bod smíchání dvou barev. Možnosti Mapovat černou na a Mapovat bílou na určují, na které barvy jsou mapovány tmavé a světlé obrazové body. Mezilehlým obrazovým bodům jsou přiřazeny přechodové hodnoty. Míra odstínu určuje intenzitu efektu.

Klíčování

Informace o použití efektů klíčování k vytvoření průhlednosti najdete v části „[Překrývání a průhlednost](#)“ na stránce 159.

Upravit alfa kanál

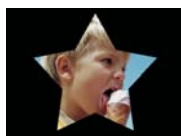
Použijte efekt Upravit alfa kanál namísto efektu Krytí, když potřebujete změnit výchozí pořadí vykreslování pevných efektů. Chcete-li vytvořit úrovně průhlednosti, změňte procentuální hodnotu krytí. Následující ovládací prvky umožňují interpretovat v klipu alfa kanál.

Poznámka: Tento efekt ignoruje nebo invertuje alfa kanál pouze jediné instance klipu. Chcete-li upravit alfa kanál každé instance klipu, musíte použít příkaz Interpretovat záběr.

Ignorovat alfa kanál Ignoruje alfa kanál klipu.

Invertovat alfa kanál Obrací průhledné a neprůhledné oblasti klipu.

Jen maska Zobrazuje pouze alfa kanál.



A



B



C



D

Upravit alfa kanál

A. Klip s alfa kanálem B. Ignorovat alfa kanál C. Invertovat alfa kanál D. Jen maska

Další témata nápovědy

„[Invertování nebo skrytí alfa kanálů](#)“ na stránce 164

Klíčování modré a Klíčování zelené (pouze v systému Windows)

Efekty Klíčování modré a Klíčování zelené vytvářejí průhlednou oblast ze všech obrazových bodů klipu, které jsou podobné standardnímu modrému nebo zelenému plátnu. Tento efekt se typicky používá k nahrazení modrého nebo zeleného pozadí jiným klipem, jako při nahrazování modrého plátna za komentátorem počasí mapou počasí.

Efektivní využití efektů Klíčování modré nebo Klíčování zelené vyžadují záběr, kde pozadí tvoří jasná, rovnoměrně osvětlená modrá nebo zelená plocha. Ujistěte se, že osoby nebo objekty, které umístíte před pozadí, neobsahují stejnou barvu jako pozadí (pokud to nejsou oblasti, které chcete také změnit na průhledné). Pro záběry s jednobarevným pozadím, které nesplňují tyto požadavky, zkuste efekt Klíčování chroma nebo efekt Sloučení videa.

Na panelu Úlohy můžete v zobrazení Vlastnosti upravit následující nastavení.

Práh Nastavuje úroveň modré nebo zelené, která určuje v klipu průhledné oblasti. Tažením posuvníku Práh doleva zvýšíte míru průhlednosti. Použitím možnosti Jen maska zobrazíte při pohybování posuvníku Práh černé (průhledné) oblasti.

Odříznutí Nastavuje krytí neprůhledných oblastí, které určuje nastavení parametru Práh. Přetažením hodnoty Odříznutí doprava krytí zvýšíte. Výběrem možnosti Jen maska zobrazíte při pohybování posuvníku Odříznutí bílé (neprůhledné) oblasti.

Vyhazení Určuje míru vyhlazení (změkčení) aplikovaného na hranici mezi průhlednými a neprůhlednými oblastmi. Vyberte možnost Žádné, pokud chcete vytvořit ostré hrany bez vyhlazení. Tato možnost je užitečná, když chcete zachovat ostré hrany, například u nadpisů. Vyberte možnost Nízká nebo Vysoká, chcete-li vytvořit různé úrovně vyhlazení.

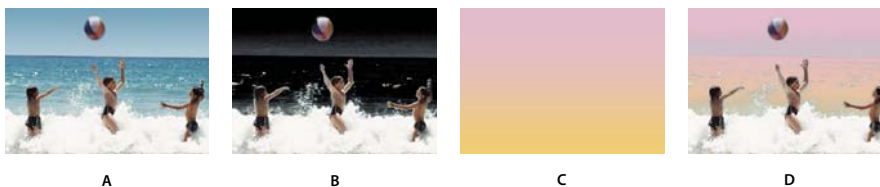
Jen maska Zobrazuje pouze alfa kanál klipu. Černá představuje průhledné oblasti, bílá představuje neprůhledné oblasti a šedá částečně průhledné oblasti.

Další témata nápovědy

„[Překrývání a průhlednost](#)“ na stránce 159

Klíčování chroma (pouze v systému Windows)

Efekt Klíčování chroma vytváří průhlednost z určité barvy nebo rozsahu barev. Toto klíčování můžete použít pro scénu, která byla snímána proti pozadí obsahujícímu určitý rozsah barvy, například proti modrému plátnu se stíny. Vyberte barvu pro klíčování klepnutím na políčko Barva nebo klepnutím na nástroj kapátko a výběrem barvy na panelu Monitor. Rozsah průhledných barev můžete ovládat nastavením úrovně tolerance. Můžete také prolnout hrany průhledné oblasti a tím vytvořit plynulý přechod mezi průhlednými a neprůhlednými oblastmi.



Klíčování chroma

A. Původní klip B. Odstraněná modrá barva C. Klip na druhé stopě D. Konečný složený klip



Chcete-li odstranit více barev, aplikujte efekt Klíčování chroma několikrát.

Podle potřeby nastavte následující nastavení efektu Klíčování chroma:

Podobnost Rozšíří nebo zúží rozsah barvy, která má být průhledná. Vyšší hodnoty rozsah rozšíří.

Prolnout Prolnou klíčovaný klip s podloženým klipem. Vyšší hodnoty prolnou více z tohoto klipu.

Práh Ovládá množství stínů v rozsahu barev, které chcete klíčovat. Vyšší hodnoty zachovají více stínů.

Odříznutí Ztmaví nebo zesvětlí stíny. Přetažením doprava stíny ztmavíte, ale nepřetahujte dále, než je posuvník Práh. V opačném případě invertujete šedou a průhledné obrazové body.

Vyhlazení Určuje míru vyhlazení (změkčení) aplikovaného na hranici mezi průhlednými a neprůhlednými oblastmi. Vyhlazením se prolnou obrazové body, aby byly hrany měkčí a plynulejší. Vyberte možnost Žádné, pokud chcete vytvořit ostré hrany bez vyhlazení. Tato možnost je užitečná, když chcete zachovat ostré hrany, například u nadpisů. Vyberte možnost Nízká nebo Vysoká, chcete-li vytvořit různé úrovně vyhlazení.

Jen maska Zobrazí pouze alfa kanál klipu tak, jak je upravený nastavením klíčování. Je-li zaškrtnuta možnost Jen maska, neprůhledné oblasti klipu se zobrazí jako bílé, průhledné oblasti se zobrazí jako černé a částečně průhledné oblasti se zobrazí šedé. Odstraňte všechny šedé oblasti, chcete-li provést čisté klíčování s ostrými hranami.

Další témata nápovědy

„[Překrývání a průhlednost](#)“ na stránce 159

Klíčování rozdílů podkladu

Efekt Klíčování rozdílů podkladu vytvoří průhlednost porovnáním zdrojového klipu s rozdílovým klipem a potom klíčováním obrazových bodů ve zdrojovém obraze, které odpovídají poloze i barvě v rozdílovém obraze. Typicky se používá ke klíčování statického pozadí za pohybujícím se objektem, který je potom umístěn na jiné pozadí. Často je rozdílový klip jednoduše snímek stopy pozadí (než se pohybující objekt dostane na scénu). Z tohoto důvodu se efekt Rozdílový podklad nejlépe používá pro scény, které byly snímány statickou kamerou a s nepohyblivým pozadím.



Efekt Klíčování rozdílů podkladu

A. Původní obraz B. Obraz pozadí C. Obraz na druhé stopě D. Konečný složený obraz

Klíčování podkladu (čtyřbodové, osmibodové a šestnáctibodové)

Pomocí tohoto efektu můžete aplikovat klíčování podkladu se čtyřmi, osmi nebo šestnácti nastavovacími body k podrobnějšímu klíčování. Po aplikování efektu klepněte na panelu Úpravy na tlačítko Upravit efekty a potom klepnutím na název efektu zobrazíte táhla klíčování podkladu na panelu Monitor. Chcete-li podklad upravit, přetáhněte táhla na panelu Monitor nebo přetáhněte hodnoty na panelu Úlohy.

Další témata nápovědy

„[Skrytí nechtěných objektů pomocí klíčování podkladu](#)“ na stránce 163

Efekt Obrázek pro klíčování

Efekt Obrázek pro klíčování určuje průhledné oblasti na základě alfa kanálu nebo hodnot jasu obrazu podkladu. Chcete-li získat nejpředvídatelnější výsledky, vyberte jako obraz podkladu obraz ve stupních šedi, pokud však nechcete změnit v klipu barvy. Jakákoliv barva v podkladu obrazu odstraní stejnou úroveň barvy z klipu, který klíčujete. Například bílé oblasti v klipu, které odpovídají červeným oblastem v podkladu obrazu, se zobrazí jako modrozelené. (Bílá barva v obraze RGB je složena ze 100% červené, 100% modré a 100% zelené.) Protože červená bude v klipu průhledná, pouze modré a zelené barvy zůstanou na svých původních hodnotách. Vyberte podklad klepnutím na tlačítko Nastavení v zobrazení Vlastnosti efektu.



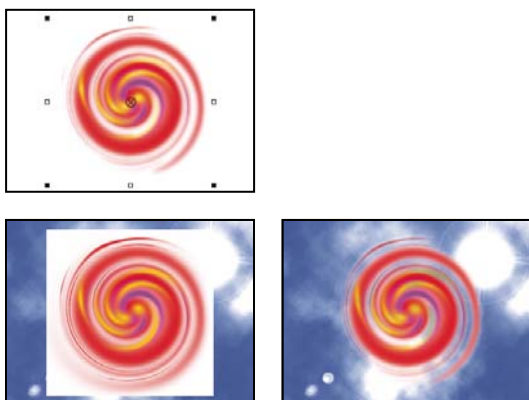
Statický obraz použitý jako podklad (vlevo) definuje průhledné oblasti v horním klipu (uprostřed) a tím odkrývá klip na pozadí (vpravo).

Alfa podkladu Skládá klipy s použitím hodnot alfa kanálu obrazu podkladu.

Jas podkladu Skládá klipy s použitím hodnot jasu obrazu podkladu.

Efekt Klíčování jasu

Efekt Klíčování jasu klíčuje všechny oblasti vrstvy s nastavenou světlostí nebo jasnem. Tento efekt se používá, pokud objekt, ze kterého chcete vytvořit podklad, má velmi odlišnou hodnotu světlosti než jeho pozadí. Pokud například chcete vytvořit podklad pro hudební noty na bílém podkladu, můžete klíčovat světlejší hodnoty. Z tmavých hudebních not se stanou pouze neprůhledné oblasti.



Bílé pozadí originálu (nahore a vlevo) se odstraní pomocí efektu Klíčování jasu a překrytí přes spodní vrstvu (vpravo).

Práh Určuje rozsah tmavších hodnot, které jsou průhledné. Vyšší hodnoty zvyšují rozsah průhlednosti.

Odříznutí Nastavuje krytí neprůhledných oblastí, které jsou určeny posuvníkem Práh. Vyšší hodnoty zvyšují průhlednost.



Efekt Klíčování jasu můžete rovněž použít ke klíčování světlých oblastí pomocí nastavení parametru Práh na nižší hodnotu a Odříznutí na vyšší hodnotu.

Klíčování bez červené

Efekt Klíčování bez červené vytvoří průhlednost ze zelených nebo modrých pozadí. Toto klíčování je podobné efektům Klíčování modré a Klíčování zelené, rovněž také umožňuje prolnutí dvou klipů. Efekt Klíčování bez červené navíc pomáhá omezit lemování okolo hran neprůhledných objektů. Pomocí efektu Klíčování bez červené můžete odstranit zelené pozadí, když potřebujete vytvořit prolnutí barev, nebo když efekty Klíčování modré ani Klíčování zelené nedodají uspokojivé výsledky.

Na panelu Úlohy můžete upravit následující nastavení efektu Klíčování bez červené:

Práh Nastavuje úroveň modré nebo zelené, které určují průhledné oblasti v klipu. Tažením posuvníku Práh doleva zvýšíte míru průhlednosti. Použitím možnosti Jen maska zobrazíte při pohybu posuvníku Práh černé (průhledné) oblasti.

Odříznutí Nastavuje krytí neprůhledných oblastí, které určuje hodnota parametru Práh. Vyšší hodnoty zvyšují průhlednost. Přetáhněte doprava, dokud neprůhledná oblast nedosáhne uspokojivé úrovně.

Odstranění lemu Odstraňuje zbývající zelenou nebo modrou barvu pozadí z hran neprůhledných oblastí klipu. Chcete-li funkci Odstranění lemu zakázat, vyberte položku Žádné. Chcete-li odstranit zbývající hranu ze stopy se zeleným nebo modrým pozadím, vyberte položku Zelená respektive Modrá.

Vyhlazení Určuje míru vyhlazení (změkčení) aplikovaného na hranici mezi průhlednými a neprůhlednými oblastmi. Vyberte možnost Žádné, pokud chcete vytvořit ostré hrany bez vyhlazení. Tato možnost je užitečná, když chcete zachovat ostré hrany, například u nadpisů. Vyberte možnost Nízká nebo Vysoká, chcete-li vytvořit různé úrovně vyhlazení.

Jen maska Zobrazuje pouze alfa kanál klipu. Černá představuje průhledné oblasti, bílá představuje neprůhledné oblasti a šedá částečně průhledné oblasti.



Zkombinujte efekty Klíčování bez červené s efektem Klíčování modré, Klíčování zelené nebo Sloučení videa, chcete-li vyhladit oblasti, které se obtížně klíčí.

Další témata nápovědy

„[Překrývání a průhlednost](#)“ na stránce 159

Efekt Odstranit podklad

Efekt Odstranit podklad odstraňuje z klipů barevné okraje, které jsou předem vynásobené s nějakou barvou. To je užitečné, když kombinujete alfa kanály s texturami výplně ze samostatných souborů. Pokud importujete záběr s předem vynásobeným alfa kanálem, pravděpodobně budete muset odstranit z obrazu aureoly. Aureoly jsou způsobené vysokým kontrastem mezi barvou obrazu a barvou pozadí nebo podkladu. Odstranění nebo změna barvy podkladu může aureoly odstranit.

Z nabídky Typ podkladu vyberte barvu podkladu.

Efekt Klíčování podle rozdílů RGB (pouze v systému Windows)

Efekt Klíčování podle rozdílů RGB je jednodušší verzí efektu Klíčování chroma. Umožňuje vybrat rozsah pro cílovou barvu, nemůžete však prolnout obraz ani upravit průhlednost v úrovních šedé. Použijte efekt Klíčování podle rozdílů RGB pro scénu, která je jasně osvětlena a neobsahuje žádné stíny, nebo pro hrubý střih nevyžadující jemné doladování.

Barva Určuje barvu ve videu, která bude maskou převedena na průhlednou.

Podobnost Rozšíří nebo zúží rozsah cílové barvy, která má být průhledná. Vyšší hodnoty rozsah rozšíří.

Vyhlazení Určuje míru vyhlazení (změkčení) aplikovaného na hranici mezi průhlednými a neprůhlednými oblastmi. Vyberte možnost Žádné, pokud chcete vytvořit ostré hrany bez vyhlazení. Tato možnost je užitečná, když chcete

zachovat ostré hrany, například u nadpisů. Vyberte možnost Nízká nebo Vysoká, chcete-li vytvořit různé úrovně vyhlazení.

Jen maska Zobrazuje pouze alfa kanál klipu. Černá představuje průhledné oblasti, bílá představuje neprůhledné oblasti a šedá částečně průhledné oblasti.

Vržený stín Přidá 50% šedý, 50% neprůhledný stín posunutý o 4 obrazové body dolů a doprava od neprůhledné oblasti obrazu původního klipu. Tato možnost funguje nejlépe s jednoduchou grafikou, například nadpisy.

Klíčování podkladu

Efekt Klíčování podkladu odkryje jeden klip (klip na pozadí) skrz jiný (překrývajícím klip) pomocí třetího souboru, který poslouží jako podklad vytvářející průhledné oblasti v překrývajícím klipu. Tento efekt vyžaduje dva klipy a podklad každý umístěný do vlastní stopy. Bílé oblasti v podkladu jsou v překrývajícím klipu neprůhledné a tím zakrývají podkladové klipy. Černé oblasti v podkladu jsou průhledné a šedé oblasti jsou částečně průhledné.

Podklady můžete vytvořit různými způsoby:

- Chcete-li vytvořit texty nebo tvary, použijte zobrazení Titulky, (použijte pouze obrazy ve stupních šedi, pokud zamýšlíte klíčovat pomocí informací jasu), titulek uložte a potom soubor importujte jako podklad.
- Podklad můžete vytvořit z jakéhokoli klipu pomocí efektů Sloučení videa, Klíčování chroma, Klíčování modré, Klíčování zelené nebo Klíčování bez červené. Vyberte potom možnost efektu Jen maska.
- Pomocí aplikací Adobe Photoshop Elements, Adobe Illustrator nebo Adobe Photoshop vytvořte obraz ve stupních šedi a importujte ho do aplikace Adobe Premiere Elements.

Efekt Klíčování podkladu má následující ovládací prvky:

Podklad Uvádí seznam stop videa obsahujících klipy, které by bylo možné použít jako podklady. Jednu ze seznamu vyberte.

Složit pomocí Výběr možnosti Alfa podkladu z této rozbalovací nabídky nastaví průhlednost podkladu na základě jeho alfa kanálu. Jas podkladu nastavuje průhlednost na základě světlosti nebo jasu podkladu.

Obrátit Otáčí pořadí klipů v pozadí a v popředí.

Další témata nápovědy

„[Překrývání a průhlednost](#)“ na stránce 159

„[Vytvoření průhlednosti pomocí efektu Klíčování podkladu](#)“ na stránce 162

NewBlue Art Effects – elementy

Rozprašovač

Efekt Rozprašovač vytváří efekt rozprašovače (airbrush) vyhlazením barev se zachováním ostrých hran.

Sprej Umožňuje nastavit šířku trysky rozprašovače. Zvětšením hodnoty spreje, prolnete barvy ve větších oblastech. Zmenšením hodnoty spreje budou jednotlivé barevné detaily výraznější.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Kolorovat

Efekt Kolorovat převede obraz na černobílý a potom zvýrazní určité oblasti pomocí jedné nebo dvou zadaných barev. Zvýrazněné oblasti jsou ty, které obsahují jednu ze dvou zadaných barev. Můžete určit dvě barvy, které budou v obraze dominantní, a upravit míru aplikovaných barev.

Chcete-li použít pouze jednu barvu, přetáhněte sílu jedné barvy na hodnotu 0.

Barva A a Barva B Určují barvy, které jsou v obraze výrazné. Pomocí kapátka můžete vybrat barvy přímo z obrazu, nebo klepnutím na políčko barvy vyberte barvu v dialogu Výběr barvy. Jas nebo mdlost výsledky neovlivní. Odstín je však důležitý. Můžete například vybrat tmavě zelenou nebo světle zelenou a výsledek bude stejný. Barvu můžete upravit klepnutím na políčko barvy a nastavením v dialogu Výběr barvy.

Síla A a Síla B Ovládají vliv příslušné vybarvované barvy. Čím je barva silnější, tím více se použije k vybarvení sousedních odstínů.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Perokresba

Efekt Perokresba převede obraz na řadu bodů a čar nakreslených na jednobarevném pozadí.

Papír Určuje barvu pozadí. Pomocí kapátka můžete vybrat barvu přímo z obrazu, nebo klepnutím na políčko barvy vyberte barvu prostřednictvím dialogu Výběr barvy.

Inkoust Nastavuje barvu pera použitého ke kreslení čar. Barvu vyberte pomocí kapátka nebo políčka barvy.

Sytost Nastavuje citlivost při vytváření čar. Když přetáhnete posuvník zcela doleva, vytvoříte málo čar nebo žádné. Přetažením posuvníku doprava bude obraz čím dál více zaplněn čarami vyplňujícími textury.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Kovový

Efekt Kovový nakreslí obraz se vzhledem jakoby vykováním ze železa. Můžete ovládat barvu kovu, jeho chování a míru smísení s původním obrazem.

Barva Určuje barvu kovu. Pomocí kapátka můžete vybrat barvu přímo z obrazu, nebo klepnutím na políčko barvy vyberte barvu prostřednictvím dialogu Výběr barvy.

Kov Určuje množství kovu, které je do obrázku přimícháno. Použijte tento parametr ve spojení s ovládacím prvkem Obrázek k vytvoření plynulého prolnutí mezi kovem a původním obrázkem.

Obrázek Určuje míru původního obrázku, který je s kovem smíchán. Míchání kovu s původními barvami vytvoří působivější výsledek. Zapnutím obou možností Kov i Obrázek zvýšíte jas.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Pastelová skica

Efekt Pastelová skica změkčí barvy a nakreslí ostré čáry okolo hran, čímž vytvoří efekt malby pastelovými barvami.

Sytost Nastavuje citlivost při vytváření čar. Tažením posuvníku doleva zmenšíte počet čar, zatímco tažením doprava počet čar zvýšíte.

Prolnout Určuje způsob smíchání původního obraz s načrtnutým. Přetáhněte posuvník doprava, pokud chcete více zobrazit původní obraz. Přetažením doleva dodáte obrazu výraznější vzhled skicy.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

NewBlue – Filmový vzhled

Starý film

Efekt Starý film dodá videu vzhled starého filmu, včetně škrábanců, kolísání a zrnitosti. Veškeré tyto parametry můžete upravit k zajištění maximální působivosti.

Poškození Nastavuje míru poškození filmu, včetně opotřebení a škrábanců.

Barevné – sépiové – černobílé Posunuje barvy filmu od plných barev přes sépiový odstín po černobílé.

Chvění Ovládá míru chvění kamery ve scéně.

Poškrábání Nastavuje styl opotřebení filmu. Použijte tuto možnost ve spojení s možností Poškození.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

NewBlue Motion Effects – elementy

Aktivní kamera

Efekt Aktivní kamera simuluje různorodé pohyby kamery od rozechvělého držení v ruce, přes roztřesení vrtacím kladivem až po klidnou jízdu vlakem.

Vodorovně Nastavuje rozsah pohybu ve vodorovné ose (ze strany na stranu).

Svisle Nastavuje rozsah pohybu ve svislé ose (nahoru a dolů).

Oříznout Zvětší obrázek tak, aby se při pohybech kamery na hranách neoříznul. V závislosti na nastavení parametrů Vodorovně a Svisle přetáhněte tento ovládací prvek tak, aby byly skryty všechny odkryté okraje

Rychlost Nastavuje rychlost, kterou se kamera pohybuje z jedné pozice do jiné.

Kolísání Nastavuje rychlost a intenzitu náhodného kolísání při pohybech kamery z jedné polohy do jiné.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Zemětřesení

Efekt Zemětřesení vytváří chaos zemětřesení pohybem, otáčením a rozostřováním obrazu, aby tak simuloval efekt třesoucí se kamery.

Míra Určuje rozsah pohybu. Přetáhnutím doleva vytvoříte jemné pohyby. Přesouváním doprava zvětšíte rozsah pohybu.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Smyková energie

Efekt Smyková energie zkroutí obrazy smykovým rozostřením na dvou osách. Představte si například řadu knih narovnaných na polici, které se naklánějí doprava. Když je zatlačíte doleva, nahnou se doleva. Parametr Smyk umožňuje zvýšit nebo snížit smýknutí (úhel) prvního obrazu, potom obraz rozostří ve směru smýknutí.

Vodorovný smyk Nastavuje vodorovné smýknutí. Když je obraz smýkán vodorovně, postupně se rozostří více na bocích, protože se pohybuje nahoru od středového bodu operace smýknutí.

Svislý smyk Nastavuje svislé smýknutí. Když je obraz smýkán svisle, postupně se rozostří více nahoře a dole, protože se pohybuje ven od středového bodu operace smýknutí.

Úhel Určuje otočení smykového rozostření ve stupních.

Střed Určuje středový bod rozostření smýknutím.

Prolnout Nastavuje míru rozostření, které se s obrázkem smísí. Přetáhnutím zcela doleva rozostření zmizí. Tažením doprava zvyšujete procentuální míru rozostření, dokud nebude původní obrázek zcela nahrazen rozostřeným obrazem.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Rozostřit zoomem

Efekt Rozostřit zoomem simuluje přiblížení kamery v rámci záběru, přidá tak pohybové rozostření, které můžete zvětšit nebo zmenšit k zajištění dramatičnosti.

Zvětšení Nastavuje sílu zvětšení. Přetáhnutím doprava zvýšíte zvětšení obrazu. Při zvyšování hodnoty můžete vytvořit rozostření, které začíná původním obrazem a roztáhne ho do zvětšené verze obrazu.

Prolnout Nastavuje míru rozostření, které se smísí s nerozostřeným obrazem. Když přetáhnete jezdec Prolnutí zcela doleva, rozostření zmizí. Tažením doprava zvyšujete procentuální míru rozostření, dokud nebude původní obrázek zcela nahrazen rozostřeným obrazem.

Střed Nastavuje počátek zvětšení.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Efekt NewBlue – Kreslený film

Efekt NewBlue Cartoonr Plus je nejnovější příspěvek v seznamu efektů, které lze použít na filmové klipy v aplikaci Adobe Premiere Elements. Efekt kresleného filmu dodává filmovým klipům, na něž je použit, vzhled kreslené animace. Pomocí tohoto efektu můžete z filmového klipu natočeného běžným způsobem vytvořit film podobný kreslenému.

Tento efekt lze přizpůsobit pomocí několika parametrů.

Sytost Určuje počet čar, které budou nakresleny. Při nejnižší hodnotě se zobrazí pouze nejjednodušší, nejnápadnější čáry.

Vyčistit Odstraní drobné chyby a šum mezi čarami.

Šířka Slouží k nastavení šířky čar. Zvýšením této hodnoty se zvýší celková šířka čar.

Míchání Určuje intenzitu černých čar vmíchaných do obrazu. Zvýšením této hodnoty získáte plně černé čáry.

Vrstvy Určuje počet vrstev barvy pro obarvení obrázku. Nastavením nízké hodnoty získáte široké odlišné vrstvy. Zvýšením hodnoty se barvy prolnou do palety s plynulými přechody.

Hladké Ovládá vyhlazení okrajů vrstev. Nízké hodnoty způsobují drsnost okrajů vrstev s vysokým rozlišením. Při vysokých hodnotách se vrstvy odchylují dovnitř a ven z obrysů obrázku.

Zostřit Zvyšuje ostrost okrajů vrstev. Při vysokých hodnotách vzniká silný, téměř pronikavý efekt.

Stínování Přidává výrazné stínování kolem okrajů objektů v obrázku, který pak má dramatičtější vzhled.

Barva Slouží k nastavení sytosti barev. Snížením této hodnoty vzniká monochromatický obraz. Jejím zvýšením získáte živé barvy.

Jas Slouží k nastavení celkového jasu obrázku.

Kontrast Zvyšuje kontrast mezi tmavými a světlými oblastmi na obrázku.

Aplikování efektů

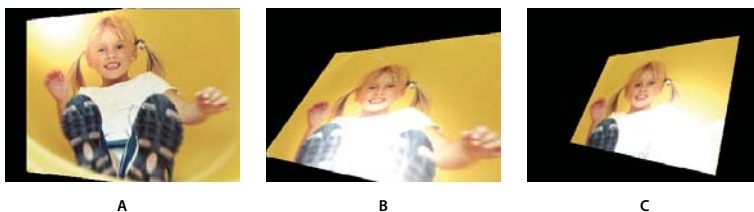
Prolnout Smíchá původní obrázek s obrazem upraveným pomocí efektu kresleného filmu. Snížením této hodnoty získáte obraz blízký původnímu. Jejím zvýšením dosáhnete výraznějšího efektu kresleného filmu.



Perspektiva

Základní 3D

Efekt Základní 3D manipuluje s klipem v imaginárním trojrozměrném prostoru. Klip můžete otáčet okolo vodorovné a svislé osy a pohybovat s ním směrem k sobě nebo od sebe. Můžete rovněž vytvořit zrcadlová světla, která dodají vzhled světla odrážejícího se od otáčejícího se povrchu. Zdroj pro zrcadlová světla je vždy nad pozorovatelem, za ním a vlevo od něj. Protože světlo přichází shora, musí být klip nakloněn dozadu, aby byl tento odraz vidět. Zrcadlová světla zvyšují reálnost trojrozměrného vzhledu.



Ovládací prvky efektu Základní 3D

A. Rotování B. Rotování a Náklon C. Rotování, Náklon a Vzdálenost

Rotování Ovládá vodorovné natočení (natočení okolo svislé osy). Chcete-li zobrazit zadní stranu klipu, což je zrcadlená přední část, otočte ho o více než 90°.

Náklon Ovládá svislé natočení (natočení okolo vodorovné osy).

Vzdálenost od obrazu Určuje vzdálenost klipu od pozorovatele. Když se vzdálenost zvětšuje, klip se vzdaluje.

Zrcadlová světla Přidá odlesk světla, který se odráží od povrchu otočené vrstvy, jakoby na povrch svítilo vrchní světlo. Když je zapnutá možnost Nakreslit drátový model náhledu, zrcadlové světlo je označeno červeným znaménkem plus (+), pokud není na vrstvě viditelné (střed světla klip neprotíná), nebo zeleným znaménkem plus (+), pokud je světlo viditelné. Aby byl efekt Zrcadlová světla na panelu Monitor viditelný, musíte nejdříve vykreslit náhled.

Náhled Nakreslí drátový model obrysu trojrozměrného klipu. Manipulace s klipem v trojrozměrném prostoru může být časově náročná, zatímco vykreslení drátového modelu je rychlé. Díky tomu můžete rychle manipulovat s ovládacími prvky a dosáhnout potřebného natočení. Po dokončení manipulace s drátovým modelem klipu zrušením zaškrtnutí ovládacího prvku Náhled zobrazíte konečné výsledky.

Úkos alfa

Efekt Úkos alfa přidá zkosenou hranu a světla k hranicím alfa klipu, což často dodá dvojrozměrným prvkům trojrozměrný vzhled. (Pokud klip nemá žádný alfa kanál nebo je jeho alfa kanál zcela neprůhledný, aplikuje se efekt na okraje klipu.) Okraj vytvořený pomocí tohoto efektu je poněkud měkčí než při použití efektu Zkosené okraje. Tento efekt funguje skvěle s textem obsahujícím alfa kanál.

Zkosené okraje

Efekt Zkosené okraje dodá hranám klipu otesaný a osvětlený trojrozměrný vzhled. Umístění hran je stanoveno alfa kanálem zdrojového klipu. Narozdíl od efektu Úkos alfa jsou hrany vytvořené tímto efektem vždy obdélníkové, klipy s neobdélníkovými alfa kanály tedy nevytvoří správný vzhled. Všechny hrany mají stejnou tloušťku.

Vržený stín

Efekt Vržený stín vytváří stín, který se objeví za klipem. Tvar efektu Vržený stín je stanoven alfa kanálem klipu. Narozdíl od většiny dalších efektů může Vržený stín vytvořit stín mimo hranice klipu (rozměry zdrojového klipu).

Protože efekt Vržený stín používá alfa kanál, funguje dobře s 32bitovými soubory záběru z kreslicích programů a aplikací vytvářejících trojrozměrné vykreslování, které podporují alfa kanál.

***Poznámka:** Protože efekt Vržený stín funguje nejlépe, když je posledním vykresleným efektem, aplikujte ho po aplikování všech ostatních efektů. V animovaných klípech můžete vytvořit realisticky vypadající stín aplikováním a animací efektů Pohyb nebo Základní 3D před aplikováním efektu Vržený stín.*

Seskupení

Plošky (pouze v systému Windows)

Efekt Plošky seskupí obrazové body s podobnými hodnotami barvy do buněk, aby tak vytvořil malířský efekt. S tímto efektem nelze aplikovat klíčové snímky.

Vykreslení

Blesk

Efekt Blesk vytvoří mezi dvěma zadanými body v klipu blesky a další elektrické efekty včetně efektu Jakobova žebříku. (Jedná se o efekt, který vykreslí malé blesky přemostující dva kovové hroty. Často je vidět ve filmech o Frankensteinovi.) Efekt Blesk se automaticky animuje bez klíčových snímků přes celý časový rozsah klipu.

Počáteční bod, Koncový bod Určují, kde blesk začíná a kde končí.

Segmenty Určuje počet segmentů, které tvoří hlavní blesk. Vyšší hodnoty vytvoří více detailů, ale sníží plynulost pohybu.

Amplituda Určuje velikost zvlnění blesku jako procento šířky vrstvy.

Úroveň detailů, Amplituda detailů Určují míru detailů, které se k blesku a větším přidají. Pro Úroveň detailů jsou typické hodnoty mezi 2 a 3. Amplituda detailů má typicky hodnotu 0,3. Vyšší hodnoty pro některý z těchto efektů jsou nejlepší pro statické obrazy, mají však tendenci animaci zakrýt.

Větvení Určuje míru rozvětvení, které nastává na koncích segmentů blesku. Hodnota 0 nevytvoří žádné větvení, zatímco hodnota 1,0 vytvoří větvení u každého segmentu.

Druhotné větvení Určuje míru větvení větví. Vyšší hodnoty vytvoří blesky podobné stromu.

Úhel větve Určuje velikost úhlu mezi větví a hlavním bleskem.

Délka segmentu větve Určuje délku každého segmentu větve jako podíl průměrné délky segmentů v blesku.

Segmenty větve Určuje maximální počet segmentů pro každou větev. Chcete-li vytvořit dlouhé větve, určete vyšší hodnoty pro oba parametry Délka segmentu větve a Segmenty větve.

Šířka větve Určuje průměrnou šířku každého segmentu větve jako podíl šířky blesku.

Můžete nastavovat následující ovládací prvky efektu:

Rychlost Určuje rychlost zvlnění blesku.

Stabilita Určuje, jak blízko je zvlnění blesku od čáry, která je definována počátečním a koncovým bodem. Nižší hodnoty udržují blesk blízko čáry, zatímco vyšší hodnoty vytvoří výraznější odsakování. Použijte parametr Stabilita s parametrem Síla tažení, chcete-li simulovat efekt Jakobova žebříku a způsobit tak, že se blesk přichytí zpět k pozici podél počáteční čáry po jeho vytlačení ve směru síly tažení. Příliš nízká hodnota parametru Stabilita neumožní blesku roztáhnout se do oblouku, než se přichytí zpět. Příliš vysoká hodnota umožní blesku odsakovat.

Pevný koncový bod Určuje, zda koncový bod blesku zůstane pevný na svém místě. Pokud nebude tento ovládací prvek vybrán, konec blesku se zvlní okolo koncového bodu.

Šířka, Kolísání šířky Určují šířku hlavního blesku a míru toho, jak se může měnit šířka různých segmentů. Změny šířky jsou nahodilé. Hodnota 0 způsobí, že nebude docházet k žádným změnám šířky. Hodnota 1 vytvoří maximální změny šířky.

Šířka jádra Určuje šířku vnitřní záře tak, jak je určena hodnotou Vnitřní barva. Šířka jádra se vztahuje k celkové šířce blesku.

Vnější barva, Vnitřní barva Určuje barvy použité pro vnější a vnitřní záři blesku. Protože efekt Blesk přidává tyto barvy přes existující barvy v kompozici, primární barvy často vytvoří nejlepší výsledky. Jasné barvy se často příliš zesvětlí, v závislosti na jasu barev podkladu se z nich někdy stane bílá barva.

Síla tažení, Směr tažení Určují míru a směr síly, která blesk tlačí. Chcete-li vytvořit vzhled Jakobova žebříku, použijte ovládací prvky Síla tažení a Stabilita.

Náhodný počátek Určuje počáteční bod pro náhodnost zadaných efektů blesku. Protože náhodný pohyb blesku může zasahovat do jiného klipu nebo vrstvy, napsáním jiné hodnoty pro Náhodný počátek začne výpočet náhodnosti v jiném bodě a tím se změní pohyb blesku.

Režim prolnutí Určuje způsob vložení blesku do vrstvy.

Simulace Ovládá vytváření blesku snímek po snímku. Výběrem možnosti Spustit znovu na každém snímku zajistíte, aby se blesk na každém snímku obnovil. Chcete-li aby se blesk choval při každém spuštění stejným způsobem, nezapínejte tento ovládací prvek. Výběr této možnosti může prodloužit čas vykreslení.

Barevný přechod

Efekt Barevný přechod vytvoří přechod barev a prolne ho s obsahem původního klipu. Můžete vytvořit lineární nebo radiální barevné přechody a v průběhu měnit polohu barev barevného přechodu. Pomocí vlastností Začátek a Konec barevného přechodu můžete určit počáteční a koncové polohy. Použitím ovládacího prvku Rozptýlení barevného přechodu můžete rozptýlit barvy přechodu a eliminovat pruhy.

Poznámka: Barevné přechody se obvykle nepřenášejí dobře. Vyskytují se výrazné pruhy, protože vysílací chrominanční signál neobsahuje dostatečné rozlišení k plynulé reprodukci barevného přechodu. Ovládací prvek Rozptýlení barevného přechodu rozptýlí barvy přechodu a eliminuje tak pruhy viditelné lidským okem.

Další témata nápovědy

„Vytvořit“ na stránce 177

Stabilizátor videa

Stabilizátor

Efekt Stabilizátor odstraní nechtěné chvění kamery analyzováním obrazu videa a sledováním objektů v obraze. Pokud se celý obraz náhle pohne, tento efekt vykompenzuje pohyb posunutím obrazu v opačném směru, čímž vyhladí chvění kamery. Míru vyhlazení můžete určit. Když efekt obrazem pohybuje, zanechává na jedné straně prázdné video. K určení způsobu vyplnění prostoru použijte možnosti Pozadí – Použít originál, Zvětšení nebo obojí.

Vyhazení Určuje stupeň stabilizace. Když tento efekt snížíte na nejnižší hodnotu, odstraní jen nejmenší chvění a vibrace. Při nastavení na nejvyšší hodnotu vydrží pohyb kamery stabilní po dlouhou dobu. Pokud je pohyb kamery záměrný (například posouvání přes scénu), nastavení vysoké hodnoty vyhlazení může způsobit, že efekt tento pohyb odstraní. Proto je důležité nastavit odpovídajícím způsobem hodnotu Vyhazení pro každou scénu.

Pozadí – Použít originál Vyplní prázdné hrany obrazem původního videa. Tato možnost funguje dobře pro malé pohyby.

Zvětšení Zvětšením obrazu vyplní prázdné hrany. Čím více stabilizace je vyžadováno (čím více je originální obraz rozechvělý), tím větší hodnota zvětšení bude nutná ke kompenzaci.

Korekce – Omezit na zvětšení Vynutí stabilizaci, aby se nevychýlila dále než hrany zvětšeného (přiblíženého) obrazu. Tato možnost vypíná stabilizaci, když se dotkne hrany, protože není možné provést úplnou kompenzaci pohybu. Použijte tuto možnost, pokud chcete zajistit, aby se nikdy neobjevily hrany.

NewBlue, Inc., www.newbluefx.com.

Stylizace

Alfa záře

Efekt Alfa záře přidává barvu okolo hran maskovaného alfa kanálu. Můžete určit, aby se při vzdalování od okraje jedna barva zeslabovala nebo měnila na jinou barvu.

Záře Ovládá, jak daleko barva sahá od okraje alfa kanálu. Vyšší hodnota vytvoří větší záři (a může způsobit velmi pomalé zpracování před přehráváním nebo exportem).

Jas Ovládá výchozí krytí záře.

Počáteční barva Zobrazuje současnou barvu záře. Klepnutím na políčko můžete vybrat jinou barvu.

Konečná barva Umožňuje přidat volitelnou barvu na vnějším okraji záře.

Mizet Určuje, zda budou barvy mizet, nebo zda zůstanou plné.

Barevný reliéf

Efekt Barevný reliéf zостří hrany objektů v klipu, ale nepotlačí žádnou z původních barev klipu.

Směr Určuje ve stupních zdánlivý směr, ve kterém zdroj světla svítí. Nastavení hodnoty 45° způsobí vržení stínu severovýchodním směrem.

Reliéf Určuje v obrazových bodech zdánlivou výšku reliéfu. Nastavení hodnoty Reliéf ve skutečnosti ovládá maximální šířku zvýrazněných hran.

Kontrast Určuje ostrost hran obsahu klipu. Při nízkých hodnotách se efekt projeví pouze na výrazných hranách. Při zvyšování nastavení, bude zvýraznění intenzivnější.

Prolnout s originálem Přidá do konečného výsledku procentuální hodnotu původního zdrojového klipu.

Reliéf

Efekt Reliéf zостří hrany objektů v klipu a potlačuje barvy. Tento efekt rovněž zvýrazňuje hrany od zadaného úhlu.

Směr Určuje ve stupních zdánlivý směr, ve kterém zdroj světla svítí. Nastavení hodnoty 45° způsobí vržení stínu severovýchodním směrem.

Reliéf Určuje v obrazových bodech zdánlivou výšku reliéfu. Nastavení hodnoty Reliéf ve skutečnosti ovládá maximální šířku zvýrazněných hran.

Kontrast Určuje ostrost hran obsahu klipu. Při nízkých hodnotách se efekt projeví pouze na výrazných hranách. Při zvyšování nastavení bude zvýraznění intenzivnější.

Prolnout s originálem Přidá do konečného výsledku procentuální hodnotu původního zdrojového klipu.

Hledat obrysy

Efekt Hledat obrysy rozpozná oblasti klipu, které mají výrazné přechody, a tyto hrany zdůrazní. Hrany mohou být tmavé čáry na bílém pozadí nebo barevné čáry na černém pozadí. Po aplikování efektu Hledat obrysy klipy často vypadají jako náčrty nebo negativy originálu.

Invertovat Po nalezení hran klip invertuje. Pokud není možnost Invertovat vybrána, hrany se zobrazí jako tmavé čáry na bílém pozadí. Pokud je možnost Invertovat vybrána, hrany se zobrazí jako světlé čáry na tmavém pozadí.

Prolnout s originálem Přidá do konečného výsledku procentuální hodnotu původního zdrojového klipu.

Mozaika

Efekt Mozaika vyplní vrstvu obdélníky s plnou barvou. To je užitečné k vytvoření výrazné „pixelového“ klipu.

Vodorovné/Svislé bloky Určuje v každém směru počet dílů mozaiky.

Ostré barvy Dodává každé dlaždici barvu obrazového bodu, který leží v neupraveném klipu v jejím středu. V opačném případě mají dlaždice průměrnou barvu odpovídající oblasti neupraveného klipu.

Šum

Efekt Šum náhodně v klipu mění hodnoty obrazových bodů.

Míra šumu Určuje míru šumu a tím míru deformace způsobené náhodným rozmístěním obrazových bodů. Rozsah je od 0 % (žádný efekt) po 100 % (klip je nerozpoznatelný).

Typ šumu Když je vybrána možnost Použít barvený šum, náhodně mění samostatně hodnoty červené, zelené a modré obrazových bodů klipu. V opačném případě je stejná hodnota přičtena ke všem kanálům.

Ostříhnutí Stanovuje, zda může šum způsobit přetočení barev obrazových bodů. Když hodnota barvy obrazového bodu dosáhne maximální hodnoty, zůstane při ostříhnutí na této hodnotě. U šumu bez oříznutí se hodnota barvy přetočí, to

znamená, že začne znovu od nízkých hodnot. Když je možnost Ostrříhnutí zapnutá, i 100% šum zanechá rozpoznatelný klip. Pokud chcete, aby byl klip zcela náhodný, vypněte možnost Ostrříhnutí a zapněte možnost Barevný šum.

Replikovat

Efekt Replikovat rozdělí obrazovku na dlaždice a v každé z nich zobrazí celý klip. Přetažením posuvníku nastavte počet dlaždic ve sloupci a v řádku.

Solarizace

Efekt Solarizace vytváří prolnutí mezi negativním a pozitivním klipem, což způsobí v klipu vytvoření aureoly. Tento efekt je analogický ke krátkému vystavení fotografie světlu během vyvíjení.

Stroboskop

Efekt Stroboskop provádí s klipem v pravidelných nebo náhodných intervalech nějakou aritmetickou operaci. Klip se například může každých pět sekund zobrazit na jednu desetinu sekundy zcela bílý nebo se mohou v náhodných intervalech invertovat jeho barvy.

Barva záblesku Určuje barvu světla stroboskopu. Klepnutím na bílý rámeček můžete vybrat barvu v dialogu Výběr barvy, nebo můžete použít kapátko k výběru barvy z klipu.

Prolnout s originálem Určuje intenzitu nebo jas efektu. Hodnota 0 zobrazí efekt v plné intenzitě, zatímco vyšší hodnoty zmenšují intenzitu efektu.

Trvání záblesku Určuje v sekundách dobu trvání stroboskopického efektu.

Perioda záblesků Určuje v sekundách dobu mezi začátkem po sobě jdoucích záblesků. Pokud například nastavíte parametr Trvání záblesku na hodnotu 0,1 sekundy a parametr Perioda záblesků na 1,0 sekundu, v klipu se efekt objeví 0,1 sekundy a pak na 0,9 sekundy zmizí. Pokud je tato hodnota menší než Trvání záblesku, stroboskopický efekt bude konstantní.

Pravděpodobnost náhodných záblesků Určuje pravděpodobnost, že určitý snímek klipu bude obsahovat stroboskopický efekt, čímž se dodá dojem náhodnosti efektu.

Záblesk Určuje způsob aplikování efektu. Možnost Pracuje pouze v barvě vytvoří stroboskopický efekt ve všech barevných kanálech. Možnost Mění vrstvu na průhlednou změni při výskytu stroboskopického efektu klip na průhledný.

Operátor záblesku Určuje aritmetický operátor, který se použije, když je z nabídky Záblesk vybrána možnost Pracuje pouze v barvě. Výchozí nastavení je Kopírovat.

Náhodný počátek Zajistí náhodnost způsobu vytváření efektu osvětlení.

Texturování

Efekt Texturování dodává klipu vzhled s texturou jiného klipu. Mohli byste například klipu se stromem dodat texturu cihel, ovládat hloubku textury a vzhled zdroje světla.

Vrstva textury Vyberte v místní nabídce zdroj textury, který se použije, ze seznamu stop videa. Chcete-li zobrazit texturu bez zobrazení skutečného klipu použitého pro texturu, nastavte krytí pro texturu klipu na nulu. Chcete-li texturu vypnout, vyberte položku Žádná.

Směr světla Mění směr zdroje světla, čímž mění umístění stínů a jejich hloubku.

Kontrast textury Určuje intenzitu vzhledu textury. Nižší hodnoty zmenšují viditelnou texturu.

Umístění textury Určuje způsob aplikování efektu. Výběrem možnosti Textura dlaždicově aplikujete opakovaně texturu přes klip. Výběrem možnosti Textura na střed umístíte texturu doprostřed klipu. Výběrem možnosti Roztáhnout texturu na míru zvětšíte texturu na rozměry vybraného klipu.

Čas

Ozvěna

Efekt Ozvěna kombinuje snímek s předchozími snímky ze stejného klipu. Má různá použití, od jednoduché vizuální ozvěny až po efekty vytvářející šmouhy a rozmazání. Tento efekt je viditelný, pouze když je v klipu pohyb. Když aplikujete efekt Ozvěna, jsou ve výchozím nastavení veškeré dříve aplikované efekty ignorovány.



Ozvěna

A. Původní klip B. Klip s nízkými hodnotami ozvěny C. Klip s vysokým počtem ozvěn

Doba ozvěny Určuje čas v sekundách mezi ozvěnami. Záporné hodnoty vytvoří ozvěny z předchozích snímků, zatímco kladné hodnoty vytvoří ozvěny z následujících snímků.

Počet ozvěn Určuje počet snímků, které se v efektu Ozvěna zkombinují. Pokud jsou například určeny dvě ozvěny, efekt Ozvěna vytvoří nový klip s tímto složením [aktuální snímek], [aktuální snímek + snímek v čase Doba ozvěny] a [aktuální snímek + snímek v čase 2x Doba ozvěny].

Počáteční intenzita Určuje intenzitu nebo jas počátečního snímku v sekvenci ozvěny. Pokud je například tento parametr nastaven na hodnotu 1, první snímek se zkombinuje při plné intenzitě. Pokud je tento parametr nastaven na hodnotu 0,5, první snímek se zkombinuje s poloviční intenzitou.

Doznívání Určuje poměr intenzit následných ozvěn. Pokud je například parametr Doznívání nastaven na hodnotu 0,5, první ozvěna bude mít poloviční jas počáteční intenzity. Druhá ozvěna bude mít poloviční než první, to znamená 25 % počáteční intenzity.

Operátor ozvěny Určuje operace, které se provedou mezi ozvěnami. Možnost *Přidat* kombinuje ozvěny sečtením hodnot jejich obrazových bodů. Pokud je počáteční intenzita příliš vysoká, může tento režim rychle způsobit zahlcení a vytvoření bílých šmouh. Nastavte parametr Počáteční intenzita na hodnotu 1,0 na počet ozvěn a parametr Doznívání na hodnotu 1,0, aby byly ozvěny rovnoměrně prolnuty. Možnost *Maximum* kombinuje ozvěny převzetím maximální hodnoty obrazového bodu ze všech ozvěn. Možnost *Minimum* kombinuje ozvěny převzetím minimální hodnoty obrazového bodu ze všech ozvěn. Možnost *Závoj* emuluje kombinování ozvěn optickým vrstvením. Podobá se režimu Přidat, k zahlcení však nedojde tak rychle. Možnost *Složit vzadu* používá alfa kanály ozvěn k jejich složení odzadu dopředu. Možnost *Složit vpředu* používá alfa kanály ozvěn k jejich složení odpředu dozadu. Možnost *Prolnout* kombinuje hodnoty ozvěn průměrováním jejich hodnot.

