

## 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, hod' 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 [HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=Forums&file=index"](http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=Forums&file=index) \t "\_blank" [zde na fóru www.tvfreak.sk](http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=News&file=article&sid=3) k problémům či postupům, které se neobjevily [HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=News&file=article&sid=3"](http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=News&file=article&sid=3) \t "\_blank" [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 přizpůsoben 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 zdejších 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. ;-)

Autor: [HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=Forums&file=profile&mode=viewprofile&u=77"](http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=Forums&file=profile&mode=viewprofile&u=77) \t "\_blank" [Nostradam](#)  
Publikováno na serveru [HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk"](http://www.tvfreak.sk) \t "\_blank"  
[www.tvfreak.sk](http://www.tvfreak.sk) s autorovým souhlasem.

## SONY VEGAS - KOMPLEXNÍ NÁVOD - 1. díl

### 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas01.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas01m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 1, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas02.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas02m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 2, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

Implicitně po instalaci Vegasu je zde jen pár těchto tlačítek. Kdo si však bude chtít zde nějaká přidat, jde to jednoduše dvojklikem myši v kterémkoliv volném místě této lišty, čímž se vyvolá okno pro úpravu panelu nástrojů a přesunutím myši 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. Tlačítka vpravo lze také měnit prioritu a tím i pořadí jejich zobrazení v Toolbar.

### **1.3. Timeline-Časová osa**

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas03.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas03m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 3, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

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 zcela dostačující, nehledě k tomu, že pokud máme rozpracován nějaký projekt s využitím např. 50 různých stop a tento také uložený 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 myši, 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 myši 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 vertikálně, 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. scrubbing 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 šikovní věcíčka. 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 myši 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 zkratk, které jsou ve výběru *View* uvedeny, zvolit, které budou zobrazeny a které nikoliv. Jedná se o záložky:

##### **· Explorer**

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas04.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas04m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 4, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

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**

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas05.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas05m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 5, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

Je individuální nástroj pro stříh 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**

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas06.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas06m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 6, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

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 myši 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 myší 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 scanneru
- e) *Extract Audio from CD* – slouží k nagrahování-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
- l) *Search Media Bin* – slouží k vyhledání určitých složek médií

#### · **Edit Details**

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas07.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas07m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 7, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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**

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas08.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas08m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 8, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 nainstalovány 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 kurzor 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

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas09.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas09m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 9, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

Je to výběr video filtrů, s rozložením oken stejně jako na záložce *Transitions* a stejným způsobem zobrazování, včetně dostupných z dodatečně nainstalovaných 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 je 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.

#### · Media Generators

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas10.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas10m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 10, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas11.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas11m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 11, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 archiv 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 nespustění Vegasu a vyhození chyby. Proto pokud někdo tuto záložku bude považovat za zbytečnou, necht' 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 zbytečná, 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

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas12.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas12m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 12, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

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:

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas13.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/1/vegas13m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 13, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

**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 pulsnímků v jednom snímku:

Na vysvětlenou, jak je to s oněmi pulsnímků:

- *None (progressive scan)* - neprokládané video, u kterého pochází celý snímek z jednoho časového okamžiku
- *Lower field first* - spodní, tedy sudé řádky jsou pořizeny dříve (první pulsnímek) než liché řádky (druhý pulsnímek), při zobrazování na TV jsou nejprve zobrazeny sudé řádky a teprve poté liché řádky s časovým odstupem  $1/(2*\text{framerate})$ , 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, čímž ušetříme konverzi mezi oběma typy (dojde k posunutí v čase o 1 pulsnímek).

· *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 stříhu 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.

**Summary 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.

Autor: HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=Forums&file=profile&mode=viewprofile&u=77" \t "\_blank" [Nostradam](http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=Forums&file=profile&mode=viewprofile&u=77)  
Publikováno na serveru HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk" \t "\_blank" [www.tvfreak.sk](http://www.tvfreak.sk) s autorovým souhlasem.

