Návod: Sony Vegas

Pokud si někdo zakoupí videokameru, tak neví, co s ní vlastně dál. Rozhoduje se, jakým způsobem archivovat své natočené záběry a v daném případě dojde ze strany uživatele ke zjištění, že to hlavní co potřebuje, aby mohl nahrávky dostat do PC a dále je zpracovat, je editační-střihový software. Nároky uživatelů na takový software jsou různé, od těch, co nagrabují-nahrají záznam z kamery do PC, převedou z nahraného formátu AVI – kodek DV do formátu DVD a vypálí na samotné médium DVD, až po ty, kteří mimo každodenní brouzdání po netu si trochu hrají a chtějí se pochlubit svým zpracovaným dílem popř. alespoň mít vyhotven projekt tak, aby prostě při sledování nenudil. Ze své zkušenosti: Začínal jsem střihovým softem Pinnacle od v. 7 až po v. 9. Pro začínají uživatele se jedná o přívětivé prostředí, přesně takové, jak jsem si ho představoval před 1. spuštěním i já sám. Několikrát jsem v něm zpracovával různé projekty, avšak program mi několikrát sám zničeho nic spadl. Později jsem zjistil, že je prostě vybíravý co do hardwarových komponentů. I v průběhu přibývajících zkušeností jsem také začal v televizi sledovat různé obrazové efekty a celkové projekční zpracování pořadů a začal jsem proto uvažovat, jak udělat to a jak zase tohle. I když jsem někdy sám dostal nějakou myšlenku, tak jsem zjistil, že prostě Pinnacle na to nestačí, zejména z důvodu absence, alespoň do jeho v. 9, více videostop. Začal jsem se proto poohlížet jinde. Zkoušel jsem Adobe Premiere Pro, Ulead Media Studio a další a mimo jiné jsem narazil i na VEGAS 5 od firmy SONY. I když v té době na něj nebyla lokalizace do češtiny, přičemž později se objevila do slovenštiny, tak i při mých neznalostech angl. jazyka bylo jeho ovládání intuitivní a navíc, co bylo pro mne důležité, dokázal toho opravdu o mnoho více. Proto jsem u něj setrval dodnes. Prošel jsem nechvalně známou metodou pokus-omyl, ale mohu potvrdit, že je to nejlepší služebník pro získání praktických zkušeností pro ovládnutí jakéhokoliv softwaru. No nic, dost už bylo tlachání a jdeme na věc. Začneme tedy nejprve představením tohoto programu, přičemž podotýkám, že se jedná o popis poslední verze 7, do níž připravil na tomto trackeru lokalizaci do CZ xxx.79, kterémuž za to patří dík. Malé upozornění, že tato aktuální verze dá se říci se jen v málo věcech liší od předchozích verzí.

Pracovní prostředí

Ačkoliv pracovní prostředí není jako omalovánka, což vychází z většiny takovýchto profesionálních softwarů, umožňuje mimo jiné využít aplikování aktuálního stylu OS Windows, což jsem využil i já.



1. V horní části programu se nachází časová osa – timeline, která je při 1. spuštění prázdná (pokud ale máme rozpracovaný projekt a uložený pod názvem, který jsme si zvolili, tak při každém spuštění se nám defaultně načte tento projekt). Timeline se skládá z tzv. záhlaví v levé části a volného časového úseku vpravo. Do této části můžeme vkládat video i audio stopy a to kolik potřebujeme. Při vložení videa či audia do timeline se nám u každé stopy objeví v záhlaví ikony tlačítek, které jsou u obou stop rozdílné. Je zde barevné rozlišení stop v malém obdélníku s číselným označením vzestupně shora dolů. Barevné označení si můžeme změnit přes prav. myši - Track Display Color. Po pravé straně jsou prázdná místa, kde si po dvojkliku můžeme stopu pojmenovat. Zcela v levém horním rohu záhlaví jsou 2 malá tlačítka pro minimalizaci (stopa bude malá na výšku) a maximalizaci (výška stopy bude přes celou timeline). Součástí timeline je také přímé zobrazení časové stupnice a velkého zobrazení času nad celým záhlavím, dále pak pohyblivý jezdec, který se nám pohybuje při přehrávání nebo jej můžeme uchopit a pohybovat s ním, čímž dochází rovněž k přehrávání popř. při pauze kliknout kdekoliv ve stopě a na toto místo se nám přesune. Určuje prostě vždy aktuální místo ve scéně. V dolní části timeline jsou ovládací tlačítka jako u přehrávače s červeným tlačítkem Record pro nahrávání zvuku z externího zdroje (nadabování přes mikrofon propojený se zvukovou kartou PC nebo přímo přes interní mikrofon videokamery). Mezi těmito ovládacími tlačítky a timeline, jakož i podél jejího pravého okraje, jsou táhla pro přesouvání timeline horizontálně, jakož i verikálně, což nám umožňuje lepší orientaci a možnost volby určitého místa v timeline. K roztažení scény a tím i přesnější editaci scény dojdeme 3 způsoby: uchopením okraje táhla a jeho zúžením nebo mačkáním tlačítek + a – popř. kliknutím přímo do stopy a otáčením kolečkem myši. Po levé straně ovládacích prvků pro přehrávání, pod záhlavním stop, je tzv. scrubing ve formě táhla, který je v základní poloze na 0. Při zapnutí přehrávání má hodnotu 1. Můžeme jej kdykoliv uchopit a tahat vpravo pro rychlejší přehrávání popř. vlevo pro přehrávání zpět, což je šikovná věcička.

2. V levém dolním rohu je několik záložek, které můžeme mezi sebou přesouvat v pořadí, v jakém je budeme chtít vedle sebe:

Explorer – což je vlastně průzkumník jako ve Windows, kde můžeme najít požadované soubory a ty následně pouhým uchopením myši přesunout přímo nahoru do timeline. Automaticky se tak použité soubory zobrazí na záložce Project Media s náhledem velké ikony. Tyto soubory lze rovněž přesunout do Project Media přes pravé tlač. myši Add To Project Media List nebo uchopením souboru levým myši a přesunutím přímo na záložku Project Media. Je dobré mít v horní části záložky Exploreru aktivováno tl. Auto Preview (šipka s trojúheln.), kdy při klikání mezi soubory budou tyto automaticky přehrávány.

Trimmer – což je individuální nástroj pro střih scény a vkládání jednotlivých sestříhaných částí přímo do timeline. Pokud chceme tedy nějakou scénu sestříhat nikoliv přímo v timeline, ale v trimmeru, pak stačí vždy na scénu a to kdekoliv v programu kliknout pravým myši a zvolit Open in Trimmer. Project Media – už jsme si vysvětlovali, k čemu slouží, takže jen pro připomenutí. Je to okno se všemi zobrazenými částmi, které jsme použili do timeline, popř. po importu z okna Explorer zde přesunuli k následnému použití do timeline. Lze tady vytvářet další složky a tak mít přehled v multimediálních souborech, které máme v PC a které používáme do projektu. Další složka, kterou si pojmenujeme podle naší potřeby, se volí kliknutím na implicitní složku Media Bins pravým myši a volbou Create New Bin. Project Media je takový správce médií. Na této záložce máme v její horní části několik tlačítek, takže začneme zleva doprava:

- a) Remove All Unused Media From Project slouží k výmazu posledního média v seznamu
- b) Import Media slouží k importu médií z HDD či jednotek
- c) Capture Video slouží k nahrávání-grabování videa z videokamery
- d) Get Photo slouží k importu fotografií přímo ze scaneru
- e) Extract Audio from CD slouží k nagrabování-extrahování písní z Audio CD
- f) Get Media from the Web slouží k připojení na i-net a stažení médií
- g) Remove Selected Media From Project slouží k odstranění všech označených médii
- h) Media Properties zobrazí vlastnosti označeného média (formát, rozlišení atd.)
- i) Media FX zobrazí všechny filtry Vegasu
- j) Start Preview, další Stop Preview, další Auto Preview
- k) Views slouží ke způsobu zobrazení všech médií
- l) Search Media Bin slouží k vyhledání určitých složek médií

Edit Details – je to záložka, která nám umožňuje po výběru v okně Show zobrazit určité seznamy součástí z projektu a to např. Events (jednotlivé klipy-scény), Audio CD Track List (seznamy extrahovaných Audio CD) atd. Lze rovněž v dalším rolovacím okně zúžit výběr zobrazených součástí a to např. na aktivní-použitá v projektu a neaktivní.

Transitions – je to výběr přechodových efektů, které se vkládají mezi 2 scény. Záložka se skládá z okna vlevo s textovým výčtem přechodů, včetně těch, které byly jako zásuvné plug-iny naistalovány do Vegasu dodatečně (např. Boris FX, Boris RED, Boris Graffiti, ProDAD Adorage, SpiceMASTER apod.) a z okna vpravo, kde se po kliknutí na textový výběr skupiny přechodů vlevo zobrazí náhledy těchto transitions. Stačí podržet kursor myši na náhledu a ten nám zobrazí průběh efektu formou implicitního obrazu A do obrazu B.

Video FX – je to výběr video filtrů, s rozložením oken stejně jako na záložce Transitions a stejným způsobem zobrazování, včetně dostupných z dodatečně naistalovaných plug-inů. Jen na vysvětlenou pro ty, co neví nic o plug-inu. Mimo editační softwary, v daném případě např. Vegas, existují další aplikace-softwary, které umožňují vytvářet titulky, obsahují obrazové filtry nebo přechody a nabízejí tak větší kreativitu, než jaká je v samotném Vegasu. Po instalaci těchto aplikací - plug-inů (pozor, musí být výrobcem označen, že je jako plug-in do Vegasu) se automaticky naváže na Vegas a zobrazí se na záložce, k níž má vztah. Pokud se tedy jedná o Transitions, zobrazí se na této záložce. Odsud lze tento plug-in vkládat mezi 2 scény.

Media Generators – tato záložka je rozdělena stejně jako Transitions a VideoFX, kde si můžeme vybrat z přednastavených šablon titulků, barevných pozadí apod., avšak můžeme i vytvářet sami podle našeho gusta a ty si následně uložit pro další použití. Jedním z plug-inů, který se zde přidá po instalaci mezi šablony, je i ProDAD Heroglyph, který slouží zejména pro vytváření titulků. Media Manager – je to manažment multimediálních souborů, které jsou k dispozici v počítači (síti). V domácích podmínkách to nemá smysl. Aby to bylo "k něčemu", musela by být síť pracovišť, využívajících jednu(nebo víc) centrálních archivů a databází mediálních materiálů. Krom toho lze dokoupit archív efektů, zvuků atd. a přidat je do databází a pak je používat. Já osobně tuto záložku nepoužívám a ani mi nechybí. Je to prostě něco jako Total Commander. Navíc pokud je v nastavení Vegasu zaškrtnuta položka, aby se tato záložka zobrazovala, pak při startu Vegas načítá i všechny databáze médií, proto to trvá déle a navíc, alespoň tak tomu bylo ve verzi 6, může dojít i k nespuštění Vegasu a vyhození chyby. Proto je vhodné tuto funkci vypnout přes Options-Preferences-General(záložka)-položku Enable Media Manager (requires restart) odškrtnout a dát OK. Vegas se poté musí restartovat.

3. V pravém dolním rohu je další část Vegasu a to tzv. **Video Preview**, které se skládá z náhledu přehrávaného videa se zvukem a z tlačítek v horní části celého okna. Začneme tl. zleva doprava: a) <u>Project Video Properties</u>: Slouží k nastavení projektu, konkrétně na záložce **Video** k nastavení výsledné velikosti obrazu, tedy šířky (width) a výšky (height) v bodech. Dále frameratu, který bude většinou 25fps pro PAL materiál a důležitý parametr Field order. Ten udává způsob uložení půlsnímků v jednom snímku:

Na vysvětlenou, jak je to s oněmi půlsnímky:

None (progressive scan) - neprokládané video, u kterého pochází celý snímek z jednoho časového okamžiku

Lower field first - nižší, tedy sudé řádky jsou pořízeny dříve (první půlsnímek) než liché řádky (druhý půlsnímek), při zobrazování na TV jsou nejprve zobrazeny sudé řádky a teprve poté liché řádky s časovým odstupem 1/(2*framerate), pro PAL tedy 0,02s. Tento způsob je jediný možný u DV formátu. Upper field first - opak předchozího, většina PAL materiálu je v tomto formátu, používají ho i TV karty při zachytávání, materiál ve formátu DV je ale vždy v Lower field first, takže pokud je výstup do MPEGu, je lépe nastavit Lower field first, čimž ušetříme konverzi mezi oběma typy (dojde k posunutí v čase o 1 půlsnímek)

Pixel aspect ratio určuje poměr stran jednoho bodu (oproti Aspect ratio, což je poměr stran celého obrazu). Full resolution rendering quality určuje způsob přesamplování a změnu velikosti obrazu. Nastavení Good používá bilineární a Best pak bikubickou metodu změny velikosti, která je ale mnohem

pomalejší. Best se doporučuje při práci s obrázky s velkým rozlišením, které je zmenšováno na velikost výsledného videa. Většinou postačí nastavení Good. Preview a Draft je určeno pro náhled při editaci projektu.

Ve druhé záložce **Audio** se nastavují parametry pro zvuk, především je to volba střihu ve Stereu nebo v 5.1 režimu, dále samplovací frekvence, počet stereo kanálů atd. Myslím, že nepotřebují další komentář. Ve třetí záložce **Ruler** nastavíme formát zobrazení časové osy v timeline, pro PAL materiál je výhodný SMPTE EBU (25fps, Video) nebo Time & Frames.

Všechny parametry lze uložit do Template pro pozdější použití a rychlé změny. Zaškrtnutím Start all new projects with these settings se toto nastavení uloží jako defaultní při tvorbě nového projektu.

Ještě jedno upozornění. Toto je nastavení výstupního formátu, ale při výsledném renderingu lze zadat také velikost videa, kvalitu renderování apod., které pak "přebijí" nastavení projektu. Pokud tedy pracujete při PAL DV template (720x576) a dáte renderovat do DivX 640x480, tak se bude renderovat do 640x480.

b) Preview on External Monitor – slouží k zobrazení náhledu v externím monitoru CRT či LCD. Při stlačení tohoto tlačítka se nám otevře okno nastavení Preferences Vegasu na záložce Preview Device, kde si zvolíme zařízení, pomocí něhož budeme zobrazovat náhled na externím monitoru. Mimo jiné zde nechybí ani zobrazení přes připojenou videokameru pomocí fireware řadiče v PC IEEE1394, popř. i pomocí hodně používaného Windows Secondary Display (ve verzi Vegas 7 novinka) těmi, kteří sledují např. filmy na DVD přes DVD mechaniku počítače, propojeného s televizorem.

c) Video Output FX – což je tlačítko pro aplikaci filtru na celý projekt s možností prohlédnutí v náhledu.

d) Split Screen View – které nabízí možnost při rozkliknutí např. Select Left Half, což je zobrazení levé poloviny náhledu bez filtru a pravé poloviny s filtrem.

e) Preview Quality – dává možnost zvolit si kvalitu přehrávání v náhledu.

f) Overlays – nabízí po rozkliknutí při volbě Grid možnost zobrazení mřížky v náhledu např. při tvorbě více PIP-obraz v obraze a jejich souměrnému umístění, při volbě Safe Areas zobrazí 2 obdélníky, kdy vnější znázorňuje obraz, který bude viditelný na TV monitoru a vnitřní, který je určen pro umístění a viditelnost titulků na TV monitoru.

1. GRABOVÁNÍ VIDEA DO PC

Po propojení videokamery s fireware řadičem IEEE 1394 nám PC detekuje připojení nového zařízení. Následně spustíme Vegas. V levém dolním rohu přejdeme na záložku Project Media. Zmáčkneme tlačítko se zobrazením videokamery-Capture Video, čímž se nám zobrazí okno Sony Video Capture 6.0.



Je vhodné si nejprve přes Options-Preferences-Disc Management zvolit složku, kam se nám bude video z kamery ukládat na HDD. Implicitně je to po instalaci Vegasu složka v Document/Vegas. Je možno vytvořit nespočet takových složek přes Add Folder a aktivovat zaškrtnutím vždy námi požadovanou. Jinak nemusíme nic měnit, **až na nastavení 25 fps (25 snímků za sekundu)**, neboť po instalaci Vegasu je implicitně tato hodnota na stavena na 30 fps. Dále pro ty, kteří mají v PC televizní kartu, tak většinou nedojde přímo po aktivaci okna Sony Video Capture k detekci kamery, ale této TV karty a proto provedeme změnu přes Video, kde je u naší TV karty zobrazena tečka a proto kliknutím aktivujeme naši kameru-Microsoft DV Camera, čímž se nám zobrazí malé okno, kde si pojmenujeme projekt, čí spíše řečeno, jaký název budou mít naše videa a potvrdíme OK. Okno Sony Video Capture se skládá ze 3 záložek a to:

a) Capture – kde je náhledové okno, pod ním kulaté tlačítko Capture Video, které slouží k nahrávání videa podle naší volby a tlačítko Capture Tape, při jehož aktivaci dojde k nahrání kompletního obsahu kazety z kamery. Dole jsou ovládací prvky, kterými ovládáme videokameru. To znamená, že pokud chceme nahrát nějakou scénu, která je uprostřed kazety, pomocí ovládacích prvků si najdeme příslušné místo a dáme pauzu. Následně zmáčkneme Capture Video a dojde k nahrávání do PC. Když chceme nahrávání ukončit, zmáčkneme pauzu nebo Stop. Po pravé straně ovládacích prvků je stupnice s táhlem, což je také něco jako scrubbing, kterým ve směru vpravo převíjíme náhled z kazety rychleji vpřed a vlevo naopak zpět. Ještě více vpravo jsou časy Capture duration – celkový čas nahrávání, Current location-digitální čas na kazetě kamery a pro nás důležitá položka Dropped frames, což je počet vypadlých snímků při grabování, což se projeví po nahrání záznamu na HDD v místě, kde k vypadnutí snímku došlo, k malém škubnutí obrazu. Lze však opět v nastavení přes Options-Preferences na záložce Capture zaškrtnout položku Stop capture on dropped frames, čímž dojde při vypadnutí snímků při grabování.

b) Advanced Capture – tato záložka slouží pro nahrávání scén z kamery podle naší konkrétní volby s určením začátku a konce každé scény na kazetě, čímž vlastně již v této fázi můžeme provést hrubý střih. Tato záložka má rovněž náhled kamery a táhlo pro scrubbing, časy a pravá polovina je obdařena názvem clipu, názvem kazety, komentářem, Ratingem-což je podle mého názoru citlivostí vyhledávání při scrubbingu, dále Timecode in – určení času začátku scény značkou vpravo Mark in, Timecode out – určení času konce scény značkou vpravo Mark out a Length – celkový čas scény. Na této záložce nejsou tlačítka pro ovládání kamery, proto pro vyhledání začátku požadované scény můžeme použít tlačítka, která jsou přímo na kameře, popř. použít tlačítka na záložce Capture.

c) Print to Tape – slouží ke zpětnému nahrání celého projektu, který jsme vytvořili ve Vegasu s efekty, titulky apod., zpět na kazetu ve videokameře, k čemuž je ale zapotřebí kamera s odblokovaným DV vstupem nebo-li DV-In.

2. NASTAVENÍ PROJEKTU

Před započetím vytváření každého projektu je zapotřebí nastavit parametry ve Vegasu a to zmáčknutím tlačítka Properties zcela vlevo nahoře v Toolbar (ikona 4. zleva s označením šipkou a několika řádky) popř. stejným tlačítkem pod názvem Project Video Properties jako 1. zleva nad náhledovým oknem vpravo dole. Zobrazí se nám okno, kde nastavíme většinou na záložce Video stejné parametry jako na obrázku:

Templa	te:	AL DV (7	20x576; 2	5,000 fps]	🛛 🖬 🗙	
Width:	7	20	Field ord	ler:	Lower field first	\$
Height: 576		76	Pixel aspect ratio:		1,0926 (PAL DV)	\$
Frame r	ate: 2	5,000 (P/	AL)	0		
Full-reso	olution	rendering	quality:	Good		0
Motion	blur typ	e:		Gaussia	in	\$
Deinterl	lace me	ethod:		Blend fi	elds	\$
Prerenc	lered fil	es folder:				
C:\Doo	cument	s and Set	tings\Matri	x\Local Se	ettings\Data aplikací\S	wse
	ntarie si	pace in s	elected fold	der:	39 191,5 Megabytes	

Na záložce Audio v Master bus mode: Stereo (pokud budeme chtít vytvářet zvuk v 5.1, tak 5.1 Surround), Sample rate-samplovací frekvenci zvuku můžeme nechat, Bith depth na 16 a Resample and stretch quality můžeme taky nechat.

Na záložce Ruler si nastavíme Ruler time format na SMPTE EBU (25fps, Video). Poté potvrdíme OK. Pokud chceme, aby nastavení každého nového projektu bylo s tímto nastavením, pak ještě před potvrzením vlevo dole zaškrtneme položku Start all new projects with these settings.

3. EDITUJEME

Video máme nagrabováno do PC a můžeme stříhat. V záložce Explorer vlevo dole si najdeme složku, kde jsme si scény nahráli. Všechny kliknutím na 1. scénu, zmáčknutím s držením tlačítka SHIFT a kliknutím na poslední, popř. některé, které chceme, pomocí tl. CTRL a jejich označení myší, si označíme, pak na ně klikneme pravým myši a dáme Add to Project Media List, čímž se nám zobrazí na záložce Project Media s malými náhledy, tudíž víme, o které scény se jedná. Podle našeho přání můžeme následně jednotlivé scény přesouvat nahoru do timeline-časové osy po pravé straně jejich záhlaví, popř. stačí přímo v Project Media na scénu 2x kliknout a automaticky se nám přesune do timeline. Střih v timeline provádíme následujícím způsobem:

Klikneme na scénu v timeline v místě, kde chceme tuto rozstříhnout. Přesune se nám zde i jezdec. Pro citlivější vyhledání místa můžeme následně kolečkem myši timeline roztáhnout. Poté zmáčkneme klávesu S (Split), čímž dojde ke střihu. Pokud chceme provést střih-trimování na začátku nebo konci některé scény, prostě tuto zkrátit, položíme kurzor myši na začátek nebo konec jako v jiných editačních softech, zobrazí se nám čtverec s protilehlými šipkami, následně uchopíme a při držení tl. myši zkrátíme scénu na začátku nebo konci. Při tomto úkonu můžeme sledovat náhledové okno a zkrátit scénu do místa, kde potřebujeme. V případě, že potřebujeme mezi 2 scény vložit nějakou část jiné scény, pak si tu druhou posuneme vpravo, aby nám mezi nimi zůstalo volné místo, do něhož následně 2x klikneme levým myši. Nad tímto místem se nám nad časem timeline zobrazí 2 žluté trojúhelníky, které jsou ohraničené na začátku i konci vertikálními linkami a vymezují nám tento prázdný prostor tzv. Loop Region. Poté klikneme pravým myši na některou ze scén v Project Media, jejíž část chceme vložit do prázdného místa v timeline a dáme Open In Trimmer a tato scéna se nám zobrazí na záložce Trimmer. Zvolíme si kliknutím ve scéně místo, odkud chceme, aby scéna začínala. Následně klikneme v tomto místě do prázdné lišty, nacházející se nad časovou osou a ovládacími tlačítky v Trimmeru, popř. přímo ve scéně v Trimmeru a potáhneme vpravo, čímž se nám zobrazí opět 2 protilehlé žluté trojúhelníky a vymezíme si určitou část scény-Loop Region, nejlépe delší, než je prázdné místo mezi scénami v timeline. Pro jiný výběr části scény můžeme uchopit tmavěšedou linku mezi žl. trojúh. a vymezený prostor takto přesouvat v Trimmeru podle našeho přání. Podstata je, že pokud klikneme v Trimmeru ve scéně v místě, kde bude začátek vystřižené části a následně budeme chtít přesunout Loop Region, tak jeho počátek i konec je magnetický s jezdcem. Pokud máme část scény určenu, zmáčkneme tlačítko A a automaticky se nám tato část scény vloží do prázdného místo v timeline. Nebojte se, i když jste si zvolili v Trimmeru delší úsek, vložená scéna se přizpůsobí délce prázdného místa v Timeline. Pokud byste chtěli tuto část scény použít např. v jiné části projektu apod., můžete si vytvořit i tzv. Subclip a to tak, že pokud máte vymezenou část scény pomocí Loop Region v Trimmeru, pak tlačítkem Create Subclip v Trimmeru tento Vegas vytvoří jako novou scénu a přidá ji do Project Media mezi ostatní. Pomocí Loop Region lze takto stříhat i přímo v Timeline a velice tento způsob doporučuji, protože je to opravdu výborný pomocník. Klikneme 2x na scénu v Timeline, poté posouváním trojúh. vymezíme to, co chceme ze scény zachovat a zmáčkneme kl. S, čímž dojde ke střihu zprava i zleva. Přebytečné části scén odstraníme buď označením kliknutím, příp. s použitím kl. CTRL pro označení více odstřižených věcí a dáme na klávesnici nebo přes pravé myši Delete.

Upozornění: V případě, že budete chtít odstranit pouze video položku nějaké scény popř. pouze její audio, pak zcela nahoře v toolbar mezi tlačítky se nachází tlač. odjištěného visacího zámku se čtverečky pod názvem Ignore Event Grouping. Pokud není aktivováno, pak mažeme vždy komplet najednou video i audio položku. V opačeném případě je tedy zapotřebí toto tl. aktivovat. Další důležitá věc pro vkládání scén z Project Media nebo přímo Eploreru je ta, že určitým nastavením můžeme při vložení nějaké scény z těchto záložek do Timeline mezi 2 scény ovlivnit posun celé pravé strany buď v 1 stopě nebo,

pokud máme složitější projekt ve více stopách, tak ve všech. Říká se tomu Auto Ripple, což je pod tímto názvem rovněž tlačítko v Toolbar Vegasu, čímž lze ovlivnit chování programu při vkládání, mazání a posunování scén v timeline. Pokud zapneme Auto Ripple uvedeným tlačítkem, tak se posunují i ostatní klipy ve stopě nebo i v ostatních stopách podle zvoleného módu:

Affected Tracks - pouze ve stopě/stopách, kde provádíme úpravy

Affected Tracks, Bus Tracks, Markers, and Regions - pouze ve stopě/stopách, kde provádíme úpravy, včetně všech značek, regionů a keyframes ve video/audio bus

All Tracks, Markers, and Regions - posune ve všech stopách.

4. VKLÁDÁME EFEKTY A FILTRY

Pokud máme v timeline nějaké scény a chceme, aby mezi nimi byly nějaké ty přechody, popř. přímo některé ze scén byly oživeny třeba barevným filtrem (záběry byly zbarveny do červena, zelena, modra, černobíla, měly podobu starého filmu apod.), tak k tomu slouží vlevo dole záložky Transitions – přechodové efekty mezi 2 scény a Video FX – barevné filtry. Někomu při prohlížení náhledů určité skupiny efektů či filtrů může připadat, že jich po instalaci Vegasu není mnoho, ale nenechte se mýlit, což poznáte dále.

a) Transitions – Přechodové efekty. V základu se v převážné míře jako přechodový efekt používá klasická tzv. roztmívačka-na počátku scény nebo stmívačka-na konci scény nebo prolnutí mezi 2 scénami. K tomu nepotřebujeme ani uvedené záložky Transitions či Video FX, ale pouhé přesunutí kursoru myši do horního rohu scény v timeline, kde se nachází malý modrý trojúhelník. Kursor myši se nám změní v ikonku vyznačení pravého úhlu s protilehlými šipkami, čímž při zmáčknutí levým myši a posunem vpravo nebo vlevo (záleží, jestli upravujeme začátek či konec scény) vytvoříme roztmívačku či stmívačku. To samé platí i v případě audia v audiostopě. Do takto vytvořeného úseku na počátku nebo konci scény videa pak můžeme ze záložky Transitions uchopením a přesunutím náhledu efektu vložit nějaký kreativnější efekt. Na to však pozor, ne každý efekt z těchto skupin je vhodný na počátek či konec scény. Pokud chceme vložit nějaký efekt mezi 2 scény, pak stačí uchopit jednu ze scén a posunout jí v timeline tak, aby částečně překrývala tu druhou. Prostě konec 1. scény musí být prolnut do začátku 2. scény. Takto se nám vytvoří klasická prolínačka. Pokud chceme něco kreativnějšího, pak stačí ze záložky Transitions jako v 1. případě přesunutím myši vložit nějaký přechodový efekt. Vždy, když vložíme do timeline nějaký efekt z Transitions, tak se nám objeví další okno, které nám umožňuje v roletovém menu ještě stále změnit efekt ze skupiny, kterou jsme si vybrali a nejen to, ale měnit také nastavení vybraného efektu. V pravém horním rohu okna jsou 2 zelené značky, přičemž jedna je přeškrtnuta červeným křížkem a tato slouží ke zrušení efektu ze scény. Po aplikaci efektu, ať už nastavení měnit nebudeme či ano, stačí okno zavřít běžně křížkem. Průběh efektu lze ale ještě dále měnit a to tak, že v místě scény, kde je efekt v timeline aplikován, klikneme pravým myši a v položce Insert/Remove Envelope dáme Transition Progres, čímž se nám v místě efektu v timeline zobrazí fialová linka, která nám znázorňuje rychlost-průběh efektu. Pokud jej chceme nějak změnit, tak stačí kursorem myši na lince kdekoli 2x kliknout, vytvoří se bod, kterému říkáme kevframe po jeho uchopení s ním můžeme jakkoliv pohybovat a měnit tak průběh linky a tím i průběh našeho efektu. Asi byste se rádi zeptali, na co slouží pod tím Insert/Remove Envelope položka Velocity. Již podle názvu to je pro většinu jasné. Je to změna rychlosti. Takže když klikneme v jakékoliv scéně v timeline pravým myši a dáme tuto volbu, zobrazí se nám přes scénu zelená linka, s níž můžeme pohybovat nahoru-pro zrychlení nebo dolů-pro zpomalení scény. I na ní můžeme zvolit dvojklikem body-keyframy a měnit tak podle našeho přání rychlost ve scéně, což se samozřejmě projeví ve výsledném videu. Základní hodnota 100% je normální rychlost, 0% již obraz stojí. Pokud se dostaneme pod hodnotu 0, pak dochází k tomu, že scéna bude přehrávána pozpátku. Pro tuto možnost ale nemusíme ani takto postupovat, ale stačí na scéně kliknout pravým myši a dát Reverse, čímž automaticky dojde k přehrávání scény odzadu. Pozor na jednu věc a to, že pokud scénu zpomalíme, tak se automaticky celá scéna časově v reálu prodlouží, což se ale neprojeví přímo v timeline. Proto musíme uchopit konec scény a prodloužit ji až po malinký trojúhelníkový výřez, který se nachází na horním okraji scény v timeline a ukáže se nám až při dostatečném prodloužení scény. Tento výřez nás informuje o konci scény. Naopak, pokud budeme scénu zrychlovat, tak se nám v reálném čase zkrátí a všimněte si, že při uchopení zelené linky a její

posunutí ve směru nahoru ve scéně se nám zmíněný výřez na jejím horním okraji bude posouvat vlevo. Po zvolené rychlosti pak musíme proto konec scény uchopit a zkrátit až do místa, kde je uvedený výřez. Doporučuji také kliknout po změně rychlosti scény na ni pravým myši a v Properties okně zaškrtnout Reduce interlace flicker. A ještě jedna malá rada k rychlosti a to ta, že jde zrychlit a zpomalit velice jednoduše a to zmáčknutím a držením kl. CTRL + uchopit konec scény a posunem vlevo ji zrychlíme, naopak vpravo zpomalíme. Tento úkon bude znározněn přímo ve scéně v celé délce klikatou čarou. Tento způsob je vhodný např. také pro synchronizaci zvuku, pokud se rozchází s obrazem zejména při zdrojové nahrávce z TV karty, tudíž tento způsob provádět v audio stopě.

b) **Video FX** – jak jsem již v úvodu psal, jsou to barevné filtry a v případě jejich aplikování je to to samé, jako u Transitions, pouze s tím rozdílem, že se aplikují přímo na scénu a nikoliv do prostoru efektu ve scéně.

Na závěr malá pomůcka, kterou lze využít a to vložení tzv. markerů-značek. Jsou to značky, kterými si již teď ve Vegasu můžete zvolit místa jednotlivých chapters-kapitol, které jsou na každém originálním DVD a pomocí níchž lze i vybírat přehrávání jednotlivých scén z menu. Pokud víte, že pro DVD athoring budeme používat soft DVD Architect, pak Vám to hodně pomůže. Pokud to budete dělat jiným softem, tak tuto pasáž přeskočte. Takže markery vložíme do videa ve Vegasu tak, že si najdeme místo, kde chceme vložit začátek kapitoly, což většinou bude začátek nějaké scény a zmáčkneme tlačítko M (Marker). Vytvoří se nám značka s prázdným políčkem, kde si napíšeme název kapitoly a potvrdíme Enter. Tak postupujeme dále podle našeho přání. Při závěrečném renderu projektu si do souboru ve formátu DVD, tudíž kodeku MPEG2, k čemuž se dostaneme až posléze, uložíme informaci o těchto kapitolách a následně ji také využijeme při následném vytváření struktury v authoringovém softu DVD Architect. Markery lze však využít ve Vegasu i pro jinou efektivní práci a to pokud máme záběry z více kamer nebo třeba i z jedné a máme je ve 2 timeline nad sebou (tudíž se překrývají) a chceme záběry ozvučit nějakou doprovodnou hudbou, je vhodné a pokud mi nevěříte, tak se podívejte v TV na nějaký videoklip, dělat střihy např. vždy na některou z 1. doby taktu. Proto následně po vložení nějaké písně podle Vašeho poslechu stačí vždy na některou 1. dobu zmáčknout kl. M a tak si vytvořit markry, místa, kde následně u všech provedeme střih. Tak nám vzniknou kratší scény a je na nás, kterou z horní či dolní videostopy odstraníme. Nakonec můžeme markry odstranit tak, že klikneme levým myši na 1., zmáčkneme SHIFT a klikneme na poslední marker a přes pravé myši Delete.

5. AUDIO

Myslím si, že je zbytečné pro základní střih nějakého záznamu vysvětlovat tuto problematiku, ale nastínil bych pro některé fajnšmekry, jak využít potenciálu Vegasu k vytvoření prostorového zvuku Dolby Digital 5.1. Pokud má někdo ke svému PC a zvukové kartě připojenu reprosoustavu 5+1, pak je možné celou práci při vytváření tohoto zvuku kontrolovat přímo v reálu. Je však zapotřebí ve Vegasu v úvodu při nastavení vlastností projektu v Project Video Properties (taky Alt+Enter) na záložce audio zadat v položce Master bus mode: 5.1 Surround a potvrdit OK. Pokud následně máme nějaké audio v audio stopě v timeline, pak v záhlaví této zvukové stopy se nám objeví čtverec s grafickým rozložením 5-ti reproduktorů. Dále je pak důležité pro zvukový náhled v reálu v Options-Preferences na záložce Audio Device v položce Audio device type zadat Direct Sound Surround Mapper a samozřejmě potvrdit OK. Tak, máme vše nastaveno. Jen malá rada: Nemá smysl, pokud máte z kamery zvuk ve stereu, vytvářet zvuk do 5.1. Toto se třeba vyplatí, pokud k originálnímu zvuku z kamery, který je ve stereu, přidáváte ve Vegasu např. svůj dabing a taky třeba doprovodnou hudbu na pozadí, popř. ještě nějaké další zvuky, které se dají koupit, popř. sehnat na netu i jako free. Jde o zvuky např. od rozbití skla až po výbuch atomové bomby. Já osobně jsem v roce 2005 dělal zvuk v 5.1 a to k mnou natočenému ilustračnímu dobytí vojenského opevnění, kde jsem zejména v bojových scénách originál zvuk zcela smazal a vytvářel nový za užití uvedených zvukových efektů od zvuků motorů transportérů, přes zvuky letadel, výstřelů samopalů, až po svištění kulek a k tomu doprovodná hudba.

Takže jdeme na to. Pokud máme vše nastaveno, jak jsem psal, pak v záhlaví audiostopy klikneme pravým myši v grafickém čtverci s repro-říká se tomu Surround Pan a zvolíme si typ zvuku přes Pan Type, kde je mimo jiné i přednastavená šablona Film.



Pro ilustraci, pokud chceme upravit nějakou část audiostopy, např. máme audioevent-scénu s letem letadla a chceme, aby zvuk přecházel z levého zadního repra do pravého zadního repra přes všechny 3 přední reproduktory, pak postupujeme takto. Jezde v timeline posuneme kliknutím myši na začátek audioscény. Poté v záhlaví stopy klikneme na hvězdici s červeným a bílým kruhem uprostřed a z menu vybereme Show Automation Controls, čímž se nám i červený kosočtverec v Surround Pan změnil na stejný symbol hvězdice. Dále klikneme 2x v Surround Pan a zobrazí se nám Surround Panner zvětšený. Červená hvězdice je místo, znázorňující posluchače, tudíž nás. V této chvíli je uprostřed, tudíž zvuk při přehrávání bude vycházet ze všech reproduktorů. 1x klikneme na hvězdici a všimneme si, že pod audiostopou v timeline se nám vytvořil řádek Track Keyframes, s ikonkou malého kosočtverce v levém dolním rohu záhlaví audiostopy a když na něj klikneme, tak se nám stopa rozbalí do větší podoby. Znovu připomínám, že jezdce v timeline máme v místě, odkud začíná zvuk letadla, tudíž pravděpodobně na začátku audioscény. V daném případě potřebujeme, aby od tohoto místa vycházel zvuk pouze z levého zadního repra, tudíž uchopíme kursorem myši hvězdici v Surround Panner a přesunume ji k levému zadnímu repru. Všimněte si, že se nám v Track Keyframes pod audiostopou vytvořil v místě počátku audiscény kosočtverec-keyframe, který má v sobě informaci, že zvuk bude od tohoto místa vycházet z levého zadního reproduktoru. Poté posuneme jezdce v timeline zvukové scény o kus dále a hvězdici v Panneru posuneme až k levému přednímu reproduktoru. V průběhu přesouvání se nám zobrazuje řetěz, který nás informuje o průběhu zvuku. Takto postupujeme až k pravému zadnímu reproduktoru, kde by měla naše scéna-zvuk letadla končit. Při přehrávání tohoto audia můžeme sledovat animovaný průběh hvězdice v Surround Panner. Můžeme si takto vlastně v Track Keyframe zvolit několik bodů-keyframů a průběh zvuku letadla tak udělat plynulejší. Pokud taky klikneme v Track Keyframe pravým myši na keyframy, tak si můžeme zvolit, jaká má být rychlost přesunu zvuku z předchozího bodu, čímž můžeme zvuk udělat ještě efektivnější podle samotného jeho typu. Upozornění: V případě, že audioscénu máte delší a chcete, aby zvuk např. z levého zadního repra vycházel někdy až teprve od středu scény, pak nezapomeňte o 1 snímek před tímto keyframem, popř. těsně před klíčovým místem, který bude mít v sobě informaci o zvuku, vycházejícího z tohoto zadního repra, udělat další keyfram, který bude mít v sobě informaci o tom, že zvuk vychází ze všech reproduktorů, tudíž je hvězdice v Surround Panner uprostřed. Totéž platí o konci audioeventu, pokud chceme, aby zvuk dále pokračoval ze všech reproduktorů. Podstata je ta, že zvuk je při volbě 5.1 vždy nastaven tak, aby vycházel ze všech reproduktorů, tudíž hvězdice je ve středu.

6. RENDERING

Dostáváme se k finální fázi zpracování projektu a to k otázce, co se sestříhaným projektem. Vzhledem k tomu, že nejlepší kvalitu v dnešní době (formát HDV nebo HDTV do toho zatím nepočítám, protože není ještě tak rozšířený) poskytuje formát DVD nebo-li kodek MPEG2, budu se zabývat tímto řešením. Předpokládám, že uživatel bude chtít vytvořit po renderu do formátu DVD strukturu takového disku a pro tuto práci je vždy lepší renderovat video stream a audio stream zvlášť, zejména pak, pokud máme zvuk v DD 5.1.

I když jsme si v počátku před vytvořením projektu nastavili jeho parametry, tak vězte, že to není směrodatné teď pro výstup, protože hodnoty, které nastavíte teď v závěru a změníte, tak přepíšou ty, které jste nastavili v Project Video Properties, tudíž jsou pro závěrečný render směrodatné. Pokud jsme přesvědčení o výsledku svého díla, budeme renderovat oba streamy samostatně, tudíž nejprve: a) VIDEO - dáme vlevo nahoře ve Vegasu File-Render As. Otevře se okno průzkumníka, kde si zvolíme složku, kam se má výsledný soubor uložit, pak si zadáme název souboru, v řádku Uložit jako typ zadáme MainConcept MPEG-2 (.mpg). Pokud budeme chtít po renderu vytvořit DVD strukturu v DVD Architectu, pak v řádku Template zvolíme položku DVD Architect PAL video stream (pozn.: Pokud jsme si určili v timeline Vegasu markery-kapitoly, tak zcela v dolní části okna musíme zaškrtnout Save project markers in media file). Pokud budeme strukturu vytvářet v jiném softu, stačí nám zadat v Template položku DVD Pal, přičemž uvedenou položku pro uložení markerů již nemusíme zatrhávat. Následně dáme vpravo Custom. Otevře se nám okno Custom Template, kde na záložce Project v řádku Video rendering quality zadáme Best, na záložce Video táhlo Video quality posuneme, pokud není, zcela vpravo na High. Zcela dole je možnost zadání renderingu při Konstatním datovém toku-Constant bit rate (bps) nebo Proměnném datovém toku-Variable bit rate. Na vysvětlenou: Konstantní datový tok znamená, že v průběhu celého filmu bude datový tok videa stejný, ať jsou scény jakékoliv. Naopak je to u variabilního toku, kde si scény ve filmu podle své rychlosti-akčnosti, světlosti apod. vezmou tolik datového toku, kolik nezbytně potřebují, čímž dochází k tomu, že výsledný videosoubor po renderu je menší, než při konstatním dat. toku, nebo-li úspoře místa na budoucím disku DVD k možnosti udělat bohatší menu, dát kvalitnější zvuk s vyšším datovým tokem, prostě toho dát na DVD více. Každopádně mohu říci, že pokud má někdo projekt v délce do 60 min., tak je lepší zadat Constant bit rate s hodnotou 8 000 000 bps. Pokud někdo chce zadat Variable bit rate, pak zaškrtnout položku Two-pass, což jsou 2 průchody (v 1. průchodu Vegas projede celý projekt a do .log souboru si zapíše veškeré informace, kdy jaká scéna potřebuje určitý datový tok a ve 2. průchodu již je prováděna samotná komprimace do souboru .mpg na základě získaných informací z 1. průchodu, což samozřejmě trvá 2x delší dobu, než u konstatního dat. toku, kde je průchod pouze 1), do položky Maximum zadat 8 000 000 bps, Average 7 000 000 bps, Minimum nechat tak jak je. Dále na záložce Advanced Video v řádku DC coefficient zadat hodnotu 10, což je preciznost komprimace. To je co se týče nastavení výstupu pro video vše, přičemž naše nastavení můžeme uložit jako nový definovaný styl, kdy klikneme ve zcela horním řádku v Template, zadáme nový název stylu, např. DVD Architect constant bit a vpravo uložíme ikonou diskety. Poté celé okno uzavřeme tlačítkem OK a při návratu do okna Render As dáme Uložit. Tím nám začne závěrečný render a musíme čekat. Tuto fázi renderu lze také udělat tak, že nám projekt bude renderovat, pokud samozřejmě chceme, software Canopus Procoder nebo Canopus Procoder Express. K tomu ale musíme mít naistalován např. DebugMode FrameServer. Pokud by tento způsob chtěl někdo použít, stačí napsat dotaz do fóra a napsal bych postup.

b) AUDIO – pokud máme hotovou komprimaci video streamu, pak pro audio stream zadáme opět File-Render As, provedeme stejné úkony jako pro video stream (volba adresáře, jméno apod.), avšak v řádku Uložit jako typ zvolíme to, co potřebujeme a tím bude bezesporu Dolby Digital AC-3 (.ac3). Pokud chce někdo jiný formát, tak může, např. Wave (Microsoft), což je vlastně po zadání v Template PCM. K tomu bychom si mohli něco říci a to, že stolní přehrávače přehrávají, budu se bavit o zvukových formátech pro DVD Video, formáty DD, PCM, MPEG1 – Audio Layer II. Ne všechny stolní přehrávače ale přehrají všechny formáty. Navíc nesmíme zapomenout na jednu důležitou věc a to, že tyto přehrávače jsou schopny přehrávat DVD média do určité max. hodnoty datového toku a to v součtu pro video i audio. Takže pokud máme video o max. bitrate 8 000 000 bps (přičemž někdy dochází k tomu, že při komprimaci do MPEG2 dojde ze strany kodéru k přeteční buferu a to přešvihnutí této hodnoty třeba i o 500 000 bps) a k tomu připočítáme zvuk v PCM, který má datový tok něco kolem 1500 kbps, tak se dostáváme na hodnotu, které některé přehrávače již nemusí zvládnout a proto je výhodnější renderovat zvuk do Dolby Digital, který přehrají všechny tyto přehrávače. Pokud jsme si zvolili tento formát v řádku Uložit jako typ, tak ještě v řádku Template můžeme zadat počet kanálů. V případě, že děláme zvuk projektu ve stereu, tak zadáme Stereo DVD. Pokud jsme si dělali projekt do 5.1, pak zadáme 5.1 Surround DVD. Pak dáme vpravo tlačítko Custom, kde si na záložce Audio Service zvolíme pouze Data rate neboli bitrate (doporučuji nejméně 224), v řádku Dialog normalization zvolte hodnotu -31 dB a na záložce Preprocessing v řádku Line mode profile zvolte None (na tuto položku si dejte pozor a změňte ji skutečně na None, neboť pokud byste tak neudělali, nebyly by ve výsledném zvuku basy, které by byly jiným efektem utlumeny). Opět si můžete své nastavení uložit jako šablonu a dejte OK, pak opět po návratu do okna Render As stačí zmáčknout Uložit.

Tak to by bylo vše, co se týče základů práce ve výtečném softu Vegas. Měl bych na závěr, ačkoliv se to asi mělo objevit již z prvopočátku, jednu malou radu. Nikdy nezapomeňte, že pokud budete využívat několika videostop nad sebou, které se překrývají, takže ta vrchní, vždy ta, která je výše v timeline položena, překrývá tu spodní, což platí zejména pro vkládání titulku s průhledným pozadím do nějaké scény. Takže videoscéna ve stopě č. 2 a nad ní ve stopě č. 1 titulek.

Další novou vymožeností Vegasu 7 je ikona noty v Toolbar pod názvem Insert Generated Music, která má vztah k nově vytvořenému softu firmy Sony a to Sony Cinescore, který se využívá k vygenerování hudby na pozadí v další audiostopě v timeline Vegasu podle naší přesně zvolené délky pomocí Loop Region. Je to něco jako jsou skladby Smartsound ve střihovém softu Pinnacle, Avid Liquid apod., které jsou vytvořeny z loopů-smyček různých žánrů. Takže pokud použijeme např. nějakou skladbu z audio CD a přizpůsobíme její délku videoscéně třeba zkrácením, pak dojde k jejímu useknutí, maximálně vložením fade nebo-li pomalým ztlumováním. U skladeb Cinescore naopak vždy dojde k přirozenému ukočení skladby, ať je délka jakákoliv. Problém je v tom, že DVD Library s těmito skladbami s různými žánry hudby se samozřejmě musí koupit a na netu zatím nejsou k sehnání.

To, co jsem tady ze sebe vypotil, je jen dá se říci část toho, co Vegas umí a pokud u něj zůstanete a začnete s ním dělat i jako začínající uživatelé jednoduché projekty, tak se mu zcela jistě rychle dostanete pod kůži. Chce to z počátku trochu trpělivosti. Pro případné rady či problémy s tímto softem jsem tady já a věřím, že i další useři tohoto trackeru a fóra. Myslím si, že jsem tady uvedl i některé věci, které třeba nejsou v popisu programu na tv.freaku. Vzhledem k tomu, že Vegas je spjat se softem DVD Architect, tak jsem se rozhodl, že Vám udělám tu radost a vytvořil bych návod i na tento authoringový soft, který zatím nikdo neudělal (alespoň o tom nevím), protože na jiných fórech, ačkoliv o něj zájem byl, všichni zkušení borci tvrdili, že návod není třeba, protože to je intuitivní software. Protože jsem jím ale prošel i já v minulosti jako začínající uživatel a nic jsem nevěděl o struktuře DVD apod., tak to nebylo jako podle pořekadla "hup na krávu a je tele". Sám i dnes narážím na kolegy, kteří neví, jak mají strukturu DVD disku vytvořit. Navíc i když v Architectu v. 3 šlo vytvořit např. tlačítka, které přiletí zboku do menu apod., což bylo trochu složitější a menu se muselo připravit ve Vegasu, tak již ve v. 4 je tato funkce k dispozici. Ale o tom až někdy příště......

EFEKT VLAJÍCÍ VLAJKY NEBO TITULKU V SONY VEGAS

Rozhodl jsem se, že Vám tady dám závdavek, jak ve Vegasu vytvořit efekt vlající vlajky, ale pro uživatele se to spíše bude hodit pro vlající titulek. Postup je následující:

1. Vytvořit 2 videostopy (kdo si nevzpomíná, tak přes pravé myši v prázdném místě timeline dát Insert Video Track), v horní stopě stačí natočená krátká scéna (hození něčeho do vody, aby se vlnila hladinatřeba i ve vaně doma), v dolní stopě fotografie vlajky příslušného státu. Scény by se měly překrývat ve stejné délce.

2. U horní stopy v záhlaví v Compositing Mode zadat Custom a zvolit efekt Sony Height Map, potvrdit OK. U dolní stopy přepnout v záhlaví Make Compositing Child a následně v záhlaví horní stopy v Parent Motion o něco malinko roztáhnout rozměr obdélníku uchopením za okraje, aby nebyly vidět černé okraje podle vlnění obrazu.