Posterizace času

Efekt Posterizace času mění kmitočet snímků klipu na zadanou hodnotu. Můžete zpomalit klip s rychlostí 30 fps na 24 fps, abyste mu například dodali vzhled filmu, zpomalit ho na 18 fps k simulování trhavosti starých domácích videí, nebo ho ještě více zpomalit k dodání stroboskopického efektu.

Transformovat

Pohled kamery (pouze v systému Windows)

Efekt Pohled kamery deformuje klip simulováním toho, že kamera pozoruje předmět z různých úhlů. Ovládáním umístění kamery se deformuje tvar obrazu.

Zeměpisná šířka Pohybuje kamerou svisle. Tento efekt dodává klipu vzhled svislého naklápění.

Zeměpisná délka Pohybuje kamerou vodorovně. Tento efekt dodává klipu vzhled vodorovného naklápění.


Kutálení Kutálí kamerou a dodává tak klipu vzhled otáčení.

Ohnisková vzdálenost Mění ohniskovou vzdálenost objektivu kamery. Kratší ohniskové vzdálenosti poskytují širší zobrazení, zatímco delší ohniskové vzdálenosti poskytují užší, ale bližší zobrazení.

Vzdálenost Nastavuje vzdálenost mezi kamerou a středem klipu.

Zvětšení Zvětšuje nebo zmenšuje zobrazení klipu.

Barva výplně Určuje barvu pozadí.

Výplň alfa kanálu Když je tato možnost zaškrtnutá, pozadí je průhledné (to je užitečné, pokud je klip s tímto efektem překrývajícím klipem). Chcete-li přejít k této možnosti z panelu Vlastnosti, klepněte na tlačítko Nastavení , které je vpravo od názvu efektu.

Ostříhnout (pouze v systému Windows)

Efekt Ostříhnout ořezává řádky obrazových bodů od hran klipu a nahrazuje oříznuté oblasti zadanou barvou pozadí. Pokud chcete, aby aplikace Adobe Premiere Elements automaticky změnila velikost ořezaných klipů na jejich původní rozměry, použijte namísto efektu Ostříhnout efekt Oříznout.

Vlevo, Nahoře, Vpravo, Dole Ořízne každou hranu klipu samostatně.

Barva výplně Určuje barvu, která nahrazuje oříznuté oblasti. Výchozí barva je černá.

Jednotky Nastavuje jednotky posuvníků, buď v obrazových bodech, nebo v procentech snímku. Klepnutím na tlačítko Nastavení vpravo od názvu efektu nastavte jednotky.

Oříznout

Efekt Oříznout ořízne řádky obrazových bodů od hran klipu, a pokud vyberete možnost Zvětšení, automaticky změní velikost oříznutého klipu na jeho původní rozměry. Pomocí posuvníků můžete oříznout každou hranu klipu samostatně. Klip můžete oříznout o určitý počet obrazových bodů, nebo na určitá procenta klipu.

Prolnutí okrajů

Efekt Prolnutí okrajů přidá na okraje klipu ztmavený, měkce vykreslený úkos. Chcete-li upravit šířku prolnutí, přetáhněte posuvník Míra doleva, nebo doprava.

Vodorovné převrácení

Efekt Vodorovné převrácení obrací každý snímek v klipu zleva doprava, klip se však stále přehrává vpřed.

Řádková synchronizace (pouze v systému Windows)

Efekt Řádková synchronizace zkosí snímky doleva, nebo doprava. Tento efekt je podobný nastavení parametru řádková synchronizace na televizi. Přetáhnutím posuvníku můžete ovládat sklon klipu.

Kutálení

Efekt Rolování přetáčí klip doleva, doprava, nahoru nebo dolů, tak, jakoby byl klip na válci.

Svislé převrácení

Efekt Svislé převrácení převrátí klip vzhůru nohama. S tímto efektem nelze aplikovat klíčové snímky.

Snímková synchronizace (pouze v systému Windows)

Efekt Snímková synchronizace přetáčí klip nahoru. Tento efekt je podobný nastavení snímkové synchronizaci na TV. S tímto efektem nelze aplikovat klíčové snímky.

Sloučení videa

Efekt Sloučení videa automaticky stanoví barvu pozadí vybraného klipu a převede ji na průhlednou. Videoklipy nebo obrazové klipy na nižších stopách budou viditelné skrz tyto průhledné oblasti. Pokud chcete, aby byla průhledná jiná barva, zvolte možnost Vybrat barvu a vyberte v klipu jinou barvu.

K dosažení nejlepších výsledků při snímání videa, které bude používat průhlednost, proveďte následující kroky:

- Vytvořte pozadí s výraznou, plnou, jednotnou barvou (přednostně tmavou nebo sytou), proti kterému budete natáčet.
- Ujistěte se, že je pozadí jasně a rovnoměrně osvětlené, abyste se vyhnuli stínům.
- Vyhněte se tónům pleti a barvám, které jsou podobné barvě oblečení nebo vlasů objektu. (V opačném případě budou pokožka, oděv nebo vlasy také průhledné.)

Možnosti efektu Sloučení videa

Vybrat barvu Klepněte na tuto možnost, pokud chcete určit jinou barvu, která má být průhledná.

Barva Klepnutím do pole barvy můžete v dialogu Výběr barvy vybrat novou barvu, nebo můžete použít kapátko k výběru barvy z klipu. Chcete-li tuto možnost použít, nejdříve vyberte možnost Vybrat barvu.

Přednastavení Výběrem jedné z položek Měkký, Normální nebo Podrobně můžete určit měkkost hran vytvořených průhledností.

Tolerance Určuje rozsah barev, který stanovuje v klipu průhledné oblasti. Přetáhnutím posuvníku doprava zvýšíte rozsah barev, aby bylo více podobných barev průhledných.

Invertovat výběr Invertuje barvy, čímž zanechává určenou barvu nezměněnou a všechny ostatní barvy se změní na průhledné. Použijte tuto možnost, chcete-li vytvořit masku tam, kde je pozadí videa viditelné skrz tvar objektu v popředí.

Další témata nápovědy

„Vytvoření průhlednosti pomocí efektu Sloučení videa“ na stránce 161

„Překrývání a průhlednost“ na stránce 159

Zvukové efekty

Vyvážení

Efekt Vyvážení umožňuje ovládat relativní hlasitosti levého a pravého kanálu. Kladné hodnoty zvýší poměr pravého kanálu, zatímco záporné hodnoty zvýší poměr levého kanálu. Toho můžete využít ke kompenzaci, když například zvuky přicházející z jednoho kanálu převládají nad zvuky z druhého kanálu.

Basy

Efekt Basy umožňuje zvýšit nebo snížit nižší frekvence (200 Hz a méně). Hodnota Zesílení určuje, o kolik decibelů chcete nižší frekvence zesílit.

Hlasitost kanálu

Efekt Hlasitost kanálu umožňuje nezávisle ovládat hlasitost každého kanálu ve stereo klipu nebo stopě. Narozdíl od efektu Vyvážení, efekt Hlasitost kanálu automaticky nezeslabuje hlasitost jednoho kanálu, při zvyšování hlasitosti druhého. Toho můžete využít například ke zvýšení hlasitosti hlasu v levém kanálu bez snížení hlasitosti hlasu v pravém kanálu. Úroveň každého kanálu je měřena v decibelech.

Zpoždění

Efekt Zpoždění přidá echo zvukového klipu, které se přehraje za zadaný čas.

Zpoždění Určuje čas, po jehož uplynutí se echo přehraje. Maximum je 2 sekundy.

Zpětná vazba Určuje procentuální část zpožděného signálu, která se přidá zpět ke zpožděnému signálu, aby se tak docílilo více slábnoucích ech.

Míchání Ovládá míru echa.

Snížení šumu (pouze v systému Windows)

Efekt Snížení šumu automaticky detekuje a odstraní šum kazety. Tento efekt se používá k odstranění šumu z analogových zvukových záznamů, například z magnetické kazety. Klepnutím na trojúhelník vedle tlačítka Vlastní nastavení zobrazíte následující možnosti:

Zafixovat Zastaví odhad nejnižší úrovně šumu na aktuální hodnotě. Použijte tento ovládací prvek k vyhledání šumu, který se v klipu objevuje a mizí.

Redukce Určuje míru šumu, který se má odstranit v rozsahu -20 až 0 dB.

Posun Nastavuje hodnotu posunutí mezi automaticky detekovanou úrovní šumu a vámi určenou hodnotou. Ta je omezena na rozsah -10 a +10 dB. Posun umožňuje přídavné ovládání, když není automatické odstranění šumu dostačující.

Dynamika (pouze v systému Windows)

Efekt Dynamika pomáhá eliminovat nežádoucí šum na pozadí, vyvážení dynamického rozsahu a omezení ostřílnutí, nebo zkreslení způsobené nadměrným zesílením. Klepnutím na trojúhelník rozevírací nabídky Vlastní nastavení zobrazíte následující ovládací prvky:

Automatická propust Určuje úroveň (v dB), kterou musí vstupní signál překonat. Signály pod touto úrovní budou ztlumeny. Pomocí tohoto ovládacího prvku můžete odstranit nežádoucí šum na pozadí, například šum na pozadí za namluveným komentářem.

Kompresor Nastavuje úroveň (v dB), při které dochází ke kompresi, a poměr, při kterém je komprese aplikována (maximálně 8:1). Rovněž ovládá *ochrannou spouštěcí dobu* (čas, který uplyne, než bude kompresor reagovat) a

operační dobu (čas, který uplyne, než se zisk vrátí na původní úroveň, když signál poklesne pod práh). Ovládací prvek Doplnění upravuje výstupní úroveň, aby doplnila ztrátu zisku, která je způsobena kompresí. Pomocí ovládacích prvků nástroje kompresor můžete zvyšovat hlasitost tichých zvuků, snižovat hlasitost hlasitých zvuků, nebo obojí.

Expander Omezuje všechny signály, které mají nižší úroveň než zadaný práh, na určený poměr. Výsledek je podobný ovládacímu prvku Propust, je však jemnější.

Omezovač Nastavuje maximální úroveň signálů, mezi -12 a 0 dB. Signály, které překračují tento práh, budou omezeny na úroveň prahu.

Vyplnit doleva, Vyplnit doprava

Efekt Vyplnit doleva duplikuje informaci v levém kanálu zvukového klipu a vloží ji do pravého kanálu, přičemž odstraní původní informace z pravého kanálu klipu. Efekt Vyplnit doprava duplikuje informaci v pravém kanálu zvukového klipu a vloží ji do levého kanálu, přičemž odstraní původní informace z levého kanálu klipu. Máte-li například záběr se zvukem zaznamenaným mono mikrofonom zapojeným pouze do jednoho kanálu videokamery, můžete tímto efektem rozšířit zvuk hovořícího z jednoho kanálu na oba.

Horní propust, Dolní propust

Efekt Horní propust odstraní kmitočty pod zadaným kmitočtem Odříznutí. Pomocí tohoto efektu můžete potlačit dunění a nízkofrekvenční šum.

Efekt Dolní propust potlačí kmitočty nad zadaným kmitočtem Odříznutí. Pomocí tohoto efektu můžete odstranit kvičení, pískání a vysokofrekvenční šum.

Invertovat

Efekt Invertovat obrací fázi všech kanálů. Použijte ho například, pokud chcete sfázovat zvuk z nějaké události se zvukem stejné události, který byl zaznamenán jinou videokamerou.

NewBlue – Vylepšení zvuku

Vylepšení zvuku, které vyčistí a zlepší zvuk. Zahrnuje funkce pro redukci šumu, kompresi, oživení horního pásma a dokonce pro přidání dozvuku.

Redukce šumu Slouží k nastavení míry redukce šumu, která bude použita na zvuk. Otočením knoflíku doprava zeslabíte šum na pozadí.

Kompresa Zesiluje signály s nižší úrovní, čímž vyrovná zvuk, aby byl konzistentnější. Kompresa je užitečná zejména pro dialogy, protože zesiluje hlasy na konstantní úrovni. Otočením knoflíku doprava kompresi zvýšíte.

Jas Poněkud zesiluje horní pásmo signálu. Otočením knoflíku doprava „zjasníte“ zvuk. Zjasnění vylepší nekvalitní záznamy.

Okolí Přidá do míchání lehký dozvuk. Otočením knoflíku doprava zvýšíte míru dozvuku.

NewBlue – Automatické ztlumení

Automatické ztlumení redukuje šum na pozadí tím, že jakmile signál klesne pod určenou prahovou hodnotu, vypne veškerý zvuk.

Minimální úroveň Slouží k nastavení minimální přijatelné úrovně signálu. Automatické ztlumení umožňuje pouze přehrávání zvuků nad minimální úrovní hlasitosti. Automatické ztlumení vymaže zvuk všude tam, kde klesne pod minimální úroveň hlasitosti. Otočte knoflík do levé krajní polohy a projde téměř každá úroveň hlasitosti zvuku. Otočte ho doprava a citlivost vzroste do bodu, kde projdou pouze nejhlasitější zvuky.

Doznívání Ovládá rychlost, s níž je zvuk odstraňován, jakmile jeho hlasitost klesne pod minimální prahovou hodnotu. Většina zvuků má přirozené doznívání. Rychlý střih ihned poté, co doznívání klesne pod minimální úroveň, zní nepřirozeně. Na druhou stranu, čím delší je doznívání, tím hlasitější je šum na pozadí. Otočením knoflíku Doznívání doleva docílíte rychlého zeslabení. Otočením knoflíku doprava doznívání prodloužíte.

NewBlue – Vyčištění

Odstraní z míchání mnoho nežádoucích zvuků. Tento efekt zahrnuje systém redukce šumu a eliminaci tónů, která je užitečná při odstraňování izolovaných tónů, jako je brum.

Redukce šumu Slouží k nastavení míry redukce šumu, která bude použita na zvuk. Otočením knoflíku doprava zeslabíte šum na pozadí.

Kmitočet brumu Slouží k nastavení frekvenční propusti pro tónový eliminátor. Pokud tuto frekvenci znáte (například elektrický brum s frekvencí 60 Hz), vyberte ji. Jestliže tuto frekvenci neznáte, proveďte následující kroky:

- 1 Posuňte posuvník Oříznutí brumu do levé krajní polohy, aby zesílil tón.
- 2 Otáčením ovládacího prvku Kmitočet brumu vyhledejte bod, kde má zvuk, který chcete odstranit, nejvyšší hlasitost.

Po oddělení tohoto kmitočtu otočte ovládací prvek Kmitočet brumu doprava a nastavte hloubku tónové eliminace.

Tóny většinou nejsou čisté, obsahují harmonické tóny, neboli vyšší harmonické složky. Posunutím posuvníku Vyšší harmonické složky brumu doprava odstraníte tónů vyšších harmonických složek. Postupujte opatrně, protože zvýšené filtrování může také odstranit žádoucí zvuky.

NewBlue – Odstranění brumu

Odstranění brumu vymaže brum ze zvukové stopy. Nejčastější příčinou brumu je elektrický proud. Množina příčin sahá od kabelu mikrofonu, který vede příliš blízko napájecí šňůry, po brum elektronicky tlumeného světla. Brum způsobený elektrickým napětím lze snadno izolovat, protože má vždy stejný kmitočet – v Severní Americe je to 60 Hz. V jiných zemích má brum způsobený elektrickým proudem kmitočet 50 Hz. Efekt Odstranění brumu aplikuje filtr *pásmová zádrž* konkrétně na kmitočet brumu. V některých případech to ale nestačí. Signál brumu je často zkreslený, čímž přidává další tóny. Odstranění brumu vypočítá frekvence těchto tónů a odstraní i je.

Výška Slouží k nastavení kmitočtu, který je třeba odstranit. Obvykle se jedná o kmitočet 60 Hz nebo 50 Hz. Otočením knoflíku je ale možné vybrat libovolný kmitočet v rozsahu 40 až 75 Hz. Dva nejužitečnější kmitočty – 50 Hz a 60 Hz – jsou přednastaveny.

Síla Určuje sílu filtru brumu. Začněte s knoflíkem v levé poloze a otáčejte doprava, dokud brum nezmizí. Přesvědčte se, že jste posuvníky Výška a Zkreslení brumu nastavili správně. Pokud nejsou posuvníky Výška a Zkreslení brumu správně nastaveny, odstranění brumu odebere nesprávnou část signálu.

Zkreslení brumu Předává funkci odstranění brumu informace o úrovni zkreslení tónu brumu. Zkreslený brum obsahuje harmonické tóny s vyšším kmitočtem, které je také nutné odstranit. Otočíte-li knoflík doprava, odstraníte více těchto harmonických tónů (známých také jako vyšší harmonické složky). Počet odstraněných harmonických tónů závisí na úrovni zkreslení.

NewBlue – Zeslabení šumu

Progresivním snižováním hlasitosti tišších zvuků redukuje šum na pozadí.

Práh Slouží k nastavení úrovně signálu pro útlum. Zeslabení šumu ponechává beze změny veškeré zvuky hlasitější než je prahová hodnota a tlumí zvuky pod prahovou hodnotou. Otočením knoflíku doleva nastavíte nízkou prahovou hodnotu. Otočením knoflíku do pravé krajní polohy ztlumíte všechny zvuky až na ty nejhlasitější.

Odeznit Určuje, jak mají být zeslabeny zvuky pod prahovou úrovní. Minimální zeslabení nastavíte otočením knoflíku doleva. Otočíte-li knoflík do levé krajní polohy, všechny zvuky pod prahovou hodnotou budou zcela ztlumeny. Správná úroveň se nachází přibližně uprostřed.

NewBlue – Redukce šumu

Odstraňuje šum na pozadí. Pomocí tohoto efektu lze vyčistit videa pořízená za ne zcela ideálních zvukových podmínek.

Síla Slouží k nastavení intenzity redukce šumu. Nechcete-li použít žádnou redukci, posuňte posuvník do levé krajní polohy. Posunutím do středu značně snížíte šum na pozadí, přičemž hlasitější zvuky ponecháte výrazně v popředí. Posuňte posuvník dále doprava a ztlumíte více signálu.

Pásmová zádrž

Efekt Pásmová zádrž odstraňuje kmitočty, které se blíží zadanému středu. Ovládací prvek Střed určuje kmitočet, který má být odstraněn. Chcete-li odstranit bručení napájecího vedení, napište hodnotu, která odpovídá kmitočtu napájecího vedení používaného v rozvodné síti země, kde byl klip pořízen. Pokud byl například pořízen v Severní Americe nebo Japonsku, napište 60 Hz, pro většinu ostatních zemí napište 50 Hz.

Změna výšky (pouze v systému Windows)

Efekt Změna výšky upravuje výšku příchozího signálu. Tento efekt se používá, chcete-li vysoké hlasy změnit na nižší a naopak. Každou vlastnost můžete upravit pomocí grafických ovládacích prvků v zobrazení Vlastní nastavení, nebo změnou hodnot v zobrazení Jednotlivé parametry.

Výška Určuje změnu výšky v půltónových krocích. Rozsah upravitelnosti je mezi -12 a +12 půltóny.

Jemné doladění Umožňuje jemné doladění půltónové mřížky.

Zachovat formanty Brání, aby nedošlo ve zvukovém klipu k ovlivnění formantů. Použijte tento ovládací prvek, když například zvyšujete výšku tónu vysokého hlasu a chcete zabránit tomu, aby zněl jak z animovaného filmu.

Dozvuk (pouze v systému Windows)

Efekt Dozvuk dodává zvukovému klipu atmosféru prostředí a vřelost přidáním odrazů zvuků, které byste pravděpodobně zaznamenali v živé místnosti. Klepnutím na trojúhelník vedle tlačítka Vlastní nastavení zobrazíte následující možnosti:

Zpoždění Určuje čas mezi signálem a ozvěnou. Toto nastavení se v živém prostředí vztahuje k vzdálenosti, kterou musí zvuk urazit, než se odrazí od zdi a vrátí se zpět k posluchači.

Použijte grafické ovládací prvky v zobrazení Vlastní nastavení, nebo upravte hodnoty v zobrazení Jednotlivé parametry.

Pohlcení Určuje procento pohlceného zvuku.

Velikost Určuje v procentech velikost místnosti.

Sytost Určuje sytost konce odrazu. Hodnota Velikost určuje rozsah, ve kterém můžete nastavit parametr Sytost.

Tlumení nízkých kmitočtů Určuje míru tlumení nízkých kmitočtů (v decibelech). Tlumení nízkých kmitočtů brání, aby odraz způsoboval dunění, nebo aby zněl temně.

Tlumení vysokých kmitočtů Určuje míru tlumení vysokých kmitočtů (v decibelech). Nastavením nízkých hodnot bude zvuk znít měkčeji.

Míchání Ovládá míru odrazu.

Zaměnit kanály

Efekt Zaměnit kanály prohodí informace v levém a pravém kanálu.

Výšky

Efekt Výšky umožňuje zvýšit nebo snížit vyšší kmitočty (4 000 Hz a více). Ovládací prvek Zesílení určuje v decibelech míru zesílení nebo zeslabení. Pomocí tohoto efektu můžete například kompenzovat, když na zvukové stopě nástroje vydávající nízké tóny přehlušují nástroje vydávající vysoké tóny.

Hlasitost

Efekt Hlasitost můžete použít namísto vestavěného efektu Hlasitost, pokud ho chcete rendrovat před ostatními standardními efekty. Efekt Hlasitost vytváří pro klip obálku, aby bylo možné úroveň zvuku zvyšovat bez *ostříhnutí*. Ostříhnutí nastává, když signál překračuje dynamický rozsah, který je přijatelný pro hardware, což často vede ke zkreslení zvuku. Kladné hodnoty označují zvýšení hlasitosti, záporné hodnoty označují snížení hlasitosti. Efekt Hlasitost je k dispozici pouze pro klipy.

Poznámka: Většinu změn hlasitosti můžete provést pomocí pevného efektu Hlasitost. Tento přídatný efekt Hlasitost můžete aplikovat, pokud ostatní efekty (například Dozvuk nebo Basy) příliš zvyšují nebo snižují hlasitost klipu. Chcete-li odstranit ostrý přechod mezi klipy, můžete rovněž zeslabovat hlasitost jednoho klipu při současném zvyšování hlasitosti dalšího, a to přetažením jednoho ze zvukových přechodů Prolínání na panelu Úlohy v zobrazení Efekty.

Kapitola 11: Animace efektů

Efekty přidané do klipů můžete animovat, a to buď pomocí přednastavení, která mají předdefinované hodnoty klíčových snímků, nebo pomocí klíčových snímků vytvořených na základě uživatelských hodnot. Přednastavení nabízejí rychlý a snadný způsob animování efektů, zatímco uživatelské klíčové snímky umožňují vytvoření přesnějších a složitějších animací.

Základy animace efektů

Informace o klíčových snímcích

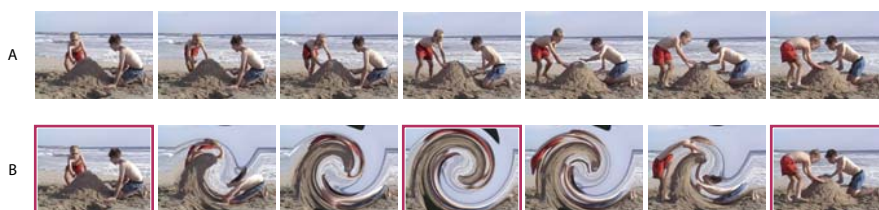
Klíčové snímky jsou video snímky, u kterých jste nastavili určité hodnoty vlastnosti efektu. Vlastnost efektu se mění s časem podle toho, jak se její hodnoty mění od jednoho klíčového snímku k druhému. Chcete-li tedy animovat určitý efekt, musíte nastavit hodnoty klíčových snímků.

U každého klíčového snímku zadáte hodnotu vlastnosti efektu v určitém časovém okamžiku. Aplikace Adobe Premiere Elements *interpoluje* hodnoty mezi klíčovými snímky a vytváří tak přechod od jednoho klíčového snímku k druhému. Chcete-li například vytvořit efekt rozmazání, který se s časem mění, můžete nastavit tři klíčové snímky – první bez rozmazání, druhý s rozmazáním a třetí bez rozmazání. Pomocí *interpolace* se rozmazání postupně zvyšuje mezi prvním a druhým klíčovým snímkem a poté se postupně snižuje mezi druhým a třetím klíčovým snímkem.

Animace pomocí klíčových snímků se skládá ze tří základních kroků:

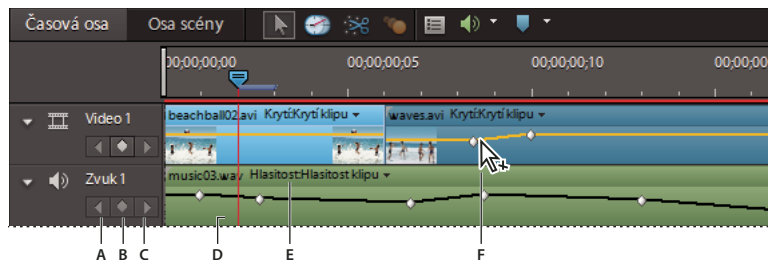
- 1 Aplikování efektu nebo přednastavení v klipu.
- 2 Přidání několika klíčových snímků pro tento efekt.
- 3 Zadání hodnot klíčových snímků pro vlastnosti efektu.

Poznámka: Některé efekty nelze pomocí klíčových snímků animovat. Podrobnosti naleznete v dokumentaci k jednotlivým efektům, viz „[Přehled efektů](#)“ na stránce 166.



Zvýrazněné snímky ukazují, kam byly přidány klíčové snímky efektu Zkroutit.

A. Původní video B. Video s animovaným efektem zkroucení, interpolovaným mezi jednotlivými snímky.



Ovládací prvky klíčového snímku na časové ose

A. Tlačítko Předcházející klíčový snímek B. Tlačítko Přidat nebo odstranit klíčový snímek C. Tlačítko Další klíčový snímek D. Indikátor aktuálního času E. Nabídka Vlastnosti efektu F. Ukazatel Přidat klíčový snímek

Další témata nápovědy

„[Popis efektů](#)“ na stránce 145

„[Ovládání změn pomocí interpolace](#)“ na stránce 210

„[Zadání hodnot klíčových snímků](#)“ na stránce 209

Zobrazení a úpravy klíčových snímků

Klíčové snímky můžete zobrazovat a upravovat na panelu Úlohy v zobrazení Vlastnosti. Zobrazení Vlastnosti zároveň zobrazuje všechny vlastnosti efektů, klíčové snímky a metody interpolace, ale pouze pro jeden vybraný klip. Časová osa může zobrazovat klíčové snímky pro více klipů najednou, ale zobrazuje pouze jednu vlastnost pro daný klip.

Chcete-li otevřít zobrazení Vlastnosti pro práci s efekty, klepněte na panelu Úlohy na tlačítko Úpravy, poté klepnutím na tlačítko Efekty otevřete zobrazení Efekty a na závěr ve spodní části panelu klepněte na tlačítko Upravit efekty. Zobrazení Vlastnosti se obvykle používá k následujícím úlohám:

- Provádění detailních změn ve více hodnotách klíčových snímků.
- Úpravy klíčových snímků efektů s několika nebo dvojrozměrnými hodnotami, jako je například Pohyb nebo Perspektiva.
- Úpravy klíčových snímků pomocí panelu Osa scény.

Časová osa se obvykle používá k následujícím úlohám:

- Rychlé zobrazení a úpravy klíčových snímků jednoho efektu.
- Úpravy klíčových snímků s jednou nebo jednorozměrnou hodnotou, jako je například Krytí nebo Hlasitost.



Chcete-li animovat efekt Pohyb v klipu, můžete pracovat přímo na panelu Monitor a přidávat klíčové snímky v zobrazení Časová osa nebo Vlastnosti.


Další témata nápovědy

„[Přidání klíčových snímků](#)“ na stránce 205

„[Vytvoření přednastavení efektu](#)“ na stránce 153

„[Animace klipu](#)“ na stránce 212

Zobrazení klíčových snímků v zobrazení Vlastnosti na panelu Úlohy

Každý klíčový snímek můžete zobrazit na panelu Úlohy v oblasti klíčových snímků zobrazení Vlastnosti. Každý efekt obsahující animované vlastnosti se zobrazí jako souhrnný klíčový snímek , když je efekt sbalený. Souhrnné klíčové snímky se zobrazují v oblasti klíčových snímků a odpovídají všem jednotlivým klíčovým snímkům vlastností obsaženým v daném efektu. Se souhrnnými klíčovými snímky nelze pracovat – zobrazují se pouze pro informaci.

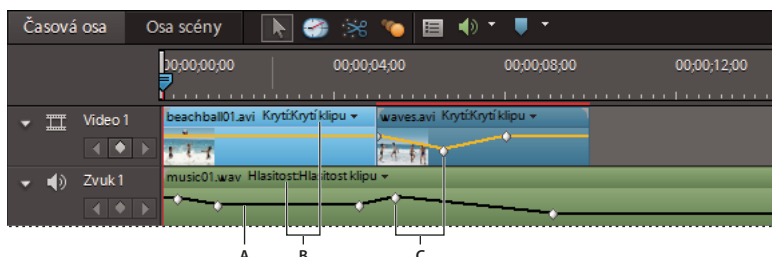
- 1 Vyberte klip na časové ose.
- 2 Na panelu Úlohy v zobrazení Efekty klepněte na tlačítko Upravit efekty.
- 3 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li zobrazit oblast klíčových snímků, klepněte v zobrazení Vlastnosti na tlačítko Zobrazit klíčové snímky. Opakovaným klepnutím na toto tlačítko můžete oblast klíčových snímků skrýt. V případě potřeby zvětšete zobrazení Vlastnosti, abyste viděli oblast klíčových snímků.
 - Chcete-li srovnat časové pravítko s počátečním a koncovým bodem klipu, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) v zobrazení Vlastnosti a v nabídce vyberte příkaz Přichytit ke klipu. (Tato možnost je vybraná standardně.) Chcete-li rozšířit časové pravítko tak, aby pokrývalo všechny klipy na časové ose, zrušte zaškrtnutí této možnosti.
 - Chcete-li časové pravítko rozšířit nebo zúžit, přetáhněte posuvník časového pravítka vpravo nebo vlevo.

Zobrazení klíčových snímků na časové ose

U video efektů a zvukových efektů zobrazuje časová osa klíčové snímky specifické pro jednotlivé klipy, ale v rámci jednoho klipu se současně zobrazují pouze klíčové snímky jedné vlastnosti.

- ❖ Na časové ose proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na klip a vyberte příkaz Zobrazit klíčové snímky klipu > [název kategorie vlastnosti] > [název vlastnosti].
 - Klepněte na nabídku vlastností efektu (černý trojúhelník) nad klipem a vyberte vlastnost. (Abyste tuto nabídku viděli, může být nutné zvětšit zobrazení.)

Poznámka: Nabídka vlastností efektu obsahuje pouze efekty aplikované na daný klip, včetně pevných efektů (Ovládání obrazu, Pohyb, Krytí a Hlasitost).



Ovládací prvky klíčových snímků na časové ose

A. Graf klíčových snímků B. Nabídka vlastností efektů C. Klíčové snímky

Přidání, kopírování a odebrání klíčových snímků

Přidání klíčových snímků

Klíčové snímky můžete přidávat buď v zobrazení Vlastnosti na panelu Úlohy, nebo na časové ose. Na časové ose představuje přidávání klíčových snímků a zadávání hodnot klíčových snímků dvě oddělené úlohy. V zobrazení Vlastnosti můžete spojit obě tyto úlohy do jednoho kroku.

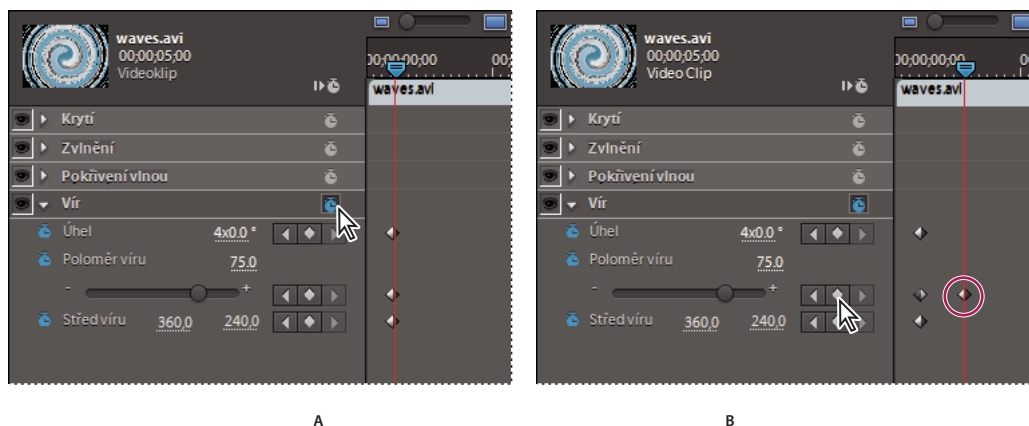
Další témata nápovědy

„[Aplikování přednastavení efektu](#)“ na stránce 153

„[Zadání hodnot klíčových snímků](#)“ na stránce 209



Přidání klíčových snímků v zobrazení Vlastnosti

Když je zvolené tlačítko Přepnout animaci, vytvoří aplikace Adobe Premiere Elements automaticky klíčové snímky v zobrazení Vlastnosti po přesunutí indikátoru aktuálního času a změně hodnot vlastnosti. Klíčové snímky můžete také vytvořit ručně pomocí tlačítka Přidat nebo odstranit klíčový snímek. Aby došlo k animování efektu, musíte vytvořit alespoň dva klíčové snímky s odlišnými hodnotami.



Přidání klíčových snímků v zobrazení Vlastnosti

A. Klepnutím na tlačítko Přepnout animaci můžete aktivovat klíčové snímky pro všechny vlastnosti určitého efektu. **B.** Vpravo od nastavení vlastností se aktivuje tlačítko Přidat nebo odstranit klíčový snímek, které slouží k individuálnímu přidávání nebo odebrání klíčových snímků pro jednotlivé vlastnosti.



- 1 Na časové ose nebo na panelu Osa scény vyberte klip obsahující efekt, který chcete animovat.
- 2 V zobrazení Efekty panelu Úlohy klepněte na tlačítko Upravit efekty.
- 3 V zobrazení Vlastnosti rozbalte efekt. Pokud je oblast klíčových snímků skryta, klepněte na tlačítko Zobrazit klíčové snímky. Abyste oblast klíčových snímků viděli, může být nutné zvětšit zobrazení Vlastnosti.
- 4 Klepnutím na tlačítko Přepnout animaci  aktivujete klíčové snímky pro vlastnosti daného efektu. Nastavíte tak první klíčový snímek každé vlastnosti zvoleného efektu.
- 5 Přesuňte indikátor aktuálního času na místo, kam chcete přidat klíčový snímek.
- 6 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na tlačítko Přidat nebo odstranit klíčový snímek .
 - Nastavte hodnotu vlastnosti efektu.

Poznámka: Vytvoříte-li klíčový snímek před prvním nebo po posledním existujícím klíčovém snímku, získá tento nový klíčový snímek stejnou hodnotu jako již existující klíčový snímek. Pokud se ale nový klíčový snímek nachází mezi dvěma existujícími klíčovými snímky, získá hodnotu interpolovanou mezi hodnotami předchozího a následujícího klíčového snímku.

7 Podle potřeby opakujte kroky 4 a 5.

Přidání klíčových snímků na časové ose

Po přidání klíčových snímků na časovou osu můžete zadat hodnoty klíčových snímků pro animaci efektu.

- 1 Na časové ose klepněte na nabídku vlastností efektu (černý trojúhelník) nad klipem a vyberte vlastnost, kterou chcete animovat. (Abyste tuto nabídku viděli, může být nutné zvětšit zobrazení.)
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Se stisknutým tlačítkem Ctrl klepněte na žlutý graf vlastnosti tam, kde chcete přidat klíčový snímek. Stisknete-li tlačítko Ctrl a podržíte-li ukazatel nad grafem vlastnosti, zobrazí se u ukazatele ikona Přidat klíčový snímek .
 - Přesuňte indikátor aktuálního času na místo, kam chcete přidat klíčový snímek a klepněte na tlačítko Přidat nebo odstranit klíčový snímek .
- 3 Podle potřeby přidejte klíčové snímky.

Poznámka: Vytvoříte-li klíčový snímek před prvním nebo po posledním existujícím klíčovém snímku, získá tento nový klíčový snímek stejnou hodnotu jako již existující klíčový snímek. Pokud se ale nový klíčový snímek nachází mezi dvěma existujícími klíčovými snímky, získá hodnotu interpolovanou mezi hodnotami předchozího a následujícího klíčového snímku.

Kopírování klíčových snímků

Chcete-li rychle aplikovat stejné hodnoty klíčových snímků v jiném klipu nebo časovém bodu, můžete zkopírovat a vložit klíčové snímky. Při jejich vložení se první klíčový snímek zobrazí v aktuálním čase a další klíčové snímky následují v relativním pořadí. Po vložení zůstanou klíčové snímky vybrány, takže je v případě potřeby můžete ihned přesunout.

Klíčové snímky lze vkládat pouze do aktuálně vybraného klipu. Tento klip musí zobrazovat stejnou vlastnost jako kopírované klíčové snímky.

Poznámka: Pokud je cílový klip kratší než zdrojový klip, klíčové snímky vložené za koncový bod cílového klipu se nezobrazí, pokud jste ovšem v zobrazení Vlastnosti nezrušili možnost Přichytit ke klipu. Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) a odznačte volbu Přichytit ke klipu.

Kopírování a vložení klíčových snímků v zobrazení Vlastnosti

- 1 Vyberte klip na časové ose.
- 2 V zobrazení Efekty panelu Úlohy klepněte na tlačítko Upravit efekty.
- 3 V zobrazení Vlastnosti rozbalte efekt. Pokud je oblast klíčových snímků skryta, klepněte na tlačítko Zobrazit klíčové snímky. Abyste oblast klíčových snímků viděli, může být nutné zvětšit zobrazení Vlastnosti.
- 4 Stisknete-li tlačítko Ctrl a klepnutím na jednotlivé klíčové snímky je vyberte nebo klepněte a přetažením myši nakreslete ohraničovací rámeček kolem skupiny klíčových snímků.
- 5 Zvolte příkaz Úpravy > Kopírovat.

6 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přesuňte indikátor aktuálního času do místa, kam chcete umístit první klíčový snímek a vyberte příkaz Úpravy > Vložit.
- Vyberte další klip, rozbalte odpovídající vlastnost v zobrazení Vlastnosti, přesuňte indikátor aktuálního času do místa, kam chcete umístit první klíčový snímek a vyberte příkaz Úpravy > Vložit.

Kopírování a vložení klíčových snímků na časové ose

- 1 Na časové ose zobrazte klíčový snímek nebo klíčové snímky, které chcete kopírovat.
- 2 Vyberte jeden nebo více klíčových snímků. (Stisknutím klávesy Shift a klepnutím můžete vybrat několik klíčových snímků).
- 3 Zvolte příkaz Úpravy > Kopírovat.
- 4 Na časové ose vyberte klip, do kterého chcete vložit klíčové snímky.
- 5 V nabídce vlastnosti efektu nad klipem vyberte vlastnost, do které chcete vložit klíčové snímky. Pokud se tato vlastnost v nabídce nezobrazí, aplikujte nejprve efekt obsahující tuto vlastnost.
- 6 Přesuňte indikátor aktuálního času do časového bodu, kde chcete, aby se klíčové snímky zobrazily.
- 7 Zvolte příkaz Úpravy > Vložit.

Odstranění klíčových snímků

Můžete odstranit jednotlivé klíčové snímky z vlastnosti efektu, odstranit všechny klíčové snímky z jedné vlastnosti efektu nebo odstranit všechny klíčové snímky ze všech vlastností daného efektu.


Další témata nápovědy

„[Odstranění efektu](#)“ na stránce 151

„[Aplikování a náhled efektů](#)“ na stránce 147

Odstranění klíčového snímku



❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Vyberte klip a klepnutím na tlačítko Upravit efekty v zobrazení Efekty na panelu Úlohy zobrazte zobrazení Vlastnosti. (Pokud je oblast klíčových snímků skryta, klepněte na tlačítko Zobrazit klíčové snímky. Abyste oblast klíčových snímků viděli, může být nutné zvětšit zobrazení Vlastnosti.) Vyberte jeden nebo více klíčových snímků a stiskněte klávesu Delete. Nebo v zobrazení Vlastnosti přetáhněte indikátor aktuálního času na požadovaný klíčový snímek a klepněte na tlačítko Přidat nebo odstranit klíčový snímek.
- Na časové ose klepněte na nabídku vlastností efektu (černý trojúhelník) nad klipem a vyberte vlastnost obsahující daný klíčový snímek. Vyberte klíčový snímek a stiskněte klávesu Delete. Nebo přetáhněte indikátor aktuálního času na daný klíčový snímek a klepněte na tlačítko Přidat nebo odstranit klíčový snímek , které se nachází pod názvem stopy na časové ose.

Odstranění všech klíčových snímků z vlastnosti efektu


- 1 Vyberte klip na časové ose.
- 2 V zobrazení Efekty na panelu Úlohy klepněte na tlačítko Upravit efekty.
- 3 Pokud je oblast klíčových snímků skryta, klepněte na tlačítko Zobrazit klíčové snímky.

4 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li odstranit všechny klíčové snímky jedné vlastnosti efektu, rozbalte efekt a klepněte na tlačítko Přepnout animaci  vlevo od názvu vlastnosti.
- Chcete-li odstranit všechny klíčové snímky všech vlastností efektu, klepněte na tlačítko Přepnout animaci  vpravo od názvu efektu.

5 V okně požadujícím potvrzení odstranění klepněte na tlačítko OK.





Klíčové snímky budou trvale odstraněny a hodnota každé vlastnosti se stane hodnotou v aktuálním čase.

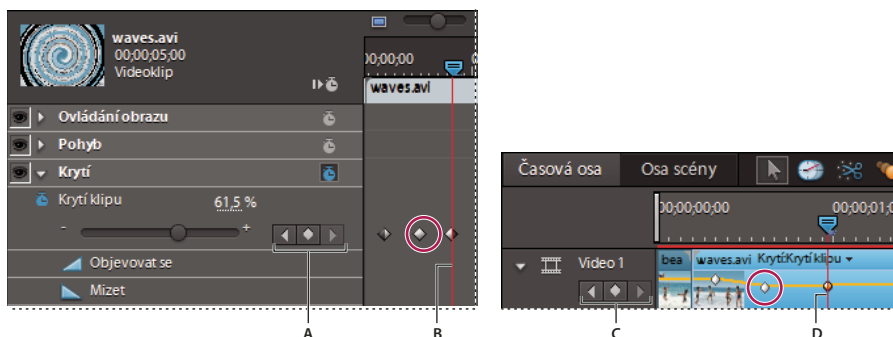
 *Odstraněné klíčové snímky nelze obnovit opětovným aktivováním tlačítka Přepnout animaci. Raději zvolte příkaz Úpravy > Zpět nebo akci odstraňte na panelu Historie.*

Nastavení klíčových snímků

Výběr klíčových snímků






Klíčové snímky můžete vybrat buď sekvenčně pomocí navigátora klíčových snímků, přesněji řečeno pomocí nástroje pro výběr, nebo můžete v zobrazení Vlastnosti na panelu Úlohy přichytit indikátor aktuálního času ke klíčovým snímkům a zvolit všechny klíčové snímky určité vlastnosti.

Jak na časové ose, tak v zobrazení Vlastnosti jsou vybrané klíčové snímky vyplněné , zatímco nevybrané snímky vyplněné nejsou . Navíc je v zobrazení Vlastnosti levá polovina počátečních klíčových snímků  a pravá polovina koncových klíčových snímků  tmavá.



Navigátor klíčových snímků

A. Navigátor klíčových snímků v zobrazení Vlastnosti B. Indikátor aktuálního času C. Navigátor klíčových snímků na časové ose D. Indikátor aktuálního času

- Chcete-li přesunout indikátor aktuálního času na požadovaný klíčový snímek, klepněte v navigátoru klíčových snímků (nachází se pod názvem stopy na časové ose a vpravo od názvu vlastnosti v zobrazení Vlastnosti) na tlačítko Přechod na předchozí klíčový snímek  nebo na tlačítko Přechod na následující klíčový snímek .
- Chcete-li vybrat určitý klíčový snímek, vyberte nástroj pro výběr  a klepněte na klíčový snímek. (Když na časové ose umístíte tento nástroj na klíčový snímek, změní se ukazatel na ikonu pro úpravy klíčového snímku .)
- Chcete-li vybrat více klíčových snímků, vyberte nástroj pro výběr , podržte klávesu Shift a vyberte klíčové snímky.
- Chcete-li vybrat všechny klíčové snímky dané vlastnosti, klepněte na název vlastnosti v zobrazení Vlastnosti. (Například klepnutím na položku Poloha vyberete všechny klíčové snímky Poloha v daném klipu.)

- Chcete-li přichytit indikátor aktuálního času ke klíčovému snímku, stiskněte klávesu Shift a v zobrazení Vlastnosti přetáhněte indikátor aktuálního času na klíčový snímek.

Zadání hodnot klíčových snímků

Chcete-li animovat efekt, zadejte hodnoty různých vlastností pro různé klíčové snímky. Hodnoty klíčových snímků můžete měnit buď v zobrazení Vlastnosti na panelu Úlohy, nebo na časové ose.


Změna hodnot klíčových snímků na časové ose je nevhodnější pro jednoduché nastavení krytí a hlasitosti. V případě podrobnějších změn použijte zobrazení Vlastnosti.



Další témata nápovědy

„Animace polohy klipu“ na stránce 212

„Ovládání změn mezi klíčovými snímky“ na stránce 210





Zadání hodnot klíčových snímků v zobrazení Vlastnosti

Chcete-li změnit hodnotu existujícího klíčového snímku v zobrazení Vlastnosti, umístěte indikátor aktuálního času na daný klíčový snímek. Pokud je stisknuté tlačítko Přepnout animaci  a změníte hodnotu vlastnosti tam, kde neexistuje žádný klíčový snímek, dojde k vytvoření nového klíčového snímku.

- 1 Vyberte klip na časové ose.
- 2 V zobrazení Efekty na panelu Úlohy klepněte na tlačítko Upravit efekty.
- 3 V zobrazení Vlastnosti rozbalte vlastnost efektu obsahující klíčové snímky, pro které chcete zadat hodnoty.
- 4 Klepnutím na tlačítko Přechod na předchozí klíčový snímek  nebo Přechod na následující klíčový snímek  zvolte klíčový snímek.
- 5 Přetáhněte nebo zadejte hodnotu vlastnosti.

Informace o specifických vlastnostech efektů viz „Přehled efektů“ na stránce 166.

Zadání hodnot klíčových snímků na časové ose

- 1 Klepněte na nabídku vlastností efektu (černý trojúhelník) nad klipem a vyberte vlastnost, kterou chcete změnit. (Abyste tuto nabídku viděli, může být nutné zvětšit zobrazení.)
- 2 Pomocí nástroje pro výběr  proveďte jeden z následujících postupů:
 - Chcete-li změnit jednotlivý klíčový snímek, přetáhněte jej. (Ukazatel se změní na ikonu pro úpravy klíčového snímku .)
 - Chcete-li změnit několik klíčových snímků nebo více na sebe nenavazujících klíčových snímků, stiskněte klávesu Shift, klepněte a poté táhněte ukazatelem. (Ukazatel se změní na ikonu pro úpravy klíčového snímku .)
 - Chcete-li změnit graf klíčového snímku, přetáhněte jej. (Ukazatel se změní na ikonu pro úpravy grafu .)



Poznámka: Při přetahování klíčového snímku nebo grafu zobrazuje hrot nástroje jeho umístění a hodnotu. Všimněte si, že vlastnost efektu určuje zobrazované jednotky a hodnoty.

Posouvání klíčových snímků

Při posouvání klíčových snímků posouváte v nich obsažené hodnoty a nastavení. Posouvání klíčových snímků představuje snadný způsob změny rychlosti animací. Posouváním klíčových snímků dále od sebe zpomalíte animaci a jejich posouváním blíže k sobě animaci zrychlíte.

Klíčové snímky můžete posouvat nad další klíčové snímky nebo až za ně. Můžete je přetáhnout i za počáteční a koncové body klipu, ale jsou omezeny počátkem a koncem zdrojového média.

- Chcete-li posunout klíčový snímek, přetáhněte ikonu klíčového snímku na požadovaný čas.
- Chcete-li posunout více klíčových snímků, stiskněte klávesu Shift a klepnutím vyberte několik klíčových snímků a přetáhněte je na požadovaný čas. Všechny zvolené klíčové snímky si zachovají své relativní pozice.

Poznámka: První klíčový snímek vždy používá ikonu Počáteční klíčový snímek  a poslední klíčový snímek vždy používá ikonu Koncový klíčový snímek . Posunete-li prostřední klíčový snímek za první nebo poslední klíčový snímek, ikony se odpovídajícím způsobem změní.

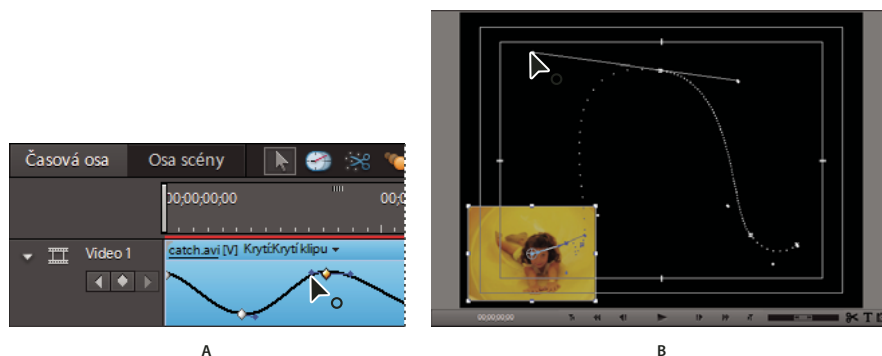
Ovládání změn mezi klíčovými snímky

Ovládání změn pomocí interpolace

Změna od jednoho klíčového snímku ke druhému se nazývá *interpolace*. Interpolace klíčových snímků může být buď časová (týkající se času), prostorová (týkající se prostoru), nebo obojí. Všechny klíčové snímky v aplikaci Adobe Premiere Elements používají časovou interpolaci. Při animaci efektů, například alfa záře, se používá časová interpolace. Animace polohy objektu používá prostorovou interpolaci, protože se musí pohybovat po cestě pohybu.