## 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 stříhem
- 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**:

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/2/vegas14.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/2/vegas14m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 14, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 stříhovou 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 připojené 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 stříhové 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*,

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/2/vegas15.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/2/vegas15m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 15, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

*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, HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=News&file=article&sid=71>" \t "\_blank" [klikněte ZDE](#).*

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, či 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 scén-souborů 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 framů-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 převijíme 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 malému škrubnutí obrazu. Opakuji, že v nastavení přes *Options-Preferences* na záložce *Capture* lze zaškrtnout položku *Stop capture on dropped frames*, čímž dojde při vypadnutí snímku

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 ovládacími 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 Compleť*, 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 zaškrtačací 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 Compleť*. 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 Compleť* se ještě objeví okno *Save as*, kde si můžete celý projekt tohoto nahrávání uložit pod určitým názvem a s příponou *.svidcap* 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 stříhem**

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 stříh. Tato záložka má stejné grafické vybavení jako záložka předchozí, navíc má však v pravé polovině podokno:

```
HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/2/vegas16.jpg" \t "_blank"  
INCLUDEPICTURE "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/2/vegas16m.jpg" \*  
MERGEFORMATINET
```

(Obrázek č. 16, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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, zejména 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 odblokováním DV vstupem nebo-li DV-In.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/2/vegas17.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/2/vegas17m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 17, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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.

Autor: [HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=Forums&file=profile&mode=viewprofile&u=77"](http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=Forums&file=profile&mode=viewprofile&u=77) \t "\_blank" [Nostradam](#)  
Publikováno na serveru [HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk"](http://www.tvfreak.sk) \t "\_blank"  
[www.tvfreak.sk](http://www.tvfreak.sk) s autorovým souhlasem.

## SONY VEGAS - KOMPLEXNÍ NÁVOD - 3. díl

### 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 započítím 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:

```
HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/3/vegas18.jpg" \t "_blank"  
INCLUDEPICTURE "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/3/vegas18m.jpg" \*  
MERGEFORMATINET
```

(Obrázek č. 18, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

Na záložce **Audio** v *Master bus mode*: Stereo (pokud budeme chtít vytvářet zvuk v 5.1, tak 5.1 Surround), *Sample rate*-samplerovací 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). Najdeme 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 je podle konkrétní události, k níž se vztahují a potvrdíme kl. *Enter*. Automaticky se nám přejmenují i všechny ostatní označené. Okno průzkumníka Windows zavřeme. Vrátime 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 *Explorer*

· Uchopením klipu (označeného názvem) nebo několika klipů hromadně myši 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.*

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/3/vegas19.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/3/vegas19m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 19, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

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*.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/3/vegas20.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/3/vegas20m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 20, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

Skládá se z hlavních podoken:

- *Search* 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*.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/3/vegas21.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/3/vegas21m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 21, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 myši 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 změním název a rovněž můžeme vybrat ze seznamu grafickou ikonu, pod kterou můžeme následně tag vizuálně 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:

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/3/vegas22.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/3/vegas22m.jpg>" \\*

## MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 22, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 zbývajících 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 v timeline 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 video 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:

```
HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/3/vegas23.jpg" \t "_blank"  
INCLUDEPICTURE "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/3/vegas23m.jpg" \*  
MERGEFORMATINET
```

(Obrázek č. 23, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

- *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 (*fota 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*)

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/3/vegas24.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/3/vegas24m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 24, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

### 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*.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/3/vegas25.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/3/vegas25m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 25, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/3/vegas26.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/3/vegas26m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 26, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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“),

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 zmáčkeme „*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 zmáčkeme „*Shift*+z“).

Autor: HYPERLINK "[http://www.tvfreak.sk/modules.php?](http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=Forums&file=profile&mode=viewprofile&u=77)

[name=Forums&file=profile&mode=viewprofile&u=77](http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=Forums&file=profile&mode=viewprofile&u=77)" \t "\_blank" [Nostradam](#)

Publikováno na serveru HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk>" \t "\_blank"

[www.tvfreak.sk](http://www.tvfreak.sk) s autorovým souhlasem.