To by mělo být vše. Tohle lze aplikovat jak jsem psal i na titulky a efekt je to supr. Pouze u těch titulků pak hodit ještě další 1 stopu zcela dolů (znamená to, že videostopy budou celkem 3 a tahle bude jako č.3) a tam si dát jakékoliv backround-pozadí, třeba i Vaši scénu z dovolené. Místo toho záběru vody s vlnami můžete použít jakýkoliv videozáběr i animovaný, třeba z DigitalJuice. Pokud by někdo tento záběr postrádal, lze toto nahradit imitovaným pozadím i přímo ve Vegasu, takže pokud by někdo chtěl, uvedl bych, jak jej vykouzlit .

DEBUGMODE FRAMESERVER.

Vysvětlím vám, jak využít Debugmode FrameServer pro účely závěrečného enkódování z editačního softu Sony VEGAS. Podstatou věci je to, že pokud máte na svém HDD naistalován dá se říci jeden z nejlepších encodérů a to Canopus Procoder, můžete provádět encoding videa přímo z časové osy Vegasu prostřednictvím zmiňovaného Debugmode FrameServeru přes Canopus Procoder.

Závěrečný, výstupní ENCODING:

Nejprve si ze stránek <u>http://www.download.com/3000-2169_4-10418258.html</u> stáhněte FrameServer, poslední verze 2.3. V průběhu následné instalace vás vyzve k zaškrtnutí editačního softu, v němuž budete chtít FrameServer využít. Máte Vegas, tak zaškrtněte ten. Ostatní políčka nechte prázdná, přičemž s 1. políčkem nelze nijak manipulovat. Instalace vám nabídne složku, do níž se bude FS instalovat, můžete nechat implicitně složku v Program Files a dále vás taky vyzve k zadání složky, do níž se naistaluje jako plug-in do Vegasu. Já vždy dávám složku v c:Program FilesSonyVegas 7.0Video Plug-Ins. Dokončete instalaci.

Tímto máte Debugmode FrameServer naistalován a připraven k použití. Otevřete si Vegas, udělejte na zkoušku nějaký projekt. Pokud jej máte připraven na závěrečný encoding-renderování do formátu" DVD, tak dejte File-Render As. Otevře se vám okno, kde si určete složku, do níž si uložíte základní soubor .avi, který vám FS vytvoří a který obsahuje pár kb. Zvolte si název souboru a v položce Uložit jako typ zadejte DebugMode FrameServer(.avi). Poté dejte Uložit. Aktivuje se vám FS, kde si můžete ponechat Format na RGB24 a dejte Next.



FS vám ve své spodní polovině ukáže info o cestě k vašemu souboru a o Statistice. Okno FS nechejte stále aktivováno, pouze ho zminimalizujte, čímž se vám zminimalizuje i Vegas. Pak si otevřete Canopus Procoder,

načtěte v něm na 1. záložce soubor .avi, který vám FS vytvořil, na další záložce si určete formát pro výstup, tedy asi DVD, pozor, v Procoderu přehoď te pořadí půlsnímků (Interlasing) podle Vegasu na hodnotu Lower/Bottom Field First. Zadejte si další parametry, které potřebujete a na poslední záložce již Convert. Až procoder skončí, můžete si přehrát svůj výtvor v MPEG2. Málem bych zapomněl, můžete si vlastně již zde v Procoderu určit, aby byl encoding prováděn do přímého formátu DVD, tudíž do MPEG2, ale již s příponou .vob.

Tento postup je vhodný např. pro ty, kteří používají nějakou dobu Procoder a jsou na něj zvyklí. Myslím si, že Vegas sám používá jeden z dalších nejkvalitnějších kodeků MPEG2 od Mainconceptu, takže který

použít, to nechám na vás.

IMPORT AUDIA V DOLBY DIGITAL 5.1 DO VEGASU

Vegas 7 umožňuje import vícekanálového zvuku, který je součástí kontejneru. To znamená, že k tomu potřebujete kontejner-např. soubor .vob(na DVD discích), který obsahuje stream audia v .ac3 5.1. Tudíž např. v programu DVD Decrypter se provede výběr filmu, s následným výběrem 1 audiostopy např. original zvukem v 5.1, nedávat demux, ale zachovat Přímou kopii streamu a uložit. Tímto se na HDD uloží .vob. Otevřít Vegas, ve Vlastnostech projektu zadat pouze u audia Master Bus Mode hodnotu 5.1 surround. Pak File-Import-Media, v řádku Typy souborů vybrat All Files, najít cestu k souboru .vob a ten otevřít. Násleně dojde k přidání souboru do Project Media a pak jej stačí myší přesunout do timeline. Automaticky dojde k otevření 6 audiostop s jednotlivými kanály, které si následně můžete upravovat podle libosti a zpět na výstupu z Vegasu uložit zvukovou stopu do .ac3 (nezapomeňte při nastavování na záložce Preprocessing v řádku Line mode profile zvolit None). Uvedené rozdělení jednotlivých kanálů lze využít i pro extrahování různých audio efektů, které byly použity ve filmu.

NETWORK RENDERING VE VEGASU

Při složitějších projektech, vytvořených Vegasem, je možné využít jeho funkce pod názvem Network Rendering. Tato funkce je založena na renderování projektu do Vámi zvoleného výstupního formátu za pomoci několika počítačů připojených v síti a které máte k dispozici, čímž se celková doba renderingu zkrátí. Tato doba je samozřejmě závislá na procesorech jednotlivých počítačů v síti, neboť právě ty se podílí na tomto procesu a to zpracováváním jednotlivých segmentů každým počíačem. Této funkce využívají zejména profesionální, světově proslulé filmové společnosti, neboť vzhledem k náročnosti scén ve velkofilmech, zejména těch akčních, jsou velké nároky na jejich zpracování kladeny právě na procesor. Takže postup je následující:

Máte otevřený Vegas s projektem. Nejprve si musíte zjistit všechny názvy hlavních složek, v nichž se nachází soubory, které jste použili do svého projektu, to znamená soubory jak se zdrojovými záběry z kamery, tak i různé fotografie, animovaná pozadí apod. a to zejména, pokud využíváte více HDD a do projektu jste používali zdrojový materiál právě z nich. Nyní si spusť te průzkumníka Windows, najděte postupně všechny uváděné složky. Vždy na každou složku klikněte pravým myši, dejte Sdílení a zabezpečení, v rámečku Sdílení v síti a zabezpečení zatrhněte Složka sdílená v síti a rovněž i Povolit uživatelům v síti měnit mé soubory. Takto musíte změnit nastavení sdílení u všech složek na všech HDD, v nichž se nachází soubory, použité v projektu. Následně si také klikněte v průzkumníku přímo na jednotku, na níž máte naistalován program Vegas, přes pravé myši zadejte opět Sdílení a zabezpečení, v okně na záložce Sdílení aktivujte podrtrženou větu, upozorňující na rizika ohledně sdílení kořenového adresáře jednotky, čímž se dostanete do nastavení sdílení. Zde opět zaškrtněte položky Složka sdílená v síti, jakož i Povolit uživatelům v síti měnit mé soubory.

Najděte si na HDD ve složce, kde máte instalován Vegas, soubor VegSrv70.exe a tento spusťte. Otevře se Vám okno Sony Vegas Network Render Service.

<u>.</u>	Sony V	egas Network I	Render Ser	vice	¥ â×
Action	Help				
Progre	ess Renderers I	File Mappings 0	ptions Log		
View:	Basic 🗢				
Ren	derers				
17	Host	Status			
1	Nostradam				
*	0			-8	
			and a second second		
		Host: nostrada	m Port: 53	704 Sta	tus: Ready

Zajeď te na záložku Renderers. Následně musíte znát název počítače, který je připojen v síti a který chcete využít k renderování. Jeho jméno zjistitíte tak, že v tomto počítači dáte Start-klik pravým myši na Tento počítač-zvolit Vlastnosti, v okně pak záložku Název počítače a v položce Úplný název počítače máte jeho jméno. Poté, co již znáte jeho název, se vrať te do okna Sony Vegas Network Render Service, kde na již uváděné záložce Renderers v okně Renderers vepište název PC v síti do sloupce Host a dejte Enter. Následně dojde k vyhledání tohoto PC, přičemž ve sloupci Status se objeví nápis Read, což znamená, že byl PC nalezen. Na záložce File Mappings klikněte pravým myši do bílého prázdného řádku v okně File Mappings a zadejte Auto-Fill File Mappings, čímž dojde k namapování a okamžitému zobrazení sdílených adresářů se soubory, obsažených ve Vašem projektu.

Nyní si z tray lišty aktivujte či maximalizujte Vegas, dejte File-Render As, zvolte si adresář pro výstupní soubor, jeho název. výstupní formát, nastavte jeho parametry a hlavně nezapomeňte dole zatrhnout Render using networked computers. Poté dejte uložit. Objeví se Vám okno Network Render, kde zaškrtněte položku Distribute Rendering. Dole máte adresář pro soubor Temp. Ve zcela horním rámečku, který není prosvětlen, je informace o výstupním formátu, který jste si nastavili. Poté dejde OK. Aktivujte si opět okno Sony Vegas Network Render Service, dejte záložku Log a zde se Vám budou zobrazovat informace o celkovém průběhu renderu.

SONY VEGAS - KOMPLEXNÍ NÁVOD - Úvod

Takže pánové a dámy, zabývající se editací-střihem videa, je čas, abychom se pustili společně do větších akcí, ačkoliv Koudelkovi ze známého a oblíbeného českého filmu Jáchyme, hoď ho do stroje, bylo doporučováno, aby se do větších akcí raději nepouštěl. Poté, co jsem byl žádán několika uživateli editačního softwaru Sony VEGAS o rozšíření návodu a také na základě neustálých dotazů zde na fóru www.tvfreak.sk k problémům či postupům, které se neobjevily ZDE, tak jsem se zavázal příslibem o vypracování podrobnějšího návodu na tento podle mého názoru skvělý software, nehledě k tomu, že na českém netu snad na něho podrobnější návod



s podrobnějším popisem a uvedením podrobnějších postupů není. V této chvíli tak činím a vězte, že se v daném případě bude jednat o tzv. seriál na pokračování. Možná, že nakonec při zpracování posledního dílu při našem společném poohlédnutí zpět zjistíme, že naše společná práce a cesta Vegasem je nakonec snad i obsáhlá natolik, že je to na vydání knihy.

Předem chci upozornit, že návod bude každopádně přizbůsoben anglickým názvům, protože některé se prostě přeložit nedají a vzhledem k tomu, že většina jeho zkušených uživatelů jej také v angl. verzi používá, bude vzájemná komunikace mezi začínajícími uživateli a těmi zkušenými při řešení případných problémů ať už na zdejším fóru či jiném skutečně jednodušší. Oproti původnímu návodu jsem se ten nový snažil přizpůsobit pro snadnější orientaci a vyhledávání, takže bude rozdělen do tzv. číselných kapitol a podkapitol s příslušnými názvy. Jejich seznam bude uveden a vždy při uveřejnění každého dalšího dílu návodu editován v jeho úvodu.. Screenshoty budou v návodu viditelné v menší velikosti, takže pro jejich zvětšení stačí na ně kliknout. Pokud budou k mé práci z Vaší strany nějaké připomínky nebo věcné podněty, rád je přivítám, s jejich následným projednáním s administrátory tohoto webu, kterým patří samozřejmě velký dík za celkový základ a chod zdejších stránek.

Abychom trošku naladili uživatele tohoto webu můžeme již prozradit témata prvních dvou dílů:

1. Pracovní prostředí - seznámení se Sony VEGAS

- 1.1. Základní Menu
- 1.2. Toolbar-Nástrojová lišta
- 1.3. Timeline-Časová osa
- 1.4. Skupina pracovních záložek
- 1.5. Video Preview-Video náhled

2. Grabování - Nahrávání videa do PC

- 2.1. Sony Video Capture-Okno pro nahrávání
- 2.2. Záložka Capture-Souhrnné a komplexní nahrávání
- 2.3. Záložka Advanced Capture-Nahrávání klipů s hrubým střihem
- 2.4. Print to Tape Zpětné nahrávání z PC do videokamery

Díly budou vycházet s nepravidelnou přesností, cca jeden díl týdně, tak abyste stačili vstřebat informace z minulých dílů a zažili si postupy zde popsané. Na první díl nebudete muset (možná) čekat celý týden. ;-)

1. Pracovní prostředí

- seznámení se Sony VEGAS

- 1.1. Základní Menu
- 1.2. Toolbar-Nástrojová lišta
- 1.3. Timeline-Časová osa
- 1.4. Skupina pracovních záložek
- 1.5. Video Preview-Video náhled

Ačkoliv pracovní prostředí není po grafické stránce a pro oko laika nic světoborného, což vychází z většiny takovýchto profesionálních softwarů, umožňuje mimo jiné využít aplikování aktuálního stylu OS Windows, což lze zvolit v nastavení přes menu Vegasu *Options-Preferences-*záložka *General*-položka *Enable Windows Theme XP support*. Této možnosti jsem využil i já a proto veškeré screeny, které se v tomto návodu objeví, jsou podle mého aktuálního stylu Windows, proto se nedivte, že pokud máte zvolen defaultní styl Windows např. XP, tak Vegas máte v jiných barvách apod. než jsou screenshoty.



(Obrázek č. 1)

Prostředí Vegasu se skládá z několika částí-oken, která jsou tzv. plovoucí, což znamená, že je můžeme uchopit za symbol několika teček v jejich levém horním rohu pro přesun, jakož i zvětšovat či zmenšovat podle našeho přání volně na monitoru či přesouvat na jiná místa do tzv. magnetických doků, což nám umožňuje si uspořádat okna Vegasu podle našeho přání, toto ustavení uložit v Menu přes *View-Window Layouts-Save Layout as...* pod názvem, které si zadáme. Lze si tak uložit několik šablon a podle naší volby je z Window Layouts přepínat. Defaultní uspořádání všech oken není tak jako v jiných editačních softwarech a pokud je někdo zvyklý na určité uspořádání z jiných softů, není problém si to přizpůsobit přesunutím oken s následným uložením jako šablony.

Části pracovního prostředí: 1.1. Základní Menu

Skládá se tak jako u jiných softwarů, z několika voleb a podvoleb, konkrétně v tomto případě z hlavních položek *File, Edit, View, Insert, Tools, Options* a *Help,* pomocí nichž lze mít přístup k ovládání určitých funkcí Vegasu.

1.2. Toolbar-Nástrojová lišta

Je zobrazený lištou pod Menu, s několika tlačítky, pomocí nichž lze ovládat některé funkce Vegasu.

```
Obrázek č. 2)
```

Implicitně po instalaci Vegasu je zde jen pár těchto tlačítek. Kdo si však bude chtít zde nějaká přidat, jde to jednoduše dvojklikem myší v kterémkoliv volném místě této lišty, čímž se vyvolá okno pro úpravu panelu nástrojů a přesunutím myší popř. označením a následně pomocí tlačítek uprostřed přesunout požadovaná tlačítka z levé poloviny do pravé. Pak stačí okno zavřít a přesunutá tlačítka budou automaticky přidána a zobrazena v Toolbar. Tlačítky vpravo lze také měnit prioritu a tím i pořadí jejich zobrazení v Toolbar.

1.3. Timeline-Časová osa



(Obrázek č. 3)

Nachází v pravé horní části Vegasu a je při 1. spuštění prázdná. Pokud ale máme rozpracovaný projekt a uložený pod určitým názvem s příponou .veg, tak při každém spuštění se nám defaultně načte tento projekt, což je implicitně ve Vegasu nastaveno. Timeline se skládá z tzv. záhlaví v levé části a volného časového úseku vpravo. Do této části můžeme vkládat video i audio stopy a domnívám se, že max. 99 je zcala dostačující, nehledě k tomu, že pokud máme rozpracován nějaký projekt s využitím např. 50 různých stop a tento také uložen pod názvem v souboru s příponou .veg, tak při importu tohoto souboru přímo do časové osy se nám zobrazí celý projekt, ale již pouze v 1 video a v 1 audio stopě, se všemi střihy, efekty apod., které byly obsahem rozsáhlého projektu s původním počtem stopáže. V levé, záhlavní části každé stopy se objeví ikony tlačítek, které jsou u obou druhů stop rozdílné. Je zde barevné rozlišení stop v malém obdélníku s číselným označením vzestupně shora dolů. Barevné označení si můžeme změnit přes prav. myši - Track Display Color. Po jejich pravé straně jsou prázdné řádky, kde si po dvojkliku myší, vepsání názvu stopy a Enter můžeme stopu pojmenovat, což doporučuji při složitějších projektech z důvodu snadnější orientace. Zcela v levém horním rohu záhlaví jsou 2 malá miniaturní tlačítka pro minimalizaci (stopa bude malá na výšku) a maximalizaci (výška stopy bude přes celou timeline), avšak výšku každé stopy si můžeme uzpůsobit uchopením myší za horní nebo spodní okraj s následným tažením. Součástí celého okna timeline je také přímé zobrazení časové stupnice podél horního okraje a velkého zobrazení času nad všemi záhlavími, dále pak pohyblivý jezdec, který se nám pohybuje při přehrávání nebo jej můžeme uchopit a pohybovat s ním, čímž dochází rovněž k přehrávání popř. při pauze kliknout kdekoliv ve stopě a na toto místo se nám přesune. Určuje prostě vždy aktuální místo ve scéně s kontrolou v náhledovém okně. V dolní části celého okna timeline jsou ovládací tlačítka jako u jakéhokoliv přehrávače, s červeným tlačítkem Record pro nahrávání zvuku z externího zdroje (nahrání komentáře přes mikrofon propojený se zvukovou kartou PC nebo přímo přes interní mikrofon videokamery). Spodní a pravý okraj celého okna timeline je vybaven táhly pro přesouvání timeline horizontálně, jakož i verikálně, což nám umožňuje lepší orientaci a možnost volby konkrétní skupiny nebo jednotlivé timeline. K roztažení scény a tím i její přesnější editaci dojdeme 3 způsoby: Uchopením okraje táhla a jeho zúžením nebo mačkáním vedle lišty s táhlem se nacházejících tlačítek + a – popř. kliknutím přímo do stopy a otáčením kolečkem myši. Po levé straně ovládacích prvků pro přehrávání, pod záhlavím stop, je tzv. scrubing ve formě táhla,

který je v základní poloze na 0. Při zapnutí přehrávání má hodnotu 1. Můžeme jej kdykoliv, aniž bychom měli spuštěno přehrávání, uchopit a tahat vpravo pro rychlé nebo pomalé přehrávání vpřed popř. vlevo pro stejné přehrávání zpět, což je šikovná věcička. Při použití scrubingu dochází i k přehrávání zvuku.

1.4. Skupina pracovních záložek.

Nachází se v levé dolní části Vegasu. Tyto můžeme mezi sebou přesouvat přetažením myší v pořadí, v jakém je budeme chtít vedle sebe a mimo jiné je možné si v *Menu* přes *View* nebo pro rychlejší práci pomocí přímých klávesových zkratek, které jsou ve výběru *View* uvedeny, zvolit, které budou zobrazeny a které nikoliv. Jedná se o záložky:

· Explorer



(Obrázek č. 4)

Je vlastně průzkumník jako ve Windows, kde můžeme najít požadované soubory a ty následně pouhým uchopením myši přesunout přímo nahoru do timeline. Automaticky se tak použité soubory zobrazí na záložce Project Media s náhledem velké ikony. Tyto soubory lze rovněž přesunout do Project Media přes pravé tlač. myši Add To Project Media List nebo uchopením souboru levým myši a přesunutím přímo na záložku Project Media. Je dobré mít v horní části záložky Exploreru aktivováno tl. Auto Preview (šipka s trojúheln.), kdy při klikání mezi soubory budou tyto automaticky přehrávány.

· Trimmer



Je individuální nástroj pro střih scény a vkládání jednotlivých sestříhaných částí přímo do timeline. Pokud chceme tedy nějakou scénu sestříhat nikoliv přímo v timeline, ale v trimmeru, pak stačí vždy na scénu a to kdekoliv v programu kliknout pravým myši a zvolit Open in Trimmer.



· Project Media

(Obrázek č. 6elikosti)

Již jsme si vysvětlovali, k čemu slouží, takže jen pro připomenutí. Je to okno se všemi zobrazenými částmi video, audio, foto apod., které jsme použili do timeline, popř. po importu z okna *Explorer* zde přesunuli k následnému použití do timeline. Do Project Media jde také snadno přímo přetáhnout myší konkrétní soubory ze spuštěného klasického průzkumníku Windows. Lze tady vytvářet další složky a

tak mít přehled v multimediálních souborech, které máme v PC a které používáme do projektu. Další složka, kterou si pojmenujeme podle naší potřeby, se volí kliknutím na implicitní složku *Media Bins* pravým myši a volbou *Create New Bin*. Project Media je takový správce médií. Na této záložce máme v její horní části několik tlačítek, takže začneme zleva doprava:

a) *Remove All Unused Media From Project* – slouží k výmazu médií v seznamu *Project Media*, které nebyly použity v projektu-timeline

b) Import Media – slouží k importu médií z HDD či jednotek

c) Capture Video – slouží k nahrávání-grabování videa z videokamery

d) Get Photo – slouží k importu fotografií přímo ze scaneru

e) Extract Audio from CD - slouží k nagrabování-extrahování písní z Audio CD

f) Get Media from the Web - slouží k připojení na i-net a stažení médií

g) Remove Selected Media From Project – slouží k odstranění označených klipů ze seznamu.

Pokud dojde k označení některého média, použitého v timeline, objeví se upozornění na to,

že dojde k odstranění média i z timeline

h) Media Properties – zobrazí vlastnosti označeného média (formát, rozlišení atd.)

i) Media FX – zobrazí všechny filtry Vegasu

j) Start Preview, další Stop Preview, další Auto Preview

k) Views - slouží ke způsobu zobrazení všech médií

1) Search Media Bin – slouží k vyhledání určitých složek médií

· Edit Details

-	Salache	diverts			- Sector										
	「「「「「「「「」」」」」」「「」」」」」」」」」」」」」」」」」」」」」」	1 00 001 1 00 000 1 00 0000 1 00 00000 1 00 000000 1 00 0000000000	100 0.00 00:00.07.01 7,07 00:00 01,00 100:00 01,00 100:00 01,00 100:00 01,00 00:00 000 01,00 000000000000000000000000000	00000000000000000000000000000000000000	I HOTEL A HALF SOME - OBL. I HOTEL A HALF SOME - OBL.	Control C	10000000 0 0000000000000000000000000000	1002000000 0031055,19 00310523 00310523 00310523 00310523 00310555 00310555 00310555 00310555 00310555 00310555 003105555 003105555 003105555 0031055555 0031055555 0031055555 0031055555 00310555555 00310555555 003105555555 00310555555 00310555555 0031055555555 003105555555555	Clibourner and Setting. Clibourner and Setting. Clibourner and Setting. Clibourners and Setting. Clibourners and Setting. Clibourners and Setting. Clibourners and Setting. Clibourners and Setting.	UNOTSIC UNOTSIC UNOTSIC UNOTSIC UNOTSIC UNOTSIC UNOTSIC UNOTSIC UNOTSIC UNOTSIC UNOTSIC	REGREGERED		ANA SAGAGAGAGAGA		
-	int adv	Taler	New In	ar make	Nela Nenar (Structure (Nela (19.)) 2	hala demonitra	7	_		_	-	_		_	

(Obrázek č. 7)

Je to záložka, která nám umožňuje po výběru v okně *Show* zobrazit určité seznamy součástí z projektu a to např. *Events* (jednotlivé klipy-scény), *Audio CD Track List* (seznamy extrahovaných Audio CD) atd. Lze rovněž v dalším rolovacím okně zúžit výběr zobrazených součástí a to např. na aktivní-použitá v projektu a neaktivní. Při implicitním nastavení Vegasu však tato záložka zobrazena není a je proto zapotřebí, tak jako případná další výběrová okna, aktivovat konkrétním výběrem přes *Menu-View*.

· Transitions



(Obrázek č. 8)

Je to výběr přechodových efektů, které se vkládají mezi 2 scény. Záložka se skládá z okna vlevo s textovým výčtem skupin přechodů, včetně těch, které byly jako zásuvné plug-iny naistalovány do Vegasu dodatečně (např. Boris FX, Boris RED, Boris Graffiti, ProDAD Adorage, SpiceMASTER apod.) a z okna vpravo, kde se nám zobrazí po kliknutí na textový výběr zmíněných skupin přechodů z levého okna zobrazí náhledy těchto transitions. Stačí podržet kursor myši na náhledu a ten nám zobrazí průběh efektu formou implicitního obrazu A jako video eventu končícího a přecházejícího do obrazu B jako video eventu začínajícího. Pokud dojde z naší strany k nějaké úpravě aplikovaného přechodového efektu, lze si provedené změny uložit pod jakýmkoliv názvem jako nový transition, který se nám také přidá do výběru miniatur pro použití v jiných projektech.

· Video FX



(Obrázek č. 9)

Je to výběr video filtrů, s rozložením oken stejně jako na záložce *Transitions* a stejným způsobem zobrazování, včetně dostupných z dodatečně naistalovaných plug-inů. Jen na vysvětlenou pro ty, co neví nic o plug-inu. Mimo editační softwary, v daném případě např. Vegas, existují další aplikace-softwary, které umožňují vytvářet titulky, obsahují obrazové filtry nebo přechody a nabízejí tak větší kreativitu, než jaká je v samotném Vegasu. Po instalaci těchto aplikací - plug-inů (pozor, musí být výrobcem uvedeno, že je možné jej implementovat jako plug-in do Vegasu) se automaticky naváže na Vegas a zobrazí se na záložce, k níž má vztah, což znamená k *Transitions, VideoFX* nebo to může být k *Media Generators* jako je např. plug-in ProDAD Heroglyph pro kreativní titulky. Pokud se tedy jedná o filtry FX, zobrazí se na této záložce. Odsud lze jednotlivé filtry vkládat přímo přetažením do timeline na určitý video event. Pokud dojde z naší strany k nějaké úpravě aplikovaného filtru, lze si provedené změny uložit pod jakýmkoliv názvem jako nový filtr, který se nám také přidá do výběru miniatur pro použití v jiných projektech.

Order Crede Roll Noise Texture Preset Opcode/Hendpiph Sold Color Text Platen Descrifted to Blad Descrifted t

· Media Generators

(Obrázek č. 10)

Tato záložka je rozdělena stejně jako *Transitions* a *VideoFX*, kde si můžeme vybrat z přednastavených a připravených šablon titulků, barevných pozadí apod., avšak můžeme i vytvářet sami podle naší kreativity a ty si následně uložit pro další použití pod námi zvoleným názvem jako šablonu. O plug-inu ProDAD Heroglyph, který se zde aplikuje po instalaci, jsem se již zmiňoval.

· Media Manager



(Obrázek č. 11)

Je to správce multimediálních souborů, které jsou k dispozici v počítači (síti), ale i přímo v našem PC. Lze pro tyto účely tedy využít síť pracovišť, využívajících jednu(nebo víc) centrálních archivů a databází mediálních materiálů, jakož i multimediálních souborů, které máme kdekoli v našem PC. Krom toho lze dokoupit archív efektů, zvuků atd. a přidat je do databází a pak je používat. Je to prostě něco jako Total Commander. Navíc pokud je v nastavení Vegasu zaškrtnuta položka, aby se tato záložka zobrazovala, pak při startu Vegas načítá i všechny databáze médií, proto to trvá o pár vteřin déle a navíc, alespoň tak tomu bylo ve verzi 6, může dojít i k nespuštění Vegasu a vyhození chyby. Proto pokud někdo tuto záložku bude považovat za zbytečnou, nechť si tuto funkci vypne přes Options-Preferences-General(záložka)-položku Enable Media Manager (requires restart) odškrtnout a dát OK. Vegas se poté musí restartovat. Pozn.: Někteří uživatelé Vegasu tvrdí, že je tato záložka zbytečnost, ale musím říci, že pokud má někdo k dispozici různá animovaná pozadí (např. v .mov nebo .avi) nebo zvukové efekty, pak je to skutečně dobrá pomůcka a stačí Media Manageru předhodit příslušnou složku, z níž si sám načte příslušné soubory a přidá do seznamu v levém okně tzv. tag. Pokud jej následně zaškrtneme, pak se nám v pravém okně na této záložce zobrazí a to v náhledech, tudíž nám to usnadní výběr např. konkrétního výběru animovaného background-pozadí, což platí i o audio efektech, loop smyčkách třeba hudebních nástrojů apod.



1.5. Video Preview-Video náhled

(Obrázek č. 12)

Okno Video Preview, nacházející se v pravé dolní části Vegasu a které se skládá z náhledu přehrávaného videa se zvukem a z tlačítek v horní části celého okna. Začneme tl. zleva doprava:

Project Properties 2	Project Properties	2 X Project Properties 2 2
water, when a set a mean a state co.	West Audo Bulan Sumary Audo CD	West Auto Tale Service Auto CD
Template Image: Additional additionadditaddititadditadditional additionadditadditional additional addit	Marke bus mode 0 Number of eleves 0 Sample rate (Hz) 44100 Elevent	
Full-resultation residence () () () () () () () () () (Could began to the part of the project of the proje	Beat: per measure 4
Thereaded like later CDDocument and Settingt MATRIDUCal Settingt Data splitus Free strongs quoce in selected later Start all new practs with free settings	Recoded the tolder C-Doconers and EntryPMATRECDisconersy. C-Doconers and EntryPMATRECDisconersy. Biology space is selected tolder. YE SSLS Megabytes Stat all new praces with these settings	Dist al new projects with these settings
CECK Change Public		Pulk

(Obrázek č. 13)

a) Project Video Properties: Slouží k nastavení projektu, konkrétně na záložce:

Video: k nastavení výsledné velikosti obrazu, tedy šířky (width) a výšky (height) v bodech. Dále framerate, který bude většinou 25fps pro PAL materiál a důležitý parametr Field order. Ten udává způsob uložení půlsnímků v jednom snímku:

Na vysvětlenou, jak je to s oněmi půlsnímky:

• *None (progressive scan)* - neprokládané video, u kterého pochází celý snímek z jednoho časového okamžiku

• *Lower field first* - spodní, tedy sudé řádky jsou pořízeny dříve (první půlsnímek) než liché řádky (druhý půlsnímek), při zobrazování na TV jsou nejprve zobrazeny sudé řádky a teprve poté liché řádky s časovým odstupem 1/(2*framerate), pro PAL tedy 0,02s. Tento způsob je jediný možný u DV formátu.

• *Upper field first* - opak předchozího, většina PAL materiálu je v tomto formátu, používají ho i TV karty při zachytávání, materiál ve formátu DV je ale vždy v Lower field first, takže pokud je výstup do MPEGu, je lépe nastavit Lower field first, čimž ušetříme konverzi mezi oběma typy (dojde k posunutí v čase o 1 půlsnímek).

Pixel aspect ratio - určuje poměr stran jednoho bodu (oproti Aspect ratio, což je poměr stran celého obrazu). Full resolution rendering quality určuje způsob přesamplování a změnu velikosti obrazu.
 Nastavení Good používá bilineární a Best pak bikubickou metodu změny velikosti, která je ale mnohem pomalejší. Best se doporučuje při práci s obrázky s velkým rozlišením, které je zmenšováno na velikost výsledného videa. Většinou postačí nastavení Good. Preview a Draft je určeno pro náhled při editaci projektu.

Audio: Se nastavují parametry pro zvuk, především je to volba střihu ve Stereu nebo v 5.1 režimu, dále samplovací frekvence, počet stereo kanálů atd. Myslím, že nepotřebují další komentář.

Ruler: Nastavíme formát zobrazení časové osy v timeline, pro PAL materiál je výhodný SMPTE EBU (25fps, Video) nebo Time & Frames.

Všechny parametry lze uložit do Template pro pozdější použití a rychlé změny. Zaškrtnutím *Start all new projects with these settings* v levém dolním rohu se toto nastavení uloží jako defaultní při tvorbě nového projektu.

Sumary a Audio CD: Jsou pro naši práci zcela nepodstatné.

Poznámka: Výše uvedené nastavení hodnot je nastavení výstupního formátu, ale při závěrečném zpracování projektu formou renderingu-převodu do námi požadovaného formátu lze zadat také velikost videa, kvalitu renderování apod., přičemž takto nově nastavené hodnoty na výstupu jsou pak směrodatné pro výsledný projekt. Pokud tedy máte zdrojový video materiál v PAL DV template (720x576) a dáte renderovat do DivX 640x480, tak se bude renderovat do DivX s rozlišením 640x480.

b) Preview on External Monitor – slouží k zobrazení náhledu v externím monitoru CRT či LCD. Při stlačení tohoto tlačítka se nám otevře okno nastavení Preferences Vegasu na záložce Preview Device, kde si zvolíme zařízení, pomocí něhož budeme zobrazovat náhled na externím monitoru. Mimo jiné zde nechybí ani zobrazení přes připojenou videokameru pomocí fireware řadiče v PC IEEE1394, popř. i pomocí hodně používaného Windows Secondary Display (ve verzi Vegas 7 novinka) těmi, kteří tuto funkci znají, pokud sledují např. filmy na DVD přes DVD mechaniku počítače, propojeného s televizorem.

c) Video Output FX – což je tlačítko pro aplikaci filtru na celý projekt s možností prohlédnutí v náhledu.

d) Split Screen View – které nabízí možnost při rozkliknutí např. Select Left Half, což je zobrazení levé poloviny náhledu bez filtru a pravé poloviny s filtrem.

e) Preview Quality – dává možnost zvolit si kvalitu přehrávání v náhledu, což se samozřejmě odvíjí od výkonu našeho hardwaru, zejména pak operační paměti RAM.

f) Overlays – nabízí po rozkliknutí při volbě Grid možnost zobrazení mřížky v náhledu např. při tvorbě tzv. PIP-obraz v obraze a jejich souměrnému umístění, při volbě Safe Areas zobrazí 2 obdélníky, kdy vnější znázorňuje bezpečné zobrazení obrazu na obrazovce televizoru a vnitřní, který je určen pro umístění a bezpečnou viditelnost titulků na obrazovce televizoru. *Pozn.:* Tuto funkci skutečně nepodceňujte, neboť jsem se setkal již s několika uživateli, kteří vkládali při editaci do videa nějaké objekty s průhledným pozadím-tzv. maskami a při následném přehrávání na obrazovce TV byli nemile předvapeni, když jim vlastně část obrazu po celém obvodu chyběla a spolu s tím i např. nějaké logo, které v projektu použili. Podstatou je totiž to, že TV provádí určitý ořez obrazu.

SONY VEGAS - KOMPLEXNÍ NÁVOD - 2. díl

2. Grabování - Nahrávání videa do PC

- 2.1. Sony Video Capture-Okno pro nahrávání
- 2.2. Záložka Capture-Souhrnné a komplexní nahrávání
- 2.3. Záložka Advanced Capture-Nahrávání klipů s hrubým střihem
- 2.4. Print to Tape Zpětné nahrávání z PC do videokamery

2.1. Sony Video Capture-Okno pro nahrávání

Po propojení DV výstupu videokamery s fireware řadičem IEEE 1394 v PC nám Windows detekuje připojení nového zařízení a sám nám nabídne možnost nahrávání videa pomocí Vegasu. Pokud toho využijeme a dáme OK, Vegas se nám spustí. Pokud budeme hlášku ignorovat, tak následně sami spustíme Vegas. Pro grabování videa nám slouží okno **Sony Video Capture**:



(Obrázek č. 14)

Toto lze spustit několika způsoby.

a) v levém dolním rohu Vegasu přejdeme na záložku *Project Media* a zmáčkneme tlačítko se zobrazením videokamery-*Capture Video*,

b) v Menu výběrem File-Capture Video,

c) v Toolbar tlačítkem *Capture Video*, pokud jsme si toto tlačítko ale přidali do této lišty z panelu nástrojů (viz. způsob přidání v návodu bod 1.2 - Toolbar)

Spustíme tedy *Capture Video*. Pokud budeme chtít grabovat z klasické DV kamery a kromě toho máme v PC ve slotu ještě hardwarovou střihovou kartu, kterou samozřejmě Vegas podporuje, tak se nám před samotným grabovacím oknem zobrazí dotaz ohledně volby zařízení pro grabování videa, kde zaškrtneme příslušnou položku. Může zde být volba pro externí přípojené zařízení DV, Video for

Windows, což je naše videokamera propojená s konektorem na fireware řadiči a pro naši klasickou DV kameru ta správná volba nebo interní zařízení v PC, což je grabování pomocí detekované střihové hardwarové karty ve slotu v PC, kterou však většina běžných uživatelů nebude disponovat. Po otevření nahrávacího okna Sony Video Capture se nám automaticky může aktivovat i okno *Verify Tape Name*, tudíž si do řádku zadáme název naší kazety, z níž budeme nahrávat záznam a necháme aktivovanou položku *Don't capture any clips right now* a potvrdíme tl. OK. Pokud bychom aktivovali některou ze 2 spodních funkcí, pak by došlo ihned po zrušení okna k automatickému nahrávání záznamu, aniž bychom stačili provést nějaké další nastavení.

Je vhodné si nejprve přes *Options-Preferences-Disc Management* zvolit složku, kam se nám bude video z kamery ukládat na HDD. Implicitně je to po instalaci Vegasu složka v Document/Vegas. Je možno vytvořit na uvedené záložce nespočet takových složek přes *Add Folder* a aktivovat zaškrtnutím vždy námi požadovanou, do níž se má video nahrávat a lze samozřejmě volit i složku na jakémkoliv pevném disku v našem PC. Lze také i složku jejím označením a křížkem smazat z výběru. Pod oknem se složkami je také položka *Maximum size per DV clip*, u níž lze zadat max. velikost v MB pro 1 clip. Implicitně je Vegas nastaven pro automatickou detekci scén na záložce General volbou *Enable DV scene detection* při nahrávání záznamu do PC, bez ohledu na velikosti scény.

Jinak nemusíme nic měnit, až na nastavení 25 fps (25 snímků za sekundu pro normu PAL-Evropa) na záložce *Capture*,

Advanced Capture	Pri	nt to Tape 🔄	Preview
General	Disk Mana	gement	Capture
pture Preferences:			
Enable DV scene det Stop capture on drop Capture audio Display post-capture Display post-capture Enable still image car	ection oped frames dialog after ca dialog after ca	pturing video pturing stills	
Minimum clip length (seco	onds):	1	
Maximum capture length	(timecode):	00:59:59:23	
Capture start delay (seco	nds):	2	
alog device options	M /		
Custom frame rate:	25.000 (PAL)	~	
laster stream:	None	~	
			Defaul
		DK Stor	no Po

(Obrázek č. 15)

neboť po instalaci Vegasu je implicitně tato hodnota nastavena na 29,970 fps (nebo-li 30 snímků za sek. pro normu NTSC-USA, Japonsko). Pro ty, kteří by si rádi přečetli něco o TV normách, <u>klikněte ZDE</u>. Na záložce Capture je mezi položkami pro zaškrtnutí také 1 položka *Stop Capture on dropped frames*, která implicitně zaškrtnutá není a slouží k tomu, že pokud při nahrávání, zejména hardwarově slabších PC dojde k vypadnutí framů-snímků, dojde k přerušení nahrávání. Dále pro ty, kteří mají v PC televizní kartu, tak většinou nedojde přímo po aktivaci okna Sony Video Capture k detekci kamery, ale této TV karty a proto provedeme změnu přes Video, kde je u naší TV karty zobrazena tečka a proto kliknutím aktivujeme naši kameru-Microsoft DV Camera, čímž se nám zobrazí malé okno, kde si pojmenujeme do řádku projekt, čí spíše řečeno, přiřadíme název právě vložené video kazetě v kameře a potvrdíme OK. Názvy následně nahraných scén do PC jsou závislé od názvu příslušné kazety. Tyto názvy scénsouborů lze však dodatečně samozřejmě přejmenovat.

Okno Sony Video Capture se skládá ze 3 záložek a to:

2.2. Záložka Capture - Souhrnné a komplexní nahrávání (viz. obr. 14)

V něm je náhledové okno, pod ním kulaté tlačítko *Capture Video*, které slouží k nahrávání videa podle naší volby, tlačítko *Capture Tape*, při jehož aktivaci dojde k nahrání kompletního obsahu kazety z kamery a *Capture Image* pro zachycení konkrétního framu-snímků. Dole jsou ovládací prvky, kterými ovládáme videokameru. To znamená, že pokud chceme nahrát nějakou scénu, která je uprostřed kazety, pomocí ovládacích prvků si najdeme příslušné místo a dáme pauzu. Následně zmáčkneme *Capture Video* a dojde k nahrávání do PC. Když chceme nahrávání ukončit, zmáčkneme *Pause* nebo *Stop*. Mezi těmito tlačítky jsou také 2 tlačítka *Step Backward* a *Step Forward* pro tzv. krokování po snímcích. Po pravé straně ovládacích prvků je stupnice s táhlem, což je něco jako scrubbing, kterým ve směru vpravo převíjíme náhled z kazety rychleji vpřed a vlevo naopak zpět. Ještě více vpravo jsou časy *Capture duration* – celkový čas nahrávání, *Current location* - digitální čas na kazetě kamery a pro nás důležitá položka *Dropped frames*, což je počet vypadlých framů-snímků při grabování, což se projeví po nahrání záznamu na HDD v místě, kde k vypadnutí snímku došlo, k malém škubnutí obrazu. Opakuji, že v nastavení přes *Options-Preferences* na záložce *Capture* lze zaškrtnout položku *Stop capture on dropped frames*, čímž dojde při vypadnutí snímků při grabování k zastavení nahrávání.

Pokud chcete nahrávat záznam od začátku kazety, stačí zmáčknout tlačítko *Capture Tape*, čímž dojde k automatickému nahrávání záznamu od začátku kazety. Pokud máte kazetu např. v polovině její délky, nevadí, protože aktivací tohoto tlačítka dojde nejprve k převinu kazety na začátek a pak teprve k samotnému nahrávání. Tato funkce je vhodná pro případy, když prostě chcete nahrát celý obsah kazety do PC.

Pro zachycení framu-snímku stačí najít požadovaný snímek na kazetě ovládacími prvky v grabovacím okně popř. přímo v průběhu přehrávání záznamu a aktivovat *Capture Image*, čímž dojde k uložení snímku ve formátu pro foto. Rozlišení fotografie je však závislé od rozlišení-velikosti zobrazeného *Preview-Náhledu* okna, proto pokud si chce někdo přizpůsobit velikost Preview-náhledu přehrávaného videa z kamery, pak stačí nahoře v Menu zvolit přes *View-Stretch Preview to Windows* a následně po uchopení dělicí lišty mezi ovládacím prvky a oknem *Clip Explorer* potáhnout dolů a náhledové okno tak zvětšit. Zcela na spodní liště okna **Sony Video Capture** vidíme hodnotu rozlišení pro *Display* a od toho se bude odvíjet rozlišení uloženého snímku jako fotografie.

Pokud jsme tedy začali nahrávat záznam některým z výše uvedených způsobů a nahrávání ukončíme, objeví se nám okno *Capture Complet*, v němž jsou formou miniatur zobrazeny naše scény. Pod nimi jsou 3 tlačítka, kdy *Hide Clips* je pro zobrazení výsledků nahrávání textovou formou s počtem klipů, času, počtu fps (snímků za sek.), *Rename All* pro přejmenování klipů a *Remove All* pro vymazání všech nahraných klipů. Nad těmito tl. jsou zaškrtávací volby *Add Captured Clips to Media Pool*, čímž se nám následně přidají všechny klipy do záložky *Project Media* ve Vegasu a volba *Show after every video capture session*, která nám dává možnost po každém nahrávání záznamu zobrazit toto okno *Capture Complet*. Doporučuji nechat vše na defaultním nastavení. No a nakonec máme vpravo tl. *Done*, čímž potvrdíme celé nahrávání a soubory se nám definitivně uloží na HDD. Po ukončení okna *Capture Complet* se ještě objeví okno *Save as*, kde si můžete celý projekt tohoto nahrávání uložit pod určitým názvem a s příponou .sfvidcap někde jako zálohu na HDD. Tato možnost je vhodná zejména v případech, kdy jsme prováděli nahrávání záznamů z několika různých míst kazety.

2.3. Záložka Advanced Capture - Nahrávání klipů s hrubým střihem

Tato záložka slouží pro nahrávání scén z kamery podle naší konkrétní volby s určením začátku a konce každé scény na kazetě, čímž vlastně již v této fázi můžeme provést hrubý střih. Tato záložka má stejné grafické vybavení jako záložka předchozí, navíc má však v pravé polovině podokno:

	Clip name:	Název klipu	
	Tape name:	Název kazety	~
	Comment:	Komentář ke klij	pu
	Rating:		~
	Timecode in: P	očátek klipu 🚺	M
	Timecode out: K	onec klipu 📘	M
	Length: D	élka klipu Ma	rk In/Out
	🟉 Log In/Out	Přidání scény do seznamu	
0 D:00:00 D:00:00	I▶I Play In/Out I●I Capture In/C	out	
-) :	Batch Capture	🤇 Search 📔 📑	× 🎟
	(Obrá	izek č. 16)	

s možností volby názvu klipu, názvem kazety, komentářem, *Ratingem*-což je podle mého názoru citlivostí vyhledávání při scrubbingu, dále *Timecode in* – určení času začátku scény značkou vpravo *Mark in, Timecode out* – určení času konce scény značkou vpravo *Mark out* a *Length* – celkový čas scény. Ovládacími tlačítky vyhledáme začátek konkrétní scény-budoucího klipu. Pak aktivujeme *Mark in*, najdeme si opět ovládacími tl. konec scény a aktivujeme *Mark out*. Poté přidáme tzv. log scény (veškeré informace o této scéně, zejménak pak počátku a konci) do seznamu dole po zmáčknutí *Log In/Out*, který je pod uvedenými marky. Lze tuto práci i urychlit a to tím, že zmáčkneme přehrávání kamery a v průběhu přehrávání záznamu volíme vždy *Mark in* a *Mark out*. Pokud máme scény zvoleny uložením logů, tak pro okamžité nahrávání aktivujeme přímo tl. *Capture In/Out* (pod volbou *Log In/Out*). Pro další kontrolu před samotným nahráváním slouží tlačítko *Batch Capture*, které se nachází na střední dělicí liště (nad seznamem logů). Otevře se okno pod stejným názvem, kde si můžeme ještě odškrtnout scény, které nechceme a poté dáme OK a teprve v této chvíli dojde k nahrání záznamů-zvolených klipů na HDD. Po nahrání se nám opět zobrazí okno *Capture Complet*, kde je stejný postup jako při nahrávání na záložce *Capture*.

2.4. Print to Tape - Zpětné nahrávání z PC do videokamery

Slouží ke zpětnému nahrání celého projektu, který jsme vytvořili ve Vegasu s efekty, titulky apod., zpět na kazetu ve videokameře, k čemuž je ale zapotřebí kamera s odblokovaným DV vstupem nebo-li DV-In.



(Obrázek č. 17)

Nahrání našeho projektu zpět na pásku kazety je vhodné pro ty, kteří kromě např. archivace na DVD médium chtějí provést jejich zálohu také na samotné pásky. Okno *Print to Tape* je téměř totožné jako předchozí 2 záložky, jen s tím rozdílem, že pod náhledovým oknem jsou 3 tlačítka a to:

· Cue Device - aktivování připojeného zařízení (videokamery, DV přehrávače apod.),

· *Preview on Device* - přehrávání záznamu, který máme na kazetě v připojeném zařízení, pro kontrolu, abychom nepřemazali něco, co nechceme,

• *Record to Device* - samotné aktivování nahrávání na pásku připojeného zařízení, kdy se objeví upozornění na to, že dojde k přemazu záznamu na pásce.

Nyní předběhnu sled událostí a přesuneme se do stádia, kdy máte projekt ve Vegasu sestříhaný se všemi efekty, filtry, doprovodnou hudbou apod. Po pravé straně náhledu je malý průzkumník, kde si načteme přes ikonu otevřené složky nebo v *Menu* přes *File-Open* videosoubory, které chceme zpětně nahrát na pásku v kameře. Pokud jich máme více, tak k jejich načtení a importu můžeme využít - *označit 1. soubor>stisk a držení kl. SHIFT>označit poslední soubor* nebo při výběru klipů na přeskáčku *označit 1 soubor>stisk a držení kl. CTRL>postupné označování dalších souborů*. Následně dát tl. Otevřít a dojde k načtení souborů do seznamu v okně *Print to Tape*. Nad seznamem můžeme ještě námi vybrané klipy vymazat, upravit jejich pořadí a vybrat si typ zobrazení v seznamu. Pak již jen stačí aktivovat tl. *Record to Device* a odsouhlasit varovnou hlášku o přemazání kazety v kameře.

Pozn.: Jako importní je podporován pouze kontejner AVI s formátem DV, tudíž je zapotřebí projekt, který jste sestříhali, nechat zpětně na HDD reenkódovat-renderovat do tohoto formátu DV a jak na to, to v této chvíli předbíhat ještě nebudu. Jen vás mohu ubezpečit, že při zpětném uložení projektu do DV AVI, pokud samozřejmě i klipy, s nimiž jste pracovali, jsou v DV AVI, budou reenkódovány jen ty části, kde jste vložili nějaký titulek, efekt, filtr apod. Čisté scény nebudou podrobeny tomuto procesu, takže zpětné uložení do DV AVI nebude tak časově náročné. Na druhou stranu je to samozřejmě na úkor místa, když vezmeme, že 1 hodina záznamu je cca 12 GB dat. V dnešní době to však vzhledem k nabídce HDD s velkými kapacitami není problém.

Takže to by bylo prozatím vše pro 2. díl. Příště se naučíme nastavit projekt, jakými způsoby vkládat klipy do timeline a s nimi pracovat, což znamená, že se naučíme prostě dělat tu pravou střihačskou práci.