Klíčové snímky dále používají buď lineární, nebo Bézierovu interpolaci. Ve výchozím nastavení používá aplikace Adobe Premiere Elements lineární interpolaci vytvářející jednotnou rychlost změny mezi klíčovými snímky a dodávající animacím rytmický nebo mechanický vzhled. Potřebujete-li, aby se měnila rychlost, se kterou se mění vlastnosti efektů mezi jednotlivými klíčovými snímky, použijte Bézierovu interpolaci.

Metody interpolace se mohou lišit u jednotlivých klíčových snímků, takže určitá vlastnost se může zrychlovat od počátečního klíčového snímku a zpomalovat do následujícího klíčového snímku. Metody interpolace se obzvláště hodí v případech změny rychlosti pohybu animovaného klipu.



Nastavení interpolace klíčových snímků

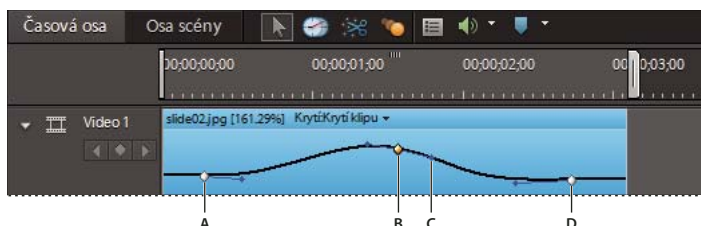
A. Nastavení plynulosti časové interpolace na časové ose B. Nastavení plynulosti prostorové interpolace na panelu Monitor

Ovládání rychlosti změny pomocí Bézierovy interpolace

Když zvolíte Bézierovu metodu interpolace, můžete přetáhnout Bézierova táhla některého klíčového snímku. Tato táhla jsou dvousměrné ovládací prvky, které mění křivku segmentu čáry mezi klíčovými snímky. Křivka, kterou vytvoříte, určuje rychlost změny mezi klíčovými snímky. Rovná čára mezi klíčovými snímky například způsobuje průběh změn jednotnou rychlostí od počátku až do konce, zatímco křivka ve tvaru kopce způsobí pomalý počátek změny, její zrychlení a poté pomalé ukončení.

Pracujete-li s prvním nebo s posledním klíčovým snímkem v animaci, objeví se Bézierova táhla pouze na pravé nebo levé straně klíčového snímku. Můžete upravit pouze odchozí křivku prvního klíčového snímku a příchozí křivku posledního.

Pracujete-li v animaci s mezilehlým klíčovým snímkem (nazývaným standardní klíčový snímek), objeví se Bézierova táhla na obou stranách klíčového snímku. U standardního klíčového snímku můžete upravovat jak odchozí, tak příchozí křivku.



Vzhled Bézierových táhel v závislosti na umístění klíčového snímku

A. Počáteční klíčový snímek B. Standardní klíčový snímek C. Táhlo klíčového snímku D. Koncový klíčový snímek

Přidání nebo úprava Bézierových táhel

- ❖ Chcete-li upravit rychlost prostorové interpolace, použijte panel Monitor a chcete-li upravit rychlost časové interpolace, použijte časovou osu. Použijte jeden z následujících postupů:
- Chcete-li ke klíčovému snímku přidat Bézierova táhla, klepněte pravým tlačítkem na klíčový snímek a v nabídce vyberte Bézierovu metodu interpolace.
- Sklon křivky můžete upravit přetažením Bézierova táhla nahoru nebo dolů.
- Rozsah vlivu křivky můžete upravit přetažením Bézierova táhla vlevo nebo vpravo.

Metody Bézierovy interpolace

V aplikaci Adobe Premiere Elements máte nad Bézierovými křivkami různou míru kontroly v závislosti na používaném typu Bézierovy interpolace.

Bézierova křivka Představuje ten nejpřesnější způsob ovládání, protože můžete ručně upravovat tvar segmentů cesty na obou stranách klíčového snímku. Na rozdíl od ostatních interpolačních metod fungují obě směrová táhla na Bézierově klíčovém snímku nezávisle, takže můžete vytvořit zakřivenou cestu pohybu, která se náhle změní na roh. Tato interpolační metoda je ideální pro nakreslení cesty pohybu se složitým tvarem.

Pokud aplikujete Bézierovu interpolaci na klíčový snímek vlastnosti efektu, dojde k vytvoření plynulého přechodu na obou stranách klíčového snímku. Počáteční umístění směrových táhel se vypočte pomocí stejné metody, která se používá u automatické Bézierovy interpolace.

Automatická Bézierova křivka Vytvoří plynulou rychlost změny v rámci klíčového snímku.

S tím, jak měníte hodnotu klíčového snímku automatické Bézierovy křivky, se automaticky mění polohy směrových táhel tak, aby se zachovala plynulá rychlost změny mezi klíčovými snímky. Tyto úpravy změny tvar segmentů na obou stranách klíčového snímku. Pokud předchozí a následující klíčové snímky také používají automatickou Bézierovu interpolaci, změny se tvar segmentů také na odlehle straně předchozího nebo následujícího klíčového snímku. Upravíte-li směr táhla automatické Bézierovy křivky ručně, převedete ji na spojitou Bézierovu křivku.


Spojitá Bézierova křivka Podobně jako automatická Bézierova interpolace vytváří i spojitá Bézierova interpolace plynule se měnící rychlost změn v rámci klíčového snímku. Poloha směrových táhel spojitě Bézierovy křivky se ale nastavuje ručně. Provedením úpravy změny tvar segmentů na jedné ze stran klíčového snímku. Aplikujete-li spojitou Bézierovu interpolaci na všechny klíčové snímky vlastnosti, dojde k úpravě hodnot jednotlivých klíčových snímků tak,

aby vznikly plynulé přechody mezi rychlostmi prováděných změn. Plynulé změny se zachovají i při posunutí klíčového snímku spojitě Bézierovy křivky.


Určení metody interpolace klíčového snímku


1 Vyberte klip na časové ose a zvolte příkaz Okna > Vlastnosti.

2 V zobrazení Vlastnosti na panelu Úlohy zkontrolujte ikonu klíčového snímku:

Lineární  Toto je výchozí metoda. Hodnoty jsou interpolovány rovnoměrně v průběhu času.

Pozdržet  Hodnoty nejsou interpolovány, ale zůstávají stejné až do následujícího klíčového snímku.

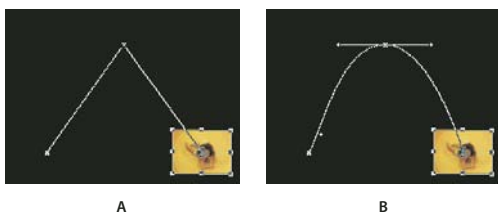
Automatická Bézierova křivka  Hodnoty jsou interpolovány plynule a přirozeně v průběhu přiblížení a průchodu klíčového snímku.

Jiné  Tuto ikonu používají všechny ostatní metody. Plynulost interpolace můžete ručně určit buď pomocí Bézierových táhel, nebo pomocí příkazů Zpomalit začátek nebo Zpomalit konec. (Tyto příkazy mění hodnoty pomaleji v průběhu přiblížení a opouštění klíčového snímku).

Změna metody interpolace klíčového snímku


❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Na časové ose nebo v zobrazení Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) klepněte pravým tlačítkem na klíčový snímek a vyberte metodu interpolace. Chcete-li zvolit metodu interpolace pro druhou polovinu klíčového snímku, klepněte pravým tlačítkem na snímek podruhé.
- Stisknutím klávesy Ctrl a klepnutím na klíčový snímek na časové ose můžete procházet různými metodami interpolace a následně jednu z nich vybrat.



Změna interpolace klíčového snímku

A. Lineární prostorový klíčový snímek B. Bézierova interpolace

 Chcete-li rychle upravit interpolaci klíčového snímku, použijte příkazy Zpomalit začátek a Zpomalit konec.

Animace polohy klipu

Animace klipu

Manipulováním s klipem přímo na panelu Monitor a nastavením klíčových snímků na časové ose nebo v zobrazení Vlastnosti můžete vytvářet animace, vsazení a rozdělené obrazovky. Nastavením polohy a měřítka klipu na panelu Monitor můžete odkrýt klipy pod ním a vytvářet zajímavé kompozice.

Při animování polohy klipu je pohyb klipu představován cestou pohybu na panelu Monitor. Malé bílé znaky X představují polohy klíčových snímků, tečkované čáry představují polohy interpolovaných snímků a kulatý symbol kotevního bodu představuje střed klipu v aktuálním snímku. Mezery mezi tečkami označují rychlost mezi klíčovými snímky: široké mezery označují rychlý pohyb, zatímco tečky nacházející se těsně vedle sebe označují pomalejší pohyb.



Cesta pohybu na panelu Monitor
A. Rychlý pohyb B. Pomalý pohyb

- 1 Vyberte klip na časové ose.
- 2 Klepněte na tento klip na panelu Monitor. Na jeho obvodu se zobrazí táhla.

Poznámka: Pokud táhla klipu nevidíte, zmenšete úroveň zvětšení panelu Monitor tak, aby se objevila šedá pracovní plocha.

- 3 Na časové ose přemístěte indikátor aktuálního času na místo, kde chcete zahájit animaci, tj. na jakýkoli snímek nacházející se mezi aktuálními počátečními a koncovými body klipu.
- 4 V zobrazení Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) rozbalte efekt Pohyb a klepněte na tlačítko Přepnout animaci . U indikátoru aktuálního času se objeví ikona klíčového snímku pro každou vlastnost. (Pokud je oblast klíčových snímků skryta, klepněte na tlačítko Zobrazit klíčové snímky. Abyste oblast klíčových snímků viděli, může být nutné zvětšit zobrazení Vlastnosti.)
- 5 Na panelu Monitor můžete změnit hodnotu klíčového snímku umístěním ukazatele poblíž jednoho z osmi čtvercových táhel klipu a následným použitím jednoho z následujících ukazatelů:

Ukazatel pro výběr Nastaví hodnotu polohy.

Ukazatel otočení Nastaví hodnotu otočení.

Ukazatel měřítka Nastaví hodnotu měřítka.

Poznámka: Pokud táhla klipu zmizí, vyberte znovu efekt Pohyb v zobrazení Vlastnosti.

- 6 Na časové ose nebo v zobrazení Vlastnosti přesuňte indikátor aktuálního času do místa, kde chcete vytvořit nový klíčový snímek s novými hodnotami.
- 7 Na panelu Monitor nastavte nové hodnoty pomocí manipulace s klipem stejně jako v kroku 5. V místě indikátoru aktuálního času se objeví nový klíčový snímek.
- 8 Podle potřeby opakujte kroky 6 a 7.





Chcete-li umístit klip mimo obrazovku, udržujte pracovní plochu viditelnou, protože pracovní plocha se nachází mimo viditelnou plochu obrazovky.

Další témata nápovědy

„Porovnání standardních a pevných efektů“ na stránce 145

Animování pevných efektů Krytí a Hlasitost

- 1 Vyberte klip na časové ose.
- 2 V zobrazení Efekty na panelu Úlohy klepněte na tlačítko Upravit efekty.

- 3 V zobrazení Vlastnosti umístěte indikátor aktuálního času do místa, kde chcete, aby animace začínala.
- 4 Klepněte na tlačítko Zesílení .
- 5 Přesuňte indikátor aktuálního času tam, kde chcete, aby animace končila.
- 6 Klepněte na tlačítko Zeslabení .

Nastavení cesty pohybu klipu

Cestu pohybu můžete upravit přetažením polohového klíčového snímku (označený bílým znakem X) na panelu Monitor.

- 1 Na časové ose vyberte klip obsahující klíčové snímky efektu Pohyb.
- 2 Klepněte na tento klip na panelu Monitor. Zobrazí se jeho cesta pohybu.
- 3 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li posunout existující klíčový snímek, přetáhněte táhlo klíčového snímku na panelu Monitor.
 - Chcete-li vytvořit nový polohový klíčový snímek, nastavte aktuální čas mezi existující klíčové snímky a přetáhněte obraz v panelu Monitor. Objeví se nový klíčový snímek.



Chcete-li změnit časování klíčových snímků, posuňte klíčové snímky v zobrazení Vlastnosti.

Další témata nápovědy

„[Porovnání standardních a pevných efektů](#)“ na stránce 145

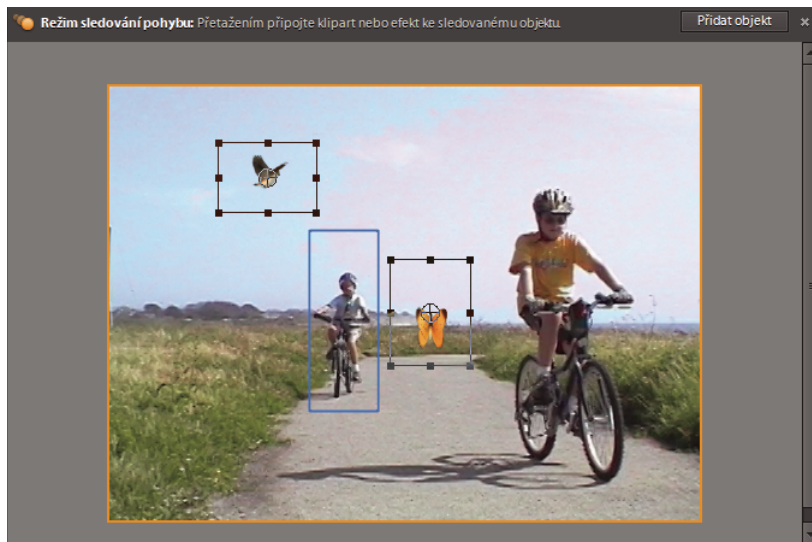
„[Posouvání klíčových snímků](#)“ na stránce 209

Efekt Sledování pohybu

K určitým částem klipu můžete připojovat obrazy, jako jsou například kliparty nebo obláčky (například bubliny s myšlenkami nebo s řečí). Ve vašem klipu je například osoba A procházející se v parku. Vedle osoby A chcete přidat motýla. Také chcete, aby se tento motýl pohyboval stejně jako osoba A. Pomocí aplikace Adobe® Premiere® Elements 9 můžete tento efekt vytvořit. Aplikace Adobe Premiere Elements sleduje pohyb osoby a vytvoří datovou cestu pohybu. Datové cesty pohybu vznikají, když jsou klipy analyzovány pomocí nástroje automatický analyzátor. Když na časovou osu nebo na panel Osa scény umístíte klip, který ještě není analyzovaný, provede se jeho automatická analýza. Když přidáte k pohybujícímu se objektu klipart, neprovede se změna jeho velikosti společně s tímto pohybujícím se objektem. Pokud například sledujete osobu přicházející směrem ke kameře a připojíte klipart, velikost tohoto klipartu se nebude měnit společně s velikostí osoby.




Sledování pohybu funguje nejlépe u klipů vyznačujících se minimálním pohybem kamery a jasným pohybem předmětu.



Sledování pohybu

Manuální sledování pohybu

Aplikace Adobe Premiere Elements umožňuje přejít do režimu manuálního sledování pohybu.

- 1 Přetáhněte klip na časovou osu nebo na panel Osa scény.
- 2 Klepněte na klip na časové ose nebo na panel Osa scény a klepněte na ikonu Sledování pohybu .

Zobrazí se dialog Sledování pohybu.

- 3 Klepnutím na tlačítko Ne zapněte režim Manuální sledování pohybu. V tomto režimu můžete označit objekt pro manuální sledování. Další informace o označování objektů pro manuální sledování viz „[Sledování pohybu neanalyzovaných klipů z časové osy nebo panelu Osa scény](#)“ na stránce 216.


Poznámka: Abyste zabránili nevhodnému sledování v průběhu práce v režimu manuálního sledování, nezapomeňte sledovaný objekt uzavřít. Pokud chcete například sledovat hlavu člověka, musejí okraje rámečku obsahovat okraje jeho hlavy. Neměl by obsahovat velká prázdná místa.

Sledování pohybu v neanalyzovaných klipech z pracovní plochy Upořádat

U neanalyzovaných klipů můžete spustit sledování pohybu analyzováním klipů z pracovní plochy Upořádat.

- 1 Na pracovní ploše Upořádat klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na klip a vyberte příkaz Spustit automatický analyzátor.

Poznámka: Automatický analyzátor provede analýzu klipu. Předvolby automatického analyzátoru se nastavují v aplikaci Elements Organizer. Můžete vybrat nebo zrušit výběr filtrů, které chcete, aby aplikace Elements Organizer analyzovala. V případě sledování pohybu zkontrolujte, jestli je v předvolbách automatického analyzátoru vybrán filtr Pohyb objektu.

- 2 Umístěte analyzovaný klip na časovou osu nebo na panel Osa scény.
- 3 Chcete-li zapnout režim Sledování pohybu, klepněte na ikonu Sledování pohybu , nacházející se vlevo od ovládacích prvků zvětšení.
- 4 V režimu Sledování pohybu se v okně Monitor zobrazí pouze obsah vybraného klipu a nikoli složené zobrazení se všemi klipy. Automaticky sledované objekty jsou v okně Monitor zvýrazněny žlutými rámečky.

Poznámka: Kromě automaticky sledovaných objektů můžete ručně označit další objekty pro sledování. Klepněte na tlačítko Přidat objekt a označte nové objekty pro sledování.

- 5 Přetáhněte obraz klipartu do okna Monitor. Obraz klipartu můžete připojit ke sledovanému objektu (rámečku), jakmile se barva sledovaného objektu změní ze žluté na modrou. Ke sledovanému objektu můžete také přidat efekty. Další informace viz „Maska efektů“ na stránce 217.

Poznámka: Když přetáhnete klipart, dojde k automatickému zvýraznění jednoho ze sledovaných objektů. Chcete-li vybrat jiný sledovaný objekt, pokračujte v přetahování klipartu přes další sledované objekty, dokud se modré zvýraznění nepřesune na požadovaný sledovaný objekt.

- 6 Umístěte klipart do požadovaného sledovaného objektu a uvolněním tlačítka myši připojte klipart k cestě pohybu.


Důležité: Klipart připojený k určitému objektu nelze odpojit a připojit jej k jinému objektu. Pokud jste ale připojili klipart k nesprávnému objektu a přetáhli jste klip na monitor, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) a klipart odstraňte. Znovu klipart přetáhněte a připojte jej k požadovanému objektu.

- 7 Chcete-li aplikovat klipart na cestu pohybu a vytvořit potřebné klíčové snímky, klepnutím zpět na časové ose nebo na panelu Osa scény opusťte režim Sledování pohybu.

Důležité: Chcete-li generovat klíčové snímky, můžete na ovládacím panelu v okně Monitor klepnout na navigační tlačítko Následující snímek.

Sledování pohybu neanalyzovaných klipů z časové osy nebo panelu Osa scény

U neanalyzovaných klipů můžete spustit sledování pohybu následujícími kroky:

- 1 Přetáhněte klip na časovou osu nebo na panel Osa scény.
- 2 Klepněte na klip na časové ose nebo na panelu Osa scény a klepněte na ikonu Sledování pohybu .

Zobrazí se dialog Sledování pohybu.

- 3 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepnutím na tlačítko Ano analyzujte klip. Analýza se provede pouze pro filtr Sledování pohybu a zapne se režim Sledování pohybu. V režimu Sledování pohybu se v okně Monitor zobrazí pouze obsah vybraného klipu a nikoli složené zobrazení se všemi klipy. Automaticky sledované objekty jsou v okně Monitor zvýrazněny žlutými rámečky.
- Klepnutím na tlačítko Ne zapněte režim Manuální sledování pohybu. V tomto režimu můžete označit objekt pro manuální sledování.

Poznámka: Pokud jste klepli na tlačítko Ano, přejděte na krok 5. Pokud jste klepli na tlačítko Ne, přejděte na krok 4.

- 4 Přetažením zobrazeného rámečku označte objekt a klepnutím na tlačítko Sledovat objekty zahajte sledování cesty pohybu sledovaného objektu. Sledovaný objekt se zobrazí jako žlutý rámeček. Chcete-li sledovat více objektů, klepněte znovu na tlačítko Přidat objekt a přidejte nové objekty pro sledování.
- 5 Přetáhněte obraz klipartu do okna Monitor. Obraz klipartu můžete připojit ke sledovanému objektu (rámečku), jakmile se barva sledovaného objektu změní ze žluté na modrou. Ke sledovanému objektu můžete také přidat efekty. Další informace viz „Maska efektů“ na stránce 217.

Poznámka: Když přetáhnete klipart, dojde k automatickému zvýraznění jednoho ze sledovaných objektů. Chcete-li vybrat jiný sledovaný objekt, pokračujte v přetahování klipartu přes sledované objekty, dokud se modré zvýraznění nepřesune na požadovaný sledovaný objekt.


- 6 Umístěte klipart do požadovaného sledovaného objektu a uvolněním tlačítka myši připojte klipart k cestě pohybu.

Důležité: Klipart připojený k určitému objektu nelze odpojit a připojit jej k jinému objektu. Pokud jste ale připojili klipart k nesprávnému objektu a přetáhli jste klip na monitor, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) a tento klipart odstraňte. Znovu klipart přetáhněte a připojte jej k požadovanému objektu.

- 7 Chcete-li aplikovat klipart na cestu pohybu a vytvořit potřebné klíčové snímky, klepnutím zpět na časové ose nebo na panelu Osa scény opusťte režim Sledování pohybu.

Důležité: Chcete-li generovat klíčové snímky, můžete na ovládacím panelu v okně Monitor klepnout na navigační tlačítko *Následující snímek*.

Sledování pohybu u analyzovaných klipů

- 1 Umístěte analyzovaný klip na časovou osu nebo na panel Osa scény.
- 2 Chcete-li zapnout režim Sledování pohybu, klepněte na ikonu Sledování pohybu , nacházející se vlevo od ovládacích prvků zvětšení.
- 3 V režimu Sledování pohybu se v okně Monitor zobrazí pouze obsah vybraného klipu a nikoli složené zobrazení se všemi klipy. Automaticky sledované objekty jsou v okně Monitor zvýrazněny žlutými rámečky.

Poznámka: Kromě automaticky sledovaných objektů můžete ručně označit další objekty pro sledování. Klepněte na tlačítko *Přidat objekt* a označte nové objekty pro sledování.

- 4 Přetáhněte obraz klipartu do okna Monitor. Obraz klipartu můžete připojit ke sledovanému objektu (rámečku), jakmile se barva sledovaného objektu změní ze žluté na modrou. Ke sledovanému objektu můžete také přidat efekty. Další informace viz „[Maska efektů](#)“ na stránce 217.

Poznámka: Když přetáhnete klipart, dojde k automatickému zvýraznění jednoho ze sledovaných objektů. Chcete-li vybrat jiný sledovaný objekt, pokračujte v přetahování klipartu přes sledovaný objekt, dokud se modré zvýraznění nepřesune na požadovaný sledovaný objekt.

- 5 Umístěte klipart do požadovaného sledovaného objektu a uvolněním tlačítka myši připojte klipart k cestě pohybu.

Důležité: Po připojení k objektu již nemůžete tento klipart odpojit a připojit k jinému objektu. Pokud jste ale připojili klipart k nesprávnému objektu a přetáhli jste klip na monitor, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) a tento klipart odstraňte. Znovu klipart přetáhněte a připojte jej k požadovanému objektu.

- 6 Chcete-li aplikovat obraz na cestu pohybu a vytvořit potřebné klíčové snímky, klepnutím zpět na časové ose nebo na panelu Osa scény opusťte režim Sledování pohybu.

Důležité: Chcete-li generovat klíčové snímky, můžete na ovládacím panelu v okně Monitor klepnout na navigační tlačítko *Následující snímek*.

Maska efektů

Maska efektů umožňuje aplikovat efekty na vybranou oblast klipu.


- 1 Vyberte klip na časové ose.
- 2 Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na klip a vyberte příkaz *Maska efektů > Aplikovat*. Na panelu Monitor se objeví obdélník označující oblast pro aplikování masky efektů. Přetáhněte tento obdélník do oblasti, kde chcete masku efektů aplikovat. Velikost obdélníku můžete upravit pomocí táhel v jednotlivých rozích.

Poznámka: Můžete také vybrat možnost *Klip > Maska efektů > Použít*.

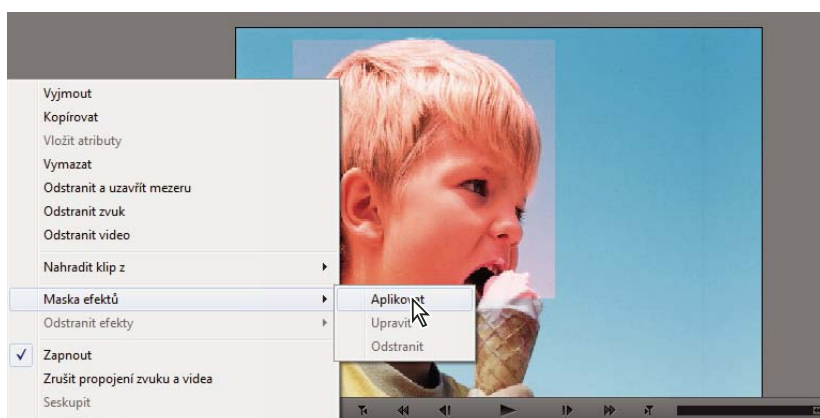
- 3 Na panelu Úlohy vyberte položku *Upravit > Efekty*.
- 4 Vyberte efekt, který chcete přidat do klipu, a klepněte na tlačítko *Použít*.

Efekt se přidá do oblasti vybrané v klipu. Efekty dříve přidané do klipu se také přesunou do masky.

Masku efektů můžete také aplikovat v režimu Sledování pohybu.

- 1 Na časové ose nebo na panelu Osa scény vyberte klip.
- 2 Vyberte klip a klepnutím na tlačítko  zapněte režim Sledování pohybu.
- 3 Vyberte jeden ze sledovaných objektů (zobrazen žlutým rámečkem).
- 4 Zvolte příkaz Úpravy > Efekty.
- 5 Na panelu Monitor přetáhněte požadovaný efekt na sledovaný objekt.

Maska efektu bude aplikována automaticky a maska se bude pohybovat společně s pohybujícím se objektem. Pokud aplikujete na jeden klip více efektů, budou všechny efekty používat stejnou masku.



Maskování efektů

Úpravy nebo odstranění masky efektů

Masku efektů můžete upravit jedním z následujících postupů:

- Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na klip a vyberte příkaz Maska efektů > Upravit.
- Zvolte příkaz Klip > Maska efektů > Upravit.

Dojde k výběru aplikované masky, a nyní můžete upravit velikost této masky nebo ji přesunout nebo přidat, či odebrat efekty.

Pomocí jednoho z následujících postupů můžete odstranit masku efektů:

- Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na klip a vyberte příkaz Maska efektů > Odstranit.
- Zvolte příkaz Klip > Maska efektů > Odstranit.

Maska je odstraněna a efekty přidávané do masky se nyní aplikují na celý klip.

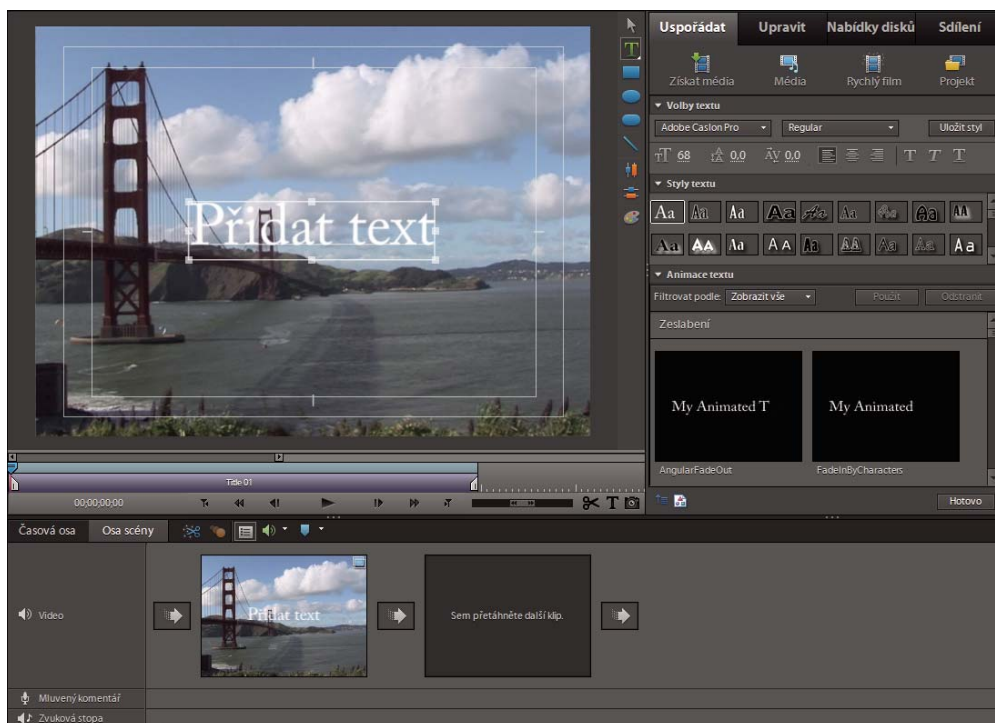
Kapitola 12: Vytváření titulků

Pomocí aplikace Adobe Premiere Elements lze navrhovat vlastní titulky a grafiku. Titulky slouží mnoha účelům, od identifikace lidí a míst na obrazovce po zobrazování závěrečných filmových titulků. Můžete vytvořit vlastní text titulků a ten pak umístit na stávající videoklip nebo použít některou z předloh titulků obsažených v aplikaci. Kromě toho je možné u titulků nastavit rolování, posouvání, blednutí nebo postupné zvětšování do zobrazení, použít kterýkoli styl textu obsažený v aplikaci nebo vlastnímu textu přiřadit libovolný formát a barvu.

Vytváření a ořezávání titulků

Umísťování titulků

Než vytvoříte titulek, vyberte pro něj místo. Titulek, který vytvoříte pomocí nabídky Titulek, bude ve výchozím nastavení umístěn na prvním videoklipu v projektu. Lze ho také umístit do prázdné oblasti časové osy bez videa. Použijete-li tuto druhou možnost, můžete později titulek přetažením překrýt přes video.



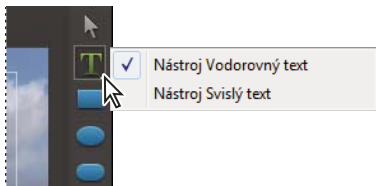
Umísťení titulků

Vytvoříte-li titulek v prázdné oblasti, aplikace Adobe Premiere Elements ho umístí do stopy Video 1 časové osy a do prázdné cílové oblasti v panelu Osa scény.


Poznámka: Pokud přetáhnete klip na titulek v panelu Osa scény nebo jej umístíte do stopy nad titulkem v časové ose, klip zakryje titulek, který pak zmizí z panelu Monitor. Chcete-li, aby byl titulek opět viditelný, klepněte na tlačítko Časová osa a přetáhnete titulek do stopy videa výše, než je stopa obsahující klip.

Vytvoření statického titulku



Nástroje pro vytváření titulků v aplikaci Adobe Premiere Elements jsou výkonné a jejich používání je snadné. Lze použít libovolné písmo nainstalované v počítači a pomocí nástrojů pro tvorbu tvarů vytvářet grafické objekty. Lze také používat předlohy, přednastavené styly textu nebo obrazy dodané spolu s aplikací. Text titulku může běžet vodorovně nebo svisle. Titulky je možné roztahovat nebo zmenšovat a přiřadit jim barvy nebo stíny.



Výběr vodorovného nebo svislého textu pro titulky

- 1 V panelu Osa scény nebo v časové ose proveďte jednu z následujících akcí:
 - Chcete-li nový titulek umístit na videoklip, vyberte klip.
 - Chcete-li přidat titulek, aniž by pod ním bylo umístěno video, vyberte první klip v panelu Osa scény nebo v časové ose. V zobrazení Uspořádat panelu Úlohy klepněte na položku Projekt, pak klepněte na tlačítko Nová položka  a vyberte možnost Video – černá. Nový černý videoklip přetáhněte na začátek filmu v panelu Osa scény nebo v časové ose.
 - Chcete-li přidat titulek bez videa, klepněte na ikonu T na panelu Monitor. Automaticky se vytvoří výchozí titulek s černým pozadím.
- 2 Vyberte překrývající klip nebo černý videoklip, zvolte příkaz Uspořádat > Projekt a pak klepněte na tlačítko Nová položka. V kontextové nabídce vyberte položku Titulek.

Aplikace Adobe Premiere Elements umístí výchozí text na panel Monitor v režimu úprav titulku.

- 3 Proveďte jednu z následujících akcí:
 - Chcete-li přidat vodorovný text, poklepejte na výchozí text a přepište jej.
 - Chcete-li přidat svislý text, klepněte na tlačítko Nástroj text  a podržte myš. Pak vyberte nástroj svislý text. Klepněte uvnitř panelu Monitor a zadejte titulek.
- 4 Klepněte na nástroj pro výběr na panelu Monitor  a přemístěte text podle potřeby.

Titulek je nyní uložen a přidán do zobrazení Projekt panelu Úlohy a do panelu Osa scény nebo časové osy.

Další témata nápovědy

„Vytvoření titulku z předlohy“ na stránce 224

„Export souboru titulku“ na stránce 239

„Úpravy a formátování textu“ na stránce 225

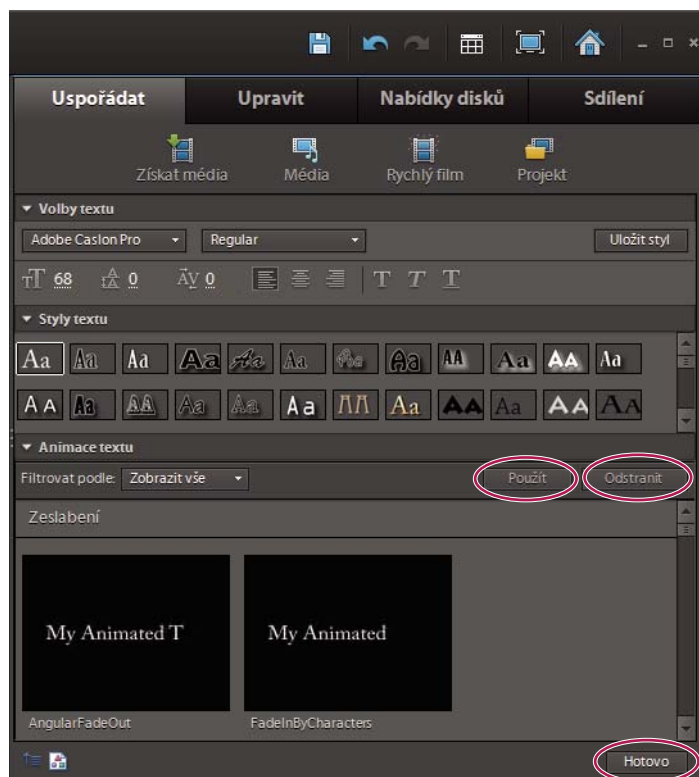
„Aplikování stylů na text a grafiky“ na stránce 229

Vytvoření titulku s animovaným textem

Na libovolný statický titulek je možné snadno aplikovat přednastavenou animaci. *Přednastavení animace textu* slouží k rychlé a snadné animaci znaků v titulku, aby bledly nebo se objevovaly v zobrazení, případně přilétaly z horního nebo dolního okraje obrazovky. Použijete-li například přednastavení Roztímat po znacích, budou se postupně zobrazovat jednotlivé znaky, dokud nebude titulek kompletní.

Vytváření titulků

Chcete-li přehrát náhled animace, umístěte ukazatel na miniaturu animace na panelu Úlohy v části Animace textu. (Chcete-li zobrazit část Animace textu, vyberte titulek, aby panel Úlohy přešel do zobrazení úprav titulku.)



Ovládací prvky animace textu

1 Proveďte jednu z následujících akcí:

- V panelu Osa scény vyberte překrývající klip. Přejděte na panel Monitor, klepněte na klip a pak poklepejte na text titulku.
- Poklepejte na klip titulku v časové ose.

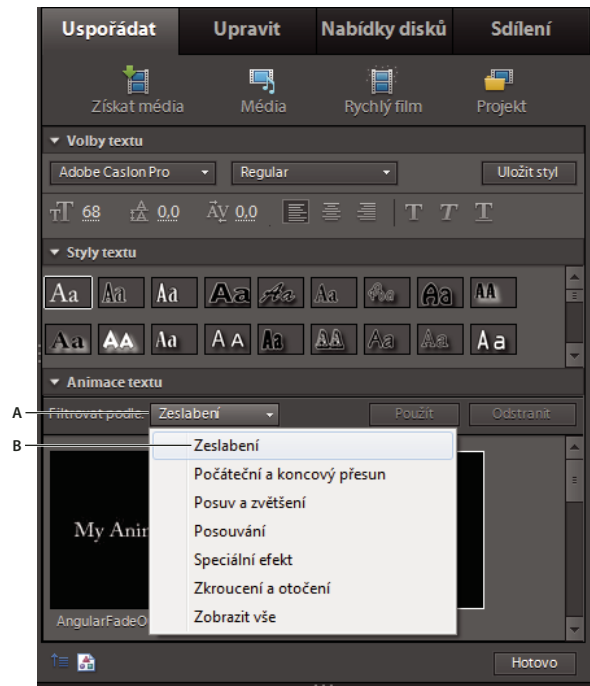
Panel Úlohy se změní a zobrazí se na něm možnosti textu.

2 V nabídce Animace textu na panelu Úlohy vyberte přednastavení animace.

3 Jedním z následujících postupů toto přednastavení aplikujte na titulek:

- Klepněte na tlačítko Použít.
- Přetáhněte přednastavení do okna Monitor a umístěte ho na text titulku.

4 Klepnutím na tlačítko Hotovo v dolní části panelu Úlohy ukončíte zobrazení úprav titulku.

Vytváření titulků

A. Přednastavení animace textu B. Nabídky kategorií přednastavení

Poznámka: Chcete-li z titulku odstranit animaci, vyberte text titulku a klepněte na tlačítko Odstranit v pravém horním rohu části Animace textu na panelu Úlohy.

Vytvoření rolujícího nebo posouvajícího se textu

Ačkoliv pro některé projekty mohou postačovat statické titulky, grafiky a obrazy, jiné projekty vyžadují titulky, které se pohybují. Pomocí možností rolování a posouvání můžete okamžitě vytvořit pohyblivé titulky s profesionálním vzhledem. Délka titulku v časové ose určuje rychlost pohybu. Čím více klip prodloužíte, tím pomalejší bude pohyb.

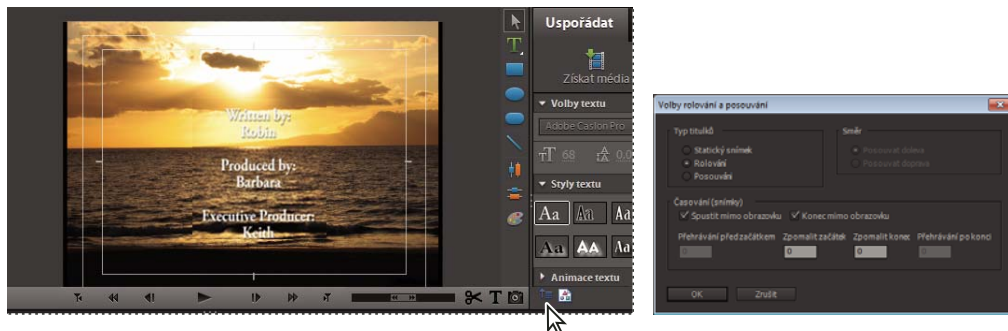
Rolující titulky – znaky se pohybují svisle přes obrazovku.

Posouvající se titulky – znaky se pohybují vodorovně přes obrazovku.

Klíčové snímky umožňují pohyb znaků přes vlastní cestu, kterou vytvoříte nastavením klíčových snímků s různými polohami v několika bodech v čase.

Poznámka: Rolování, posouvání ani klíčové snímky nelze aplikovat na titulek, v němž je použito přednastavení animace. Aplikováním přednastavení animace přepíšete všechna nastavení rolování, posouvání a klíčových snímků.

Možnosti rolování a posouvání lze použít ke změně rolujícího titulku na posouvající se a naopak, určit směr posouvání a nastavit časování pohybu.




Rolující titulek se obvykle používá pro závěrečné titulky.

Další témata nápovědy

„Animace polohy klipu“ na stránce 212

Vytvoření rolujícího nebo posouvajícího se textu


- 1 Proveďte jednu z následujících akcí:
 - Chcete-li vytvořit rolující titulek, zvolte příkaz Titulek > Nový titulek > Výchozí rolování.
 - Chcete-li vytvořit posouvající se titulek, zvolte příkaz Titulek > Nový titulek > Výchozí posouvání.
- 2 Vytvořte pro titulek textové a grafické objekty. Pomocí posuvníku rolování na panelu Monitor zobrazíte oblasti titulku mimo obrazovku. Po přidání titulku do panelu Osa scény nebo časové osy budou skryté oblasti mimo obrazovku rolovat nebo se budou posouvat do zobrazení.
- 3 Klepněte na tlačítko Volby rolování a posouvání  v dolní části panelu Úlohy.
- 4 Nastavte možnosti podle potřeby a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: Směr lze určit pouze u posouvajících se titulků. Rolující titulky se vždy pohybují z dolního okraje obrazovky k hornímu.

Nastavení možností rolování a posouvání

- 1 Proveďte jednu z následujících akcí:
 - V panelu Osa scény vyberte překrývající klip. Přejděte na panel Monitor, klepněte na klip a pak poklepejte na text titulku.
 - Poklepejte na klip titulku v časové ose. (V případě potřeby rolujte stopy videa nahoru ke stopě Video 2.)

Panel Úlohy se změní a zobrazí se na něm možnosti textu.

- 2 Klepněte na tlačítko Volby rolování a posouvání  v dolní části panelu Úlohy a následující možnosti nastavte podle potřeby. Klepnutím na panel Úlohy mimo rámeček uložíte převedený titulek.

Typ titulků Určuje druh požadovaného titulku. Po převodu rolujícího nebo posouvajícího se titulku na statický titulek budou rámečky vytvořené pro rolování nebo posouvání zasahovat do oblastí mimo obrazovku.

Spustit mimo obrazovku Určuje, že rolování nebo posouvání začne v neviditelné oblasti a bude postupovat do zobrazení.

Konec mimo obrazovku Určuje, že rolování nebo posouvání bude pokračovat, dokud nebudou objekty mimo zobrazení.

Přehrávání před začátkem Určuje počet snímků, které budou přehrávány před začátkem rolování nebo posouvání.

Zpomalit začátek Určuje počet snímků, v nichž se bude titulek posouvat nebo rolovat pomalu stoupající rychlostí, dokud nedosáhne rychlosti přehrávání.

Zpomalit konec Určuje počet snímků, v nichž se bude titulek posouvat nebo rolovat pomalu klesající rychlostí, dokud rolování nebo posouvání neskončí.

Přehrávání po konci Určuje počet snímků, které budou přehrávány po dokončení rolování nebo posouvání.


Posouvat doleva a Posouvat doprava Tyto možnosti určují směr pohybu při posouvání.

Vytvoření titulku z předlohy

Předlohy titulků obsažené v aplikaci Adobe Premiere Elements poskytují několik témat a přednastavených rozvržení, která urychlují a usnadňují návrh titulku. Některé předlohy obsahují grafické obrazy, které mohou vystihovat námět filmu, například novorozeně nebo prázdniny. Jiné obsahují zástupný text, který můžete nahradit závěrečnými titulky filmu. Některé předlohy mají průhledná pozadí (znázorněná černým pozadím), která umožňují sledovat video pod titulkem, jiné jsou zcela neprůhledné.

Každý textový nebo grafický objekt v předloze můžete snadno změnit tím, že ho vyberete a odstraníte nebo přepíšete. Do titulku lze objekty také přidávat. Jakmile provedete požadované úpravy, vaše jedinečná verze titulku bude uložena spolu s projektem, aniž by došlo ke změně výchozí předlohy.

***Poznámka:** Když aplikujete novou předlohu, její obsah překryje obsah stávající předlohy.*

1 Přejděte na panel Úlohy, klepněte na položku Upravit a pak klepněte na tlačítko Titulky .

2 Ve dvou nabídkách titulků vyberte kategorie předloh a přejděte k požadované předloze.

Při přidávání předloh titulků můžete pracovat v panelu Osa scény nebo v časové ose.

3 Pokud pracujete v panelu Osa scény, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přetáhněte předlohu titulku z panelu Úlohy do jedné z cílových oblastí v panelu Osa scény. Pokud se v cílové oblasti nachází klip, přesune se doprava a uvolní místo pro nový titulek.
- V panelu Osa scény vyberte klip a z panelu Úlohy přetáhněte předlohu na panel Monitor. Nový titulek bude umístěn na vybraném klipu.
- Vyberte klip na ose scén, vyberte předlohu, kterou chcete použít, a klepněte na tlačítko Použít.

4 Pokud pracujete v časové ose, proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přetáhněte předlohu titulku z panelu Úlohy na libovolné místo stopy videa v časové ose.
- Přetáhněte indikátor aktuálního času na místo, kam chcete vložit titulek, a předlohu přetáhněte na panel Monitor.
- Vyberte klip na časové ose, vyberte předlohu, kterou chcete použít, a klepněte na tlačítko Použít.

5 Titulek upravte podle potřeby.






Další témata nápovědy

„Přidávání obrazů do titulků“ na stránce 231

Oříznutí titulků

Chcete-li oříznout všechny instance titulku v celém filmu, použijte zobrazení Projekt panelu Úlohy. Chcete-li oříznout jednotlivou instanci titulku, vyberte ji v panelu Osa scény nebo v časové ose. Oříznutí instance ovlivní délku instance titulku v časové ose, nikoli délku původního klipu na panelu Úlohy.

Oříznutí všech instancí titulku

- 1 Přejděte na panel Úlohy, klepněte na položku Uspořádat a pak na tlačítko Projekt.
- 2 Poklepejte na titulek na panelu Úlohy. Titulek se zobrazí v okně Náhled.
- 3 V okně Náhled proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Přetažením táhla Nastavit začátek  nebo Nastavit konec  ořízněte titulek.
 - Chcete-li určit nový počáteční nebo koncový bod, přetáhněte indikátor aktuálního času na požadované místo a klepněte na tlačítko Nastavit začátek  nebo Nastavit konec .
- 4 Klepněte na tlačítko Zavřít  v okně Náhled.

Aplikace Adobe Premiere Elements uloží oříznutý titulek na panel Úlohy.

Oříznutí jednotlivé instance titulku na panelu Monitor


- 1 V panelu Osa scény vyberte klip titulku nebo klip, na němž je umístěn titulek.
- 2 Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na panel Monitor, vyberte příkaz Vybrat a zvolte název titulku, který chcete oříznout. Na miniaturní časové ose panelu Monitor se objeví reprezentace titulku jako levandulově modrý pruh obsahující název souboru titulku.



Titulek na miniaturní časové ose panelu Monitor

- 3 Na panelu Monitor přetáhněte táhlo Nastavit začátek  nebo Nastavit konec  reprezentace titulku a titulek ořízněte.

Oříznutí jednotlivé instance titulku v časové ose

- 1 Na jedné ze stop videa v časové ose vyhledejte titulek, který chcete oříznout. Možná bude nutné přetáhnout posuvník rolování stopy videa, aby se titulek zobrazil.
- 2 Přesouvejte kurzor přes kterýkoli konec titulku, dokud se nezmění na kurzor oříznutí s posunutím . Přetažením konce pak titulek ořízněte. Mezery se automaticky uzavřou. Pokud jste pro titulek vytvořili černý videoklip, i ten bude nutné oříznout.

Chcete-li provést oříznutí bez uzavření mezery, stiskněte klávesu Ctrl nebo Apple a přetáhněte konec klipu.

Úpravy a formátování textu

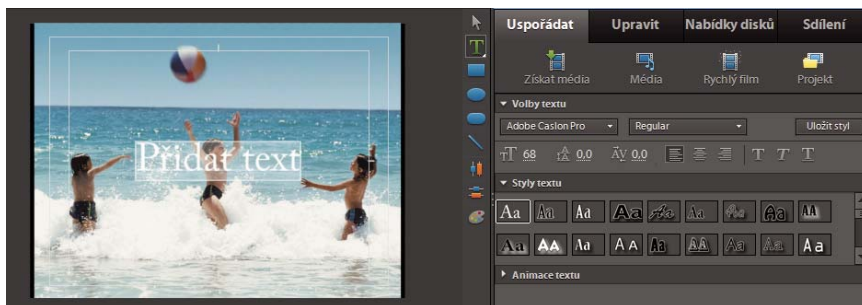
Výběr titulku pro úpravy

Aby bylo možné titulek upravit, je nutné ho vybrat na panelu Monitor.

- 1 Proveďte jednu z následujících akcí:
 - V panelu Osa scény vyberte klip titulku nebo klip, na němž je umístěn titulek. Přejděte na panel Monitor, klepnutím vyberte klip a poklepejte na text, který chcete upravit.

Vytváření titulků

- Na časové ose bude pravděpodobně nutné použít posuvníky podél pravé strany, aby se titulek zobrazil ve stopě Video, na niž byl použit.



Možnosti textu na panelu Úlohy

Objeví se nástroje pro úpravu titulků a nástroj se změní na nástroj text. Panel Úlohy se změní a zobrazí se na něm možnosti textu, kde můžete nastavit možnosti pro text v titulku.

2 Na panelu Monitor proveďte jednu z následujících akcí:

- Chcete-li přesunout bod vložení, klepněte mezi dvěma znaky nebo použijte klávesy Šipka doleva a Šipka doprava.
- Chcete-li vybrat jeden znak nebo skupinu navazujících znaků, zvýrazněte znaky tažením od blikajícího kurzoru bodu vložení.
- Chcete-li zformátovat celý textový nebo grafický objekt, vyberte ho klepnutím a změňte atributy.