## 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 – Selektce eventů klipů v timeline, jejich posouvání, kopírování a vkládání
  - 3.6.1 – Využití selektce klipů
  - 3.6.2 – Selektce eventů videa i audia
  - 3.6.3 – Selektce eventů videa
  - 3.6.4 – Selektce 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.

```
HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/4/vegas27.jpg" \t "_blank"  
INCLUDEPICTURE "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/4/vegas27m.jpg" \*  
MERGEFORMATINET
```

*(Obrázek č. 27, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

Název klipu - zobrazíme buď přes *Menu-View* s výběrem položky *Active Take Information* nebo

jednodušeji klávesovými zkratkami CTRL+SHIFT+I.

Časový údaj - zobrazíme přes *Menu-Options-Preferences-záložka Video* a u položky *Show source*

*frame number on event thumbnails as*: vybereme typ zobrazení:

```
HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/4/vegas28.jpg" \t "_blank"  
INCLUDEPICTURE "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/4/vegas28m.jpg" \*  
MERGEFORMATINET
```

*(Obrázek č. 28, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

None: Časový údaj nebude zobrazen

Frame Numbers: Zobrazení ve formě počtu framů-snímků

Time: Zobrazení ve formě času

Timecode: 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:

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/4/vegas32.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/4/vegas32m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 32, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/4/vegas33.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/4/vegas33m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 33, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

#### 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 čarou nad časovou stupnicí timeline, které nám vymezují určitý prostor smyčky – **Loop Region**:

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/4/vegas34.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/4/vegas34m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 34, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

*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-stříhu scén a jeho umění ovládnutí se skutečně v budoucnu vyplatí.*

### **3.6. – Selektce eventů klipů v timeline, jejich posouvání, kopírování a vkládání**

#### **3.6.1 – Využití selektce 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 mohou jediné jejich používání doporučit pro urychlení práce nejen ve Vegasu.

#### **3.6.2 – Selektce eventů videa i audia**

Označení eventů VIDEO i AUDIO:

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.

```
HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/4/vegas29.jpg" \t "_blank"  
INCLUDEPICTURE "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/4/vegas29m.jpg" \*  
MERGEFORMATINET
```

*(Obrázek č. 29, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

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.

```
HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/4/vegas30.jpg" \t "_blank"  
INCLUDEPICTURE "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/4/vegas30m.jpg" \*  
MERGEFORMATINET
```

*(Obrázek č. 30, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

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 myši 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 – Selektce 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 myši 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 – Selektce 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 (video 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/4/vegas31.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/4/vegas31m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 31, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

#### Důležité:

Při ignorování eventů videa a audia, které původně tvořili 1 klip s video a audio streamem a např. samostatným posunu některého z nich, dojde tak k tzv. desynchronu těchto původně vzájemně svázaných složek, což je v timeline zvyrazněno 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 myši 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 eventů 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/4/vegas36.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/4/vegas36m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 36, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

#### 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, přesuneme jej na klip č. 2 a tl. myši pustíme. Zobrazí se nám nabídka s výběrem:

```
HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/4/vegas35.jpg" \t "_blank"  
INCLUDEPICTURE "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/4/vegas35m.jpg" \*  
MERGEFORMATINET
```

(Obrázek č. 35, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

- *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 daném 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 přesuneme 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 jezdcí, 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 klipem kliknutím pravým tlač. myši vybereme *Copy*, jezdcí 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.

Autor: HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=Forums&file=profile&mode=viewprofile&u=77" \t "\_blank" [Nostradam](http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=Forums&file=profile&mode=viewprofile&u=77)  
Publikováno na serveru HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk" \t "\_blank" [www.tvfreak.sk](http://www.tvfreak.sk) s autorovým souhlasem.

## SONY VEGAS - KOMPLEXNÍ NÁVOD - 5. díl

### 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 zdravo (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 pohybuje. Až se dostaneme do konkrétní části scény-ramu, 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).