3. Editace klipů a práce s nimi

- 3.1. Nastavení projektu
- 3.2. Vkládání klipů do timeline
 - 3.2.1 Úvod uspořádání klipů pro jejich editaci
 - 3.2.2 Vkládání ze záložky Explorer
 - 3.2.3 Vkládání pomocí průzkumníka Windows
 - 3.2.4 Vkládání ze záložky Project Media
 - 3.2.5 Vkládání ze záložky Media Manager
 - 3.2.6 Pomůcky pro vkládání klipů (Doporučení seznámit se)
- 3.3. Řazení stop
 - 3.3.1 Základní řazení stop
 - 3.3.2 Určování priority stop a klipů

3.1. Nastavení projektu

Před započetím vytváření každého projektu je zapotřebí nastavit parametry ve Vegasu a to zmáčknutím tlačítka *Properties* zcela vlevo nahoře v *Toolbar* (ikona 4. zleva s označením šipkou a několika řádky) popř. stejným tlačítkem pod názvem *Project Video Properties* jako 1. zleva nad náhledovým oknem vpravo dole. Zobrazí se nám okno, kde nastavíme většinou na záložce **Video** stejné parametry jako na obrázku:

Project Properties 🔹 🎽								
Video Audio Ruler Summary Audio CD								
Template:	PAL DV (720x576; 25,000 fps)							
Width:	720	Field order:		Lower field first	~			
Height:	576	Pixel aspect	ratio:	1,0926 (PAL DV)	~			
Frame rate:	25,000 (1	PAL)	~					
Full-resolution	on renderin	g quality:	Good		~			
Motion blur	type:		Gaussia	an	~			
Deinterlace	method:		Blend fields					
Prerendered	d files folde	r:						
C:\Docume	ents and S	ettings\MATRIX	\Local Settir	ngs\Data aplikac	Browse)			
Free storage	Free storage space in selected folder: 94 939,9 Megabytes							
(<u>1</u>								
Start all	Start all new projects with these settings							
			Сок	Storno	Použít			

(Obrázek č. 18)

Na záložce **Audio** v *Master bus mode*: Stereo (pokud budeme chtít vytvářet zvuk v 5.1, tak 5.1 Surround), *Sample rate*-samplovací frekvenci zvuku můžeme nechat, *Bith depth* na 16 a *Resample and stretch quality* můžeme taky nechat.



Na záložce *Ruler* si nastavíme *Ruler time format* na SMPTE EBU (25fps, Video). Poté potvrdíme OK. Jen pro zopakování: Pokud chceme, aby nastavení každého nového projektu bylo s tímto nastavením, pak ještě před potvrzením nastavení tl. OK vlevo dole zaškrtneme položku *Start all new projects with these settings*.

Pozn.: Pro podrobnější informace k obsahu položek viz. kapitola 1.5.

3.2. Vkládání klipů do timeline

3.2.1 Úvod - uspořádání klipů pro jejich editaci

Aktivujme si záložku Explorer (viz. obr. 4). Najděme si v jeho levém podokně složku, do níž jsme nahráli z kamery klipy a tuto si otevřeme. V pravém podokně se nám klipy zobrazí.

Důležité: Před samotným zahájením editace klipů a jejich vkládání do timeline doporučuji si je přejmenovat a tím si je uspořádat pro snadnější orientaci v budoucím projektu. Pokud se jedná o klipy např. z dovolené s pořízenými záběry ubytovacích prostor, následně z nějakých jednotlivých fakultativních výletů a dalších událostí, tak klikneme v pravém podokně se zobrazenými klipy pravým myši a aktivujeme *Explore Current Folder*. Otevře se nám průzkumník Windows se všemi klipy a zde si provedeme jejich hromadné přejmenování. Nejprve si však označíme buď pomocí kl. SHIFT skupinu klipů, které jsou zobrazeny chronologicky za sebou nebo kl. CTRL klipy jednotlivé, klikneme pravým myši na kterýkoliv z označených a přejmenujeme jej podle konkrétní události, k níž se vztahují a potvrdíme kl. *Enter*. Automaticky se nám přejmenují i všechny ostatní označené. Okno průzkumníka Windows zavřeme. Vrátíme se zpět k záložce *Explorer* ve Vegasu a v jeho horní části klikneme na tl. s bublinovou nápovědou *Refresh*, čímž se nám obnoví názvy všech našich klipů podle toho, jak jsme si je přejmenovali. V této fázi již s nimi a větším přehledem můžeme pracovat.

Klipy můžeme vkládat do timeline několika způsoby:

3.2.2 Vkládání ze záložky Eplorer

• Uchopením klipu (označeného názvem) nebo několika klipů hromadně myší v podokně záložky *Explorer* a jeho běžným přesunutím způsobem tzv. drag and drop do okna pro klipy pod časovou osou, čímž automaticky dojde k vytvoření video i audio stopy (samozřejmě v případě, že multimediální soubor obsahuje jak video, tak i audio stream) - *tento způsob je však trochu nepraktický, neboť v podokně Exploreru nevidíme Thumbnails-Náhledy jednotlivých klipů.*



(Obrázek č. 19)

Pokud tímto způsobem přesuneme klipy do timeline, tak se nám automaticky načtou i do záložky *Project Media*, kde již budou zobrazeny miniaturní náhledy klipů,

3.2.3 Vkládání pomocí průzkumníka Windows

· Klikneme kdekoliv v podokně *Exploreru* se zobrazeným seznamem klipů pravým myši a zadáme *Explore Current Folder*. Otevře se nám průzkumník Windows se všemi klipy, kde si můžeme tlačítkem *Zobrazit v Nástrojové liště-Toolbar* zobrazit miniaturní náhledy. Okno bude zobrazeno přes prostředí Vegasu a přizpůsobíme si ho tak, abychom měli zároveň viditelné okno pro stopy Vegasu. Poté stačí označit příslušné klipy a přesunout je způsobem drag and drop do okna Vegasu pro stopy, stejným způsobem jako v předchozím případě ze záložky *Explorer*, přičemž opět dojde k načtení klipů také do záložky *Project Media*,

3.2.4 Vkládání ze záložky Project Media

· Označením klipů na záložce *Explorer* a jejich přidáním-načtením do záložky *Project Media* přes pravé tl. myši s volbou *Add to Project Media list*, kde si již klipy můžeme vybírat podle zobrazení jejich minináhledů a jejich přesunutím drag and drop stejným způsobem jako ze záložky *Explorer* do okna pro stopy,

3.2.5 Vkládání ze záložky Media Manager

· Využitím záložky *Media Manager*, kde je však zapotřebí provést následující postup pro zobrazení klipů. Aktivujeme si záložku *Media Manager*.



(Obrázek č. 20)

Skládá se z hlavních podoken:

- <u>Search</u> se zobrazenými tzv. tagy (lze je přirovnat ke složkám) v podokně *Tags* pro výběr zobrazení konkrétního tagu a s podoknem *Advancet* pro výběr zobrazení hlavní skupiny tagů, (např. si zatržením v *Advancet* necháme zobrazit klipy, které jsou kompatibilní podle přípony jako typy pro VIDEO (např. .avi, .mov, .wmv apod.) nebo si naopak zatrhnutím pouze v podokně *Tags* dáme zobrazit jen určitou skupinu klipů,

- Search Results se zobrazením seznamu vyhledaných souborů

- Properties s vlastnostmi vybraného souboru (název, velikost, délka, formát atd).

Podle screenu (viz. obrázek 20) dáme tlačítkem Add Files to Media Library zobrazit okno pro vyhledávání Add Files to Media library.



(Obrázek č. 21)

V pravém horním rohu okna si pomocí tl. *Add* najdeme pomocí průzkumníku a přidáme do seznamu složku, kde máme všechny naše klipy, které budeme chtít používat v budoucím projektu. Pokud má však někdo klipy v hlavní složce uloženy ještě v dalších podsložkách, pak je zapotřebí zatrhnout i vlevo

Include subfolders, aby byly skutečně klipy i v těchto podsložkách nalezeny. Vlevo dole pak ještě zatrhneme ve File types typy souborů, které mají být nalezeny (pro naše klipy stačí zadat Video) a nakonec aktivujeme vpravo dole tl. Search. Poté dojde k vyhledání všech multimediálních souborů (klipů) a okno Add Files to Media library zavřeme. Naše klipy ještě ale nebudou zobrazeny v okně Search Results. V levém podokně *Tags* se nám zcela dolů přidá položka TAG s názvem podle data vytvoření a pokud si jej zaškrtneme, tak teprve tehdy se nám zobrazí všechny naše klipy z prohledané složky klipů, které nalezl. Tento tag si např. přejmenujeme na DOVOLENÁ EGYPT 2007. Přejmenování je možné a to dvojklikem myší s kratší časovou prodlevou mezi oběma kliknutími na název tagu, čímž se nám řádek uvolní pro přejmenování nebo klasickým dvojklikem, čímž se nám objeví okno Tag editor, kde si v horním řádku změníme název a rovněž můžeme vybrat ze seznamu grafickou ikonu, pod jakou můžeme následně tag vizuelně v seznamu identifikovat nebo přes pravé tl. myši na tag s výběrem *Edit*, čímž dojde také k otevření okna *Tag editor*. Pokud budeme chtít klipy rozdělit do skupin podle natočených událostí, tak si v podokně *Tags* přes pravé myši vytvoříme tolik New Tag, kolik budeme chtít podskupin klipů a které si pojmenujeme podle konkrétních natočených událostí, např. ODLET, UBYTOVÁNÍ, VÝLET GÍZA apod. (tyto tagy zatím budou prázdné). Po vytvoření těchto tagů provedeme přiřazení skupin našich klipů k určitým skupinám tagů:



(Obrázek č. 22)

Necháme v podokně *Tags* zatrhnutím zobrazit nejprve všechny naše klipy (v našem případě DOVOLENÁ EGYPT 2007). V pravém podokně si pak označíme myší ty klipy, které budeme chtít přiřadit pod tag ODLET. V seznamu podokna *Tags* uchopím myší tag s názvem ODLET a přesuneme jej na jeden kterýkoliv z označených klipů vpravo. Automaticky dojde k přiřazení všech zbývajících označených klipů pod tento tag. Takhle postupně přiřadíme všechny zbývající skupiny klipů k určitým skupinám tagů. Pak již jen stačí při výběru souborů do projektu zatrhnout jen příslušný tag ze skupiny, z níž budeme chtít použít klipy, ty se nám zobrazí a můžeme je odsud klasickým způsobem drag and drop taky přesouvat do timeline.

3.2.6 Pomůcky pro vkládání klipů (Doporučení seznámit se)

Pokud budete přesouvat klipy hromadně (po předchozím označení kl. SHIFT nebo CTRL) některým z výše uvedených způsobů do okna stop, tak pokud označenou skupinu uchopíte myší pro přesun např. za klip č. 4, dojde po následném importu do timeline k tomu, že klip č. 4 bude vtimeline jako první. Při hromadném přesouvání je také možné je umístit všechny buď do jedné společné video a audio stopy klasicky uchopením levým tl. myši a přesunutím, v níž se nám seřadí vedle sebe nebo aby se každý klip z přesouvané skupiny umístil do samostatné vieo i audio stopy pod sebe a to tak, že po přesunutí skupiny klipů do okna stop při držení levého tl. myši zároveň stiskneme pravé tl. myši a po uvolnění dojde automaticky ke vložení jednotlivých klipů do samostatných video i audio stop. Systém vložení bude znázorněn před uvolněním tl. myši graficky. Tento způsob importu a také v případě, že budeme chtít do stopy vložit pouze video nebo pouze audio event z klipu, provedeme přesunutím klipu drag and drop do stopy nikoliv levým, ale přímo pravým tl. myši (v případě praváků). Po přesunu např. do stopy č. 1 tl. uvolníme a zobrazí se nám nabídkové okno s volbami:



(Obrázek č. 23)

- Add Across Time - vloží klip-(y) podélně do 1 stopy

- Add Across Tracks - vloží klip-(y) do samostatných stop pod sebe

- *Add as Takes* - vloží klip-(y) do 1 stopy přes sebe v 1 identickém místě (výběr příslušného klipu pro zobrazení v náhl. okně provádíme pomocí tl. "**t**" nebo přes pravé tl. myši

výběrem *Take*, kde máme stejné volby, avšak již s výběrem podle názvu klipu,

včetně voleb *Rename Active-Přejmenování aktivního klipu, Choose Active-Výběr*

a přehrání zvoleného klipu, Delete Active-Výmaz aktivního klipu, Delete...-Volba klipu pro výmaz.

3.3 Řazení stop

3.3.1 Základní řazení stop

Vegas umožňuje pracovat s několika video i audio stopami. Tyto se nám řadí vzestupně shora dolů, což je znázorněno číselně v záhlaví každé stopy. Na úvod je zapotřebí si ale uvědomit, že pokud dojde v timeline k překrytí 2 nebo i více klipů, pak má v zobrazení přednost klip z této dvojice nebo skupiny, který je ve stopě horní-prioritní-nadřazené, což se však týká samozřejmě klipů video.

Pro názornost: Představme si, že máme v rukou svazek fotografií (*klipy*) a tyto si prohlížíme. Vždy však vidíme pouze fotografii (*klip*), kterou máme umístěnu zcela nahoře jako první (*foto č.1 - klip č.1*) a vzhledem k tomu, že nám překrývá ty spodní, tak je již nevidíme. Po jejím prohlédnutí ji přesuneme zcela dolů v celém svazku a vidíme také pouze fotografii č. 2 (*klip č. 2*). Následně si chceme porovnat pohledem nějaké detaily na fotografiích č. 2 a č. 3. Proto si fotku č. 2 ve svazku posuneme na 1 stranu tak, aby nám překrývala jen polovinu fotky č. 3, čímž uvidíme celou fotku č. 2 a odkrytou polovinu fotky č.3. Proto i v našich videostopách bude vidět při přehrávání celá časová délka klipu č. 2 (*viz. fota č.2*) a polovina časové délky klipu č. 3 (*viz. fota č. 3*)



(Obrázek č. 24)
3.3.2 Určování priority stop a klipů

Stopy můžeme mimo jiné vzájemně mezi sebou přesunovat a tím určovat jejich prioritu. Stačí uchopit záhlaví stopy myší a přesunout ji výše nebo níže v seznamu stop. Je možná ale také přímá výměna klipů ve stopách snadným uchopením a přesunutím do stopy jiné, jakož i posouvání klipů ve stopě vpravo nebo vlevo *viz. názorný příklad v kap. 3.3.1.* Pokud jsme s jejich řazením spokojeni, tak pro usnadnění naší další práce s klipy si můžeme v souvislosti s momentálním zobrazením klipu, který je normálně neviditelný v náhledu z důvodu překrytí prioritním(hořejším) klipem, pomoci 2 způsoby a to: - využitím táhla v záhlaví každé videostopy pro změnu hodnoty *Level-Průhlednosti* všech klipů v ní umístěných (*absolutní viditelnost stopy je 100 %*), což lze mimo jiné také využít k tvorbě zajímavých scén. Pokud nastavíme průhlednost prioritní-horní videostopy např. na 30 %, pak všechny klipy v ní budou ze 70 % průhledné a tím pádem budou viditelné-tzv. prolnuté do prioritního klipu na 70 % všechny klipy ze stop druhořadých-spodních). Pro rychlé nastavení na původní hodnotu 100 % klikneme 2x na táhlo *Levelu.*



(Obrázek č. 25)

Pozn.: Nastavení průhlednosti však neslouží jen k usnadnění práce, ale jak již bylo zmíněno i k vytváření vskutku kreativních vzájemných prolínání scén. Proto mějte na paměti, že jakákoliv změna nastavení této hodnoty se projeví i ve výsledném filmu. Jestliže využijete tuto funkci jen pro usnadnění práce, tak nezapomeňte vše vrátit do původních hodnot.

- využitím tlačítek Mute a Solo v záhlaví každé video i audio stopy.

Tlačítka Mute pro deaktivad stopy
🚍 🔚 Havní film video 🛛 🗿 📬 📲 📲 🔹
Level: 100,0 % — 📶 🐻 🖿 🐴
🗄 🖬 Havii illa audo 🛛 💿 🖉 🕕 🔅 🚫 🛄 🗡 🔨
Vol: 0,0 dB
TaXtha Colo pro alctural pouzo vubrabé eterny
hadika Solo pro akuvad pouze vybrane stopy

Při složitějších projektech s např. 20-ti stopami a požadavku o přehrání pouze 3 stop v náhledu stačí v záhlaví vybraných aktivovat tl. *Solo*, čímž dojde k deaktivaci zbývajících 17-ti. Naopak při požadavku o přehrání 17-ti stop stačí tl. *Mute* deaktivovat vybrané 3 stopy. Aktivace a deaktivace video a audio stop jsou vzájemně nezávislé. K aktivaci stop můžeme pro urychlení práce použít tlačítka klávesnice: *tl.* "**x**" - *Solo* - pro aktivaci stopy (označíme myší záhlaví stopy a stiskneme tl. "x"),

⁽Obrázek č. 26)

tl. "*SHIFT*+*x*" - pro zrušení aktivace nezávisle všech video nebo audio stop při více stopách (při aktivovaných několika videostopách označíme kteroukoli videostopu v záhlaví a zmáčkneme ,, *Shift*+*x*")

tl. "*z*" - *Mute* - pro deaktivaci stopy (označíme myší záhlaví stopy a stiskneme tl. "z"),

tl. "*SHIFT*+*z*" - pro zrušení deaktivace nezávisle všech video nebo audio stop při více stopách (při aktivovaných několika videostopách označíme kteroukoli videostopu v záhlaví a zmáčkneme "*Shift*+*z*").

SONY VEGAS - KOMPLEXNÍ NÁVOD - 4. díl

3. Editace klipů a práce s nimi - POKRAČOVÁNÍ

- 3.4 Zobrazení informací u eventů klipů v timeline
- 3.5 Přehrávání klipů v Preview-Náhledovém okně
 - 3.5.1 Způsoby přehrávání klipů
 - 3.5.2 Loop Region Smyčka
- 3.6 Selekce eventů klipů v timeline, jejich posouvání, kopírování a vkládání
 - 3.6.1 Využití selekce klipů
 - 3.6.2 Selekce eventů videa i audia
 - 3.6.3 Selekce eventů videa
 - 3.6.4 Selekce eventů audia
 - 3.6.5 Ignore Event Grouping Ignorování seskupení eventů (videa a audia)
 - 3.6.6 Synchronizace video a audio eventů klipu
 - 3.6.7 Posun eventů v timeline
 - 3.6.8 Kopírování eventů

3.4. – Zobrazení informací u eventů klipů v timeline

V předchozím díle jsme si ukázali, jak si uspořádat klipy pro vkládání ze záložek *Explorer, Project Media* a *Media Manager* do timeline a jakým způsobem je do timeline vkládat. Nyní si ukážeme, jak si po importu klipů v timeline zobrazíme informace o klipech jako eventů.

Můžeme si tuto funkci aktivovat ještě před samotným importem nebo až např. po hromadném importu do timeline. Lze to prostě udělat kdykoliv. Podotýkám, že informace o klipech jsou při editační práci pro někoho nepostradatelné.



(Obrázek č. 27)

<u>Název klipu</u> - zobrazíme buď přes *Menu-View* s výběrem položky *Active Take Information* nebo jednodušeji klávesovými zkratkami CTRL+SHIFT+I.

<u>Časový údaj</u> - zobrazíme přes *Menu-Options-Preferences-záložka Video* a u položky *Show source frame number on event thumbnails as:* vybereme typ zobrazení:

VST Effects Editing Display CD Settings Sync General Video Preview Device Audio	External Control & Automation
	Audio Device Milbr
Dynamic RAM Preview max (MB): 744 Maximum number of rendering threads: 4	Max available: 1024 MB
Show source frame numbers on event thumbnails as: Use external video capture application: C:\Program Files\Sony\Vegas 7.0\VidCap60.EXE Video Preview display	Timecode None Frame Numbers Time Timecode
Action safe area (%): 10 Horizontal grid Title safe area (%): 20 Vertical grid o Display at project size Simulate Background color: Default	d divisions (#): 10
Track fade top: Track fade b	ottom:
	Default All

(Obrázek č. 28)

None: Časový údaj nebude zobrazen

Frame Numbers: Zobrazení ve formě počtu framů-snímků

Time: Zobrazení ve formě času

<u>Timecode:</u> Zobrazení ve formě timecodu-časového kódu, kdy poslední dvojčíslí nám udává počet fps-snímků za sekundu a počet se odvíjí od nastavení projektu (25fps pro formát PAL, 30fps pro NTSC). Toto zobrazení je pro editaci podle mého názoru nejvhodnější.

3.5 – Přehrávání klipů v Preview-Náhledovém okně

3.5.1 – Způsoby přehrávání klipů

Začátek přehrávání je závislý od momentální polohy jezdce v timeline:



(Obrázek č. 32)

Klipy můžeme přehrávat v *Preview-Náhledovém okně* Vegasu několika způsoby:

a) použitím kláves na klávesnici:

- kl. *Mezerník* pro spuštění přehrávání a rovněž tak pro zastavení přehrávání, přičemž jezdec se vrátí na původní počáteční pozici

- kl. *Mezerník* opět pro přehrávání a pro zastavení přehrávání kl. *Enter*, přičemž v tomto případě zůstane jezdec v timeline v místě, kde jsme ukončili přehrávání.

Doporučení: Doporučuji používat ovládání přehrávání pomocí klávesnice, neboť 1 rukou lze ovládat počítačovou myš a s ní provádět různé úkony a 2. rukou ovládat přehrávání klipů klávesnicí.

b) použitím ovládacích tlačítek ovládacího panelu pod oknem všech stop



(Obrázek č. 33)

3.5.2. – Loop Region – Smyčka

V ovládacím panelu je také zmínka o *Loop Playback*. Jedná se o neustálé přehrávání určité části timeline v tzv. smyčce mezi počátečním a konečným bodem, tzv. *Loop Point*. Tyto body jsou ve Vegasu znázorněny 2 malými žlutými trojúhelníky, spojenými modrou horizontální čárou nad časovou stupnicí timeline, které nám vymezují určitý prostor smyčky – *Loop Region*:



(Obrázek č. 34)

Loop Region vytvoříme 2 způsoby:

 položením kurzoru myši a tažením vpravo nebo vlevo v prázdné liště nad časovou stupnicí (tam, kde se pak vytvoří oba *Loop Point*) popř. stejným způsobem v prázdném prostoru pod timeline)

- dvojklikem přímo na event klipu v timeline (dojde tak k vytvoření *Loop Regionu* přesně podle délky tohoto eventu, k přesnému ohraničení jeho začátku a konce)

Loop Region můžeme uchopit za uvedenou modrou čáru a s celou smyčkou tak pohybovat do stran. Můžeme také uchopit přímo *Loop Pointy*, s těmito také pohybovat do stran a sami si tak vymezit přesně smyčku, jakou potřebujeme. Pokud máme jezdce umístěného v regionu, můžeme smyčkou pohybovat a automaticky tak dochází k přehrávání v náhledu.

Doporučení: Doporučuji uživatelům osvojit si vytváření Loop Regionů, neboť je to skutečně výtečný pomocník při další práci ve Vegasu, zejména pak trimování-střihu scén a jeho umění ovládání se skutečně v budoucnu vyplatí.

3.6. – Selekce eventů klipů v timeline, jejich posouvání, kopírování a vkládání

3.6.1 – Využití selekce klipů

Máme v timeline několik vložených klipů s video a audio eventy. Všechny nebo jen námi určené můžeme několika způsoby označit a následně je můžeme hromadně posouvat, kopírovat, vymazávat apod. Pro označení mimo jiné využíváme, což zde již bylo zmiňováno, klávesy SHIFT a CTRL. Ten, kdo má zkušenosti s používáním těchto tlačítek na klávesnici, jistě ví, jak s těmito pracovat a začínajícím uživatelům mohu jedině jejich používání doporučit pro urychlení práce nejen ve Vegasu.

a) klikneme na event video, kterým bude začínat označovaná skupina, stiskneme a při držení tlačítka SHIFT klikneme na event audio posledního klipu ze skupiny, čímž se nám označí všechny eventy video i audio mezi 1. a posledním označeným, samozřejmě včetně i těchto 2. Tento způsob můžeme aplikovat pro námi konkrétně vybranou skupinu eventů, jdoucích za sebou.



(Obrázek č. 29)

b) klikneme na jakýkoliv event video nebo audio, kterým bude začínat označená skupina, stiskneme a při držení tlačítka CTRL klikáme postupně na eventy video nebo audio v jakémkoliv pořadí v timeline, které chceme zařadit do skupiny.



(Obrázek č. 30)

c) v *Toolbar-Nástrojové liště* aktivujeme tl. *Selection Edit Tool* (s ikonou šipky). Tím se ke kurzoru myši objeví i čárkovaný obdélník. Pak jen stačí v timeline kliknout na nějaký klip a tažením přes další označit hromadně ty, které potřebujeme.

Po označení eventů jedním z uvedených způsobů stačí za kterýkoliv uchopit myší a manipulovat s celou skupinou.

Poznámka: Uvedené způsoby jsou aktuální pro eventy, umístěné jak pouze v 1 video a audio stopě, tak i několika stopách. Ve všech případech však dochází např. při posunu eventů k posunu všech závislých eventů videa či audia každého klipu, pokud samozřejmě klip obsahuje oba streamy (video a audio), což se však neděje pouze v případě deaktivace tlačítka **Ignore Event Grouping** viz. **Důležité** v kapitole **3.5.4**.

3.6.3 – Selekce eventů videa Označení eventů VIDEO:

a) klikneme na event video, kterým bude začínat označovaná skupina, stiskneme a při držení tlačítka SHIFT klikneme na poslední event video, který bude v označené skupině jako poslední. Tímto dojde k označení všech eventů videa, jdoucích v timeline za sebou. Tento způsob můžeme aplikovat pro námi konkrétně vybranou skupinu eventů.

b) klikneme na event video, kterým bude začínat označovaná skupina, pravým tl. myši, který se tak automaticky označí a zadáme z výběru *Select Events to End*, čímž se nám automaticky označí všechny video eventy až do konce našeho projektu. V daném případě tento způsob aplikujeme, pokud chceme pracovat s eventy od námi určitého až k tomu poslednímu v celém projektu,

c) klikneme opět na nějaký 1. event pravým myši, přičemž se nám zobrazí nabídka a aniž bychom něco vybrali, zmáčkneme klávesu "n", což je způsob označení stejných eventů jako pod bodem b),
d) klikneme opět na nějaký 1. event pravým myši, stiskneme a při držení tl. CTRL klikáme postupně na kterékoliv eventy video a v jakémkoliv jejich pořadí v timeline. Po označení eventů stačí za kterýkoliv uchopit myší a manipulovat s celou označenou skupinou.

Poznámka: Způsoby pod písm. a), b), c) jsou aktuální pro eventy, umístěné pouze v 1 video stopě. Způsob pod písm. d) je aktuální pro eventy v 1 nebo i několika stopách. Ve všech případech však dochází např. při posunu eventů k posunu všech závislých eventů videa či audia každého klipu, pokud samozřejmě klip obsahuje oba streamy, což se však neděje pouze v případě deaktivace tlačítka **Ignore Event Grouping** viz. **Důležité** v kapitole **3.5.4**.

3.6.4 – Selekce eventů audia

Označení eventů AUDIO:

Způsoby označení skupiny eventů audio jsou stejné jako pro eventy video v kapitole 3.5.2. a 3.5.3.

3.6.5. – Ignore Event Grouping – Ignorování seskupení eventů (videa a audia)

Jistě jste si všimli, že pokud pracujeme s klipem v timeline, který obsahuje video i audio složku, tak při manipulaci s video eventem se úpravy provedou i s jeho audio eventem (výmaz, kopírování apod.). Někdy však potřebujeme provést nějakou editaci např. jen eventu video, nezávisle na jeho audio eventu. Pro takovou operaci musí dojít k tzv. ignorování-oddělení této dvojice eventů a to přes tlačítko *Ignore Event Grouping* v *Toolbar-Nástrojové liště*. Pak již můžeme editovat např. pouze video event.



(Obrázek č. 31)

Důležité:

Při ignorování eventů videa a audia, které původně tvořili 1 klip s video a audio streamem a např. samostatném posunu některého z nich, dojde tak k tzv. desynchronu těchto původně vzájemně svázaných složek, což je v timeline zvýrazněno červeným označením obou eventů. Příklad: Po označení 3 eventů videa, které obsahují i audio složku-eventy v audio timeline a aktivaci tl. Ignore Event Grouping, při následném uchopení myší a např. posunu, dojde k posunu pouze označených 3 eventů videa, bez eventů audia, viz. obr. 31.

Vzájemné propojení obou eventů 1 klipu můžeme ale při editaci ignorovat, aniž bychom museli aktivovat tlačítko *Ignore Event Grouping* a to tak, že využijeme tl. klávesnice:

- označíme buď video nebo audio event klipu a zmáčkneme kl. "u" – dojde k ignorování seskupení obou eventů 1 klipu,

- označíme event video a event audio např. pomocí kl. CTRL a zmáčkneme kl. **"g"**, dojde ke zpětnému propojení obou eventů 1 klipu.

3.6.6 Synchronizace video a audio eventů klipu

Pokud dojde k desynchronu video a audio eventu klipu, tak můžeme oba eventy zesynchronizovat a to následujícími způsoby:

- klikneme pravým tl. myši na video event, vybereme z položky *Synchronize-By Moving*, čímž dojde k posunu video eventu na přesnou pozici jeho audio eventu

- klikneme pravým tl. myši na audio event, vybereme stejnou položku *By Moving*, čímž dojde k přesunu audio eventu na přesnou pozici jeho video eventu,

- klikneme pravým tl. myši na audio event, vybereme z položky *Synchronize-By Slipping*, čímž dojde k synchronizaci zvuku oproti video eventu a to jen v části, kde se překrývají a oproti dvěma předchozím případům nedojde k automatickému posunu celého audio eventu, viz. obr. 36.



(Obrázek č. 36)

3.6.7. Posun eventů v timeline

Jak již bylo zmíněno, klipy a jejich eventy můžeme libovolně posouvat v timeline na jiná místa. Může se však stát, že nějaký klip-event budeme v 1 timeline přesouvat mezi nějaké další 2 eventy, které jsou nalepeny na sobě. Při klasickém přesunu na toto místo by došlo k automatickému vložení přesouvaného eventu přes oba další eventy a v tomto místě by došlo k tzv. prolnutí postupně celkem 3 eventů, což nechceme. Aby k tomuto nedošlo, uchopíme klip, který chceme vložit (č. 3) mezi 2 další klipy (č. 1 a 2), pravým tl. myši, přesunume jej na klip č. 2 a tl. myši pustíme. Zobrazí se nám nabídka s výběrem:



(Obrázek č. 35)

- *Move Here* – uloží přesouvaný klip přesně na místo, kde se zrovna nachází (nedojde tak ale k posunutí klipu č. 2 a nahrazení tak klipem č. 3, proto klip č. 3 překryje v da-

ném místě klip č. 2 a bude při zobrazení v náhledovém okně prioritní)

- Copy Here – provede se nám stejná operace jako v předchozím případě, jen s tím rozdílem, že tak přesunume vytvořenou přesnou kopii přesouvaného klipu č. 3,

- Shuffle Events – přesouvaný klip č. 3 se nám vloží za klip č. 1 a přesune tak klip č. 2 vpravo.

Pozn.: Pokud v Toolbar-Nástrojové liště Vegasu necháme aktivní tlačítko Enable Snapping (aktivace a deaktivace kl. **F8**), tak při posouvání eventu v timeline je aktivní tzv. magnetické přichycení a dochází tak k přesnému umístění (nalepení) přesouvaného eventu k eventu druhému, ale také k posuvnému pozičnímu jezdci, bodům Loop Point atd. Doporučuji mít toto tl. stále aktivováno, neboť v opačném případě by tak nemuselo dojít při manipulaci s klipem k přesnému umístění na začátek či konec klipu druhého apod.. Pokud někdo bude chtít v určitou chvíli přece jen tuto funkci vyřadit, pak při přesouvání klipu stačí držet kl. SHIFT.

3.6.8. Kopírování eventů

Kopírování eventů klipů je jednoduché a většina uživatelů s tím nebude mít problém. Pokud nemám aktivováno tl. *Ignore Event Grouping*, tak při označení video nebo audio eventu klipu kliknutím pravým tlač. myši vybereme *Copy*, jezdce si umístíme tam, kde chceme kopii klipu vložit a opět přes pravé tlačítko myši vybereme *Paste*. Tím dojde ke vložení kopie klipu na požadované místo. V případě, že máme aktivováno v Toolbar tlačítko *Ignore Event Grouping*, tak dochází ke kopírování a vkládání pouze eventů, které máme označeny, nezávisle na vzájemně spojených video a audio eventech jednotlivých klipů.

Copy a *Paste* jsou také obsažena jako tlačítka v *Toolbar* Vegasu, takže záleží, jaký způsob uživatel vybere a který mu bude vyhovovat. Jinak společně s těmito funkcemi je zde také k dispozici za použití stejných způsobů i funkce *Cut*, což znamená vyjmutí celého klipu nebo eventu z konkrétního místa. Můžeme však ve Vegasu provést kopírování a vložení klipu nebo eventu vše jedním krokem a to tak, že si označíme klip pro kopírování, zmáčkneme kl. CTRL a potáhneme jej do strany, čímž se nám automaticky vytvoří kopie, kterou již následně bez kl. CTRL můžeme myší přesunout na požadované místo.

4. TRIMOVÁNÍ - OŘEZ, STŘIH, SUBCLIP

4.1 – Trimování v timeline
4.1.1 - Trimování pomocí kurzoru myši
4.1.2 - Trimování pomocí klávesnice
4.1.3 – Trimování pomocí tlačítka Trim/Crop
4.1.4 – Slip, Slide – výběr úseku trimované scény
4.2 – Trimování v Trimmeru
4.2.1 – Trimování pomocí Trimmeru
4.3 – Split-Střih
4.3.1 – Provedení tvrdého střihu
4.3.2 – Trimování pomocí střihu
4.4 – Subclip
4.4.1 – Vytvoření subclipu
4.4.2 – Úprava subclipu



Po nahrání videa z kamery do PC jsou naše scény dá se říci neupravené, s určitými záběry, které jsme pořídili prostě omylem, nedopatřením apod. a které navazují v 1 videoklipu na záběry, které byly natočeny s naším úmyslem, popř. potřebujeme prostě scénu zkrátit, protože je zbytečně delší, než je zdrávo (doporučuji scény ve finálním projektu v délce od 3 do 5 sekund, protože tak divák stačí zaregistrovat vše potřebné a na druhou stranu není sledování při delších scénách tak nudné). Pro odstranění těchto nechtěných záběrů slouží ve Vegasu tzv. TRIMMING, česky řečeno ořez. Lze jej provádět ve 2 jeho prostředích a to buď přímo v timeline nebo v okně tzv. Trimmeru, což je jedna ze záložek výběrových oken v levém dolním rohu Vegasu. Po instalaci Vegasu je tato záložka defaultně nastaveno, aby byla zobrazena, jinak se její zobrazení či naopak nastavuje v Menu přes *View* s volbou *Trimmer* (též kláv. zkr. *Alt+2*). Běžné trimování ve Vegasu se dá se říci nějak zvlášť neliší od jiných editačních softwarů.

4.1 Trimování v timeline

4.1.1 Trimování pomocí kurzoru myši

Trimování je vskutku jednoduché a domnívám se, že nikomu nebude činit větší potíže. Vložíme si tedy do timeline klip. Po jeho prohlédnutí přes *Preview* zjistíme, že jej potřebujeme oříznout z jeho levé strany, tudíž na začátku. Položíme kurzor myši na levou stranu klipu. Až se nám kurzor změní ve značku protilehlých šipek s rámečkem, znamená to, že můžeme okraj klipu posouvat. Následně tedy uchopíme okraj scény a tažením vpravo ji zkrátíme. Budeme přitom sledovat *Preview*, v němž se nám bude zobrazovat průběh našeho zkracování přesně podle toho, jak s koncem scény pohybujeme. Až se dostaneme do konkrétní části scény-framu, kde chceme, aby klip začínal, tl. myši pustíme a tím máme scénu zkrácenou a odstraněnou tu část, kterou jsme v klipu nechtěli (*viz. obr. 37*). Takto můžeme postupovat i v případě úpravy a zkrácení naopak konce klipu. Scénu lze ale i prodloužit. Po uchopení např. konce klipu táhneme vpravo a tím jej prodloužíme. Jedná se ale o prodloužení pouze optické ve vztahu k eventu v timeline, ve skutečnosti od místa našeho prodloužení nebo-li konce našeho klipu bude začínat klip zase od začátku. Toto konkrétní místo je znázorněno v tomto místě malým trojúhelníkovým výřezem na horní hraně video eventu (*viz. obr. 37*).

			Značka skutečného konce scény			
		And and			Y	
1112021	1.1.4		ថាតូតែខេ		314740	(Internet)
				ALTING AND A		and a second
-+	*****			19° 10 \$ 1 99 400 - 12		
÷						

(Obrázek č. 37)

Pozn: Při trimování klipu, či spíše řečeno jeho video eventu, dochází automaticky i k trimování jeho audio eventu, což platí samozřejmě v případě, jestli máme v Toolbar vypnutou funkci Igore Event Grouping. V opačném případě můžeme trimovat pouze video či audio event nezávisle na jejich vzájemném propojení.

4.1.2 Trimování pomocí klávesnice

Trimování, uvedené v kapitole 4.1.1 můžeme provádět také jednoduše pomocí kláves na klávesnici. V daném případě se k tomuto účelu používá numerická část klávesnice a to:

- "7" – aktivování levé strany video eventu (začátku klipu)

- "9" – aktivování pravé strany video eventu (konce klipu)

- "1" a "3" – ořez (zkrácení či prodloužení) scény podle toho, zda-li máme aktivován výběrem začátek nebo konec video eventu

- "5" – potvrzení provedeného trimování-zrušení aktivace začátku nebo konce video eventu.



(Obrázek č. 38)

K postupu velice krátce. Chcemeli trimovat začátek klipu, zmáčkneme "7", čímž dojde k označení začátku video eventu klipu červeným rámem a následně pro ořez začátku použijeme "3", naopak pro prodloužení začátku použijeme "1". Po provedeném ořezu stačí zmáčknout "5" a tím je ořez proveden. V případě ořezu konce klipu zmáčkneme "9", dojde k označení konce video eventu stejnou červenou značkou a samotný ořez provádíme opět "1" a "3", avšak v tomto případě bude jejich funkce vlastně opačná než u ořezu začátku klipu. Nakonec opět potvrzení "5". Samozřejmě můžeme přímo přecházet z aktivace počátku na aktivaci konce video eventu prostě mačkáním "7" a "9", aniž bychom používali "5".

4.1.3 Trimování pomocí tl. Trim/Crop

V timeline můžeme provést také trimování tím způsobem, že si v klipu vytvoříme *Loop region*, kterým bude vymezena naše budoucí čistá scéna. Poté již stačí jen tlačítkem *Trim/Crop*, které se nachází v *Toolbar* provést ořez přebytečných části klipu a získat tak naši čistou scénu z *Loop regionu*.

Poznámka: Defaultně není tl. Trim/Crop v Toolbar obsaženo a proto si jej musíme do této lišty přidat z nabídky (dvojklik na lištu Toolbar....)

4.1.4 Slip a Slide

Když máme provedeno trimování klipu, můžeme ještě dodatečně provést výběr úseku, s již zachovanou délkou klipu. Je to tzv. *Slip.* Provádí se tak, že zmáčkneme a držíme kl. *Alt*, klikneme na video nebo audio event, čímž se nám šipka kurzoru změní na 2 protilehlé šipky v rámečku a poté při tažení vpravo nebo vlevo vymezujeme dodatečně výběrem již naši ořezanou scénu v původním celém klipu. Všimněme si, že *Preview* se nám při tažení rozdělil na 2 poloviny, kdy levá nám ukazuje začátek a pravá konec naší ořezané scény. Po zvolení konkrétního úseku podle začátku a konce tl. myši pustíme. Při používání této funkce se nám samotný klip vizuelně v timeline nijak neposouvá oproti ostatním klipům, zůstává stále na stejném místě. Na *obrázku 39* je znázorněn graficky princip funkce *Slip.* Možná někdo z Vás měl v dětských letech takový ten dětský fotoaparát. Při pohledu do okuláru byl vidět obrázek a kolečkem se točilo na další snímek. Představme si, že v našem fotoaparátu máme 1 souvislou celou scénu a nikoliv obrázky, dlouhou např. tak, jako je celková délka negativu. Při pohledu do okuláru nevidíme celou scénu, ale jen výřez, což je vlastně naše ořezaná část naší celé scény. Následně točíme kolečkem na jednu či druhou stranu, čímž při zachování rozměru výřezu tento a vlastně naši ořezanou scénu jako bychom posouvali o kousek dále a z celé délky scény si tak vlastně vybírali určitou část.



(Obrázek č. 39)

Pokud zmáčkneme a při stiknuté kl. CTRL+Alt klikneme ve video či audio eventu klipu, opět se nám změni kurzor myši ve stejnou značku jako v případě *Slip-u*. Následným tažením provádíme také stejnou operaci, avšak již pod názvem *Slide*, jen s tím rozdílem, že scéna se nám fyzicky v timeline také posouvá. Tuto funkci můžeme využít zejména v případě navazování 2 scén po sobě v timeline, které zachycují např. 1 scénu z různých úhlů pořízení záběru. Příkladem může být jedoucí vozidlo zachycené čelně kamerou při vjezdu do zatáčky, následně záběr již vozidla ze zatáčky vyjíždějícího. Po ořezu obou scén můžeme následně uvedenou funkcí *Slide* provést doladění a tzv. synchronizaci obou záběrů s tím, že podle Preview určíme vizuelně konec 1. scény s vjezdem vozidla do zatáčky a začátek 2. scény naopak již s jeho výjezdem.

4.2 Trimování v Trimmeru 4.2.1 Trimování pomocí Trimeru

Jak jsme si už řekli v úvodu, tak *Trimmer* je obsažen mezi záložkami společně se záložkou *Explorer*, *Video FX* apod. Je to takový pomocník pro ořezání naší scény. Otevřít si jej můžeme jak samostatně, což je ale zbytečné, tak i 2 dalšími způsoby:

- klikneme kdekoli na klip ve Vegasu pravým myši a zvolíme ve výběru *Open in Trimmer*, čímž automaticky dojde k otevření klipu v Trimmeru

- dvojklikem na klip buď na záložce *Explorer* nebo *Project Media*, čímž dojde k automatickému otevření klipu v *Trimmeru*. Podmínkou ale je, že ještě předtím musíme mít tuto možnost aktivovánu a

proto najedeme v menu přes *Options-Preferences* do nastavení a na záložce *General* zaškrteme položku *Double click on media file loads into Trimmer instead of tracks* a potvrdíme změnu tl. OK.

Pokud někdo potřebuje zvětšit na výšku v *Trimmeru* pro přehlednost video či audio stopu, stačí využít kl. **SHIFT+CTRL**+↑ nebo naopak **SHIFT+CTRL**+↓.

Poté si klikneme v timeline do místa, kde chceme vložit naši scénu z *Trimmeru*, čímž se nám kurzor jezdce přesune na toto místo. Automaticky se nám také zvýrazní jako aktivní záhlaví této stopy, což je důležitá okolnost a nesmíme na to nikdy zapomenout, že stopa, do níž chceme vložit scénu z *Trimmeru*, musí být vybraná jako aktivní. Následně si vytvoříme v *Trimmeru* uváděný *Loop region*, přičemž si jeho *Loop pointy* vymezíme přesně ořezanou scénu (tvorba *Loop regionu* viz. kapitola *3.5.2.*). Pro někoho bude možná přijatelnější, že si spustí přehrávání klipu v *Trimmeru* a pak již jen stačí sledovat *Preview* a pro vytvoření počátečního *Loop point* zmáčknout kl. "**i**" a konečného *Loop point* kl. "o". Pak již jen stačí vložit tento region jako ořezanou výslednou scénu do timeline.



Provedeme to následujícími způsoby:

- kliknutím na tl. *Add Media from Cursor* v ovládacím panelu *Trimmeru* (viz. snímek č. 40), čímž se nám scéna vloží do timeline za kurzor jezdce. Toto tlačítko je znázorněno také pro snadnější výběr svislou linkou vlevo, což je kurzor jezdce v timeline a s obdélníkem vpravo od něj jako naší scénou. Snadnější způsob je také ten, že stačí zmáčknout tl. "**A**",

- kliknutím na tl. *Add Media up to Cursor* v ovládacím panelu *Trimmeru* (viz. snímek č. 40), čímž se nám scéna vloží do timeline před kurzor jezdce. Rovněž z grafického zobrazení tohoto tlačítka je tento způsob vkládání trimované scény do timeline zcela evidentní. V tomto případě lze toto snadněji provést kl. "**SHIFT+A**".

Poznámka: Všimněme si, že video i audio stopa v Trimmeru je rozdělena dělícími čarami viz. obrázek č. 40 na horní a dolní polovinu.. Je možné vybrat Loop region buď pro video a audio stopu pro následné vložení obou streamů do timeline současně tím, že v Trimmeru kurzorem myši potahujeme na rozhraní video a audio stopy (v dolní polovině video stopy nebo horní polovině audio stopy). Tím se nám barevně označí oba streamy v Loop regionu a exportujeme je jako ořezaný klip výše uvedenými způsoby do timeline. Pro označení pouze video streamu v Loop regionu musíme kliknout a tahat kurzorem myši v horní polovině video stopy.Po exportu do timeline dojde k exportu pouze trimovaného video streamu. Naopak pro označení pouze audio streamu klikneme a taháme kurzorem v dolní polovině audio stopy. V tomto případě je při exportu do timeline vložen pouze trimovaný audio stream.

Pomocí *Trimmeru* můžeme také jednoduše vkládat trimovanou scénu do prázdného místa v timeline, které se nachází mezi 2 scénami a to bez nutnosti vytvoření *Loop regionu v Trimmeru*.



(Obrázek č. 41)

Klikneme 2x do prázdného místa mezi 2 klipy v timeline, čímž dojde k vytvoření *Loop regionu* tomto prostoru. V otevřeném *Trimmeru* si umístíme kurzor jezdce do místa, odkud budeme chtít, aby scéna, kterou budeme chtít exportovat do timeline, začínala (*Loop region* si vůbec nemusíme vytvářet). Pak jen stačí exportovat do timeline kl. "A" a do *Loop regionu* v timeline mezi 2 klipy se nám vloží scéna z *Trimmeru* podle námi zvoleného začátku. Můžeme to ale udělat i opačně a to, že si vlastně v *Trimmeru* vybereme přesný konec scény a exportujeme do *Loop regionu* v *Timeline* pomocí "SHIFT+A".

4.3 – Split – Střih 4.3.1 Provedení tvrdého střihu

Střih je snad nejčastěji používaná funkce ve všech editačních softwarech a ve Vegasu se provádí jednoduše. Klikneme v timeline v místě, kde chceme klip rozdělit a střih provedeme zmáčknutím kl. "S". Střih se nám samozřejmě také provede v klipu podle našeho nastavení tl. *Igore Event Grouping* v *Toolbar*. Je tak možné provést střih video i audio eventu klipu současně nebo samostatně video eventu, popř. jen audioeventu.

4.3.2 Trimování pomocí střihu

Pokud máme v timeline vložen klip, můžeme také provést trimování vlastně i pomocí střihu tak, že si kurzor jezdce umístíme v klipu tam, kde bude čistá scéna začínat a provedeme střih kl "**S**". To stejné provedeme ke konci klipu. Nepotřebné části, které nám po střihu zůstaly na začátku a konci jednoduše odstraníme.

Proč si ale přidělávat práci, když si můžeme vytvořít *Loop region*, který nám určuje budoucí čistou scénu a pak jen provést střih kl. "**S**".



(Obrázek č. 42)

4.4 - Subclip

4.4.1 – Vytvoření subclipu

Když víme, že budeme například nějakou trimovanou scénu potřebovat v projektu vícekrát, nastává otázka, jak ji najít, protože pokud provedeme jednou její přidání z *Trimmeru* výše uvedenými způsoby, tak se nám tato trimovaná scéna nepřidá automaticky mezi klipy do záložky *Project Média*. Je zde pouze náš hrubý zdrojový klip tak, jak byl nagrabován z kamery a pokud bychom tedy chtěli naši trimovanou scénu několikrát použít v našem projektu, museli bychom ji proto z původního klipu neustále trimováním vytvářet. Je to zbytečné, neboť si můžeme vytvořit z trimovaného klipu tzv. *subclip*, který se již přidá do záložky *Project Media* jako další nový klip (nedojde k jeho fyzickému vytvoření na HDD).

Vytvoříme jej následujícími způsoby:

a) V *Trimmeru* klikneme pravým tlačítkem myši na námi zvolený *Loop region* a vybereme volbu *Create subclip*. Objeví se nám okno, kde si případně zvolíme nový název subclipu a potvrdíme OK. automaticky se nám subclip přidá do záložky *Project Media* mezi ostatní klipy (nedojde k jeho vytvoření fyzicky na HDD). Pokud nový název nezadáme, nabídne nám název klipu, z něhož subclip vytváříme, navíc však s přidáním slova a čísla subclipu, tedy "subclip 1". Při vytváření dalších subclipů ze stejného zdrojového klipu z jiných míst, zejména pokud je dlouhý, se automaticky k původnímu názvu přidávají názvy "subclip 2, subclip 3....".

b) Stejným způsobem jako v odstavci a), jen s tím rozdílem, že po vytvoření *Loop regionu* použijeme tl. v *Toolbar* Trimmeru pod názvem *Create Subclip*

c) Po vytvoření čisté scény v timeline trimováním, kdy poté vybereme kliknutím přes pravé tl. myši volbu *Create Subclip*.