Automatické zalamování textu

1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.

2 Proveďte jednu z následujících akcí:

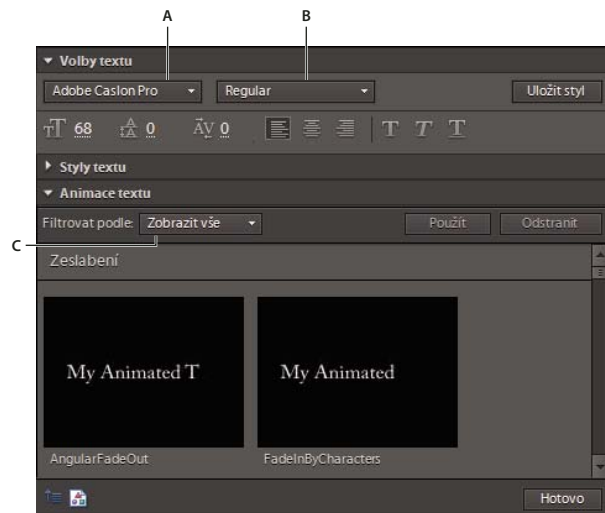
- Zvolte příkaz Titulek > Zalamování řádků.
- Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na panel Monitor a vyberte příkaz Zalamování řádků.

3 Klepněte na panel Monitor a zadejte titulek.

Slova se automaticky zalomí a nový řádek textu začne, když kurzor dospěje na okraj bezpečný pro titulky.

Nastavení písma, stylu a velikosti

Některé vlastnosti objektů, jako je barva výplně, stín atd., jsou společné pro všechny objekty, které vytvoříte, zatímco jiné vlastnosti jsou jedinečné pro textové objekty. Ovládací prvky textu, jako je Písmo, Styl písma a Zarovnání textu, naleznete na panelu Úlohy, v nabídce Titulek a v rozbalovací nabídce, která se objeví po klepnutí pravým tlačítkem (klepnutí se stisknutou klávesou Ctrl) na panelu Monitor. Další možnosti jsou k dispozici v dialogovém okně Barevné vlastnosti a v nabídce Titulek.

Vytváření titulků

Možnosti písma na panelu Úlohy

A. Možnosti písma B. Možnosti stylu písma C. Možnosti animace

Poznámka: Oblíbenou sadu atributů (barva, stín atd.) lze snadno aplikovat na libovolný objekt pomocí části Styly panelu Úlohy.

Další témata nápovědy

„Styly“ na stránce 229

Určení písma

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Na panelu Monitor vyberte text a proveďte jednu z následujících akcí:
 - V nabídce Písmo v části Volby textu na panelu Úlohy vyberte požadované písmo.

Určení stylu písma

Mnoho písem zahrnuje vestavěné varianty, například tučné písmo, kurzívu a úzké písmo. Konkrétní varianty závisí na písmu.

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Na panelu Monitor vyberte text.
- 3 V části Volby textu na panelu Úlohy proveďte některý z následujících úkonů:
 - V nabídce Styl písma vyberte požadovaný styl.
 - Klepněte na jednu nebo více ikon stylu písma: Tučné **T**, Kurzíva *T*, Podtržení T.

Poznámka: Pokud styl písma nezahrnuje tučnou variantu nebo kurzívu, příslušné ikony stylu písma budou zobrazeny jako neaktivní. Podtrhnout lze libovolné písmo.

Změna velikosti písma

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Na panelu Monitor vyberte text a proveďte jednu z následujících akcí:
 - V části Volby textu na panelu Úlohy změňte hodnotu velikosti **T**.


- Zvolte příkaz Titulek > Velikost a vyberte požadovanou velikost.

Nastavení mezer, zarovnání a orientace


Mezery mezi dvojicemi znaků se nazývají *vyrovnání párů*. V některých případech může být vhodné vyrovnání párů upravit, aby měl text příjemnější vzhled nebo aby řádek textu zabíral více nebo méně místa.

Mezery mezi řádky textu se nazývají *proklad*. V některých případech může být vhodné proklad upravit, aby měl blok textu příjemnější vzhled nebo aby zabíral více nebo méně místa na obrazovce.




Nastavení mezer mezi znaky textu

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Na panelu Monitor proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li upravit mezery v rozsahu znaků, vyberte rozsah textu nebo celý textový objekt.
 - Chcete-li upravit mezeru mezi dvěma znaky, nastavte mezi nimi bod vložení (blikající kurzor).
- 3 Změňte hodnotu vedle ikony Vyrovnání párů  na panelu Úlohy.

Nastavení mezer mezi řádky textu

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Na panelu Monitor proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li upravit mezery mezi všemi řádky textu, vyberte textový objekt.
 - Chcete-li upravit mezeru mezi dvěma řádky, nastavte bod vložení v libovolném místě druhého řádku.
- 3 Změňte hodnotu vedle ikony Proklad  na panelu Úlohy.

Změna zarovnání textu odstavce

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Na panelu Monitor vyberte textový objekt odstavce.
- 3 V části Volby textu na panelu Úlohy proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Chcete-li zarovnat text s levou stranou rámečku, klepněte na tlačítko Zarovná text doleva .
 - Chcete-li text v rámečku vystředit, klepněte na tlačítko Text na střed .
 - Chcete-li zarovnat text s pravou stranou rámečku, klepněte na tlačítko Zarovná text doprava .

Změna orientace textu

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Na panelu Monitor vyberte textový objekt.
- 3 Zvolte příkaz Titulek > Orientace a vyberte možnost Vodorovně nebo Svisle.

Přeformátování textu odstavce

- 1 Na panelu Monitor vyberte textový objekt odstavce.
- 2 Přetažením libovolného táhla ohraničovacího rámečku změňte velikost rámečku.

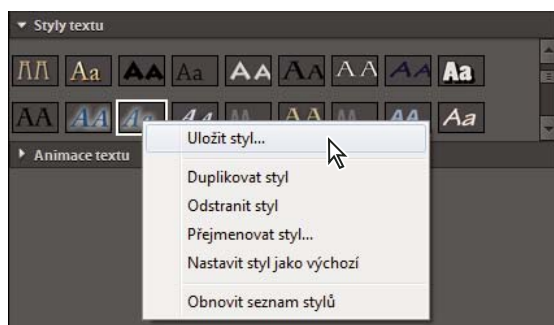
Aplikování stylů na text a grafiky

Styly

Aplikace Adobe Premiere Elements obsahuje řadu stylů určených pro vytváření titulků, které lze aplikovat na text, grafiku nebo obojí. Každý z nich obsahuje předem určené hodnoty atributů, jako je písmo, tah, barva a vržený stín.

Na každou grafiku a blok textu, které vytvoříte, bude aplikován výchozí styl. Tento styl můžete změnit tak, že použijete jeden ze stylů obsažených v aplikaci nebo upravíte výchozí styl.

Kombinaci barevných vlastností a charakteristik písma lze uložit jako *styl*, který pak může být aplikován na libovolný element textu nebo tvaru v titulku. Uložit lze libovolný počet stylů. Miniatury stylů se objeví v části Stylů textu na panelu Úlohy, až bude panel Monitor v režimu úprav titulků. Vlastní styly se objeví mezi poskytnutými, takže je lze rychle aplikovat ve všech projektech. Miniaturu stylu můžete změnit z písmen Aa na libovolné dva znaky, které chcete v předvolbách Vzorky stylu (Úpravy > Předvolby > Titulkovač / Adobe Premiere Elements 9 > Předvolby > Titulkovač).



Klepnutím-pravým-tlačítkem (klepnutím se stisknutou klávesou Ctrl) na styl rychle zobrazíte možnosti v kontextové nabídce.

Vytvoření stylu

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Vyberte objekt s vlastnostmi, které chcete uložit jako styl.
- 3 V části Volby textu na panelu Úlohy klepněte na tlačítko Uložit styl.
- 4 Zadejte název stylu a klepněte na tlačítko OK. V části Stylů textu se objeví vzorek s novým stylem.

Poznámka: Styly jsou vždy zastoupeny typem písma, i když je objekt, na němž byl styl založen, objekt tvaru.

Aplikování stylu na objekt

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Na panelu Monitor vyberte objekt, na který chcete aplikovat styl.
- 3 V části Stylů textu na panelu Úlohy klepněte na vzorek stylu, který chcete aplikovat.

Odstranění, duplikace, přejmenování nebo nastavení stylu

Styly jsou zobrazeny v části Stylů textu na panelu Úlohy. Můžete použít kterýkoli z obsažených stylů nebo vytvořit svůj vlastní.

- 1 Vyberte titulek.

2 V části Styly textu na panelu Úlohy proveďte některý z následujících úkonů:

- Chcete-li odstranit styl, klepněte na něj pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) a vyberte příkaz Odstranit styl.

Poznámka: Knihovnu přednastavení lze obnovit klepnutím na tlačítko Obnovit v části Vlastnosti stylu zobrazení Vlastnosti.

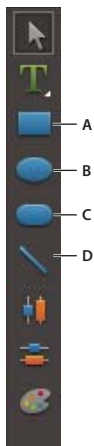
- Chcete-li duplikovat styl, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na požadovaný styl a vyberte příkaz Duplikovat styl. V části Styly textu se objeví duplikát vybraného stylu.
- Chcete-li přejmenovat styl, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na požadovaný styl a vyberte příkaz Přejmenovat styl. V dialogovém okně Přejmenovat styl zadejte nový název a klepněte na tlačítko OK. V jazycích používajících latinku jsou názvy obsahující více než 32 znaků zkráceny.
- Chcete-li nastavit výchozí styl, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na požadovaný styl a vyberte příkaz Nastavit styl jako výchozí. Miniatura výchozího stylu je zvýrazněna bílým rámečkem a výchozí styl bude automaticky aplikován při vytvoření nového titulků.

Poznámka: Poslední styl, který vyberete, zůstane vybrán, dokud nevyberete nový styl nebo nevytvoříte nový titulek. Když vytvoříte nový titulek, bude vybrán výchozí styl.

Přidávání tvarů a obrazů do titulků

Vytváření objektů s tvary pro titulky

Nástroje pro kreslení na panelu Monitor lze používat k vytváření různých tvarů, jako jsou obdélníky, elipsy a čáry. Jakmile nakreslíte tvar, můžete na něj aplikovat styl a změnit atributy výplně a tahu.



Nástroje tvarů

A. Obdélník B. Elipsa C. Zaoblený obdélník D. Čára

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Na panelu Monitor vyberte nástroj tvaru.
- 3 Proveďte kteroukoli z následujících akcí:
 - Tažením se stisknutou klávesou Shift zajistíte stálý poměr stran.
 - Tažením se stisknutou klávesou Alt budete kreslit od středu tvaru.

- Tažením se stisknutými klávesami Shift+Alt zajistíte stálý poměr stran a budete kreslit od středu tvaru.
- Šikmým tažením přes rohové body převrátíte kreslený tvar úhlopříčně.
- Tažením napříč, nahoru nebo dolů převrátíte kreslený tvar vodorovně nebo svisle.

4 Chcete-li na tvar aplikovat styl, klepněte na objekt stylu v části Styly textu na panelu Úlohy.

Další témata nápovědy

„Transformace objektů“ na stránce 233

„Aplikování barvy na objekty titulků“ na stránce 235

„Styly“ na stránce 229

Přidávání obrazů do titulků


Chcete-li do titulku přidat obraz, můžete jej přidat jako grafický element nebo umístit do rámečku, aby se stal součástí textu. Aplikace Adobe Premiere Elements akceptuje bitmapové obrazy i vektorové kresby. Vektorový obraz je na panelu Monitor rastrován na bitmapovou verzi. Ve výchozím nastavení se vložený obraz zobrazí v původní velikosti. Po vložení do titulku je možné vlastnosti obrazu (např. měřítko) změnit stejným způsobem jako vlastnosti jiných objektů.

Poznámka: Na rozdíl od textových a grafických objektů nejsou obrazy, které přidáte do titulků, vkládány jako součást titulku. Namísto toho obraz odkazuje na zdrojový soubor obrazu, stejně jako položky uvedené v zobrazení Projekt panelu Úlohy odkazují na zdrojové soubory zvuku a videa.

Další témata nápovědy

„Nastavení písma, stylu a velikosti“ na stránce 226

Umístění obrazu do titulku

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Na panelu Monitor proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na tlačítko Přidat obraz  v dolní části panelu Úlohy.
 - Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na panel Monitor a vyberte příkaz Obraz > Přidat obraz.
 - Zvolte příkaz Titulek > Obraz > Přidat obraz.

Aplikace Adobe Premiere Elements obraz naimportuje ve velikosti, v níž byl vytvořen.

- 3 Přetáhněte obraz na požadované místo na panelu Monitor. Podle potřeby můžete upravit velikost, krytí a měřítko.

Poznámka: Obrazy pořízené digitálním fotoaparátem bývají často větší, než je velikost obrazovky v projektu videa. Chcete-li změnit velikost obrazu, aniž by došlo k deformacím, podržte klávesu Shift a přetáhněte rohové táhlo obrazu nebo použijte příkaz Titulek > Transformovat > Změnit velikost.

Umístění obrazu do rámečku textu

Umístíte-li obraz do rámečku textu, bude natékat spolu s textem, jako by to byl textový znak. Může mít stejné atributy jako jiné znaky, například tahy.

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.

- 2 Přejděte na panel Monitor, klepněte na tlačítko Nástroj text **T**, podržte tlačítko myši a vyberte položku Nástroj vodorovný text nebo Nástroj svislý text.
- 3 Klepnutím na panelu Monitor vytvořte rámeček textu v místě, kam chcete vložit obraz.
- 4 Proveďte jednu z následujících akcí:
 - Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na panel Monitor a vyberte příkaz Obraz > Vložit obraz do textu.
 - Zvolte příkaz Titulek > Obraz > Vložit obraz do textu.
- 5 Vyberte obraz a klepněte na tlačítko Otevřít.

Obnovení obrazu do původní velikosti nebo poměru stran

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Vyberte obraz a proveďte některou z následujících akcí:
 - Zvolte příkaz Titulek > Obraz > Obnovit velikost obrazu.
 - Zvolte příkaz Titulek > Obraz > Obnovit poměr stran obrazu.

Poznámka: Chcete-li použít obraz nebo pohyblivé video pouze jako pozadí, umístěte titulek na klip obrazu nebo videa.

Uspořádání objektů v titulcích

Změna pořadí vrstvení

Při vytváření objektů, které se vzájemně překrývají, můžete pomocí příkazu Uspořádat určovat pořadí vrstvení.

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Vyberte objekt, který chcete přesunout.
- 3 Proveďte jednu z následujících akcí:
 - Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na objekt a vyberte příkaz Uspořádat.
 - Zvolte příkaz Titulek > Uspořádat.
- 4 Vyberte jednu z následujících možností:

Zcela dopředu Přemístí objekt na nejvyšší místo v pořadí vrstvení.


Posunout dopředu Prohodí určený objekt a objekt bezprostředně před ním.


Zcela dozadu Přemístí objekt na nejnižší místo v pořadí vrstvení.

Posunout dozadu Prohodí určený objekt a objekt bezprostředně za ním.

Poznámka: Pokud jsou elementy textu nebo tvaru vrstveny hustě, může být obtížné vybrat v balíčku jeden objekt. Můžete použít příkaz Titulek > Vybrat nebo klepnout pravým tlačítkem (klepnout se stisknutou klávesou Ctrl) > příkaz Vybrat a snadno přejít k cílovému elementu.

Zarovnání objektů na střed

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Vyberte jeden nebo více objektů a pak proveďte některý z následujících úkonů:
 - Chcete-li objekt zarovnat na střed svisle, klepněte na tlačítko Svisle středy .

- Chcete-li objekt zarovnat na střed vodorovně, klepněte na tlačítko Vodorovně středy .

Zarovnání a rozmístění objektů

Pomocí příkazů Zarovnat a Rozmístit lze vybrané objekty uspořádat nebo mezi nimi vytvořit rovnoměrné mezery v titulku na panelu Monitor. Objekty (rámečky textu, tvary nebo obojí) je možné zarovnat nebo rozmístit ve směru svislé nebo vodorovné osy. Pokud vyberete vodorovné zarovnání, vybrané objekty budou zarovnány podél okraje vodorovné osy objektu nejbližší k vybranému okraji. Pokud vyberete svislé zarovnání, vybrané objekty budou zarovnány podél okraje svislé osy objektu nejbližší k vybranému okraji.

Při zarovnávání a rozmísťování vybraných objektů nezapomínejte na tyto skutečnosti:

- Možnost zarovnání slouží k zarovnání objektů s objektem, který se nejvíce blíží novému zarovnání. Například při zarovnání doprava jsou všechny vybrané objekty zarovnány s vybraným objektem, který je nejdále vpravo.
- Možnost rozložení vytvoří rovnoměrné rozestupy vybraných objektů mezi dvěma nejkrajnějšími. V případě možnosti svislého rozložení jsou vybrané objekty rozmístěny mezi nejvyšším a nejnižším vybraným objektem.
- Jestliže rozmístíte objekty různých velikostí, mezery mezi objekty nemusí být rovnoměrné. Rozmístíte-li například objekty podle středu, vzniknou shodné mezery mezi středy, ale objekty různých velikostí budou zasahovat různou měrou do mezer. Chcete-li mezi vybranými objekty vytvořit rovnoměrné mezery, použijte možnost Vodorovně rovnoměrné mezery nebo Svisle rovnoměrné mezery.

Zarovnání objektů

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Stiskněte klávesu Shift a klepněte na dva nebo více objektů na panelu Monitor nebo přes ně přetáhněte rámeček výběru.
- 3 Proveďte jednu z následujících akcí:
 - Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na libovolný vybraný objekt a vyberte příkaz Zarovnat objekty.
 - Zvolte příkaz Titulek > Zarovnat objekty.
- 4 Vyberte požadovaný typ zarovnání.

Rozmístění objektů

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Stiskněte klávesu Shift a klepněte na tři nebo více objektů na panelu Monitor nebo přes ně přetáhněte rámeček výběru.
- 3 Proveďte jednu z následujících akcí:
 - Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na libovolný vybraný objekt a vyberte příkaz Rozmístit objekty.
 - Zvolte příkaz Titulek > Rozmístit objekty.
- 4 Vyberte požadovaný typ rozložení.

Transformace objektů

Atributy hromadně označované jako *vlastnosti transformace*, tj. polohu, natočení, měřítko a krytí objektu, lze nastavovat bez omezení. Chcete-li transformovat objekt, můžete jej přetáhnout na panelu Monitor nebo vybrat příslušný příkaz v nabídce Titulek.

Další témata nápovědy

„Nastavení krytí“ na stránce 160

Nastavení krytí objektu

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Na panelu Monitor vyberte objekt.
- 3 Provedte jednu z následujících akcí:
 - Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na objekt a vyberte příkaz Transformovat > Krytí.
 - Zvolte příkaz Titulek > Transformovat > Krytí.
- 4 Zadejte novou hodnotu krytí a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: Nastavení vlastnosti krytí upraví krytí objektů v titulku. Celkové krytí titulku je možné nastavit na časové ose stejně jako krytí jakéhokoli videoklipu pomocí efektů.

Přesouvání objektů

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Na panelu Monitor vyberte jeden nebo více objektů.
- 3 Provedte jednu z následujících akcí:
 - Přetáhněte vybraný objekt nebo objekty do nové polohy.
 - Zvolte příkaz Titulek > Transformovat > Poloha. Zadejte nové hodnoty polohy X a Y a klepněte na tlačítko OK.
 - Klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na vybraný objekt nebo objekty a vyberte příkaz Transformovat > Poloha. Zadejte nové hodnoty polohy X a Y a klepněte na tlačítko OK.


Poznámka: Hodnoty polohy X a Y odpovídají souřadnému systému, v němž má pravý horní roh titulku hodnotu 0, 0. Po zadání hodnot X a Y aplikace Adobe Premiere Elements umístí střed ohraničovacího rámečku vybraného objektu do tohoto bodu.

Změna velikosti objektů

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Na panelu Monitor vyberte jeden nebo více objektů.
- 3 Provedte jednu z následujících akcí:
 - Chcete-li změnit hodnotu šířky, přetáhněte levé nebo pravé táhlo ohraničovacího rámečku.
 - Chcete-li změnit hodnotu výšky, přetáhněte horní nebo dolní táhlo ohraničovacího rámečku.
 - Chcete-li zachovat proporce objektu, stiskněte při tažení táhla rohu a ohraničovacího rámečku klávesu Shift.
 - Chcete-li změnit velikost a zachovat poměr stran, stiskněte při tažení rohových bodů objektu klávesu Shift.
 - Chcete-li měnit velikost od středu, přetáhněte rohové body objektu se stisknutou klávesou Alt.
 - Chcete-li nastavit hodnoty měřítka v procentech, klepněte na položku Titulek > Transformovat > Změnit velikost nebo klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na objekt a vyberte příkaz Transformovat > Změnit velikost. Zadejte požadované hodnoty a klepněte na tlačítko OK.

Poznámka: Tažení táhel ohraničovacího rámečku textového objektu vytvořeného nástrojem text nebo svislý text změní velikost písma.

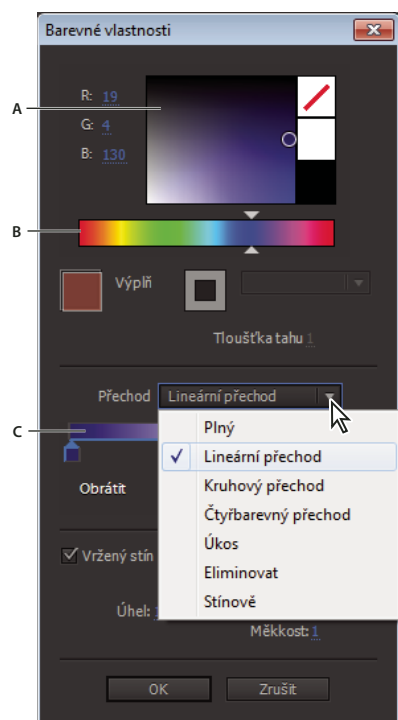
Otáčení objektů

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Na panelu Monitor vyberte jeden nebo více objektů.
- 3 Proveďte jednu z následujících akcí:
 - Umístěte ukazatel těsně za rohové body objektu. Až se ukazatel změní na ikonu otočení , táhněte ve směru, kterým chcete upravit úhel. Chcete-li omezit otáčení na kroky po 45°, podržte při tažení stisknutou klávesu Shift.
 - Klepněte na položku Titulek > Transformovat > Natočení nebo klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na libovolný vybraný objekt a vyberte příkaz Transformovat > Natočení. Zadejte novou hodnotu natočení a klepněte na tlačítko OK.

Přidání barvy a stínů do titulků

Aplikování barvy na objekty titulků

Pomocí dialogového okna Barevné vlastnosti lze určit barvu jednotlivých objektů nebo skupiny objektů vytvořených na panelu Monitor. Dialogové okno Barevné vlastnosti obsahuje ovládací prvky pro nastavení barvy a typu tahu, výplně a stínu objektu. Nabídka přechodů obsahuje možnosti pro způsob aplikování barvy výplně a tahu. V závislosti na vybraném typu přechodu se mohou objevit další barevné zarážky, takže je možné vybrat pro různé části přechodu různé barvy.



Dialogové okno Barevné vlastnosti

A. Výběr barvy B. Barevné spektrum C. Ovládací prvky zarážek přechodu

Kombinaci barevných vlastností lze uložit jako styl. Styly se zobrazí jako ikony v zobrazení Vlastnosti, takže je lze klepnutím snadno aplikovat na objekty. Používáním stylů si usnadníte zachování konzistence ve více titulcích v projektu.

Další témata nápovědy

„Styl“ na stránce 229

„Výběr titulků pro úpravy“ na stránce 225

„Vytváření objektů s tvary pro titulky“ na stránce 230



Nastavení výplně

Dialogové okno Barevné vlastnosti lze použít k nastavení výplně objektu. Vlastnost výplň objektu definuje oblast uvnitř kontur objektu – prostor v grafickém objektu nebo uvnitř obrysů jednotlivých znaků textového objektu.


Poznámka: Pole Výplň v dialogovém okně Barevné vlastnosti je aktivováno pouze v případě, že jste na objekt aplikovali přednastavený styl z části Styly textu panelu Úlohy. Tyto styly obsahují výplně a tahy, které lze upravit.

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Vyberte objekt, který obsahuje výplň. (Podle potřeby klepněte na styl v části Styly textu na panelu Úlohy a aplikujte ho na objekt.)

Poznámka: Všechny přednastavené styly na panelu stylů titulků obsahují výplň, výjimkou je styl v levém horním rohu panelu.

- 3 Klepněte na tlačítko Barevné vlastnosti  na panelu Monitor.
- 4 V dialogovém okně Barevné vlastnosti vyberte pole Výplň .
- 5 V nabídce přechodů vyberte pro výplň typ přechodu.

Poznámka: Pokud vyberete možnost Lineární přechod, Kruhový přechod nebo Čtyřbarevný přechod, objeví se ovládací prvky zarážek barvy. Můžete klepnout na jednotlivé zarážky a pro každou z nich vybrat zvláštní barvu.

- 6 Chcete-li nastavit barvu, proveďte kteroukoli z následujících akcí:
 - Chcete-li změnit výplň na průhlednou, klepněte na pole Žádná barva .
 - Chcete-li nastavit barvu na 100% bílou, klepněte na bílé pole.
 - Chcete-li nastavit barvu na 100% černou, klepněte na černé pole.
 - Chcete-li nastavit odstín, klepněte na požadovanou barvu v obdélníkovém barevném spektru a pak určete přesnou barvu klepnutím ve výběru barvy nad spektrem.
 - Chcete-li nastavit barvu numericky, nastavte hodnoty R, G a B přetažením hodnoty nebo klepnutím a zadáním čísla.


Nastavení tahu


K nastavení tahu objektu můžete použít dialogové okno Barevné vlastnosti nebo obrys, pokud jste aplikovali styl obsahující tah.

Poznámka: Pole Tah v dialogovém okně Barevné vlastnosti je aktivováno pouze v případě, že jste na objekt aplikovali přednastavený styl z části Styly textu panelu Úlohy.

- 1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.
- 2 Vyberte objekt, který obsahuje tah. (Podle potřeby klepněte na styl v části Styly textu panelu Úlohy.)

Poznámka: Všechny přednastavené styly v nabídce stylů obsahují výplň, výjimkou je styl v levém horním rohu panelu.

3 Přejděte na panel Monitor, klepněte na tlačítko Barevné vlastnosti  nebo klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na objekt a vyberte příkaz Barevné vlastnosti.

4 Vyberte pole Tah .


5 V nabídce Tah vyberte možnost, kterou chcete použít. (Některé tahy nemají více možností tahu.)

6 Pro položku Tloušťka tahu zadejte tloušťku tahu v obrazových bodech.


7 V nabídce přechodů vyberte pro výplň typ přechodu.

Poznámka: Pokud vyberete možnost Lineární přechod, Kruhový přechod nebo Čtyřbarevný přechod, objeví se ovládací prvky zarážek barvy. Můžete klepnout na jednotlivé zarážky a pro každou z nich vybrat zvláštní barvu.

8 Chcete-li nastavit barvu, proveďte kteroukoli z následujících akcí:

- Chcete-li změnit tah na průhledný, klepněte na pole Žádná barva .
- Chcete-li nastavit barvu na 100% bílou, klepněte na bílé pole.
- Chcete-li nastavit barvu na 100% černou, klepněte na černé pole.
- Chcete-li nastavit odstín, klepněte na požadovanou barvu v obdélníkovém barevném spektru a pak určete přesnou barvu klepnutím na pole výběru barvy nad spektrem.
- Chcete-li nastavit barvu numericky, nastavte hodnoty R, G a B přetažením hodnoty nebo klepnutím a zadáním čísla.

Typy přechodů

Chcete-li zobrazit typy přechodů, vyberte objekt titulku v okně Monitor a klepněte na tlačítko Barevné vlastnosti .

Plný Vytvoří výplň s rovnoměrnou barvou.

Lineární přechod, Kruhový přechod Položka Lineární přechod vytvoří výplň s lineárním dvoubarevným přechodem. Položka Kruhový přechod vytvoří výplň s kruhovým dvoubarevným přechodem.

Počáteční a koncová barva se zobrazí v levém, respektive pravém poli, neboli v *zarážkách barvy*. Nejprve vyberte zarážku barvy, teprve pak její barvu. Přetažením zarážek barev upravte plynulost přechodu mezi barvami.

Možnost Úhel (dostupná pouze pro lineární přechod) určuje úhel přechodu. Možnost Obrátit slouží k obrácení barevných bodů. Možnost Opakovat (dostupná pouze pro kruhový přechod) určuje počet opakování vzorku přechodu.

Čtyřbarevný přechod Vytvoří výplň přechodem složený ze čtyř barev s barvou pocházející z jednotlivých rohů objektu.

Čtyři barevné zarážky určují barvu, která pochází z jednotlivých rohů objektu. Nejprve vyberte zarážku barvy, teprve pak její barvu.

Úkos Přidá k pozadí zkosený okraj. Barvy objektu a úkosu se zobrazí v tomto pořadí v levém a pravém barevném poli. Než nastavíte barvu, vyberte pole, které chcete upravit. Možnost Vyvážení určuje procento úkosu, které zabírá barva stínu.

Eliminovat Vytvoří průhlednou výplň, která nevrhá žádný stín. Pokud objekt obsahuje tah, tento tah může být viditelný.

Stínově Vytvoří průhlednou výplň, která vrhá stín. Možnosti stínu nastavíte v dialogovém okně Barevné vlastnosti.




Možnosti Eliminovat a Stínově pracují nejlépe s objekty, které obsahují stíny a tahy.

Vytváření vržených stínů

K libovolnému objektu vytvořenému na panelu Monitor lze přidat vržený stín. Vržený stín může objektu dodat trojrozměrný vzhled a přispět k tomu, aby vystupoval z obrazu pozadí. Přidáte-li například vržený stín k textu, může být lépe čitelný po umístění na složitý obraz pozadí.

1 Bude-li to nutné, poklepejte na titulek v časové ose, aby se otevřel na panelu Monitor.

2 Vyberte objekt a klepněte na tlačítko Barevné vlastnosti .

3 V dialogovém okně Barevné vlastnosti vyberte možnost Vržený stín.

4 Nastavte kteroukoli z následujících hodnot:

Úhel Určuje úhel stínu vzhledem k objektu.

Vzdálenost Určuje počet obrazových bodů, o něž je stín posunut od objektu.

Měkkost Určuje míru rozostření nebo ostrosti stínu.

Navrhování titulků pro televizi

Zobrazení náhledu titulků na televizním monitoru

Pokud budou předpokládaní diváci sledovat dokončený program v televizi, přehrávejte si během práce jeho náhled na televizním monitoru. Elementy, které mají uspokojivý vzhled na obrazovce počítače, mohou být nepříjemné při zobrazení v televizi, protože monitory počítačů a televizní monitory zobrazují obrazy odlišně. Vnější okraje obrazu mohou být oříznuté, barvy se mohou rozpíjet a vodorovné detaily mohou blikat. Jakmile si však tento problém uvědomíte, je snadné provést příslušné kroky k nápravě.

Používání okrajů bezpečných pro titulky a okrajů bezpečných pro akce

Okraje bezpečné pro titulky a okraje bezpečné pro akce na panelu Monitor určují viditelné bezpečné zóny titulku. Tyto okraje se zobrazí ve výchozím nastavení, když je panel Monitor v režimu úprav titulku.

Bezpečné zóny jsou užitečné při úpravách pro vysílání a videokazety. Většina běžných televizorů používá proces zvaný *přeskenování*, který ořízne část vnějších okrajů obrazu a tím umožní zvětšení jeho střední části. Míra přeskenování není u všech televizorů stejná, takže chcete-li zajistit, aby se titulky a důležité akce vešly do oblasti, kterou zobrazuje většina televizorů, udržujte text uvnitř okrajů bezpečných pro titulky a všechny ostatní důležité elementy uvnitř okrajů bezpečných pro akce.

Poznámka: Pokud vytváříte obsah pro web nebo pro disk CD, okraje bezpečné pro titulky a akce se na váš projekt nebudou vztahovat, protože na těchto médiích se zobrazí celý obraz.



*Okraj bezpečný pro titulky a okraj bezpečný pro akce
A. Okraj bezpečný pro titulky B. Okraj bezpečný pro akce*

Další témata nápovědy

„[Zobrazení bezpečných zón v panelu Monitor](#)“ na stránce 105

Zobrazení nebo skrytí bezpečných okrajů

❖ Během přidávání textu nebo úpravy titulku proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přejděte na panel Monitor, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) a vyberte příkaz Zobrazit > Okraj bezpečný pro titulky, Okraj bezpečný pro akce nebo Účarí textů.
- Zvolte příkaz Titulek > Zobrazit > Okraj bezpečný pro titulky, Okraj bezpečný pro akce nebo Účarí textů.

Okraj se zobrazí, pokud bude vedle příslušné položky nabídky zatržítko.

Změna velikosti bezpečných okrajů

Lze upravit velikost oblasti bezpečné pro titulky, oblasti bezpečné pro akce nebo obou (např. při přizpůsobení pro zobrazení s menším přeskenováním).

- 1 Zvolte příkaz Úpravy > Nastavení projektu > Všeobecné.

Zobrazí se dialogové okno Nastavení projektu.

- 2 V podokně Video zadejte novou vodorovnou nebo svislou hodnotu položky Oblast bezpečná pro titulky, Oblast bezpečná pro akce nebo obou v procentech. Klepněte na tlačítko OK.

Export a import titulků

Export souboru titulku

Titulek je možné exportovat z aplikace Adobe Premiere Elements do souboru a použít v jiném projektu aplikace Adobe Premiere Elements.

- 1 V zobrazení Uspořádat panelu Úlohy klepněte na položku Projekt.
- 2 V zobrazení Projekt vyberte titulek, který chcete exportovat jako samostatný soubor.
- 3 Zvolte příkaz Soubor > Export > Titulek.

- 4 Zadejte název a umístění uloženého souboru titulků a klepněte na tlačítko Uložit.

Import souboru titulků

Do projektu lze importovat titulek, který byl exportován z jiného projektu aplikace Adobe Premiere Elements.

- 1 Klepněte na položku Uspořádat a pak na tlačítko Získat média.
- 2 Vyberte možnost Soubory a složky.
- 3 Vyhledejte a vyberte titulek a klepněte na tlačítko Otevřít.

Poznámka: Chcete-li zobrazit soubory titulků v dialogovém okně Přidat média, vyberte v nabídce Soubory typu položku Adobe Title Designer (.prtl).

Další témata nápovědy

„Podporované typy souborů pro import“ na stránce 55

„Podporované typy souborů k ukládání a exportu“ na stránce 283

Kapitola 13: Přidání a míchání zvuku

Minimálně polovina dojmu z vašeho filmu je založena na využití zvuku. Aplikace Adobe Premiere Elements nabízí nástroje, jako míchání zvuku a měřiče zvuku, pomocí kterých lze vytvářet velice kvalitní mixáž zvuku. Můžete doplnit mluvený komentář ke klipům nebo nastavit značky rytmu a zároveň přehrávat náhled v reálném čase. Můžete k filmu přidat zvukovou stopu a oříznout ji na správnou délku nebo použít zvukové stopy SmartSound®, které si přizpůsobíte tak, aby přesně odpovídaly vašemu projektu. Můžete nastavit celkovou úroveň hlasitosti klipů a relativní úroveň hlasitosti u jednotlivých klipů. A na závěr můžete u svého filmu odstranit nežádoucí zvuky a přidat zvukové efekty.

Používání zvukových stop

Přidání zvukové stopy

Abyste mohli spojit zvuk tvořící součást video klipu a zaznamenaný mluvený komentář, přidejte zvukové klipy do zvukové stopy viditelné na časové ose nebo na panelu Osa scény. Abyste si mohli zobrazit zvukovou stopu, je někdy nutné rolovat dolů zvukovou částí časové osy. Tyto klipy obvykle obsahují hudbu na pozadí nebo záznamy zvuku okolního prostředí.

1 V případě potřeby můžete do projektu přidat požadované zvukové soubory.

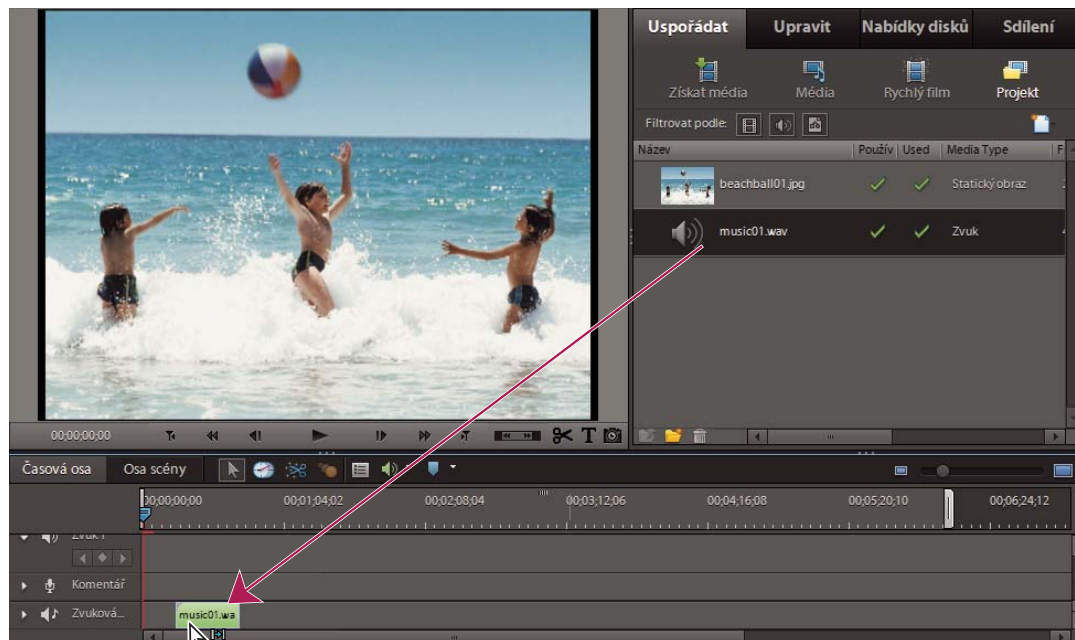
Důležité: Používejte pouze soubory, na které vlastníte autorská práva nebo k jejichž používání máte svolení od držitele autorského práva.

2 Na panelu Úlohy klepněte na kartu Uspořádat a poté na možnost Projekt.

3 Přetáhněte zvukový klip z panelu Úlohy do zvukové stopy na časové ose nebo na panelu Osa scény, kde chcete, aby váš zvukový klip začínal.



Zvukové klipy můžete také do časové osy importovat pomocí zobrazení Organizátor.



Přidání zvukového klipu do zvukové stopy na časové ose.

Přehrávání zvukové stopy

Pomocí přehrávání zvukové stopy se můžete ujistit, že tato stopa požadovaným způsobem odpovídá videu.

1 Ve zvukové stopě časové osy nebo panelu Osa scény vyberte zvukový klip. (Požadovanou zvukovou stopu může být nutné vyhledat rolováním mezi zvukovými stopami.)

2 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Klepněte na tlačítko Přehrát ► na panelu Monitor.
- Stiskněte mezerník.

Aplikace Adobe Premiere Elements začne přehrávat zvukový klip ve zvukové stopě a všechny zvukové a video klipy, které jsou v časové ose nebo v ose scén nad ním.

3 Chcete-li přehrávání zastavit, proveďte jeden z následujících kroků:

- Klepněte na tlačítko Pauza || na panelu Monitor.
- Stiskněte mezerník.

Další témata nápovědy

„[Oříznutí klipu na panelu Osa scény](#)“ na stránce 113

„[Oříznutí na časové ose](#)“ na stránce 115


„[Dočasné zakázání efektu v klipu](#)“ na stránce 152

„[Stopy časové osy](#)“ na stránce 86

Vytvoření značek rytmu pro zvukovou stopu

Pomocí tlačítka Detekovat rytmy můžete v časové ose nebo v panelu Osa scény vytvořit uchycovací značky tam, kde je rytmus ve zvukové stopě nejsilnější. K těmto značkám můžete klip oříznout nebo přidat další klipy. Při přetažení nebo oříznutí klipu na časové ose se počáteční nebo koncový bod klipu přichytí k nejbližší značce rytmu.

Značky rytmu se zobrazují jako modré čáry v samostatné oblasti označované jako stopa rytmu. Aby se stopa rytmu zobrazila, musí se ve filmu nacházet alespoň jedna značka rytmu. Do stopy rytmu nelze přidávat média.

- 1 Zvukový klip nebo video klip obsahující zvuk můžete přidat do zvukové stopy v časové ose nebo v panelu Osa scény.
- 2 V nabídce Nástroje pro zvuk vyberte možnost Detekovat rytmy.
- 3 V dialogu Nastavení detekce rytmu zadejte požadovaná nastavení a klepněte na tlačítko OK. Popisy jednotlivých možností se v dialogu Nastavení detekce rytmu zobrazují vedle ikony žárovky .

Značky rytmu se zobrazují na časové ose podle rytmů ve zvukové stopě.

- 4 Chcete-li ručně přidávat další značky rytmu, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na časové pravítko časové osy v místě, kam chcete přidat značku, a vyberte příkaz Nastavit značku rytmu.
- 5 Chcete-li značku rytmu odstranit, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na značku na časovém pravítku časové osy a vyberte příkaz Vymazat značku rytmu. Chcete-li odstranit všechny značky rytmu, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na časové pravítko a vyberte příkaz Odstranit všechny značky rytmů.
- 6 Chcete-li přejít na jiné značky rytmu, klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na časové pravítko časové osy a vyberte příkaz Přejít ke značce rytmu > Další nebo Předcházející.

Další témata nápovědy

„Práce se značkami klipu a značkami časové osy“ na stránce 99

Vytváření stop SmartSound (pouze v systému Windows)

Součástí aplikace Adobe Premiere Elements je zásuvný modul SmartSound® Quicktracks®. Pomocí zásuvného modulu SmartSound Quicktracks si můžete vybrat z rozsáhlé kolekce zvukových stop a použít je ve svém video projektu. Poté můžete pomocí nástrojů SmartSound upravit délku této zvukové stopy tak, aby přesně odpovídala délce vašeho filmu.

Chcete-li ve svém video projektu použít zásuvný modul SmartSound Quicktracks, vyberte v panelu časové osy z nabídky Nástroje pro zvuk možnost SmartSound.

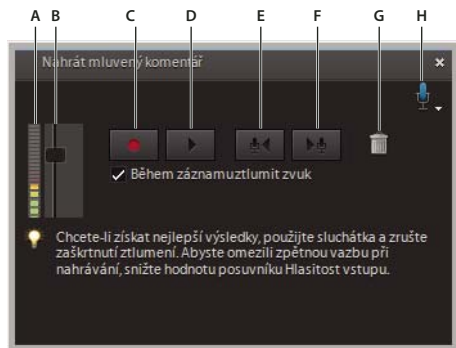
Kompletní dokumentaci popisující používání zásuvného modulu SmartSound Quicktracks naleznete na webu společnosti SmartSound www.smartsound.com.

Vytváření mluvených komentářů

Vytvoření mluveného komentáře

Před zahájením nahrávání komentáře zkontrolujte, zda mikrofon správně komunikuje s počítačem a s aplikací Adobe Premiere Elements.

Pomocí mikrofonu počítače můžete doplňovat své klipy o mluvený komentář a zároveň si je přehrávat v panelu Monitor. Váš mluvený komentář bude poté přidán do zvukové stopy Mluvený komentář nacházející se buď v časové ose nebo v panelu Osa scény.

Přidání a míchání zvuku*Záznam mluveného komentáře*

A. Indikátor hlasitosti B. Posuvník úrovně hlasitosti vstupu C. Nahrát D. Přehrát E. Přejít k předchozímu klipu s mluveným komentářem
F. Přejít k dalšímu klipu s mluveným komentářem G. Odstranit stávající mluvený komentář H. Zdroj mikrofonu

Další témata nápovědy



„Panel Osa scény – přehled“ na stránce 79

„Snížení šumu (pouze v systému Windows)“ na stránce 197


Nastavení pro mluvený komentář


- 1 Připojte mikrofon do portu pro mikrofon v počítači.
- 2 (V systému Windows) Vyzkoušejte mikrofon pomocí Průvodce testováním zvukového hardwaru systému Windows. Pokyny naleznete v dokumentaci k systému Windows.
- 3 V aplikaci Adobe Premiere Elements klepněte na položku Úpravy > Předvolby > Zvukový hardware / Adobe Premiere Elements 9 > Předvolby > Zvukový hardware.
- 4 V nabídce Výchozí zařízení zvolte zvukové zařízení vašeho počítače a klepněte na tlačítko OK.

Namluvení komentáře ke klipu

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - V časové ose přetáhněte indikátor aktuálního času  do bodu, kde chcete zahájit mluvený komentář.
 - V panelu Osa scény zvolte klip, ke kterému chcete přidat mluvený komentář. Poté na panelu Monitor přetáhněte indikátor aktuálního času  do bodu, kde chcete, aby mluvený komentář začínal.
- 2 V časové ose nebo v panelu Osa scény vyberte v nabídce Nástroje pro zvuk možnost Přidat mluvený komentář.
- 3 V okně Záznam mluveného komentáře klepněte na tlačítko Zdroj mikrofonu a v nabídce vyberte své zvukové zařízení.
- 4 Vypněte reproduktory počítače, abyste zabránili vzniku zpětné vazby. Chcete-li sledovat zvuk v průběhu nahrávání zvukového komentáře, připojte do počítače sluchátka a zrušte zaškrtnutí možnosti Během záznamu ztlumit zvuk.

Poznámka: Pokud máte zapnuté reproduktory, přesuňte se co nejblíže k mikrofonu a snažte se udržovat mikrofon co nejdále od reproduktorů, aby nevznikla zpětná vazba.


- 5 Mluvte do mikrofonu běžnou konverzační hlasitostí a pomocí posuvníku Úroveň hlasitosti vstupu nastavte, aby vaše nejhlasitější slova rozsvěcela oranžovou část měřiče.
- 6 Klepněte na tlačítko Záznam mluveného komentáře .
- 7 V horní části okna Záznam mluveného komentáře se vedle položky Zahájit záznam zobrazí časovač. Jakmile se text Zahájit záznam změní na Záznam, zahajte společně s přehráváním klipu namlouvání svého komentáře.

8 Po dokončení namlouvání komentáře klepněte na tlačítko Zastavit .


Na panelu Média se do stopy Mluvený komentář v časové ose nebo panelu Osa scény (pod zvolený klip) přidá zvukový klip obsahující váš mluvený komentář.



Poznámka: Pokud neklepnete na tlačítko Zastavit, zastaví se záznam automaticky na začátku následujícího souboru ve stopě Mluvený komentář nebo 30 sekund po skončení posledního klipu na časové ose nebo panelu Osa scény.

9 Chcete-li si přehrát svůj záznam, klepněte na tlačítko Přejít na předchozí mluvený komentář . Poté klepněte na tlačítko Přehrát aktuální mluvený komentář .

10 Chcete-li pokračovat v záznamu od místa, kde jste skončili, klepněte znovu na tlačítko Záznam .



Opětovným klepnutím na tlačítko Záznam přepíšete všechny mluvené komentáře, které se již nacházejí ve stopě Mluvený komentář.

11 Klepnutím na tlačítko Pauza  můžete přehrávání kdykoli zastavit.

 V panelu Osa scény se v pravém horním rohu klipu s namluveným komentářem zobrazí ikona mikrofону .



Nahrazení nebo vypuštění mluveného komentáře

1 Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Přetáhněte indikátor aktuálního času  na časové ose do místa, kde začíná starý mluvený komentář.
- Na panelu Osa scény vyberte klip obsahující mluvený komentář, který chcete změnit. Poté na panelu Monitor přetáhněte indikátor aktuálního času  do místa, kde začíná starý mluvený komentář.

2 V nabídce Nástroje pro zvuk vyberte možnost Přidat mluvený komentář.

3 V okně Záznam mluveného komentáře proveďte jeden z následujících kroků:

- Chcete-li mluvený komentář nahradit, klepněte na tlačítko Záznam . Opětovným klepnutím na tlačítko Záznam přepíšete stávající záznam novým záznamem.
- Chcete-li mluvený komentář vypustit, klepněte na tlačítko Odstranit stávající mluvený komentář . Starý klip s mluveným komentářem se odstraní z časové osy nebo panelu Osa scény, ale zůstane v zobrazení Projekt na panelu Úlohy.

Míchání zvuku a nastavení hlasitosti

O míchání zvuku

Míchání zvuku zahrnuje nastavení hladin hlasitosti tak, aby byly ve vhodném rozsahu pro každý klip a poté jejich nastavení s ohledem na další klipy použité ve filmu. Můžete například nejprve upravit hlasitost klipu s mluveným komentářem tak, aby se minimalizoval rozsah mezi jeho nejnižší a nejhlasitější částí, poté zvýšit celkovou úroveň hlasitosti mluveného komentáře tak, aby byl jasně slyšitelný i přes zvuky pozadí nebo hudbu tvořící součást dalších klipů.

V aplikaci Adobe Premiere Elements se změny hlasitosti měří v decibelech. Úroveň 0,0 dB představuje původní úroveň (nikoli ticho). Změnou této úrovně na zápornou hodnotu snížíte hlasitost a zvýšením úrovně na kladnou hodnotu zvýšíte hlasitost.

Chcete-li ovládat hlasitost klipu, můžete použít graf Hlasitost, což je žlutá čára probíhající vodorovně přes zvukovou stopu každého klipu (někdy se mu říká pružná čára hlasitosti), nebo funkci Míchání zvuku. K zobrazení celkové hlasitosti zvuku v projektu můžete použít okno Měřiče zvuku.