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/5/vegas37.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/5/vegas37m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 37, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

*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 Ignore 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/5/vegas38.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/5/vegas38m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 38, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

K postupu velice krátce. Chceme-li 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 částí 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/5/vegas39.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/5/vegas39m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 39, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

Pokud zmáčkneme a při stiknutí kl. CTRL+Alt klikneme ve video či audio eventu klipu, opět se nám změní 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 aktivovanou a proto najedeme v menu přes *Options-Preferences* do nastavení a na záložce *General* zaškrtneme 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/5/vegas40.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/5/vegas40m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 40, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 svíslou 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: Všimněte si, že video i audio stopa v Trimmeru je rozdělena dělicími 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*.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/5/vegas41.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/5/vegas41m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 41, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 přidělovat práci, když si můžeme vytvořit *Loop region*, který nám určuje budoucí čistou scénu a pak jen provést střih kl. „S“.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/5/vegas42.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/5/vegas42m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 42, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

### 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 názvu klipů a *Clear Trimmer History*, které nám smaže veškerou historii z tohoto seznamu.

Autor: HYPERLINK "[http://www.tvfreak.sk/modules.php?](http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=Forums&file=profile&mode=viewprofile&u=77)

[name=Forums&file=profile&mode=viewprofile&u=77](http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=Forums&file=profile&mode=viewprofile&u=77)" \t "\_blank" [Nostradam](#)

Publikováno na serveru HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk>" \t "\_blank"

[www.tvfreak.sk](http://www.tvfreak.sk) s autorovým souhlasem.

## SONY VEGAS - KOMPLEXNÍ NÁVOD - 6. díl

### **5. DISSOLVE/CROSS FADE (PROLÍNÁNÍ), SPEED CHANGES (ZMĚNA RYCHLOSTI), MARKERS, REGIONS, CATEGORY, CD TRACK (ZNAČKY, REGIONY, KATEGORIE, CD TRACK), AUTO RIPPLE, 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, přidavné)
    - 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 průhlednost nulová a v pravém horním rohu prolnutí, kde křivka končí, je 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas43.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas43m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 43, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

*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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas44.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas44m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 44, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

*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 efektivní 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, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

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 aktivovanu, 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 *Automatically 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas46.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas46m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 46, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

#### **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 přeskokování 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas47.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas47m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 47, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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

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 regionu 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas48.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas48m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 48, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

Všimněme si také formátu zobrazení času, který se nám takto zobrazil po vytvoření *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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas49.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas49m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 49, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

*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 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas50.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas50m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 50, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

## 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 – Přejímové efekty** a **Video FX – Video filtry**. Jen malé vysvětlení pro ty, kteří jaksí 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 (Přejímové 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 posuneme jej vpravo nebo vlevo, čímž dojde ke zkrácení či prodloužení překrytí obou eventů a automaticky také, pokud nemáme aktivovanou funkci *Ignore Events Grouping* i eventů audia.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas51.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas51m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 51, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas52.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas52m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 52, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

#### 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 scénou 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas53.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas53m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 53, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas54.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas54m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 54, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas55.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas55m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 55, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 kdykoliv 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas56.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas56m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 56, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 dále 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*. Nechcete-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 představte 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas57.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas57m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 57, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 sinusoidovou.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas58.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas58m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 58, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

I v tomto případě si můžeme náš výtvar 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 zvolit i svou samostatnou složku a do ní si ukládat své nově vytvořené filtry. V průběhu práce 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 možností výběru filtrů.

Vegas umožňuje uživatelům si ještě před samotným započítím 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

kteřý 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**

Požadujeme 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas59.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/6/vegas59m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 59, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

Po přidání 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 filtr-y 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 Keyframes**

*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 odkazují 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.

Autor: HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=Forums&file=profile&mode=viewprofile&u=77>" \t "\_blank" [Nostradam](#)  
Publikováno na serveru HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk>" \t "\_blank"  
[www.tvfreak.sk](http://www.tvfreak.sk) s autorovým souhlasem.