4.4.2 – Úprava subclipu

Po vytvoření subclipu musíme brát v úvahu to, že se nám vlastně vytvořil nový klip, ačkoliv fyzicky nebyl vytvořen jako nový na HDD. Proto také jeho časová délka je nová. Při importu subclipu do timeline a našem pokusu o jeho trimování drag and drop za začátek nebo konec a tím prodloužení subclipu již toto není možné. Ačkoliv vlastně možné to je, ale od prodlouženého místa se nám totiž klip začne opakovat viz. kapitola *4.1.1*. Lze ale náš nově vytvořený subclip editovat a vytvořit tak po úpravě nový s novou časovou délkou. Lze to provést 2 způsoby:

a) Klikneme na subclip v timeline nebo na záložce *Project Media* pravým myši a vybereme *Open in Trimmer*. V Toolbar *Trimmeru* si pak pomocí tl. *Select Parent Media* necháme zobrazit celý zdrojový klip včetně *Loop region*, který nám vytvořil vlastně náš subclip. V této chvíli si můžeme pomocí *Loop point* vymezit jiné hranice *Loop regionu* našeho subclipu a vytvořit si jej již popisovaným způsobem jako další, nový subclip.

b) Jednodušší je samozřejmě druhý způsob a to, že přímo v timeline nebo na záložce *Project Media* klikneme na náš subclip pravým myši a vybereme volbu *Open Parent Media in Trimmer,* čímž se nám v *Trimmeru* zobrazí již přímo náš zdrojový klip s *Loop regionem*, který je naším subclipem. Další postup je totožný pod písm. a)

c) Zvolíme si projekt vytvoření našeho subclipu přímo z rolovacího seznamu vedle Toolbar v Trimmeru

V Toolbar *Trimmeru* se nachází také další 2 tlačítka a to *Sort Trimmer History*, které nám řadí projekty trimování klipů, které jsme v *Trimmeru* provedli, podle abecedního názvů klipů a *Clear Trimmer History*, které nám smaže veškerou historii z tohoto seznamu.

5. DISSOLVE/CROSS FADE (PROLÍNÁNÍ), SPEED CHANGES (ZMĚNA RYCHLOSTI), MARKERS, REGIONS, CATEGORY, CD TRACK (ZNAČKY, REGIONY, KATEGORIE, CD TRACK), AUTO RIPLE, TRANSITIONS (PŘECHODOVÉ EFEKTY), VIDEO FX, (FILTRY), TRANSITIONS VIDEO FX KEYFRAMES

5.1 - Dissolve/Cross Fade (Prolínání)

5.1.1 – Roztmívačka a ztmívačka

5.1.2 - Prolínání

5.2 - Speed Changes - Změna rychlosti klipu

5.3 – Markers (Značky), Regions (Regiony), Markers Category, Regions CD Tracks

- 5.3.1 Markers (Značky)
- 5.3.2 Regions (Regiony)
- 5.3.3 Markers Category (Značky kategorií)
- 5.3.4 Regions CD Tracks (Regiony CD Tracků)
- 5.4 Auto Ripple
- 5.5 Transitions, Video FX, Transitions & Video FX Keyframes

5.5.1 - Transitions (Přechodové efekty)

5.5.1.1 - Cross Fade Effects (Efekty prolnutí)

- 5.5.1.2 Transitions Effect (Efekty přechodové, přídavné)
- 5.5.1.3 Transition Keyframes

5.5.2 - Video FX

5.5.2.1 - Video Event FX – Aplikace filtru na 1 event nebo některé eventy

5.5.2.2 - Track Event FX – Aplikace filtru na celou stopu nebo na všechny stopy

5.5.2.3 - Video FX Keyframex

V předchozím díle jsme si ukázali, jak provádět trimování klipů a jejich eventů. Ihned na začátku dnešního dílu se podíváme na to, jak provést prolnutí, dále tzv. roztmívačku a ztmívačku. Dále se naučíme, jak provést změnu rychlosti klipu, jak vytvořit markery-značky a regiony, pracovat s přechodovými efekty, filtry a keyframy.

5.1 Dissolve/Cross Fade (Prolínání)

5.1.1 Roztmívačka a ztmívačka

Zejména na začátku každého našeho filmu budeme vkládat roztmívačku. Jedná se vlastně o postupné nastavení průhlednosti počátku klipu. Nastavení počátku našeho klipu je opravdu jednoduchou záležitostí. Položíme kurzor na levý horní roh videoeventu klipu, který se nám změní na ikonku s vyobrazením pravého úhlu s protilehlými šipkami a bublinovou nápovědou Fade Offset s časovým údajem. Po zobrazení této ikonky pak již jen stačí uchopit roh eventu a posunout jej ve směru vpravo s nastavením délky podle časového kódu v bublinové nápovědě, čímž se nám vytvoří prostor na jeho počátku, který nám vymezuje prolnutí, což je v tomto prostoru znázorněno obloukovou křivkou, která nám zároveň graficky zobrazuje průběh prolnutí. Zcela dolní levý roh je opacity-neprůhlednost nulová a v pravém horním rohu prolnutí, kde křivka končí, je opacity-neprůhlednost 100 %. To samé můžeme udělat i s koncem našeho filmu, čímž vznikne naopak tzv. ztmívačka. Všem Vám ale doporučuji vložit si na začátek roztmívačky a na konec ztmívačky event s jednobarevným černým pozadím, s délkou 1-2 sec. Ten vybereme ze záložky Media Generator, skupiny Solid Color-Black, s jeho přetažením na začátek či konec eventu, přičemž si jej otrimujeme na námi požadovanou délku 1-2 sec. Proč toto doporučuji? Protože v timeline je zakomponovaná funkce prázdné stopy jakoby v ní byl pás černé, o čemž svědčí i stažení neprůhlednosti na 0%, ale ve skutečnosti to není pravá černá, což vede k problémům při zobrazování videa po exportu do výstupního formátu - fade jakoby nebyl dotažen dokonce. Používá se proto jednolitý černý obraz na začátek i konec tzv. Black Video.





(Obrázek č. 43)

Pozn.: Tak jako u video eventu, tak i **audio** eventu můžeme vytvořit tažením **Fade**, čímž dojde k tomu, že nástup audia není náhlý, ale naopak postupný, tudíž od úplného ztlumení až po normální hlasitost a zase naopak.

5.1.2 Prolínání

Prolínání je vlastně to samé, jako roztmívačka či ztmívačka, jen s tím rozdílem, že se jedná o přechod ze zobrazené 1 scény do druhé či prolnutí titulku do scény. Máme v 1 timeline vložený klip např. v délce 10 sec. Do další nadřazené horní timeline si vložíme jiný 2. klip v délce např. 4 sec. a to tak, aby byl ve vztahu ke spodnímu klipu uprostřed. Následně uchopením nejprve v levém horním rohu klipu v horní stopě vytvoříme *Fade* jako v kapitole 5.1.1 a to samé uděláme i s koncem tohoto klipu. Při přehrávání celkové scény v Preview můžeme vidět, že nejprve je přehráván klip č. 1 ve spodní stopě, pak dochází k pomalému zobrazení klipu č. 2 z horní stopy a jeho prolnutí do klipu č. 1. Na konci klipu č. 2 dochází k jeho postupnému mizení a opětovnému zobrazení klipu č. 1 ve spodní stopě. Viz obrázek.



(Obrázek č. 44)

Poznámka: Cross Fade - Prolínání se využívá také k vytvoření přechodového efektu mezi 2 scénami, o tom pojednává kapitola 5.5.1.

5.2 Speed Changes – Změna rychlosti klipu

Zpomalení či zrychlení klipu jistě použije hodně uživatelů, neboť ještě více upozorní diváka na záměr tvůrce filmu a zvýrazní tak jeho myšlenku. Je to skutečně efektní záležitost. V tomto díle Vegasu se budu ale zabývat jen rychlým nastavením rychlosti, protože již v následujícím díle se budeme společně zabývat podrobnějším nastavováním této, ale i jiných položek. Takže k věci: Ve Vegasu provedeme změnu rychlosti způsobem CTRL/Drag, tudíž držením kl. CTRL, uchopením konce video eventu (dojde k zobrazení grafického symbolu jako u trimování eventu přímo v timeline, ale s tím rozdílem, že v jeho spodní části je vlnovka) a tažením vpravo nebo vlevo. Vpravo rychlost scény zpomalujeme, vlevo zrychlujeme. Změna rychlosti video eventu je graficky znázorněna přímo v něm po celé délce horizontální klikatou čarou.



(Obrázek č. 45)

Pokud chceme rychlost vrátit zpět na původní hodnotu, provedeme to opět způsobem CTRL/Drag, až nám horizontální symbol v eventu zmizí. Podle toho, jak měníme rychlost video eventu, dochází automaticky i ke změně rychlosti audio eventu, což se samozřejmě děje při implicitním deaktivování funkce pro ignorování seskupení eventů (Ignore Event Grouping v Toolbar). Pokud tuto funkci máme naopak aktivovánu, dochází pouze ke změně rychlosti video eventu.

Poznámka: Audio Speed Changes můžou uživatelé Vegasu využít také k zesynchronizování audio streamu vůči video streamu a to zejména při přidávání CZ audiostopy do nějakého filmu, protože synchronizace ve Vegasu je v tomto směru opravdu rychlá.

5.3 Markers (Značky), Regions (Regiony), Markers Category, Regions CD Tracks

Ve Vegasu můžeme používat pro lepší přehlednost, zejména v delších projektech, tzv. Markers a Regions. Markery mimo jiné slouží ale také ve spojitosti s dalším softwarovým authoringovým produktem od firmy Sony a to DVD Architectem k vytvoření kapitol, které se při závěrečném renderingu projektu do formátu DVD vygenerují do filmu a následně se také v DVD Architectu načtou. Kapitoly jdou samozřejmě vytvořit i samostatně přímo v Architectu, ale přehlednější je vytvářet je již ve Vegasu. Vytvoření *Markers* nám jinak také velice usnadní práci při trimování, zejména pak při záběrech stejné scény z několika kamer najednou tzv. multicam, které jsou ve Vegasu v několika timeline a přizpůsobení tak tvrdých střihů např. podle taktu doprovodné hudby. *Regions* nám umožňují v projektu přecházet na určité úseky, které jsme si pro přehlednost pomocí nich vytvořili. Před samotným vytvářením Markers či Regions si zvolíme, zda-li se nám mají automaticky při vytvoření pojmenovat či nikoliv. Implicitně je v Options-Preferences na záložce General zaškrtnuta položka Automaticaly name regions and markers if not playing, tudíž při vytvoření markeru či regionu se objeví řádek pro vepsání jeho názvu. Naopak při odškrtnutí není požadováno jejich pojmenování. Když jsme v prvopočátku v této souvislosti u nastavení v okně Preferences, tak bych chtěl upozornit ještě na jednu věc a to na položku Automatically save trimmer markers and regions with media file. Jde o to, že markery a regiony můžeme vytvářet nejen v timeline, ale i přímo v Trimmeru Vegasu a pokud máme uvedenou volbu zaškrtnutou, tak se nám automaticky všechny markery a regiony v klipu uloží. Pokud bychom tuto volbu neměli zaškrtnutou, tak lze samostatně v Trimmeru kliknutím přes pravé tl. myši tuto volbu vybrat a to jak pro automatické ukládání (Auto-Save Trimmer Markers/Regions), tak pro momentální volbu uložení (Save Markers/Regions). Při použití klipu v timeline jsou pak markery a regiony zobrazeny ale jakoby uvnitř eventu, na rozdíl od jejich vytvoření přímo v timeline, viz. obrázek 46.



(Obrázek č. 46)

5.3.1 Markers (Značky)

Markery vytváříme pomocí klávesy "**M**" a to po předchozím umístění kurzoru jezdce na konkrétní pozici. V timeline se nám vytvoří vertikální oranžová linka s praporkem nad stopou. Při postupném vytváření se nám kromě možnosti konkrétního pojmenování markery také vzestupně číslují. Při zobrazení nabídkového řádku pro pojmenování markeru stačí vepsat jeho název a potvrdit kl. Enter nebo kurzorem myši kliknout v eventu. Pro následný rychlý přesun jezdce na konkrétní pozici markeru stačí zmáčknout příslušné číslo markeru (pozor, nikoliv na numerické klávesnici, ale v základní, horní řadě čísel). Při skocích na markery je malá časová prodleva a proto při skoku na marker s číslem 10 a více stačí zvolit např. pro maker č. 12 rychleji č. 1 a č. 2. Markery můžeme samozřejmě tak jako eventy posouvat, stačí uchopit a přesunout a to jak jednotlivý marker, tak i několik najednou, které si označíme za využití již známého tlačítka CTRL pro výběr jen určitých markerů nebo celé skupiny pomocí tl. SHIFT. Ty uváděné markery jsou vlastně vytvořením tzv. kapitol pro případné další zpracování v již zmíněném DVD Architectu.

5.3.2 Regions (Regiony)

Způsob vytvoření regionů je vlastně stejný jako u vytváření markerů, jen s tím rozdílem, že si nejprve vytvoříme tažením myši *Loop region* a teprve poté zmáčkneme kl. "**R**". Každý 1 region je označen nikoliv 1, ale 2 vertikálními zelenými linkami s praporky nad časovou osobou, neboť nám vlastně vymezují určitou oblast. Pojmenování je stejné jako u markerů viz. kapitola *5.3.1*. Pro přechod na určitý region stačí stisknout příslušné číslo regionu a to opět v horní, základní, číselné řadě. Pro přeskakování z počátečního bodu regionu na konečný a zpět stačí při kl. SHIFT mačkat opakovaně příslušné číslo tohoto regionu. Pro skok na region s číslem 10 a výše platí stejné pravidlo jako pro markery.

5.3.3 Markers Category (Značky kategorií)

K jednotlivým úsekům našeho projektu můžeme vkládat také tzv. *Markers Category*. Je to značka, která se po umístění kurzoru jezdce na určité pozici v timeline vytvoří pomocí kl. "C". V tomto případě jde o 1 modrou vertikální linku s praporkem nad časovou osou viz. obrázek 47.



(Obrázek č. 47)

Při vytváření se nám otevře okno *Command Properties*, viz. obrázek 47, kde si můžeme sami do řádků vepsat požadované informace a to:

Template – Název naší šablony (pojmenujeme)

Command – Název commandu, který bude uveden a zobrazen jako hlavní v názvu (z rolovacího řádků můžeme vybrat přednastavené názvy

Parameter – Informace o parametrech, která bude uvedena za názvem Commandu Comment – Komentář, který se zobrazí v bulinové nápovědě při položeném kurzoru Position – Časová pozice Commandu

Position – Časová pozice Commandu

Po vyplnění informací podle naší volby uložíme šablonu ikonou diskety vedle řádku *Template*. Pro odstranění šablony slouží červený křížek.

5.3.4 Regions CD Tracks (Regiony CD Tracků)

Ve Vegasu si po importu např. doprovodné hudby z CD disků můžeme pro jednotlivé skladby vytvořit tzv. regiony. Po importu skladby z CD disku do audio stopy umístíme kurzor jezdce na začátek skladby a zmáčkneme tl. "N". Audio event skladby bude automaticky na svém začátku a konci ohraničen regionem s červenými vertikálními linkami s červenými praporky. Samozřejmě můžeme s oběma markery regionu manipulovat myší. Volby pro skok na začátek nebo konec Regions CD Track, změnu názvu, výběr celého regionu či výmaz regionu se nachází ve výběru kliknutím pravým tlačítkem myši na marker regionu. Do tohoto reginu lze také vložit CD Track Index. Kurzor jezdce však musíme mít někde v prostoru našeho regionu, pak stačí kliknout pravým tl. myši v úzké liště, v níž se nachází značky regionu a vybrat *Insert Audio CD Track Index* nebo kl. zkratkou *SHIFT+N*. Indexové markery jsou zobrazeny vertikální linku s praporkem fialové barvy. Tyto Track regiony však nemusíme nutně použít jen na importované CD skladby, ale také přímo na skupinu eventů a to tak, že po vytvoření regionu klikneme v liště jeho značek pravým myši a vybereme z nabídky Lay out Audio CD from events. Značky regionu CD tracku nám automaticky ohraničí celou skupinu eventů. Konkrétní Audio CD Track Regions můžeme vytvořit také vytvořením nejprve klasického Loop Region a pak teprve vytvořením Region CD Track, který vytvoří značky tohoto regionu podle Loop Region-u. Viz obrázek 48.



(Obrázek č. 48)

Všimněme si také formátu zobrazení času, který se nám takto zobrazil po vytovření *Region CD Track* a to ve formě *Audio CD Time*. 1. číslice nám označuje pořadového číslo tracku nebo-li *Track Region*-u a zbývající klasický time. Samozřejmě bude zobrazen podle aktuální pozice kurzoru jezdce, takže pokud jej máte např. mezi 1. a 2. *CD Track Region*-em, pak čas bude zobrazen ve formátu např. 2-00:01:15, což znamená, že kurzor jezdce máte 1 sek. a 15 setin sekundy před začátkem 2. *Region CD Track*-u. Pokud si chce někdo formát zobrazení času změnit, tedy vrátit na ten, který používal před vytvořením *Track-Region*-u (já využívám time&frame), stačí na něj kliknout pravým myši a z nabídky zvolit příslušný *Time Format*. Viz. obrázek 49.



(Obrázek č. 49)

Poznámka: Pro přehled o použitých eventech, markrech, regionech, CD Track listech a markrech kategorií (Command v projektu), které byly obsahem kapitol 5.3.1 - 5.3.4, můžeme využít další okno mezi záložkami a to Edit Details, kde si v v levém horním rohu u položky Show pomocí rozbalovacího řádku vybereme, co se nám má v Edit Details zobrazit. Zde také můžeme provádět úpravy názvů markrů, regionů, časových pozic atd.

5.4 Auto Ripple

Auto Ripple je funkce, kterou využije snad každý uživatel. Tato funkce je implicitně ve Vegasu deaktivována. Pro její aktivaci slouží v Toolbar tlačítko *Auto Ripple* a lze jej zapnout či vypnout kombinací kláves *CTRL+L*. K čemu vlastně tato funkce slouží? K automatickému posunu eventů, markerů, regionů, při prováděné editaci trimováním, vkládáním, vyjmutím eventů, zejména pak někde uvnitř projektu. Lze tím prostě ovlivnit chování programu při vkládání, mazání a posunování scén v timeline.

Pokud zapneme Auto Ripple uvedeným tlačítkem, tak se posunují i ostatní klipy ve stopě nebo i v ostatních stopách podle zvoleného módu. Představme si, že máme 1 hodinový projekt, který se skládá z několika stop. V této chvíli se rozhodneme do něj ještě něco přidat a to třeba někde uprostřed mezi 2 eventy. Do této chvíle jsme o funkci *Auto Ripple* nevěděli, takže pokud bychom nový event mezi 2 eventy vložily, tak by nám oba vlastně překryl. Prostě ten nový potřebujeme tzv. nacpat mezi ty 2, které již v projektu jsou a to tak, že při vložení za 1. event se nám ten 2. a všechny další, které jsou za ním, posunou vpravo. Nyní právě použijeme funkci *Auto Ripple*. Aktivujeme ji. U tlačítka pro jeho aktivaci máme ale šipku s rozbalovací nabídkou a 3 módy:

Affected Tracks – k posunu dojde pouze ve stopě/stopách, kde provádíme úpravy Affected Tracks, Bus Tracks, Markers, and Regions – k posunu dojde pouze ve stopě/stopách, kde provádíme úpravy, včetně všech značek, regionů a keyframes ve video/audio bus All Tracks, Markers, and Regions – k posunu dojde ve všech stopách. Pro náš případ potřebujeme tedy poslední mód, neboť potřebujeme posunout eventy ve všech stopách a proto jej zvolíme. Následně můžeme nový klip vložit do místa mezi 2 uváděné eventy. Automaticky dojde k posunu toho 2. a všech dalších, které se nachází za ním ve všech stopách. Pokud bychom měli zvoleny v projektu také markery, regiony, dojde k posunu i těch. V daném případě dochází tedy k automatickému posunu celé pravé strany projektu nejen při vložení nového klipu, ale také při uchopení a posunu jakéhokoliv eventu, viz. obrázek 50.



(Obrázek č. 50)

5.5 Transitions, Video FX, Transitions & Video FX Keyframes

Dostáváme se k části tohoto dílu, který bude zajímat asi nejvíce uživatelů Vegasu a to k *Transitions – Přechodové efekty* a *Video FX – Video filtry*. Jen malé vysvětlení pro ty, kteří jaksi tápou, co je co a jaký je mezi nimi rozdíl: Transition jako přechodový efekt se vkládá mezi 2 klipy a při průniku 1 klipu do 2. nedochází prostě k tvrdému střihu, ale nějaké animační změně a to buď ve 2D nebo i 3D prostředí. Video FX jsou jen filtry, které se aplikují jen přímo na celý klip a jedná se např. o barevné korekce, imitace starého filmu atd. Transitions a VideoFX se nachází jako záložky mezi dokovými okny také pod těmito názvy.

5.5.1 Transitions (Přechodové efekty)

5.5.1.1 Cross Fade Effects (Efekty prolnutí)

Pro vkládání efektu si musíme uvědomit jeho dobu trvání, tudíž to, že při jeho vložení mezi 2 scény nám efekt zabírá určitou část konce 1. scény a určitou část začátku 2. scény. Vegas má tuto okolnost a vkládání přechodového efektu vyřešen skutečně jednoduchým způsobem. Takže si do timeline vložíme klip č. 1. Při vkládání klipu č. 2 jej do timeline umístíme za scénu č. 1 tak, aby se obě scény vzájemně prolínaly, prostě je dáme určitou částí přes sebe. Tato část nám určuje dobu trvání přechodového efektu. Při tomto klasickém překrytí částí obou klipů dojde ke vzniku toho nejzákladnějšího a asi nejpoužívanějšího efektu a to **Crossfade-Prolnutí** viz. obrázek 51, o němž jsme se bavili již v kapitole *5.1.2.* Pokud chceme dobu trvání efektu prodloužit nebo zkrátit, prostě uchopíme event č. 1 nebo č. 2 a posunume jej vpravo nebo vlevo, čímž dojde ke zkrácení či prodloužení překrytí obou eventů a automaticky také, pokud nemáme aktivovánu funkci *Ignore Events Grouping* i eventů audia.

00:00:00	00:00:05	00:00:10		
33:02:11				
		landennak dan sebut kanadan kanadan kanadan kanada kanada kanada kanada kanada kanada kanada kanada kanada kan Kanada kanada		
		en de skriget verden de fije gener mellen in de senten in de senten en senten in de senten in de senten senten In de senten liver (n. 1932) al 19 melle sons der plans de plans de fijens de senten in de senten in de senten i		
Klip C. 1	kilpu č. 1 e č. 2 tzv. Fede-Prolnu	Klip c. 2		

(Obrázek č. 51)

Náš crossfade efekt je v místě překrytí znázorněn také křivkou, která určuje vlastně jeho průběh, např. na počátku je prolnutí klipu č. 1 do klipu č. 2 pozvolné a ke konci již naopak rychlé. Máme na výběr několik takových typů průběhů a to kliknutím pravým tl. myši v místě prolnutí, položka *Fade Type*, viz. obrázek 53 a výběrem kliknutím na příslušný typ. Automaticky dojde k jeho aplikování do místa prolnutí.



(Obrázek č. 52)

5.5.1.2 Transitions Effect (Efekty přechodové, přídavné)

Přechodové efekty nám dávají možnost nahradit vlastně klasickou prolínačku, o níž jsme se zmiňovali v předchozí kapitole. Jejich aplikace je jednoduchá. Vložíme si 2 scény do timeline, aby se vzájemně překrývaly, tak jako v kapitole *5.5.1.1*. Prostě vymezíme si jejich vzájemným překrytím čas trvání efektu. Otevřeme si záložku *Transitions*, která se skládá ze 2 podoken. Vlevo jsou kategorie-skupiny efektů a vpravo jednotlivé efekty těchto kategorií. Stačí označit některou kategorii a vpravo se nám automaticky zobrazí thumbnails-náhledy jednotlivých efektů. Pokud podržíme kurzor myši na náhledu, dojde k přehrání jeho animace. Tímto způsobem si vybereme ten, který budeme chtít mezi scény aplikovat. Pak jej již stačí jen uchopit a přetáhnout do timeline mezi naše 2 scény do místa jejich překrytí. Aplikovaný efekt zde bude zobrazen vodorovným pásem s názvem kategorie a značkou X (viz. obr. 53). Ihned po přesunutí a umístění efektu se nám zobrazí okno *Video Event FX*, což je vlastně okno *Transition Properties* našeho efektu (obrázek 53), které nám umožňuje provést další úpravy aktuálně zvoleného efektu, k čemuž ve většině případů slouží táhla.



(Obrázek č. 53)

Pro aplikování jiného efektu ten původní nemusíme nijak odstraňovat, prostě do místa přetáhneme efekt jiný nebo si otevřeme jinou kategorii, ze které vybraný efekt přetáhneme. V případě, že chceme efekt dále upravovat, využijeme otevřeného okna *Transitions Properties*, popř. pokud jsme jej již zrušili, tak jej vyvoláme kliknutím na značku X v místě efektu v timeline.

Vytvoříme si názorný příklad vložení a úpravy efektu:

Máme v timeline 2 scény s překrytím. Do tohoto místa si aplikujeme ze záložky *Transitions* z kategorie *Iris* efekt "*Circle, Out, White Border"*. Okno *Transitions Properties*, které se nám objevilo, necháme otevřené. Toto se skládá z několika nastavení (viz. obr. 54) a zde můžeme provádět úpravy, které se okamžitě objevují v náhledu.

	Video Event FX Transition: In:			
	Preset: PA(cPEXT)		do elsoniny Kritek pro	
	SONY. In	Mand 1		
Odetín bervy rému, vyplývející ze zvoleného efektu 🔫		Shipm Cicle @	Položky pro nestevení peremetrů efektu, nepř.	
Volbe odstínu bervy rému výběrem z berevného spektre nebo 🔶 konkrétní RGB	25 25 25	Easter	rozostření bítého orámování, štířku orémování, počet orámování v rámci osy X nebo osy Y, umístění orámování v rámci osy X nebo Y spod.	
Pahybilvý bod, jehož težením ize nestavil počéleční pozici 🚤 efektu.		Devie X 0.500 Cerve Y 0.500	 Přidění delžího efektu bez symbolu křížku nebo zružení ektivního se symbolem křížku 	
	(0)			

(Obrázek č. 54)

Pro přehrávání provedených změn v okně Preview je dobré si 2x kliknout v timeline v místě efektu a vytvořit si tak *Loop region*, protože pak bude přehrávání probíhat v opakující se smyčce. Nezapomeňte, že pokud jsme prováděli změny v nastavení v okně Transitions Properties, tak toto okno jsme měli aktivní. Proto pro spuštění přehrávání v Preview např. mezerníkem k přehrávání nedošlo a proto musíme kliknout na záhlavní okno Vegasu nebo prostě někde v timeline. Na obrázku č. 55 je vlevo Preview s výše aplikovaným druhem efektu bez provedených změn v nastavení a vpravo to samé, ale již s provedenou změnou.



(Obrázek č. 55)

Po provedených změnách si náš nově vytvořený efekt můžeme v okně *Transitions Properties* uložit do této skupiny jako nový efekt. Stačí si v horním řádku *Preset* efekt nějak pojmenovat a ikonou diskety po jeho pravé straně uložit. Automaticky se nám náš nový efekt přidá také jako thumbnail-náhled a při položeném kurzoru myši na něj bude probíhat jeho animační přehrávání. Takhle si můžeme vytvořit ve všech kategoriích efektů naše vlastnoručně vytvořené. Naopak pro výmaz efektu ze skupiny slouží v okně *Transitions Properties* vedle ikony diskety červený křížek.

Když máme efekt aplikován mezi 2 scény, tak samozřejmě můžeme kdylikov změnit jeho dobu trvání a to klasickým způsobem – posunutím klipu č. 1 nebo č. 2 tak, aby se více či méně překrývaly. Efekt můžeme také aplikovat jen na začátek klipu nebo jeho konec.



(Obrázek č. 56)

Toto přichází v úvahu zejména v případě, že máme 2 scény ve stopách nad sebou, přesně tak, jak jsme si to vysvětlovali v souvislosti s prolínáním v kapitole *5.1.2* ve vztahu k obrázku č. 44. Po vytvoření *Fade* na začátku a konci eventu v horní stopě do těchto míst přesuneme námi vybraný efekt ze záložky *Transitions*. Musíme však mít na paměti, že ne všechny efekty jdou takto na počátek či konec eventu aplikovat a aby byly správně funkční. Většina Transitions je totiž vytvořena jako efekt při základním prolnutí 2 scén do sebe, s nějakou animací jich obou, zejména pak s 2D nebo 3D animací, nikoliv tak jak v tomto případě, že efekt probíhá jen do 1. scény. Stejným způsobem se dají aplikovat přechodové efekty nejen na video eventy, ale také na eventy titulků, o nichž si budeme povídat později. V obrázku č. 56 je ukázán způsob efektu na začátku a konci pouze 1 video eventu, v tomto konkrétním případě z kategorie *3D Fly In/Out*. Na začátek a konec horního video eventu je aplikován 1 totožný efekt z této skupiny a to *Default*. Když si ale efekt přehrajeme v náhledu, zjistíme, že efektně a správně scéna č. 2

ve 3D animaci připluje z dáli do scény č. 1, avšak v závěru opět scéna 1 ve 3D animaci opět připluje do scény č. 3, což je špatně. Proto si musíme pro konečný efekt scény č. 2 otevřít *Transition Properties* a zde dole změnit nastavení z *Fly In* na *Fly Out*. Nechcese-li Vám takto pokaždé měnit nastavení *Fly*, není nic jednoduššího, než to provést jednou a efekt *Fly Out* si uložit jako nový efekt v této skupině. Pak pro jeho použití jej stačí jen přesunout. Pokud budeme chtít i v tomto případě efekt prodloužit či zkrátit, stačí prodloužit či zkrátit *Fade*.

Poznámka:Pokud si chceme ulehčit práci a na určitou skupinu eventů aplikovat najednou přechodové efekty, můžeme si již při vložení této skupiny např. ze záložky Explorer do Timeline nechat Vegasem vytvořit automaticky mezi jednotlivými eventy přechody ve formě Fade. Musíme najet v Menu Vegasu přes Options-Preferences na záložku Editing a ve spodní části zatrhnout "Automatically overlap multiple selected media when added" a u položky "Amount" zadat čas automatické délky přechodu-Fade a potvrdit OK. Pak dochází k tomu, že při vkládání např. 3 klipů najednou do 1 stopy jsou již tyto automaticky prolnuty podle námi zvoleného času. Pokud budeme chtít následně aplikovat 1 stejný efekt do místa automaticky vytvořeného prolnutí mezi scénami ze záložky Transitions na větší skupinu eventů, pak stačí v timeline jen tuto skupinu pomocí např. CTRL nebo SHIFT označit a pak jen efekt přesunout např. na 1. místo v této řadě. Automaticky se nám efekt aplikuje na všechny zbývající.

Upozornění: Pokud by se Vám někdy stalo, že máte v 1 timeline 2 eventy vedle sebe a prolnutí jedno do druhé nefunguje, s tím, že vám při posunu zajíždí levý event pod event pravý, tak toto způsobuje vypnutá funkce Automatic Crossfades (CTRL+SHIFT+X), která se nachází jako 1 z tlačítek v Toolbar Vegasu.

5.5.1.3 Transition Keyframes

Co jsou vlastně *Keyframes*? Jsou to klíčové snímky. Když se podíváme na časový kód, který je zobrazen po levé straně timeline, tak dvojmístná číslice za desetinnou čárkou jsou tzv. framy. Každá sekunda v normě PAL se skládá z 25 framů. Teď si představte, že máte po aplikaci nějakého transition přímou dráhu scény č. 1 po přímce do scény č. 2. Na té přímce si představce každou sekundu 25 framů a vy máte možnost v jakémkoliv z těchto keyframes provést nějakou změnu a to ať už velikosti zobrazení, tai i uváděné dráhy z přímkové na jakoukoliv v jakékoliv křivce apod. Na obrázku č. 57 máte znázorněn vlevo *Preview* s náhledem implicitně nastaveného průběhu efektu Vegasem a to dráhy efektu 3D Fly In, kdy scéna č. 2 přilétá z dálky po přímce v ose Z za rotace pouze kolem osy X a Y do scény č. 1. V pravé polovině obrazu vidíme okno *Transition Properties* s časovou osou pro keyframes.

Yideo Preview	Video Event FX	
🔁 🔲 I 💽 * Preverse (Justo) + 👘 🔹	Transition 10 Hy 3/Out	2 11 2
	Press. BILLISH	A
	SONY. 10 Hy In: Del Aver 1	
Klip 5. 1	FarX postan 0.5000	
	FarY poston 0,5000	
The second	Fa Zposton 5.0000	
	X statement 1.0000	
Kilp 8. 2	Y rotations - 1.0000	
	Zatabore 1.000	
	Special Specia	
	Concourt Organ Organ	
	Česové oze kovfremů –	
	SDR-WOX	E E
	rti	
Protect: 720-676-62; 25,000 Prate: 200 Protect: X0-(201-02; 25,000 Deplay: 124-201-12	1000000	100-00-01,14
implicitní nestavení efektu 3D Fly in bez provedených změn v nastav s průběhem dráhy po přímce z dálky zcela do popředí. Červené koleč a tečkou je vlastně čelní pohled na přímku, ludíž dráha nejde vldět.	eni Oviádaci prvky timeline okna Transition zieva doprava: Synchronizace s kurzore: v hiavní timeline, Jit na 1. keyframe, Jit keyframe, Jit na následující keyframe, Ji keyframe, Pidai keyframe, Smarzi keyfr	Properties. m jezdce ne předešiý lí ne konečný reme

(Obrázek č. 57)

Podstatou je, že do ní vlastně můžeme přidávat jednotlivé keyframes jako body a na jakémkoliv, který jsme si vytvořili a po jeho označení, následně provést změnu nastavení v horní části podle toho, jaká konkrétní nastavení nám příslušný efekt nabízí. Na následujícím obrázku č. 58 jsem provedl vytvoření několika keyframů, na nichž jsem následně změnou pozice provedl změnu dráhy z přímkové na sinusiodovou.

Video Provine	🗣 Video Event FX	*
🗈 💼 🕂 🕒 - Presser (Auto) - 👘 - 🧤	Transition: 30 Phy In/Out	0 # 7
	Presst. BIIIII	8 . ×
	SONY. 30 Hy In Out About 1	
	FarXposton 0.000	
	Far Y poston 0.5540	
	Far 2 position	
	X saturations	
	Vistatione -	
	2 minutese	
	Specular light 1 0000	
	Deector: • Fy In • Fy Out	
	Annak • Y franka # m	Y
		o •
Prosect: 720-53 a12; 25 000 Prave: 200		00.00.01,09

(Obrázek č. 58)

I v tomto případu si můžeme náš výtvor uložit jako nový efekt a přidat jej tak do kategorie.

5.5.2 Video FX

Jak už jsme si v úvodu vysvětlili, tak Video FX jsou vlastně filtry, jakými jsou různé barevné korekce, deformace obrazu apod., které se aplikují přímo na video eventy, tudíž jsou pro ně platné v celé jejich časové délce. Jsou obsaženy tak jako *Transitions* na záložce *Video FX*. V levém podokně jsou kategorie filtrů a vpravo jednotlivé filtry těchto kategorií.

5.5.2.1 Video Event FX – Aplikace filtru na 1 event nebo některé eventy

Aplikování je vlastně stejné jako u Transitions přesunem, ale přímo na video event. Otevře se nám vždy také příslušné okno pod názvem *Video Event FX*. Pokud jej zrušíme, vyvoláme jej kliknutím na zelenou ikonu s bublinovou nápovědou Event FX v pravém dolním rohu každého video eventu nebo přes pravé tl. myši a volbou *Video Event FX*. Dalším rozdílem oproti Transitions je to, že na video event můžeme aplikovat i několik filtrů, např. určitou barevnou korekci společně s deformací obrazu a nový filtr si uložit pod svým názvem. Když máme aktivní okno *Video Event FX* a aplikováno více filtrů, tak v jeho horní části se nám zobrazují v řadě vedle sebe tyto filtry v pořadí, v jakém byly aplikovány na event. Buď si náš nový filtr uložíme do skupinové kategorie toho, který máme zrovna aktivní nebo do seznamu *Plug-in Chooser – Video Event FX*, který si zobrazíme po kliknutí na zelenou ikonu po pravé straně řádku okna *Video Event FX*, kde je seznam aplikovaných filtrů. Je to něco jako průzkumník, kde si můžeme také jednotlivé filtry, které jsme aplikovali na 1 event, momentálně vypínat a to odškrtnutím fajfky u jejich názvu v otevřeném okně *Video Event FX*. Je také další možnost a to, že když klikneme na event v timeline na zelenou ikonu *Event FX* v jeho pravém dolním rohu pravým tl. myši, máme zde volby:

- Bypass All deaktivují se všechny aplikované filtry
- *Enable All* aktivují se všechny aplikované filtry
- *Delete All* vymaže všechny aplikované filtry z eventu
- Plug-in Chooser Video Event FX otevře okno pod tímto názvem s možnosti výběru filtrů.

Vegas umožňuje uživatelům si ještě před samotným započetím projektu editace filtry aplikovat na samotné konkrétní klipy, které budou jejich součástí již při vkládání do timeline. Otevřeme si záložku *Project Media*, kde klikneme pravým tl. myši na klip, na který budeme chtít přidat filtr-y a z nabídky vybereme *Media FX*. Otevře se nám okno *Plug-in Chooser-Media FX*, v němž si filtr-y vybereme a tlačítkem OK přidáme do klipu. Po případné opětovné volbě *Media FX* přes pravé tl. myši se již otevře okno *Media FX*, z něhož pak můžeme vstupovat do okna *Plug-in Chooser-Media FX* a přidávat případně další filtry, jakož i upravovat parametry filtru apod.

Poznámka: Při přidávání filtru v Project Media není umožněno sledovat v náhledovém okně účinnost filtru a i po jeho aplikaci se při přehrávání z této záložky přehrává v originální podobě. Teprve až po přidání klipu z Project Media do timeline se projeví účinnost filtru přehráváním přímo z ní v Preview.

Pokud budeme chtít aplikovat 1 filtr na určitou skupinu eventů, tak stačí tyto eventy označit třeba pomocí tl. CTRL nebo SHIFT a filtr ze záložky *Video FX* přesunout na kterýkoliv z nich. Automaticky bude filtr přiřazen pouze vybraným eventům.

5.5.2.2 Track Event FX – Aplikace filtru na celou stopu-track nebo na všechny stopy

Požadujemeli filtr nebo více filtrů na všechny eventy celé 1 timeline, tudíž celého tracku, pak v záhlaví timeline je stejná zelená ikona jako v eventu, ale pod názvem *Track Motion*, kterou aktivujeme okno pod názvem *Plug-in Chooser Track Event FX*, kde si vybereme požadovaný filtr-y a zmáčknutím OK jej aplikujeme na všechny eventy v timeline. Již z názvu *Track Motion* je evidentní, že se jedná o aplikaci na celý track-stopu. Můžeme to ale provést také tak, si ze záložky *Video FX* vybereme příslušný filtr-y a ten přesuneme přímo na záhlaví stopy- tracku, viz. obrázek 58.



(Obrázek č. 59)

Po přídání filtru na celý track se nám aktivuje také okno *Video Track FX*, z něhož můžeme vstupovat opět do okna *Plug-in Chooser Track Event FX* a přidávat další filtry, jakož i měnit nastavení filtru. Další možností aplikace filtru nejen na 1 celou stopu-track, ale na všechny tracky, je ta, že vybraný filtry vybereme ze záložky *Video FX* a přesuneme jej přímo do náhledového okna-Preview, popř. tak, že si otevřeme okno *Plug-in Chooser-Video Output FX* přes zelené tlačítko *Video Output FX* se stejným symbolem, jako v předchozích případech, které se nachází přímo nad naším náhledovým oknem, zde si vybereme filtr-y, který chceme aplikovat a potvrdíme OK. Po přidání filtru-ů dojde k otevření okna *Video Output FX*, které je stejné jako okna *Video Event FX* nebo *Video Track FX* z předešlých případů aplikování filtru-ů na 1 event nebo 1 track-stopu.

5.5.2.3 Video FX Keyframex

Video FX Keyframes je vlastně na stejném principu jako Transitions Keyframes a proto si myslím, že nepotřebujeme si opětovně opakovat to, co jsme si již vysvětlovali k této práci, proto odkazuji na kapitolu 5.5.1.3 Transitions Keyframes. Jen doplním, že keyframy můžeme aplikovat ve všech oknech po přidání filtru, tudíž oknech Video Event FX, Media FX, Video Track FX a Video Output FX. Pouze při přidání filtru-ů na celý track se nám těsně pod ním zobrazí další úzká stopa, což je Track Keyframes, v níž se objeví naše vytvořené a na track aplikované keyframy v souvislosti s provedenou změnou nastavení filtru-ů. Tuto Track Keyframes si můžeme rozbalit kliknutím na malou ikonku keyframu v levém dolním rohu záhlaví tracku, s bublinovou nápovědou Expand Track Keyframes nebo ji opětovným kliknutím sbalit-pouze zmenšit. Výhodou této funkce je manipulace s keyframy posunem přímo v této Track Keyframes a prodlužování či zkracování doby změny mezi nimi, např. aby změna z černobílé scény do barevné trvala kratší nebo napak delší dobu. Kliknutím pravým tlačítkem myši na keyframy můžeme také položkami z nabídky měnit průběh změny mezi nimi, např. aby změna z černobílé scény do barevné mezi 2 keyframy probíhala z počátku rychle a pak pozvolna. Jedná se o volby Linear (implicitní nastavení), Fast, Slow, Smooth, Sharp, Hold. Podle typu vybraného průběhu dojde také k barevnému zbarvení keyframu a tím rozlišení mezi nimi navzájem. Samozřejmě že tyto typy lze měnit i ve všech oknech, které umožňují přidávat keyframy. Grafické znázornění použití více filtrů a keyframů pro celý track-stopu je na obrázku č. 59.

Takže to by bylo pro tento díl vše. Byl trochu delší, ale myslím si, že kdo to myslí s editací videa vážně, přinese mu to ovoce v hodně kreativních zpracováních. V příštím díle se budeme zabývat záložkou *Media Generators* a přidáváním titulků a možná přidám i *Envelope*, pomocí níž nebo snad něho :-) můžeme plynule měnit rychlost záběru, průhlednost, transitions apod.

6. Media Generators

- Animovaná a statická pozadí, Animované a statické titulky
- 6.1 Checkerboard (Šachovnice)
- 6.2 Color Gradient
- 6.3 Noise Texture
- 6.4 Solid Color
- 6.5 Test Pattern
- 6.6 Text
- 6.7 Keyframe Text
- 6.8 Credit Roll

Takže díky předchozímu dílu již dovedeme využívat keyframy a v souvislosti s nimi navážeme na dnešní díl a podíváme se, jak vytvářet ve Vegasu svá animovaná backgrounds nebo-li pozadí, aniž bychom museli kupovat sice efektní, ale přece jen několik těch dolarů stojící, jako jsou např. Digital Juice, 3Dbank apod. Rovněž se naučíme vytvářet titulky a to jak statické, tak i rolující. Ve Vegasu se nachází mezi záložkami také záložka Media Generators, kterou budeme v tomto díle k uvedeným účelům využívat. Pokud ji mezi záložkami nemáme, vyvoláme ji kl. *Alt+9* nebo v *Menu* přes *View-Media Generators*. Skládá se podobně jako záložky Transitions a Video FX z levého podokna s hlavními kategoriemi a vpravo s jejich jednotlivými vygenerovanými médii, viz. obrázek 60.



(Obrázek č. 60)

Na úvod Vás musím upozornit na jednu věc a to, že Média v Media Generators obsahují a využívají vrstvu nejen s plným barevným spektrem-barvou, ale také např. s částí této vrstvy, která je zcela průhledná. Dokladem toho mohou být např. titulky, které jdou vidět přes naši video scénu. Jedná se vlastně o 2 vrstvy nad sebou, tudíž ve 2 stopách, kdy horní stopu tvoří 1 vrstva, která se skládá z napsaného titulku v souběhu s průhledným pozadím kolem textu a spodní stopu tvoří také 1 vrstva s naší video scénou, která jde vlastně díky průhlednému pozadí kolem titulku vidět. Ve Vegasu je vždy průhlednost, ať už je to v Media Generators nebo Transitions apod., znázorněna šachovnicí šedé barvy.

6.1 Checkerboard (Šachovnice)

Na této záložce po otevření vidíme několik implicitně vygenerovaných médií, zejména pak ve formě šachovnice. Některá tato média jsou nastavena tak, že jejich šachovnice se skládá ze 2 rozdílných barev, které jsou plně viditelné a některá tak, že např. všechna lichá pole mají 1 stejnou barvu a naopak všechna sudá jsou zcela průhledná. Této průhlednosti můžeme využít k tomu, že v těchto polích bude vidět např. náše přehrávaná scéna. Média, která obsahují část šachovnice průhlednou, jsou v thumbnails-náhledových miniaturách, zobrazena šachovnicí šedé barvy a tyto jsem Vám vyznačil na ukázku na obrázku 61



(Obrázek č. 61)

Zkusíme si prakticky vytvořit animované pozadí ze šachovnice. Do timeline si vložíme přesunutím např. Large Tiles. Automaticky se nám otevře Generated Media, které slouží pro nastavení změn. Všimněme si, že v Keyframe track dole máme ihned na začátku 1 keyframe, který vlastně určuje nastavení, tím, že je na začátku a za ním již další keyframe s případnými změnami není, pro celý průběh média. Náš kurzor jezdce v Keyframe track je na začátku na stejném místě, takže pokud v této chvíli provedeme nějaké změny v nastavení, tak se automaticky uloží do tohoto keyframu. Nejprve si nastavíme zcela nahoře hodnotu Lenght, to znamená jak dlouhé má být naše background. Pokud budeme nastavení Lenght měnit, pak je zapotřebí také provést trimming eventu v timeline Vegasu uchopením za jeho konec s jeho natažením nebo naopak zkrácením až po výřez na horním okraji eventu, který určuje jeho skutečnou délku. Po otrimování se vrátíme do okna Generated Media a s dalším nastavením začneme hned nahoře vlevo v Tile Dimensions, kde si u Width nastavíme táhlem hodnotu 0,4000. Pokud by to někomu nešlo, stačí hodnotu vepsat do okna a potvrdit Enter. Jen pro ty, co nevědí, tak Width je nastavení šířky polí šachovnice. Pod Width je položka Height-Šířka, u níž v tomto případě není táhlo pro nastavení zobrazeno a je to tím, že pod *Height* máme zaškrtnuto Square. Je to prostě funkce pro automatické zachování poměru stran polí při nastavování Width. Pokud tedy odškrtneme Square, u položky Height se nám táhlo pro nastavení šířky polí šachovnice objeví a můžeme u ní nastavit hodnotu nezávislně na hodně ve Width. Pro vytvoření našeho background však toto nastavení nebudeme měnit. V části Edge Blending-Míchání v pravém horním rohu je opět zobrazeno jen 1 táhlo u položky Horizontal, kdy změnou dochází k vzájemnému prolnutí barev a tím rozostření hran šachovnicových polí, v tomto případě jak horizontální, tak i vertikální ose najednou. Pokud ale zrušíme zaškrtnutí políčka Proportional, objeví se u Vertical táhlo, kterým můžeme nezávisle na hodnotě Horizontal měnit nastavení Edge Blendig pro vertikální osu. Opět jsem změnil pouze hodnotu Horizontal na 0,5000. Takže máme nastavenu velikost šachovnicových polí a vzájemné míchání jejich barev.

Dostáváme se k nastavení barev. Vlevo je *Color 1*, což je nastavení barvy pro lichá pole šachovnice (bereme pole v pořadí od levého horního rohu). V barevném spektru si klikneme myší, čímž se nám zobrazí značka, s níž můžeme po uchopení myší pohybovat a určíme si tak barvu pro lichá pole. Já jsem si zvolil odstín s hodnotami pro R=13,G=255,B=240. Lze také kliknout myší na tl. pipety po levé straně barevného spektra a kdekoli na monitoru kliknout na příslušnou barvu, která se tím automaticky zvolí

jako *Color 1*. To samé provedeme pro nastavení *Color 2*, tudíž zvolení barvy všech sudých polí. V mém případě jsem zvolil hodnoty pro R=215,G=0,B=158.

Po pravé straně nastavení barev je okno *Grid Position*, kterým nastavíme počáteční pozici umístění šachovnice v obraze. Buď to provedeme přímým uchopením značky, která se v tomto okně nachází a umístěním na příslušné místo nebo nastavením hodnot pro osy X a Y. Na obrázku č. 62 máte vlevo okno *Generated Media* s nastavením pro počáteční keyframe a vpravo Preview, jak bude naše background vypadat na svém začátku.



(Obrázek č. 62)

Takže to bychom měli nastavení pro začátek našeho média a tím i pro počáteční keyframe. Následně si klikneme v timeline Vegasu (pozor, nikoliv v otevřeném okně *Generated Media*) na konec tohoto média *Large Tiles*, přesunume si prostě kurzor jezdce zcela na konec tohoto eventu. Poté si levou šipkou na klávesnici posuneme kurzor o 1 snímek zpět, abychom jej vlastně viděli v Preview. Vrátíme se do okna *Generated Media* a posuneme kurzor jezdce v jeho *Keyframe track* zcela nakonec. V této chvíli začíná nastavení pro konec našeho média, kdy stačí změnit jakoukoliv 1 položku a automaticky dojde v *Keyframes track* k vytvoření dalšího nového keyframu, v našem případě pro konec našeho média, ale již s jiným nastavením. Je myslím zbytečné vysvětlovat stejnou práci ohledně nastavení, takže kdo chce, může si nastavit položky podle obrázku č. 62, kde je nastavení právě pro konečný keyframe.



(Obrázek č. 63)

Nezapomeňte také změnit umístění šachovnice v okně *Grid Position*, neboť umístěním na jinou pozici dojde vlastně jakoby k animovanému posouvání šachovnice (pokud jsme neměnili u obou keyframů Width nebo Height) nebo k zoomování. Pokud chcete přehrát Vámi vygenerované pozadí, musíte si ho přehrát z timeline Vegasu. Pokud budete chtít měnit nastavení zpětně pro první počáteční keyframe, tak nejprve musíte umístit kurzor jezdce v timeline Vegasu na počátek eventu média, abyste následně prováděné změny mohli sledovat v Preview okně. Pak se vrátíte do okna *Generated Media* a označíte počáteční keyframe kliknutím v Keyframes track a poté můžete měnit jeho nastavení. Pokud si naše společné dílo přehrajete, vidíte, že vygenerované background začíná šachovnicí, složené ze 2 barev a pomalu zoomuje vpravo s pomalou změnou barev polí. No a ti, kteří jsou se svým výtvorem spokojeni a uvažují, že by jej použili v budoucnu i v jiných projektech, stačí do řádku *Preset* si svou šablonu pojmenovat a ikonou diskety vpravo uložit mezi ostatní thumbnails Checkerboards.