Přidání a míchání zvuku

Při nastavení úrovně zvuku se řiďte následujícími pokyny:

- Pokud kombinujete velmi hlasité zvukové klipy na několika stopách, může nastat *omezení* (staccatové zkreslení). Omezení zabráníte snížením úrovně hlasitosti.
- Potřebujete-li upravit hlasitost odděleně v různých částech klipu (když je například hlas jednoho člověka slabý a druhého příliš hlasitý), můžete pomocí klíčových snímků upravit hlasitost v jednotlivých částech klipu.
- Pokud je původní úroveň hlasitosti klipu příliš vysoká nebo nízká, můžete změnit vstupní úroveň. Nastavení vstupní úrovně ale neodstraní zkreslení vzniklá v důsledku zaznamenání klipu s příliš vysokou hlasitostí. V takových případech je lepší klip znovu zaznamenat.

Další témata nápovědy

„[Aplikování a náhled efektů](#)“ na stránce 147


Nastavení hlasitosti a míchání zvuku v nástroji míchání zvuku

Pomocí nástroje míchání zvuku můžete upravovat vyvážení zvuku a hlasitost pro různé stopy v projektu. Můžete upravit vyvážení a úroveň zvuku obsaženého ve videoklipech a ve zvukové stopě nebo v mluveném komentáři. Můžete například chtít zvýšit hlasitost mluveného komentáře a snížit hlasitost zvukové stopy v různých místech za účelem zdůraznění nebo proto, aby bylo slyšet tiché hlasy přes hudbu.

Nastavení můžete upravovat v průběhu poslouchání zvukových stop a sledování video stop. Každá stopa v nástroji míchání zvuku odpovídá zvukové stopě na časové ose nebo na panelu Osa scény a je také odpovídajícím způsobem pojmenovaná. Při provádění změn se do stopy přidávají klíčové snímky. V předvolbách zvuku můžete nastavit výchozí minimální interval pro klíčové snímky.



Nástroj míchání zvuku

 V ideálním případě byste měli smíchat hlasitost pro jednu stopu od začátku až do konce a teprve poté přejít na další stopu. Totéž platí pro míchání vyvážení.

- 1 (Volitelné) Klepněte na položku Úpravy > Předvolby > Zvuk / Adobe Premiere Elements 9 > Předvolby > Zvuk a nastavením hodnoty v rozsahu 1 až 2 000 milisekund v poli Minimální zkrácení časových intervalů omezte klíčové snímky na intervaly větší, než je tato hodnota. Nechcete-li při procházení zvukem tento zvuk poslouchat, zrušte zaškrtnutí možnosti Při procházení přehrávat zvuk.
- 2 Na časové ose nebo na panelu Osa scény klepněte na nabídku Nástroje pro zvuk a zvolte možnost Míchání zvuku nebo zvolte možnost nabídky Okna > Míchání zvuku.

Poznámka: Chcete-li skryt nebo zobrazit stopy, zvolte v nabídce panelu Míchání zvuku možnost Zobrazit/skryt stopy a poté určete, které stopy chcete mít zobrazené.

- 3 V okně Monitor přetáhněte indikátor aktuálního času na místo, kde chcete začít míchat zvuk.
- 4 Klepněte na tlačítko Spustit v okně Monitor a upravením ovládacích prvků v nástroji míchání zvuku můžete automaticky přidávat klíčové snímky do stopy:
 - Chcete-li upravit vyvážení stopy, přetáhněte ovládací prvek Vyvážení vlevo nebo vpravo.
 - Chcete-li zvýšit hlasitost stopy, přetáhněte ovládací prvek Úroveň nahoru nebo dolů.

Poznámka: V předvolbách zvuku můžete určit mezery mezi klíčovými snímky.

Chcete-li ztlumit stopu v průběhu míchání, klepněte na možnost Ztlumit. Tato možnost neztlumí tuto stopu trvale, ale pouze po dobu míchání.

Intelligentní míchání

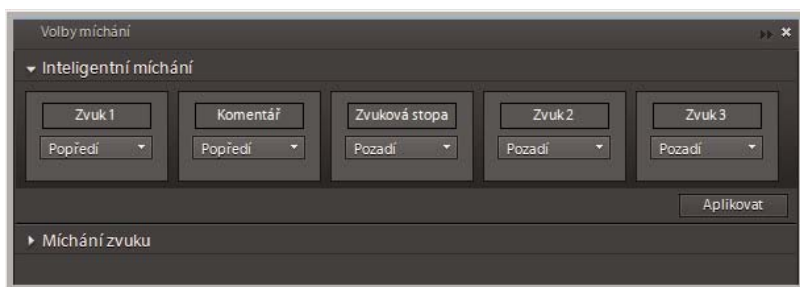
Někdy je hudba na pozadí hlasitá a dialogy v klipu nejsou slyšitelné. Aby bylo dialogy slyšet, je nutné snížit hlasitost hudby na pozadí. Funkce Intelligentní míchání umožňuje automatickou úpravu hlasitosti hudby na pozadí. Nejlepších výsledků dosáhnete, když umístíte klipy s dialogy do stopy Zvuk 1 nebo do stopy Mluvený komentář (stopy na popředí) a hudbu do stopy Zvuková stopa (stopy na pozadí). Aplikace Adobe Premiere Elements analyzuje klipy ve všech stopách na popředí, jestli obsahují dialogy. Poté dojde k inteligentnímu a automatickému vytvoření klíčových snímků, které sníží úroveň hlasitosti tak, aby byl dialog ve stopě na popředí slyšitelný. Úpravy pomocí funkce Intelligentní míchání se vztahují na všechny zvukové klipy na časové ose, nikoli pouze na vybraný klip. Použijete-li funkci Intelligentní míchání na určitou zvukovou stopu, dojde k vymazání klíčových snímků, které jste dříve u této zvukové stopy aplikovali.

Změna typu stopy

Když ve výchozím nastavení vytvoříte stopu, bude se jednat o stopu na popředí. Typ stopy můžete ale změnit podle potřeby. Určitou stopu můžete také zakázat, aby byla ignorována při provádění funkce Intelligentní míchání.

- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Vyberte příkaz Okna > Míchání zvuku.
 - Na pravé straně časové osy a panelu Osa scény vyberte příkaz Nástroje pro zvuk > Intelligentní míchání > Volby.Můžete si zobrazit panely Intelligentní míchání a Míchání zvuku.
- 2 Rozbalte panel Intelligentní míchání a v nabídce pod názvem stopy vyberte jednu z následujících možností.
 - Popředí
 - Pozadí
 - Zakázáno

Poznámka: Chcete-li ignorovat určitou stopu při provádění inteligentního míchání, vyberte možnost *Zakázáno*.



Okno *Inteligentní míchání*

Změna předvoleb inteligentního míchání

Chcete-li změnit volby *Inteligentní míchání*, klepněte na položku *Úpravy > Předvolby > Zvuk / Adobe Premiere Elements 9 > Předvolby > Zvuk*. Můžete změnit následující možnosti:

Výchozí nová stopa Určete typ stopy. Dostupné možnosti: *Popředí*, *Pozadí* a *Zakázat*. Nově vytvořená stopa je ve výchozím nastavení stopa na pozadí.

Přeskočit mezery Zadejte prahovou hodnotu, v sekundách.

Snížení hlasitosti pozadí Zadejte hodnotu v procentech, o kterou chcete snížit hlasitost.

Normalizovat klipy na popředí Znormalizuje dialogy tak, aby byla jejich hlasitost konstantní po celou dobu trvání klipu.

Inteligentní míchání zvukových klipů

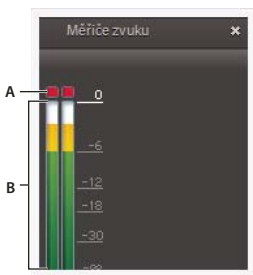
Před spuštěním funkce *Inteligentní míchání* se ujistěte, že máte nějaký zvukový soubor ve stopě na popředí (stopa *Zvuk 1* nebo stopa *Mluvený komentář*) a jeden ve stopě na pozadí (*Zvuková stopa*).

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Na pravé straně časové osy a panelu *Osa scény* vyberte příkaz *Nástroje pro zvuk > Inteligentní míchání > Použít*.
- Zvolte příkaz *Nástroje pro zvuk > Inteligentní míchání > Volby* a klepněte na tlačítko *Použít*.

Přehled panelu Měřiče zvuku

Během přehrávání klipů na časové ose nebo na ose scén se na panelu *Měřiče zvuku* (Okna > *Měřiče zvuku*) zobrazí celková úroveň hlasitosti klipů. Pokud se na měřících zobrazí červené indikátory omezení, snižte úroveň hlasitosti jednoho nebo více klipů. Špičkové indikátory udávají maximální hlasitost dosaženou v průběhu přehrávání filmu. Obecně je vhodné, aby byla špička v rozmezí 0 a -6 dB.




Panel *Měřiče zvuku*

A. Indikátory omezení B. Indikátory maximální hlasitosti

Nastavení hlasitosti na časové ose


Hlasitost klipu můžete upravit přímo ve zvukové stopě na časové ose. Přetažením grafu Hlasitost nahoru nebo dolů můžete například srovnat hlasitost klipu s hlasitostí okolních klipů nebo jej zcela ztlumit.

Poznámka: Hlasitost můžete také zvýšit nebo snížit pomocí klíčových snímků.

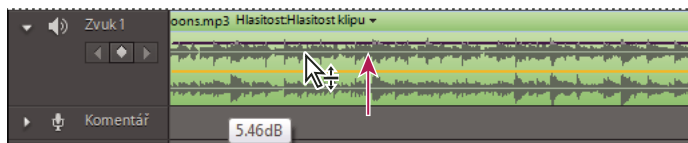
- 1 Chcete-li změnit velikost zvukové stopy na časové ose, aby byla lépe vidět, umístěte ukazatel mezi dvě stopy v oblasti záhlaví stopy tak, aby se zobrazila ikona Úprava výšky , a poté ji přetáhněte nahoru nebo dolů.
- 2 Na časové ose vyberte v levém horním rohu klipu možnost Hlasitost. Poté vyberte možnost Hlasitost > Hlasitost klipu.



Nabídka Hlasitost

- 3 Umístěte ukazatel na graf Hlasitost, což je žlutá čára probíhající vodorovně přes zvukovou stopu klipu. Ukazatel se změní na bílou ikonu s dvojčitou šipkou .
- 4 Přetažením nahoru nebo dolů upravte jednotnou úroveň. Přetažením přesuňte existující klíčové snímky.

V průběhu přetahování se zobrazuje úroveň v decibelech. Kladné číslo představuje zvýšení hlasitosti, záporné číslo představuje snížení.



Přetažením grafu Hlasitost změníte hlasitost klipu.

Další témata nápovědy

„Změna velikosti stop“ na stránce 95

„Zobrazení a úpravy klíčových snímků“ na stránce 203

„Dočasné zakázání efektu v klipu“ na stránce 152

„Přidání klíčových snímků“ na stránce 205

Nastavení vstupní úrovně klipů

Je-li původní hlasitost klipu příliš vysoká nebo nízká, můžete ještě před nastavením výstupních úrovní změnit vstupní úroveň, neboli *zisk*. Pokud byla ale v průběhu záznamu úroveň zdrojového zvuku nastavená příliš nízkou, způsobí zvýšení zisku zesílení šumu. Nejlepších výsledků dosáhnete, budete-li zaznamenávat zvuk s nastavenou vysokou úrovní hlasitosti, která ale nebude tak vysoká, aby způsobila zkreslení. Bez nastavení má dobře zaznamenaný zvuk na panelu Měřiče zvuku špičky v rozmezí 0 dB až -6 dB. Zaznamenávání zvuku na úrovni vyšší než 0 dB má za následek omezení.



- 1 Vyberte klip na časové ose. Chcete-li pracovat s více klipy, proveďte jeden z následujících kroků:
 - Chcete-li vybrat nesousedící klipy, podržte klávesu Ctrl nebo Apple a klepněte na jednotlivé klipy.
 - Chcete-li vybrat za sebou následující klipy, klepněte na panel Moje projekty a tažením rámečku vyberte požadované klipy.



- Chcete-li vybrat všechny klipy, stiskněte kombinaci kláves Ctrl+A nebo Apple+A.
- 2 Vyberte příkaz Klip > Volby zvuku > Zesílení zvuku.
 - 3 Proveďte jeden z následujících kroků a klepněte na tlačítko OK:
 - Zadejte hodnotu zisku (0 dB se rovná původnímu zisku klipu).
 - Klepnutím na tlačítko Normalizovat můžete automaticky zesílit zisk tam, kde je příliš тихо nebo zeslabit zisk tam, kde je příliš hlasitý zvuk. Aplikace Adobe Premiere Elements zobrazí množství potřebné k dosažení maximálního zisku bez omezení.


Ztlumení klipu

- 1 Na časové ose proveďte jeden z následujících kroků:
 - Pokud je klip svázán s videem, stiskněte klávesu Alt a klepnutím na zvukovou stopu klipu na časové ose vyberte pouze zvukovou část klipu.
 - Pokud klip není propojen s videem, vyberte tento klip klepnutím.
- 2 Vyberte příkaz Klip > Zapnout. (Pokud klip zakázete, zmizí zaškrtnutí vedle této možnosti v nabídce klipu a název klipu ve stopě zešedne).

Postupné zesílení nebo zeslabení

- 1 Zvolte zvukový klip na časové ose nebo na panelu Osa scény.
- 2 V zobrazení Vlastnosti (Okna > Vlastnosti) rozbalte položku Hlasitost. Klepněte na tlačítko Objevovat se  nebo na tlačítko Mizet .

Možnost Postupně zesílit přidá klíčový snímek na samotný začátek klipu, kde nastaví hlasitost na  dB (ticho), a další klíčový snímek za něj, kde se zachová hlasitost již nastavená pro daný klip v tomto bodu. Možnost Postupně zeslabit přidá klíčový snímek na konec klipu, kde nastaví hlasitost na  dB, a další klíčový snímek před něj, kde se zachová hlasitost již nastavená pro daný klip v tomto bodu.

 Pokud je klip propojen s videem, můžete klepnout pravým tlačítkem na kteroukoli část klipu a zvolit možnost Odezdnít > Postupně zesílit zvuk a video nebo Postupně zeslabit zvuk a video. Můžete také postupně zeslabit hlasitost jednoho klipu a zároveň zesílit hlasitost jiného klipu a to přetažením jednoho ze zvukových přechodů prolínání na přechodovou čáru mezi klipy.

Další témata nápovědy

„Odstranění klipu v časové ose nebo panelu Osa scény“ na stránce 93

„Přidání klíčových snímků“ na stránce 205

„Odstranění klíčových snímků“ na stránce 207

Kapitola 14: Vytváření nabídek disků

Disky DVD, webové disky DVD a disky Blu-ray představují velmi dobrý způsob, jak se o video podělit s rodinou a přáteli. Malé, lehké disky můžete snadno zabalit a poslat poštou, což z nich činí ideální médium pro sdílení filmů. Pomocí předloh nabídek aplikace Adobe Premiere Elements s automatizovanými funkcemi můžete snadno a rychle vytvořit disky DVD, webové disky DVD a disky Blu-ray na profesionální úrovni.

Typy disků a možnosti nabídek

O discích s automatickým spuštěním a discích s nabídkou

Pomocí aplikace Adobe Premiere Elements a vypalovačky disků můžete vytvořit dva základní typy disků DVD, webových disků DVD a disků Blu-ray: disk s automatickým spuštěním bez nabídky nebo disk s nabídkou. Při vytváření disku je nejprve třeba rozhodnout, jaký typ disku chcete vytvořit.

Chcete-li vytvořit disk s automatickým spuštěním, stačí vytvořit film, exportovat jej do formátu disku a poté vypálit na disk. Chcete-li však vytvořit disk s nabídkou, je třeba vložit do filmu nabídky pomocí předloh nabídek aplikace Adobe Premiere Elements.

Předlohy nabídek aplikace Adobe Premiere Elements jsou předem vytvořené nabídky, které pokrývají řadu různých témat a stylů. Tlačítka v předlohách automaticky odkazují na značky nabídek umístěné ve filmu. Nabídky jsou vytvářeny dynamicky na základě umístěných značek a v případě potřeby jsou přidány další nabídky. Značky nabídek můžete přidat na časové ose před výběrem předlohy nebo je můžete přidat, přesunout či odstranit po výběru předlohy nabídky. Aplikace Adobe Premiere Elements nabídky automaticky nastaví dle značek.

Poznámka: Dostupné nabídky jsou nastavené podle poměru stran projektu. Je-li například poměr stran projektu nastaven na přehrávání na širokoúhlé obrazovce, nabídky jsou rovněž přehrávány v širokoúhlém formátu.

Další témata nápovědy

„Vytváření nabídek disků“ na stránce 251

„Automatické přidání značek scén“ na stránce 254

„Ruční přidání značek nabídek, scén nebo zastavení“ na stránce 255

„Vypalování na disk DVD nebo Blu-ray“ na stránce 267

Disky s automatickým spuštěním

Disky s automatickým spuštěním neobsahují žádné nabídky a po jejich vložení do přehrávače disků DVD nebo Blu-ray se spustí přehrávání. Jsou nejvhodnější pro jednotlivé filmy, které chcete přehrát od začátku do konce. Vytvoření tohoto typu disku je nejsnadnější – stačí film exportovat na disk.

Chcete-li pomocí tlačítek Další a Předcházející na dálkovém ovladači přehrávače přecházet k určitým částem filmu, nastavte pomocí značek nabídek či scén kapitoly (body pro přechod). Vzhledem k tomu, že disky s automatickým spuštěním nerozlišují mezi značkami hlavní nabídky a značkami scén, můžete body kapitol přidat pomocí libovolného z těchto dvou typů značek.

Před vypálením filmu na disk přehrajte si jeho náhled a zkontrolujte, zda jsou značky umístěny správně.

Poznámka: Disky s automatickým spuštěním ignorují značky zastavení.

Disky s nabídkou

Disky s nabídkou jsou nejvhodnější pro dlouhé filmy nebo sady filmů, které chcete přehrát od začátku do konce nebo které obsahují scény, k nimž chcete mít přístup z podnabídky. V hlavní nabídce můžete zvolit, zda chcete film přehrát nebo přejít do podnabídky pro výběr scény. Existují dva typy disků s nabídkou:

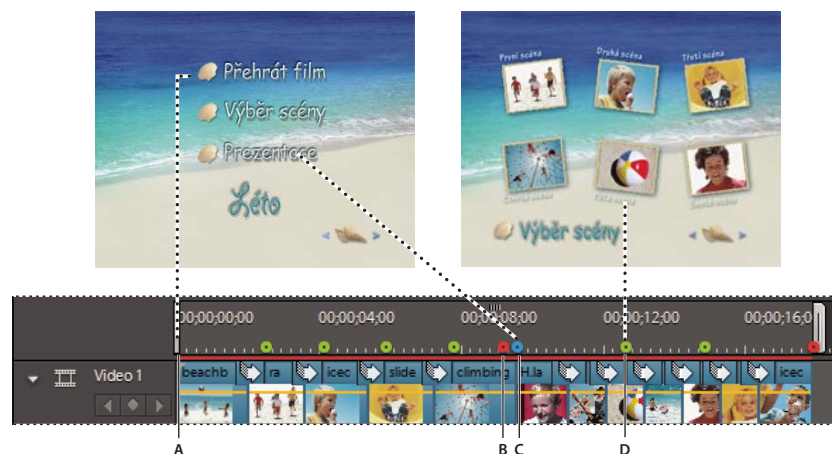
Disk s nabídkou obsahující nabídku scén Tento typ disku je nejvhodnější pro jednotlivé dlouhé filmy, které mohou být přehrávány od začátku do konce, ale zároveň obsahují scény, k nimž lze přistupovat z podnabídky. V hlavní nabídce můžete zvolit, zda chcete přehrát celý film nebo přejít do nabídky scén. Nabídka scén umožňuje přejít ke scénám ve filmu. Obvykle se projekty nastavují tak, že jednotlivé scény představují zajímavý okamžik ve filmu. Začátek scény je však možné vložit i po uplynutí určité doby přehrávání či kdekoli jinde.

Disk s nabídkou umožňující výběr více filmů Tento typ disku je nejvhodnější pro sadu samostatných filmů, které nechcete spojit do jednoho filmu. Vytváříte-li například disk ze svatby, můžete chtít zařadit záběry z příprav, obřadu a hostiny jako samostatné filmy. Hlavní nabídka obsahuje vlastní tlačítko pro každý film.

Práce se značkami nabídek

Vysvětlení značek nabídek

Do videí můžete snadno přidat značky nabídek. Značky nabídek můžete přidat automaticky nebo ručně. Aplikace Adobe Premiere Elements na základě těchto značek vytvoří nabídku. Typ značek nabídek, které na časovou osu přidáte, závisí na tom, jakým způsobem mají diváci k videu přistupovat.



Vztah mezi značkami nabídek a předlohami nabídek

A. Začátek média B. Značka zastavení C. Značka hlavní nabídky D. Značka scény

Ve filmu můžete používat všechny typy značek. Pokud však přehrávač disků dojde ke značce zastavení, vrátí se do hlavní nabídky, nikoli do nabídky, z níž byl film spuštěn. Jestliže později změníte uspořádání klipů na časové ose nebo panelu Osa scény, značky zůstanou v původním umístění. V takovém případě může být třeba aktualizovat umístění značek a upravit jejich názvy tak, aby odpovídaly filmu.

Poznámka: Značky nabídek (značky scén, hlavní nabídky a zastavení) jsou odlišné od značek klipů a časové osy. Přestože všechny tyto značky označují místo v klipu nebo filmu, pomocí značek scén a nabídek vytváří aplikace Adobe Premiere Elements odkaz z tlačítka v nabídce disku na snímek videa na časové ose a panelu Osa scény. Značky klipů a časové osy usnadňují umístění a oříznutí klipů.

Další témata nápovědy

„Aplikování předlohy nabídky disku“ na stránce 258

„Přizpůsobení pozadí nabídky“ na stránce 259

Značky hlavní nabídky

Značky hlavní nabídky rozdělují video do samostatných filmů. Na značky hlavní nabídky odkazují tlačítka v hlavní nabídce. Ručním umístěním značek hlavní nabídky můžete určit začátek jednotlivých filmů, které chcete zobrazit v hlavní nabídce disku. Pokud vybraná předloha hlavní nabídky obsahuje další tlačítka (kromě tlačítek Spustit film a Scény), tato tlačítka odkazují na značky hlavní nabídky a spouští přehrávání od dané značky až do dosažení značky zastavení nebo konce média na časové ose. Pokud hlavní nabídka neobsahuje dostatek tlačítek pro značky hlavní nabídky, aplikace Adobe Premiere Elements vytvoří kopii hlavní nabídky a do primární hlavní nabídky přidá tlačítko Další. Pokud ve filmu nejsou žádné značky hlavní nabídky, aplikace Adobe Premiere Elements tato tlačítka v hlavní nabídce vynechá.

Používáte-li značky hlavní nabídky, zvolte předlohu, která obsahuje alespoň tři tlačítka hlavní nabídky. (První tlačítko Spustit film přehraje film od začátku do konce. Druhé tlačítko Scény odkazuje na Nabídku scén 1.)

Důležité: Tlačítko Spustit v hlavní nabídce automaticky odkazuje na počáteční bod časového pravitka, takže zde není třeba umístit značku hlavní nabídky.



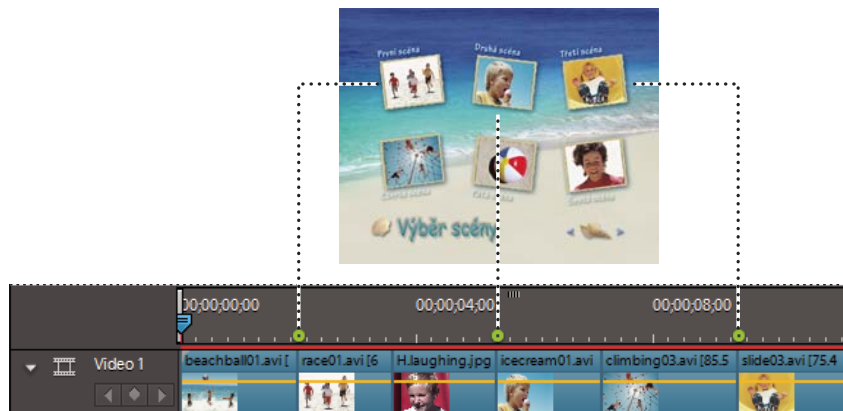
Kopie nabídky, které se vytvoří v případě, že počet značek hlavní nabídky je vyšší než počet tlačítek v předloze.

A. Tlačítko Další slouží k otevření kopie nabídky. B. Tlačítko Předcházející vrátí uživatele na obrazovku Hlavní nabídka 1.

Značky scén

Značky scén rozdělují film do samostatných scén. Tlačítka scén v hlavní nabídce odkazují na scénы ve filmu; v nabídce scén jsou zobrazeny za sebou (nejsou sekupeny podle jednotlivých filmů). Značky scén použijte (bez značek zastavení), pokud chcete film přehrát od začátku do konce a zároveň chcete umožnit divákům přecházet na určité scénы.

Značky scén můžete přidat automaticky nebo ručně. Aplikace Adobe Premiere Elements na základě značek scén vytvoří nabídku scén, která je dostupná pomocí tlačítka Scény v hlavní nabídce disku. Pokud na časové ose nejsou žádné značky scén, aplikace Adobe Premiere Elements tlačítko Scény a nabídku scén vynechá.



Značky scén jsou mapovány přímo na tlačítka v nabídce scén.

Značky zastavení

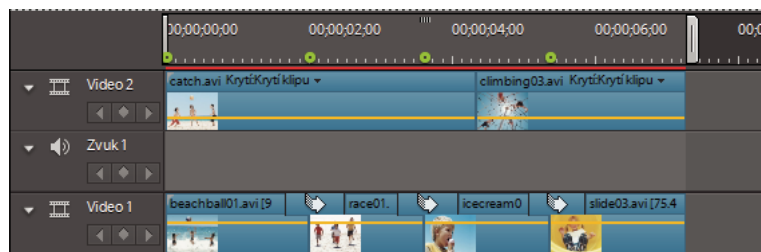
Značky zastavení označují konec filmu. Když přehrávač disků dojde na značku zastavení, vrátí se do hlavní nabídky. Pokud na časovou osu přidáte značku zastavení, přehrávač disků film nepřehraje od začátku do konce. Značky zastavení se tedy obvykle přidávají pouze v případě, že jste video rozdělili do samostatných filmů a nechcete klipy na časové ose přehrávat od začátku do konce.

Značky zastavení můžete přidat ručně. Pomocí značek zastavení můžete určit konec každého filmu, který chcete zobrazit v hlavní nabídce disku. Při dosažení značky zastavení přehrávač film zastaví a vrátí se do hlavní nabídky.

Automatické přidání značek scén

Příkaz Vytvořit značky nabídek automaticky umístí značky scén. V některých případech můžete ušetřit čas, pokud nejprve necháte aplikaci Adobe Premiere Elements umístit značky scén a poté je dle potřeby upravíte. Nejlepších výsledků dosáhnete, jestliže každá scéna ve filmu tvoří samostatný klip a všechny klipy, v nichž chcete vytvořit značky, se nacházejí ve stopě Video 1. Je-li film tvořen více klipy, které se navzájem překrývají, může být vhodnější umístit značky scén ručně nebo v nastavených intervalech.

Automaticky vložené značky scén nejsou pojmenovány, takže názvy tlačítek v nabídce scén zůstanou stejné jako v předloze. Chcete-li tlačítka přizpůsobit, můžete značky po vložení pojmenovat nebo tlačítka přejmenovat po výběru předlohy.



Vzorek filmu s automaticky umístěnou značkou scény

- 1 Klepněte na časovou osu, abyste ji aktivovali.
- 2 Zvolte příkaz Disk > Vytvořit značky nabídek.

- 3 V dialogovém okně Automaticky nastavit značky nabídek určete způsob umístění značek, případně zadejte hodnotu:

V každé scéně Umístí značku scény v každém bodu střihu mezi klipy ve stopě Video 1, a nikoli na konci přechodů. U řady statických obrazů na časové ose umístí pouze jednu značku scény na začátek řady.

Každých _ minut Umístí značky scén v zadaném intervalu. (Tato možnost je k dispozici pouze v případě, že film obsahuje záběry v délce několika minut.)

Celkový počet značek Rovnoměrně rozmístí určený počet značek v celém rozsahu klipů na časové ose.

- 4 Obsahuje-li časová osa značky, o které již nemáte zájem, vyberte možnost Vymazat stávající značky nabídek. (Při vymazání značek dojde k vymazání názvů značek a příslušných posunů miniatur.)
- 5 Klepněte na tlačítko OK. Značky scén se přidají na časovou osu pod časové pravítko.
- 6 Pokud vám umístění značky nevyhovuje, přetáhněte ji na časovém pravítku do jiného umístění.

Poznámka: Značky scén nejsou svázány s videem. Pokud video později upravíte, může být třeba značky přesunout nebo znovu vygenerovat, aby odpovídaly novým bodům střihu.

Další témata nápovědy

„Úpravy textu a tlačítek nabídek“ na stránce 261

Ruční přidání značek nabídek, scén nebo zastavení


Pokud umísťujete značky ručně, můžete je zároveň pojmenovat. Zvolený název se zobrazí jako popis tlačítka v hlavní nabídce nebo nabídce scén.

V některých předlohách je součástí tlačítek nabídek miniatura obrazu videa, na které tlačítko odkazuje. Pokud výchozí snímek nepředstavuje nejvhodnější snímek tlačítka, můžete jej změnit v dialogovém okně Značka nabídky.

Další témata nápovědy

„Úpravy atributů značky nabídky nebo scén“ na stránce 257

Přidání značky hlavní nabídky nebo značky scén

- 1 Na časové ose přesuňte indikátor aktuálního času  do umístění, v němž chcete nastavit značku.

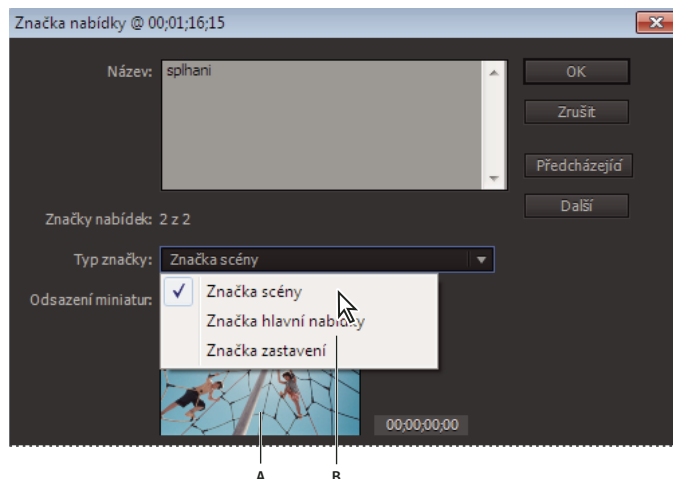
Poznámka: Tlačítko Spustit v předlohách hlavní nabídky automaticky odkazuje na počáteční bod časového pravítka. Nechcete-li tento bod zobrazit v nabídce scén, není třeba do něj umísťovat značku.

- 2 Na časové ose nebo panelu Osa scény zvolte příkaz Značky > Značka nabídky > Nastavit značku nabídky.



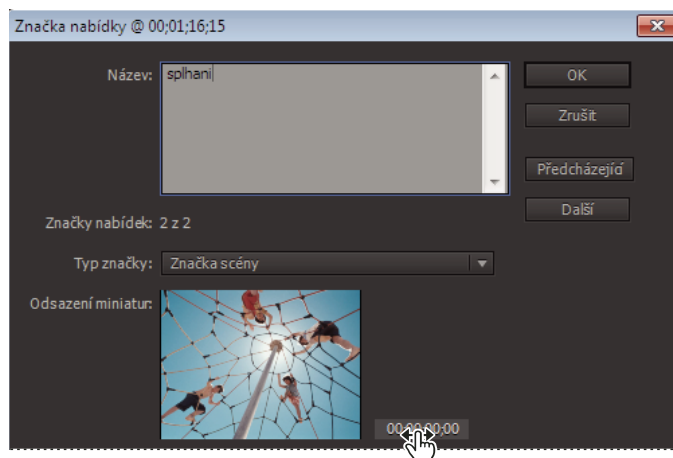
Chcete-li rychle umístit značku, můžete rovněž přetáhnout značku z tlačítka Přidat značku nabídky do požadovaného umístění na časovém pravítku.

- 3 V dialogovém okně Značka nabídky zadejte do pole název značky. Text v tomto poli se nezalamuje; chcete-li vytvořit text na více řádků, je třeba nové řádky vložit stisknutím kláves Ctrl+Enter. Zadávejte krátké názvy značek tak, aby odpovídaly velikosti nabídky a nepřekrývaly jiná tlačítka. (Název můžete upravit i později po výběru předlohy.)
- 4 V nabídce Typ značky vyberte požadovaný typ značky.

Vytváření nabídek disků*Dialogové okno Značka nabídky**A. Miniatura snímku v místě značky B. Typ značky*

5 Nastavte vzhled miniatury tlačítka provedením jednoho z následujících úkonů:

- Chcete-li jako miniaturu tlačítka vybrat statický obraz, přetáhněte časový kód posunu miniatury na požadovaný snímek. Nevybírejte možnost Tlačítko nabídky s pohybem. Když vytvoříte disk DVD, webový disk DVD nebo disk Blu-ray, obraz se zobrazí v nabídce. (Tato miniatura je pouze pro zobrazení v nabídce. Když na tlačítko na disku klepnete, přehrávání videa se spustí od umístění značky.)


*Přetažení časového kódu posunu miniatury*

- Chcete-li v tlačítku nabídky disku přehrát video, vyberte možnost Tlačítko nabídky s pohybem. Pokud pro značku hlavní nabídky nebo značku scény vyberete tuto možnost, příslušné tlačítko v nabídce bude animované.

6 Klepněte na tlačítko OK.

Značka se přidá na časovou osu pod časové pravítko. Značka hlavní nabídky má modrou barvu, značka scény zelenou a značka zastavení červenou.

Přidání značky zastavení

- 1 Na časové ose přesuňte indikátor aktuálního času  na konec videa nebo scény.
- 2 Na časové ose nebo panelu Osa scény zvolte příkaz Značky > Značka nabídky > Nastavit značku nabídky.

3 V dialogovém okně Značka nabídky vyberte v nabídce Typ značky možnost Značka zastavení.

4 Klepněte na tlačítko OK.

Značka se přidá na časovou osu pod časové pravítko.

Vyhledání značky nabídky nebo scény

❖ Na časové ose proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li vyhledat první značku scény napravo nebo nalevo od indikátoru aktuálního času, zvolte příkaz Disk > Přejít ke značce nabídky > Další nebo Předcházející.
- Chcete-li vyhledat libovolnou značku na časové ose, klepejte na položky Značky > Značka nabídky > Přejít ke značce nabídky > Další nebo Předcházející, dokud nenaleznete požadovanou značku.
- Chcete-li vyhledat značku propojenou s určitým tlačítkem, klepněte na miniaturu nabídky v dolní části panelu rozvržení disku, pak klepněte pravým tlačítkem (podržte klávesu Ctrl a klepněte) na požadované tlačítko a vyberte příkaz Zobrazit značku na časové ose.

Poznámka: Vyhledáte-li značku v dialogovém okně Značka nabídky, můžete následně upravit její podrobná nastavení nebo ji odstranit klepnutím na tlačítko Odstranit.

Přesunutí nebo odstranění značky nabídky nebo scény

Značky můžete snadno přesunout a odstranit bez ohledu na to, zda jste je umístili automaticky či ručně.

Můžete odstranit jednotlivé značky nebo vymazat všechny značky na časové ose najednou. Pokud jste po výběru předlohy nabídky film upravili, může být jednodušší všechny značky odstranit než je přetahovat do nového umístění.


Poznámka: Jestliže jste již vybrali předlohu, odstraněním značky dojde rovněž k odstranění tlačítka příslušné značky z hlavní nabídky nebo nabídky scén.

Přesunutí značky

❖ Na časové ose přetáhněte značku, kterou chcete přesunout, na požadovanou scénu nebo film.

Odstranění značky

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- Na časové ose umístěte indikátor aktuálního času  na značku, kterou chcete odstranit. (K vyhledání značky může být třeba zvětšit zobrazení časového pravítka.) Zvolte příkaz Disk > Vymazat značku nabídky > Značka v indikaci aktuálního času.
- Chcete-li vyhledat a odstranit značku, poklepejte na libovolnou značku. V dialogovém okně značky vyhledejte značku klepáním na tlačítko Předcházející nebo Další a poté klepněte na tlačítko Odstranit.
- Chcete-li odstranit všechny značky najednou, zvolte příkaz Disk > Vymazat značku nabídky > Všechny značky.



Pokud si odstranění značky rozmyslíte nebo jej provedete omylem, můžete poslední kroky odstranění vrátit zpět. Zvolte příkaz Úpravy > Zpět. Značka se znovu zobrazí na časové ose.

Úpravy atributů značky nabídky nebo scény

Po umístění značky můžete změnit její název, typ (značka scény, hlavní nabídky nebo zastavení) a miniaturu obrazu zobrazeného v miniatuře tlačítka v nabídce. Názvy značek se použijí jako názvy tlačítek v hlavní nabídce nebo nabídce scén.

Některá tlačítka nabídek obsahují miniatury obrazů videa, na které odkazují. Ve výchozím nastavení se v miniatuře zobrazuje snímek viditelný v místě značky. Miniaturu můžete změnit tak, aby lépe vystihovala obsah. Pokud nabídka například obsahuje tlačítko, které odkazuje na scénu z výletu na pláž, můžete chtít namísto snímku označeného značkou použít jako obraz tlačítka záběr zblízka na děti cákající se ve vodě. Změnou miniatury tlačítka nedojde ke změně počátečního bodu videa, na které tlačítko odkazuje.

- 1 Na časové ose poklepejte na značku, kterou chcete upravit, nebo značku vyhledejte pomocí tlačítek Předcházející a Další.
- 2 V dialogovém okně Značka nabídky proveďte libovolný z následujících úkonů a poté klepněte na tlačítko OK:
 - Chcete-li značku přejmenovat, zadejte do textového pole název značky. Text v tomto poli se nezalamuje; chcete-li zadat název na více řádků, je třeba nové řádky vložit stisknutím kláves Ctrl+Enter. Zadávejte krátké názvy tak, aby odpovídaly velikosti nabídky a nepřekrývaly jiná tlačítka. (Název můžete upravit i později po výběru předlohy.)
 - Chcete-li změnit typ značky, vyberte v nabídce Typ značky požadovaný typ značky.
 - Chcete-li změnit miniaturu tlačítka, přetažením časového kódu posunu miniatury vyberte obraz, který chcete zobrazit v miniatuře tlačítka v nabídce. Pokud vyberete nabídku s miniaturami obrazů, vybraný obraz se při vytvoření disku zobrazí v nabídce. (Tato miniatura je pouze pro zobrazení v nabídce. Přehrávání videa, na které tlačítko odkazuje, se spustí od umístění značky.)

Vytváření nabídek disků

O předlohách nabídek

Disk DVD, webový disk DVD či disk Blu-ray s nabídkou můžete vytvořit pomocí předem navržených předloh nabídek obsažených v aplikaci Adobe Premiere Elements. Všechny předlohy obsahují tlačítko Hlavní nabídka 1 a tlačítko Nabídka scén 1. Tlačítka nabídek automaticky odkazují na značky nabídek a scén na časové ose. Hlavní nabídka obsahuje minimálně dvě tlačítka: jedno slouží ke spuštění přehrávání filmu a druhé k zobrazení nabídky scén. V některých předlohách obsahuje hlavní nabídka další tlačítka, která umožňují přejít na jiné filmy označené na časové ose. Nabídka scén obvykle obsahuje tlačítka s popisem a náhledem jednotlivých scén.

Součástí nabídky může být zvuk a pohyblivý obraz. Některé předlohy obsahují oblasti přetažení, do nichž můžete přetáhnout statický obraz nebo video, a přizpůsobit tak pozadí nabídky. Pokud přetáhnete video nebo obraz na předlohu, která neobsahuje oblast přetažení, přetažené video nebo statický obraz nahradí celé pozadí nabídky. Video může sloužit jako pohyblivé pozadí nabídky nebo tvořit veškeré vizuální prvky nabídky kromě zvýraznění tlačítek. Součástí videa může být například pohyblivé pozadí, rolující závěrečné titulky i obrazy tlačítek. Délka přehrávání videa na pozadí či zvuku závisí na době trvání nabídky. Délka trvání jednoho opakování přehrávání videa nebo zvuku na pozadí musí být 30 sekund nebo méně.

Předlohu můžete přizpůsobit svému projektu změnou písem, barev, pozadí a rozvržení. Změny předlohy se aplikují pouze na aktuální projekt, nelze je v aplikaci Adobe Premiere Elements uložit.

Další témata nápovědy

„[Přepnutí na jinou předlohu nabídky](#)“ na stránce 263

Aplikování předlohy nabídky disku

Když zvolíte předlohu nabídky disku, nevádí, pokud neobsahuje dostatek tlačítek pro všechny značky ve filmu. Aplikace Adobe Premiere Elements dle potřeby vytvoří další nabídky a tlačítka.

Když vyberete předlohu, text tlačítek v nabídkách se změní na zadané názvy značek nabídek a scén. Značky můžete pojmenovat a změnit titulky nabídky i po výběru předlohy. Pokud názvy značek nezádáte, tlačítka zůstanou pojmenována podle předlohy.

Značky nabídek a scén můžete přidat před výběrem předlohy nebo je můžete přidat, přesunout a odstranit po výběru předlohy. Nabídky disků se nastavují automaticky podle značek a dle potřeby se přidají či odstraní tlačítka.

Poznámka: Pokud je v nastavení projektu zvolen formát HDV, je třeba zvolit předlohu HD, abyste dosáhli kvalitního výstupu. Předlohy HD rozpoznáte podle popisu „HD“ v pravém horním rohu předlohy na panelu Úlohy.

- 1 Na panelu Úlohy klepněte na položku Nabídky disků.
- 2 Vyberte předlohu, jejíž téma odpovídá projektu. Pokud jste umístili značky hlavní nabídky, zvolte předlohu, ve které hlavní nabídka obsahuje alespoň tři tlačítka. (První tlačítko má popis Spustit film, druhé Scény. Další tlačítka odkazují na značky scén na časové ose.)
- 3 Klepněte na tlačítko Použít.

Vytvoří se odkazy mezi tlačítky a značkami na časové ose, přičemž názvy značek se vloží jako text tlačítek.

- 4 V některých případech se zobrazí dotaz, zda chcete přidat značky scén automaticky. Pokud klepnete na tlačítko Ano, vyberte jednu z následujících možností a klepněte na tlačítko OK:

V každé scéně Umístí značku scén v každém bodu střihu mezi klipy ve stopě Video 1.

Každých _ minut Umístí značky scén v zadaném intervalu. (Tato možnost je k dispozici pouze v případě, že film obsahuje záběry v délce několika minut.)

Celkový počet značek Rovnoměrně rozmístí značky v celém rozsahu klipů na časové ose.

Poznámka: Pokud se rozhodnete značky zatím automaticky nepřidávat, můžete je přidat později. Aplikace Adobe Premiere Elements nabídky dynamicky aktualizuje a v případě, že přidáte značky, přidá tlačítka hlavní nabídky či nabídky scén a tlačítka scén.

- 5 Klepnutím na miniaturu nabídky v dolní části panelu Rozvržení disku zobrazte nabídku. V případě potřeby přesuňte zobrazení na požadovanou miniaturu nebo změňte velikost panelu tak, aby byly miniatury zobrazeny vedle sebe.

Po zvolení předlohy můžete přizpůsobit nabídku, it náhled disku nebo disk vypálit.

Další témata nápovědy

„Panel Zobrazit náhled disku – přehled“ na stránce 264

„Pokyny k vypalování disku a informace o kompatibilitě“ na stránce 268


„Ruční přidání značek nabídek, scén nebo zastavení“ na stránce 255

Přizpůsobení předlohy nabídky

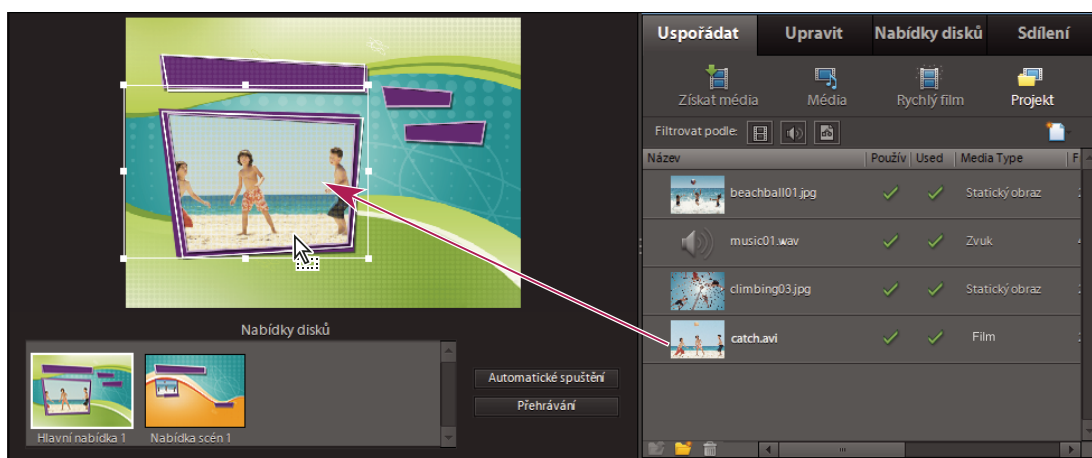
Ve všech předlohách nabídek můžete přizpůsobit obraz pozadí, tlačítka, názvy nabídek a typografii.

Přizpůsobení pozadí nabídky

Pozadí nabídky můžete přizpůsobit prostřednictvím videoklipů, videoklipů se zvukem, zvukového klipu, statických obrazů či statických obrazů se zvukem.

Některé nabídky obsahují speciální oblasti přetažení, do nichž můžete umístit videa nebo statické obrazy. V předlohách, které obsahují oblast přetažení, se nachází černá oblast přetažení se zprávou „Sem vložte média“ . Video a statické obrazy však můžete umístit i v případě, že nabídka neobsahuje oblast přetažení. V tomto případě média nahradí celé pozadí. Některé předlohy bez oblasti přetažení obsahují další obrazy, které stále zůstávají před vašim videem.

- 1 Na panelu Nabídka disku klepněte na miniaturu nabídky, kterou chcete upravit.
- 2 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Nahraďte stávající pozadí přetažením klipu ze zobrazení Projekt na nabídku.
 - V zobrazení Vlastnosti (panel Pozadí nabídky) na panelu Úlohy klepněte na tlačítko Procházet a poté vyhledejte a vyberte klip na pevném disku.





Přetažení zvukového klipu ze zobrazení Projekt na oblast přetažení nabídky na panelu Rozvržení disku

Poznámka: Pokud je nastaveno video i zvuk a jeden z těchto klipů nahradíte, druhý klip zůstane nastaven s výjimkou případu, kdy vyberete video pozadí, které obsahuje i zvuk. V takovém případě zvuk pozadí nahradí stávající zvuk.

- 3 V zobrazení Vlastnosti (panel Pozadí nabídky) na panelu Úlohy určete nastavení:

Obnovit Nastaví jako pozadí původní pozadí předlohy.

Počáteční bod Slouží k nastavení počátečního bodu videoklipu či zvukového klipu. Přetáhněte časový kód na požadovaný snímek.

Spustit Přehraje média v miniatuře. Ikona se změní z tlačítka Přehrát  na tlačítko Pozastavit . Klepnutím na tlačítko Pozastavit zastavte přehrávání a nastavte počáteční bod pozadí.

Použít statický snímek Nastaví aktuální snímek videoklipu jako statický obraz pozadí. Nastavte snímek přetažením časového kódu.

Před opakováním aplikovat výchozí přechod Při každém spuštění videa od začátku přidá přechod, který jste nastavili jako výchozí.

Trvání Slouží k nastavení doby trvání videa nebo zvuku pozadí od počátečního bodu.

Aplikovat pro všechny nabídky Aplikuje pozadí pro všechny nabídky disku.

Další témata nápovědy

„[Určení výchozího přechodu](#)“ na stránce 134

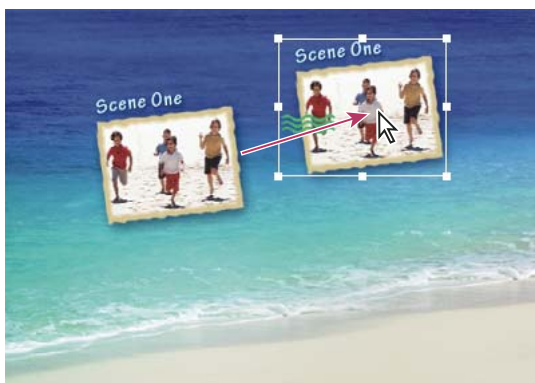
Změna umístění a velikosti položek nabídek

- 1 V dolní části panelu Rozvržení disku klepněte na miniaturu nabídky, kterou chcete upravit.
- 2 Proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - Chcete-li změnit velikost položky nabídky, vyberte ji na panelu Rozvržení disku. Okolo položky se zobrazí obdélník (nazývaný *ohraničovací rámeček*) s osmi body výběru. Přetažením libovolného bodu výběru změňte velikost položky. V latinkových jazykových verzích můžete také pomocí kláves - (mínus) a = (rovná se) na klávesnici měnit velikost položky proporcčně ve všech směrech. Klávesa = (rovná se) položku zvětšuje.



Přetažením bodu výběru v ohraničovacím rámečku změňte velikost položky.

- Chcete-li položku nabídky přesunout, vyberte ji a přetáhněte. K přesunutí položky v libovolném směru můžete také použít klávesy se šipkami na klávesnici.



Původní umístění (vlevo) a přesunutá položka (vpravo)

Úpravy textu a tlačítek nabídek

Po výběru předlohy můžete změnit text nabídek a vzhled libovolného tlačítka hlavní nabídky nebo scény. Můžete také některá tlačítka odstranit. Vzhledem k tomu, že tlačítka odkazují na značky, odstraněním tlačítka dojde i k odstranění příslušné značky.