Poznámka: V okně Generated Media se také nachází, jak už bylo zmíněno, možnost změny barvy-Color. Když se pozorněji podíváme, tak u stupnice barevného spektra se kromě pipety nachází také alpha stupnice ve formě obdélníku s ryskou, na jehož jedné straně je určitá barva, ta, kterou jsme zvolili v barevném spektru a ta postupně přechází v šachovnice. Šachovnice však na této stupnici znamená průhlednost. To znamená, že uchopením za rysku a tažením dolů zprůhledňujeme lichá nebo sudá pole šachovnice, podle toho, barvu kterých nastavujeme. Jestli zvolíte některá pole průhledná, stačí do další, spodní stopy vložit video z kamery do stejného místa, kde je event checkerboardu a automacky díky jejich průhlednosti bude šachovnice složená jak z barevných polí, tak i polí s videem.

6.2 Color Gradient

Jedná se o kategorii v Media Generators, která obsahuje také určité šablony, jaké jsme měli v Checkerboards. Tyhle lze ale využít zejména již podle svého vzhledu jako background pod nějaký titulek, jaké se používají např. ve sportovních správách nebo hudebních videoklipech při zobrazení titulku s názvem písně a interpretem.

Aplikace do timeline je stejná jako u checkerboards, stačí zvolit šablonu a přetáhnout. Nastavování se také nijak zvlášť neliší od předchozí vysvětlované kategorie. Je zde ale novinka a tou je vkládání objektů do obrazu a to pomocí vytváření kontrolních bodů přímo v obraze. Přidáním bodů tak můžeme prolnout do sebe několik objektů a vytvořit tak i stínované pozadí. Na ukázku si vytvoříme jednoduché background pod titulek přes celou šířku obrazu:

Vytvoříme si 2 timeline a do spodní dáme nějaký náš video klip. Do timeline horní do stejného místa si přesuneme *Linear Black to Transparent* a trimováním přizbůsobíme délce video klipu. Otevře se nám kromě vložení eventu do timeline také okno pro nastavení viz. obrázek 64.



(Obrázek č. 64)

Vlevo nahoře je volba *Gradient type*, kde jsou 3 volby vkládání objektů a to *Linear(přímkové)*, *Eliptical(elyptické)* a *Rectangular(pravoúhlé)*. Pro náš případ necháme nastavení *Linear*. Pod touto volbou máme náhledové okénko *Control points*. Vidíme, že v jeho střední části zcela na levém i pravém okraji jsou 2 body pod č. 1 a 2. Náhled je v levé části černý a zbývající část je šachovnicová, tudíž průhledná. Je to tím, že pokud klikneme vlevo na kontrolní bod č. 1, tak vpravo máme nastavenu v barevném spektru černou barvu a na stupnici alpha máme nastavenu hodnotu průhlednosti na 100 %. Pokud klikneme v *Control points* na kontrolní bod č. 2, tak je průhlednost na stupnici alpha na 0 %. Pod tímto oknem jsou ovládací tlačítka s následujícími funkcemi, počínaje zleva doprava:

- Add a new gradient control point (vytvoří nový kontrolní bod)

- Remove currently selected gradient control point (vymaže vybraný kontrolní bod)
- Select previous gradient control point (vybere-selektuje předchozí kontrolní bod)
- Select next gradient control point (vybere-selektuje následující kontrolní bod)

- *Increase gradient control point position number* (vybranému kontrolnímu bodu přiřadí vyšší pořadového číslo)

- *Decrease gradient control point position number* (vybranému kontrolnímu bodu přiřadí nižší pořadové číslo)

Vybraný-selektovaný kontrolní bod je signalizován blikáním.

Jako 1. krok provedeme to, že uchopíme kurzorem myši např. bod č. 1, který se v našem případě nachází u levého okraje a přesuneme jej do střední části zcela ke spodnímu okraji. Automaticky dojde i k přesunutí bodu č. 2 a to v přímce podle naší volby *Linear* v řádku *Gradient type*, tudíž bod č. 2 bude přesunut zcela k hornímu okraji do střední části. V této chvíli máme umístěný a vybraný-selectovaný bod č. 1, tudíž si vpravo v barevném spektru zvolíme barvu objektu, nic jiného měnit nebudeme. Poté si myší označíme kliknutím přímo v okně *Control Points* nebo pomocí ovládacích prvků pod ním bod č. 2 a opět zvolíme vpravo nějakou barvu. Implicitně byla jeho průhlednost-alpha nastavena na 0 %, ale po
výběru barvy se nám změní na 100 % a tudíž objekt-barva kontrolního bodu č. 2 bude zcela viditelná a dojde k úplnému zakrytí našeho videa ve spodní stopě. Bod č. 2 uchopíme myší a přesuneme dolů kousek nad bod č. 1. Vytvoříme si další kontrolní bod č. 3 tlačítkem *Add a new gradient control point*. Ten se nám vytvoří těsně nad kontrolním bodem č. 2 a jeho průhlednost pak snížíme na 0 %. Tím dojde k zprůhlednění celé horní části našeho Preview a vidíme, že podél celé spodní části našeho klipu máme dvoubarevný pruh. Přesouváním kontrolních bodů vertikálně můžeme ještě korigovat šířku jednotlivých barev a tím i šířku celého barevného pozadí. Výsledek našeho postupu je vidět na obrázku č. 65.



(Obrázek č. 65)

Samozřejmě u kontrolních bodů č. 1 a 2 nemusíme nastavovat alpha na 100 %, ale tuto nastavit na nižší hodnotu a tím barevné objekty trochu zprůhlednit, čímž pod nimi bude vidět částečně i náš klip. Pokud využijeme ještě *Keyframe track* ve spodní části okna, tak vytvořením keyframů můžeme postupně měnit barvu našeho background v jednotlivých kontrolních bodech.

6.3 Noise Texture

Noise Texture je další z kategorií, která obsahuje již implicitně vygenerovaná média jako dvoubarevné pozadí, a která jsou samozřejmě ještě konfigurovatelná podle naší představy a možností. Noise Texture generátor můžeme použít k vytvoření realistických struktur mraků, lávy, kovu, dřeva apod. Na ukázku si vytvoříme pohybující se oblaka. Nejprve si ale vysvětlíme, co můžeme vlastně nastavením změnit a teprve poté si vygenerujeme nové background. Z této kategorie do timeline přesuneme *Soft Clouds*. Otevře se okno pro generování a nastavení média. V rolovacím řádku *Noise Style* nahoře máte kromě implicitně nastaveného na výběr také další vygenerované druhy z tohoto média, např. *Fractal – Turbulent, Jagged – Lines* apod. Jedná se prostě o další řekněme hybridy, které byly vytvořeny změnou nastavení toho základního média a to v souvislosti s hustotou oblaků, barvou, umístěním v ose X nebo Y apod. Ještě před samotným vysvětlením jednotlivých parametrů v tomto okně si kurzor v timeline umístíme na začátek eventu média, abychom mohli sledovat v Preview změny, pokud si je někdo bude chtít prohlednout při nastavování v jednotlivých sektorech. V téhle chvíli nebudeme v Noise Style nic měnit. Pod ním je Number of layers, která nám umožňuje nastavit počet vrstev. Čím více vrstev, tím je obraz a celková kompozice snímku více ostřejší.

Ve *Frequency* sektoru pomocí táhel X a Y nastavujeme hustotu oblaků v ploše obrazu v ose X a Y, tedy co do šířky a výšky. V *Offset* sektoru pomocí táhel X a Y nastavujeme pozici-posunutí oblaků v ose X a Y. Toto nastavení bude pro nás důležité pro rozpohybování oblaků. Je zde také nastavení *Progress (in degrees)*, který měníme pozici oblaků vpřed nebo vzad, avšak nikoliv v plnohodnotném 3D rozměru, ale imaginárním.

Sektor *Noise Parameters* určuje nastavení pro vzájemnou viditelnost a prolnutí 2 barev v obraze, v našem případě bílé jako *Color A-Barva A* a modré jako *Color B-Barva B*. Jedna se o nastavení, kterými určujeme podíl jednotlivých barev v obraze, ostrost hran prolnutí, četnost jedné barvy ve druhé apod. Samozřejmě vpravo máme již nám známé nastavení příslušné barvy A a B výběrem z barevného spektra včetně nastavení průhlednosti obou barev.

Máme tedy vybrán v timeline Soft Clouds a jezce máme na konci jeho eventu, posunutý o 1 snímek šipkou na klávesnici zpět. V okně Media Generator, které se nám otevřelo při vložení Soft Clouds do timeline a pokud jsme jej zavřeli, tak ho vyvoláme ikonou filmu v pravém horním rohu eventu, provedeme přesun jezdce v Track Keyframe dole až na konec, neboť hodnoty, které máme na 1. keyframu zcela na začátku, nebudeme měnit.



(Obrázek č. 66)

Pokud by přece jen někdo potřeboval změnit již hodnoty na samém počátku, např. barvy či hustotu prolnutí obou barev média, musí si keyframe označit 1x kliknutím a pak teprve změny nastavení provádět. Vraťme se tedy ke konci Track keyframe, kde si buď vytvoříme další keyframe tlačítkem "+" v ovládacím panelu pod Track keyframe nebo se vytvoří automaticky sám při první změně nastavení. Takže v sektoru Offset změníme hodnotu X táhlem nebo přímo vepsáním do políčka na 1,380, čímž dojde k posunu 1 barvy na ose X (horizontálně) a zároveň hodnotu na ose Y na 1,850, tudíž dojde k posunu barvy i na ose vertikální. Poté v *Progress (in degrees)* zadáme hodnotu 2,500, čímž dojde jakoby k rotaci oblaků či jejich mizení a naopak vytváření jakoby ve 3D. V noise Parameters nastavíme hodnoty podle obrázku a změníme také *Color A* uchopením kurzoru v barevním spektru a jeho stažením zcela dolů na černou barvu, jakož i *Color B* s hodnotami podle obrázku 66 zadáním hodnot do políček RGB pod spektrem barev. Následně si můžeme náš jednoduchý výtvor přehrát v Preview a zjistíme, že jsme vytvořili přechod modré oblohy s bílými oblaky do oblohy s tmavými mraky. Takových změn si díky přidání dalších keyframů v Track keyframe můžeme vytvořit několik.

6.4 Solid Color

Myslím, že tuto kategorii není třeba nijak zvlášť vysvětlovat. Jedná se prostě o jednobarevná vygenerovaná média, kdy po jejich přidání do timeline se zobrazí okno s properties, kde lze v barevném spektru či pipetou vybírat konkrétní barvu pozadí.

6.5 Test Pattern

Tato kategorie obsahuje testovací pozadí barevného spektra pro nastavení a kalibrování barev připojeného externího monitoru v kalibračním módu.

6.6 Text

V této kategorii máme na výběr implicitně vygenerované šablony se statickými titulky a to např. s průhledným pozadím, průhledným titulkem, deformační vlastností apod. Takže se pustíme do vytvoření jednoduchého statického titulku.

Nejprve si vložíme do timeline Vegasu buď nějaké animované pozadí nebo klip z našeho videa. Poté si vytvoříme další stopu. Podstatou je, že aby byl titulek vidět přes nějaké pozadí, musí být v horní stopě. Kurzor v timeline si umístíme do místa, odkud chceme mít začátek titulku. Titulek dostaneme do této nově vytvořené horní stopy buď přímo kliknutím v prázdném místě tracku pravým tl. myši a výběrem *Insert Text Media* nebo v *Menu* výběrem *Insert-Text Media* nebo jednoduchým přetažením thumbnails náhledu (v našem případě *Default text*) ze záložky naší kategorie do timeline na konkrétní místo. Otevře se nám okno s vlastnostmi a ovládacím prvky pro nastavení. Pokud nechceme, aby se nám toto otevíralo, stačí při vkládání do timeline přidržet kl. SHIFT. Toto platí také pro vkládání Transitions a VideoFX, kde neustálé automatické otevírání okna Properties při vložení každého efektu či filtru může být pro někoho obtěžující. Takže máme otevřeno okno vlastností titulku, do tracku se nám přídal samozřejmě textový event a v Preview Vegasu vidíme v našem videu vložen titulek, který je jednoduchý, bez nějakého stínování apod. viz. obrázek č. 67.



(Obrázek č. 67)

V okně vlastností jsou celkem 4 záložky:

Edit - pro změnu vlastností textu titulku, fontu, velikosti apod.,

Placement – umístění textu titulku v obraze,

Properties - nastavení barvy textu, barvy background-pozadí, vlastností textu,

Effects - různé textové efekty (ohraničení písma, stín, deformace apod.)

Ještě než začneme s textem pracovat, tak si zcela nahoře v řádku *Length* nastavíme čas, jak dlouho chceme, aby titulek trval. Po zadání času otrimujeme prodloužením konec eventu titulku v timeline až do jeho skutečné, námi nastavené délky (viz. výřez na jeho horním okraji).

Postupně si teď probereme jednotlivé záložky pro editaci textu titulku.

- EDIT

Vidíme, že zde máme implicitně Vegasem nastavený text Sample Text. Ten si označíme celý myší nebo kliknutím do okna s textem a pomocí kl. CTRL+A. Napíšeme si náš požadovaný text titulku. Chceme-li další text např. na další řádek, přejdeme na něj kl. Enter. Nad oknem s textem jsou klasická nastavení, která jistě každý zná z textových editorů. V řádku tedy nastavíme buď přímo konkrétní font nebo točením kolečkem myši a kontrolou v Preview okně pozorováním změn fontu vybereme ten nejvhodnější (v mém případě Courier New). Vpravo si pak nastavíme velikost písma. Pokud chceme vybrat konkrétní velikost, která není v šablonách, stačí v tomto rolovacím výběru kliknout, konkrétní veličinu zadat a potvrdit Enter-em. Zvolíme si tedy v našem případě velikost 48. Rovněž si nastavíme tužné písmo Bold po pravé straně řádku pro velikost písma. Tlačítko Italic je jasné již ze samotného zobrazení tlačítka, tudíž, že se jedná o šikmé písmo. Záložka Edit viz. obrázek 68.



(Obrázek č. 68)

Zde si nastavíme konkrétní umístění titulku v obraze. Vlevo je sektor *Text placement*, jehož součástí je rolovací řádek, v němž si můžeme vybrat pevně nastavené templates pro umístění. U každého jednotlivého názvu template máme znázorněnu i graficky volbu pro umístění titulku. V našem případě si zvolíme Center, tudíž do středu. Přesnou pozici titulku lze také určit zadáním přímé hodnoty pro osu X a Y do políček, které se nachází vedle. Dole se pak nachází malý náhled, v němž můžeme náš titulek uchopit (kurzor myši se změní v ruku) a přesunout podle našeho přání. Je také možné v něm 1 x kliknout na titulek a pak šipkami na klávesnici posunovat po ose X a Y. Titulek si umístíme např. tímto způsobem těsně pod střed s hodnotou v ose Y - 0,330. Mimo tento sektor vpravo se nachází položka *Safe Zone*, kterou si vytvoříme hranici ve formě červeného rámu v uvedeném náhledu a jedná se o vymezení ochranné a bezpečné zóny pro viditelnost na TV obrazovce, neboť obraz na TV je vždy o nějakou část ořezán, než jak jej vidíme v Preview Vegasu. Hodnotu nebudeme měnit a ponecháme *Safe Zone* na 10%. Záložka Placement s nastavením viz. obrázek 69.



(Obrázek č. 69)

Záložka *Properties* se skládá ze 3 sektorů a to:

Text Color – měníme barvu našeho textu výběrem barvy ze spektra barev přímo kliknutím v něm a umístěním terčíku na konkrétním místě, nebo také pomocí tl. pipety s následným kliknutím kdekoli na ploše na barvu, kterou má mít náš titulek. V mém případě jsem zvolil odstín světle modré. Zde můžeme také nastavit Alpha průhlednost našeho textu. Čím nižší hodnota, tím je titulek průhlednější. V našem případě je tato nastavena na 100%, tudíž neprůhledná.

Background Color – měníme barvu celé plochy-pozadí, které je kolem našeho titulku stejným způsobem jako u Text Color. Rovněž můžeme změnit i průhlednost. Všimněte si, že při námi zvoleném template titulku pod názvem Default Text, který jsme vybrali, je zde alpha pro background nastaven na 0%, tudíž zcela průhledný.

Text Properties - obsahuje nastavení

- Tracking nastavuje mezeru mezi písmeny
- Scaling nastavuje velikost titulku v závislosti na posunu táhla

- Leading – nastavuje mezeru mezi titulky s více řádky

- Kern Fonts at – automaticky nastavuje rozestup mezi znaky fontů

Pokud 2x klikneme myší po provedené změně na táhlo, automaticky se toto nastaví na původní implicitně nastavenou pozici. Záložka Properties viz. obrázek 70.



(Obrázek č. 70)

Poznámka: Průhlednost titulky a background můžeme využít k opačnému efektu a to, že pozadí bude mít alpha nastaveno na 100%, tudíž bude zcela viditelní, kdežto titulek bude mít alpha 0% a bude zcela průhledný. V tomto případě se toto hodí ale spíše pro případy, kdy text titulku má velká písmena a v nich jde vlastně vidět další vrstva klipu, která bude vlastně v timeline ve spodní stopě pod titulkem a je např. animovaná, viz. obrázek č. 71.



(Obrázek č. 71)

- EFFECTS

Zde máme k dispozici 3 sektory pod názvy:

Outline – přidáváme tak našemu písmu barevný obrys zaškrtnutím Draw Outline. Pro volbu barvy klikneme na tlačítko s barvou a otevře se nám k dispozici spektrum barev, přičemž si tuto zvolíme (já jsem zvolil černou). Pro aplikování příslušné námi zvolené barvy obrysu klikneme opět na stejné tlačítko s barvou. Táhlem *Feather* určejeme míchání obrysu ve vztahu k background-pozadí (já jsem změnil na 0,072). Táhlem *Width* určujeme šířku obrysku písma (zvolil jsem hodnotu 0,272). *Shadow* – našemu textu přidáváme stín zaškrtnutím *Draw Shadow*. Táhlem *Feather* určujeme míchání stínu s pozadím (zvolil jsem 0,118). Táhlem *X Offset* a *Y Offset* určujeme pozici stíhu oproti zdrojovému textu v ose X a Y (zvolil jsem 0,290 pro X a 0,327 pro Y). Teprve v této chvíli, kdy je náš stín již vidět v Preview, můžeme si zvolit jeho barevný odstín kliknutím na tlačítko s barvou (zvolil jsem bílou).

- Deformation – zaškrtnutím Enable Deformation aplikujeme na náš text různé deformace, které se

vybírají z roletového menu položky *Type*. Jedná se v tomto případě o defaultně vytvořené šablony. Táhlem *Amount* určujeme míru deformace. V tomto případě jsem tuto položku pro text nepoužil. Pokud klikneme 2x na táhla, u nichž jsme změnili nastavení, automaticky dojde k implicitnímu nastavení příslušné hodnoty. Výsledek nastavení na záložce Effects vidíme na obrázku č. 72. Jinak si okno pro nastavení titulku nechejte stále zobrazené, neboť někteří z Vás jej v další kapitole **6.6** budou potřebovat.



(Obrázek č. 72)

6.7 Keyframe Text

V předešlých kapitolách jsme si ukázali, jak nastavit různé vlastnosti textu. Jistě jste si mnozí z Vás všimli, že v dolní části okna, kde isme prováděli nastavení, se nachází *Kevframe track*, z čehož plvne, že na titulek můžeme aplikovat různé změny, vyplývající z možnosti jeho nastavení, pomocí již nám známých keyframů. Můžeme si tedy v keyframe tracku zvolit několik keyframů a přiřadit jim vlastnosti formou změny nastavení vlastností pro titulek (např. barvu, velikost, barvu stínu, deformace apod.). Uděláme si jeden vzorový příklad. Jako základ použijeme již v předešlé kapitole námi vytvořený titulek. Budeme chtít, aby titulek prostě začínal v tomto grafickém provedení. Pokud by přece jen někdo chtěl nastavení změnit, může. Nezapomeňte, že pro jakoukoliv změnu vlastností textu na keyframu je zapotřebí vždy příslušný keyframe v keyframe track-u označit kliknutím. V této chvíli náš 1. keyframe ve stopě ale označovat nemusíme, neboť jsme dosud žádné nepřídávali a v předešlé kapitole jsme měnili nastavení textu titulku právě pro něj. Takže jdeme na to, přičemž pro představu uvádím, že průběh titulku pomocí keyframů bude takový, že hlavní text se přesune na pozici stínu, přičemž změni svou barvu a naopak stín se přesune na pozici hlavního textu a změní také svou barvu: V úvodu si nahoře v okně vlastností titulku zkrátíme jeho dobu trvání např. na 10 sekund. Poté si upravíme trimováním konce textového eventu v timeline jeho délku podle námi nastaveného času, neboť delší doba trvání změny je pro diváka unavující a pomalu probíhající změny nejsou tak patrné. Pak klikneme v timeline na konec našeho textového eventu a šipkou vlevo na klávesnici se posuneme o snímek zpět, abychom v náhledu viděli konec titulku. Poté v Keyframe track v okně titulku dvojklikem zcela na konci vytvoříme nový keyframe a přesune se nám zde i jezdec. Nový keyframe je označen a můžeme provádět změnu vlastností titulku. Nejprve se přesuneme na záložku Placement a přesuneme si titulek přibližně do místa, kde se nachází jeho stín, který se nám bude automaticky také posouvat. Pak aktivujeme záložku Properties, kde si změníme Text Color na jinou barvu (já jsem zvolil odstín žluté-R-224,G-255,B-161), čímž jsme nastavili, aby barva titulku v závěru byla žlutá, tudíž při přehrávání celého titulku se barva bude pomalu měnit ze světlemodré-keyframe 1 do žluté-keyframe 2 a navíc se nám titulek přesune na pozici stínu. Následně se přesuneme na záložku Effects, kde si provedeme změny nastavení pro stín v sektoru Shadow a to barvu (zvolil jsem černou), dále pak X Offset na -0,419 a Y Offset na -0,328, což je přibližná původní pozice titulku. Nyní si po přehrání z timeline můžeme prohlédnout náš výtvor. Na obrázku č. 73 jsou znázorněny provedené změny vlastností titulku pro konečný keyframe č. 2, tedy konečný.



(Obrázek č. 73)

Pokud se nám líbí, není nic jednoduššího, než si jej uložit jako nový template mezi ostatní titulkové šablony a to pojmenovaním v horním řádku Preset a uložením ikonou diskety vpravo. Bohužel dojde jen k uložení titulku ve statické pozici podle keyframu č. 2. Pokud bychom chtěli uložit celý animovaný průběh, je zapotřebí nejprve vymazat ze spodní timeline video, které jsme zde měli jako background-pozadí a pak samostatný textový event uložit v menu přes *File-Save As* jako soubor projektu s příponou .veg někde na HDD. Někdo namítne, že když bude chtít takový titulek někdy v nějakém rozsáhlém rozpracovaném projektu použít, tak bude problém, protože se mu otevře projekt .veg s titulkem a nepůjde vložit do projektu s videem. Naštěstí existuje ve Vegasu možnost a tou je, že přímo z Exploreru Vegasu stačí přetáhnout náš soubor .veg s titulkovou animací, kterou jsme si před chvílí vytvořili, přímo do timeline, kde jej chceme mít.

6.8 Credit Roll – Rolující titulky

Myslím, že není třeba vysvětlovat, o co v tomto případě jde. Rolující titulky se používají snad u všech filmů a to pro vyjmenování a tím i poděkování všem, kteří se na jeho tvorbě, byť i menší měrou, podíleli. Nejprve si můžeme do 1 timeline vložit nějaké statické či animované pozadí. Poté se přesuneme na záložce *Media Generators* na kategorii *Credit Roll*. Jsou zde přednastavené templates, ať už s alpha kanálem, tak i bez něj. Přesuneme si do 2. timeline nad event pozadí např. *Scrolling on transparent*, což jsou klasické rolující titulky s průhledným pozadím. Otevře se nám okno *Generated Media* s vlastnostmi nastavení. Zcela nahoře si v řádku Length určíme dobu trvání titulků a otrimováním konce eventu v timeline upravíme na tuto délku. Vrátíme se do okna Generated Media, které se skládá ze 3 sektorů a to:

- Credits Text – jsou zde již připraveny jednotlivé řádky, kdy po jejich levé straně je vždy tlačítko s volbou výběru formátování do hlavního záhlavního titulku nebo 1 nebo 2 sloupců. Stačí kliknout a držet tl. myši na tomto tlačítku, čímž dojde k jeho rozbalení a kurzorem zvolit příslušný formát. Pro zadání textu do řádku stačí 2x v tomto kliknout. Další prázdný řádek se vkládá buď přes pravé tl. myši a volbou Insert Row nebo jednodušeji kl. Insert na klávesnici. Pro výmaz řádku jej označíme a buď přes pravé tl. myši dáme Delete Row nebo jednodušeji kl. Delete na klávesnici. Je možné si také text připravit v nějakém textovém editoru, pak jej celý označit, zkopírovat, v okně pro Credit Roll Properties kliknout na příslušný řádek, kde chceme titulky aplikovat a kl. CTRL+V vložit najednou. Automaticky se nám podle řádků v textovém editoru přidá i příslušný počet řádků v okně pro Credit Properties. Po vložení jsou všechny vložené řádky zbarveny-označeny a proto u nich najednou můžeme přes tl. pro formátování sloupců u kteréhokoliv řádku toto změnit, čímž dojde ke změně u všech zbývajících označených. V případě, že počet řádků titulků je skutečně hodně, je vhodné si z timeline přehrát, jak rychle nám titulky rolují a zda-li je stačí divák přečíst. Je samozřejmé, že čím více řádků titulků, tím delší čas bude zapotřebí pro jejich rolování dostatečnou rychlostí pro jejich vnímání. Proto si můžeme změnit délku tak, jak bylo zmíněno již v úvodu této kapitoly. Základní zobrazení template, který jsme si zvolili, je na obrázku 74.



(Obrázek č. 74)

- Záložky Properties a Styles:

Properties – obsahuje řádek Effect pro výběr Scrolling Credits pro rolující titulky a Timed Sequence pro titulky s časovou sekvencí-efektem. V okně Position si můžeme vymezit šířku zobrazení celého sloupce titulků popř. vpravo od něj zadáním konkrétních hodnot v polích Left pro levý okraj a Right pro pravý okraj. V řádku Scroll v dalším sektoru pod názvem Effect parameters můžeme zadat Up(Forward) pro rolování titulků odspodu nahoru anebo Down(Backward) pro rolování shora dolů. Pokud změníme v řádku Effect nastavení na Timed Sequence, jsou pro nás důležité položky opět v sektoru Effect parameters, neboť si zde v řádcích In, Out a Display můžeme zvolit defaultní template efektů titulků. Např. v In si zadáme Fade In, čímž dojde ke klasickému Fade efektu- prolnutí na počátku a pokud v řádku Out zadáme Fade Out, dosáhneme tak opačného efektu na konci eventu. Řádek Display nám určuje průběh zobrazování jednotlivých řádků, které máme v Credits Text, např. po 1 řádku, po 2 řádcích apod.

•*Styles* – obsahuje řádek Name, kde je opětovná volba formátu sloupců pro rolující titulky. Pod ním je jasný řádek pro volbu fontu písma, velikost a tlačítko pro barvu písma včetně stupnice nastavení alpha průhlednosti textu. Pod tím jsou další tlačítka, které známe z klasických textových editorů a to Bold pro tučné písmo, Italic pro šikmé, dále pak výběr způsobu zarovnání sloupců a nakonec i táhla *Tracking* pro šířku mezer mezi písmeny, *Space above* pro volbu výšky mezer nad a pod řádkem titulku, který upravujeme a *Space Below* pro volbu výšky mezery pouze pod řádkem titulku, který zrovna máme v *Credits text* označen a který upravujeme. Zcela dole je pak položka *Background Color* pro nastavení barvy a alpha kanálu pozadí mimo text titulku. Můžeme tak opět vytvořit opak námi zvoleného klasického template s rolujícími a viditelnými titulky a průhledným pozadím a to, že pozadí bude jednobarevné a naopak titulky budou průhledné, přičemž v nich bude viditelné pozadí, které jsme si dali do timeline pod event credit roll.

Pokud jsme si v nějakém řádku v sektoru *Credits text* zvolili titulky ve 2 sloupcích jako Item Left a Item Right, pak na výše uvedené záložce Styles jsou uvedená nastavení vlastně 2x a to pro levý sloupec a pravý sloupec zvlášť. Mimo jiné je zde navíc ale i položka Connect sides with, kde jsou v rolovacím řádku na výběr grafická znaménka pro vložení mezi oběma sloupci, tak, jak to známe z titulků z velkofilmů, kde mezi texty obou sloupců jsou např. samé tečky.

7. Envelopes

- 7.1 Audio Envelope
 - 7.1.1 Audio Volume Envelope
 - 7.1.2 Audio Pan Envelope
 - 7.1.3 Audio Mute Envelope
- 7.2 Video Envelope
 - 7.2.1 Video Composite Level Envelope
 - 7.2.2 Fade to Color Envelope
 - 7.2.3 Video Mute Envelope
- 7.3 Velocity Envelope
- 7.4 Transition Envelope



Ve Vegasu je možné využívat tzv. Envelopes. Laicky se to dá přeložit jako nějaké obálky. Konkrétně se jedná u video stop k nastavení průhlednosti, zrychlování či zpomalování apod. a u audio stop ke změně hlasitosti apod. V daném případě je podstatou této funkce zobrazení přímého, nezměněného průběhu celého tracku-stopy ve formě horizontální linky, na níž je možné následně provádět v určitých úsecích tracku změny. Tyto úseky s provedenými změnami se dají nazvat právě výše zmíněným názvem Envelopes.

7.1 Audio Envelope

7.1.1 Audio Volume Envelope

Do timeline si vložíme např. nějaký klip, který obsahuje kromě video streamu i audio stream nebo jen samostatný audio event. V záhlaví audio tracku přes pravé tl. myši zadáme *Insert/Remove Envelope-Volume*, popř. pouze kl. "V", kdy stejným způsobem naopak rušíme zobrazení Volume envelope. V audio tracku se nám tak zobrazí ve středu modrofialová horizontální linka, která nám určuje hlasitost tohoto tracku, přičemž je automaticky nastavena na hlasitost 0,0 dB. Pokud v některém místě budeme chtít změnit hlasitost, což bude zejména v případech, kdy naše videoklipy budou podkresleny navíc i nějakým audio doprovodným background ve formě hudby a bude v některých místech zapotřebí snížit hlasitost, aby tak bylo slyšel mluvené slovo v klipu, můžeme si tak při položení kurzoru myši na uvedenou linku, který se změní v symbol ruky, vytvářet dvojklikem nebo přes pravé tl. myši a volbou *Add key* nám již známé keyframy. Tyto pak uchopením můžeme posunovat vpravo, vlevo, nahoru nebo dolů. V případě, že budeme chtít např. snížit hlasitost v určitém úseku, pak je zapotřebí vytvořit 4 takové keyframy, kdy horizontální spojnici mezi 2. a 3. keyframem posuneme ve směru dolů. Logicky pro zvýšení hlasitosti posuneme spojnici nahoru. Pro volume envelope tak můžeme vytvořit několik keyframů a měnit tak hlasitost střídavě viz. obrázek 75.



(Obrázek č. 75)

Poznámka: Může se stát, že barva audio křivky v audio eventu je stejné barvy jako je linka naší audio envelope, tedy modrá. Pro přehlednější práci stačí v záhlaví audio tracku kliknout pravým myši na obdélníkovou značku s číselným označením tracku a z nabídky Track Display Color vybrat jinou barvu audio křivky.

Při položení kurzoru myši na každý keyframe se nám zobrazí čas, ve kterém je umístěn a hlasitost v dB. Po vytvoření keyframů v audio tracku můžeme pracovat i s audio eventem v tracku a tento posouvat vpravo a vlevo a tím jej přizpůsobit. Pokud uchopíme audio event a posuneme jej vpravo nebo vlevo, můžeme pozorovat, že se nám společně s ním posouvá i nastavení envelope. Je to dáno tím, že v Toolbar Vegasu máme aktivováno tlačítko *Lock Envelopes to Events*. Pokud jej deaktivujeme, bude posouván jen event bez envelope.

V Toolbar se nachází také další tlačítko v této souvislosti a to pod názvem *Envelope Edit Tool* a již samotný název napovídá, že provedené změny je možné také editovat. Na ukázku použijeme náš předchozí audio envelope se změnami viz. obr. 75. Aktivujeme uvedený *Envelope Edit Tool*. Poté si vytvoříme Loop region tažením myši (dojde ke změně kurzoru podle tohoto tlačítka) přes keyframy v envelope, které chceme editovat, tudíž tyto budou Loop regionem ohraničeny. Automaticky dojde k aktivování-označení těch keyframů, které jsou jeho součástí. Poté stačí některý z nich uchopit kurzorem myši a posunout vpravo nebo vlevo. Všechny keyframy, které jsou tak součástí regionu, budou posouvány současně. Ostatní, které jsou mimo námi označený region, zůstanou na svém místě, viz. obrázek 76.



(Obrázek č. 76)

Pokud chceme určitou smyčku s několika keyframy a jejich změnami použít na jinou část audio tracku nebo např. pro audio track klipu, pak označený úsek pomocí Loop regionu a jeho keyframů můžeme zkopírovat pomocí kl. CTRL+C, poté kliknutím na audio track našeho klipu, kde se také přesune jezdec, označit místo, kde chceme zkopírovaný úsek vložit a samotné vložení provedeme kl. CTRL+V. Automaticky se nám tyto keyframy i se změnami přidají tam, kde původně nebyly. Pokud budeme chtít změnit průběh křivky na opačný, pak klikneme na některém z vložených keyframů pravým myši a z nabídky vybereme Flip All Points (Pozor! Vzhledem k tomu, že v tomto případě nedojde k označení a aktivování vložených keyframů úseku, dojde tak k opačné změně průběhu envelope v celém tomto tracku. Pokud chceme změnit průběh pouze u vloženého úseku envelope, pak stačí v jeho místě znova vytvořit tažením myši Loop region, čímž dojde k označení pouze těch, které jsou jím ohraničeny a teprve v této chvíli kliknutím na některý z nich přes pravé tl. myši zvolit Flip Selected Points). Tohoto můžeme využít např. zrovna v místě, kde se nám překrývá originál zvuk z klipu a nějaká podkladová hudba. Pro tento případ je jednodušší řešení a to, že po provedení úprav envelope tracku s hudbou tento úsek po vytvoření Loop regionu zkopírujeme, stačí pak jen kliknutím na záhlaví audio tracku našeho klipu tento označit a kl. CTRL+V úsek vložit do stejného časového úseku (keyframy budou automaticky označeny-aktivovány), v němž poté klikneme na kterýkoliv keyframe pravým myši a z nabídky vybereme Flip Selected Points. Tím dojde mezi keyframy k opačnému průběhu křivky envelope a dosáhli jsme toho, že v místech, kde doprovodná hudba bude přibývat na hlasitosti, tak originál zvuk klipu se bude ztišovat a naopak, viz. obrázek 77.



(Obrázek č. 77)

Poznámka: Je důležité si zapamatovat, že aktivace tl. Envelope Edit Tool umožňuje pomocí kurzoru s vytvářením Loop regionu označovat vytvořené keyframy audio envelope, tyto následně hromadně posouvat vlevo i vpravo, jakož i nahoru a dolů pro zvýšení či snížení hlasitosti tohoto vybraného úseku. Pokud budeme naopak následně měnit vymezení Loop regionu, dochází k deaktivování těch keyframů, které se dostanou mimo jeho vymezenou hranici. **Pro zpětnou základní editační práci s envelope se vrátíme aktivováním tlačítka Normal Edit Tool (CTRL+D) v Toolbar.**

Tak jako u Transitions mezi klipy můžeme nastavit jeho průběh, tak i mezi keyframy v audio envelope můžeme nastavit tento průběh. Klikneme pravým myši na některý z keyframů v audio envelope a máme zde na výběr několik možností viz. obrázek 78.



(Obrázek č. 78)

Myslím si, že je zbytečné rozepisovat jednotlivé možnosti, neboť po aplikování každého z nich se nám průběh zobrazí mezi oběma keyframy změnou linky volume. Jistě jste si všimli, že ve výběru jsou i další položky, kdy konkrétně *Set* znamená v překladu *Jdi na*. Z tohoto důvodu můžeme nastavit i konkrétní hodnotu dB pro keyframe. *Select All* je selekce-výběr všech keyframů v tracku a *Reset All* je resetování provedených změn-změny hlasitosti v tracku na 0,0dB a zrušení všech vytvořených keyframů envelopes.

7.1.2 Audio Pan Envelope

Z audio tracku a grafického zobrazení všech audio eventů v něm je patrné, že se skládá ze 2. polovin nad sebou. Ve skutečnosti se jedná o levý a pravý kanál pro stereo. Implicitně je horní část audio eventu levý kanál a dolní pravý. Vegas umožňuje provádět změny a to v přechodu z levého kanálu do pravého a naopak. Využívá se k tomu tzv. *Pan Envelopes*. V záhlaví audio tracku klikneme pravým myši a z menu vybereme *Insert/Remove Envelope*, tak jak jsme vytvářeli v předchozí kapitole Volume, nyní však zvolíme položku *Pan*. Lze to i jednoduše klávesou "**P**", přičemž stejným způsobem můžeme naopak zobrazení Pan Envelopes zrušit. Stejným způsobem si na vytvořené, tentokrát červené lince Pan, můžeme vytvářet keyframy a stejně jako u Volume měnit pozici nahoru, čímž bude zvýrazněno audio v levém kanálu a potlačeno v pravém. Logicky při posunutí keyframů dolů dojde k opačnému efektu, viz. obrázek 78. Při následném přehrávání a zapnutí připojených reproduktorů k PC můžeme sledovat, jak zvuk přechází při přehrávání z levé reprobedny do pravé a naopak. Samozřejmě i zde můžeme využívat po aktivaci tlačítka *Envelope Edit Tool*, s pomocí vytváření Loop region-u, možnosti pro kopírování a vkládání obálek do jiných částí stejného audio tracku nebo jiných tracků stejným způsobem jako v předchozí kapitole 7.1.1. včetně nastavení způsobu průběhu mezi 2 keyframy kliknutím pravým tl. myši na keyframe.



(Obrázek č. 79)

Poznámka: Přehrávání zvuku ve Vegasu je závislé na každém konkrétním PC, zvukovém hardwaru a nainstalovaných ovladačích. Je to zejména v souvislosti s mixováním zvuku do 6-ti kanálů (5.1) Dolby Digital, nebo-li prostorového zvuku. Výběr se provádí přes Menu Vegasu volbou Options-Preferenceszáložka Audio Device. V řádku Audio Device type je zapotřebí zadat příslušný typ. Jen jako příklad uvedu, že ve svém PC disponuji již stařičkou, ale stále vyhovující zvukovou kartou Sound Blaster Live 5.1. Ačkoliv jsem do type zadal název mé zvukové karty a měl v timeline 6 zvukových stop pro Subwofer, Centr, Left/Right Front, Left/Right Rear, tak i přesto bylo přehrávání zvuku pouze ze 2 reproduktorů a nepomohlo ani další nastavování v ovladačích zvukové karty. Pravděpodobně zde docházelo ke konfliktu defaultně nainstalovaných ovladačů a ovladačů pro SBL. Teprve po změně Direct Sound Surround Mapper, což je primární ovladač pro digitalizaci zvuku, došlo pod řádkem k zobrazení jednotlivých kanálů a také zvuk byl již přehráván přesně podle mixu v timeline.

7.1.3 Audio Mute Envelope

Tak jako v předchozích 2 kapitolách jsme využili volby Volume a Pan z výběru Insert/Remove Envelope v záhlaví audio tracku, tak nám zde zůstala poslední položka a to *Mute*. Jejím použitím se nám v audio tracku zobrazí modrozelená linka Mute a to zcela na jeho horním okraji. V této poloze je audio nezměněno. V určitém místě si vytvoříme 1 keyframe již známým dvojklikem. Poté uchopením keyframu nebo linky za ním ji stáhneme dolů až ke spodnímu okraji. Celá pravá strana tím bude zašedlá. To znamená, že v této části audio tracku nebude audio slyšet (Mute-Ticho[©]). Poté si v této části vytvoříme další keyframe, tentokrát již tedy na spodním okraji tracku a to v časovém úseku, odkud budeme chtít, aby bylo audio opět slyšet. Pak již jen stačí opět tento keyframe nebo linku Mute po jeho pravé straně tažením přesunout nahoru k hornímu okraji. V eventu je vidět, že část mezi oběma keyframy je zašedlá a v této části nebude tedy audio vůbec slyšet viz. obrázek 80.



(Obrázek č. 80)

Využití Mute Envelope je pouze pro části tracku, kde chceme aby zvuk byl buď zcela slyšet nebo byl ztišen. Tak jako v předchozích 2 kapitolách, tak i zde můžeme využít aktivováním tl. *Envelope Edit Tool* v Toolbar a za vytvoření Loop region-u kopírování a vkládání stejných Mute Envelope do jiné části stejného audio tracku nebo jiných audio tracků v projektu – postup viz. kapitola 7.1.1 a 7.1.2.

7.2 Video Envelope

Tak, jako jsme vytvářeli audio envelope v předchozích kapitolách, můžeme vytvářet i envelope pro video. Envelope vytváříme stejně jako u audio klikem pravým tl. myši na záhlaví stopy a výběrem konkrétního druhu envelope z nabídky *Insert/Remove Envelope*.

7.2.1 Video Composite Level Envelope

Jedná se o vytvoření envelope v souvislosti s nastavováním průhlednosti v tracku. Abychom mohli v tomto případě lépe sledovat prováděné změny video envelope, vytvoříme si 2 video tracky, do nichž si nad sebe vložíme nějaké 2 video eventy – event č. 1 do horního tracku č. 1 a event č. 2 do spodního tracku č. 2. V záhlaví stopy tracku č. 1 zvolíme *Composite Level Envelope*. Podél jeho horního okraje se zobrazí modrá linka, jejímž tažením dolů se video event stává průhledným-snižujeme viditelnost vrstvy a automaticky je více viditelný klip č. 2 v tracku 2. V eventu č. 1 si můžeme vytvořit i envelope keyframy dvojklikem, následně tyto posouvat všemi směry a nastavit tak různou průhlednost pro různé části klipu viz. obrázek 81.



(Obrázek č. 81)

Pokud si část přehrajeme, uvidíme, že se vlastně jedná o vytvoření efektu jako je Fade-Prolnutí jedné scény do druhé. Pokud keyframe v envelope stáhneme zcela dolů, tak klip bude zcela průhledný a místo něj bude v Preview přehráván klip ze stopy č. 2. Uvedeným způsobem tak můžeme vlastně vytvořit prolnutí třeba 2 nebo dokonce více klipů dohromady a to v jakékoliv časové délce a konstantní či variabilní hodnotnou průhlednosti, což dává samozřejmě více možností využití než klasický transition Fade. Např. pro konstantní hodnotu průhlednosti stačí vytvořit envelope se 4 keyframy, kdy 1. a 3. necháme s hodnotou viditelnosti 100% a naopak spojnici mezi 2. a 3. keyframem posuneme dolů např. na 60%. Délka doby trvání prolnutí 1 scény do druhé samozřejmě závisí od vzdálenosti, v jaké jsme si zvolili keyframy. Této možnosti se využívá např. při tvorbě hudebních videoklipů. S Composite Level Envelope můžeme pracovat také ale v tzv. automatickém řežimu ovládání a to konkrétně v automatickém čtení-Automation read a v automatickém zápise-Automation write. Pomocí této funkce můžeme vlastně přímo při přehrávání v timeline vytvářet pomocí ovládacího posuvníku v záhlaví stopy pod názvem Level průhlednost. Pro náš postup můžeme využít projektu z předchozího postupu, jen je zapotřebí si resetovat provedené změny vytvořené Composite Level Envelope a to klikem pravým myši na kterýkoliv keyframe a výběrem Reset All. V horním stopě tedy máme aktivován *Composite Level Envelope*. V záhlaví tracku č. 1 klikneme 1x na ikonu hvězdice s bublinovým názvem Automation Settings. Implicitně je zde zatrženo Automation write, ale mimo to si aktivujeme také zcela horní položku Show Automation Controls. Poté si spustíme přehrávání, v jehož průběhu uchopíme táhlo Level v záhlaví tracku a v místě, kde chceme vytvořit Fade a aby byla viditelná scéna z tracku č. 2, táhneme pomalu vlevo, čímž dojde k automatickému zápisu změn a v těchto místech se nám vytvoří envelope s keyframy s průběhem podle toho, jak citlivě jsme táhlem posunovali. Pro zpětný efekt



samozřejmě táhlo pomalu vracíme zcela nahoru. Výsledek viz. obrázek 82.

(Obrázek č. 82)

Pokud v *Automation Settings* následně zaškrtneme *Automation read*, dojde k automatickému čtení změn při přehrávání, kdy táhlo posuvníku se nám bude samovolně posouvat podle předchozích provedených změn pomocí *Automation write*.

I zde můžeme využít aktivováním tl. *Envelope Edit Tool* v Toolbar a za vytvoření Loop region-u kopírování a vkládání stejných Composite Level Envelope do jiné části stejného video tracku nebo jiných video tracků v projektu – postup viz. kapitola 7.1.1 a 7.1.2 u audio envelope.

7.2.2 Fade to Color Envelope

Tato funkce má vztah pouze k 1 video tracku a jak už je z názvu patrné, jedná se o Fade-Prolnutí scény do určité barvy. Vložíme si tedy do 1 video tracku event klipu. V záhlaví tracku opět přes pravé tl. myši přidáme z výběru *Insert/Remove Envelope* volbu *Fade to Color*. V tracku se nám zobrazí červená horizontální linka a to v jeho středu. V této pozici nám určuje normální viditelnost našeho klipu. Vytvoříme si celkem 6 keyframů, kdy úsečku mezi 2. a 3. posuneme zcela nahoru a mezi 4. a 5. zcela dolů, viz. obrázek 83.



(Obrázek č. 83)

Následně při přehrání a pozorování okna Preview vidíme, že scéna přechází v 1. průběhu zcela do bílé barvy a při 2. průběhu do zcela černé barvy. Samozřejmě že míra přechodu-překrytí do uvedenýých barev záleží na nastavené hodnotě a tudíž vzdálenosti od střední podélné osy tracku. Tyto barvy rovněž ale můžeme měnit a vybírat ze spektra barev. Pokud v záhlaví tracku klikneme pravým myši a z výběru *Fade Colors* zvolíme *Top*, otevře se nám okno pro nastavení barvy v horní pozici envelope, popř. zvolíme *Bottom* pro barvu v dolní pozici envelope.

Tak jako v předchozí podkapitole 7.2.1, tak i zde můžeme provádět automatický zápis a čtení a to zcela totožným způsobem, jako v uváděné kapitole, jen s tím rozdílem, že k tomu používáme nikoliv posuvné táhlo *Level*, ale *Fade*.

Můžeme také využít aktivováním tl. *Envelope Edit Tool* v Toolbar a pomocí Loop region-u kopírovat a vkládat stejné Color Envelope do jiné části stejného video tracku nebo jiných video tracků v projektu – postup viz. kapitola 7.1.1 a 7.1.2 u audio envelope.

7.2.3 Video Mute Envelope

Jedná se o stejnou funkci jako Audio Mute Envelope v kapitole 7.1.3. Aplikujeme ji opět v záhlaví stopy přes *Insert/Remove Envelope-Mute*. V tracku se tak zobrazí modrozelená horizontální linka, která nám umožňuje nastavit pouze buď 100% nebo 0% viditelnost, viz. obrázek 84.



Můžeme i zde využít aktivováním tl. *Envelope Edit Tool* v Toolbar a pomocí Loop region-u kopírovat a vkládat stejné Mute Envelope do jiné části stejného video tracku nebo jiných video tracků v projektu – postup viz. kapitola 7.1.1 a 7.1.2 u audio envelope.

7.3 Velocity Envelope

Již v kapitole 5.2 jsme si vysvětlili, jak jednoduše provést změnu rychlosti klipu. Nevýhodou této funkce však bylo to, že změna rychlosti se aplikovala na celý event, nikoliv jen na jeho určitý, námi např. požadovaný úsek. K tomuto účelu slouží právě Velocity Envelope, který bude součástí pouze 1 námi zvoleného klipu, nikoliv celého tracku jako v předchozích kapitolách pro Video a Audio Envelope. Vložíme si do timeline nějaký klip, nejlépe s nějakým pohybem, abychom vůbec při použití této funkce mohli pozorovat nějaké změny. Poté na video event klikneme pravým myši a z nabídky přes Insert/Remove Envelope zvolíme Velocity. V eventu se zobrazí zelená horizontální linka, která ve střední pozici určuje 100% rychlosti klipu, tudíž jeho rychlost reálnou. Na ní si vytvoříme pro názornou ukázku 6 keyframů již známým dvojklikem. Při přesunutí keyframu nebo horizontální úsečky mezi 2 keyframy ve směru nahoru dojde ke zrychlení a při posunu dolů naopak ke zpomalení. Při posouvání keyframu či linky envelope se zobrazí jako dobrá pomůcka bublinová nápověda s uvedením konkrétního času jeho pozice v timeline a zároveň i rychlost vyjádřená v procentech, při nastavování nesmíme zapomenout, že reálná je 100% a nikoliv 0%. Po vytvoření již zmíněných 6 keyframů tak na počátku našeho klipu posuneme spojnici mezi 2. a 3. keyframem dolů na 40%, čímž dojde ke zpomalení klipu v této části o 60%. Pokud keyframe č. 2 navíc posuneme oproti keyframu č. 1 trochu doprava, tak jsme tím vytvořili postupné zpomalení přesně podle této křivky, nikoliv okamžité. To samé můžeme udělat s keyframem č. 3 oproti keyframu č. 4 a tím vytvořit průběžné zrychlení. Spojnici mezi keyframem č. 4 a č. 5 naopak posuneme nahoru na 200%, čímž jsme tuto část zrychlili dá se říci 2x oproti reálné rychlosti. Na obrázku č. 85 je zobrazen klip s provedenou změnou Velocity Envelope a jednotlivými úseky nastavení.. Nezapomeňte také na okolnost, že pokud přes Velocity Envelope změníte rychlost klipu, dochází také k jeho automatickému trimování v timeline. V daném případě je proto zapotřebí po změně rychlosti otrimovat konec klipu na jeho skutečnou délku a to po malý výřez na horním okraji eventu viz. také obrázek č.85.



(Obrázek č. 85)

I zde můžeme nastavit různé průběhy *Velocity Envelope* na každém keyframu kliknutím přes pravé tl. myši na kterýkoliv z nich viz. obrázek č. 78. Nemůžeme však již využít tak jako v případech video a audio envelope pro celý track tlačítko *Envelope Edit Tool* v Toolbar pro kopírování a vkládání *Velocity Envelope* do stejného či jiného eventu ve stejném či jiném tracku. Lze však toto tl. využít pouze k hromadnému výběru konkrétních keyframů *Velocity Envelope* a jejich posunu v eventu. Po aktivaci tohoto tlačítka vytvoříme Loop region přes keyframy, které chceme označit. Ty se nám označí následně teprve tehdy, když na kterýkoliv z nich klikneme. Poté můžeme celou tuto skupinu posunovat do jiné pozice. Pro zrušení *Velocity Envelope* v eventu postupujeme stejně tak, jak jsme jej vytvořili, tudíž přes *Insert/Remove Envelope*.

Poznámka: Pokud snížíme velocity envelope na hodnotu 0%, dojde k úplnému zastavení videa do statického obrazu, tudíž jestli budeme mít takhle nastavenou určitou část eventu na 2 keyframech na tuto hodnotu, bude po celou dobu video statické. Od konce keyframu s touto hodnotou bude přehrávání pokračovat od stejného framu, tudíž návazně a nikoliv, jak by si někdo myslel, od místa, kde se nachází keyframe s např. vrácenou hodnotou na 100%. Někomu možná zrychlení nebude vyhovovat a bude požadovat ještě větší. Pro tyto účely můžeme využít obou možností zrychlení videa ve Vegasu a to nejprve výše popisované Velocity Envelope s max. zvýšením rychlosti 3x a toto zkombinovat s klasickým zrychlením, popisovaným v kapitole 5.2. tak, že od keyframu, kde začíná zrychlení viz. kapitola 5.2.

7.4 Transition Envelope

V následující kapitole, která v tomto díle bude jako poslední, se podíváme na to, jak využít envelope také pro transitions, tedy přechodové efekty. Do timeline si vložíme nějaké 2 klipy a to částečně přes sebe a vytvoříme si tak klasický efekt fade. Poté přejdeme do záložky Transitions, kde si vybereme z kategorie Iris efekt pod názvem Square, Out, Black Border a tento vložíme mezi oba klipy. Poté v tomto místě klikneme pravým myši a ze zobrazené nabídky přes Insert/Remove Envelope vybereme Transition Progress. V místě přechodu se nám tak zobrazí fialová křivka z levého dolního rohu až k pravému hornímu rohu, která nám znázorňuje celý průběh přechodového efektu. Jistě Vás napadne otázka, zda-li by se na ní mohly vytvářet také keyframy jako u video či audio envelope? Ano, dají se vytvářet klasicky dvojklikem. Vytvoříme si proto na ní nové 4 keyframy v cca stejné vzdálenosti od sebe. 2. a 4. vytvořený keyframe stáhneme ve směru dolů na stejnou hodnotu 20%, přičemž 1. a 3. keyframe nastavíme na hodnotu 40%, obě hodnoty pomocí bublinového ukazatele, který se nám zobrazí (pokud by nešlo nastavit tažením myši keyframy přesně na tyto hodnoty, můžeme to udělat tak, že na keyframe klikneme pravým myši a zvolíme z nabídky Set to, do otevřeného řádku vepíšeme přímo hodnotu a potvrdíme Entrem). Vytvořili jsme si tedy průběh našeho efektu takový, jaký je na obrázku 86 (úmyslně jsem nastavil zobrazení eventů v timeline pomocí CTRL+SHIFT+W tak, aby náhledy jejich klipů nezakrývaly transition envelope a aby byl-a na screenu dobře viditelná)



(Obrázek č. 86)

Když si naše dílo přehrajeme v Preview okně, můžeme sledovat, že přechod jednoho klipu do druhého je orámován černým čtvercem, který se nám v půlce 2x vrací zpět a nakonec se roztáhne přes celou obrazovku do klipu 2. Z toho tedy plyne, že pokud nějaký keyframe v Transition Envelope taháme dolů, dochází k opačnému průběhu efektu - zpět a pokud nahoru, tak k průběhu vpřed. Pokud např. spojnici mezi 2 keyframy o určité, námi zvolené délce, necháme v horizontální poloze, dochází k zastavení průběhu efektu. V souvislosti s tím si pro názornost vytvoříme efekt, v němž využijeme tento konstatní průběh. Do 1 timeline si vložíme 2 klipy, které prolneme. Následně ze záložky *Transitions* vybereme z kategorie *Linear Wipe* přechodový efekt pod názvem *Left-Right, Hard Edge* a vložíme jej mezi oba klipy. Vytvoříme další nový a nastavíme jej na hodnotu 50%. Konečný 3. keyframe, který se nachází v pravém horním rohu transition, stáhneme dolů rovněž na 50% viz. celkové nastavení na obrázku 87. Dosáhli jsme tak toho, že klip č. 2 se zobrazuje z levé strany jakoby odhrnutím opony, kdy vzhledem k nastavení konstantní hodnoty 50% až do konce přechodu, tudíž zůstane přechod statický a co do svého průběhu v polovině, dojde tak k rozdělení obrazu na 2 poviny, kdy v 1 je zobrazen stále klip č. 1 a ve 2. polovině klip č. 2, viz. obrázek 87.



(Obrázek č. 87)

Samozřejmě i při Transition Envelope můžeme mezi vytvořenými keyframy používat různé formy průběhu z defaultní nabídky kliknutím na keyframe pravým myši a volbou dle obrázku č. 78.

8. Keyframes, Track Motion

8.1 – Video FX Keyframes 8.2 – Track Motion

V minulých dílech jsme si již v několika případech ukázali a vysvětlili, jak vytvářet keyframy a s nimi pracovat. V dnešním díle se podíváme na to, jak ovlivnit aplikované Video FX filtry a již z názvu dnešního dílu vyplývá, že to budeme provádět opět pomocí keyframe. Ti, kdo neví, co jsou Video FX, mimochodem je to jedna ze záložek ve Vegasu, tak jsou to různé kategorie filtrů, které lze aplikovat přímo na konkrétní klip-video event, popř. najednou na celý track-stopu, čímž dojde k použití na všechny eventy v ní. V případě filtrů se jedná o různé barevné korekce obrazu, rozmazání, deformace apod.

8.1 Video FX keyframes

Do timeline si vložíme nějaký klip. V této chvíli bude zapotřebí aplikovat na video event tohoto klipu nějaký filtr. Můžeme to provést 3 způsoby:

1. Ze záložky *Video FX* z levého sloupce z kategorií, které jsou jinak chronologicky abecedně seřazeny, jednu vybereme, tuto označíme, v pravém sloupci si vybereme z její nabídky již konkrétní filtr a ten pomocí klasického drag and drop přesuneme přímo na video event v timeline. Tímto způsobem je na video event aplikován již konkrétní filtr z kategorie, viz. obr. č. 88.

2. Klikneme ve video eventu v jeho pravém dolním rohu na značku s bublinovou nápovědou *Event FX* viz. obr. 88, čímž se nám otevře okno pod názvem *Plug-in Chooser – Video Event FX*, kde jsou v seznamu opět abecedně seřazeny všechny kategorie. Vybereme si příslušnou kategorii a po dvoj kliku se nám přidá do nabídky v horní liště okna zcela nahoře. Potvrdíme tak výběr vpravo tl. OK, přičemž pro případné zpětné vyjmutí z nabídky použijeme tl. *Remove*. Tímto způsobem však dojde k aplikování pouze určité kategorie na event v defaultním nastavení bez změn, nikoliv konkrétního filtru z ní a proto v dalším okně pod názvem *Video event FX*, které slouží vlastně pro další podrobnější nastavení filtru, musíme v řádku *Preset* vybrat teprve konkrétní druh.

3. Klikneme na video event našeho klipu pravým tl. myši a z nabídky vybereme *Video Event FX*, čímž se nám zobrazí opět okno *Plug-in Chooser – Video Event FX*, tudíž další postup je stejný jako v bodě 2. I v tomto případě dojde k aplikování celé určité kategorie filtrů, nikoliv 1 konkrétního.



(Obrázek č. 88)

Způsoby aplikování pod bodem č. 2 a 3 jsou vhodné v případech, kdy si hodláme upravit vlastnosti filtru podle sebe a následného nastavení hodnot.

Takže pro názornou ukázku si z kategorie Sepia vybereme filtr Neutral a přesuneme jej na klip v timeline. Otevře se okno Video Event FX s vlastnostmi filtru s možnostmi nastavení. V rozbalovacím řádku Preset se u některý filtrů objeví volba Reset to None, což umožňuje nastavit defaultní hodnoty filtru tak, že v obraze nejsou použity žádné změny, tudíž jakoby by filtr na klip nebyl vůbec aplikován. Pokud zde tato volba není, někdy stačí hodnoty, které je možné změnit například pomocí táhel, nastavit např. na nulové hodnoty, což záleží na každém druhu filtru. Takže jsme si přidali náš filtr na klip. Součástí okna dole je nám již známý keyframe track. Na jeho začátku je také 1. keyframe. Musíme počítat s tím, že pokud jsme na klip použili nějaký konkrétní filtr třeba s barevnou korekcí, tak již tento keyframe v sobě obsahuje tuto informaci a náš klip tudíž od svého začátku bude začínat s touto změnou v obraze. Můžeme v Preview pozorovat změnu barevné korekce videa vlivem filtru. Lze však nastavit, aby na tomto keyframu nebyly v obraze žádné změny v rámci našeho aplikovaného filtru, což ale budeme provádět až nakonec. Následně klikneme v keyframe track zcela nakonec, čímž se zde přesune jezdec. Zde také za chvíli budeme vytvářet další keyframe s jiným nastavením filtru. Abychom však mohli sledovat námi prováděné změny, klikneme v timeline na konec našeho klipu a levou šipkou na klávesnici se vrátíme o snímek zpět. Poté aktivujeme zpětně okno Video Event FX. Klikneme myší na tlačítko s pipetou a bublinovou nápovědou Pick Color from Screen, čímž se kurzor myši změní na pipetu a následně klikneme v timeline v náhledu eventu na barvu, která v něm převládá. V mém případě to byla barva s odstínem červenohnědé. V této chvíli můžeme pozorovat v Preview okně změnu a to změnu zbarvení scény podle námi nastavené barvy. Rovněž se vzhledem k provedené změně vytvořil na konci keyframe tracku i další 2. keyframe, který obsahuje informace o provedené změně. V daném případě vidíme, že nastavení pro filtr Neutral je aktivní již od začátku našeho klipu a samozřejmě pokud to nebude záměrem některých uživatelů, tak nechtěné. Naším cílem je, aby klip začínal v originálních barvách bez změn. Proto v timeline keyframe tracku označíme 1x kliknutím 1. keyframe. Vzhledem k tomu, že v rozbalovacím řádku Preset není v tomto případě k dispozici již výše zmíněná šablona Reset to None, tak v nastavení změníme hodnoty položek Blending Strength a Blending falloff posunutím táhel zcela vlevo na hodnotu 0, viz. obrázek 89. Při přehrávání klipu v náhledu pak můžeme pozorovat, že klip tak získal své originální barvy, jakoby v tomto místě filtr aplikován nebyl. Okno Video Event FX uzavřeme.



(Obrázek č. 89)

Aby byl náš klip ještě více efektní, můžeme na něj aplikovat několik takových filtrů ze záložky *Video FX*. Zkusíme proto přidat další a to pod názvem *Intense Light Rays* z kategorie *Light Rays*. Otevře se nám opět okno *Video Event FX* pro jeho nastavení. V daném případě se jedná o stejné okno jako při aplikování 1. filtru, jen s jinými prvky pro nastavení, kdy všechny filtry, které jsou na klip použity, jsou uvedeny v horní části tohoto okna ve formě neaktivních tlačítek jako plug-iny (přídavné moduly) a v pořadí, v jakém jsme je použili viz. obrázek 90, přičemž pouhým tažením myši je také můžeme mezi sebou přesouvat a měnit tak jejich pořadí. U každého tlačítka je navíc aktivní zatržítko, kterým můžeme každý filtr nezávisle na ostatních deaktivovat. Můžeme si všimnout, že dole se nám vytvořil další keyframe track se záhlavím pod stejným názvem, jaký máš náš 2. filtr a tento také budeme používat pro vytváření keyframů. V případě tohoto 2. filtru budeme chtít, aby v podobě, v jaké byl použit, také náš

klip končil a začátek klipu byl v nezměněné podobě. Přesuneme si proto jezdce v timeline keyframe tracku tohoto konkrétního filtru zcela na konec a zde si vytvoříme 2. keyframe např. dvoj klikem nebo pomocí ovládacích tlačítek ve spodní části. Automaticky tento keyframe obsahuje stejné informace o nastavení jako ten, který je zcela na začátku keyframe tracku jako první. Jeho nastavení měnit nebudeme. Poté si označíme keyframe č. 1 kliknutím myší a v horní části v rozbalovacím řádku *Preset* využijeme šablony s implicitním nastavením pod názvem *Reset to* None viz. obrázek Samozřejmě nám tento filtr ve svém nastavení nabízí i další možnosti jeho nastavení, např. v jeho okně *Light Source*, kde uchopením středového pohyblivého bodu myší můžeme změnit jeho pozici a nastavit tak centrální místo vycházejících světelných paprsků, které jsou vlastně podstatou tohoto filtru. Pokud bychom chtěli některý z uvedených filtrů zcela zrušit z klipu, použijeme k tomu tlačítko *Plug-in Chain*, kterým naopak další filtry přidáváme viz. obrázek 90. Jedná se však o aplikování celé kategorie, tudíž nesmíme zapomenout následně v řádku *Preset* vybrat filtr konkrétní.



(Obrázek č. 90)

V případě obou filtrů, které jsme postupně na klip aplikovali, jsme prováděli případné změny na obou keyframech v jejich keyframe track, přičemž vždy byly tyto zcela na počátku nebo zcela na konci. Provedená změna tedy probíhá vlivem umístění obou keyframů od začátku klipu až do jeho konce. Nejsme však tímto nějak omezeni, protože jak víme, keyframy lze v keyframe tracku posouvat a tím měnit dobu trvání našeho efektu. Pokud tedy keyframe č. 1 posuneme z počátku ve směru vpravo, tak vlastnosti, které jsme filtru zadali na 1. keyframu, budou při přehrávání trvat od začátku klipu, kde žádný keyframe v této chvíli již není, až po tento 1. keyframe. Samotný průběh efektu filtru tedy bude normálně probíhat mezi oběma keyframy v tomto případě již v kratším čase, neboť jsme vzdálenost mezi nimi zmenšili viz. obrázek 91. Je možné také posunout naopak 2. keyframe vlevo, čímž bude efekt s jeho nastavením trvat od tohoto bodu až do konce keyframe tracku-klipu. Je možné taky vytvořit v keyframe tracku několik takových keyframů a každému změnit nastavení, čímž dosáhneme efekt ještě více kreativnější. Je vhodné si však uvědomit, že méně znamená někdy více. Nezapomeňme také na možnost přiřadit každému keyframu křivku průběhu a to kliknutím ne ně pravým tl. myši a výběrem z menu (Linear, Fast. Slow ...).

Video Event FX		0
Video Event FX:	(ÁHIRA EGYPT - Clip 130	
o-⊡Sepia -o		10 Az ?
Preset: (Untitled)		
SONY.	Sepia	About ?
Color:	RA GA BA	
Blending strength:		0,000
∫⊉ Sepia	00:00:00 Keyframe č. 1 00: Průběh bez změn F (() () () () () () () () () () () () () () (00:02 Keyframe č. 20:00:04 Průběhu efektu filtru

(Obrázek č. 91)

Námi manuálně vytvořený efekt za použití filtru popř. několika filtrů najednou si samozřejmě můžeme uložit včetně všech jejich nastavení a keyframů pro použití v budoucnu, což provedeme tak, že si v otevřeném okně *Video Event FX* otevřeme okno *Plug-in Chooser* pomocí výše zmíněného tlačítka *Plug-in Chain*, v němž si v levém sloupci otevřeme složku *Filter Packages*, která je prázdná. Vpravo aktivujeme tlačítko *Save as*, do okna, které se nám zobrazí, si náš efekt pojmenujeme a potvrdíme OK. V této složce se nám také uloží, kdy námi nově vytvořené filtry budou zobrazeny v pravém sloupci pod názvem a ikonou řetězu, viz. obrázek 91.



(Obrázek č. 92)

Pro další názorný příklad využití více keyframů u Video FX si vytvoříme projekt, kdy do timeline Vegasu vložíme klip, který obsahuje nějaký pohybující se objekt. Ze záložky Video FX a kategorie Radial Blur na klip aplikujeme filtr Moderate Fixed Radius. Naším cílem bude to, aby tento efekt byl aplikován na klipu po celou jeho dobu trvání. V náhledu můžeme vidět, že se jedná o filtr s rozostřením, které vychází z 1 centrálního místa v obraze a celý obraz je tak dá se říci nečitelný. V nastavení přepneme v rámečku Type na Proportional, čímž dojde k zaostření okruhu kolem centra původního rozostření. Toho využijeme k tomu, že pohybující objekt v obraze bude opticky pro diváka primární. Míru rozostření můžeme zvýšit či snížit táhlem *Strength* (já osobně jsem si zadal hodnotu na 0,7000). Implicitně je po vložení tohoto filtru zaostřená část v samotném středu obrazu. Pokud se náš primární objekt nachází někde mimo tento zaostřený střed, např. postava, tak v okně uchopíme pohyblový bod, který se rovněž nachází ve středu a přesuneme jej do části, kde se nachází náš primární objekt, což pozorujeme v náhledovém okně Vegasu. V této chvíli vlastně nastavujeme vlastnosti pro jediný keyframe, který je v keyframe tracku ihned na začátku. Po uvedeném nastavení pomocí tažení myší za tímto keyframem v keyframe tracku ve směru vpravo pomalu prohlížíme klip v okně Preview. Přitom pozorujeme náš primární, pohybující se objekt. Ve chvíli, kdy se dostane mimo zaostřenou kruhovou část, zastavíme, přičež na tomto místě zůstane i jezdec. Opět uchopíme pohyblivou značku a při současném sledování okna Preview ji umístíme do té části, kde se opět nachází náš primární objekt. Vzhledem k provedené změně v nastavení se v keyframe tracku vytvoří další 2. keyframe. Takto postupujeme až do konce klipu a usměrňujeme neustále kruhovou zaostřenou část ve vztahu k primárnímu objektu v obraze, čímž dojde k vytvoření třeba i několika keyframů v keyframe tracku viz. obrázek 93. Samozřejmě můžeme kliknutím pravým tlačítkem myši na každý keyframe pravým tl. myši z výběru zvolit typ průběhu. Tím je náš efekt hotov a můžeme si jej prohlédnout klasickým přehráním v okně Preview Vegasu. Můžeme sledovat, že kruhová zaostřená část obrazu plynule sleduje náš primární objekt.



(Obrázek č. 93)

Doporučení: Pro jednoduché manuální prohlédnutí aplikovaného filtru v okně Preview stačí kliknout myší přímo v keyframe tracku okna Video Event FX a myší tahat vpravo nebo vlevo. Další dobrou pomůckou je také zcela levé tlačítko pod názvem Sync Cursor mezi ovládacím prvky pod timeline keyframe tracku. Při jeho aktivování dochází totiž k tomu, že pokud posouváme jezdce v hlavní timeline, tak je pohyb synchronizován s jezdcem v keyframe tracku. Další pomůckou pro rychlejší práci je, že když přetahujete myší nějaký konkrétní filtr na klip v timeline, nechcete následně provádět nějaké změny v jeho nastavení a nehodláte tedy zobrazit okno pro nastavení, stačí při přesouvání a umístění filtru na klip držet kl. SHIFT. Toto platí vlastně pro všechny takto aplikované transitions, media generators apod.

Upozornění: Již u několika uživatelů jsem se setkal s problémem, že když otevřeli okno Video Event FX ať už s nastavením pro Transitions, Media Generators, tak i Video FX, nebyla v něm zobrazena timeline keyframe tracku. Řešení je jednoduché. Stačí uchopit myší oblast okna Video Event FX těsně nad jeho spodním okrajem (kurzor se změní ve 2 protilehlé úsečky) a táhnout nahoru.

8.2 Track Motion (Pohyb ve stopě)

V této kapitole si vysvětlíme, jak využít pohyb klipů po dráze v tracku-stopě opět za pomocí keyframů a to např. PIP-Obraz v obraze s pohybem. Vytvoříme si ve Vegasu 2 video stopy. Do stopy č. 1 (horní) si vložíme nějaký náš klip a do stopy č. 2 (dolní) nějaké statické či animované background-pozadí, k čemuž můžeme použít themplates-šablony ze záložky Media Generators. Event vloženého pozadí by měl být stejně dlouhý popř. delší jak klip, přičemž ve stopě event klipu umístíme podle délky a pozice eventu pozadí pod sebe tak, aby se vzájemně překrývaly. Součástí našeho klipu může být samozřejmě i audio s vytvořením audio stopy. V záhlaví tracku klipu pomocí tlačítka *Track Motion* vyvoláme okno *Track Motion* s nastavením a které se skládá z ovládacích prvků zcela nahoře pro aktivování a deaktivování některých funkcí, z levého sloupce s položkami hodnot, které lze manuálně měnit, dále z velkého pracovního pole, v němž je znázorněn obdélníkem obraz klipu v rozlišení a poměru stran podle volby v základním nastavení projektu, dále z osy X a Y s kruhem ve formě dráhy pohybu v těchto osách. Ve spodní části okna máme již nám známé keyframe tracky, v tomto případě celkem 3 a to:

- Position slouží pro stanovení a změnu pozice obrazu
- 2D Shadow slouží pro přidání a nastavení stínu
- 2D Glow slouží pro přidání a nastavení barevného rámu po obvodu obrazu

Pod keyframe tracky je také již nám známy ovládací panel pro vkládání či výmaz keyframů, přesouvání mezi nimi a v této chvíli pro nás také důležité tlačítko Sync Cursor. Ptáte se proč? Protože provádíme změny, které jsou platné pro celý track-stopu a nikoliv jen pro konkrétní event. V předchozí kapitole jsme aplikovali filtr jen pro 1 klip a také při otevření okna Video Event FX pro nastavení změn byla délka keyframe tracku totožná s místem a délkou klipu, tudíž jsme nemohli ovlivnit další klipy. V této kapitole je to však jinak, protože v případě všech 3 výše uváděných keyframe tracků v okně *Track Motion* jsou tyto totožné s délkou celého tracku-hlavní stopy Vegasu. Pokud tedy chceme vytvořit výše uváděný obraz v obraze nějakého klipu např. někde uprostřed projektu, tak musíme v průběhu nastavování synchronizovat kurzor jezdce v *Track Motion* podle hlavní timeline Vegasu. Z tohoto důvodu si tl. Sync Cursor aktivujeme. Toto platí i v případě, pokud vytváříme PIP přímo na začátku timeline.

Takže máme okno *Track Motion* otevřeno a aktivováno tl. *Sync Cursor* s tím, že automaticky je aktivní a označen keyframe track *Position*. Naším cílem bude vytvoření PIP, kdy zmenšený obraz se nám bude posouvat po kruhové dráze. V hlavní timeline Vegasu si přesuneme kurzor jezdce na začátek klipu, čímž se nám i jezdec kurzoru v keyframe tracku okna *Track Motion* přesunul na tuto pozici. V editačním pracovním poli následně uchopíme myší roh obdélníku a po jeho zakroužkování jeho rozměr tažením zmenšíme a zároveň pozorujeme okno Preview Vegasu. Automaticky se nám v keyframe tracku pro Position vytvořil keyframe. V daném případě jsme zmenšili rozměry obrazu klipu a vytvořili tak PIP-obraz v obraze, přičemž v pozadí bude viditelné background, které se nachází v naší stopě č. 2. Pro snadnější manipulaci v pracovním poli okna *Track Motion* můžeme měnit jeho rozměr následujícími způsoby:

- aktivujeme pracovní pole kliknutím v jeho ploše a točíme kolečkem myši

v pravém dolním rohu pracovního pole klikneme na značku lupy a táhneme nahoru nebo dolů
v levém sloupci najedeme do nastavení <u>Workspace</u>, v němž se po kliknutí v řádku *Zoom* zobrazí po pravé straně číselné hodnoty 2 protilehlá tlačítka s šipkami, kterými nastavujeme zvětšení či zmenšení pracovního pole po jednotkách a dále rozbalovací tlačítko, pod nímž se skrývá táhlo, který měníme rovněž rozměr tohoto pole tažením popř. kolečkem myši. Pokud položíme kurzor myši mezi uvedená protilehlá tlačítka, dojde ke změně kurzoru na protilehlé úsečky se šipkami a tažením nahoru a dolů měníme také tento rozměr.

Obraz máme tedy zmenšen do střední části. Následně si jej v pracovním poli okna *Track Motion* uchopíme a přesuneme např. vlevo, přičemž jej ponecháme ve střední části osy Y. Pokud nám v této chvíli nedostačuje pracovní pole pro práci, můžeme si jej zmenšit výše uvedenými způsoby zoomováním nebo pokud chceme jeho rozměr zachovat a jen posunout, tak jej stačí mimo obraz v pracovním poli uchopit a posunout tažením, popř. kliknout v pravém dolním rohu vedle značky lupy na značku směrové růžice a posunovat tažením myší popř. měnit pozici v nastavení Workspace u

položek v osách X a Y.

Vzhledem k tomu, že naším cílem bude dráha obrazu přesunem z levého středu do horního středu, pak do pravého středu, spodního středu a zpět do levého středu, potřebujeme k tomu tedy celkem 5 keyframů v keyframe tracku pro *Position*. První v něm již máme vytvořen, proto si odhadneme místo pro 2. a zde si také kurzor jezdce posuneme, uchopíme obraz v pracovním poli a přesuneme do horní střední části sledováním okna Preview Vegasu. Takto postupujeme pro všechny zbývající pozice. Vzhledem k tomu, že pozice keyframu č. 1 a č. 5 bude stejná, pak stačí kliknout pravým tl. myši na keyframe č. 1, zvolit *Copy* a následně opět přes pravé tl. myši volbou *Paste* vložit keyframe č. 5 na poslední pozici viz. obrázek 94. Nesmíme také zapomenout na nastavení voleb průběhu přes jednotlivé keyframy a to kliknutím na ně pravým tlačítkem myši (Linear, Fast, Slow, Smooth, Sharp, Hold). Pokud bychom v tomto našem projektu ponechali keyframy na implicitním nastavení, tudíž Linear, tak dráha obrazu bude s konstantní rychlostí a po přímce. Proto si v levém sloupci okna *Track Motion* v nastavení <u>Keyframe</u> u položky Smoothness změníme u všech keyframů hodnotu z 0 na 100. Tím jsme docílili toho, že obraz našeho klipu bude plout konstantní rychlostí po kružnici či elipse.



(Obrázek č. 94)

Takže jsme si vytvořili dráhu obrazu. Aby byl náš efekt ještě kreativnější, tak si nejprve označíme v keyframe tracku keyframe č. 2, klikneme pravým tl. myši v pracovním poli a z nabídky vybereme *Flip Horizontal*. V Preview můžeme vidět, že došlo k horizontálnímu otočení obrazu o 180°. Poté označíme keyframe č, 4 a zde ze stejného výběru přes pravé tl. myši v pracovním poli vybereme opět *Flip Horizontal*. V tomto místě dojde opět k otočení obrazu a to do původního stavu. Přehráním v Preview můžeme sledovat celý efekt s dráhou obrazu a zároveň s horizontální rotací. Mimo obvyklá nastavení je možné obraz v pracovním poli také otáčet po kružnici, která je v něm znázorněna viz. obrázek 94.

Další celkem důležitou pomůckou je menu, které se zobrazí při kliknutí pravého tl. myši v pracovním poli a pomocí něhož jsme si nastavovali horizontální převrácení klipu. Jsou zde i další položky a to pro obnovení původních implicitních hodnot pro pozici obrazu, jeho rozměr apod.

Možná jste si všimli, že PIP mého klipu na screenu obsahuje něco navíc. Ano, je to jeho stín. Proto stačí zaškrtnout záhlaví 2D Shadow keyframe tracku. Automaticky se nám také levý sloupec okna *Track Motion* trochu změní oproti původnímu nastavení pro Position a to pro nastavení stínu, kde si můžeme vybrat:

Blur – stupeň rozmazání stínu Intensity – stupeň intenzity Color – barvu stínu Position – pozici stínu oproti obrazu klipu Orientation – orientaci Rotation – rotaci – úhel stínu Keyframe – nastavení průběhů pro keyframy Snap Settings – nastavení mřížky pracovního pole

Po zaškrtnutí 2D Shadow pro stín si můžeme všimnout, že v pracovním poli se u rámu pro obraz klipu zobrazil další, který znázorňuje stín a také ten se nám bude graficky měnit při změnách nastavení, např.

při změně pozice, velikosti apod. Kurzor jezdce si přesuneme opět na začátek klipu. V nastavení v levém sloupci okna *Track Motion* pro *2D Shadow*, jehož záhlaví máme aktivováno pro změny, vidíme, že máme implicitně nastavenu pro stín černou barvu a v této chvíli jsem nastavení neměnil (záleží na zbarvení našeho background v timeline č. 2, aby v něm stín nezanikl). Pokud někdo nebude nastavení v tomto místě keyframu měnit tak jako já, vytvoříme si zde nový keyframe jednoduše dvojklikem. Jestli někdo bude nastavení měnit, keyframe se mu zde vytvoří automaticky sám. Poté nastavíme jeho průběh v levém podokně okna *Track Motion* v sekci Keyframe-Smoothness na hodnotu 100. Manuálně také přímo v pracovním poli můžeme uchopit rám, který znázorňuje stín a posunem měnit jeho pozici, popř. uchopit v rohu a zmenšit nebo uchopením kruhu rotovat. V tomto případě jsem jeho nastavení také neměnil. Klikneme pravým tl. myši na tento keyframe a zadáme z nabídky *Copy*. Poté se přesuneme na konec klipu v keyframe tracku, kde vložíme opět z nabídky při kliknutí pravým tl. myši a výběrem *Paste* stejný keyframe a v němž jsem si následně nastavením změnil barvu stínu na modrou viz. obrázek 95. Při přehrávání celé scény dochází k pomalému přechodu stínu z černé barvy do modré.

Je zde také keyframe track pro 2D Glow, který slouží pro vytvoření barevného rámu-záře po obvodu obrazu. Nastavení je vlastně stejné jako pro stín, jakož i postup pro vytvoření keyframů. Je však důležité tak jako pro Shadow mít aktivováno záhlaví keyframe tracku pro 2D Glow pro editaci. Stejným způsobem jako pro Shadow si vytvoříme 2 nové keyframy na začátku a na konci klipu. Pro počáteční keyframe jsem si změnil barvu rámu z implicitní žluté na bílou, položku Blur snížil až na hodnotu 0, přičemž v levém podokně okna *Track Motion* jsem snížil v nastavení Position hodnotu tak, aby se rám kolem obrazu zmenšeného klipu ještě více zúžil a vytvořil se tak opravdu jen jemný obrys, což lze udělat také uchopením vnějšího rámu v pracovním poli a zmenšit tažením. Lze tímto manuálním způsobem v pracovním poli měnit také pozici rámu a rotaci. Nastavení jsem však rovněž v tomto případě neměnil. Poté si ještě pro průběhu keyframe Linear nastavíme hodnotu Smoothness na 100 jako pro keyframy v 2D Shadow. Opět tento keyframe zkopírujeme a jeho kopii vložíme až na konec klipu, kde jsem si pouze změnil barvu rámu na černou. Celkový projekt a jeho vytvořené keyframy v celé skupině jsou na obrázku 95 a náhled změn v Preview na obrázku 96.



(Obrázek č. 95)



(Obrázek č. 96)

Výše uvedené nastavení pro *Track Motion* si můžeme pro aktuální projekt uložit pod názvem, který si zadáme v řádku Preset a uložíme tl. diskety vpravo. Pokud však otevřeme nový projekt, tak tento themplate nelze použít, neboť se již v řádku Preset při založení nového *Track Motion* neobjeví. Možná si někteří všimli, že při vytvoření našeho výše uvedeného projektu pomocí *Track Motion* se nám u spodního okraje hlavní timeline v místě eventu našeho klipu zobrazily všechny keyframy v úzké keyframe tracku. Pokud v záhlaví této stopy v jeho levém spodním rohu klikneme myší na značku keyframu pod bublinovou nápovědou *Expand Track Keyframes*, dojde k rozbalení všech keyframe tracků jak pro Position, tak i 2D Shadow a 2D Glow. Můžeme proto i zde provádět základní změny keyframů a to např. posunu, vzdálenosti mezi nimi (čím kratší vzdálenost mezi 2 keyframy, tím změna mezi nimi probíhá rychleji a naopak) apod.

Upozornění a doporučení: Jak jsme si již řekli v úvodu, jedná se o prováděné změny pro celý track. Proto pokud budeme nějakým způsobem měnit nebo vytvářet kompozici pro např. 2 klipy, které jsou za sebou někde uprostřed celého projektu, je vhodné si vytvořit pro tento účel nový track-stopu, oba klipy zde přesunout a teprve na tento nový track použít Track Motion, přičemž na jejich původní místo můžeme vložit background. Tímto dojde k izolování obou klipů od timeline, kde provádíme klasický střih a vyvarujeme se tak případným změnám v ní. Pokud přece jen někdo hodlá použít Track Motion pro stopu, v níž se provádí klasický střih a provádět změny pro všechny keyframy tracky, tudíž Position, 2D Shadow i 2D Glow, je nutné na pozici 1 snímku-framu před vytvořením 1. keyframu celé skupiny vytvořit dvojklikem keyframe s implicitním nastavením bez změn a stejný keyframe také vytvořit za nejbližším následujícím snímkem-framu, který bude následovat po posledním keyframu celé skupiny, viz. obrázek 97.



(Obrázek č. 97)

9. Práce s klipy ve 3D

- 9.1 Vysvětlení 3D
- 9.2 Dráha obrazu v 3D 9.2.1 – 3D ohyb obrazu
- 9.3 Parent/Child
 - 9.3.1 Vysvětlení
 - 9.3.2 Jednoduchá kompozice pomocí Parent/Child
 - 9.3.3 Složitější kompozice pomocí Parent/Child

9.1 Vysvětlení

Předpokládám, že většina z vás ví, co znamená 3D, ale pro ty, kteří přece jen neví, o čem je řeč, uvádím, že se jedná o trojrozměrný prostor. Např. při pohybu nějaké předmětu v trojrozměrném prostoru je jeho pohyb možný v ose X, ose Y a ose Z. 3D jistě znáte ze současných animovaných filmů, které vypadají díky animovaným postavám vytvořeným v 3D opravdu realisticky. V předchozím díle jsme si vysvětlovali pohyb pouze ve 2D, takže v dnešním díle se zaměříme na práci s klipy a jejich pohyb ve 3D - prostoru.

Vytvoříme si 2 stopy. Do horní umístíme nějaký náš klip. Do spodní vložíme např. nějaké animované nebo statické pozadí např. ze záložky *Media Generators* a to tak, že eventy v obou stopách se nám budou vzájemně překrývat. Poté otevřeme pomocí tl. *Track Motion* v záhlaví stopy s naším klipem okno pro editaci. Toto prostředí je nám známo již z předchozího dílu. V levém horním rohu máme zvoleno implicitně *Source Alpha*. Proto pomocí rozbalovací šipky z menu zvolíme položku *3D Source Alpha* a tím přepneme editační okno do 3D módu. V jeho horní části se nám také zobrazí 3 menší editační okna s různými úhly pohledu. Celkem tedy máme editační okno rozděleno na 4 části a to:

- Perspective – čelní pohled na klip – nárys (hlavní editační okno),

- Top – pohled na klip shora – půdorys,

- Left – pohled na klip z levého boku – bokorys,

- Front – čelní pohled na klip – nárys (totožný pohled jako u Perspective).

Tato okna nám slouží pro editaci pozice, orientace a rotace našeho klipu. Součástí celého okna Track Motion je také panel nástrojů v jeho horní části. Vedle námi zvoleného 3D Source Alpha jsou zde další tlačítka:

- Layout – jsou to přednastavené šablony s rozvržením a zobrazením jednotlivých výše zmíněných editačních oken,

Enable Rotation – slouží pro deaktivování-aktivování (nezobrazení-zobrazení) kruhových os v editačních oknech, které slouží pro otáčení klipu,

 Enable Snapping – při jeho aktivování dochází k magnetickému efektu klipu při posunu ke grafické síti, která je znázorněna v editačních oknech tečkami.

- Edit in Object Space – při jeho aktivování jsou součástí všech jednotlivých editačních oken a tím i k dispozici všechny kruhového osy pro otáčení v ose X,Y a Z.

- Prevent Movement (X) – slouží pro uzamčení pohybu po ose X,

- Prevent Movement (Y) - slouží pro uzamčení pohybu po ose Y,

- Prevent Movement (Z) - slouží pro uzamčení pohybu po ose Z,

- Lock Aspect Ratio - aktivováním je uzamčen poměr stran klipu (např. pro zmenšování),

- Scale About Center – aktivováním je automaticky prováděno centrování klipu např. při zmenšenízoomování,

- Prevent Scaling (X) - umožňuje editovat-zmenšit pouze výšku objektu ve vztahu k ose X s uzamčením editace ve vztahu k ose Y,Z,

- Prevent Scaling (Y) - umožňuje editovat-zmenšit pouze výšku objektu ve vztahu k ose Y s uzamčením editace ve vztahu k ose X,Z,

- Prevent Scaling (Z) - umožňuje editovat-zmenšit pouze výšku objektu ve vztahu k ose Z s uzamčením editace ve vztahu k ose X,Y.

9.2 Dráha obrazu v 3D

Takže jsme si vysvětlili jednotlivé funkce tlačítek a dáme se do úpravy našeho klipu v prostoru-3D. Nejprve v okně *Top* položíme kurzor myši na kružnici, která se nám zvýrazní pro editaci. Proto ji uchopíme a otočíme ve směru vlevo, až bude v náhledu tohoto okna obraz klipu cca v úhlu 45 st. (prostě úhlopříčně z levého dolního k pravému hornímu rohu). Poté uchopíme samotný obraz klipu a budeme jej posouvat opět úhlopříčně až za levý spodní roh okna Top do doby, než se nám klip z Preview Vegasu zcela ztratí mimo viditelnou část obrazu. Můžeme si všimnout, že po posunu obrazu v jeho základním a původním umístění nám zůstane graficky zobrazená osa Z a X pro lepší orientaci. Oba úkony a to jak vytočení, tak i posun, jsme provedli v 1 místě. Pokud to bylo na začátku celého tracku, tak se změny uložily do keyframu, který je vždy automaticky na začátku každého tracku a pokud se jedná o klip, který je někde uprostřed celého projektu a u něhož provádíme tyto změny, tak se nám automaticky vytvoří nový keyframe. Vytvoření změn na 1. tracku viz. obrázek 98:



(Obrázek č. 98)

Jezdce si v keyframe tracku posuneme např. do místa, kde je střed délky trvání našeho klipu. Uchopíme opět v editačním okně *Top* obraz našeho klipu a posuneme jej zpět, v této chvíli ale až za původní polohu, tudíž až za základní osu Z,X a to tak, aby byl náš klip jako PIP, tudíž zmenšený. Poté také obraz vytočíme zpět, do původní pozice. Lze k tomu využít i menu kliknutím pravým tl. myši v editačním okně a v menu zvolením *Restore Rotation*. Jedná se vlastně o vynulování hodnoty pro osu Y viz. také možné manuální číselné nastavení v levém sloupci editačního okna *Track Motion*, konkrétně pro *Orientation*. V keyframe tracku se nám v tomto místě vytvoří nový keyframe. Vytvoření keyframu 2 a změn na něm viz. obrázek 99:



(Obrázek č. 99)

Následně si přesuneme jezdce v keyframe tracku do pozice až na konec našeho klipu, kde budeme určovat konec celé dráhy. V okně Perspective v tomto místě keyframe tracku uchopením kružnice osy Y a tažením vpravo vytočíme obraz klipu o cca 90 st. Poté uchopíme celý obraz klipu kdekoli v jeho ploše a posuneme ve směru vpravo po ose X až mimo viditelnou část obrazu, což sledujeme v Preview Vegasu. I v tomto místě v keyframe tracku se nám vytvořil další keyframe, viz. obrázek 100:



(Obrázek č. 100)

Poté si můžeme celou dráhu ve 3D přehrát. Náš klip přiletí s vytočením v úhlu z levé strany obrazu do středu, přičemž se vytáčí do klasické čelní pozice. Pak z obrazu odplouvá ve směru vpravo s podobným efektem, jako je otáčení stránky knihy.

Výše uvedeným způsobem tak můžeme našemu obrazu přiřadit různé úhly pohledu, dráhu, včetně nastavení rotace kolem osy X,Y nebo Z. Někdo by se možná mohl ptát, že pokud např. v editačním okně Top otočíme obraz o 360 st., tak zdali mu tato vlastnost bude přiřazena či naopek nikoliv, neboť se dostal vlastně do stejné pozice jako při 0 st. Zcela klidně můžeme odpovědět sami sobě, že Vegas si tuto vlastnost pamatuje, tudíž pokud otočíme obraz o 1 x 360 st., tak 1 x ve skutečnosti zarotuje. Pokud ho otočíme o 2 x 360 st., tak o tolik ve skutečnosti zarotuje.

9.2.1 3D ohyb obrazu

Pomocí *Track Motion* můžeme vytvořit jednoduchým způsobem tzv. 3D ohyb, který dá se říci ještě více zvýrazní hloubku 3D. Toto je vhodné zejména při pohybujících se objektech v klipech. V této chvíli si vysvětlíme postup pro situaci, kdy se objekty pohybují zprava doleva. Do timeline si vložíme předmětný klip. V záhlaví stopy aktivujeme *Track Motion*. Po otevření editačního okna zadáme vlevo nahoře v Toolbar namísto *Source Alpha* položku *3D Source Alpha*. Nezapomeňme mít v ovládacím panelu pod editačním polem okna aktivováno tlačítko *Sync Cursor*. Poté klikneme v timeline Vegasu, kde klip máme umístěn, na jeho začátek, čímž jsme kurzor jezdce v timeline keyfram tracku editačního okna *Track Motion* přesunuli do pozice, totožné s hlavní timeline. V editačním poli Perspective položíme kurzor myši na osu X náhledu a pootočíme jej pravou stranou ve směru k sobě (táhneme myší vlevo) o cca 40° a tuto hodnotu si můžeme také nastavit v levém sloupci hodnot, konkrétně pro osu Y ve skupině Rotation, avšak s hodnotou zápornou -40. Můžeme si všimnout, že v keyframe tracku se nám vytvořil další keyframe, neboť došlo ke změně nastavení. Celkové uvedené nastavení viz. obrázek č. 101.



(Obrázek č. 101)

Poté okno *Track Motion* uzavřeme. Klikneme pravým tl. myši na záhlaví timeline a zvolíme z nabídky *Duplicate Track*. Vytvoří se nám tak pod ním zcela totožná timeline i s tímto klipem a jeho nastavením. V záhlaví nově vytvořeného tracku otevřeme okno *Track Motion*. Překontrolujeme si, zda-li máme kurzor v jeho keyframe tracku stále v místě, kde začíná klip (pokud jsme si nezkoušeli náš 1. klip po pootočení ihned přehrát, tak kurzor na stejném místě zůstane). Poté položíme kurzor v editačním poli Perspective opět na osu Y a pootočíme náhled na opačnou stranu (tažením vpravo) o cca 10°, což můžeme opět kontrolovat vlevo ve skupině Rotation u osy Y, tentokrát s kladnou číselnou hodnotou 10. Okno *Track Motion* opět zavřeme a dílo je hotovo, viz. obrázek č. 102.



(Obrázek č. 102)

9.3 Parent/Child

9.3.1 Vysvětlení

Nyní se pustíme do trochu složitějších záležitostí, které dávají ale Vegasu možnosti, které jsou obsaženy v různých 3D animačních programech. Je to vytváření kompozic pro zvolené skupiny tracků-stop. Pro jednoduchou představu, což si uvedeme za chvíli do reálu konkrétním postupem, můžeme vytvořit za použití 1 klipu ve 3D "vrtuli", která se bude otáčet. Díky kompozicím si tak můžeme vytvořit i z několika záběrů kostku nebo kvádr, který nám bude na nějakém animovaném pozadí rotovat apod. Pro začátek je zapotřebí si uvědomit, co vlastně v překladu znamenají slova Parent a Child. Takže slovo Parent znamená Rodiče a slovo Child znamená Dítě. Vidíte sami, že pokud by Vegas byl někým lokalizován do češtiny, je ve vztahu ke střihovému softwaru těžko tato slova lokalizovat k tomu, k čemu vlastně slouží, ačkoliv smysl dá se říci dávají. Pro kompozice se tedy stanovují stopy základní-matiční a stopy jim podřízené nebo-li jinak řečeno potomci. Mohl bych tady uvést funkci jednotlivých tlačítek, ale domnívám se, že zejména praktickým zkoušením se člověk nejlépe naučí a pochopí samotný smysl. Na obrázku č. 103 je na ukázku znázorněna podstata Parent/Child a kde jsem se ji snažil vysvětlit jednotlivými popisky. Nelekejte se změny motivu grafického zobrazení Vegasu v tomto případě. Prostě jsem jej změnil pro tuto kapitolu z důvodu toho, aby byly zřetelnější konkrétní skupiny kompozic.



(Obrázek č. 103)

Pro snadnější pochopení uvedeného screenu: Máme pod sebou několik videostop, které máme rozděleny na 2 kompozice-skupiny. Podle náhledového okna vidíme, že se jedná o skupinu viz. modrý rámeček (v záhlaví pod souhrnným názvem *Základní stopa č. 1: 1. skupina objektů*) a další skupinu viz. zelený rámeček (v záhlaví pod souhrnným názvem *Základní stopa č. 2: 2. skupina objektů*). Všimněte si, že základem každé skupiny je videostopa bez jakéhokoliv eventu, která v levém dolním rohu není zakončena, ale pokračuje dolů až k poslednímu tracku ve skupině. Tohle znamená, že ostatní stopy (č. 2,3 pro 1. kompozici a č. 5,6,7,8 pro 2. kompozici) a vlastně klipy v ní jsou potomky této prázdné matiční stopy. Podstatnou okolností této prázdné stopy je v tomto případě to, že nastavení, která v ní

provádíme, jsou aplikována i na všechny její potomky najednou. Je to, jakoby matka-základní (prázdná stopa) držela v každé ruce jedno dítě (potomky) a když matka udělá jakýkoliv pohyb, tak společně i s potomky, což platí jak v módu 2D, tak i 3D. Předpokládám, že tímto laickým vysvětlením jste pochopili smysl Parent/Child. Která stopa má být které potomkem se stanoví v záhlaví každé stopy pomocí tlačítek Make Compositing Child a naopak tlačítkem Make Compositing Parent viz. obrázek č. 103. Jednoduše řečeno pro kompozici č. 1 jsem vytvořil celkem 3 stopy. Do stop č. 2 a 3 jsem vložil klipy, které jsem upravil v záhlaví každé stopy pomocí Track Motion do podoby efektu PIP zmenšením viz. kapitola 8.2. Poté jsem stopám č. 2 a 3 stanovil jejich vlastnost jako potomků matiční stopy č. 1 pomocí Make Compositing Child v záhlaví obou těchto stop. Automaticky se v levém horním rohu matiční stopy také objeví nová 2 tlačítka a to Parent Motion, které plní funkci stejnou jako v každé stopě Track Motion a dále tlačítko Parent Composite Mode, které plní funkci jako Compositing Mode u každé stopy. Pak jsem využil 1. stopu matiční k tomu, abych celou kompozici najednou vytočil do úhlu 45°, aniž bych musel vytáčet pomocí Track Motion jednotlivě klipy ve stopách č. 2 a 3. Proto jsem v záhlaví matiční stopy č. 1 po aktivaci tl. Parent Motion v editačním okně změnil Source Alpha na 3D Source Alpha a provedl vytočení celé kompozice o 45° viz. náhled v okně Preview obrázku č. 103. To samé jsem provedl i v kompozici-skupině č. 2, jen s tím rozdílem, že potomci zde byli celkem 4.