- 1 V dolní části panelu Rozvržení disku klepněte na miniaturu nabídky, kterou chcete upravit.
- 2 Chcete-li upravit text nebo tlačítka, která nejsou propojena se značkami, poklepejte na titulek nebo tlačítko nabídky a v dialogovém okně Změnit text upravte text. Chcete-li vytvořit text na více řádků, vložte nové řádky stisknutím kláves Ctrl+Enter. Klepněte na tlačítko OK.

- 3 Chcete-li upravit tlačítka, která jsou propojena se značkami, poklepejte na text nebo tlačítko, v dialogovém okně Značka nabídky proveďte libovolný z následujících úkonů a poté klepněte na tlačítko OK:
- Chcete-li přejmenovat značku (a tlačítko v nabídce), zadejte nový název a klepněte na tlačítko OK. Chcete-li vytvořit text na více řádků, vložte nové řádky stisknutím kláves Ctrl+Enter. Zadejte krátký název tak, aby odpovídal velikosti nabídky a nepřekrýval jiná tlačítka.
 - Chcete-li vybrat obraz, který má být zobrazen v miniatuře tlačítka v nabídce, přetáhněte časový kód posunu miniatury a klepněte na tlačítko OK. (Tato miniatura je pouze pro zobrazení v nabídce. Jestliže vyberete možnost Tlačítko nabídky s pohybem, přehrávání videa, na něhož tlačítko odkazuje, se spustí od umístění značky.)
 - Chcete-li odstranit tlačítko, klepněte na tlačítko Odstranit. Dojde k odstranění značky z časové osy a tlačítka z nabídky. Můžete také klepnout pravým tlačítkem (podržet klávesu Ctrl a klepnout) na značku tlačítka na časové ose a vybrat příkaz Vymazat značku nabídky.

Další témata nápovědy

„Ruční přidání značek nabídek, scén nebo zastavení“ na stránce 255

Určení nastavení textu

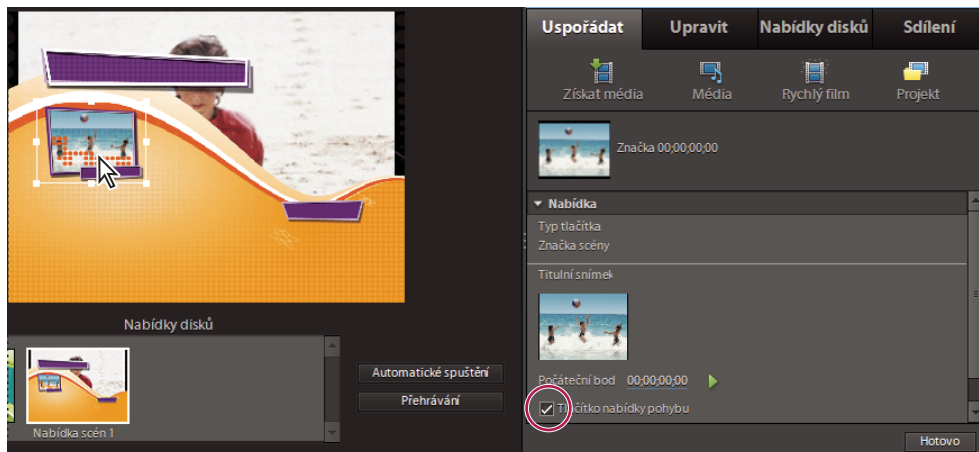
U titulků a tlačítek nabídek můžete změnit vlastnosti textu včetně písma, velikosti, stylu a barvy.

- 1 V dolní části panelu Rozvržení disku klepněte na miniaturu nabídky, kterou chcete upravit.
- 2 Vyberte titulek nabídky nebo text tlačítka.
- 3 Na panelu Vlastnosti proveďte libovolný z následujících úkonů:
 - V nabídce Změnit písmo textu zvolte písmo. (K zobrazení možností atributů textu může být třeba klepnout na trojúhelník vedle nadpisu Text.)
 - V nabídce Změnit styl písma nebo klepnutím na ikonu Tučné, Kurzíva či Podtržení zvolte styl textu. Můžete klepnout na více ikon.
 - V nabídce Změnit velikost textu zvolte velikost textu.
 - Klepněte na ikonu Změnit barvu textu vedle nabídky Změnit velikost textu a v dialogovém okně Výběr barvy Adobe vyberte barvu.
- 4 Chcete-li použít nastavení textu na podobné textové položky ve všech nabídkách, klepněte na položku Použít na všechna tlačítka scén, Použít na všechny textové položky nebo Použít na všechna tlačítka značek.

Animace tlačítek

Pokud předloha obsahuje tlačítka, která zobrazují miniaturu, můžete do tlačítek hlavní nabídky a tlačítek scén přidat video.

- 1 V dolní části panelu Rozvržení disku klepněte na miniaturu nabídky, kterou chcete upravit.
- 2 Na panelu Rozvržení disku vyberte tlačítko.
- 3 V zobrazení Vlastnosti na panelu Úlohy vyberte možnost Tlačítko nabídky s pohybem



Vybrané tlačítko v nabídce scén (vlevo) a vybraná možnost Tlačítko nabídky s pohybem na panelu Vlastnosti (vpravo)

- 4 Nastavte počáteční bod do umístění, ze kterého chcete spustit přehrávání klipu, když je zobrazena nabídka. K zobrazení klipu v miniatuře můžete použít tlačítko Přehrát/Pozastavit nebo upravit pole časového kódu počátečního bodu.
- 5 Chcete-li nastavit délku trvání přehrávaného klipu, klepněte na pozadí nabídky a poté v zobrazení Vlastnosti pod možností Tlačítko nabídky s pohybem upravit pole časového kódu trvání.

Poznámka: Zadaná doba trvání tlačítka nabídky s pohybem platí pro všechna tlačítka nabídky s pohybem na disku.

Přepnutí na jinou předlohu nabídky

Pokud zjistíte, že vám volba nabídek disku nevyhovuje, můžete snadno přepnout na jinou předlohu. Přijdete o všechny provedené změny titulků nabídek, názvů tlačítek neodkazujících na značku (tlačítko Spustit a tlačítko Scény) a nastavení textu (písmo, barva, styl a podobně). Nepřijdete o provedené změny pozadí a tlačítek značek (značek hlavní nabídky a značek scén). Když upravujete text tlačítka, ve skutečnosti měníte název značky nabídky, přičemž tento nový název značky se použije při generování nových nabídek.

- 1 Na panelu Úlohy klepněte na záložku Nabídky disků.
- 2 Přetáhněte novou předlohu ze zobrazení předloh na panelu Úloh na panel Rozvržení disku. Aplikace Adobe Premiere Elements zobrazí na panelu Rozvržení disku nové nabídky.

Změna z disku s nabídkou na disk s automatickým spuštěním

Pokud se rozhodnete, že na disku DVD, webovém disku DVD či disku Blu-ray nechcete nabídky, můžete obnovit rozvržení a vytvořit disk s automatickým spuštěním.

Poznámka: Ačkoli disk s automatickým spuštěním neobsahuje nabídky, které odkazují na značku, stávající značky nabídek a scén v projektu mohou být užitečné. Tlačítka Další a Předcházející na dálkovém ovladači přehrávače disků DVD, webových disků DVD a disků Blu-ray umožňují přecházet na následující a předcházející značky hlavní nabídky a scén. Značky zastavení jsou ignorovány.

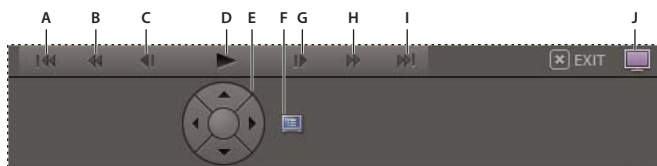
- ❖ Na panelu Rozvržení disku klepněte na tlačítko Automatické spuštění.

Z panelu Rozvržení disku jsou odstraněny nabídky a značky slouží na disku s automatickým spuštěním jako body kapitol.

Zobrazení náhledu nabídek

Panel Zobrazit náhled disku – přehled

Před vypálením disku je vždy vhodné zobrazit jeho náhled. Panel Zobrazit náhled disku obsahuje ovládací prvky, které simulují dálkový ovladač přehrávače disků DVD, webových disků DVD a disků Blu-ray. Pomocí těchto ovládacích prvků můžete jednotlivá tlačítka nabídek vyzkoušet a zobrazit video, na které odkazují. Náhled disku lze zobrazit v okně nebo na celé obrazovce.



Ovládací prvky navigace v zobrazení náhledu disku


A. Předchozí scéna B. Přetočit dozadu C. O snímek dozadu D. Spustit E. Tlačítka navigačních šipek a tlačítko Enter F. Návrat do hlavní nabídky G. O snímek dopředu H. Rychle dopředu I. Následující scéna J. Přehrát na celé obrazovce

Zobrazení náhledu disku DVD, webového disku DVD nebo disku Blu-ray s nabídkou

Náhled disku s nabídkou můžete zobrazit kdykoli po přetažení předlohy na panel Rozvržení disku.

- 1 V případě potřeby zobrazte panel Rozvržení disku klepnutím na položku Nabídky disků na panelu Úlohy.
- 2 Na panelu Rozvržení disku klepněte na tlačítko Náhled.

Poznámka: Pokud se zobrazí upozornění, že se tlačítka překrývají, prostudujte si část „[Změna umístění a velikosti položek nabídek](#)“ na stránce 261.

- 3 V okně Zobrazit náhled disku pomocí ovládacích prvků navigace nebo myši klepněte na jednotlivá tlačítka a přehrajte příslušnou scénu či video. Pokud nabídka nebo miniatury tlačítek obsahují video nebo zvuk, je spuštěno přehrávání těchto klipů, abyste si před vypálením na disk mohli prohlédnout jejich náhled.
- 4 Klepnutím na ikonu Přehrát na celé obrazovce  přehrajte náhled disku na celé obrazovce.
- 5 Přesuňte ukazatel myši. Zobrazí se ovládací panel disku, který v režimu na celou obrazovku simuluje dálkový ovladač přehrávače disků.

Další témata nápovědy

„[Přehrávání náhledu filmu v panelu Monitor](#)“ na stránce 104

Kapitola 15: Ukládání a sdílení filmů

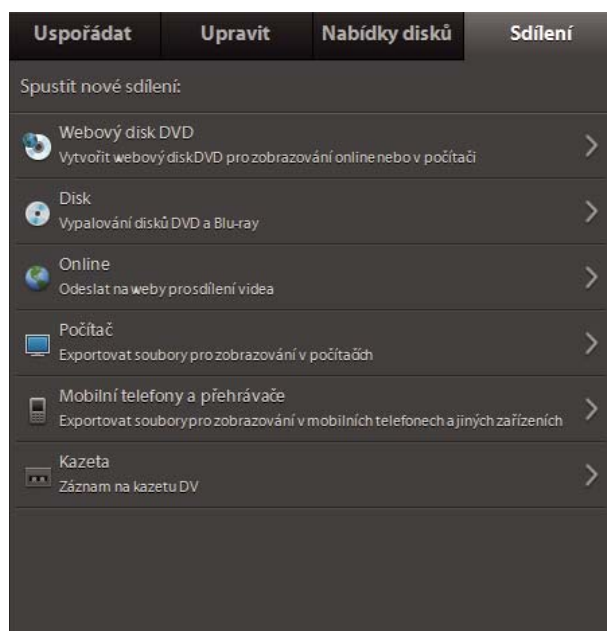
Filmy, statické obrazy a zvuk můžete exportovat do různých typů souborů pro web, mobilní zařízení, videokazety, disky Video CD a Super Video CD. Projekty můžete rovněž kopírovat a ukládat za účelem úprav nebo archivace.

Sdílení prostřednictvím panelu Úlohy

Zobrazení Sdílení na panelu Úlohy obsahuje vše, co potřebujete k uložení a sdílení (exportu) dokončených projektů. Projekt můžete pro účely zobrazování uložit na web, do mobilního telefonu, počítače, na disk DVD či Blu-ray a podobně.

Nové sdílení můžete spustit klepnutím na kteroukoli možnost sdílení: Disk, Online, Počítač, Mobilní telefony a přehrávače a Kazeta. Každá z těchto možností otevře zobrazení na panelu Úlohy, které poskytuje konkrétní možnosti a nastavení ke sdílení na daném typu média.

Poznámka: Zobrazení Sdílení zjednodušuje sdílení a export tím, že poskytuje přednastavení nejběžněji používaných formátů a nastavení. Chcete-li určit pro libovolný formát jedinečné nastavení, můžete klepnout na tlačítko Další možnosti a provést změny. Podle potřeby lze rovněž použít příkazy exportu v nabídce Soubor.



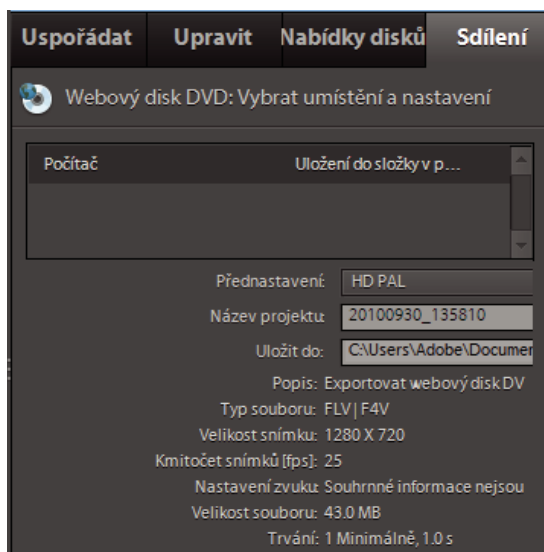
Zobrazení Sdílení na panelu Úlohy

Vytváření souborů disků DVD pro web

Soubory webových disků DVD jsou soubory disků DVD přehrávané online. Filmové klipy můžete sdílet jako soubory webových disků DVD, které je možné vložit do webových stránek. Filmové klipy jsou exportovány ve formátu Flash. Soubory lze přehrát v kterémkoli webovém prohlížeči s podporou přehrávače Flash Player ve verzi 9.x nebo novějších.

Vytváření souborů webových disků DVD pro stolní počítač

- 1 Na panelu Úlohy klepněte na kartu Sdílet.
- 2 Klepněte na tlačítko Webový disk DVD.



Vytvoření souboru webového disku DVD ve stolním počítači

- 3 Vyberte možnost Uložení do složky v počítači.
- 4 V nabídce Přednastavení vyberte přednastavení.
- 5 Do pole Název projektu zadejte název projektu.
- 6 V části Uložit do klepněte na tlačítko Procházet a vyberte umístění výstupních souborů disku DVD.

Po dokončení vytváření se zobrazí panel Vytváření dokončeno. Klepnutím na odkaz zobrazíte náhled vytvořeného souboru webového disku DVD v prohlížeči.



Zobrazení souboru webového disku DVD

Sdílení na disku DVD nebo Blu-ray

Poté co zkontrolujete náhled filmu a zhodnotíte, že je kompletní, budete připraveni projekt vypálit na disk DVD nebo Blu-ray. Ujistěte se, že vybraný disk je kompatibilní s vypalovačkou i přehrávačem. Rovněž musíte mít k dispozici dostatek volného místa na disku, aby se na něj vešly komprimované soubory a také soubory odkládacího disku vytvořené během exportu. Pokud není dostatek volného místa na jednom oddílu jednotky, můžete pro soubory odkládacích disků určit jiný oddíl klepnutím na položku Úpravy > Předvolby > Odkládací disky / Adobe Premiere Elements > Předvolby > Odkládací disky. (V dialogovém okně Vypálit můžete ověřit potřebné volné místo.)

Poznámka: *Není-li vypalovačka DVD kompatibilní s aplikací Adobe Premiere Elements, můžete projekt vypálit do složky DVD a tu potom vypálit na DVD pomocí softwaru, který se dodává s vypalovačkou.*

Další témata nápovědy

„O discích s automatickým spuštěním a discích s nabídkou“ na stránce 251


„Typy disků a možnosti nabídek“ na stránce 251

„Nastavení odkládacího disku“ na stránce 37

„Informace o kompresi“ na stránce 284


Vypalování disku

V závislosti na složitosti a délce projektu a rychlosti počítače může kódování (komprimování) videa a zvuku pro disk trvat několik hodin. Pokud plánujete vypálit více disků se stejným obsahem a stejnou kvalitou, můžete ušetřit čas tím, že je vypálíte ve stejné relaci, kdy se projekt komprimuje jen jednou.

 Aplikace Adobe Premiere Elements převede veškerý zvuk na zvuk s 16bitovou hloubkou a vzorkovacím kmitočtem 48 kHz, které jsou vyžadovány pro disky DVD a Blu-ray. Nejlepších výsledků dosáhnete, pokud budete zvuk zaznamenávat při tomto nastavení.

Poznámka: Pokyny k vypalování disků a možnosti kompatibility najdete v nápovědě aplikace Adobe Premiere Elements.

Vypalování na disk DVD nebo Blu-ray

- 1 Než zapnete aplikaci Adobe Premiere Elements, připojte a zapněte všechny externí vypalovačky DVD nebo Blu-ray.
- 2 Klepnutím v zobrazení Sdílení na panelu Úlohy na tlačítko Disk  otevřete zobrazení Disk.
- 3 V zobrazení Disk vyberte z nabídky buď položku DVD, nebo Blu-ray.
- 4 U možnosti Vypálit na vyberte položku Disk.
- 5 Napište název disku. Tento název se zobrazí, pokud disk vložíte do počítače po dokončení vypalování disku DVD. (Výchozím názvem je časové razítko v 24hodinovém formátu: RRRRMMDD_hhmmss.)
- 6 Z nabídky Umístění vypalovačky vyberte požadovanou vypalovačku.
- 7 Ujistěte se, že je do jednotky vložen kompatibilní disk. Pokud vložíte disk, klepnutím na tlačítko Prohledat zkontrolujte všechny připojené vypalovačky, zda obsahují platné médium.
- 8 Do pole Kopie zadejte počet disků, které chcete vypálit během této relace. Dokud nebudou vypáleny všechny disky, budete vždy vyzváni k vložení nových disků. Kódování videa a zvuku proběhne pouze jednou.
- 9 Při výběru přednastavení vyberte možnost pro televizní standard, který je používán v zeměpisné oblasti diváků.
- 10 (Volitelné) Vyberte možnost Přizpůsobit obsah dostupnému místu. Pokud vypalujete na DVD, můžete zrušit zaškrtnutí této možnosti a přetáhnutím posuvníku vybrat požadovanou kvalitu videa. (Ve výchozím nastavení je tato možnost zaškrtnuta pro DVD a nezaškrtnuta pro Blu-ray.)


11 Klepnutím na tlačítko Vypálit spustíte převádění projektu do formátu DVD nebo Blu-ray a následně vypalování disku. Pokud vypalujete na DVD a vypalovačka není k dispozici, můžete vypalovat do složky DVD a výsledné soubory vypálit, až bude vypalovačka k dispozici.

Důležité: Kódování videa a zvuku pro výstup na disk může trvat několik hodin.

Vypalování do složky DVD

Pokud není vypalovačka DVD kompatibilní s aplikací Adobe Premiere Elements, můžete projekt vypálit do složky. Tímto vytvoříte soubor kompatibilní s formátem DVD, který lze vypálit na disk pomocí programu určeného k vytváření disků, například Adobe Encore.

Poznámka: Do složky můžete vypalovat pouze projekt DVD, projekt Blu-ray do složky vypalovat nelze.

- 1 Není-li otevřené zobrazení Disk, klepněte na panelu Úlohy na kartu Sdílení a potom na tlačítko Disk .
- 2 Z nabídky Vypálit na vyberte jako cíl projektu jednu z možností položky Složka. Pro filmové projekty větší než jednovrstvý disk (4,7 GB), vyberte položku Složka (8,5 GB), která odpovídá dvouvrstvým diskům.
- 3 Napište název složky.
- 4 Klepnutím na tlačítko Procházet určete umístění složky.
- 5 Klepnutím na tlačítko Vypálit spusťte vytváření složky.

Důležité: Kódování videa a zvuku pro výstup na disk může trvat několik hodin.

Další témata nápovědy

„[Informace o archivovaných projektech](#)“ na stránce 287

Pokyny k vypalování disku a informace o kompatibilitě

Je-li k počítači připojena kompatibilní vypalovačka, můžete disk DVD nebo Blu-ray vytvořit přímo z aplikace Adobe Premiere Elements. Vytvořený disk můžete spustit v televizi nebo počítačovém přehrávači disků. Aplikace Adobe Premiere Elements vytváří videodisky. (Nevytváří datové ani zvukové disky.) Stolní vypalovačky DVD používají zapisovatelné disky DVD-5 (DVD+/-R), které mají kapacitu 4,7 GB a lze na ně umístit přibližně dvě hodiny vysoce kvalitního videa se standardním rozlišením.

Na Blu-ray disk lze obvykle umístit 25 GB dat a může se na něj tedy zaznamenat 135 minut videa s vysokým rozlišením ve formátu MPEG-2 a navíc 2 hodiny bonusových materiálů se standardním rozlišením. Případně na něj lze zaznamenat celkových 10 hodin obsahu ve standardním rozlišení. Disky Blu-ray se prodávají ve formátu BD-R (zapisovatelné) a BD-RE (přepisovatelné).

Aplikace Adobe Premiere Elements podporuje jednovrstvé 4,7GB disky DVD následujících typů: DVD+R, DVD+RW, DVD-R a DVD-RW. Rovněž podporuje dvouvrstvé disky DVD+R s kapacitou 8,5 GB. Vyberte takové médium, které je podporováno vypalovačkou DVD i přehrávačem DVD, na kterém se chystáte disk přehrávat. Některé vypalovačky nebo přehrávače DVD nemusí podporovat všechny typy disků DVD. Mnoho televizních přehrávačů DVD, ne však všechny, například rozpoznávají disky DVD+R.

DVD-R Tento formát používá disky, na které lze zapisovat jen jednou, a je kompatibilní se standardními samostatnými přehrávači DVD a jednotkami DVD-ROM. Disky DVD-R jsou k dispozici ve dvou typech: k obecnému použití a k vytváření obsahu. Většina zákaznických vypalovaček DVD-R používá levnější disky k obecnému použití a některé profesionální vypalovačky používají disky k vytváření obsahu. Musíte pro vypalovačku použít správný typ média. Jakmile však provedete zápis, disky by měly být čitelné v jakémkoliv typu přehrávače DVD nebo v jakémkoliv jednotce. (Disky DVD-R pro obecné použití jsou určeny k tomu, aby zabránili zálohování šifrovaných komerčních DVD.)

DVD+R Tento nepřepisovatelný formát je kompatibilní s většinou přehrávačů DVD a jednotek DVD-ROM. První generace vypalovaček +RW nepodporovala záznam na disky DVD+R a pravděpodobně je nelze upgradovat, aby na ně mohly zapisovat. Aktuální modely vypalovaček DVD+RW však podporují záznam na disky DVD+R. Kompatibilita disků DVD+R v samostatných přehrávačích DVD je podobná jako u disků DVD-R.

DVD-RW/DVD+RW Tyto formáty jsou z hlediska funkčnosti a kompatibility podobné jako vypalovačky a přehrávače DVD. DVD-RW a DVD+RW používají přepisovatelné disky, které lze v ideálních podmínkách přepsat více než 1 000krát. Většina samostatných přehrávačů DVD přehrává video zaznamenané na discích DVD-RW a DVD+RW, ale kompatibilita není tak vysoká jako u disků DVD-R nebo DVD+R. Aktuální vypalovačky DVD-RW mohou rovněž vypalovat na disky DVD-R.

***Poznámka:** Není-li vypalovačka DVD kompatibilní s aplikací Adobe Premiere Elements, můžete projekt vypálit do složky, která umožňuje vypálení konečného disku DVD pomocí aplikace dodávané k vypalovačce.*

Problémy s kompatibilitou pro DVD

Při výběru média a hardwaru zvažte následující problémy s kompatibilitou:

- Formáty DVD+R a DVD-R jsou kompatibilní s větším množstvím externích přehrávačů než DVD+RW a DVD-RW.
- Jednotky DVD-ROM jsou kompatibilní s větším množstvím formátů DVD než externí přehrávače DVD, často je to způsobeno tím, že počítače mohou snáze aktualizovat firmware a ovladače než externí přehrávače.
- Starší přehrávače podporují méně formátů DVD.

Vyberte přednastavení pro daný formát v souladu s dostupným místem na cílovém médiu a potřebách cílových diváků.

Kódování videa pro disky DVD a Blu-ray

Vytvoření disku DVD nebo Blu-ray zahrnuje kódování videa do formátu MPEG-2 nebo H.264 (pouze pro Blu-ray). Komprese zmenšuje velikost souborů videa a zvuku, aby zabíraly méně místa na disku. Například 60minutové video zabírá v aplikaci Adobe Premiere Elements přibližně 13 GB. Na jednovrstvé DVD lze však umístit pouze 4,7 GB. (Na dvouvrstvé DVD lze umístit 8,5 GB.) Aby byla zachována maximální kvalita, aplikace Adobe Premiere Elements komprimuje film pouze do takové míry, aby se přizpůsobil disku. Čím je film kratší, tím je vyžadována menší komprese a kvalita videa na disku je tedy vyšší.

***Poznámka:** Přednastavení Blu-ray jsou vhodná k exportu souborů v kvalitě AVCHD.*

Komprese videa a zvuku k uložení na disk je velice časově náročná, dokonce i ve špičkových vyhrazených systémech. Vyžadovaný čas se liší v závislosti na rychlosti procesoru počítače, množství dostupné paměti a složitosti a délce projektu. Vypálení standardního 60minutového projektu videa může trvat 4 až 6 hodin. Mnoho tvůrců disků DVD a Blu-ray vypaluje projekt přes noc.

***Poznámka:** Formát Blu-ray H.264 je výpočetně náročný, a proto kódování trvá dlouhou dobu. Komprese je však vysoká a umožňuje na jeden MB uložit větší množství dat videa. Formát MPEG-2 není tak výpočetně náročný, a proto je rychlejší. Množství informací videa na jeden MB je ale menší.*

Vytváření disků pro různé zeměpisné oblasti

Pokud sdílíte disk DVD nebo Blu-ray s někým, kdo je v jiné zemi, pravděpodobně budete muset vypálit disk pomocí jiného televizního standardu. Videozařízení (od videokamer až po přehrávače DVD nebo Blu-ray) obvykle vyhovují jednomu ze dvou televizních standardů: *NTSC* v Japonsku a Severní Americe nebo *PAL* ve většině Evropy a na Středním východě.

V aplikaci Adobe Premiere Elements lze vytvořit filmy v obou standardech (NTSC i PAL), můžete tedy vytvořit filmy, které jsou vhodné pro vaši oblast i další části světa. Nejlepších výsledků však dosáhnete, pokud zachytávané video odpovídá televiznímu standardu, do kterého plánujete exportovat.

NTSC Severní Amerika, části Jižní Ameriky, Japonsko, Filipíny, Tchaj-wan, Jižní Korea, Guam, Myanmar a další

PAL Evropa, Střední východ a části následujících kontinentů: Asie, Afrika, Jižní Amerika

Pokyny k úspěšnému vypálení disku

Jakmile film obsahuje požadované úpravy a navigaci, je proces vypalování docela jednoduchý. Nekompatibilní zařízení a médium nebo neočekávané koeficienty času mohou ovlivnit kvalitu a dokončení. K dosažení úspěšného vypálení disků zvažte následující pokyny.

Poznámka: Vyskytnou-li se chyby kódování, přečtěte si v nápovědě část *Odstraňování potíží*.


- Poskytněte dostatek času. Kódování videa a zvuku na disk může trvat několik hodin. Zvažte vypalování přes noc. Plánujete-li vypálení několika disků DVD nebo Blu-ray, vypalte je při stejné relaci klepnutím v dialogu Vypálit na možnost Kopie, aby se kódování projektu provedlo jen jednou.
- Aktualizujte ovladače a firmware. Ujistěte se, že máte pro vypalovačku nainstalovány nejnovější ovladače a *firmware* (software, který se nachází v paměti určené jen ke čtení (ROM), na které se nachází instrukce k řízení operací periferních zařízení). Aktualizace můžete stáhnout z internetu.
- Vyberte kompatibilní vypalovačku. Chcete-li v aplikaci Adobe Premiere Elements vytvořit disk DVD nebo Blu-ray, musíte mít kompatibilní vypalovačku. Nejdříve se ujistěte, že se v systému nachází vypalovačka, nejen jednotka CD-ROM, CD-R, DVD-ROM nebo Blu-ray. Potom zkontrolujte, zda je jednotka kompatibilní s aplikací Adobe Premiere Elements, tak že klepnete na panelu Úlohy na kartu Sdílení, potom na položku Disk a jednotku vyhledáte v nabídce Umístění vypalovačky.
- Při vypalování DVD vyberte kvalitní zapisovatelné médium DVD, které je kompatibilní s formátem média DVD. Některé vypalovačky nebo přehrávače DVD nemusí podporovat všechny typy disků DVD. DVD však nemůžete vypálit, pokud vypalovačka DVD nepodporuje formát disku. Například vypalovačka, která podporuje pouze disky +R nebo +RW, nevypálí disky -R ani -RW. Totéž platí pro přehrávače DVD. Mnoho starších přehrávačů DVD nemusí rozpoznat některé přepisovatelné disky vytvořené pomocí novějších vypalovaček DVD.
- Zajistěte dostatek defragmentovaného volného místa na disku. Musíte mít k dispozici dostatek volného místa na disku, aby se na něj vešly kompletní komprimované soubory a také soubory odkládacího disku vytvořené během exportu. Požadavky projektu na místo se zobrazí v dialogu Vypálit.
- Vyhněte se vytváření zbytečných náhledů. Náhledy časové osy nebo panelu Osa scény jsou užitečné ke kontrole, jak vypadá konečný film, na druhou stranu jejich vytvoření trvá určitý čas, a proto není vhodné je používat během vypalování.
- Otestujte disky. Uděláte-li chybu se zapisovatelným diskem, musíte použít jiný disk, zatímco pokud uděláte chybu s přepisovatelným diskem, můžete ho použít znovu. Z tohoto důvodu zvažte, zda nebude lepší použít disky DVD-RW nebo BD-RE (přepisovatelné) k vytváření zkušebních disků a disky DVD-R pro obecné použití a BD-R použít pro konečné nebo přídatné kopie. DVD-R pro obecné použití je formát určený jen pro jeden zápis, který poskytuje vynikající kompatibilitu se samostatnými přehrávači DVD i jednotkami DVD-ROM.
- Během exportu se vyhněte spouštění nedůležitých úloh. Vypněte spořiče obrazovky a režimy úspory napájení. Vyhněte se virovým kontrolám, stahování aktualizací, vyhledávání na webu, hraní her a podobně.

Sdílení pro přehrávání v počítači

Sdílení filmu pro přehrávání v osobním počítači



Video, které upravujete na časové ose nebo na panelu Osa scény, není k dispozici jako nezávislý videosoubor, dokud neprovedete export nebo sdílení do nějakého videoformátu. Po exportu ho můžete přehrát v počítači, v jiných přehrávačích médií nebo programech pro střih, případně ho přesunout do jiného počítače.

Sdílení filmu pro přehrávání v PC obecně vytváří soubory s přenosovými rychlostmi dat a velikostmi souborů, které překračují meze pro úspěšné přehrávání VCD, SVCD, DVD, na internetu nebo v kapesních zařízeních. Přednastavení MPEG H.264 a MPEG MPEG2 jsou vhodná pro export v kvalitě AVCHD.

- 1 Klepněte na položku Sdílení na panelu Úlohy a pak klepněte na tlačítko Počítač .
- 2 Ze seznamu v horní části obrazovky vyberte požadovaný formát. Projděte si v seznamu všechny možnosti.
- 3 Určete přednastavení, název souboru a umístění k uložení souboru.
- 4 (Volitelné) Klepněte na tlačítko Další možnosti a určete požadované možnosti.

Export pouze zvuku

Když exportujete z filmu pouze zvuk, pomocí pracovní plochy Sdílení můžete vybrat formát souboru, který požadujete.



- 1 Klepněte na položku Sdílení na panelu Úlohy a pak klepněte na tlačítko Počítač  nebo Mobilní telefony a přehrávače .
- 2 Ze seznamu v horní části panelu vyberte požadovaný formát. Projděte si v seznamu všechny možnosti.
- 3 Určete přednastavení, název souboru a umístění k uložení souboru.
- 4 Klepněte na Další možnosti a zrušte zaškrtnutí možnosti Export videa.
- 5 (Volitelné) Klepněte na kartu Zvuk a určete požadované možnosti.

Další témata nápovědy

„Běžná nastavení sdílení“ na stránce 279

Export snímku jako statického obrazu


Jakýkoliv snímek nebo klip statických obrazů můžete exportovat jako soubor statických obrazů. Snímek se exportuje z aktuální pozice na časové ose nebo panelu Monitor. Po exportu se snímek objeví na panelu Úlohy v zobrazení Projekt.


- 1 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Při použití panelu Osa scény přetáhněte na panelu Monitor indikátor aktuálního času  na snímek, který chcete exportovat.
 - Při použití časové osy přetáhněte na časové ose indikátor aktuálního času  na snímek, který chcete exportovat.



Nejlépeších výsledků dosáhnete, když vyberete snímek, ve kterém není příliš mnoho pohybu.

- 2 (Volitelné) Odstraněním prokládání snímku výrazně zvýšíte kvalitu exportovaného obrazu: Na časové ose vyberte klip obsahující prokládání. Potom zvolte příkaz Klip > Možnosti videa > Možnosti pulsů. Zaškrtněte možnost Odstranit prokládání a klepněte na tlačítko OK.

 Máte-li nainstalovanou aplikaci Photoshop Elements, můžete prokládání z exportovaného obrazu odstranit v této aplikaci. V editoru zvolte příkaz **Filtr > Video > Odstranit prokládání**.

- 3 V dolní části panelu Monitor klepněte na tlačítko Zastavit snímek .
- 4 Podle potřeby vyberte nastavení a klepněte na tlačítko Export.
- 5 Zadejte název souboru a jeho umístění a klepněte na tlačítko Uložit. Chcete-li export zrušit, stiskněte klávesu Esc. Někdy dokončení zrušení trvá několik sekund.

Další témata nápovědy

„Export snímku videa“ na stránce 125

Export snímku jako obrazu JPEG

Snímek můžete exportovat jako obraz JPEG.

- 1 Umístíte indikátor aktuálního času na snímek, který chcete exportovat, a klepněte na kartu Sdílení.
- 2 Klepněte na tlačítko Počítač a v seznamu vyberte položku Obraz.
- 3 Vyberte přednastaveného JPEG.

Export klipů jako sekvence statických obrazů

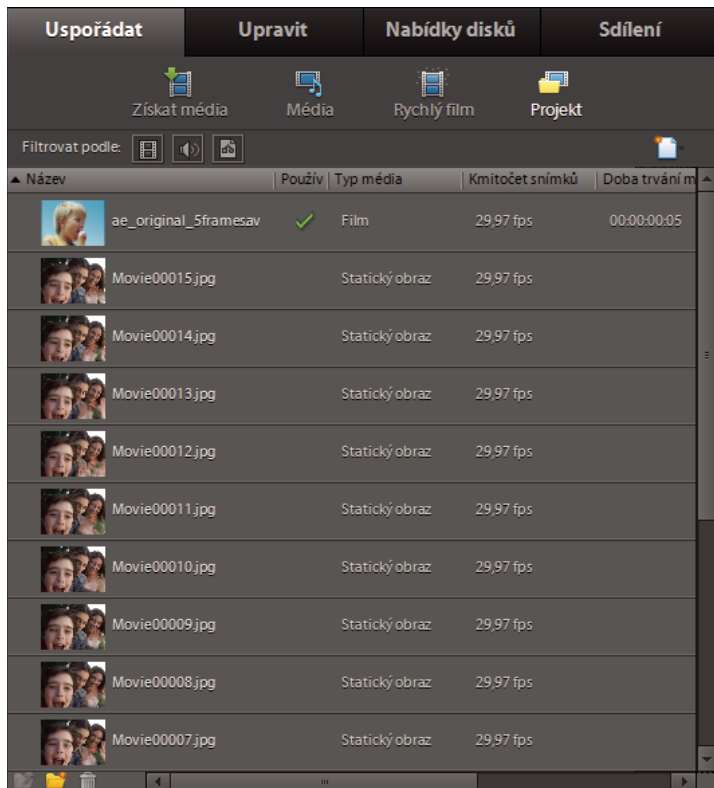
Klip nebo film můžete exportovat jako sekvenci statických obrazů, přičemž každý snímek je uložen jako samostatný soubor statického obrazu. Export jako sekvence může být užitečný v následujících situacích:

- Chcete-li použít klip v animaci, která nepodporuje videoformáty nebo vyžaduje sekvenci statických obrazů.
- Chcete-li použít klip v aplikaci 3D, která nepodporuje videoformáty, nebo vyžaduje sekvenci statických obrazů.

Při exportu klipu aplikace Adobe Premiere Elements automaticky soubory čísluje.

- 1 Importujte do aplikace Adobe Premiere Elements klip, který chcete exportovat jako sekvenci statických obrazů.
- 2 Přetáhněte klip na časovou osu nebo panel Osa scény.
- 3 Klepněte na položku Sdílení > Počítač > Obraz.
- 4 Vyberte z nabídky přednastavení (JPEG) a klepněte na tlačítko Další možnosti.
- 5 V dialogu Další možnosti vyberte položku Exportovat jako sekvenci.
- 6 Klepnutím na tlačítko OK uložte přednastavení.
- 7 Vyberte nově vytvořené přednastavení, určete umístění pro exportované soubory statických obrazů, určete název souboru a klepněte na tlačítko Uložit. Doporučujeme určit vyhrazenou prázdnou složku, aby se soubory sekvence nemíchaly s ostatními soubory.

Poznámka: Chcete-li nastavit číslování sekvence, napište název číslovaného souboru. Chcete-li určit počet číslic v názvu souboru, stanovte počet číslic potřebných k očíslování snímků a podle potřeby přidejte doplňující nuly. Pokud například chcete exportovat 20 snímků, jejichž název obsahuje pět číslic, pro první název souboru napište Car000. (Zbývající soubory budou automaticky pojmenovány Car00001, Car00002, ..., Car00020.)



Sekvence statických obrazů importovaná do zobrazení Projekt zobrazující sekvenční číslování názvů souborů.

Další témata nápovědy

„Běžná nastavení sdílení“ na stránce 279

Export samotného zvuku pomocí příkazu Sdílení > Počítač

Chcete-li z filmu exportovat pouze zvuk, můžete použít příkaz Sdílení > Počítač > Zvuk. Když vyberete tuto možnost, aplikace Adobe Premiere Elements uloží zvuk do formátu Windows Waveform (.wav), MP3 (.mp3), AAC (.aac) nebo AIFF (.aiff). Pokud ho chcete uložit jako soubor MP3 nebo AAC pro zvukový podcast, klepněte na panelu Úlohy na kartu Sdílení a exportujte zvuk pomocí možnosti Mobilní telefony a přehrávače.

- 1 Vyberte časovou osu nebo osu scén a klepněte na položku Sdílení > Počítač > Zvuk.
- 2 Vyberte možnost z nabídky Přednastavení. Chcete-li například soubor uložit ve formátu MP3, vyberte položku MP3 – vysoká kvalita. V poli Uložit do určete umístění a zadejte název souboru. Klepnutím na tlačítko Další možnosti určete podle potřeby další nastavení exportu a klepněte na tlačítko OK.

Export samotného videa pomocí příkazu Sdílení > Počítač

Když exportujete video pomocí příkazu Sdílení > Počítač, můžete změnit nastavení a uložit vlastní nastavení.

- 1 Klepněte na položku Sdílení > Počítač a vyberte médium, které chcete exportovat.
- 2 Vyberte přednastavení exportu, podle kterých chcete exportovat, a klepněte na tlačítko Další možnosti.
- 3 Podle potřeby proveďte změny výchozího přednastavení a klepnutím na tlačítko OK uložte změny.

I když klip není v tomto kroku uložen, aplikace Adobe Premiere Elements aplikuje nová nastavení při všech následujících exportech.

Nastavení exportu se při práci na projektu neaktualizují, je však vhodné se ujistit, že všechna nastavení exportu jsou stále vhodná. Změníte-li nějakou možnost, vytvoříte tak přednastavení, které lze pojmenovat, uložit a použít v pozdějších projektech. Všechna vámi vytvořená přednastavení jsou uvedena v zobrazení Sdílení v nabídce Přednastavení spolu s výchozími přednastaveními.

Některé aplikace zachytávacích karet a zásuvné moduly poskytují vlastní dialogová okna s konkrétními možnostmi. Pokud uvidíte jiné možnosti, než které jsou popsány v tomto průvodci, přečtěte si dokumentaci pro zachytávací kartu nebo zásuvný modul.


Sdílení na webu

Aplikace Adobe Premiere Elements umožňuje exportovat film do formátů, které jsou vhodné k dodání na internet. Pomocí zobrazení Sdílení na panelu Úlohy můžete video odeslat přímo na web. Aplikace Adobe Premiere Elements poskytuje přednastavení formátů, například Adobe Flash Video (.flv), Flash Renamed MP4 (.f4v) a QuickTime (.mov), které se běžně používají k vložení videa na webové stránky a do webových aplikací.

Přednastavení Flash video pro web splňuje požadavky většiny serverů, šířku pásma a možnosti přehrávačů, které jsou k dispozici pro většinu prohlížečů. Použití poskytovaného přednastavení je nejrychlejším způsobem exportu filmu. Nastavení můžete rovněž upravit, aby odpovídala konkrétní situaci. Myslete však na to, aby přenosová rychlost dat filmu byla vhodná pro předpokládané médium přehrávání.

Sdílení filmu na stránkách YouTube

Aplikace Adobe Premiere Elements usnadňuje rychlé nahrávání filmů přímo na server YouTube. Při prvním nahrávání na server YouTube si můžete nastavit účet a určit nastavení kvality.

- 1 Klepněte na panelu Úlohy na kartu Sdílení a potom klepněte na položku Online .
- 2 Vyberte ze seznamu v horní části položku YouTube. Aplikace Adobe Premiere Elements používá pro všechny soubory YouTube přednastavení Flash video pro YouTube.
- 3 Klepněte na tlačítko Další a přihlaste se na server YouTube. Pokud na server YouTube nahráváte poprvé, klepněte na tlačítko Zaregistrovat a proveďte registraci. Potom se přihlaste.
- 4 Klepněte na tlačítko Další.
- 5 Zadejte požadované informace o projektu: Titul, Popis, Tagy a Kategorie. Dále zvolte jazyk. Potom klepněte na tlačítko Další.
- 6 Vyberte, zda chcete povolit veřejné prohlížení projektu, a potom klepněte na tlačítko Sdílet.
- 7 Když je sdílení dokončeno, umístění se objeví na pracovní ploše Sdílení. Můžete výběrem položky Zobrazit mé video otevřít stránku YouTube a video si prohlédnout, nebo výběrem položky Oznámit přátelům odeslat e-mail o vašem novém příspěvku.
- 8 Klepnutím na tlačítko Dokončit se vrátíte na hlavní pracovní plochu Sdílení.


Další témata nápovědy

„[Aktivace komponenty ke sdílení](#)“ na stránce 283

Sdílení pro mobilní telefony a přehrávače

Sdílení filmu pro mobilní zařízení

Filmy můžete exportovat pro přehrávání v mobilních telefonech, některých PDA a přenosných přehrávačích médií, například video iPod, Microsoft Zune a PlayStation Portable (PSP). Aplikace Adobe Premiere Elements obsahuje přednastavení, která automaticky počítají s několika takovými zařízeními. Přednastavení můžete rovněž přizpůsobit, aby vyhovovala požadavkům na formát daného zařízení.

 *Chcete-li vytvořit vlastní videopodcasty (rovněž zvané vodcasty), exportujte pomocí přednastavení pro iPod nebo PSP.*

- 1 Formáty videosouborů, které dané zařízení podporuje, najdete v jeho příručce.
- 2 Klepněte na panelu Úlohy na kartu Sdílení a potom klepněte na položku Mobilní telefony a přehrávače.
- 3 Ze seznamu v horní části panelu vyberte požadovaný přehrávač.
- 4 Vyberte z nabídky Přednastavení požadované přednastavení. Pod názvem přednastavení se zobrazí podrobnosti, například typ souboru a kmitočet snímků.
- 5 Napište název souboru a potom klepnutím na tlačítko Procházet určete jeho umístění.
- 6 (Volitelné) Klepněte na tlačítko Další možnosti a určete požadované možnosti.
- 7 Změny provedené v přednastavení můžete uložit pro budoucí použití jako nové přednastavení.

Poznámka: *Chcete-li exportovat video ve formátu 3GP, které budete přehrávat v určitém telefonu, pravděpodobně bude nutné upravit přednastavení 3GP. Požadavky najdete v příručce uživatele telefonu. Některé telefony nemusí podporovat formát 3GP exportovaný z aplikace Adobe Premiere Elements.*

- 8 Klepněte na tlačítko Uložit. Aplikace Adobe Premiere Elements vykreslí film do souboru, který můžete zkopírovat do zařízení.

Další témata nápovědy

„[Běžná nastavení sdílení](#)“ na stránce 279

Popis mobilních formátů

Aplikace Adobe Premiere Elements umožňuje rychle exportovat film do formátů, které jsou vhodné k použití ve specifických mobilních zařízeních tím, že poskytuje optimalizovaná přednastavení pro konkrétní zařízení. Nejlepších výsledků dosáhnete s dodanými přednastaveními. Pokud projekt vyžaduje speciální nastavení, můžete provést změny klepnutím na tlačítko Další možnosti.

Všechny soubory pro mobilní zařízení jsou komprimovány pomocí kompresního standardu H.264. Pod každým názvem přednastavení jsou uvedena konkrétní nastavení typu souboru, velikosti snímku, kmitočtu snímků, kmitočtu zvuku, velikosti souboru a délky trvání, která pomáhají stanovit správné přednastavení. Při sdílení na mobilní telefon nebo přehrávač můžete vybírat z následujících formátů:

Apple iPod a iPhone Vytvoří soubor, který lze optimálně přehrávat v zařízení iPod nebo iPhone. Můžete si vybrat možnost iPod a iPhone – vysoká kvalita nebo iPod a iPhone – střední kvalita.

Zvukový podcast Vytvoří zvukový soubor ve formátu MPEG-4 pro optimální přehrávání v iPodu nebo jiných přehrávačích zvuku a v mobilních telefonech. Vyberte z možností Zvukový podcast – vysoká kvalita, Zvukový podcast – střední kvalita, Zvukový podcast MP3 – vysoká kvalita, Zvukový podcast MP3 – střední kvalita mono a Zvukový podcast MP3 – střední kvalita.

Creative Zen (pouze v systému Windows) Vytvoří soubor ve formátu Windows Media Video (.wmv) pro optimální přehrávání buď v přehrávači NTSC Creative Zen, nebo PAL Creative Zen.

Microsoft Zune (pouze v systému Windows) Vytvoří soubor Windows Media Video (.wmv) pro optimální přehrávání v přehrávači Microsoft Zune.

Pocket PC (pouze v systému Windows) Vytvoří soubor Windows Media Video (.wmv) pro optimální přehrávání v zařízení Pocket PC.

Smartphone (pouze v systému Windows) Vytvoří soubor Windows Media Video (.wmv) pro optimální přehrávání v telefonu Smartphone. Vyberte orientaci přehrávání na výšku nebo na šířku.

Sony PSP (PlayStation Portable) Vytvoří soubor ve formátu MPEG-4 pro optimální přehrávání v zařízení Sony PSP.

Mobilní telefon Vytvoří soubor ve formátu MPEG-4 pro optimální přehrávání v mobilním telefonu. Vyberte přednastavení na základě požadované velikosti konečného snímku.

Sdílení na videokazetu

Sdílení na videokazetu

Export nebo sdílení filmu je dobrý způsob přípravy k jeho promítání na televizní obrazovce a také dobrý způsob archivace před odstraněním z pevného disku. Filmy, které uložíte na kazetu, můžete znovu zachytit a přidat je do nových projektů.

Upravený film můžete zaznamenat na kazetu přímo pomocí aplikace Adobe Premiere Elements. Pokud zaznamenáváte do digitálního zařízení, jako je videokamera DV, můžete do něho zaznamenat video přes port IEEE 1394 počítače a funkci záznamu videokamery pohodlně ovládat přímo v aplikaci Adobe Premiere Elements.

Sdílení na kazetu pomocí ovladače zařízení

Je-li záznamové zařízení k počítači připojeno prostřednictvím portu IEEE 1394 nebo prostřednictvím podporované řídicí jednotky zařízení, můžete film zaznamenávat na kazetu pomocí ovládacích prvků exportu vestavěných v aplikaci Adobe Premiere Elements.


1 K nastavení ovladače zařízení postupujte podle jednoho z následujících kroků:

- Má-li zařízení port IEEE 1394, připojte ho ke stejnému typu portu v počítači. Tímto rozhraním se budou z počítače do záznamového zařízení přenášet video i příkazy.
- Má-li zařízení rozhraní LANC, Panasonic s 5 kolíky (control-M), control-L nebo RS422, připojte ho stejným konektorem k ovladači zařízení, který je připojený k počítači. To bude přenášet příkazy počítače do zařízení. Připojte k počítači také konvertor AV DV (nebo digitální videokameru, pokud ji využíváte k převodu) a jeho analogové výstupy zvuku a videa připojte k záznamovému zařízení.

2 Zapněte záznamové zařízení a nastavte ho do režimu VTR, VCR nebo Play. Objeví-li se dialogové okno, že operační systém Windows právě našel vámi připojené zařízení, zavřete ho.


3 Spusťte aplikaci Adobe Premiere Elements a otevřete projekt.

Poznámka: Chcete-li záznamovému zařízení zajistit přídatný čas před začátkem videa a po jeho konci, přidejte na časovou osu nebo panel Osa scény před a za film černé snímky. (Další informace najdete v části „[Vytvoření a přidání černého videoklipu](#)“ na stránce 61.) Pokud navíc plánujete kopírovat videokazety v postprodukčním studiu, přidejte na začátek programu minimálně 30 sekund barevných pruhů a zvukový tón, abyste usnadnili kalibraci videa a zvuku. Další informace najdete v části „[Přidání pruhů barev a tónu 1 kHz](#)“ na stránce 61.

- 4 Ujistěte se, že je záznamové zařízení zapnuté, že se v něm nachází prázdná kazeta nebo kazeta, na kterou lze připsat další záznam, a také že je na svém místě ochranný jazýček kazety, který umožňuje na kazetu zaznamenávat. Podle potřeby kazetu převiňte na místo, kde chcete záznam začít. Ujistěte se, že je kazeta dostatečně dlouhá a že zaznamenáváte při optimální rychlosti, aby se zaznamenal celý film.
- 5 Proveďte jeden z následujících úkonů:
 - Klepněte na panelu Úlohy na kartu Sdílení a potom klepněte na položku Kazeta .
- 6 V dialogovém okně Exportovat na kazetu vyberte požadované možnosti. (Viz „[Možnosti Exportovat na kazetu](#)“ na stránce 278.)
- 7 Klepněte na tlačítko Záznam.
- 8 Pokud film obsahuje nevykreslené klipy, vykreslení začne v tomto okamžiku. Po vykreslení všech klipů aplikace Adobe Premiere Elements odešle do zařízení příkaz k záznamu a začne do něj odesílat film.
- 9 Po dokončení záznamu klepněte na tlačítko Stop a zavřete dialogové okno.

Sdílení na kazetu bez ovladače zařízení

Pokud zařízení nemá port IEEE 1394 a pokud k němu nemáte ovladač, můžete film do zařízení exportovat bez použití funkcí k ovladači zařízení, které jsou vestavěné v aplikaci Adobe Premiere Elements.

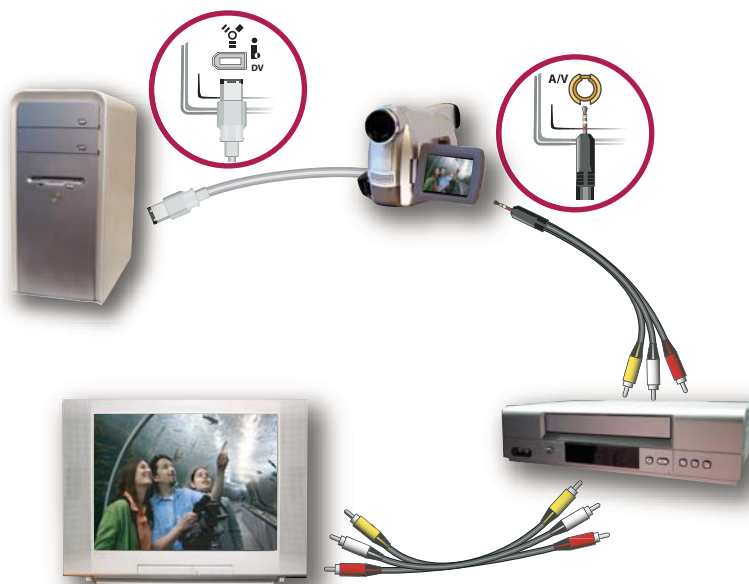
- 1 Připojte k počítači konvertor AV DV (nebo digitální videokameru, pokud ji využíváte k převodu). Připojte jeho analogové výstupy zvuku a videa k záznamovému zařízení.
- 2 Je-li zařízením videokamera nebo jednotka s více než jednou sadou vstupů, nastavte ji tak, aby zaznamenávala signály zvuku a videa prostřednictvím požadovaných vstupů.
- 3 Zapněte záznamové zařízení a nastavte ho do režimu Record-Pause (Záznam-Pozastavení), který je odpovídající pro vybranou sadu vstupů.
- 4 Spusťte aplikaci Adobe Premiere Elements a otevřete projekt.
- 5 Pokud film obsahuje nevykreslené klipy, všechny je vykreslete.
- 6 Ujistěte se, že je záznamové zařízení zapnuté. Zajistěte, aby byla v záznamovém zařízení prázdná kazeta nebo kazeta, na kterou lze připsat další záznam, a také že je na svém místě ochranný jazýček kazety, který umožňuje na kazetu zaznamenávat. Převiňte kazetu na místo, kde chcete záznam začít. Ujistěte se, že je kazeta dostatečně dlouhá a že zaznamenáváte při optimální rychlosti, aby se zaznamenal celý film.
- 7 Klepněte na panelu Úlohy na kartu Sdílení a potom klepněte na položku Kazeta .
- 8 V dialogovém okně Exportovat na kazetu vyberte požadované možnosti. (Viz „[Možnosti Exportovat na kazetu](#)“ na stránce 278.)
- 9 Uveďte zařízení do režimu záznamu a klepněte na tlačítko Záznam.
- 10 Po dokončení záznamu klepněte na tlačítko Stop a zavřete dialog.

Export na analogovou kazetu

Pokud chcete zaznamenávat na analogové zařízení, například VCR nebo analogovou videokameru, můžete to provést v aplikaci Adobe Premiere Elements jedním z těchto způsobů:

- Připojte analogové zařízení k digitalizační zachytávací kartě nebo AD konvertoru (*konvertor AV DV*), které mohou být buď nainstalovány v rozšiřující pozici základové desky počítače, nebo připojeny prostřednictvím jednoho z portů IEEE 1394.
- Připojte analogové zařízení k analogovým výstupům digitálního zařízení, například videokameře DV nebo jednotce DV. Připojte digitální zařízení k počítači, obvykle prostřednictvím portu IEEE 1394.

Při použití ovladače zařízení třetí strany je možné použít funkci ovládání zařízení aplikace Adobe Premiere Elements s analogovými zařízeními. Obvykle se ovladač zařízení připojuje k počítači prostřednictvím jednoho z jeho sériových portů a do analogového zařízení prostřednictvím rozhraní LANC, control-S, Panasonic s 5 kolíky (control-M) nebo RS-422.



Jeden ze způsobů připojení analogového přehrávače k počítači

Možnosti Exportovat na kazetu

V dialogovém okně Exportovat na kazetu jsou dostupné následující možnosti. Tyto volby jsou funkční pouze v případě, že zaznamenáváte do zařízení DV, které podporuje ovládání zařízení.

Aktivovat záznamové zařízení Umožňuje, aby zařízení DV ovládala aplikace Adobe Premiere Elements.

Sestavit v časovém kódu Vyznačuje na kazetě DV místo, kde má začínat záznam. Na kazetě již ale musí být zaznamenán časový kód (musí být naformátovaná). Kazetu naformátujete, když na ni před záznamem vlastní stopy nejdříve zaznamenáte pouze černé video. Černé video obvykle zaznamenáte při nasazené krytce objektivu. Pokud není kazeta naformátována, nechejte tuto možnost nezaškrtnutou, aby záznam začal v místě, na které jste kazetu převinuli.

Zpozdít spuštění filmu o n čtvrtinových snímků Určuje počet čtvrtinových snímků, o které chcete film zpozdít, abyste ho mohli synchronizovat s počátečním časem záznamu zařízení DV. Některá zařízení potřebují zpoždění mezi časem obdržení příkazu nahrávání a časem, kdy se film začíná z počítače přehrávat. Toto nastavení vyzkoušejte, pokud dochází ke zpoždění mezi časem, kdy zapnete záznam, a časem, kdy začne zaznamenávat zařízení DV.

Přehrávání před začátkem _ snímky Určuje o kolik snímků chcete, aby aplikace Adobe Premiere Elements posunula kazetu v záznamové jednotce zpět před zadaný časový kód. Určete dostatek snímků, aby jednotka dosáhla konstantní rychlosti kazety. Pro mnoho jednotek je 5 sekund nebo 150 snímků dostatečných.

Přerušit po _ vypuštěné snímky Určuje maximální počet vypuštěných snímků, které chcete povolit, než aplikace Adobe Premiere Elements přeruší záznam. Pokud tuto možnost vyberete, obvykle je žádoucí napsat velmi malé číslo, protože vypuštěné snímky způsobí trhavé přehrávání a jsou známkou problému s pevným diskem nebo přenosem.

Oznámit vypuštěné snímky Určuje, že aplikace Adobe Premiere Elements zobrazí počet vypuštěných snímků.

Poznámka: Chcete-li používat ovládání zařízení, to ale není k dispozici, klepněte na tlačítko Zrušit, vyberte položku Upravit > Předvolby / Adobe Premiere Elements 9 > Předvolby, klepněte na položku Ovládání zařízení, přesvědčte se, zda má zařízení správně nastaveny volby ovládání zařízení, a klepněte na tlačítko OK. Zkuste záznam na kazetu znovu.

Běžná nastavení sdílení

Přizpůsobení nastavení sdílení

Bez ohledu na typ souboru, který vyberete ke sdílení, jsou přednastavení (výchozí nastavení) odpovídající pro většinu aplikací a vytvoří výsledky s vysokou kvalitou. Máte-li však specifické požadavky, která přednastavení neřeší, můžete je změnit. Vlastní nastavení můžete určit při sdílení pomocí volby Počítač nebo Mobilní telefony a přehrávače.

Důležité: Změna nastavení Další možnosti bez důkladného pochopení videa může při přehrávání způsobit nežádoucí výsledky.

Nastavení exportu se při práci na projektu neaktualizují, je však vhodné se ujistit, že všechna nastavení exportu jsou stále vhodná. Když změníte nějakou možnost, vytvoříte tak přednastavení, které lze pojmenovat, uložit a následně použít v pozdějších projektech. Všechna vytvořená přednastavení jsou uvedena v zobrazení Sdílení v nabídce Přednastavení spolu s výchozími přednastaveními nebo jsou uvedena v dialogovém okně Export.

Některé aplikace zachytávacích karet a zásuvné moduly poskytují vlastní dialogová okna s konkrétními možnostmi. Pokud uvidíte jiné možnosti, než které jsou popsány v tomto průvodci, přečtěte si dokumentaci pro zachytávací kartu nebo zásuvný modul.

Další témata nápovědy



„Vysvětlení poměrů stran“ na stránce 63

„Informace o klíčových snímcích komprese“ na stránce 286

„Nastavení možností pulsnímků importovaného prokládaného videa“ na stránce 66

Přizpůsobení dalších možností nastavení

Když sdílíte soubor pomocí jedné z možností na pracovní ploše Sdílení, můžete možnosti přizpůsobit a uložit vlastní nastavení v dialogovém okně Nastavení exportu.

- 1 Klepněte na položku Sdílení na panelu Úlohy a pak klepněte na tlačítko Počítač  nebo Mobilní telefony a přehrávače .
- 2 V zobrazení Sdílení určete, do kterého formátu chcete video uložit, a potom klepněte na tlačítko Další možnosti.
- 3 V horní části dialogového okna Nastavení exportu zaškrtněte možnost Exportovat video, Exportovat zvuk, nebo obojí v závislosti na požadovaném typu exportovaných stop.
- 4 Klepněte na kartu kategorie, kterou chcete upravit (Formát, Video, Zvuk, Multiplexer nebo Cílové skupiny), a upravte na panelu odpovídající možnosti. Zobrazené karty a možnosti závisí na typu exportu, který vyberete.
- 5 Po nastavení možností klepněte na tlačítko OK.
- 6 V dialogovém okně Vybrat název napište název přednastavení a potom klepněte na tlačítko OK.

Nastavení videa

Následující volby jsou k dispozici v dialogovém okně Nastavení exportu na panelu Video (uvidíte je při sdílení projektu pomocí volby Počítač nebo Mobilní telefony a přehrávače). Každé přednastavení může mít k dispozici pouze některé možnosti.

Export videa Exportuje stopy videa. Zrušte zaškrtnutí, chcete-li zabránit exportu stop videa.

Exportovat zvuk Exportuje zvukové stopy. Zrušte zaškrtnutí, chcete-li zabránit exportu zvukových stop.

Video kodek Určuje kodek nebo schéma komprese, které je v systému k dispozici.

Kvalita Určuje úroveň kvality finálního souboru. Nastavení 3.0 je dobré obecné nastavení. U videa, které obsahuje hodně pohybu, však bude výhodnější použít vyšší hodnotu. Čím vyšší je kvalita nastavení, tím déle trvá vykreslení souboru.

Televizní standard Přizpůsobí výstup na standard NTSC nebo PAL.

Šířka snímku [obrazové body] Změní měřítko vodorovné hrany výstupního snímku na zadanou šířku.

Výška snímku [obrazové body] Změní měřítko svislé hrany výstupního snímku na zadanou výšku.

Kmitočet snímků [fps] Určuje výstupní kmitočet snímků pro formát NTSC nebo PAL.

Pořadí pulsů (nebo Pulsnímků) Určuje, zda jsou snímky výstupního souboru prokládané, a pokud ano, zda je dominantní horní, nebo dolní puls. Nastavení Žádné pulsů (progresivní skenování) je ekvivalentní s progresivním skenováním, je to správné nastavení pro obrazovku počítače a kinematografický film. Při exportu videa pro prokládané video (například NTSC, PAL nebo SECAM) vyberte možnost Nejprve horní puls nebo Nejprve dolní puls (výchozí). Záběry ve formátu DV mají obecně nejdříve dolní puls. Některé novější nezazetové videokamery však vytváří video s opačným pořadím pulsů, zkontrolujte tedy dokumentaci videokamery.

Poměr stran obr. bodů Určuje poměr šířky a výšky každého obrazového bodu, který stanovuje počet obrazových bodů, které jsou vyžadovány k dosažení daného poměru stran snímku. Některé formáty určují čtvercové obrazové body, zatímco jiné používají obdélníkové obrazové body.

Intervaly klíčových snímků (sekundy) Určuje počet sekund, po kterých kodek při exportu videa vytvoří klíčový snímek.

Kódování přenosové rychlosti Určuje, zda kodek v exportovaném souboru archivuje konstantní nebo proměnnou přenosovou rychlost.

- **CBR** Konstantní přenosová rychlost (CBR) udržuje rychlost exportovaného souboru konstantní v rámci pevně zadaného limitu. Protože jsou složité pasáže kódovány se stejnou přenosovou rychlostí jako jednoduché, pravděpodobněji se v nich objeví místa s nízkou kvalitou způsobená kompresí.
- **VBR** Proměnná přenosová rychlost (VBR) umožňuje, aby se rychlost dat exportovaného souboru lišila v mezích zadaného rozsahu, což umožňuje vyšší přenosové rychlosti, a tedy nižší kompresi, pro složitější části a nižší přenosové rychlosti pro méně složité části.

Obecně je snímek složitý a obtížněji komprimovatelný, pokud obsahuje velké množství detailů nebo pokud se výrazně liší od okolních snímků, jako je tomu u scény obsahující pohyb.

***Poznámka:** Při porovnání stejně velkých souborů CBR a VBR stejného obsahu lze konstatovat, že soubor CBR lze přehrávat spolehlivěji ve větším rozsahu systémů, protože konstantní přenosová rychlost dat je méně náročná na přehrávač média a procesor počítače. Soubor VBR však má vyšší kvalitu obrazu, protože přizpůsobuje míru komprese obsahu obrazu.*

Přenosová rychlost Určuje požadovanou rychlost v megabitech za sekundu, kterou má mít zakódovaný soubor. Tato možnost se objeví, pouze pokud vyberete v poli Kódování přenosové rychlosti položku CBR.

Následující možnosti se objeví, pouze pokud vyberete v poli Kódování přenosové rychlosti položku VBR:

Minimální přenosová rychlost [Mb/s] Určuje požadovanou minimální rychlost v megabitech za sekundu, kterou kodér umožní. Minimální přenosová rychlost se liší podle formátu. Pro formát MPEG-2 DVD musí být minimální přenosová rychlost nejméně 1,5 Mb/s.

Cílová přenosová rychlost [Mb/s] Určuje požadovanou rychlost v megabitech za sekundu (Mb/s), kterou má mít zakódovaný soubor.

Maximální přenosová rychlost [Mb/s] Určuje požadovanou maximální povolenou rychlost v megabitech za sekundu, kterou kodér umožní.

Snímky M Určuje počet snímků B (obousměrné snímky) mezi po sobě jdoucími snímky I (vnitřními snímky) a snímky P (předvídanými snímky). Tato možnost je dostupná pouze pro formáty MPEG.

Snímky N Určuje počet snímků mezi I snímky (vnitřními snímky). Tato hodnota musí být násobkem hodnoty M snímků. Tato možnost je dostupná pouze pro formáty MPEG.

Uzavřená skupina obrazů každých Určuje frekvenci každé uzavřené skupiny obrazů, která nemůže odkazovat na snímky mimo uzavřenou skupinu obrazů. Skupina obrazů se skládá z posloupnosti snímků I, B a P. (Tato možnost je k dispozici, když vyberete jedno z přednastavení Kompatibilní s médii MPEG1 nebo Kompatibilní s médii MPEG2 z dialogového okna Export formátu MPEG a potom klepnete na tlačítko Další možnosti.)

Automatické umístění skupiny obrazů Když je tato možnost zaškrtnutá, skupina obrazů se nastaví automaticky. (Tato možnost je k dispozici, když vyberete jedno z přednastavení Kompatibilní s médii MPEG1 nebo Kompatibilní s médii MPEG2 z dialogového okna Export formátu MPEG a potom klepnete na tlačítko Další možnosti.)

***Poznámka:** Formáty MPEG-1 a MPEG-2 obsahují množství zde neuvedených pokročilých možností. Ve většině případů jsou při výběru formátu nebo přednastavení pro cílový výstup nastaveny příslušné možnosti automaticky. Podrobné informace o zde neuvedených možnostech naleznete ve specifikacích formátu MPEG-1 a MPEG-2.*

Nastavení zvuku

Následující volby jsou k dispozici v dialogu Nastavení exportu na panelu Zvuk (uvidíte je při sdílení projektu pomocí volby Počítač nebo Mobilní telefony a přehrávače). Každé přednastavení může mít k dispozici pouze některé možnosti.

Zvukový formát Určuje typ zvukového výstupu, například Dolby Digital nebo MP3 a může stanovit, který zvukový kodek se použije.

Zvukový kodek Určuje kodek pro aplikaci Adobe Premiere Elements, který se aplikuje při komprimaci zvuku. Dostupné kodeky závisí na typu souboru, který určíte v dialogovém okně Nastavení exportu na panelu Všeobecné. Některé typy souborů a zachytávací karty podporují pouze nekomprimovaný zvuk, který má nejvyšší kvalitu, ale zabírá více místa na disku. Než vyberete zvukový kodek, přečtěte si dokumentaci k zachytávací kartě.

Vzorkovací kmitočet Určuje vzorkovací kmitočet pro export. Vyberte vyšší hodnotu pro vyšší kvalitu zvuku v exportovaném souboru, chcete-li však zkrátit dobu zpracování a požadavky na místo na disku, vyberte nižší hodnotu. Kvalita CD je 44,1 kHz. Převzorkování znamená nastavení jiného vzorkovacího kmitočtu, než který měl původní zvuk, také vyžaduje další čas zpracování navíc. Vyhněte se převzorkování zachytáváním zvuku s konečným vzorkovacím kmitočtem.

Typ vzorkování Určuje bitovou hloubku pro export. Vyberte vyšší bitovou hloubku a stereo pro vyšší kvalitu, chcete-li však zkrátit dobu zpracování a požadavky na místo na disku, vyberte nižší bitovou hloubku a mono. Kvalita CD je 16bitové stereo.

Kanály Určuje počet zvukových kanálů v exportovaném souboru. Ve výchozím nastavení stereo poskytuje dva kanály zvuku a mono jeden. Pokud budete exportovat stereo stopu jako mono, obě zvukové stopy se sloučí do jedné.

Prokládání Určuje, jak často je v exportovaném souboru vkládána zvuková informace mezi snímky videa. Doporučené nastavení najdete v dokumentaci k zachytávací kartě. Hodnota 1 snímek znamená, že při přehrávání

snímku je do paměti RAM načten zvuk na dobu tohoto daného snímku a může být tedy přehráván do okamžiku, než se objeví další snímek. Pokud se zvuk při přehrávání zasekává, hodnota prokládání může vyžadovat, aby počítač zvuk zpracovával častěji, než dokáže zpracovat. Vyšší hodnoty umožňují aplikaci Adobe Premiere Elements ukládat delší zvukové segmenty, které musejí být zpracovány méně často. Vyšší hodnoty na druhou stranu vyžadují více paměti RAM. Většina současných pevných disků pracuje nejlépe s 1/2 a 1 sekundovými intervaly.

Přenosová rychlost Určuje požadovanou rychlost v megabitech za sekundu, kterou má mít zakódovaný soubor. Obecně vyšší přenosové rychlosti zvyšují kvalitu, ale i velikost souboru. Tato možnost je k dispozici pro kodeky Dolby Digital Stereo, MPEG a některé kodeky Windows Media Audio.

***Poznámka:** Možnosti, které zde nejsou zdokumentovány, jsou specifické pro vybraný formát. Podrobné informace získáte ve specifikacích vybraného formátu.*

Režim přenosové rychlosti Určuje, zda kodek v exportovaném souboru archivuje konstantní nebo proměnnou přenosovou rychlost. *Konstantní* udržuje rychlost exportovaného souboru konstantní v rámci pevně zadaného limitu. Protože jsou složité pasáže kódovány se stejnou přenosovou rychlostí jako jednoduché, pravděpodobněji se v nich objeví místa s nízkou kvalitou způsobená kompresí. *Proměnná* umožňuje, aby se rychlost dat exportovaného souboru lišila v mezích zadaného rozsahu, což umožňuje vyšší přenosové rychlosti, a tedy nižší kompresi, pro složitější části a nižší přenosové rychlosti pro méně složité části.

Obecně je snímek složitý a obtížněji komprimovatelný, pokud obsahuje velké množství detailů nebo pokud se výrazně liší od okolních snímků, jako je tomu u scény obsahující pohyb.

***Poznámka:** Při porovnání stejně velkých souborů CBR a VBR stejného obsahu lze konstatovat, že soubor CBR lze přehrávat spolehlivěji ve větším rozsahu systémů, protože konstantní přenosová rychlost dat je méně náročná na přehrávač média a procesor počítače. Soubor VBR však má vyšší kvalitu obrazu, protože přizpůsobuje míru komprese obsahu obrazu.*

Průchody kódování Určuje počet, kolikrát kodér analyzuje klip před samotným kódováním. Více průchodů zvyšuje dobu kódování souboru, obecně však zajišťuje efektivnější kompresi a vyšší kvalitu obrazu.

***Poznámka:** Možnosti, které zde nejsou zdokumentovány, jsou specifické pro vybraný formát. Podrobné informace získáte ve specifikacích vybraného formátu.*

Nastavení multiplexu

Multiplex kombinuje několik datových streamů do jednoho signálu. Některé formáty (například Apple iPod) obsahují jednu nebo více z následujících možností multiplexu:

Multiplex Určuje typ multiplexu, který chcete použít. Vyberte formát, ve kterém plánujete video přehrávat: DVD, 3GPP nebo MP4. Nechcete-li multiplex používat, vyberte položku Žádné.


Kompatibilita streamu Určuje médium, ze kterého bude video přehráváno: PSP (PlayStation Portable), iPod nebo Standardní.

Možnosti Alternativy a Cílové skupiny

Určení kodeku streamovacího média ve formátu Windows Media poskytuje možnosti Cílové skupiny, zatímco kodek streamovacího média QuickTime poskytuje podobnou skupinu možností nazvanou Alternativy. Obě umožňují vytvořit různé verze filmu, které budou vhodné pro různé rychlosti sítě. Software přehrávače, který je asociovaný s daným formátem, zjistí a vybere nejvhodnější verzi, která zajistí plynulé přehrávání. Formát Windows Media například obsahuje cílové skupiny „Telefonické připojení modemem (56 kb/s)“ a „Širokopásmový přenos nebo kabelový modem či DSL (384 kb/s)“ Formát QuickTime generuje jednotlivé filmy vhodné pro každý typ exportu. Formát Windows Media generuje jeden film, který v sobě obsahuje různé verze.

***Poznámka:** Některá nastavení, která jsou specifická pro daný kodek, zde nejsou zdokumentována. Podrobnější informace týkající se daného kodeku najdete v dokumentaci poskytované jeho vývojářem.*

Určení možnosti Cílové skupiny formátu Windows Media

- 1 Klepněte na tlačítko Sdílení na panelu Úlohy a vyberte položku Počítač  a pak možnost Formát QuickTime nebo Formát Windows Media.
- 2 Vyberte z nabídky Přednastavení možnost streamování.
- 3 Na panelu Cílové skupiny určete jednu z možností v nabídce Výstup:

Komprimováno Určuje, že se aplikuje kodek, který jste vybrali na kartě Video. Toto je výchozí nastavení, které je pro většinu uživatelů nejvhodnější.

Nekomprimovaný Určuje, že nebyla aplikována žádná komprese. Protože výsledkem tohoto nastavení jsou velmi velké soubory, není toto nastavení pro většinu uživatelů vhodné.

Aktivace komponenty ke sdílení

Aplikace Adobe Premiere Elements obsahuje několik komponent, například kodeků, které musí být při jejich prvním použití aktivovány. Když se například pokusíte poprvé exportovat určitý formát, můžete být požádáni, abyste aktivovali některou komponentu.

Jste-li připojeni k internetu, aktivace komponent probíhá automaticky. Nejste-li připojeni k internetu, zobrazí se dialogové okno Aktivace komponent.

- 1 Když se objeví dialogové okno Aktivace komponent, připojte se k internetu.
- 2 Klepnutím v dialogovém okně Aktivace komponent na položku Kopírovat zkopírujete sériové číslo.
- 3 Klepnutím na adresu URL přejděte na webové stránky aktivace.
- 4 Na těchto webových stránkách vložte do pole ID zkopírované sériové číslo.
- 5 Vyberte stát/oblast a produkt a potom klepněte na tlačítko Odeslat.

Na aktivačních webových stránkách se zobrazí odemykácí klíč.

- 6 Zkopírujte odemykácí klíč, vložte ho do dialogového okna Aktivace komponent a klepněte na tlačítko OK.

Podporované typy souborů k ukládání a exportu

Následující typy souborů jsou k dispozici, když soubory exportujete nebo sdílíte. Přídavné typy souborů mohou být k dispozici díky zachytávací kartě nebo zásuvným modulům třetí strany.

Další témata nápovědy

„Podporované typy souborů pro import“ na stránce 55

Podporované formáty videa pro export

- 3GP
- Video Adobe® Flash® (.flv)
- Animovaný GIF – pouze v systému Windows
- Microsoft AVI (.avi)

- Microsoft DV AVI (.avi)
- MPEG1 (kompatibilní s médii)
- MPEG2 (soubor .mpg kompatibilní s médii)
- MPEG2 (soubor .mpg kompatibilní s DVD)
- MPEG-2 (HDV .m2ts and .m2t: 1080i 25, 1080i 30, 720p 25, 720p 30)

Poznámka: Export HDV není podporován v systému Mac® OS.

- MPEG-4 (.mp4, .mov, .avi)
- QuickTime (.mov)
- Formát Windows Media (.WMV) – pouze v systému Windows

Podporované formáty statických obrazů pro export

- Adobe Title Designer (.prtl)

Podporované sekvenční formáty pro export

- Animovaný JPEG

Podporované zvukové formáty pro export

- Formát AMR (.amr)
- Formát AAC (.aac)
- Microsoft AVI (.avi) – pouze v systému Windows
- Mp3® Audio (.mp3)
- MPEG-4 (.mp4)
- QuickTime (.mov)
- Formát WAV (.wav)
- Formát AIFF (.aiff)

Poznámka: Aplikace Adobe Premiere Elements může importovat zvuk ve formátu Dolby AC-3 v samostatném souboru .ac3 se soubory .vod (DVD) nebo .mod (videokamery založené na SD), zvuk však exportuje pouze z formátu Dolby Digital Stereo.

Poznámka: Formát Mp3 nebo AAC použijte při exportu pouze zvuku pro podcasty.

Základní informace o kompresi a datovém doku

Informace o kompresi

Při exportu filmu vyberte *kodek*, který informace zkomprimuje k uložení a přenosu (například na disku DVD) a umožní jejich pozdější dekomprimování, aby je bylo možné opět prohlížet. Název „kodek“ je odvozen z počátků slov popisujících jeho funkci: komprimace a dekomprimace. Během komprese jsou z původního souboru odstraněny opakující se a zbytečné informace, což způsobuje ztrátu dat původního souboru. Z tohoto důvodu je většina kodeků považována za *ztrátové*. I přes svou ztrátovost, některé kodeky umožňují, aby si soubor uchoval vysokou úroveň

kvality. Kodeky DV a MPEG jsou zvláště dobré v uchování vynikající kvality. Komprese videa zmenšuje velikost souboru a rychlost přenosu dat, což usnadňuje plynulé přehrávání a snižuje požadavky na místo na disku. K dispozici je široká škála kodeků, neexistuje žádný jediný kodek, který by byl ideální ve všech situacích. Například nejlepší kodek pro komprimaci animovaných filmů je obvykle neefektivní při komprimaci živého videa. Když provádíte export z aplikace Adobe Premiere Elements, obvykle stačí pouze vybrat konečné médium a aplikace vybere optimální kodek za vás.

Pokud zamýšlíte film exportovat pro přehrávání z pevného disku nebo CD, ujistěte se, aby měli diváci filmu k dispozici kodek, který používáte k exportu videa. Většina kodeků pro digitální videa a web je ve většině systémů již k dispozici. Pokud však používáte kodek, který je nativní pro daný produkt, ujistěte se, že cíloví uživatelé používají stejný produkt nebo že si snadno mohou vámi používaný kodek stáhnout.

Pokud zamýšlíte vytvořit DVD nebo video zaznamenat na kazetu, kompatibilita kodeků je zde bezpředmětná, diváci musí mít pouze nutný hardware k přehrávání souboru.

Informace o přenosové rychlosti dat

Pomocí některých videokodeků můžete určit *přenosovou rychlost dat* ovládající množství informací, které jsou zpracovány každou sekundu přehrávání. Určením přenosové rychlosti dat v aplikaci Adobe Premiere Elements nastavíte *maximální* rychlost dat, protože skutečná rychlost se mění v závislosti na zobrazeném obsahu každého snímku.

Určená přenosová rychlost dat závisí na účelu videa. Následující seznam popisuje pro některá použití pokyny týkající se přenosové rychlosti dat:

Vytváření DVD Přenosová rychlost dat by měla zajistit maximální kvalitu, přitom se ale celý program musí vejít na dostupné místo disku DVD. Ve výchozím nastavení aplikace Adobe Premiere Elements automaticky upraví přenosovou rychlost dat DVD.

Vytváření videokazet jiných než DV Přenosová rychlost dat by měla být bezpečně v rozsahu přenosové rychlosti pevného disku, protože video bude přehráváno z pevného disku na záznamové médium. Informace o rychlosti přenosu dat pevného disku najdete v dokumentaci.

Přehrávání z pevného disku Stanovte typickou rychlost přenosu dat pevných disků diváků a podle toho nastavte rychlost dat. Obecně pevné disky s 7 200 otáčkami za minutu podporují přenosové rychlosti dat 20 až 35 MB za sekundu, což je hodně. Pro porovnání je průměrná přenosová rychlost dat digitálního videa 3,6 MB za sekundu. Chcete-li tedy dosáhnout kvalitního přehrávání, nemusíte nastavovat přenosovou rychlost dat až na tak vysokou hodnotu jako je 20 až 35 MB za sekundu. Pokud však exportujete video, které chcete použít v jiném systému pro střih nebo v aplikaci pro upravení kompozice (například Adobe After Effects), exportujte v maximální kvalitě. Použijte bezztrátový kodek, což je takový, který video zkomprimuje bez odstranění informací, a určete přenosovou rychlost dat, kterou podporuje daný systém pro zachytávání a střih videa.

Přehrávání v jednotce CD-ROM Rychlost dat závisí na rychlosti jednotky CD. Pokud například připravujete konečný videosoubor pro dvourychlostní jednotku CD-ROM (300 kilobajtů za sekundu), můžete určit rychlost mezi 150 a 200 kilobajty za sekundu. Tato hodnota je odpovídající pro přenosovou rychlost dat jednotky i z hlediska systémových operací k přesunu dat.

Přehrávání po intranetu Přenosová rychlost dat může být 100 kilobajtů za sekundu nebo rychlejší v závislosti na rychlosti *intranetu*. Intranet je vnitropodniková nebo soukromá síť, která využívá internetové síťové protokoly. Protože se síť intranet omezuje na malý prostor, využívají obecně kvalitnější komunikační linky, než kterými jsou standardní telefonní linky, a proto jsou obvykle daleko rychlejší než internet.

Streamování videa přes web Ačkoliv je nyní méně uživatelů s vytáčeným připojením než v předchozích letech, stále byste měli brát v úvahu přizpůsobení přenosové rychlosti dat pro uživatele, kteří se stále připojují tímto způsobem k internetu, má-li být soubor zobrazitelný pro větší počet uživatelů. Streamování videa na webu je ovlivněno

omezenou šířkou pásma (56 kB nebo méně) většiny běžných modemů. Použijte vyšší přenosovou rychlost, pokud víte, že diváci mají širokopásmové internetové připojení, například službu DSL nebo kabelový modem.

Přehrávání z kapesního zařízení Přenosová rychlost dat je velmi důležitá z důvodu relativně malé velikosti, kapacity a nižší rychlosti kapesních zařízení. Přenosová rychlost dat může být v rozsahu od 8 do 90 kilobitů za sekundu v závislosti na zařízení. V aplikaci Adobe Premiere Elements můžete vybrat přednastavené možnosti exportu do formátu QuickTime k exportování souboru, který je optimalizován k přehrávání v kapesním zařízení.

Stahování videosouboru přes web Přenosová rychlost dat je méně důležitá než velikost videosouboru, protože nejpodstatnější je doba stahování souboru. Může být však pro stahované video žádoucí snížit přenosovou rychlost dat, protože se tímto sníží velikost videosouboru a stahování proběhne rychleji.

Další témata nápovědy

„[Zobrazení vlastností klipů](#)“ na stránce 27

Informace o klíčových snímcích komprese

Klíčové snímky komprese jsou jiné než klíčové snímky, které se používají k ovládání stopy nebo vlastností klipu (například hlasitosti zvuku nebo natočení klipu). Když film exportujete, aplikace Adobe Premiere Elements automaticky umístí v rovnoměrných intervalech filmu klíčové snímky komprese. Během komprese jsou uloženy jako úplné snímky. Snímky mezi klíčovými snímky se nazývají *mezilehlé snímky*. Aplikace Adobe Premiere Elements porovná každý mezilehlý snímek s předchozím snímkem a uloží pouze data, která se liší. Tento proces může značně omezit velikost souboru v závislosti na mezerách mezi klíčovými snímky. Méně klíčových snímků a více mezilehlých snímků zajistí menší soubor, ale také nižší kvalitu snímků a přehrávání. Více klíčových snímků a méně mezilehlých snímků značně zvýší velikost souboru, zato však bude vyšší kvalita snímků a přehrávání.

Například video hovořící osoby bude mít menší velikost souboru než video s mnoha pohyby, protože se mezi snímky mění jen pohyby úst a drobné obličejové výrazy. Naproti tomu video sportovní události vyžaduje mnoho klíčových a mezilehlých snímků, protože se akce mezi snímky znatelně mění. V závislosti na míře komprese videa to povede buď k většímu souboru, nebo k nižší kvalitě přehrávání.

Výběr nastavení komprese je otázkou správného vyvážení. Na základě typu videomateriálu, cílového formátu a předpokládaných diváků je potřeba upravit nastavení. Optimálního nastavení komprese dosáhnete často metodou pokus-omyl.

Archivace projektů

Archivace projektu

- 1 Zvolte příkaz Soubor > Archivátor projektu.
- 2 V dialogovém okně Archivátor projektu vyberte buď položku Archivovat projekt, chcete-li do nového umístění zkopírovat ořezanou verzi projektu, nebo Kopírovat projekt, chcete-li zkopírovat neořezanou verzi včetně všech datových zdrojů.
- 3 Chcete-li určit složku projektu, klepněte na tlačítko Procházet a vyhledejte požadovanou složku. Chcete-li vytvořit novou složku, klepněte v dialogovém okně Vyhledat složku na tlačítko Vytvořit novou složku.
- 4 Jakmile určíte složku, klepnutím na tlačítko OK a potom znovu na tlačítko OK zavřete dialogové okno Archivátor projektu.

Aplikace Adobe Premiere Elements umístí nové soubory do složky s názvem, který začíná buď slovem *Oříznuto*, pokud jste vybrali možnost Archivovat projekt, nebo slovem *Zkopírováno*, pokud jste vybrali možnost Kopírovat projekt.


Informace o archivovaných projektech

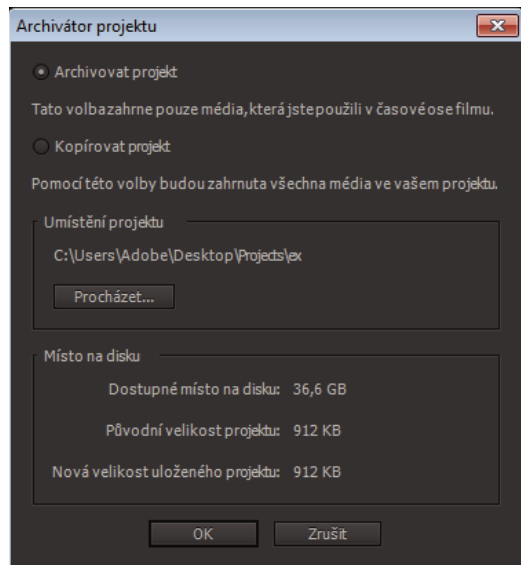
Nástroj archivátor projektu zkopíruje do složky projekt a jeho média za účelem dalších úprav nebo archivace. Můžete ho použít, chcete-li připravit nekompletní projekt pro úpravy v jiném počítači, shromáždit do jedné složky kopie média, které se mohou nacházet v několika složkách nebo jednotkách, nebo k oříznutí média v kompletním projektu na pouze ty části, které jste použili před uložením projektu do archivu. Archivátor projektu má dvě možnosti, Archivovat projekt a Kopírovat projekt. Protože možnost Kopírovat projekt projekt neořízne, vede to často k tomu, že složka obsahuje více větších souborů než při použití možnosti Archivovat projekt.

Archivovat projekt Vytvoří složku, která bude obsahovat nový soubor projektu a nový klip s upravenou délkou pro každý klip, který byl použitý na původní časové ose nebo panelu Osa scény. Oříznutý projekt obsahuje před počátečním a za koncovým bodem každého oříznutého klipu až 30 snímků přídatného záznamu (nazývaného *táhla*) k provádění menších úprav, které byste mohli chtít provést po archivaci projektu. Z ořezaného projektu se odstraní veškeré vykreslené náhledy, náhledy zvuku (přízpůsobeného zvuku) a také všechna nepoužitá média. Aplikace Adobe Premiere Elements automaticky vytvoří nové náhledy zvuku (ale ne vykreslené náhledy), když ořezaný projekt otevřete. Klipy v ořezaném projektu se přejmenují tak, aby jejich názvy souborů odpovídaly názvu souboru projektu. Pomocí této možnosti můžete připravit dokončený projekt na archivaci před jeho odstraněním z pevného disku.

Poznámka: Archivátor projektu zachová všechny klíčové snímky efektů a značky klipů, které se nacházejí mezi začátkem a koncem oříznutého klipu.

Kopírovat projekt Vytvoří složku, která bude obsahovat soubor nového projektu a úplné kopie všech médií, které se nacházejí v původním projektu v zobrazení Projekt na panelu Úlohy, bez ohledu na to, zda byly použity na časové ose, nebo panelu Osa scény. Na rozdíl od možnosti Archivovat projekt možnost Kopírovat projekt uloží všechny soubory vykreslených náhledů. Pomocí této možnosti můžete shromáždit kopie všech souborů, které patří jednomu projektu, do jediné složky. Takto je můžete snadno přenést do jiného počítače nebo otevřít při pozdějších úpravách.

 Složky archivovaného projektu mohou být velké, proto se doporučuje při přenášení projektu mezi počítači provést archivaci na přenosný pevný disk. Pomocí programu k vypalování disků také můžete složky ořezaného nebo zkopírovaného projektu vypálit na disky DVD za účelem archivace nebo přenosu do jiných počítačů.



Dialogové okno Archivátor projektu

Kapitola 16: Klávesové zkratky v aplikaci Adobe Premiere Elements

Aplikace Adobe Premiere Elements nabízí sadu výchozích klávesových zkratk. Můžete si také vytvořit vlastní klávesové zkratky pro prakticky každou položku nabídky, tlačítko nebo nástroj.

Používání výchozích klávesových zkratk

O klávesových zkratkách

U mnoha úloh je používání klávesových zkratk rychlejší než používání myši. Aplikace Adobe Premiere Elements nabízí výchozí sadu klávesových zkratk, které můžete zobrazit a upravit pomocí příkazu Úpravy > Přizpůsobení klávesnice.

Další témata nápovědy

„[Vytváření vlastních klávesových zkratk](#)“ na stránce 289

Vyhledání klávesové zkratky pro nástroj, tlačítko nebo příkaz nabídky

❖ Proveďte jeden z následujících úkonů:

- V případě nástroje nebo tlačítka podržte ukazatel nad nástrojem nebo tlačítkem, dokud se nezobrazí tip nástroje. Pokud je k dispozici klávesová zkratka, zobrazí se za popisem nástroje.
- V případě příkazů nabídek najdete klávesovou zkratku vpravo od příkazu.
- V případě klávesových zkratk nezobrazených v tipech nástrojů ani v nabídkách klepněte na položku Úpravy > Přizpůsobení klávesnice / Adobe Premiere Elements 9 > Přizpůsobení klávesnice.

Přizpůsobení klávesových zkratk

Vytváření vlastních klávesových zkratk

Kromě používání výchozí sady klávesových zkratk můžete také přiřazovat vlastní zkratky prakticky všem příkazům nabídek, tlačítkům nebo nástrojům. Můžete si ukládat různé sady klávesových zkratk nebo obnovit výchozí nastavení.

- 1 Zvolte příkaz Úpravy > Přizpůsobení klávesnice.
- 2 V dialogu Klávesové zkratky vyberte z rozevírací nabídky jednu z následujících možností:
 - Možnost Aplikace zobrazí příkazy nacházející se v pruhu nabídek, uspořádané podle kategorie.
 - Možnost Okna zobrazí příkazy spojené s tlačítky oken a rozevíracích nabídek.
- 3 Ve sloupci Příkaz zobrazte příkaz, pro který chcete vytvořit klávesovou zkratku. V případě potřeby klepnutím na trojúhelník vedle názvu kategorie zobrazte příkazy, které obsahuje.
- 4 Klepnutím na pole zkratky dané položky ji vyberte.

5 Proveďte libovolný z následujících úkonů:

- Chcete-li přidat zkratku, stiskněte ji na klávesnici.

Poznámka: Pokud byla tato zkratka používána jiným příkazem, zobrazí se ve spodní části dialogového okna upozornění.

- Chcete-li zkratku vymazat, klepněte na tlačítko Vymazat.
- Chcete-li vrátit zpět některý z předchozích kroků, klepněte na možnost Zpět.

6 Opakováním výše uvedeného postupu zadejte požadované klávesové zkratky. Po skončení klepněte na možnost Uložit jako, zadejte název sady kláves a klepněte na tlačítko Uložit.

Poznámka: Některé příkazy jsou vyhrazeny operačním systémem a nelze je přiřadit aplikaci Adobe Premiere Elements. Nelze také přiřadit číslíce nebo znaky plus (+) nebo mínus (-) na numerické klávesnici, protože jsou potřeba při zadávání relativních hodnot časového kódu. Můžete ale přiřadit tyto klávesy na klávesnici.

Odstranění klávesových zkratek

❖ V dialogovém okně Přizpůsobení klávesnice proveďte jeden z následujících úkonů:

- Chcete-li odstranit jednu klávesovou zkratku, vyberte ji a klepněte na tlačítko Vymazat.
- Chcete-li odstranit vlastní sadu klávesových zkratek, vyberte v rozevírací nabídce příslušnou sadu kláves a klepněte na tlačítko Odstranit. Potvrďte volbu klepnutím na tlačítko Odstranit.

Přepnutí do jiné sady zkratek

❖ Zvolte příkaz Úpravy > Přizpůsobení klávesnice a poté v rozevírací nabídce Sada vyberte sadu klávesových zkratek, kterou chcete používat.

Kapitola 17: Odstraňování problémů


Dojde-li při používání aplikace Adobe Premiere Elements k potížím, můžete nahlédnout do této části zaměřené na odstraňování problémů, projít si zdroje informací na webu, jako jsou stránky podpory aplikace Adobe Premiere Elements, nebo kontaktovat zákaznické služby.

Zdroje informací a pokyny

Zdroje informací pro odstraňování problémů

Pokud potřebujete pomoc při odstraňování problémů, společnost Adobe nabízí řadu zdrojů informací, které můžete použít.

Podpora na webu Adobe.com Zvolte příkaz Nápověda > Online podpora a vyhledejte nejaktuálnější informace o odstraňování problémů ve znalostní bázi podpory a podělte se o poznatky s dalšími uživateli aplikace Adobe Premiere Elements prostřednictvím online fór. Naleznete také tipy a výukové lekce, navíc informace o knihách, online kurzech a jiných výukových materiálech.

 Pokud potřebujete pomoc v případě chyby, k níž dojde při práci s aplikací Adobe Premiere Elements, zkopírujte chybovou zprávu z dialogového okna a vyhledejte ji ve znalostní bázi podpory nebo v online fóru, případně ji na tomto fóru uveďte.

Odborná pomoc společnosti Adobe Lze využít osobní pomoc profesionálů z oddělení podpory společnosti Adobe, která je dostupná prostřednictvím bezplatných a placených forem podpory. Podrobnosti naleznete na webu společnosti Adobe.

Nápověda k produktu Zde naleznete základní informace, popisy funkcí a podrobné postupy. Zvolte příkaz Nápověda > Nápověda aplikace Adobe Premiere Elements.

Pokyny pro odstraňování problémů

Dojde-li při používání aplikace Adobe Premiere Elements k potížím, postupujte podle těchto pokynů, které vám pomohou nalézt řešení.

Definujte problém. Toto je první krok při odstraňování potíží. Problém můžete definovat pomocí jednoduchého popisu příčiny a následku, např.: „Když se pokusím importovat soubor, aplikace Adobe Premiere Elements vrátí chybu.“ Jestliže problém definujete, lépe pochopíte, které proměnné máte testovat, a můžete začít zjišťovat, zda se potíže týkají konkrétního souboru, akce nebo kombinace obou.

Proveďte srovnávací test. Zjistěte, zda ke stejným potížím dojde za podobných podmínek. Tento postup umožňuje přesnější určení příčiny problému. Dojde-li k potížím se souborem, zjistěte, zda ke stejné chybě dojde u dalšího podobného souboru. Můžete také zjistit, zda ke stejnému problému dochází u stejného souboru, ale v jiné aplikaci. Pokud například soubor videa nelze správně přehrát v aplikaci Adobe Premiere Elements, zkuste ho přehrát v programu Windows Media Player.

Izolujte problém. Postupně odstraňujte proměnné, které by se mohly podílet na vzniku problému. Při odstraňování proměnných se přiblížíte k identifikaci skutečné příčiny problému a k řešení. Pokud například k problému dochází při vykreslování projektu, který obsahuje titulku, zkuste projekt zjednodušit odstraněním titulku. Jestliže po odstranění titulku již k potížím nedojde, může být poškozený soubor titulku. Problém můžete vyřešit tak, že znovu vytvoříte soubor titulku a v projektu ho nahradíte.

Zachytávání

Videokamera DV přejde do režimu spánku

Zavřete a opět otevřete panel Zachytávání. Případně můžete zavřít panel Zachytávání, vypnout a zapnout videokameru a znovu otevřít panel Zachytávání. U mnoha videokamer lze režim spánku vypnout připojením k elektrické síti a vysunutím kazety.



Při potížích souvisejících se zachytáváním je dalším vhodným zdrojem informací dokumentace videokamery, přehrávače kazet nebo karty pro digitalizaci videa.

Video je na panelu Zachytávání zrnité, rozložené na body nebo trhané

Pokud jsou splněny minimální požadavky na přenosovou rychlost dat pevného disku, nedělejte si s tímto náhledem starosti. Aplikace Adobe Premiere Elements zachytává a ukládá video v plné kvalitě. (Seznam systémových požadavků naleznete na stránce produktu Adobe Premiere Elements na serveru www.adobe.com.)

Videokamera není na panelu Zachytávání identifikována

V horní části panelu Zachytávání se zobrazí zpráva „Zařízení pro zachytávání je v režimu offline“ a oblast náhledu panelu Zachytávání zaplní černý snímek.

1 Abyste se ujistili, že jsou zařízení a aplikace Adobe Premiere Elements správně nastaveny pro zachytávání, ověřte následující skutečnosti:

- Zařízení je řádně připojeno k počítači kabelem FireWire/iLink/DV 1394 (preferováno) nebo kabelem USB 2.0 podle toho, který kabel zařízení podporuje. Po správném nastavení se zařízení objeví ve složce Tento počítač. (Podrobnosti a pokyny k nastavení naleznete v dokumentaci dodané spolu se zařízením.)

Poznámka: Máte-li potíže s připojením zařízení USB 2.0, přesvědčte se, že ho připojujete k portu USB 2.0 a nikoli k portu USB 1.0.

- Zařízení je v režimu přehrávání, VCR nebo VTR.
 - Předvolba Ovladač zařízení v aplikaci Adobe Premiere Elements je nastavena na možnost, která je vhodná pro použité zařízení (DV/HDV nebo USB Video třídy 1.0). Chcete-li nastavit tuto možnost, klepněte pravým tlačítkem na panelu Zachytávání a vyberte položku Ovladač zařízení.
- 2 Restartujte aplikaci Adobe Premiere Elements (videokameru DV ale ponechte zapnutou). Otevřete panel Zachytávání, klepněte na tlačítko Spustit a klepněte v oblasti náhledu zachytávání.