9.3.2 Jednoduchá kompozice pomocí Parent/Child

Jak jsem v úvodu této kapitoly zmínil, naučíme se jednoduchou kompozici s použitím 1 klipu. Počátek bude stejný, jaký jsme si vysvětlovali v kapitole 9.2. Do timeline si vložíme 1 klip. V jejím záhlaví spustíme Track Motion. V editačním okně změníme Composite Mode na 3D Source Alpha. Pak v editačním podokně Perspective uchopíme náhled klipu za roh a tažením do středu vytvoříme PIP tohoto klipu. Klip si vytočíme o 45° a to jeho levou stranu vpřed: Do kategorie Rotation vlevo stačí pro Y zadat hodnotu 45 a potvrdit Enter. Okno Track Motion deaktivujeme. Klikneme pravým tl. myši na záhlaví tohoto tracku a z nabídky vybereme *Duplicate Track*. Ten se nám zdubluje do další nové stopy se stejnými vlastnostmi a nastaveními. V jeho záhlaví aktivujeme Track Motion a stačí opět v podkategorii Rotation vlevo zadat pro Y hodnotu -45° a potvrdit Enter. Okno Track Motion deaktivujeme a v záhlaví stopy č. 2 pomocí tlačítka šipky Make Compositing Child jí přiřadíme vlastnost potomka. V levém horním rohu stopy č. 1 se nám objevila tl. Parent Motion a Parent Composite Mode. Otevřeme si okno Parent Motion a v Composite Mode vlevo nahoře v nabídce hodnotu Source Alpha změníme na 3D Source Alpha. Následně si v timeline Vegasu přesuneme kurzor jezdce na konec klipů, čímž se nám díky synchronizaci, samozřejmě pokud je v ovládacím panelu pod keyframe trackem ve stále otevřeném okně Parent Track Motion aktivní tlačítko Sync Cursor. Nyní položíme kurzor myši v editačním podokně *Perspective* na osu X a táhneme jedním směrem. Dochází tak k horizontální rotaci celé kostky náhledu a otočíme jí tak kolem osy Y např. 3 x nebo vlevo v kategorii Rotation pro položku Y zadním hodnoty 360 a potvrdit Enter. V keyframe tracku se nám vytvoří další keyframe, viz. obrázek 104. Poté si můžeme výsledek přehrát.



(Obrázek č. 104)

Samozřejmě je možné nevytvářet z tracku č. 1 s klipem stopu matiční, ale vytvořit další prázdnou stopu nad oběma s klipy, které následně pomocí *Make Compositing Child* udělat jako potomky, avšak v tomto

případě samozřejmě musíme rotaci celé kompozice nastavit v *Parent Motion* pro track, který je jako matiční, bez klipu. Pokud by někdo nechtěl mít pozadí kompozice v Preview s černou barvou, pak není nic jednoduššího, než do zcela spodní další stopy vložit nějaké animované pozadí nebo fotku a vzhledem k tomu, že celá kompozice je jako PIP, tak automaticky pozadí půjde vidět.

9.3.3 Složitější kompozice pomocí Parent/Child

Do celkem 5 stop si vložíme nějaké klipy o stejné délce cca 10-ti sekund, pokud jsou různé délky, tak si jejich konce zeditujeme na stejnou délku střihem. Do poslední 6. stopy si vložíme nějaké jednobarevné pozadí např. ze záložky Media Generators. Jednotlivé klipy budeme měnit ve 3D změnou pozice v ose Z, tudíž posouvat vpřed nebo vzad, proto si jako výchozí track zvolíme ten, který je odshora 3. v pořadí. V jeho záhlaví si otevřeme Track Motion, v němž změníme Composite Mode na 3D Source Alpha a všechny hodnoty vlevo v kategoriích necháme v původním nastavení. Pak si přímo klikneme na tl. Track Motion v záhlaví stopy č. 2, čímž se nám také stane aktivní pro tuto stopu a vlevo v kategorii Position nastavíme pro osu Z hodnotu -500, tudíž klip ve stope 2 bude v Preview v rámci pořadí za klipem č. 3. To samé uděláme pro klip ve stopě č. 1, kde hodnotu pro osu Z nastavíme na -1000. Klip ve stopě č. 1 bude tedy v Preview za oběma předcházejícími klipy č. 2 a 3. Máme zde ještě klipy č. 4 a 5 a jistě Vás již možná samotné napadne, že tyto budou naopak před uvedenými klipy 1-3. Otevřeme proto Track Motion stopy č. 4 a hodnotu Z nastavíme na 500, u stopy č. 5 na hodnotu 1000. V Preview budou tedy klip stopy č. 1 zcela vzadu a klip stopy č. 5 zcela vpředu, což ale ještě v této chvíli neuvidíme. Nesmíme zapomenout při nastavování těchto hodnot pro všechny klipy změnit v Track Motion na 3D Source Alpha. Nyní si vytvoříme další prázdný track, který musí být zcela nahoře jako track č. 1, tudíž všechny původní již budou označeny čísly 2-7. Pomocí tl. CTRL nebo SHIFT si označíme záhlaví tracků č. 2-6 a klikneme u kteréhokoliv z nich *Make Compositing Child*, tudíž z nich uděláme potomky tracku č. 1. U Tracku č. 1 klikneme v záhlaví na tl. Composite Mode a změníme na 3D Source Alpha. Pak si ve stejném záhlaví otevřeme Parent Motion, kde opět změníme na 3D Source Alpha. Zkontrolujeme si, zda-li máme kurzor jezdce na začátku všech klipů. Pokud ano, tak v editačním podokně Top uchopíme myší náhled krychle a posuneme ji ve směru nahoru. V této chvíli již v náhledu můžeme pozorovat, že vlastně takto posuváme celou kompozici našich klipů najednou. Posuneme ji takto až do zadní části a vytvoříme PIP s několika objekty. Poté opět náhled krychle v podokně Top posuneme ve směru vlevo. Toto bude výchozí pozice naší kompozice viz. obrázek č. 105 s nastavenými hodnotami. Následně si přesuneme kurzor jezdce na konec klipů a v okně Parent Track Motion tracku č. 1 (zkontrolujeme si, zda-li je na stejném místě i kurzor jezdce v keyframe tracku tohoto okna), který máme stále otevřen, posuneme krychli v okně Top naopak do pravého bližšího rohu před místo její původní-základní pozice v nulové hodnotě. V keyframe tracku se vytvoří nový keyframe. Hodnoty můžeme nastavit podle obrázku č. 106.



(Obrázek č. 105)



(Obrázek č. 106)

Pro zefektivnění celé kompozice můžeme ještě přidat k jednotlivým klipům i stín. Proto si vytvoříme další nový track, který opět musíme mít zcela nahoře jako track č. 1. Poté si pomocí tl. SHIFT nebo CTRL označíme záhlaví tracků č. 2-7 a u tracku č. 2 aktivujeme tlač. *Make Compositing Child*, čímž se stopy č. 2-7 stanou potomky nově vytvořené a prázdné stopy č. 1. V záhlaví této stopy také pomocí tl. Parent Motion otevřeme okno *Parent Track Motion*. V ovládacích panelech zcela dole pod keyframe trackem deaktivujeme tl. Sync Cursor a v záhlaví keyframe tracku aktivujeme položku *2D Shadow*, viz. obrázek 107.

ace Algha 🔹 🏷	A 67 8 84														
	W D J J			Y											
2D Shadow															
Blur(%):	5,00														
Intensity(%):	0,00														
Color:		1													
Position															
X:	9,88	1.0													
Y:	-14,40	1.00		A. C		1						1	10.0		
Width:	395,39	100		*	3	(#E	+	114		E.	1	÷5	63	00	
Height:	576,00	124		- 22	24	22	22	17	×	23	33	68	35	Sk -	
Drientation		2		22	12	121	40	19 3	- VY		22	45	23	- 22	
Angle:	0,0							1		1					
Rotation				200	1.14	04.°	+15	1		. 1	26	26	675	100	
Angle:	0,0	1.54		20	24	4	411	1÷	0	-X		122	10	24	
X Offset:	0,00	1.4		22	24	22	\$2	6		. /	10	28	- 83	52	
Y Offset:	0,00					121		1		1		22			
Keyframe							*11	1	4 C - S	1		+			
Smoothness:	0,00	1 104		82	1.14	04.0	¥10	114	1.50 (L.S.)	1.1	58	-45	100	100	
Type:	Linear	1.1		13	24	岸	412	14	-	1	54	4	10	24	
Workspace		100		- 22	24	12						- 12	- 83	5X	
Zoom (%):	50,00								20		1.1				
X Offset:	0,00	1.1													
Y Offset:	0,00	1.1													
Snap Settings		1.2													
Grid Spacing:	10	1 14													
Rotation:	0														0
0.00.00		_	20:00:00		00:00:04			00:00:06			80:00:00			00:00:10	
notion.															
20 Shadow															

(Obrázek č. 107

Vlevo nahoře je implicitně nastavena v kategorii *2D Shadow* černá barva jako stín, což však není problém ji změnit v položce *Color*, zejména pak jestli máme jako podklad celé kompozice pozadí tmavé barvy. Tím se nám přidal ke každému klipu v kompozici stín, jehož vlastnosti můžeme samozřejmě v uvedeném okně měnit a to průhlednost, úhel zobrazení apod. Je zde také možnost zatržením *2D Glow* vytvořit kolem každého klipu barevný rám, ale podle mého názoru by již celá kompozice byla jako omalovánka. Já osobně jsem si ale na začátek každého klipu udělal klasickou roztmívačku s tím, že u tracku č. 3 jsem udělal nejmenší a postupně až ke tracku č. 7 tento fade zvětšoval, čímž jsou v kompozici a při samotném přehrávání postupně zobrazovány všechny tyto klipy. Screen celkového projektu můžete vidět na obrázku č. 108.



(Obrázek č. 108
Tak jsme se dostali na závěr dnešního dílu. Výše uvedenými postupy můžeme jak jsem se již v úvodu zmínil, vytvořit z jednotlivých klipů i krychli nebo kvádr a to přizpůsobením v jejich samostatných Track Motion jako 3D do pozice jednotlivých stran, který nakonec vytvořením prázdné stopy jako Parent Track Motion bude např. rotovat. Nesmíte ale přitom zapomenout, že strany obrazce a tudíž jeho celkový tvar jsou dány poměrem stran klipů. Pro krychli by bylo zapotřebí klipy nejprve ořezat do ratia 1:1.

10. Text Masking, Pan/Crop

- 10.1 Text Masking (Maska textu)
- 10.2 Text Mask Flying (Pohyb masky textu)
- 10.3 Pan/Crop (Ořez)
 - 10.3.1 Vysvětlení + základní práce v Pan/Crop
 - 10.3.2 PIP pomocí Pan/Crop

10.1 Text Masking

V dnešním díle se podíváme na odmaskování textu, tudíž textového titulku. Vysvětlovali jsme si již podobnou možnost v kapitole 6.6 návodu a to v posledním odstavci ve formě Poznámky. Jednalo se o zprůhlednění barvy titulku s nastavením alpha na 0%, avšak pozadí muselo být v tomto případě nastaveno na 100%. To, co si budeme vysvětlovat v dnešním díle, je zprůhlednění textu nezávisle na pozadí. Vytvoříme si 2 video tracky a hned také Loop region, který nám bude určovat délku naší kompozice. Klikneme pravým tl. myši do horního tracku v Loop regionu a z nabídky zvolíme Insert Text Media. Přesně podle délky Loop regionu se vytvoří v timeline event titulku, s otevřením editačního okna, kde si napíšeme znění titulku s použitím velikosti a druhu fontu (já jsem zvolil velikost 100 a font pod názvem Eras Bold ITC). Editační okno zavřeme. Následně si do stejného časového místa Loop regionu spodního tracku vložíme z HDD našeho PC nějaké animované pozadí nebo použijeme nějaké statické z kategorie Noise Texture na záložce Media Generators, které si můžeme samozřejmě zanimovat způsobem, uvedeným v kapitole 6.3 návodu. Poté změníme v záhlaví tracku našeho animovaného pozadí z Make Compositing Parent na Make Compositing Child. Tím jsme podřídili tento dolní track č. 2 hornímu tracku č. 1. Přesuneme se do záhlaví tracku č. 1 a po kliknutí na Compositng Mode vybereme z nabídky Multiply (Mask). V této chvíli můžeme v Preview-náhledu Vegasu sledovat při přehrávání náš titulek, v němž jde vidět naše animované pozadí. Černá barva v Preview je v této chvíli zcela průhledná, kterou Vegas zobrazil automaticky jako černou. Vytvoříme si proto další video track č. 3 a do stejné časové úrovně Loop regionu si vložíme nějaké další animované pozadí, které se nám v náhledu již zobrazí a náš titulek je tedy zobrazen na něm. Tato kompozice je opravdu efektní, zejména při zvolení vhodného fontu, velikosti a animovaných, barevně sladěných pozadí. Náš textový titulek tak mění různě barvy v závislosti na našem background. V celé kompozici jsem si zvolil pro textový titulek pozadí tmavší, které mění různě barvy a jako celý podklad do tracku č. 3 obluhu s bílými oblaky. Kompletní kompozice je na obrázku č. 109.



(Obrázek č. 109)

10.2 Text Mask Flying

V minulém díle jsme se v kapitole 9.3.3 naučili vytvářet složitější kompozici pomocí Parent Child a tuto také v této dnešní kapitole využijeme ke zkombinování s kompozicí, kterou jsme si také v dnešní kapitole Text Masking vytvořili. Vzhledem k tomu, že jsem si kompozici z minulého dílu nezálohoval a neuložil do projektového souboru .veg, tak jsem si vytvořil pro tento účel kompozici podobnou, tudíž ať

Vás nemate, že je jiná. Součástí kompozice v kapitole 9.3.3 byla tedy 4 animovaná pozadí, jejichž umístění bylo v 3D včetně nastavení úhlu zobrazení v Parent Motion. Nad celou kompozicí byl ještě další track, který byl v celé kompozici jako nejhořejší, tudíž číselně jako první, pomocí něhož jsme určili celé kompozici Shadow-Stín. Tento track si však pro náš následující návod smažeme. Budeme tedy tuto kompozici označovat jako kompozici č. 1. Nyní na ni navážeme vytvořením Text Masking podle kapitoly 9.1 viz. shora a to s přidáním pouze tracku pro titulek a animované background, které bude součástí masky titulku (bude v titulku vidět), kdy nové tracky pro titulkovou kompozici budeme vytvářet nad všemi ostatními tracky. Přidali jsme si tedy 2 nové tracky s titulkem a 1 animovaným pozadím, u nehož jsme změnili Make Compositing Parent na Make Compositing Child a u titulku jsme v Compositing Mode vybrali Multiply (Mask). Do celé kompozice si však přidáme ještě další video track, který bude v této chvíli zcela nahoře, pomocí něhož vytvoříme dráhu titulku v 3D. Pomocí kl. CTRL si označíme track č. 2 (titulek) a č. 3 (pozadí titulku) a v záhlaví tracku č. 2 změníme Make Compositing Parent na Make Compositint Child, čímž jsme podřídili track č. 2 a 3 tracku č. 1. V záhlaví tracku č. 1 aktivujeme tl. Parent Motion, čímž se otevře editační okno a v němž změníme Compositing Mode na 3D Source Alpha. Přesuneme si jezdce kursoru v keyframe tracku tohoto editačního okna na začátek kompozice a poté v editačním podokně Top (jedná se o půdorysný pohled – shora) uchopíme krychli a posuneme ji ve směru dolů (v ose Z), tudíž z nárysného (čelního) pohledu ve směru k sobě. Titulek tak budeme pozorováním v Preview okně zvětšovat až do pozice mimo viditelnou oblast. Tím se nám uložili provedené změny do keyframu č. 1 v keyframe tracku tohoto editačního okna. Následně si přesuneme v keyframe tracku kurzor jezdce do cca poloviny délky titulku a zpětným posouváním krychle v podokně *Top* ve směru nahoru v ose Z jej vrátíme do cca původní polohy, popř. částečně za tuto pozici. Jde to jednoduše i tak, že klikneme v kterémkoliv editačním podokně pravým tl. myši a z nabídky vybereme Restore Center. Zpětným návratem klipu do původní pozice v 3D se nám v keyframe tracku vytvořil další keyframe č. 2, který obsahuje informace o této změně a cílem celého efektu je vlastně zoom titulku. Takto budeme mít vlastně vytvořením nových 3 tracků novou kompozici, kterou budeme považovat za kompozici č. 2. Po vytvoření této kompozice si přidáme do celého projektu další video track, který necháme zcela nahoře jako track č. 1. Poté si pomocí tl. SHIFT nebo CTRL označíme záhlaví tracků č. 2 – 9 (celá kompozice č. 1 a 2) a v tracku č. 2 změníme Make Compositing Parent na Make Compositing Child, čímž dojde k podřízení obou kompozic tracku č. 1, který bude sloužit pro vytvořením Shadow-Stínu pro obě kompozice. Proto si také v jeho záhlaví otevřeme tlačítkem Parent Motion editační okno, ve kterém si vlevo dole u keyframe tracku zatrhneme 2D Shadow. Dosáhli jsme tak stínu jako pro animovaná letící pozadí, tak i pro titulek najednou. V případě 2. keyframu kompozice č. 2 je důležité umístit titulek v ose Z třeba i za původní pozici dozadu tak, aby nám procházel přes jednotlivá letící animovaná pozadí, která jsou součástí kompozice č. 1. Nezapomeňte, že posouváním keyframu č. 2 vlevo zrychlujeme a vpravo naopak zpomalujeme zoom titulku. Celá kompozice viz. obrázek č. 110.



(Obrázek č. 110)

10.3 Pan/Crop

10.3.1 Vysvětlení + základní práce v Pan/Crop

V této kapitole si vysvětlíme možnosti ořezu fotografií, které se vkládají do projektu. Tato funkce však slouží i pro ořez video klipů, vytvoření masky jako ve fotoprogramech apod. Pro začátek si do video stopy vložíme nějakou fotografii, která nám vytvoří event. Zcela u pravého okraje zobrazeného eventu je ikona s bublinovým názvem *Event Pan/Crop*. Touto ikonou spustíme a otevřeme editační okno *Event Pan/Crop*, které je podobné všem ostatním ve Vegasu a to pro editaci VideoFX, Transitions apod. Důležité je zde editační podokno se zobrazenou fotografií a s pozičním rámem ve formě čárkovaného obdélníku, který slouží právě pro ořez obrazu pomocí záchytných bodů v rozích a ve středu každé jeho strany. Uchopením těchto bodů a tažením myší tak provádíme zmenšení celého rozměru fotografie. Je samozřejmé, že pro ořez je zapotřebí tahat ve směru ke středu. Pokud budeme naopak tahat na opačnou stranu, tudíž excentricky, dochází k vytvoření tzv. PIP nebo-li obrazu v obraze. Již jsme si v kapitole 8.2 vysvětlovali, jak tento PIP vytvořit pomocí *Track Motion*, ale v daném případě jsme tímto způsobem prováděli PIP pro celý track-stopu. Pokud budeme chtít vytvořít PIP jen pro určitý klip, tak je každopádně vhodnější to udělat pomocí Pan/Crop. Všimněme si, že zcela podél levého okraje jsou vertikálně k dispozici tlačítka, jejichž funkci si vysvětlíme od shora dolů:

- Show Properties – zobrazení vlastností eventu

- Normal Edit Tool - normální nástroj pro úpravy

- *Zoom Edit Tool* – změna kurzoru v nástroj lupy pro zvětšení náhledu v editačním podokně levým tlačítkem myši a naopak pro zmenšení náhledu použitím pravého tl. myši,

 - Enable Snapping – aktivace magnetického přichycení při uchopení objektu v editačním podokně při změně pozice podle zobrazené mřížky

- Lock Aspect Ratio – Uzamčení poměru stran (implicitně je tato funkce aktivována)

- *Size About Center* – Změna rozměru-velikosti symetricky do středu (implicitně je tato funkce aktivována)

- Move Freely – volný pohyb v ose X a Y, přepnutím se zobrazí 2 horizontální protilehlé šipky s volným pohybem v ose X (pohyb v ose Y je uzamčen), dalším přepnutím se zobrazí 2 vertikální protilehlé šipky s volným pohybem v ose Y (pohyb v ose X je uzamčen).

Z výše uvedených tlačítek jsou důležitá převážně *Lock Aspect Ratio* a *Size About Center* a to zejména při provádění ořezu uchopením za body, které jsou součástí pozičního rámu, viz. obrázek č. 111. Zmenšením prostě dochází k ořezu toho, co je mimo tento poziční rám, přičemž uchopením myší uvnitř plochy jej můžeme jednoduše přesouvat a nasměrovat tak diváka na objekt, který má být dominantou snímku nebo klipu.



(Obrázek č. 111)

Tento postup je vlastně totožný s postupem vytváření PIP viz. kapitola 8.2, o kterém zde již byla řeč. Vně pozičního rámu se nachází také kruh pro změnu úhlu snímku. Stačí proto uchopit za něj a otáčet. Jen pro upřesnění se jedná o změnu natočení snímku ve 2D.

Pro práci můžeme také využít nabídky, která se nám zobrazí při kliknutím pravým tl. myši do editačního pole s následujícími funkcemi:

Restore – dojde ke zrušení veškerých provedených změn včetně změny rozměru Center – dojde k přesunu pozičního rámu přesně do středu se zachováním jeho rozměru Flip Horizontal – dojde ke zrcadlového převrácení snímku v ose X Flip Vertical – dojde ke zrcadlového převrácení snímku v ose Y Match Output Aspect – nastavení poměru stran podle projektu Match Source Aspect – nastavení poměru stran podle původního poměru snímku

Editujeme-li např. fotografii, která byla pořízena na výšku (výška je větší než šířka fotografie), tak při deaktivování tlačítka *Lock Aspect Ratio* u levého okraje editačního okna a změně poměru stran můžeme pomocí volby *Match Source Aspect* viz. výše vrátit poměr stran na původní podle originálního poměru naší fotografie.

Jistě jste si všimli, že součástí editačního okna Pan/Crop je také keyframe track pro změnu pozice s označením *Position* a pod ním s označením *Mask* v záhlaví. Pro dnešní díl použijeme pouze *Position*, neboť ten druhý si budeme vysvětlovat až v následujícím díle. Vytvoříme si proto jako názorný příklad opět jednoduchý PIP s animací.

10.3.2 PIP pomocí Pan/Crop

Vytvoříme si 2 tracky v timeline. Do horního importujeme fotografii a do spodního ve stejném časovém úseku nějaké animované či statické pozadí. Otevřeme si okno *Event Pan/Crop* pro náš snímek. Uchopíme roh pozičního rámu za záchytný bod a myší táhneme vně, čímž ve Preview můžeme pozorovat vytváření PIP-u. Snímek tak zmenšíme do požadované velikosti, následně uchopíme uvnitř jeho plochy a přesuneme na místo v obraze podle Preview. Na pozadí již v této chvíli máme viditelné naše pozadí animované či statické, které jsme importovali do tracku spodního. Pokud chceme fotografii

animovat ve 2D, stačí přesunout kurzor jezdce v keyframe tracku pro Position do některé z následujících pozic, např. do ³/₄ délky keyframe tracku, poté uchopíme opět poziční rám v editačním podokně a přesuneme jen na jinou pozici. V keyframe tracku se nám jako vždy díky změně vytvoří nový a v pořadí 2. keyframe, kterému navíc můžeme při kliknutí pravým tl. myši z výběru určit průběh dráhy. První keyframe, který se nachází zcela vlevo v keyframe tracku, si ještě přesuneme trochu doprava cca do ¼ délky. Co se týče umístění obou keyframů v ¼ a ve ¾ délky keyframu, tak bych se k tomu ještě vrátil. Od začátku časové osy až po 1. keyframe bude PIP stále stejný, bez animace, dále od 1. kevframu až po 2. kevframe bude animovaný změnou pozice a od 2. kevframu až po konec osy bude opět statický v nové pozici viz. obrázek č. 112. Tento způsob je dobré dodržovat a to zejména z důvodu, že pokud dojde ke změně nějakého klipu na náš uvedený PIP a animace začíná ihned od začátku jeho časové osv a délky, tak divák nestačí zaregistrovat celou počáteční kompozici a přechod z nějakého klipu na PIP není takový ostrý, ale chvilkovým statickým PIP-em pozvolný. Je to jako použití klipů s tzv. švenkem, což je přejíždění videokamerou v horizontálním směru, kdy při samotné editaci je vhodné na samém začátku i konci švenku ponechat kousek statického záběru např. po dobu 1 sec. Aby náš PIP byl trochu profesionálnější, otevřeme si v záhlaví tracku pro náš snímek editační okno Track Motion a v záhlaví jeho keyframe tracku dole vlevo můžeme zatrhnout 2D Shadow (stín) nebo 2D Glow (rám). Samozřejmě v horním levém sloupci, který obsahuje vlastnosti si můžeme vybrat v položce Color barvu tohoto stínu nebo rámu. Já osobně jsem si vybral pouze aktivování 2D Shadow (stín) s černou barvou. Celou kompozici isem ještě upravil v tomto editačním okně tak, že na počátečním prvním keyframu jsem ponechal implicitní nastavení, následně se přesunul v keyframe tracku přesunul na konec kompozice, kde jsem stín přesunul uchopením v editačním podokně myší vlevo. Tím jsem dosáhl toho, že průběhu PIP-u začíná s fotkou v levém dolním rohu a jeho stínem vpravo dole, následně se přesouvá do pravého horního rohu a stín rovněž mění svou pozici do levé spodní strany fotografie viz. snímek č. 112. Ještě bych podotkl, že pro přesnější nastavení můžeme využít jednotlivé buňky v zobrazených vlastnostech v levé polovině okna Pan/Crop zadáním konkrétních číselných hodnot. Nezapomeňme na to, že ve spojení změny poměru stran, velikosti fotkyzoom s např. Flip Horizontal a Flip Vertical s přiřazením změn na keyframech, které si k tomuto účelu vytvoříme, můžeme vytvořit opravdu kreativní podoby kompozic, které využijeme např. při vytváření slideshow z fotografií ve Vegasu. Pokud by se někomu z uživatelů více zamlouval kulatý či oválný tvar fotografie, stačí na event fotografie v timeline aplikovat ze záložky VideoFX filtr z kategorie Cookie Cutter, po otevření editačního okna si v řádku Shape vybereme předvolený tvar, můžeme nastavit i rozmazání okraje apod. Zde je však důležitá okolnost, že pokud máme pomocí keyframů v Pan/Crop předvolenu dráhu fotografie v PIP, tak podle nich musíme vytvořit a přizpůsobit keyframy (aby byly ve stejném časovém úseku) v keyframe tracku pro Cookie Cutter. Při použití Cookie Cutter se filtr aplikuje automaticky na střed náhledu, takže na obou keyframech je také zapotřebí uchopením editačního bodu v editačním okně změnit pozici filtru viz. obrázek č. 112.



(Obrázek č. 112)

Doporučení: Všeobecně je pro použití všech fotografií ve Vegasu doporučováno aplikovat na ně ze záložky VideoFX filtr Gaussian Blur a v něm nastavit hodnotu pro Vertical Range na 0,001-0,002. Dojde tak k mírnému rozostření fotografie, což však není při sledování na TV nijak postřehnutelné, ale je to vhodné pro odstranění trhaného pohybu fotografie či jejího blikání vlivem prokládání do formátu DVD-MPEG2. Tento filtr je vhodné aplikovat mimo jiné i na animované titulky.

To by bylo vše pro dnešní díl. V příštím se podíváme na odmaskování části klipu. Pokud by přece jen někdo z uživatelů Vegasu měl s něčím problémy, což se týká jakékoliv práce v něm, nechť se obrátí se svým dotazem na zdejší fórum, což platí samozřejmě po zaregistrování. Je zde dost lidí a mých kolegů, kteří Vám vyjdou vstříc. Ačkoliv je pro někoho registrace snad nějakou další přítěží, tak si myslím, že pro zaregistrované toto bude pozitivním přínosem, neboť fórum není zaměřeno jen na editaci videa, ale i na různé problémy ohledně PC, TV karet, Videokamer, Audia apod.

11. Masking (Masky)

- 11.1 Vysvětlení Bézier Masking
- 11.2 Jednoduchý Projekt Bezier Masking
- 11.3 Pohyb masky pohyb objektu
- 11.4 Obrazové kompozice pomocí masky
 - 11.4.1 Maska televizního monitoru
 - 11.4.2 Maska psaného textu-titulku
 - 11.4.3 Aplikace filtru na část videa s použitím masky
 - 11.4.4 Změna ostření (focus) pomocí masky

11.1 Vysvětlení Bezier Masking.

Bézierovy křivky jsou nástrojem, jak v grafických editorech či jiných programech vykreslovat zakřivené linky. Jsou obvykle reprezentovány skupinou bodů, z nich každé dva reprezentují tečnu. V kapitole 10 jsme se naučili využívat funkci Pan/Crop. Jistě jste si mnozí všimli, že při otevření editačního okna Pan/Crop je součástí záhlaví keyframe tracku položka Mask. Co to znamená? Znamená to, že pomocí ořezu můžeme ve video obraze vymezit nějaký uzavřený objekt, jehož okolí se stane průhledným nebo také naopak, tudíž se stane průhledným samotný objekt a okolí bude viditelné. K vymezení konkrétního objektu se používají tzv. Bézierovy křivky a ti, kteří mají zkušenosti s např. profesionálním fotoprogramem Adobe Photoshop nebo Corel PaintShop Pro, jistě ví, o čem bude řeč. Jinak se opět využívá tzv. alpha kanálu. Jednoduše řečeno: Máme např. video záběr sličné děvy v plavkách, jak se ležící na lehátku opaluje na slunci. Pomocí ořezu v Mask ji ohraničíme v obraze jako objekt včetně lehátka a vše, co je kolem, zprůhledníme a pozadí nahradíme snímkem s třpytivými odlesky slunečních paprsků zasněžené Antarktidy :). Vzhledem k tomu, že bohužel nemám k dispozici takovéto záběry, což nebude mít většina z Vás, tak si uděláme jednoduchý projekt, který je popsán v následující kapitole 11.2. V další kapitole 11.3 je popsán pohyb masky a pro něj jsem použil statický záběr-foto basketbalového míče s barevným pozadím a dále záběr-foto s jiným pozadím. Masky je možné aplikovat na již zmíněné statické snímky-fotografie, video a jejich objekty. Samozřejmě jednoduchou záležitostí pro nás bude dělat masku na objekt, který se nijak nepohybuje. V opačném případě se musí maska upravovat podle pohybu tohoto objektu a je to tudíž i pracnější. Někdo může namítat, proč Vegas nějakým způsobem nesleduje pohybující se objekt a automaticky nepřizpůsobí pohybu automaticky také masku. Nesmíme ale zapomenout, že Vegas je editační program a nikoliv postprodukční a tudíž takovýto ořez pohybujícího se objektu se dělá zřídka, alespoň co se klasických filmových projektů týče. Z tohoto důvodu, což vlastně využívají i profesionální studia při tvorbě velkofilmů, se využívá při natáčení jednobarevné pozadí (např. zelená, modrá) za snímanými objekty, přičemž pozadí se následně odmaskují jednoduše v editačním softu za použití filtrů, což je rozhodně méně pracné. Natáčení scén tímto způsobem se také objevuje často v bonusových materiálech na DVD discích.



11.2 Jednoduchý Projekt Bezier Masking

V úvodu si představíme základy práce pomocí *Mask*. Vytvoříme si ve Vegasu 2 stopy a do obou vložíme nad sebe nějaká 2 videa nebo fotografie.

U horního eventu otevřeme editační okno Pan/Crop a v levém dolním rohu v záhlaví keyframe tracku zaškrtneme položku *Mask*, čímž se jeho keyframe track aktivuje. Všimneme si, že po levé straně panelu nástrojů se nám změnila editační tlačítka, mezi nimiž můžeme procházet pomocí kl. D, na jiná viz. bublinová nápověda a to:

- Normal Edit Tool normální editační nástroj
- Anchor Creation Tool nástroj vytvoření bodu kotvy
- Anchor Deletion Tool nástroj smazání bodu kotvy
- Split Tangent Tool nástroj pro rozdělení tečny
- Zoom Edit Tool nástroj pro zoomování náhledu při editaci v editačním okně
- Enable Snapping aktivace magnetického přichycení při editaci k mřížce
- Move Freely (X or Y)- volný pohyb pouze v ose X nebo Y nebo současně v ose X i Y

Další tlačítka jsou stejná jako v základní editačním prostředí okna Pan/Crop. Po aktivování Mask použijeme tlačítko Anchor Creation Tool (kurzor myši se změní v ikonu špičky redispera), kdy v editačním okně klikneme levým tlačítkem myši někde v ploše snímku. V tomto místě se nám vytvoří bod kotvy. Jeho součástí je nástroj pro tvorbu Bézierových křivek, což jsou 2 ramena ve formě úseček, které ale v této chvíli nejsou viditelné. Kurzor myši se nám poté při jeho přiblížení na tento bod změní do tvaru úhlu. Klikneme v ploše myší do jiného místa, v němž se vytvoří další bod kotvy. Mezi oběma body tak vznikne úsečka. Pokud klikneme na tento druhý bod a budeme tahat, dojde k zobrazení oboustranných ramen ve formě úseček a při tažení můžeme pozorovat, že se vytváří Bézierovy křivky (rovná úsečka mezi oběma body kotvy dostává tvar tangenty). Na koncích obou úseček jsou menší záchytné koncové body. Po vytvoření křivky kurzor pustíme. Pokud klikneme na kterýkoliv z koncových bodů obou úseček, dojde ke zrušení jejich vzájemné přímkové závislosti pro editaci. Kliknutím tedy uvolníme pro nezávislou editaci koncový bod, k němuž je přivrácena vytvořená Bézierova křivka. Uchopíme jej a pohybem jakýmkoliv směrem určujeme Bézierově křivce rovněž konkrétní tvar. Pro zrušení Bézierovy křivky aktivujeme vlevo tlačítko Split Tangent Tool a klikneme na středový-hlavní bod kotvy, u něhož jsme Bézierovu křivku vytvářeli. Stejným způsobem, kterým jsme vytvořili první 2 body kotvy vytvoříme další bod, aby nám vznikl z úseček mezi nimi pravý úhel a pokračujeme takto až do úplného tvaru čtverce nebo obdélníku, záleží,

do jakého obrazce jste body vytvářeli. Když budeme mít celkem 4 body-vrcholy obrazce se 3 stranami, tak pro jeho uzavření stačí kliknout kurzorem myši na bod kotvy, který jsme vytvořili jako první v pořadí (uzavření objektu, vytvořeného pomocí bodů kotvy, je znázorněno kurzorem se špičkou redispera s malým znaménkem +). Nyní se přesuneme do panelů nástrojů vlevo, konkrétně do nastavení pro Path a zkontrolujeme, co máme zadáno v položce Mode. Pokud jsme zde měli již od prvopočátku zadáno Positive, tak při uzavření uvedeného obrazce pomocí vytvořených bodů kotvy můžeme v okně Preview Vegasu pozorovat, že ta část obrazu, která je součástí obrazce, je viditelná, kdežto vše okolo něho se zprůhlednilo a je tedy vidět pozadí ze spodní videostopy. Pokud změníme v Mode položku na Negative, dojde k opačnému efektu, tedy zprůhlednění plochy vytvořeného obrazce a viditelné bude vše, co je kolem něj. Při zadání Disable je zobrazení masky deaktivováno. Pokud tedy zjistíme, že zde máme Disable, změníme zadání na Positive. Po vytvoření všech bodů kotev jsou v této chvíli všechny aktivní (body jsou graficky plné) a pokud je chceme samostatně editovat např. posouváním a vyrovnáním spojnic mezi nimi, tak klikneme pravým tl. myši na kterýkoliv z nich a zadáme z výběru Deselect –Path, čímž dojde k deaktivaci všech bodů kotvy (nejsou viditelné) a je zobrazena pouze zvolená dráha obrazce. Poté v levém panelu aktivujeme tl. Normal Edit Tool, klikneme v editační ploše cca v místě, kde se nachází bod, který chceme upravit. Okamžitě dojde k zobrazení všech bodů kotvy obrazce s tím, že aktivní bude pouze ten jeden, který ihned uchopením myší můžeme posouvat. V této chvíli již stačí jen vždy kliknout na příslušný bod kotvy a tento editovat. Pokud chceme mít aktivní 2 body kotvy a spojnici mezi nimi, tudíž tuto posouvat celou, stačí kliknout přímo na spojnici. Takhle si vlastně upravíme náš tvar do správného obdélníku s perfektně rovnými stranami. Z tohoto také vyplývá, že pokud máme aktivní (plně vybarvené body kotvy), můžeme tak pohybovat všemi body najednou a usměrnit tak pozici masky. Pokud chceme vytvořit např. u jednoho z bodů kotvy Bézierovu křivku a

zaoblit tak 1 stranu obrazce, označíme příslušný bod, v levém panelu nástrojů aktivujeme tl. *Anchor Creation Tool*, uchopíme tento bod myší a tažením vytvoříme ramena do délky podle toho, jak velkou potřebujeme udělat v tomto místě tangentu-oblý tvar. Následně klikneme na konec ramene, čímž označíme pro editaci pouze tento bod a uchopením s posunem do stran upravíme Bézierovu křivku pouze pro tuto stranu.

V mém případě a to dle obrázku č. 114 jsem vytvořil tangentu pro pravý horní roh obrazce obdélníku tažením ve směru vpravo se zachováním horizontální polohy pro ramena bodu kotvy. Vytvořil se tak nepravidelný tvar Bézierovy křivky z celé pravé části obrazce. Následně jsem aktivoval kliknutím na koncový bod pravého ramene pouze tuto úsečku a tažením dolů jsem vytvořil symetrickou tangentu přesně ke středu, čímž došlo vlastně k vytvoření radiusu pravé strany obrazce masky.

Pokud chceme, aby obrys obrazce a vlastně maska neměl tak ostré hrany, tak se přesuneme do levého nástrojového panelu, kde v kategorii *Path* musíme mít v položce *Anti alias* hodnotu *Yes*. Znamená to rozmáznutí okraje masky s jemným přechodem. V položce *Opacity* zadáváme průhlednost našeho obrazce a v položce *Feather Type* stanovujeme způsob Antialiasingu masky a to s hodnotami: *None* – žádný

In – rozmazání dovnitř obrazce

Out – rozmazání vně obrazce

Both – rozmazání jak *In* tak i *Out* (na obě strany okraje masky stejně)

Pro položku Feather již zadáváme konkrétní hodnotu-stupeň Antialiasingu-rozmazání. Čím větší hodnota, tím samozřejmě větší rozmáznutí okraje masky.

Vytvoření základní masky s použitím Bézierovy křivky je na obrázku č. 114.



(Obrázek č. 114)

Podle tohoto obrázku také můžete vidět, jak jednoduchým způsobem vytvořit barevné pozadí pro titulek. Pokud použijete masku na pozadí animované, tak toto bude pod titulkem animované tudíž také. Samozřejmě vytvoření samotného textového titulku je již věcí vytvoření další stopy a titulkového eventu ve zcela horní stopě nad všemi ostatními stopami.

11.3 Pohyb masky – pohyb objektu

Z nadpisu této kapitoly vyplývá, že vytvořené masce můžeme také dát pohyb a jak jinak, než za pomocí již nám známých keyframů, které samozřejmě musíme vytvářet v keyframe tracku pro *Position*, nikoliv pro *Mask*. Nejprve si však musíme připravit masku pro nějaký objekt a teprve poté mu vdechneme pohyb.

V této chvíli využijeme již mnou v samotném úvodu zmíněné 2 fotky barevného pozadí, kdy 1 je s basketbalovým míčem, kterou budu označovat jako č. 1 a druhé je jen s barevnými odstíny bez nějakého konkrétního objektu pod č. 2. Vytvoříme si ve Vegasu 2 videostopy. Do horní stopy vložíme snímek č. 1 s objektem, na který chceme použít masku (v mém případě snímek s balónem) a do dolní stopy do stejného časového úseku druhý snímek s pozadím, které nahradí odmaskované pozadí ze snímku s balónem. Kurzor jezdce v timeline posuneme na začátek obou eventů. U eventu č. 1 si otevřeme editační okno *Pan/Crop*. V záhlaví keyframe tracku označíme pro založení masky *Mask*, v levém panelu s editačními tlačítky aktivujeme *Anchor Creation Tool* se značkou redispera. Následně vytvoříme masku kolem objektu, v mém případě po obvodu balónu. Pokud se jedná o objekt, který má

oblé tvary, můžeme masku vytvořit buď postupným přidáváním bodů kotev po celém jeho obvodu, popř. na obvodu vytvořit pouze základní body, to vše s uzavřením celé masky, přičemž u základních bodů použijeme Bézierovy křivky, pomocí nichž tažením ramen bodů kotvy dáme spojnicím oblý tvar a tak ho přizpůsobit oblým křivkám maskovaného objektu. V mém případě a pokud to někdo zkouší na nějakém kruhovém objektu, tedy vytvoříme pomocí *Anchor Creation Tool* na obvodu balónu 4 základní body v každé ¹/₄. Maska má v této chvíli samozřejmě pouze čtvercový tvar. Poté kliknutím pravým tl. myši na některý z bodů z nabídky vybereme *Deselect Path*, čímž dojde k deaktivaci všech bodů kotvy a v editačním okně nám zůstane jen obrys masky. V levém panelu změníme nástroj na *Normal Edit Tool*, klikneme myší v editačním okně v místě jednoho z vrcholů obrazce (v mém případě horním), čímž se opět zobrazí všechny body kotvy, avšak s již aktivním tím, kde jsme klikli. Nyní chceme v tomto bodě vytvořit Bézierovu křivku, proto v levém tlačítkovém panelu zvolíme nástroj *Split Tangent Tool*, uchopíme námi editovaný bod a táhneme do strany s vytvořením tečny našeho objektu až do takové míry, aby nám kopíroval jeho obvod viz. obrázek č. 115.



(Obrázek č. 115)

Poté se přesuneme na spodní bod, který nebudeme nejprve označovat, ale přímo jej uchopíme a tažením vytváříme Bézierovu křivku pro spodní polovinu objektu stejným způsobem. Takto postupujeme, pokud nebude výsledek vytvořením Bézierových křivek pouze u těchto 2 bodů dostačující i u ostatních zbývající 2 postranních bodů. Pokud bude zapotřebí upravit křivku jen na 1 straně bodu kotvy, stačí uchopit koncový bod ramene tangenty a tažením či posouváním takto křivku masky editovat. Výsledek s použitím pouze 4 záchytných bodů kotvy je na obrázku č. 116.



(Obrázek č. 116)

Druhý způsob, který je trochu pracnější, což však nechám na subjektivním zhodnocení uživatele, je ten, že maska se vytvoří již zmíněným ořezem obvodu objektu-míče pouze vytvořením jednoduchých bodů kotvy nástrojem *Anchor Creation Tool*. Po zvolení tohoto nástroje tedy klikáme postupně po celém obvodu objektu a masku uzavřeme. Zde je oproti předchozímu způsobu s Bézierovými křivkami nevýhoda v tom, že vlastně spojnice mezi body kotvy jsou přímé úsečky a proto čím více bodů po

obvodě vytvoříme a v kratší vzdálenosti od sebe, tím více bude maska kopírovat obvod kruhu-míče viz. obrázek č. 117. Je zde také možnost samostatně editovat každý bod kotvy nezávisle na ostatních a to tak, že deselektujeme přes pravé tlačítko myši všechny, které jsou v dráze masky, zvolíme nástroj *Normal Edit Tool* a klikneme přibližně v místě, kde se nachází bod, který chceme editovat.



(Obrázek č. 117)

Pomůcka: K průběžné editaci můžeme využít také klávesnici a to tl. SHIFT, kdy při jeho držení při zvoleném nástroji normální editace můžeme takto označit několik bodů kotvy a tyto najednou hromadně editovat např. posunem. Při stisknuté klávese CTRL měníme mezi sebou nástroje Normal Edit Tool a Split Tanget Tool. Pokud použijeme kl. Alt, tak aniž bychom měli aktivovány všechny body kotvy, posouváme celou masku v obraze.

Takže masku jsme si vytvořili. Následně se pustíme do jejího pohybu, čí spíše řečeno pohybu celého snímku. V otevřeném editačním okně Pan/Crop označíme v záhlaví keyframe tracku položku *Position*, která bude sloužit pro změnu pozice snímku. V keyframe tracku se přesuneme na začátek (1. keyframe). Zkontrolujeme si, zda-li v levém tlačítkovém panelu máme aktivovánu funkci *Lock Aspect Ratio*, což bude důležité pro toho, kdo chce objekt zmenšit nebo zvětšit. Uchopíme roh obrazu v editačním podokně a táhneme vně nebo dovnitř obrazu, čímž objekt zvětšíme nebo zmenšíme. Samozřejmě si jej uchopením někde ve středu obrazového rámce můžeme přesunout na námi požadované jiné místo. Pak se v keyframe tracku přesuneme např. na konec klipu, uchopíme opět v ploše obrazový rámec a přesuneme na jiné místo. V keyframe tracku se tak vytvořil další 2. keyframe. Takhle můžeme nadefinovat v keyframe tracku objektu různou dráhu podle naší kreativity, včetně zmenšení či zvětšení na keyframech.

Trochu složitější je to ale v případě, pokud potřebujeme, což je zrovna můj případ a požadavek, aby objekt, ořezaný pomocí masky (míč), kromě pohybu také rotoval přesně kolem svého středu. Pokud se v případě snímku s míčem jedná o statický snímek či video, které je v PAR-Pixel Aspect Ratio (poměr stran) např. 4:3 nebo 16:9, musíme snímek přizpůsobit do čtvercového poměru stran. Proto si v eventu s míčem otevřeme okno *Pan/Crop*, aktivujeme v záhlaví keyframe tracku *Position*, samozřejmě si zkontrolujeme, zda-li jsme na jeho začátku a také, máme-li de-aktivován *Lock Aspect Ratio*. Poté si obrazový rámec v editačním podokně upravíme do čtvercového tvaru a tak, aby objekt-míč byl v jeho středu a strany čtverce tvořili s mírným odstupem jeho tečny viz. obrázek č. 118.



(Obrázek č. 118)

Automaticky při této úpravě dojde ke zvětšení objektu v okně Preview. Okno Pan/Crop uzavřeme, přesuneme se do záhlaví tohoto tracku a zde aktivujeme editační okno Track Motion. V záhlaví keyframe tracku zkontrolujeme, že je aktivován keyframe track pro Position a kurzor jezdce se nachází na začátku klipu. V editačním podokně uchopíme roh obrazového rámce a tažením do jeho středu objekt zmenšíme na námi požadovanou úroveň, poté uchopíme myší obrazový rámec někde v jeho ploše a přesuneme na požadované místo (v mém případě do levého spodního okraje). Poté si aktivujeme v horním Toolbar tohoto editačního okna tlačítko Prevent Movement pro uzamčení pohybu pro osu Y, v keyframe tracku se přesuneme na konec klipu, uchopíme rámec obrazu v editačním podokně a přesuneme jej do pravého dolního rohu, čímž se vytvoří další keyframe. Díky uzamčení osy Y bude dráha objektu přesně v horizontální linii. To ale není vše. Zůstaneme pozičně na tomto 2. keyframu, položíme kurzor myši na kružnici, která je součástí obrazové rámce a pohybem myší po kružnici stanovíme rotaci našeho objektu kolem své osy. Můžeme takto objekt "zatočit" třeba i 10x. Čím více otočení, tím je rotace rychlejší. Je však vhodnější počet otočení přirozeně přizpůsobit délce dráhy objektu. Nyní si můžeme projekt přehrát a vidíme náš výsledek. Navíc můžeme také změnit dráhu objektu z přímkové na sinusoidní vytvořením nových keyframů mezi prvním a posledním keyframem, na nichž se pouze změní pozice objektu nahoru nebo dolů. Vznikne tak z toho skákající, přirozeně se odvalující míč. Výsledek s editací v Track Motion je na obrázku č. 119



Poznámka: V případě, že chceme, aby míč byl na začátku i na konci celé scény zobrazen chvíli na ve statické pozici, tak si v záhlaví tracku stačí rozkliknout v levém dolním rohu značku Expand Track Keyframes, čímž se nám rozbalí keyframe tracky pro Mask apod. Levý a v pořadí první keyframe uchopíme myší a přesuneme jej vpravo do cca 1/3 délky klipu a pravý v pořadí druhý keyframe přesuneme naopak vlevo do ³/4 délky klipu. Tím zaručíme objektu na začátku a na konci chvilkovou statickou pozici. Samozřejmě lze takto umístění obou keyframů nastavit přímo v editačním okně Track Motion.

Když jsme společně došli až do tohoto stádia, tak využijeme naší kompozice k tomu, že postupným odvalováním míče se bude zobrazovat textový titulek (jakoby se odvalovaním za míčem vytvářel). Vytvoříme si proto ještě 1 nový video track, který ale přesuneme pod track s eventem míče nebo chceteli Vašeho objektu, tudíž bude jako track č. 2. Pro lepší práci si rozklikneme v záhlaví tracku č. 1 Expand Track Keyframes viz. poznámka výše. Levým tl. myši klikneme v tracku pro titulek v místě, kde nám začíná rotace míče, tudíž v čase 1. keyframu. Po přesunutí kurzoru jezdce timeline na toto místo vložíme přes pravé tl. myši titulek volbou Insert Text Media z nabídky. Otevře se okno pro editaci titulku, kde si na záložce Edit zadáme titulkový text (já jsem zvolil "Sportovní zpravodajství"), velikost a typ fontu, dále se přesuneme do záložky Placement, kde v náhledovém okně uchopíme titulek a pozorováním okna Preview jej přesuneme tak, aby jeho začátek byl schován za naším objektem-míčem a to cca v jeho středu. Na dalších záložkách si případně můžeme nastavit obrys titulku, jeho stín apod. Následně si okno pro editaci titulku zavřeme, otrimujeme si konec eventu podle délky eventu s míčem a pozadím. Kurzor jezdce si v timeline s titulkem posuneme až na místo, kde nám začíná event titulku. Aktivujeme *Pan/Crop* tohoto eventu, kurzor jezdce je na začátku keyframe tracku a pro tento keyframe si také vytvoříme masku pro titulek. Nejprve samozřejmě v záhlaví keyframe tracku zatrhneme Mask a zároveň jej tak aktivujeme pro editaci. V levém toolbar aktivujeme tl. Anchor Creation Tool a klikáním v editačním podokně si kolem titulku vytvoříme obdélníkovou masku vytvořením pouze 4 bodů kotvy. V levém nástrojovém panelu bychom měli mít v kategorii *Path* v řádku *Mode* hodnotu *Positiv*. Pozice bodů kotvy si můžeme dodatečně také upravit. Kdo četl od začátku, ví již jak na to. Kdo nikoliv, má smůlu a pokud se chce ve Vegasu něco naučit, nechť nečte mezi řádky ;). Poté uchopíme myší táhlo jezde kurzoru v keyframe tracku a posuneme jej až na místo, kde nám míč zakrývá již konec titulku (poslední písmeno bude cca ve středu míče, stejně jak jsme to dělali na začátku). V keyframe tracku pro Mask klikneme 2x levým tl. myši, čímž se nám vytvoří keyframe, který nám vlastně určuje, že titulek v tomto místě bude viditelný. Vrátíme se zpět na keyframe č. 1-označíme jej. V levém nástrojovém panelu bychom měli mít aktivován nástroj Normal Edit Tool. Klikneme si 1x na pravou úsečku-stranu obdélníku masky, čímž se nám aktivují oba její body kotvy, tudíž pravý horní i dolní, uchopíme 1 z nich a tažením vlevo až těsně k levé straně obdélníku masky titulek zamaskujeme, přičemž vzhledem k tomu, že máme oba kotvy aktivovány, posouvá se celá pravá strana masky. Následně si výsledek můžeme přehrát v Preview. Z této kompozice plyne, že od 1. keyframu se nám postupně odmaskovává titulek až ke keyframu č. 2. Pozice pravého okraje masky titulku byly pro oba keyframy přizpůsoben

tak, aby byly vždy ve středu míče a vzhledem k tomu, že event samotného objektu-míče je nad stopou s titulkem, dochází tak k zobrazování písma za ním. Toto můžete sledovat také manuálním posouváním kurzoru jezdce v keyframe tracku při otevřeném okně *Pan/Crop* pro titulek. Kompozice je na obrázku č. 120.