Poznámka: Chcete-li zdrojové médium získat z jiných zařízení než videokamer DV nebo fotoaparátů, musíte ho importovat pomocí *Nástroje pro import videa* a nikoli zachytáváním. Další informace naleznete v části „*Přidávání videí pomocí Nástroje pro import videa*“ na stránce 51.

Další témata nápovědy

„*Příprava projektu pro zachytávání videa*“ na stránce 41

„*Podporované typy souborů pro import*“ na stránce 55

Import

Importovaný obraz je oříznutý, roztažený nebo stlačený

Aplikace pro úpravu obrazů obvykle vytvářejí obrazy složené ze čtvercových obrazových bodů. Aplikace Adobe Premiere Elements a jiné aplikace pro střih videa však vytvářejí soubory videa s obdélníkovými nebo nečtvercovými obrazovými body. Aplikace Adobe Premiere Elements automaticky upravuje obrazy se čtvercovými obrazovými body, aby se vešly do snímku videa, a někdy je ořízne nebo deformuje. Například obraz o velikosti 720 x 480 čtvercových obrazových bodů může být stlačený, pokud byl upraven pro velikost snímku DV-NTSC 720 x 480 nečtvercových obrazových bodů.

Tento problém lze řešit dvěma způsoby:

- Vytvářejte obrazy se čtvercovými obrazovými body ve velikosti, která zaplní snímek videa. Pokud kombinujete obraz se záběrem DV-NTSC, použijte velikost snímku 720 x 534. Pro formát D1-NTSC používejte velikost snímku 720 x 540; pro formát D1/DV-PAL velikost snímku 768 x 576.
- V zobrazení Projekt panelu Úlohy vyberte obraz se čtvercovými obrazovými body a zvolte příkaz Soubor > Interpretovat záběr. Pak vyberte možnost Použít poměr stran obrazových bodů ze souboru.



Aplikace Adobe Photoshop a Adobe Photoshop Elements podporují nečtvercové obrazové body. (V nabídce Přednastavení v dialogovém okně Nový vyberte možnost DV.)

Další témata nápovědy

„[Pokyny pro přidávání souborů](#)“ na stránce 56

„[Vysvětlení poměrů stran](#)“ na stránce 63

Nelze importovat soubor

Přesvědčte se, že aplikace Adobe Premiere Elements podporuje typ souboru, který importujete, a typ komprese, který byl na něj aplikován. Pokud formát není podporován, bude nutné soubor převést pomocí nástroje pro překódování do podporovaného formátu, jako je DV/AVI pro soubory videa nebo WAV pro zvukové soubory. (Nástroje pro překódování jsou k dispozici na internetu jako freeware nebo shareware.) Můžete také zkontrolovat, zda soubor není poškozený. Zjistěte, zda je možné ho přehrát v jiné aplikaci, jako je Windows Media Player.

Pokud se pokoušíte importovat zvukový soubor z disku CD, soubor je pravděpodobně v nepodporovaném formátu, např. CDA. Zkuste soubor převést pomocí programu Windows Media Player do podporovaného formátu, např. MP3 nebo WMA.

Důležité: Než přidáte do projektu soubory od jiných dodavatelů, přesvědčte se, že obsah není chráněn autorskými právy.

Další témata nápovědy

„[Podporované typy souborů pro import](#)“ na stránce 55

Nelze importovat obsah z disku DVD

Pokud je disk DVD chráněn autorskými právy prostřednictvím systému CSS, nezískáte přístup k jeho souborům a může dojít k chybě. Chcete-li importovat zvukové soubory Dolby, aplikace Adobe Premiere Elements je může importovat z většiny spotřebních zařízení, profesionálně kódovaný zvuk Dolby ale importovat neumí. Pokud aplikace Adobe Premiere Elements nerozpozná soubory na disku DVD, mohou být v nepodporovaném formátu.

Obsah na discích DVD je obvykle ve formátu souborů VOB. Některé soubory VOB obsahují referenční data, jako jsou nabídky, a jiné obsahují stopy videa a zvuku, buďto oddělené, nebo sloučené. Import souborů VOB může být časově náročný, takže je vhodné určit konkrétní soubory, které potřebujete, a importovat pouze tyto soubory.

Další témata nápovědy

„Přidávání videí pomocí Nástroje pro import videa“ na stránce 51

Identifikace obsahu souborů VOB

Na většině disků DVD se soubory VOB nacházejí ve složce Video_TS. Nejjednodušší způsob, jak lze obsah souborů VOB identifikovat, je otevřít tuto složku a zjistit, které soubory jsou největší. Soubory VOB, které jsou znatelně větší, obvykle obsahují data filmu (ačkoli soubory, které obsahují nabídky s pohybem, mohou být rovněž relativně velké). Chcete-li získat přesné informace o obsahu souborů, použijte program Media Downloader v aplikaci Adobe Premiere Elements nebo software přehrávače DVD. Po importu souborů VOB do aplikace Adobe Premiere Elements můžete přehrát jejich náhled na panelu Média.

Poznámka: Celovečerní film se obvykle skládá ze čtyř až šesti souborů VOB.

- Chcete-li rozlišit soubory VOB, které obsahují data nabídek, od souborů, které obsahují stopy videa a zvuku, použijte program Media Downloader v aplikaci Adobe Premiere Elements. Soubory obsahující data nabídek mají k názvu připojeno slovo „Menu“.
- Chcete-li identifikovat obsah souborů VOB pomocí miniatur náhledů, použijte software přehrávače DVD, který čte formát VOB. Pokyny naleznete v dokumentaci dodané spolu se softwarem přehrávače DVD.
- Chcete-li zjistit velikost souborů v Průzkumníku Windows, poklepejte na ikonu disku, přejděte k souborům VOB na disku a porovnejte hodnoty uvedené ve sloupci Velikost.

Další témata nápovědy

„Přidávání videí pomocí Nástroje pro import videa“ na stránce 51

Přehrávání a zobrazování náhledů

Přehrávání náhledů je trhané nebo pomalé

K nekvalitnímu přehrávání dochází, když má aplikace Adobe Premiere Elements k dispozici nedostatečné systémové prostředky. Chcete-li zlepšit výkon, vyzkoušejte tato doporučení.

- Přesvědčte se, že váš počítač splňuje minimální požadavky pro aplikaci Adobe Premiere Elements. Seznam systémových požadavků naleznete na stránce produktu Adobe Premiere Elements na webu Adobe.com.
- Pracujete-li s aplikací Adobe Premiere Elements, ukončete ostatní aplikace.
- Přesvědčte se, že nastavení projektu odpovídá zdrojovým souborům v projektu.
- Defragmentujte pevný disk pomocí nástroje pro defragmentaci, např. programu obsaženého v systému Windows. Pokyny naleznete v dokumentaci dodané spolu s nástrojem.
- Když zachytáváte video, přesvědčte se, že je k dispozici alespoň 20 % volného místa na disku.
- Aktualizujte ovladače zařízení a komponenty DirectX a IEEE 1394 na nejnovější verze.

K trhanému přehrávání může také dojít, když jsou během zachytávání vypouštěny snímky, což je způsobeno příliš nízkou přenosovou rychlostí dat. Chcete-li zjistit, zda byly v klipu, který jste právě zachytili, vypuštěny snímky, volbou příkazu Soubor > Získat vlastnosti pro zobrazte vlastnosti klipu.

Další témata nápovědy

„[O nastaveních a přednastaveních projektu](#)“ na stránce 30

Přehrávání souboru MPEG je nekvalitní, nesynchronizované, příliš rychlé nebo bez zvuku

Aplikace Adobe Premiere Elements pravděpodobně nepodporuje typ souboru MPEG, který používáte. Pokud tento formát není podporován, bude nutné pomocí nástroje pro překódování videa převést soubor do podporovaného formátu, např. AVI, a pak znovu nainportovat.

***Poznámka:** Pokud překódujete soubor MPEG, výsledný soubor může mít poměrně nízkou kvalitu. Ačkoliv je formát MPEG ideální pro konečný výstup, zejména na webu, komprimované video není určeno pro úpravy.*

Další témata nápovědy

„[Podporované typy souborů pro import](#)“ na stránce 55

Statické obrazy při přehrávání blikají

Statické obrazy mají obvykle vyšší rozlišení než záběr videa. Pokud statický obraz obsahuje tenké vodorovné čáry, ty mohou při přehrávání v televizi blikat. K blikání dochází, protože přesně definovaná vodorovná čára se v televizi zobrazí pouze v jednom ze dvou prokládaných půlsnímků. Chcete-li blikání eliminovat, aplikujte efekt s měkkým zaostřením, např. Gaussovské rozostření, aby se čáry v obrazu mírně rozostřily.

Další témata nápovědy

„[Gaussovské rozostření](#)“ na stránce 173

Vodorovné čáry rozostřují obraz videa

Mnoho videokamer zaznamenává jednotlivé snímky videa jako dva prokládané půlsnímky, jeden půlsnímek obsahuje všechny liché vodorovné řádky rozkladu, druhý všechny sudé. Půlsnímek zaznamenaný jako první se nazývá *nadřazený půlsnímek*. Pokud program pro střih videa, např. Adobe Premiere Elements, chybně interpretuje klip s nadřazenými lichými půlsnímky jako klip s nadřazenými sudými půlsnímky nebo naopak, výsledný obraz bude obsahovat pruhy způsobené vodorovnými řádky rozkladu.

- 1 V časové ose vyberte klip, v němž se zobrazují rozostřené vodorovné čáry.
- 2 Klepněte a položku Klip > Volby videa > Volby půlsnímků.
- 3 Vyberte možnost Obrátit nadřazenost půlsnímků.
- 4 V podokně Volby zpracování vyberte možnost Prokládat sousední snímky.
- 5 Klepněte na tlačítko OK.

Další témata nápovědy

„[Nastavení možností půlsnímků importovaného prokládaného videa](#)“ na stránce 66

Zkreslené barvy zobrazení

V některých případech jsou během přehrávání v aplikaci Adobe Premiere Elements barvy zobrazení zkreslené. Tento problém je způsoben nesprávnými ovladači zobrazení. Tuto chybu lze opravit vypnutím možnosti přehrávání pomocí GPU a namísto toho používat k přehrávání procesor. Chcete-li chybu odstranit, postupujte takto:

- 1 Zvolte příkaz Úpravy > Předvolby > Všeobecné.
- 2 Odznačte možnost Zapnout přehrávání pomocí GPU a klepnutím na tlačítko OK v dialogovém okně předvoleb přehrávání potvrďte nastavení.

Vytváření disku DVD

Vypalování trvá nečekaně dlouho

Doba, kterou zabere vypálení disku, závisí na několika faktorech, například na množství obsahu v projektu, typu a rychlosti použitého média a rychlosti vypalovačky.

Vypálení disku může trvat překvapivě dlouhou dobu. Chcete-li dobu vypalování zkrátit, vyzkoušejte následující doporučení.

- Použijte médium, které odpovídá rychlosti vypalovačky.
- Než začnete vypalovat disk, ukončete všechny ostatní aplikace.
- Defragmentujte pevný disk pomocí nástroje pro defragmentaci, např. programu obsaženého v systému Windows. Pokyny naleznete v dokumentaci dodané spolu s nástrojem.

Po vypálení projektu na disk budou soubory projektu uloženy ve vyrovnávací paměti – dočasném umístění, které umožňuje přístup k souborům vyšší rychlostí – aby vypálení následujících disků trvalo kratší dobu. Vyrovnávací paměť je však vymazána, pokud zavřete projekt nebo provedete změny, které vyžadují další kódování, jako je aplikování efektu nebo přidání či stříhání klipů.

Vypalovačka nerozpozná disk

Přesvědčte se, že vypalovačka disků DVD podporuje typ použitého média. (Když exportujete na disk, aplikace Adobe Premiere Elements oznámí, zda je použitý typ média podporován.) V jednotkách DVD+R používejte pouze média +R a v jednotkách DVD-R média -R. Přesvědčte se, že se rychlost prázdného média shoduje s rychlostí vypalovačky (např. v jednotkách 8x používejte média 8x).

Vyzkoušejte různé značky prázdných médií. Během experimentování pravděpodobně zjistíte, že vaše vypalovačka pracuje nejlépe s určitými značkami.

Při vypalování na disk DVD se přesvědčte, že prázdný disk, který jste vložili, je prázdný disk DVD a nikoli prázdný disk CD-R. Pokud jste se dříve pokoušeli zapisovat na disk DVD, mohlo být zaznamenáno právě tolik dat, aby se disk stal nepoužitelným.

Disk DVD lze přehrát v počítači, ale nikoli v televizi

Chcete-li přehrát film v televizi, je nutné soubory na disk DVD vypálit a nikoli zkopírovat. (Používejte raději disky DVD než CD.) Zatímco počítač může přehrávat soubory zkopírované na disk DVD, přehrávač DVD je závislý na tom, že vypalovačka disků DVD připraví soubory jako film, který může přehrávač rozpoznat a přehrávat v televizi.

Poznámka: Vypalovačky disků CD jsou někdy zaměňovány za vypalovačky disků DVD. Vypalovačka disků CD slouží k zápisu dat na disk CD a nelze ji použít při vytváření disku DVD. Vypalovačku disků CD můžete použít k vytvoření disku VCD, který lze přehrávat v počítači nebo v přehrávači DVD, který podporuje formát VCD.

Další témata nápovědy

„[Pokyny k vypalování disku a informace o kompatibilitě](#)“ na stránce 268

Na disk DVD nelze umístit více než jeden film

Chcete-li na disk DVD umístit více filmů, bude nutné vytvořit jeden projekt se všemi filmovými klipy sestavenými v časové ose. Pak můžete přidat značky hlavní nabídky a značky zastavení, které rozdělí klipy do samostatných filmů, a vytvořit nabídku disku pro navigaci ve filmech. Pokud je problémem u disku, který vytváříte, nedostatek místa, zvažte tyto možnosti:

- Snížete přenosovou rychlost zdrojových souborů. Nezapomínejte ale, že snížení přenosové rychlosti může také nepříznivě ovlivnit kvalitu přehrávání filmu.
- Dvojvrstvý disk DVD lze použít k uložení až 8,5 GB dat.

Další témata nápovědy

„[Vysvětlení značek nabídek](#)“ na stránce 252


Při vypalování na disk DVD dochází k chybě kódování


Dojde-li při pokusu o vypálení filmu na disk DVD k chybě kódování, přesvědčte se, že množství volného místa na disku je dvakrát až třikrát větší než velikost výsledného filmu. Také zakažte veškeré pomocné programy jiných dodavatelů, které by mohly rušit proces vypalování, například spořiče obrazovky, software brány firewall a antivirový software, a vypněte veškerá nastavení úspory energie.

Pokud k chybě dochází i nadále, vyzkoušejte tato doporučení:

- Exportujte film jako soubor DV/AVI, soubor DV/AVI importujte do aplikace Adobe Premiere Elements a pak ho exportujte na disk.
- Exportujte film jako složku na disku a pomocí vypalovacího programu jiného dodavatele ho zkopírujte na disk. (Viz „[Vypalování do složky DVD](#)“ na stránce 268.)
- Exportujte film jako soubor MPEG kompatibilní s formátem DVD a pomocí programu pro vytváření disků, jako je Adobe Encore, tento soubor vypalte na disk.

Export filmu do formátu DV AVI a pak na disk

- 1 Vyberte položku Časová osa a zvolte příkaz Soubor > Export > Film.
- 2 V dialogovém okně Exportovat film zadejte název a umístění souboru (je nutné zachovat příponu AVI) a klepnutím na tlačítko Uložit spusťte vykreslení souboru.
- 3 Zahájení nového projektu
- 4 Klepněte na tlačítko Získat média na panelu Úlohy a vyberte položku Soubory a složky .
- 5 Vyberte soubor DV AVI, který jste vytvořili, a klepnutím na tlačítko Otevřít přidejte soubor do zobrazení Projekt panelu Úlohy.
- 6 Přetáhněte soubor DV AVI ze zobrazení Projekt do časové osy. (Veškeré značky disků a přizpůsobení nabídek, které jste vytvořili, by měly zůstat beze změny.)

- 7 Klepněte na položku Sdílení na panelu Úlohy a pak klepněte na tlačítko Disk . Nastavte požadované možnosti a klepněte na tlačítko Vypálit.

Odstraňování jiných problémů při vypalování disků

Nápověda aplikace Adobe Premiere Elements nabízí řešení běžných potíží při vypalování disků. Chcete-li zobrazit podrobnější pokyny k odstraňování problémů, přejděte do části Podpora (Support) na webu společnosti Adobe. Jako produkt vyberte položku Premiere Elements a vyhledejte heslo „vypálit“ („burn“).

Kapitola 18: Slovníček termínů

Tento slovníček obsahuje termíny používané v technologii digitálního zpracování obrazu. Některé termíny jsou specifické pro aplikaci Adobe Premiere Elements či jiné produkty společnosti Adobe.

Termíny z oblasti digitálního zpracování obrazu

Čísla

16:9 Poměr stran širokoúhlého televizoru.

3GP Platforma třetí generace. Formát souborů pro video nahrané mobilním telefonem.

4:3 Poměr stran běžného videa nahraného a přehrávaného na televizoru nebo na monitoru počítače.

A

AC3 Viz „[Dolby Digital](#)“ na stránce 300.

ADC (analogově-digitální konvertor) Hardware, který převádí analogový zvukový signál nebo video signál na digitální signál, jenž lze zpracovat pomocí počítače.

alfa kanál Kanál, v němž se ukládá *podklad* (rovněž nazývaný maska) definující průhledné oblasti počítačové grafiky nebo klipu. Informace o barvách se ukládají do tří barevných kanálů pro červenou, zelenou a modrou barvu (RGB). Viz také „[kanál](#)“ na stránce 302.

analogové video Video složené ze spojitého elektrického signálu. Většina televizorů a videorekordérů jsou analogová video zařízení. Aby bylo možné analogové video ukládat a zpracovávat v počítači, musí být převedeno na *digitální video*.

artefakt Deformace obrazového nebo zvukového signálu. U *digitálního videa* mohou artefakty vznikat následkem přetížení vstupního zařízení příliš velkým množstvím signálu, nebo nadměrné či nesprávné *komprese*.

AVI Audio Video Interleave. Standardní nekomprimovaný formát video souborů na platformě Microsoft® Windows®.

B

bez ztráty snímků Metoda časového kódu, která používá rychlost snímků barevné televize 29,97 fps. Časový kód bez ztráty snímků je upřednostňován u aplikací neurčených pro televizní vysílání a u většiny levnějších formátů video kazet. Porovnejte s položkou „[se ztrátou snímků](#)“ na stránce 306.

bezeztrátová Schéma komprese, jež neovlivňuje kvalitu signálu, např. převádění DV prostřednictvím připojení IEEE 1394.

bitmapa Grafický obraz složený z jednotlivých obrazových bodů, z nichž každý má hodnoty definující jeho jas a barvu.

bitová hloubka V digitální grafice a videu bitová hloubka udává počet barev, které může obraz zobrazit. Vysoce kontrastní černobílý obraz (bez šedých odstínů) má hloubku 1 bit, což znamená, že může být vypnutý nebo zapnutý, černý nebo bílý. S rostoucí bitovou hloubkou je k dispozici více barev. Barva s hloubkou 24 bitů umožňuje zobrazení milionů barev.

Podobně u digitálního zvuku bitová hloubka značí počet bitů na vzorek. Čím vyšší je jejich počet, tím vyšší je kvalita zvuku.

Blu-ray Formát optického disku, jehož úložná kapacita je pětikrát vyšší než kapacita disků DVD. Může uložit 25 GB na jednovrstvý disk nebo 50 GB na dvouvrstvý disk. Jeho název pochází od modro-fialového laseru, který používá (na rozdíl od červeného laseru používaného ostatními optickými disky).

Č

časová komprese Metoda komprese, která identifikuje podobné oblasti ve snímcích videa a odstraní nadbytečné opakování. Viz také „[kodek](#)“ na stránce 302.

časová osa Grafický element v programu pro střih videa, na němž se skládají videoklipy, zvukové a grafické klipy. (Viz také „[miniaturní časová osa](#)“ na stránce 303.)

časový kód Formát času, který měří video v hodinách, minutách, sekundách a snímcích (např. 1:20:24:09), což umožňuje provádění přesných úprav. Viz také „[se ztrátou snímků](#)“ na stránce 306 a „[bez ztráty snímků](#)“ na stránce 299.

časový kód EBU Systém časového kódu vytvořený Evropskou vysílací unií (EBU) a založený na video signálech SECAM nebo PAL.

D

D1 Znamená Digital 1 – formát digitálního videa s poměrem stran snímku 4:3 a poměrem stran obrazových bodů 0,9:1. Obrazové body formátu D1 jsou obdélníkové, na rozdíl od analogových obrazových bodů, které jsou čtvercové. D1 je mezinárodní televizní standard: D1-NTSC používá velikost snímku 720 x 486 obr. bodů a D1-PAL používá velikost snímku 720 x 576 obr. bodů. Viz také „[digitální video](#)“ na stránce 300 a „[záznam s čtvercovými obr. body](#)“ na stránce 308.

dekódování Rozdělit kódovaný video signál na samostatné komponenty. Viz také „[kódování](#)“ na stránce 302.

detekce scén Automatická detekce změn ve scénách ve videoklipech. Detekci scén lze použít při zachytávání videa (nikoliv však při zachytávání HDV), nebo ji lze použít u již zachycených klipů. Aplikace Adobe Premiere Elements podporuje detekci scén na základě obrazu.

digitalizovat Převod analogového videa nebo zvuku do digitální podoby.

digitální video Video sestávající z binárního signálu, zakódované jako soubor nul a jedniček. Všechna data zpracovávaná počítačem musí být digitální, proto je nutné *analogové video* nejprve převést na digitální video, aby je bylo možné upravovat v počítači. Viz také „[analogové video](#)“ na stránce 299, „[konvertor AV-DV](#)“ na stránce 303 a „[konvertor DV-AV](#)“ na stránce 303.

Dolby Digital Standardní ztrátový zvukový formát pro video DVD. Podporuje monofonní a stereofonní zvuk, ale nejčastěji se používá ke kompresi prostorového zvuku 5.1 pomocí kodeku AC-3. Viz také „[ztrátová](#)“ na stránce 309.

doplnění snímků Funkce, která vyplní snímky mezi dvěma obrazy, aby pohyb vypadal plynulejší. Viz také „[klíčové snímky](#)“ na stránce 302.

DTV Digitální televize. Občas se používá k označení videa v počítači.

DV Všeobecně odkazuje na *digitální video*, ale také označuje typ komprese používané systémy a formáty DV. Termín DV rovněž popisuje páskovou kazetu používanou v digitálních videokamerách a kazetových videorekordérech.

DV in Vstup DV na videokameře.

DV přes USB Schopnost umožňující videokamerám DV přenos videa pomocí portu USB 2.0.

DVD Zkratka pro Digital Versatile Disc nebo Digital Video Disc. Disky DVD vypadají stejně jako disky CD, ale mají mnohem větší úložnou kapacitu – více než dostatečnou pro celovečerní film komprimovaný pomocí kodeku MPEG-2. Disky DVD je možné přehrávat pouze ve speciálních jednotkách.

F

FCC Federální komunikační komise, úřad regulující vysílací standardy pro rádia a televize v USA.

FireWire Obchodní název společnosti Apple® Computer pro standard „[IEEE 1394](#)“ na stránce 301.

formát videa Standard, který určuje způsob záznamu video signálu na video pásku. K těmto standardům patří DV, 8-mm, Beta a VHS.

formáty disků DVD Vypalovačky disků DVD podporují jeden či více z následujících formátů disků: DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW, DVD+R DL a DVD-R DL. (Poznámka: -R a +R se liší, stejně jako -RW a +RW.) Disky typu R umožňují jediné nahrání. Na disky typu RW lze nahrávat opakovaně. Disky DL jsou dvouvrstvé. K dosažení širší kompatibility používejte disky typu R – některé přehrávače disků DVD neumí číst disky typu RW.

fps Snímky za sekundu – standard pro měření rychlosti přehrávání videa. Při rychlosti 15 fps a nižší je lidské oko schopno zaznamenat jednotlivé snímky, takže video se jeví trhané.

G

gamut Rozsah hodnot barev nebo jasu povolených pro video signál. Hodnoty překračující gamut mohou způsobit zkreslení.

GPU Grafický procesor. Mikroprocesor s vestavěnými schopnostmi pro efektivnější zpracování trojrozměrné grafiky než CPU (centrální procesorová jednotka).

H

HDTV Televize s vysokým rozlišením. Formát vysílání, který umožňuje vyšší rozlišení signálu než tradiční formáty NTSC, PAL a SECAM.

HDV Video s vysokým rozlišením. Formát používaný k záznamu dat v kvalitě HDTV pomocí videokamer.

hrubý sestřih Předběžná verze výstupního videa obvykle sestavená z klipů, které mají nižší kvalitu než klipy používané pro *konečný sestřih*

C

Cinepak® Běžně používaný kodek sloužící ke kompresi video souborů na discích CD-ROM. Kodek Cinepak nabízí časovou a prostorovou kompresi a omezení rychlosti přenosu dat.



chroma Zkráceně „[chrominance](#)“ na stránce 301.

chrominance Informace o barvách ve video signálu, jež zahrnují odstín (fázový úhel) a sytost (amplitudu).

I

i.LINK Obchodní název společnosti Sony® pro standard *IEEE 1394*.

IEEE 1394 Standard rozhraní, který umožňuje přímé přenášení DV mezi zařízeními, např. videokamerou DV a počítačem. Standard IEEE 1394 rovněž popisuje kabely a konektory využívající tento standard. Nazývá se také *FireWire* nebo *i.LINK*. Viz také „[USB](#)“ na stránce 307.

indikátor aktuálního času V aplikaci Adobe Premiere Elements šedý ukazatel s červenou čarou  v zobrazení Časová osa a Vlastnosti a šedý ukazatel s šedou čarou  v zobrazení Monitor. Přetažením tohoto ukazatele lze procházet klipy a rozpoznávat určité snímky.

interpolace Metoda určení nových datových bodů mezi známými datovými body.

J

J stříh Stříh, při němž zvuk začne dříve než video, což videu dodá dramatický úvod. Označován také jako představení zvuku.

JPEG Joint Photographic Experts Group. Také formát souborů definovaný touto skupinou ke kompresi statických obrazů. Protože video je sled statických obrazů, lze pomocí komprese JPEG komprimovat video. Viz také „[MJPEG](#)“ na stránce 303.

K

kanál Uchovává informace o barvě pro počítačovou grafiku. Každá grafika obsahuje tři samostatné kanály (červený, zelený a modrý), které lze upravovat nezávisle na sobě. Lze přidat další kanály, zvané *alfa kanály*, k definování průhledných oblastí.

klíč Metoda vytvoření průhlednosti, např. klíčování modré neboli klíčování chroma.

klíčování Nahrazení části televizního obrazu videem z jiného obrazu. Rovněž zvané klíčování modré. Viz také „[klíčování chroma](#)“ na stránce 302.

klíčování chroma Efekt videa, který odstraní oblast určité barvy. Tento efekt se často používá při zpravodajství k vložení povětrnostní mapy za meteorologa.

klíčování modré Viz „[klíčování](#)“ na stránce 302.

klíčové snímky Počáteční a konečný bod animovaných efektů. Aplikace Adobe Premiere Elements automaticky vygeneruje snímky mezi klíčovými snímky pro vytvoření plynulého pohybu. Viz také „[interpolace](#)“ na stránce 302 a „[doplnění snímků](#)“ na stránce 300.

klip Digitalizovaná nebo zachycená část videa, zvuku nebo obojího.

kmitočet Počet kmitů zvuku za sekundu vyjádřený v jednotkách hertz (Hz). Kmitočet určuje výšku zvuku.

kmitočet snímků Počet snímků za sekundu zobrazených při přehrávání.

kód oblasti Funkce disků DVD omezující přehrávání disku na přehrávače v určité oblasti.

kodek Zkráceně kompresor/dekompresor. Zařízení nebo program, jež pomocí algoritmu komprimuje video soubory a zvukové soubory, čímž usnadňuje jejich zpracování a ukládání, a dekomprimuje soubory pro přehrávání. Běžné kodeky převádí analogové video signály na komprimované digitální video soubory (např. MPEG) nebo analogové zvukové signály na digitální zvukové soubory (např. RealAudio®). Viz také „[komprese](#)“ na stránce 302.

kódování Sloučení jednotlivých video signálů (např. červeného, zeleného a modrého) do kombinovaného signálu, nebo převedení video souboru na jiný formát pomocí *kodeku*.

komprese Proces zmenšování objemu dat (např. ve zvukovém nebo video souboru) do formy, která zabírá méně místa.

komprese mezi snímky Schéma komprese (např. MPEG), jež zmenšuje množství informací o videu tím, že ukládá pouze rozdíly mezi určitým snímkem a snímky, které mu předchází.

konečný sestřih Konečná video produkce složená z vysoce kvalitních klipů, připravená k exportu na vybrané médium pro distribuci. Porovnejte s položkou „[hrubý sestřih](#)“ na stránce 301.

konvertor AV-DV Elektronické zařízení, které převádí *analogové video* signály na *digitální video* signály. Porovnejte s položkou „[konvertor DV-AV](#)“ na stránce 303.

konvertor DV-AV Elektronické zařízení, které převádí *digitální video* signály na *analogové video* signály. Porovnejte s položkou „[konvertor AV-DV](#)“ na stránce 303.

korekce barev Proces úpravy barvy videa, zejména pokud bylo natočeno za méně příznivých podmínek, např. za nízkého osvětlení.

L

L střih Střih, při kterém video skončí dříve než zvuk, což slouží jako jemný přechod od jedné scény ke druhé. Chcete-li v okně Časová osa provést L střih, podržte klávesu Alt a přetáhněte pravý okraj videa doleva. Výsledek bude vypadat jako písmeno L.

letterbox Technika používaná k zachování původního poměru stran filmu při přehrávání na televizoru. Režim letterbox přidá na horní a spodní okraj obrazovky černý pruh.

M

Machinima Metoda vytváření filmů sloučením tradiční výroby filmů, animace a technologie virtuálních trojrozměrných her. Termín *Machinima* vznikl spojením slov „machine-cinema“ (počítač-kino/film) nebo „machine-animation“ (počítač-animace).

maska Viz „[podklad](#)“ na stránce 305.

MIDI Musical Instrument Digital Interface. Standard používaný ke sdílení dat mezi elektronickými hudebními nástroji a počítačem.

miniaturní časová osa Časová osa zobrazená ve spodní části panelu Monitor při zobrazení panelu Osa scény. (Viz také „[časová osa](#)“ na stránce 300.)

MJPEG Motion JPEG. Standard *komprese* sloužící k převedení jednotlivých *snímků* videa do komprimovaného obrazu JPEG. Formát MJPEG se nejlépe hodí pro video ve vysílací kvalitě a je vhodnější než formát MPEG pro záznamy obsahujících spoustu pohybu. Viz také „[MPEG](#)“ na stránce 303.

MP3 MPEG-1 Audio Layer 3. Standard komprese i formát souboru digitálního zvuku.

MPEG Motion Pictures Expert Group. Rovněž typ *komprese* a formát videa. Na rozdíl od komprese JPEG, kde se komprimují jednotlivé snímky, komprese MPEG vypočte a zakóduje pouze rozdíl mezi určitým snímkem a snímkem, který mu předchází.

MPEG-1 Standard komprese používaný k převádění analogového videa pro použití v digitálních aplikacích. Byl koncipován k poskytování videa blížícího se vysílací kvalitě s použitím mechaniky CD-ROM se standardní rychlostí. Kompresní poměr je přibližně 100:1.

MPEG-2 Rozšíření standardu MPEG-1. Byl navržen, aby vyhovoval požadavkům televizních studií. MPEG-2 je video ve vysílací kvalitě, jaké se vyskytuje na discích DVD, a k jeho přehrávání je nutný dekodér.

MPEG-3 Tento standard byl vyvinutý pro HDTV, ale bylo od něho upuštěno po zjištění, že požadavky HDTV dostatečně splňuje standard MPEG-2. Často se zaměňuje se standardem MP3.

MPEG-4 Staví na předchozích standardech MPEG a přidává podporu pro streamované video a vylepšená schémata komprese. Často se používá pro *podcasting*.

N

náhledové soubory Soubory, v nichž jsou uloženy informace o stopách a efektech použitých v projektu. Náhledové soubory se vytvářejí během procesu vykreslení a ukládají se na pevný disk. Šetří čas při konečném exportu filmu, protože aplikace pro střih videa může použít informace z náhledových souborů a nemusí znovu vykreslovat klipy.

nativní střih Odkazuje na střih původně zachycených klipů (DV i HDV) v jejich původní, nekomprimované kvalitě.

nekomprimované video Nezpracované digitalizované video zobrazené nebo uložené v původní velikosti.

nelineární střih Střih videa a zvuku na počítači za použití náhodného přístupu, umožňující úpravy v kterémkoliv místě na časové ose. Naproti tomu tradiční editory video pásek jsou lineární, protože požadují střih videa v dané posloupnosti, od začátku do konce.

neutrální barvy Rozsah šedých odstínů od černé po bílou, jež nemají žádnou barvu. U oblastí s neutrálními barvami jsou hodnoty RGB stejné.

nezpracovaný záznam Původní, neupravený film nebo video záznam, který dosud nebyl změněn.

normální střih Nejčastější střih; po sobě jdoucí klipy jsou v okně Časová osa umístěny jeden za druhým. Normální střihy jsou vhodnější než přechody, kdy jsou scény podobné a střihy nemají být patrné.

NTSC National Television Standards Committee. Standard pro přenos barevné televize používaný v Severní Americe, Japonsku, Střední Americe a v některých státech Jižní Ameriky. Standard NTSC zahrnuje prokládané zobrazení s 60 *půlsnímky* za sekundu rychlostí 29,97 *snímků* za sekundu (*fps*).

NTSC RGB Prokládaný červený, zelený a modrý video signál, který splňuje standardy NTSC a představuje základní barvy obrazu.

O

obrázkový scénář Řada obrazů představujících jednotlivé klipy ve filmu. Můžete změnit pořadí těchto obrazů, a tím změnit pořadí, ve kterém se budou klipy přehrávat. V aplikaci Adobe Premiere Elements se úpravy pomocí obrázkového scénáře provádějí na panelu Osa scény. (Viz „[Panel Osa scény – přehled](#)“ na stránce 79.)

obrazový bod Označení pro *obrazový prvek*, nejmenší jednotku zobrazení na monitoru počítače – bod určité barvy a intenzity světla. Grafické programy používají čtvercové obrazové body. Nicméně obrazové body standardů videa NTSC a PAL jsou obdélníkové, proto bude počítačová grafika zobrazená na televizní obrazovce deformovaná (např. kruh bude vypadat jako elipsa), pokud nebude poměr stran grafiky upraven pro video.

odstín Rozdíl mezi barvami (např. červená, žlutá a modrá). Bílé, černé a šedé tóny nejsou považovány za odstíny.

odstranit prokládání Odstranění *artefaktů* vyplývajících z prokládaného videa. Viz také „[prokládání](#)“ na stránce 305.

offline střih Sestavení *hrubého sestřihu* pomocí klipů nízké kvality a následné vytvoření konečného sestřihu s vysoce kvalitními klipy, obvykle ve vyspělejším systému pro střih, než jaký byl použit pro hrubý sestřih.

online střih Provádění veškerých úprav (včetně *hrubého sestřihu*) se stejnými klipy, jež budou použity k vytvoření konečného sestřihu.

oříznutí Odstranění snímků ze začátku, střední části či konce klipu.

Osa scény Ukazuje vizuální rozvržení mediálních klipů, ve kterém je možné klipy rychle uspořádat, a také přidat titulky, přechody a efekty.

P

PAL Phase Alternating Line. Televizní standard používaný ve většině evropských a jihoamerických zemí. Standard PAL zahrnuje prokládané zobrazení s 50 *půlsnímky* za sekundu rychlostí 25 *snímků* za sekundu.

patice AGP Patice akcelerovaného grafického portu. Konektor na základní desce počítače, určený pro kartu GPU. Viz „GPU“ na stránce 301.

patice PCI Patice pro připojení rozšiřovacích karet nacházející se ve většině počítačů. Většina zachytávacích videokaret vyžaduje patici PCI.

pixel shader V trojrozměrné grafice se jedná o program, pomocí něhož jednotka GPU vykresluje intenzitu a barvu jednotlivých obr. bodů a vytváří tak reálně vyhlížející povrchy. (Některé jednotky GPU funkce pixel shader nepodporují.) Funkce pixel shader se běžně používají při vytváření grafiky počítačových her.

podcasting Přenášení zvukových souborů nebo video souborů do mobilních zařízení přes internet.

podklad Průhledná oblast snímku, obvykle definovaná grafickým tvarem nebo modrým pozadím. Rovněž zvaná maska.

pohyblivá nabídka Nabídka disku DVD, která má na pozadí pohyblivý obraz místo statického, animovaná tlačítka nebo obojí.

poměr signálu k šumu (S/N) Poměr šumu k požadovanému video signálu nebo zvukovému signálu, vyjádřený v decibelech (dB). Čím vyšší je tato hodnota, tím je obraz a zvuk jasnější.

poměr stran Poměr šířky a výšky obrazu. Standardní obrazovka má například poměr stran 4:3. Většina filmů používá protáhlejší poměr stran 16:9. Viz také „širokoúhlý“ na stránce 307.

procházení Převíjení zvukového a video materiálu dopředu a dozadu během přehrávání náhledu.

prokládání Systém vyvinutý pro první televize a dosud používaný u standardních televizních obrazovek. Elektronový paprsek osvětluje fosforovou vrstvu uvnitř obrazovky, přičemž nejprve vykresluje sudé a následně liché vodorovné řádky přes obrazovku. V okamžiku, kdy sudé řádky pohasínají, jsou osvětleny liché řádky. Tyto prokládané *půlsnímky* vnímáme jako kompletní obrazy.

prokládání (striping) Příprava pásky ke stříhu provedením záznamu video signálu (např. černého) s kontrolní stopou a časovým kódem k zajištění správného přehrávání. Označuje se také jako black stripe (černá páska).

prostorová komprese Metoda komprese, která sníží množství dat obsažených v jednom snímku videa tím, že určí oblasti s podobnými barvami a odstraní nadbytečné opakování. Viz také „kodek“ na stránce 302.

průhlednost Procento krytí video klipu nebo elementu.

pruhy barev Viz „pruhy barev NTSC“ na stránce 305.

pruhy barev NTSC Vzor osmi stejně širokých barevných pruhů používaných ke kontrole přenosových vysílacích cest, kvality záznamu, kvality přehrávání a seřízení monitoru.

přednastavení projektu Přednastavená sada hodnot, které lze použít pro nastavení projektu.

předsazení zvuku Viz „J stříh“ na stránce 302.

přechod Změna ve videu od jednoho klipu k druhému. Tyto vizuální změny často zahrnují efekty, v nichž se elementy jednoho klipu prolínají s elementy druhého klipu.

překódování Převedení souboru z jednoho formátu souboru do druhého, tj. opakované kódování dat.

překrývání Kombinování obrazů, kde jedna či více vrstev zahrnuje průhlednost. Viz také „skládání“ na stránce 306.

přenosová rychlost dat Množství dat přesunutých za určitou dobu (např. 10 MB za sekundu). Často popisuje schopnost pevného disku načíst a doručit informace.

půlsnímky Sady střídajících se vodorovných řádků, jež na televizní obrazovce tvoří prokládaný obraz. Kompletní televizní snímek je tvořen dvěma půlsnímky: liché řádky jednoho půlsnímku jsou prokládány sudými řádky druhého půlsnímku. Viz také „prokládání“ na stránce 305.

Q

QuickTime (MOV) Formát společnosti Apple Computer pro video, zvuk a trojrozměrná média.

R

rastr Mřížka *obrazových bodů* tvořící obraz na obrazovce televizoru nebo počítače.

reálný čas Okamžité zpracování dat. U videa reálný čas odkazuje na efekty a přechody, které lze přehrávat bez přerušení procesu *vykreslení*.

redukce šumu Redukce šumu během záznamu nebo přehrávání.

RGB Červená, zelená, modrá. Tři základní barvy, které se používají k zobrazení barev na monitoru počítače nebo na televizní obrazovce.

rozdělená obrazovka Speciální efekt, který zobrazuje dvě nebo více scén současně v různých částech obrazovky.

rozklad Střídavé použití barev sousedních obrazových bodů k dosažení přibližné prostřední barvy. (Například zobrazení sousedních modrých a žlutých obr. bodů k dosažení přibližné zelené barvy.) Pomocí rozkladu mohou monitory vytvářet přibližné barvy, které neumí zobrazit.

rozlišení Počet obrazových bodů v každém snímku videa (např. 640 x 480). Jsou-li ostatní parametry stejné, bude mít vyšší rozlišení za následek lepší kvalitu obrazu.

rozpustit Prolnutí z jednoho *klipu* do druhého.

roztřepení Nežádoucí roztřepený nebo zubatý vzhled šikmých čar v obraze, grafice či textu.

S

S-Video Super-Video. Technologie používaná k přenosu videa rozdělením informací o videu do dvou samostatných signálů: jednoho pro světlost (jas) a jednoho pro chrominanci (barva).

S/N Viz „[poměr signálu k šumu \(S/N\)](#)“ na stránce 305.

se ztrátou snímků Nastavení *časového kódu*, při němž dochází ke ztrátě určitých snímků za účelem kompenzace nestejněměrného formátu 29,97 snímků za sekundu barevného videa. Časový kód se ztrátou snímků (DF) je kritický v aplikacích určených pro vysílání. Viz také „[bez ztráty snímků](#)“ na stránce 299 a „[vypuštěné snímky](#)“ na stránce 308.

SECAM Systeme Electronique Couleur Avec Memoire, televizní formát používaný zejména ve východní Evropě, Rusku a Africe. V těchto zemích podporuje televize oba standardy SECAM i PAL, ale videokamery DV a přehrávače DVD používají pouze standard PAL. Proto je vhodné, aby uživatelé aplikace Adobe Premiere Elements v těchto zemích používali přednastavení standardu PAL pro projekty a disky DVD.

skládání Proces zkombinování obrazů k dosažení výsledného „složeného“ obrazu.

sníh Náhodný šum na obrazovce videa, který je často způsoben znečištěnou hlavou videokazety nebo špatným příjmem televize.

snímek Jednotlivý statický obraz v řadě obrazů, které při zobrazení v rychlém sledu tvoří iluzi pohybu. Čím více snímků za sekundu (fps) je zobrazeno, tím plynulejší je pohyb.

snímky za sekundu Viz „[fps](#)“ na stránce 301.

soubor časového průběhu zvuku Soubor vyrovnávací paměti, který obsahuje obraz grafické křivky průběhu zvuku ve zvukovém souboru. Pomocí souborů časového průběhu zvuku může program otevřít, uložit a zpracovat zvukové soubory rychleji, protože nemusí při každém otevření nebo zobrazení zvukového souboru znovu načítat data časového průběhu vlny. Soubory časového průběhu zvuku (*.pk) lze odstranit, aniž by to ovlivnilo původní zvukové soubory.

stabilizátor obrazu Rovněž zvaný elektronický stabilizátor obrazu. Technika sloužící k odstranění pohybu způsobeného otřesy fotoaparátu.

statický snímek Jeden snímek videa opakující se tak, že se zdá, že se v něm nevyskytuje žádný pohyb.

streamování Proces přehrávání videa z internetu během přijímání místo toho, aby bylo nutné čekat na stažení celého souboru a teprve potom spustit přehrávání.

střih Nejjednodušší typ *přechodu*, kdy za posledním snímkem jednoho klipu následuje první snímek druhého klipu.

střih s posunutím Automatický pohyb klipů dopředu a dozadu na časové ose v závislosti na vložených a odstraněných klikech.

střih s posunutím obsahu Funkce střihu, která upraví pouze koncový a počáteční bod klipu, aniž by to mělo vliv na sousední klipy nebo dobu trvání programu. Porovnejte s položkou „[střih s posunutím polohy](#)“ na stránce 307.

střih s posunutím polohy Funkce střihu, která upraví pouze koncový bod předchozího klipu a počáteční bod následujícího klipu, aniž by to mělo vliv na prostřední klip nebo dobu trvání programu. Porovnejte s termínem „[střih s posunutím obsahu](#)“ na stránce 307.

střih se zkrácením sousedních Automatická změna doby trvání sousedního klipu při vložení nebo vyjmutí klipu, nebo při změně délky klipu.

stupně šedi Řada vizuálních tónů v rozsahu od skutečné černé po skutečnou bílou. Ve video aplikacích jsou stupně šedi obvykle vyjádřeny v 10 stupních.

světlost Efekt kombinovaných hodnot jasu a kontrastu.

syťost Síla nebo čistota barvy. Syťost představuje množství šedi v poměru k odstínu a měří se v procentech od 0 % (šedá) do 100 % (plně nasycená barva).

Š

širokoúhlý Jakýkoliv poměr stran filmu a videa širší než je standardní formát 4:3. Dříve se tento výraz používal k označení širokoúhlých formátů filmu, nyní obvykle odkazuje na formát 16:9, z něhož se stal standardní širokoúhlý formát pro disky DVD, protože jde o poměr stran určený pro *HDTV*.

šum Zkreslení zvukového signálu nebo video signálu, obvykle způsobené rušením.

T

titulní snímek Jeden snímek klipu vybraný jako miniatura k označení obsahu klipu.

transformace Změna polohy objektů (např. textu nebo grafiky) jejich posunutím, otočením, zarovnáním nebo rozdělením.

U

USB Universal Serial Bus. Standard rozhraní, který umožňuje použití technologie Plug and Play, kdy lze k počítači přidat nové zařízení, aniž by bylo nutné instalovat kartu adaptéru nebo konfigurovat další elementy. Viz také „[IEEE 1394](#)“ na stránce 301.

V

vertex shader V trojrozměrné grafice se jedná o program, pomocí něhož jednotka *GPU* reálně vykresluje efekty vzhledem k pozici objektu v prostoru. (Některé jednotky GPU funkce vertex shader nepodporují.) Funkce vertex shader se běžně používají při vytváření grafiky počítačových her.

videokamera Digitální videokamera – tj. zařízení, jež zaznamenává série souvislých obrazů a generuje signál k zobrazení či přenosu videozáznamu.

VOB DVD Video Object. Formát VOB se běžně používá k distribuci filmů na discích DVD, kdy se video, zvuk, streamy titulků a obsah nabídek zkombinuje do jediného souboru. Stream videa je obvykle ve formátu MPEG-2.

vyhlazení Vyhlazení okrajů v obraze, grafice či textu. Vyhlazené okraje vypadají zblízka rozostřené, ale při pohledu z běžné vzdálenosti se jeví hladké. Vyhlazení je důležité při práci s grafikou vysoké kvality určenou k vysílání.

vykreslení Proces aplikace úprav, efektů a přechodů na snímky videa.

výpadek Místo na magnetické pásce, kde chybí informace. Příčinou výpadků může být prach, nadměrné používání nebo fyzické poškození. Mohou způsobit nepravidelné blikání barevných obr. bodů v poškozených snímcích. Výpadkům lze zamezit pravidelným čištěním videokamery pomocí čistící pásky.

vypuštěné snímky Chybějící snímky ztracené během procesu digitalizace nebo zachytávání videa. Ztrátu snímků může způsobit pevný disk s nízkou přenosovou rychlostí dat.

vzorkovací kmitočet U digitálního zvuku se jedná o počet vzorků za sekundu. Čím vyšší je jejich počet, tím vyšší je kvalita zvuku.

vzorkovací kmitočet zvuku Počet vzorků pořízených za sekundu pro digitální reprodukci zvuku. Čím je vzorkovací kmitočet vyšší, tím vyšší je i kvalita digitálního zvuku. Rychlost 44 100 vzorků za sekundu vytvoří zvuk v kvalitě disků CD a zachytí rozsah lidského sluchu.

W

WDM Windows Driver Model. Standard řadiče vyvinutý společností Microsoft, pomocí něhož lze k počítači připojit pestrou škálu hardwarových zařízení. Standard WDM poskytuje podporu technologie Plug and Play pro zařízení jako USB webkamery a streamování z videokamer.

WMV Windows Media Video. Formát vyvinutý společností Microsoft, optimalizovaný pro přehrávání videa streamovaného přes internet.

Z

zachytávací karta Někdy zvaná videokarta. Karta instalovaná v počítači a použitá k digitalizaci videa. Nebo zařízení (u již zdigitalizovaného videa), které přenesou soubor na pevný disk.

zachytávací videokarta Viz „[zachytávací karta](#)“ na stránce 308.

zachytávání Proces převádění zdrojového videa z *videokamery* nebo z kazetového videorekordéru do počítače. Je-li zdrojové video analogové, proces zachytávání je převede na digitální.

zásuvný modul Softwarový modul, který může rozšířit funkce softwarové aplikace. V aplikaci Adobe Premiere Elements lze například pomocí zásuvných modulů VST přidat zvukové efekty.

záznam na kazetu Záznam souboru digitálního videa na video kazetu.

záznam s čtvercovými obr. body Záznam s poměrem stran obrazových bodů 1:1, obvykle analogové video. Počítačová grafika má většinou poměr stran obr. bodů 1:1. Viz také „[D1](#)“ na stránce 300.

zdrojový záznam Nezpracované, neupravené video, jež bylo zaznamenáno kamerou.

značky Značky disků DVD označují kapitoly, scény a body zastavení pro nabídku disku DVD. V aplikaci Adobe Premiere Elements se značky DVD rovněž nazývají značky scén. Značky klipu označují důležitá místa v klipu. Značky časové osy označují scény, umístění titulků či jiná důležitá místa v celém filmu. Značky klipu a časové osy slouží k umístování a oříznutí klipů.

značky disků DVD Viz „[značky](#)“ na stránce 308.

značky scén Viz „[značky](#)“ na stránce 308.

ztrátová Schéma komprese, které zhoršuje kvalitu. Ztrátové algoritmy komprimují digitální data odstraněním dat méně citlivých pro lidské oko a poskytují nejvyšší možné poměry komprese.

zvětšení a zmenšení zobrazení Posun ohniska kamery během natáčení buďto blíže k objektu, nebo dále od něj.