11.4 Obrazové kompozice pomocí masky

V této kapitole si ukámežeme, jak se dá maska využít k některým z obrazových kompozic.

11.4.1 Maska televizního monitoru

V timeline si vytvoříme 2 video tracky. Do horního importujeme buď video nebo statický snímekfotografii, jejichž součástí je televize, LCD monitor, plátno apod., na jejichž zobrazovací ploše budeme chtít zobrazit a přehrávat námi později vybrané video. V timeline si kurzor jezdce přesuneme na začátek klipu. V eventu klipu si aktivujeme editační okno Pan/Crop, zatrhneme vlevo dole Mask, v levém nástrojovém panelu aktivujeme Anchor Creation Tool a v editačním podokně pomocí kurzoru redispera vytváříme postupně body kotvy přesně podle obrysu monitoru-zobrazovací plochy TV. Dráhu bodů kotvy uzavřeme do úplného obrazce, aby se nám takto vytvořila kompletní maska. Samozřejmě nejjednodušší je udělat masku LCD monitoru, který má zobrazovací plochu obdélníkovou, tudíž za pomoci pouze 4 bodů kotvy. Vzhledem k tomu, že v levém editačním panelu je v kategorii Path u položky Mode zadána hodnota Positive, tak se nám zamaskovalo vše, co je vně masky. Po vytvoření masky klikneme pravým tl. myši na některý z bodů a z nabídky vybereme Deselect-Path, čímž body masky deaktivujeme. V levém nástr. panelu aktivujeme Normal Edit Tool, klikneme přibližně v místě některého z bodů v editačním podokně, čímž se zobrazí všechny body masky. Pokud budeme potřebovat editovat některý z bodů, stačí jej označit, uchopit a posunout. V levém editačním panelu v kategorii Path si u položky Mode zvolíme Negative, čímž dojde k opačnému efektu, tudíž zamaskována-průhledná bude plocha naší TV a vše, co je kolem ní, bude viditelné. Dále si také v tomto panelu u položky Anti alias nastavíme Yes (toto bývá implicitně takto nastaveno), u položky Feather Type zadáme hodnotu Both, abychom docílili postupný přechod masky do obou okrajů a v položce Feather si zvolíme hodnotu pro Anti alias pro velikost přechodu masky (já jsem zvolil hodnotu 2,0). Upozorňuji, že čím je hodnota větší, tím se přechod masky do druhé vrstvy zvětšuje. Okno Pan/Crop uzavřeme. Vytvoření masky je znázorněno na obrázku č. 121.



(Obrázek č. 121)

Následně si do spodního tracku pod event z horního tracku importujeme video, které bude přehráváno v ploše TV a event tohoto klipu případně otrimujeme podle délky eventu z horního tracku. Samozřejmě to můžeme udělat i naopak a to, že podle délky videa otrimujeme event v tracku horním. Přesuneme se do záhlaví spodního tracku, kde aktivujeme otevření editačního okna *Track Motion*. V jeho editačním podokně uchopíme roh obrazce a zmenšíme cca na velikost obrazovky naší TV. Poté při pozorování okna *Preview* Vegasu přesuneme obrazový rám do prostoru obrazovky TV a přizpůsobíme k ní definitivně jeho velikost a umístění. Velikost videa samozřejmě nemusí být přesná podle obrazovky, ale může trochu masku přesahovat. Okno *Track Motion* uzavřeme. Aby byla kompozice ještě efektnější, pro videoklip, zobrazený na TV obrazovce použijeme jeden z filtrů, proto si zvolíme záložku *VideoFX*, přejdeme do kategorie *TV Simulator*, tuto kategorii uchopíme myší a přetáhneme na event videa ve spodním tracku timeline. Editační okno pro filtr uzavřeme. Aplikovaný filtr nám tak přizpůsobil obraz videa tak, jako je snímaný obraz televizoru běžnou videokamerou ve skutečnosti. Výsledná kompozice je na obrázku č. 122.



(Obrázek č. 122)

11.4.2 Maska psaného textu-titulku

Neumíte přímo do videa psát svůj titulek rukou? Nevadí, naučíme se to. Samozřejmě rukou to ve skutečnosti nejde :). Podstatou je vytvořený text, který je celý zamaskován a postupně tak, jak bychom jej psali ve skutečnosti svou rukou, jej odmaskováváme. Vytvoříme si video track. V něm si klikneme pravým tl. myši a vybereme *Insert text media*. Otevře se nám editační okno pro titulek. Napíšeme si nějaký nápis (pro začátek jednodušší) a zvolíme si nějaký font, který vypadá, jakoby byl psán rukou (doporučuji Bradley Hand ITC). Jaký text kdo zvolí samozřejmě nechám na něm. Titulek tedy máme vytvořen a pustíme se do masky. V eventu titulku aktivuje okno *Pan/Crop*, zatrhneme *Mask*, zvolíme nástroj *Anchor Creation Tool* a u prvního písmeme v místě, kde chceme začít, vytvoříme malou masku s několika body, které deaktivujeme z nabídky přes pravé tl. myši. V keyframe tracku pro *Mask* posuneme kurzor jezdce o něco dále, klikneme na obrys masky, čímž se nám zpětně zobrazí body kotvy

a krajní body masky posuneme tak, aby nám odkryly část počáteční linie písmene. Takto postujeme až do konce keyframe tracku a pro všechna písmena textu. Vždy po odmaskování části písmene pro odkrytí další části písmene se nezapomeňte v keyframe tracku posunout o kus dále. Také je možné a s největší pravděpodobností to bude i potřeba, přidávat si postupně při odmaskovávání písmen další body kotvy. Stačí jen přepnout v levém panelu nástrojů na Anchor Creation Tool a kliknout kurzorem redispera někde mezi 2 body kotvy již vytvořené masky. A jak např. na masku písmene "t", které se píše nejprve vytvořením svislé linie a teprve poté až horizontální? Jednoduše. Vytvoříme si další masku a to tak, že pokud máme aktivní nástroj Normal Edit Tool, přepneme v nástrojovém panelu na Anchor Creation Tool a v editačním podokně si vytvoříme další masku, která je nezávislá na masce, kterou jsme vytvořili jako první. Takhle můžeme vytvářet několik masek v obraze. Pokud Vám v keyframe tracku po vytvoření všech kevframů vyide do konce klipu nějaké místo, lze všechny kevframy přizpůsobit délce najednou. Klikneme myší na 1. keyframe a při držení klávesy SHIFT klikneme na poslední, čímž dojde k označení všech. Po následném držení klávesy Alt + uchopení posledního keyframu a tažení vpravo až do konce keyframu dojde k prodloužení doby mezi všemi keyframy automaticky najednou. Pokud chceme naopak odmaskování textu zrychlit, budeme tahat posledním keyframem vlevo a tím zkrátíme dobu trvání mezi nimi. Na obrázku č. 123 je znázorněn způsob vytváření masky textu a na obrázku č. 124 je již kompletní kompozice. Sami můžete vidět, že jsem použil pro každé písmeno novou masku. Je to vhodné zejména u písmen, která nejsou vzájemně spojena.



(Obrázek č. 123)



(Obrázek č. 124)

11.4.3 Aplikace filtru na část videa s použitím masky

Jistě mnozí z Vás, kteří natáčeli, tak ve výsledném videu zjistili, že některé části obsahují vybledlé barvy např. vlivem nedostatečného osvětlení apod. Proto se naučíme, jak toto napravit pomocí masky. Tento způsob lze využít i k aplikaci různých barevných filtrů, obsažených ve Vegasu, zejména u těch částí, které obsahuji několik barev. Vytvoříme si 2 video tracky. Do horní importujeme video, kde budeme aplikovat masku. Spodní track prozatím necháme prázdný. Přesuneme se na začátek eventu a v něm si otevřeme editační okno *Pan/Crop*. Zatrhneme *Mask*, zvolíme nástroj *Anchor Creation Tool* a postupným vytvářením bodů kotvy vytvoříme kolem objektu, který se nachází v natáčené místnosti, masku. Po jejím vytvoření vzhledem k tomu, že spodní track je prázdný, je pozadí kolem masky v okně *Preview* černé a vidíme tedy její přesný obrys. Toho využijeme k nastavení *Anti alias*, což však nechávám na individuálním rozhodnutí každého uživatele, kdy v levém nástrojovém panelu v kategorii *Path* zvolíme u *Feather type* hodnotu *Both* s postupným přechodem masky vně i dovnitř druhé vrstvy a v položce *Feather* zadáme vhodnou hodnotu pro *Anti alias* viz. obrázek č. 125. Okno *Pan/Crop* uzavřeme.



(Obrázek č. 125)

Jde o to, že pokud někdo neudělal masku přesně podle obrysů objektu v popředí a také aby se maska již dále nemusela editovat změnou pozice bodů kotvy z důvodu případného menšího pohybu objektu ve videu, je na místě zvolit přijatelnou hodnotu pro *Feather* a tím umožnit větší toleranci (já jsem zvolil hodnotu 3,0). Každopádně ale změny barvy a aplikovní barevného filtru pozadí doporučuji za použití masky provádět u záběrů, které byly pořízeny ze stativu a obraz je ustálený nebo když se objekty pohybují minimálně.

Po tvorbě masky pokračujeme tedy dále. Ve spodním tracku do zcela identického časového úseku vložíme stejný klip, na něhož jsme dělali masku v horním tracku. Přesuneme se na záložku *VideoFX* s filtry, vybereme si příslušnou kategorii barevných efektů, popř. také konkrétní themplate a přetáhneme přímo na event v horním tracku. Otevře se editační okno *Video Event FX*, kde si můžeme hodnoty filtru ještě konkrétně upravit. Filtr takto aplikujeme na stejný event, u něhož jsme dělali masku a u něhož je v *Path* nastaveno *Positive*, pokud chceme okolí masky objektu nechat v původní barvě a změnit barevnou korekci pouze objektu. Pokud chceme naopak aplikovat změny filtrem na pozadí, tudíž toho, co je kolem masky objektu, musíme themplate filtru importovat na video event ve spodním tracku. Lze to samozřejmě i opačným způsobem při změně z *Positive* na *Negative* v *Path* eventu s maskou. Poté, co si nastavíme hodnoty podle našeho přání, okno uzavřeme. Na obrázku č. 126 si můžete všimnout, jak lze hlavu Sfingy takto změnit do jiné barvy.



(Obrázek č. 126)

11.4.4 Změna ostření (focus) pomocí masky

Většina amatérských kameramanů používá tzv. autofocus nebo-li automatické zaostřování a přenechávají tento úkol na zařízení videokamery. Někdy je to však problém, protože při natáčení objektu optika videokamery automaticky zaostří něco jiného a tím pádem se náš hlavní objekt stane neostrým. Samozřejmě i profesionální kameramané jsou nuceni někdy tuto automatickou funkci používat, zejména pokud se jedná o rychlé scény a rychle se pohybující objekty, kdy by nebyli schopni manuálně a správně zaostřit příslušný objekt. Ve většině případů však používají ruční zaostřování. V této kapitole si ukážeme, jak nasimulovat manuální zaostření z jednoho objektu na druhý za pomocí masky a filtru Gaussian Blur. Tato možnost přichází v úvahu zejména v tom případě, pokud se jednotlivé objekty, které budeme zaostřovat, nepohybují. Pro nějaké rychlé scény se tato kompozice podle mého názoru ani vizuálně nehodí.

V timeline si vytvoříme 2 videotracky, do nichž importujeme pod sebe 2 totožné klipy. Vzhledem k tomu, že celá kompozice by měla začínat již od počátku klipu, přesuneme kurzor jezdce na začátek obou klipů. U horního otevřeme editační okno *Pan/Crop*, zatrhneme *Mask*, zvolíme v levém nástrojovém panelu nástroj *Anchor Creation Tool* a vytvoříme masku pomocí bodů kotvy kolem objektu, který je v popředí. Pokud je v popředí najednou více objektů, kolem všech si vytvoříme masku. Je vhodné také v levém seznamu nástrojů v kategorii *Path* zadat pro *Feather* hodnotu prolnutí masky do druhé vrstvy, kterou ponechám na zvážení každého uživatele (doporučuji použít hodnotu 3,0-5,0). Po uzavření celé dráhy masky zůstanou všechny body kotvy aktivní (žluté) a využijeme toho k tomu, že si klikem levým tl. myši a tažením v keyframe tracku pro *Mask* kontrolujeme pomalým manuálním přehráváním případnou změnu pohybu objektu. Pokud vidíme, že v určitém místě došlo k pohybu mimo námi vytvořenou masku, tak na toto místo přesuneme kurzor jezdce keyframe tracku, v tomto místě si vytvoříme nový keyframe buď dvojklikem nebo pomocí tlačítka *Create Keyframe (Insert)* z dolního panelu nástrojů. V tomto místě budeme muset část masky pozičně upravit viz. obrázek č. 127.



(Obrázek č. 127)

Pokud má někdo ve svém projektu pouze 1 objekt, který změnil oproti masce svou pozici a jsou-li všechny body kotvy aktivní (pokud ne, tak na kterémkoliv bodu přes pravé tl. myši vybrat *Select-Path*), tak při vybraném nástroji *Normal Edit Tool* z nástj. panelu stačí uchopit myší za kterýkoliv bod masky a posunout celou tak, aby se kryla s obrysem objektu. V případě, že má někdo v popředí 1 masku na více objektů najednou, přičemž došlo k pohybu jen jednoho z nich, je zapotřebí nejprve body masky deaktivovat (přes pravé tl. myši – *Deselect-Path*), poté vybrat nástroj *Normal Edit Tool* a za pomoci stisktnutého tl. SHIFT postupně označit body, které bude zapotřebí posunout. Poté stačí uchopit za kterýkoliv označený-aktivní a tuto část masky posunout k obrysu objektu viz. obrázek 128.



(Obrázek č. 128

Když máme masku přizpůsobenu případnému pohybu objektu, pustíme se do další části a to aplikace filtru. Nejprve si ale vysvětlíme, jak bude kompozice vypadat. Od počátku klipu bude pozadí klipu zaostřeno a objekty v popředí naopak nezaostřeny. Po chvíli však dojde k opačenému efektu, tudíž k zaostření objektů v popředí a pozadí bude nezaostřeno.

Nejprve si zkontrolujeme, zda-li kurzor jezdce v timeline je na počátku klipů. Na klip v horním tracku si ze záložky *VideoFX* importujeme přetažením kategorii *Gaussian Blur*. Již v této chvíli můžeme v *Preview* Vegasu sledovat rozostření objektů v popředí. V otevřeném editačním okně *Video Event FX* doporučuji v dolním nástrojovém panelu aktivovat tlačítko *Sync Cursor*. Implicitně zadaná hodnota po importu tohoto filtru udělá z objektu jen nevzhlednou mazanici. Změníme proto *Horizontal Range* a *Vertical Range* na stejnou hodnotu 0,007. Keyframu č. 1 tedy přiřadíme tyto hodnoty nastavení. V keyframe tracku přesuneme kurzor jezdce na nějakou následující pozici, kde si buď dvojklikem nebo pomocí tlačítka *Create Keyframe (Insert)* z dolního panelu nástrojů vytvoříme nový keyframe č. 2, který bude vlastně kopií 1. keyframu se stejnými hodnotami. Opět se posuneme s kurzorem na nějakou následující pozici, kde opět stejným způsobem vytvoříme keyframe č. 3, kde již pro *Horizontal Range* a *Vertical Range* zadáme hodnoty 0,000. Mezi keyframem č. 2 a 3 tedy bude postupný přechod z rozostřeného do zaostřeného objektu v popředí. Okno *Video Event FX* necháme stále otevřeno, přičemž kurzor jezdce ponecháme na pozici 3. keyframu, popř. si zapamatujeme popř. poznamenáme čas pozice, který je uveden v pravém dolním rohu tohoto okna.

Na klip ve spodním tracku importujeme rovněž *Gaussian Blur*. Pokud máme aktivní tlačítko *Sync Cursor*, tak kurzor jezdce bude na stejné pozici, kde je kurzor v timeline, tudíž stejné, v jaké se nachází keyframe č. 3 z předchozí editace. Pokud někdo v něčem pochybil a nenachází se v keyframe tracku v této pozici, tak do pravého dolního rohu vepíšeme poznamenaný časový údaj o umístění tohoto

keyframu a potvrdíme Enter. Kurzor jezdce se přemístí do tohoto časového místa a v keyframe tracku si vytvoříme keyframe č. 3 (neděste se, za chvíli uvidíte, že se ve skutečnosti jedná o keyframe pod tímto pořadovým číslem) dvojklikem nebo pomocí tlačítka Create Keyframe (Insert) z dolního panelu nástrojů. Pro Horizontal Range a Vertical Range zadáme hodnoty 0.007. Editační okno si dáme stranou tak, abychom mohli aktivovat na pravém okraji eventu z horního tracku značku Event FX a otevřít tak editační okno filtru pro tento event. Aktivované okno nám automaticky překryje editační okno Event FX z předchozího eventu, které jsme ponechali otevřeno. V keyframe tracku přesuneme kurzor jezdce na keyframe č. 2, kde však nebudeme nic dělat, ale určili jsme si pozici pro vytvoření keyframu v Event FX ve spodním tracku. Ještě jednou upozorňuji, že pro tento způsob je zapotřebí mít aktivováno tlačítko Sync Cursor. Opět se vrátíme do editačního okna Event FX pro event ve spodním tracku stejným způsobem, jak jsme aktivovali zobrazení předchozího. Kurzor jezdce máme na nové pozici, tudíž mezi keyframy č. 1 a č. 3. Vytvoříme zde nový keyframe č. 2 a pro Horizontal Range a Vertical Range zadáme hodnoty 0,000. Poté označíme keyframe č. 1, který je na počátku našich klipů a pro Horizontal Range a Vertical Range zadáme opět hodnoty 0,000, popř. přes pravé tlačítko myši zkopírujeme keyframe č. 2 a vložíme jej s novými hodnotami na shodnou pozici keyframu č. 1. Výsledek je znázorněn na obrázku č. 129.



(Obrázek č. 129

Sami jste jistě zaregistrovali, že pokud nastavujeme různé hodnoty či vytváříme keyframy pro 2 nebo více eventů, můžeme tak využít *Sync Cursor* pro stanovení stejné pozice při přepínání mezi editačními okny. Rozhodně je tento způsob vhodnější, než si pamatovat či zapisovat nějaké časové údaje. Pokud ale provádíme editaci pro *Track Motion*, *TrackFX* apod., tudíž pro celou stopu, tak je výhoda, že v záhlaví si můžeme aktivovat *Expand Track Keyframes*, kde vidíme jednotlivé keyframy v dolní části tracku a můžeme také měnit pozice přímo zde, bez nutnosti otevírat editační okno pro jiný track. Sami vidíte, že masky je možné používat pro vytváření různých atraktivních kompozic, záleží jen na kreativitě každého uživatele, jeho nápaditosti a samozřejmě představivosti jak takové kompozice udělat.

12. Color Correction (Barevné korekce)

- 12.1 Úvod do Color Corrector
- 12.2 Práce s Color Corrector
 - 12.2.1 Softwarové vyvážení bílé
 - 12.2.2 Úprava jedné barvy
 - 12.2.3 Vytvoření černobílého klipu s 1 vyextrahovanou barvou
 - 12.2.4 Vytvoření černobílého klipu se 2 vyextrahovanými barvami
- 12.3 Chroma Keyer průhledné pozadí klipu
 - 12.3.1 Co znamená klíčování
 - 12.3.2 Klíčování pomocí Chroma Keyer
- 12.4 Color Curves

12.1 Úvod do Color Correction.

Sony Vegas obsahuje velkou škálu různých barevných obrazových filtrů, které jsou obsaženy pod interní záložkou VideoFX. Samozřejmě kromě přednastavených šablon lze některou z nich na video event popř. celý track-stopu importovat a následně v editačním okně Video Event FX nebo Video Track FX dále upravovat pomocí ovládacích prvků. Jistě si mnozí z Vás všimli, že některé filmové trháky a velkofilmy nejsou po obrazové stránce v přirozených barvách tak, jak je natočila videokamera, ale s určitým nádechem např. do modré, béžové, šedé či sépiové barvy. Již jsme si vysvětlovali, že obrazovou složku tvoří spektrum barev, skládající se ze 3 základních barev a to v anglickém podání RGB (Red, Green, Blue) nebo-li Červená, Zelená, Modrá. Vzájemný poměr těchto barev, jinak řečeno kanálů, nám vlastně určí odstín barvy (*Hue*), její sytost (*Saturation*) a součet všech 3 barev určuje jas. U nastavování se dále vyskytují další výrazy:

gain - nastavení zisku barev pro vyvážení bílé

gamma - přidávání bílé do všech kanálů, černá zůstane černá a bílá zůstane bílou, dochází k šumu v tmavých místech

offset - lokalizace barevného spektra

Pro názornost máme např. barvu, skládající se z RGB barevného odstínu s hodnotami R=150, G=180, B=100. Pokud vzájemný poměr RGB složek nebudeme měnit, ale zmenšíme je o stejného dělitele, tak nezměníme odstín barvy ani její sytost, ale změníme pouze jas. V případě, že pro Red-Červenou barvu nastavíme nejvyšší složku 255 a ostatní dvě složky G a B budeme postupně snižovat, tak se nám červená barva bude sytit, tudíž bude zvyšovat saturaci. Maximální saturaci pro daný odstín dostaneme, když jedna ze složek G a B dosáhne hodnotu 0. V takovém případě jsme bílou, přítomnou v původní barvě, zcela odečetli. Naopak pokud složky G a B budeme úměrně zvyšovat, saturace-sytost barvy bude klesat. Při dosažení hodnoty 255 pro všechny kanály bude saturace barev nulová a dostáváme tak čistou bílou. Pokud budeme měnit vzájemný poměr kanálů RGB, bude se měnit odstín barvy (*Hue*). Takže to bylo trochu na vysvětlenou, abychom věděli, co vlastně znamenají některé pojmy. Na obrázku č. 130 vidíte podání barevného spektra RGB.



(Obrázek č. 130, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)



Vzhledem k tomu, že barevné podání samotných video záběrů je odvislé od snímacích čipů videokamery, dochází k záznamu na její médium v různých barevných odstínech, což je odvislé také od jejího samotného nastavení. Většina amatérských kameramanů prostě vezme svou kameru do ruky, dá ji do pohotovostního režimu a následně začne bez sebemenšího manuálního nastavení natáčet. Výsledkem jsou pak záběry, které po nahrání do PC popř. přímo na médium nějakého videozařízení pro následné přehrávání jsou s nepřirozenými barvami, dále podexponované nebo přeexponované-tzv. přepálené (projevuje se to velmi kontrastními místy, zejména pak na pozadí orientační scenérie, oblohy apod.). Je to způsobeno tím, že před pořízením záběru videokamerou nedošlo ze strany uživatele k manuálnímu nastavení její optické části, tzv. vyvážení bílé barvy. Je to samozřejmě ovlivněno osvětlením scény a snímacími čipy kamery. Jistě si někteří z Vás všimli, že při pořízení nějakého klipu s horizontálním pohybem kamery např. při sledování pohybujícího objektu (tzv. švenk) došlo z ničeho nic v určitém časovém záběru ke změně jeho barevného podání. Všechny kamery mají totiž volbu snímání obrazu s automatickým nastavením, čímž tak zbavují uživatele zabývat se nějakým jejím podrobnějším nastavením a veškeré funkce jsou na jejích bedrech. Při pohybu kamery do strany dojde ke změně světelných podmínek před ní, na což bude reagovat automatickou změnou nastavení bílé a pokud snímací čipy špatně toto detekují, dojde k nesprávnému podání jednotlivých barev. Princip natáčení videokamerou a jejího nastavení je vlastně stejný jako u fotoaparátů. Nechci se v tomto díle zabývat technikou natáčení a nastavením videokamery, ale možností tyto negativní jevy následně opravit softwarově ve Vegasu popř. si s barvami hrát ve formě kreativních efektů.

12.2 Práce s Color Correction

12.2.1 Softwarové vyvážení bílé

Pro následnou práci a vysvětlení si ve svých záběrech vyhledejte nějaký klip, který má evidentně celoplošně nádech do jednoho odstínu barvy. Nejlépe je to vidět při pohledu na část videa či objekt, kde má být ve skutečností bílá barva, avšak není to tak. Klip, u něhož je evidentní nevyvážení bílé (prostě bílá není bílá) si importujeme do timeline Vegasu. Kurzor pohyblivého jezdce v timeline si posunume na tu část videa, kde se v obraze nachází barvy černá, šedá a bílá. Na klip ze záložky Video FX přetáhneme myší kategorii filtru *Color Corrector*. V jeho otevřeném editačním okně máme zobrazeny celkem 3 spektra barev RGB jako Low, Mid a High. Pod nimi, přesněji pod dělicí čarou jsou táhla pro nastavení Saturation, Gain, Gamma a Offset, kde můžeme v této chvíli nastavit manuálně tyto hodnoty v případě přeexponovaného (tzv. přepáleného) či podexponovaného obrazu. Ve chvíli, kdy jsme s nastavením spokojeni, můžeme se pustit do softwarového nastavení bílé. Předem je vhodné si editační okno Color Corrector umístit tak, aby nám nezakrývalo okno Preview (náhledové s videem) a také si nechat zobrazit okno Video Scopes a to přes menu v záhlaví Vegasu výběrem View-Video Scopes, v němž právě můžeme také kontrolovat vyvážení barev RGB. Při nesprávném nastavení bílé můžeme v okně Video Scopes pozorovat nerovnoměrné rozložení histogramu od středu kruhu a to více k jedné straně. Následně se tedy pustíme již do samotného vyvážení bílé, přičemž pod spektrem Low klikneme na ikonku levého kapátka, poté se přemístíme do náhledového okna (doporučuji si toto zvětšit a kvalitu zobrazení v okně Preview přepnout na Full), v něm najdeme nějakou část, která má být ve skutečnosti černá a klikneme kapátkem na ni. Poté aktivujeme levé kapátko pod spektrem Mid, v náhledovém okně vídea klikneme na místo s barvou šedou a nakonec aktivujeme levé kapátko pod spektrem High, kterým klikneme opět v náhledovém okně v místě, kde má být barva bílá. V této chvíli můžete také ve všech 3 spektrech pozorovat, že pohyblivé body se nám přemístily mimo střed, přičemž pokud chceme situaci opakovat, pak na tyto body stačí dvojklik myší a samy se vycentrují. Výsledek nastavení černé, šedé a bílé můžeme pozorovat jak v samotném okně Preview, tak i v okně Video Scopes, kde by se nám histogram měl rovnoměrně rozložit kolem středu. Video by mělo po tomto vyvážení bílé dostat přirozený nádech reálných barev. Na obrázku č. 131 můžete vidět použití filtru Color Corrector před nastavením bílé a na obrázku č. 132 po jejím softwarovém vyvážení.



(Obrázek č. 131, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)



(Obrázek č. 132, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

Abychom si následně mohli prohlédnout rozdíly mezi původním a změněným barevným podáním videa, tak si nejprve v editačním okně Color Corrector tento filtr deaktivujeme odškrtnutím v záhlaví, čímž se nám v náhledovém okně zobrazí video v původním barevném podání, poté klikneme na tlačítko Copy Snapshot to Clipboard nad náhledovým oknem, čímž si zkopírujeme obraz v náhledu do paměťové schránky (jako Print Screen při snímaní obrazovky). Zpětně si aktivujeme zaškrtnutím aplikovaný filtr v okně Color Corrector, přesuneme se opět na náhledové okno, nad nímž u tlačítka Split Screen View rozbalíme nabídku, zvolíme Clipboard a toto tlačítko aktivujeme. Kurzor myši se nám tak změní na kříž. Následně přímo v obraze náhledového okna klikneme levým tlačítkem myši a při jeho držení táhneme úhlopříčně s vytvořením obdélníku či čtverce v rámci výběru konkrétní oblasti a pustíme. Pouze v tomto výběru můžeme vidět původní barevné podání tohoto klipu a porovnat tak rozdíl mezi ním a po provedené úpravě filtrem Color Corrector viz. obrázek č. 133. Samozřejmě můžete klikat a vytvářet tyto zmenšené náhledy původního barevného podání pro kontrolu kdekoliv v obraze. Rovněž je možné doupravit menší odchylky podání černé, šedé či bílé přímo v kruhových, grafických zobrazeních barevného spektra uchopením bodů a jejich přemístěním. Aby softwarové vyvážení bílé tímto filtrem na obrázku bylo markantní, vybral jsem oblast přes celou pravou polovinu náhledu.



(Obrázek č. 133, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

12.2.2 Úprava jedné barvy

V rámci *Color Corrector* můžete upravit také pouze jednu barevnou složku spektra, která je z určitého důvodu méně výrazná špatným nebo vůbec žádným nastavením kamery, jak již bylo zmíněno v úvodu. Tento trik může sloužit třeba ke změně či zvýraznění pleťové barvy. Tuto funkci lze ale také naopak využít k již původně zamýšlenému efektu v obraze a to úplnou změnou barvy určitého objektu v obraze. K tomu použiji klip jako v předchozí kapitole a s již použitým softwarovým vyvážením bílé pomocí filtru Color Corrector. Nejprve deaktivujeme tlačítko Split Screen View nad náhledovým oknem. Na klip použijeme další z kategorie filtrů ze záložky VideoFX a to Color Corrector (Secondary). Pohyblivý kurzor v timeline si přesuneme na pozici, kde se nachází objekt, jehož určitou barvu potřebujeme upravit. Já jsem si v mém klipu zvolil místo, kde jde vidět obloha na horizontu, abych u ní přidal saturaci - laicky řečeno přidal více modré barvy. V editačním okně tohoto nově aplikovaného filtru stačí pod kruhovým spektrem barev Chrominance aktivovat kapátko Select effect range (kurzor se změní na nástroj kapátko), přemístíme se opět do náhledového okna, kde kliknutím, tažením a ohraničením vybereme konkrétní barevnou oblast (já jsem vybral oblast části oblohy na horizontu). Poté se přesuneme zpět do barevného spektra a tažením pohyblivého kurzoru do oblasti označené B (znamená anglicky Blue - modrá) jsem zvýšil její modré barevné podání viz. obrázek č. 134, kde můžete vidět klip před úpravou a po ní. Musím poznamenat, že výběrem oblasti v náhledu vlastně určujeme pouze konkrétní barevný odstín, který chceme upravit, přičemž při úpravě dochází vlastně ke změně ve všech těch částech obrazu, které tento odstín obsahují. V editačním okně tohoto filtru jsou další možnosti nastavení pomocí táhel a např. posouváním Hue měníme odstín našeho výběru nebo snížením Saturation na hodnotu 0 tak odstraníme sytost barvy z výběru a tudíž dojde ke změně na černobílou.



(Obrázek č. 134, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

Když jsme s výsledkem spokojeni, můžeme použití obou filtrů a to *Color Corrector* pro vyvážení bílé a *Color Corrector (Secondary)* uložit jako šablonu našeho vlastního VideoFX filtru pro případné další použití. V editačním okně Video Event FX, v němž jsou zobrazeny oba filtry, se přes tlačítko *Plug-in Chain* v pravém horním rohu dostaneme do tabulky *Plug-in Chooser – Video Event FX*, kde je seznam všech dostupných filtrů. Můžeme si všimnout, že i v horní části této tabulky pod záhlavní lištou máme aktivní oba použité filtry. V levém sloupci máme stromovou strukturu, kdy si rozklikneme tu s názvem *Filter Packages*. Zcela vpravo pak přes tlačítko *Save as* uložíme oba filtry jako novou, vlastní šablonu filtru, přičemž před uložením nám Vegas samozřejmě nabídne také možnost vlastního pojmenování. Náš filtr se tak přidá do uvedené složky a bude tak připraven k okamžitému použití na jiné klipy či jiné projekty v budoucnu s nastavením, které jsme provedli viz. obrázek č. 135.



(Obrázek č. 135, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

K našemu filtru se pak dostaneme vyvoláním této tabulky pomocí ikony Event FX v pravém dolním rohu video eventu v timeline. V tabulce pak dvojklikem vybereme náš filtr a potvrdíme OK. Pokud potřebujeme v nějaké chvíli momentálně deaktivovat filtr apod. aniž bychom museli otevírat editační okno Video Event FX, pak kliknutím pravým tlačítkem myši na stejnou ikonu *Event FX* ve video eventu v timeline máme z nabídky několik voleb na výběr a to:

- Bypasse All deaktivuje všechny použité filtry v eventu
- Enable All zpětně aktivuje všechny použité filtry eventu
- Delete All vymaže všechny filtry, které byly na event použity

12.2.3 Vytvoření černobílého klipu s 1 vyextrahovanou barvou

Již v předchozí kapitole jsem se zmínil o tom, že můžeme saturaci barvy, která byla součástí výběru oblasti, snížit až na hodnotu 0 a tím z ní udělat tzv. černobílou část. V této části kapitoly si vysvětlíme, jak to udělat obráceně a to, že celý obraz klipu bude černobílý a pouze 1 nebo 2 konkrétní objekty budou s barevnou saturací. Jistě tento efekt většina z Vás zná z televize, kdy celý klip je černobílý a v něm jsou zachyceny třeba jako jediný objekt s červenou barvou květy růží. V timeline Vegasu máme tedy importovaný videoklip, na něhož importujeme ze záložky VideoFX kategorii filtru *Color Corrector (Secondary)*. Stejným způsobem jako v kapitole 12.2.2 si pomocí kapátka zvolíme oblast, v tomto případě však oblast části objektu, který bude v obraze se zachováním saturace (barvy). Já jsem si zvolil pro tento případ klip (ve skutečnosti se však jedná jen o fotku [©]), kde je několik barev s tím, že můj požadavek je extrahovat červenou barvu viz. obrázek 136.



(Obrázek č. 136, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

V rámci výběru jsem proto kapátkem zvolil červenou barvu na jednom z aut. Při výběru je také vhodné do něj zahrnout i část, která je tmavší vlivem stínu. Poté se přesuneme do editačního okna pro *Color Corrector*, kde zaškrtneme *Show mask*. Obraz v náhledu se díky masce změní na černou a bílou, kdy bílá nám v rámci masky ukazuje barvu, kterou jsme extrahovali výběrem. Zejména pomocí táhel *Low*, *High* a *Smooth* v rámci *Limit Saturation* (případně i v *Limit Hue* a *Limit Luminance*) se snažíme nastavením o to, aby námi vyextrahovaná barva byla v objektu obsažena co nejvíce, tudíž pokud je v mém případě ve skutečnosti auto celé červené, ale vlivem odrazu světelných paprsků či stínu obsahuje tmavá i světlá místa, aby bylo tedy při aktivováném *Show mask* celé v bílém spektru. Tato funkce je právě vhodná pro co nejcitlivější vyextrahování vybrané barvy včetně tmavých a světlých odstínů, což můžeme vidět po úpravě na obrázku č. 137.



(Obrázek č. 137, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

Když jsme s výsledkem spokojeni, deaktivujeme *Show mask*. V předchozí kapitole jsme si vysvětlovali, že vlastně po výběru můžeme editovat saturaci a další položky vybrané barvy. My však v této chvíli potřebujeme naopak tuto vybranou barvu zachovat a změnit saturaci všeho, co je okolo výběru, do černobílé. Právě k prohození slouží v našem editačním okně položka *Invert mask*, nacházející se ihned pod *Show mask*, kterou také aktivujeme. Poté táhlem stáhneme položku *Saturation* až na hodnotu 0. V náhledu můžeme pozorovat, že obraz přešel do černobílé a námi vyextrahovaná barva zůstala jako jediná (v mém případě červená) viz. obrázek č. 138. Červená barva vlastně v tomto případě byla zachována všude tam, kde byla obsažena v obraze.



(Obrázek č. 138, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

Může se však stát, že v obraze klipu je několik objektů, které mají stejný barevný odstín, tak jak se stalo v mém případě, kde vyextrahovaná červená barva je hned u několika aut. Pokud někdo potřebuje v rámci klipu zobrazení této barvy pouze u jednoho ze všech stejnobarevných objektů, stačí k předchozímu postupu aplikovat na klip masku. Pokud bychom vytvořili masku kolem našeho objektu na klipu v timeline, pak by vše, co je vně masky, se zprůhlednilo a bylo vlastně v náhledu nahrazeno černou barvou. Proto je nutné z tohoto klipu vytvořit kopii, která bude ve spodní stopě a z něj tedy bude vidět vše to, co nám zakryje maska u klipu v horní stopě. V záhlaví timeline našeho klipu po kliknutí pravým tlačítkem myši vybereme z nabídky Duplicate Track, čímž se vytvoří další timeline s identickým klipem. U klipu v horní stopě otevřeme okno Pan/Crop (kdo si nepamatuje, tak ikona při pravém okraji eventu), zatrhneme v záhlaví keyframe tracku Mask a klikáním v náhledu vytvoříme body uzavřenou masku kolem objektu, který jako jediný bude barevný (v mém případě jsem vytvořil masku kolem auta v popředí) viz. obrázek 139. V tomto případě nemusí být maska vytvořena přesně podle obrysu objektu, musí však izolovat náš objekt od ostatních objektů v obraze se stejnou barvou. Nakonec zrušíme okno Pan/Crop a otevřeme si opět editační okno Color Corrector (Secondary), avšak nyní z dolního klipu, kde u *Limit Saturation* stačí hodnotu pro *Low* dát vpravo na maximální hodnotu, čímž jsme přiřadili klipu v dolní stopě nulovou saturaci i pro naši vyextrahovanou barvu a tudíž je klip celý černobilý. V náhledu tak v mém případě bude vidět červená barva pouze u auta z horní stopy viz. obrázek 139.



(Obrázek č. 139, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

Pokud se jedná o klip, který nebyl pořízen jako statický, ale např. s tzv. švenkem (pohybem kamery do strany), pak je zapotřebí u horního klipu v okně *Pan/Crop* a keyframe tracku pro *Mask* pomocí

keyframů usměrnit podle pohybu kamery do strany i pohyb celé masky, aby náš objekt byl stále její součástí. Jakým způsobem usměrnit pohyb-přemístění masky na jiné místo v obraze jsme si vysvětlovali již v kapitole 11.4.4. Můžeme si ale zopakovat podstatu. Tažením levým tlačítkem myši v keyframe tracku pro *Mask* v okně *Pan/Crop* sledujeme průběh pohybu kamery. Když se objekt dostane mimo masku, pak tlačítko uvolníme a kurzor jezdce zůstane na tomto místě. Poté na kterémkoliv bodu masky přes pravé tl. myši vybereme *Select-Path*, při vybraném nástroji *Normal Edit Tool* z nástrojového panelu vlevo stačí uchopit myší za kterýkoliv bod masky v náhledu a posunout celou tak, aby byl objekt opět uvnitř ní. V keyframe tracku se nám automaticky vytvořil nový (v pořadí již druhý) keyframe. Prostor mezi oběma nám bude určovat samotný průběh dráhy masky. Při vytváření keyframů takhle postupujeme až do chvíle, kdy je scéna statická.

12.2.4 Vytvoření černobílého klipu se 2 vyextrahovanými barvami

Někdo by chtěl vytvořit ještě více kreativnější scénu, která by byla tak jako v předchozí kapitole černobílá, ale v ní by byly objekty se 2 různými barvami. Na zkoušku můžeme použít náš předchozí projekt s vyextrahovanou 1 barvou (v mém případě červenou). Z dolního klipu si otevřeme *Video Event FX* pro nastavení našeho filtru *Color Corrector (Secondary)*. V něm zrušíme aktivaci *Invert Mask* a dvojklikem na táhlo položky *Saturation* vrátíme klipu původní a originální barvy. Poté klikneme na kapátko *Select Effect Range*, přesuneme se s ním do náhledového okna, v němž si kliknutím a tažením v příslušné části vybereme oblast objektu s další barvou, která bude v klipu také vidět (v mém případě jsem si vybral oblast auta se žlutou barvou). V editačním okně pro filtr aktivujeme *Invert Mask*, u *Saturation* stáhneme hodnotu zase na 0, případně doladíme také v *Limit Saturation*, *Limit Hue* nebo *Limit Luminance*. Výsledkem je tedy černobílý klip s celkem 2 vyextrahovanými barvami objektů viz. obrázek č. 140.



(Obrázek č. 140, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

V mém případě klip obsahoval 2 auta se žlutou barvou a proto je tato barva vidět také u obou. Pokud bychom chtěli, aby naše druhá barva v klipu byla viditelná pouze u jednoho z těchto objektů, pak je nutné opět vytvořit z dolního tracku další duplicitní track, poté vytvořit masku pouze kolem 1 objektu s druhou barvou (v mém případě žlutou) v klipu, který se nachází ve 2. tracku (prostředním) a u klipu ve zcela spodním tracku v nastavení *Color Corrector (Secondary)* opět zadat v *Limit Saturation* hodnotu *Low* na maximum. Výsledek pak bude vypadat tak, jak je na obrázku 141.



(Obrázek č. 141, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

12.3 Chroma Keyer – průhledné pozadí klipu a jeho nahrazení klipem jiným

12.3.1 Co znamená klíčování

Ve většině editačních softwarů, v současné době amatérské nevyjímaje, je možnost kombinovat 2 klipy tak, že pozadí jednoho se zprůhlední a tato část se nahradí videem z jiného klipu či pozadím animovaným. Tímto způsobem se vlastně vysílají na různých televizních stanicích např. večerní zprávy, předpověď počasí apod. Podstatou tohoto efektu je to, že objekt je natáčen kamerou před zeleným nebo modrým pozadím, které se tzv. vyklíčuje. Jistě si mnozí z Vás při sledování nějakého bonusu na DVD, který pojednával o tom, jak se film natáčel, všimli, že různé scény s herci se točí právě před takovým jednobarevným pozadím, které tvoří látka nebo-li tzv. klíčovaní plátno. Ve výsledku a v rámci postprodukce se toto zprůhlední a nahradí pozadím jiným, vytvořeným např. v nějakém 3D animačním programu apod. Herci jsou tak vlastně přenesení na různá místa na světě, aniž by se tam scény ve skutečnosti natáčely. Tento postup se tak používá při výrobě mnoha velkofilmů. Důležitou okolností, která má vliv na konečný výsledek, je řádné a rovnoměrné nasvícení klíčovacího plátna, aby na něm nebyly stíny objektů, pohybujících se před ním popř. světlejší či tmavší místa vlivem právě nerovnoměrného nasvícení. Rovněž je nejvhodnější, pokud objekty, které jsou před ním natáčeny, nemají na sobě oděv či doplňky, které obsahují stejnou barvu jako klíčovací plátno. V současné době se toto plátno dodává jako bonus zdarma při zakoupení některých editačních softwarů. Jeho zprůhlednění v klipu při postprodukci se říká klíčování a jde toto udělat také v případě, když pozadí obsahuje i jinou barvu, než je zelená a modrá. Pro ukázku jsem si vybral 2 klipy, kdy klip č. 1 je postava ženy s jednobarevným pozadím (bohužel jsem neměl žádný klip natočený s klíčovacím plátnem) a klip č. 2 běžný situační snímek, který bude tvořit celkové pozadí (obrázek č. 142).



(Obrázek č. 142, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

12.3.2 Klíčování pomocí Chroma Keyer

V timeline Vegasu si vytvoříme 2 video tracky. Do horního si importujeme klip č. 1 a do spodního klip č. 2 ve stejné úrovni. Klip č. 1 nám tak překrývá klip č. 2. Přejdeme do záložky VideoFX, z níž vybereme kategorii filtru Chroma Keyer a přetáhneme jej na klip č. 1 v horní stopě. V otevřeném editačním okně tohoto filtru pak klikneme na kapátko, nacházející se vlevo od spektra barev, přesuneme se do náhledového okna Vegasu a klikneme na barvu pozadí objektu (v mém případě na odstín oranžové). Již v této chvíli můžeme v náhledovém okně pozorovat, že barva, na kterou jsme použili kapatko, se nám vyklíčovala-zprůhlednila, čímž došlo ke zviditelnění scény klipu č. 2 ve spodní stopě. Pokud je pozadí objektu přece jen špatně nasvíceno, tak jako v mém případě, kdy je viditelný přechod oranžové barvy z tmavšího odstínu vlevo do světlejšího vpravo, tudíž pozadí není zprůhledněno rovnoměrně, pak je zapotřebí v editačním okně filtru aktivovat Show mask only, kdy se nám objekt z klipu č. 1 díky použité masce zobrazí v bílé barvě. Následně prostřednictvím nastavení Low Threshold a High Threshold se musíme snažit o to, aby bílé části nebyly zobrazeny v některých místech pozadí, tedy klipu č. 2. Pro lepší vyklíčování je možné také v této chvíli deaktivovat zobrazení klipu č. 2 v záhlaví tracku, čímž bude v náhledu nahrazeno černou barvou (nesmíme samozřejmě po nastavení změny stopu opět aktivovat). Po samotném nastavení deaktivujeme Show mask only, přičemž můžeme navíc hodnotu Blur amount nastavit na cca 0,001-0,002, aby byl přechod mezi klíčovaným pozadím a objektem plynulý. Na obrázku č. 142 můžete vidět mé nastavení filtru Chroma Keyer a náhledová okna s aktivovaným Show mask a výsledným efektem.



(Obrázek č. 143, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

Pokud jsou rozdíly odstínu barvy v pozadí větší, lze filtr *Chroma Keyer* aplikovat na klip i 2 x, přičemž při prvním můžeme vyklíčovat tmavší odstín pozadí a při druhém naopak odstín světlejší. Tím tak můžeme docílit mnohdy lepšího výsledku, než při použití tohoto filtru pouze jednou, v němž se nepodaří barvu dostatečně vyklíčovat ani po nastavení *Low Threshold* a *High Threshold*.

12.4 Color Curves

Již v úvodu této kapitoly jsem se zmiňoval o *Color Corrector*. V této souvislosti bych se zmínil o dalším filtru, jehož pomocí můžeme jednoduše zvýšit Contrast – Kontrast a Brightnes – Jas pro všechny kanály RGB najednou nebo jen pro některý z těchto kanálů. Tím filtrem je *Sony Color Curves* v záložce *VideoFX*. Do timeline si importujeme nějaký klip, já jsem si vybral stejný jako v úvodní části tohoto dílu. Na klip použijeme filtr *Sony Color Curves*, přičemž v jeho editačním okně je bílý náhled s úhlopříčnou linkou, která má u svých konců záchytné body. Tyto body jsou vlastně konci pohyblivých ramen (něco jako ramena u Béziérových křivek). Pravým horním nastavujeme kontrastní složku obrazu a levým dolním naopak jasovou. V levé horní části máme rozbalovací tlačítko pro *Channel*, kde si můžeme vybrat, který ze základních kanálů RGB chceme upravovat. Je zde tedy možnost buď všechny najednou nebo si vybrat, že chce upravit jen některý z těchto kanálů samostatně. Pod položkou *Channel* je pak volba *Show all channels*, zda-li mají být v náhledu zobrazeny křivky všech kanálů nebo jen jeden v případě volby konkrétního v *Chanel*. Okno *Color Curve* s klipem v náhledovém okně můžeme vidět na obrázku č. 144.



(Obrázek č. 144, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

Pokud máme klip s celoplošným odstínem např. červené, stačí v *Channel* vybrat kanál *Red* a ramenem pro kontrast táhnout vpravo dolů, čímž snížíme kontrast pouze červené složky v obraze. V případě mého klipu jsem nejprve musel zvýšit kontrastní složku pro modrou, čímž se barva letadla více přiblížila skutečné bílé barvě, avšak okraje bílých objektů v obraze byly s nádechem červené, což bylo patrné u oblaků. Proto jsem si nechal v *Channel* zobrazit pouze *Red*, který jsem snížil a dostal tak přirozenější barevné podání scény viz. obrázek č. 145.



(Obrázek č. 145, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

V horní části okna *Color Curves* můžeme také vidět rozbalovací řádek *Preset*. Po jeho rozkliknutí zde máme na výběr několik již implicitně vytvořených presetů-šablon, které na klip můžeme použít. Pokud si některé vyzkoušíme, tak zjistíme, že u některých se křivky jednotlivých barevných kanálů i různě mísí, jsou v sinusoidách apod, kdy tak dojde při zachování barevného podání ke zvýraznění třeba 1 nebo 2 barev. Uvedené křivky lze vytvořit jednoduchým způsobem a to dvojklikem myší na křivce. Vytváříme tak na ní body, s nimiž můžeme pohybovat a měnit tak její tvar a v té souvislosti vlastně kontrast nebo jas a to jak pro všechny 3 kanály RGB najednou nebo jednotlivě jen pro některý.