## SONY VEGAS - KOMPLEXNÍ NÁVOD - 7. díl

### 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.

```
HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas60.jpg" \t "_blank"  
INCLUDEPICTURE "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas60m.jpg" \*  
MERGEFORMATINET
```

*(Obrázek č. 60, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

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. naše přehrávaná scéna. Média, která obsahují část šachovnice průhlednou, jsou v thumbnails-náhledových

miniaturách, zobrazena šachovnicí šedé barvy a tyto jsem Vám vyznačil na ukázkou na obrázku 61

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas61.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas61m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 61, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 nezávisle na hodnotě 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 nastavenou 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 myši 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas62.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas62m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 62, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

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*, přesuneme 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. Vrátime 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas63.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas63m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 63, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

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 výtvořem 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 automacký 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 ukázkou 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas64.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas64m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 64, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

Vlevo nahoře je volba *Gradient type*, kde jsou 3 volby vkládání objektů a to *Linear*(přímkové), *Elliptical*(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 nastavenou v barevném spektru černou barvu a na stupnici alpha máme nastavenou 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 myši 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas65.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas65m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 65, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 ukázkou 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 rozpořádání 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. keyframe zcela na začátku, nebudeme měnit.

```
HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas66.jpg" \t "_blank"  
INCLUDEPICTURE "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas66m.jpg" \*  
MERGEFORMATINET
```

(Obrázek č. 66, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 barevném 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 výtvar 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 přidržit 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 přidal samozřejmě textový event a v Preview Vegasu vidíme v našem videu vložen titulek, který je jednoduchý, bez nějakého stínování apod. viz. obrázek č. 67.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas67.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas67m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 67, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas68.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas68m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 68, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas69.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas69m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 69, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas70.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas70m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 70, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

*Poznámka: Průhlednost titulky a background můžeme využít k opačnému efektu a to, že pozadí bude mít alpha nastaveno na 100%, tudíž bude zcela viditelné, 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.*

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas71.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas71m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 71, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

### - 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* určíme míchání obrysu ve vztahu k background-pozadí (já jsem změnil na 0,072). Táhlem *Width* určíme šířku obrysu písma (zvolil jsem hodnotu 0,272).

- *Shadow* – našemu textu přidáváme stín zaškrtnutím *Draw Shadow*. Táhlem *Feather* určíme míchání stínu s pozadím (zvolil jsem 0,118). Táhlem *X Offset* a *Y Offset* určíme pozici stínu 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* určíme 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas72.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas72m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 72, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

## 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 jsme prováděli nastavení, se nachází *Keyframe track*, z čehož plyne, 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 keyframe 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 nepřidávali 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 změní 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 přehrávání z timeline můžeme prohlédnout náš výtvar. Na obrázku č. 73 jsou znázorněny provedené změny vlastností titulku pro konečný keyframe č. 2, tedy konečný.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas73.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas73m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 73, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

Pokud se nám líbí, není nic jednoduššího, než si jej uložit jako nový template mezi ostatní titulkové šablony a to pojmenováním 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. Vrátime 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.

```
HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas74.jpg" \t "_blank"  
INCLUDEPICTURE "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/7/vegas74m.jpg" \*  
MERGEFORMATINET
```

(Obrázek č. 74, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

#### - *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.

Autor: HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=Forums&file=profile&mode=viewprofile&u=77" \t "\_blank" [Nostradam](http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=Forums&file=profile&mode=viewprofile&u=77)  
Publikováno na serveru HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk" \t "\_blank" [www.tvfreak.sk](http://www.tvfreak.sk) s autorovým souhlasem.

## SONY VEGAS - KOMPLEXNÍ NÁVOD - 8. díl

### 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 slyšet 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 spojnicí mezi 2. a 3. keyframem posuneme ve směru dolů. Logicky pro zvýšení hlasitosti posuneme spojnicí nahoru. Pro volume envelope tak můžeme vytvořit několik keyframů a měnit tak hlasitost střídavě viz. obrázek 75.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas75.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas75m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 75, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

*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 ukázkou 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas76.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas76m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 76, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

Pokud chceme určitou smyčku s několika keyframy a jejich změnami použít na jinou část audio tracku nebo např. pro audio track klip, 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas77.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas77m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 77, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

*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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas78.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas78m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 78, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 keyframey kliknutím pravým tl. myši na keyframe.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas79.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas79m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 79, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

*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-Preferences-záložka Audio Device. V řádku Audio Device type je zapotřebí zadat příslušný typ. Jen jako příklad uvedu, že ve svém PC disponuji již staříčkou, 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 keyframey je zašedlá a v této části nebude tedy audio vůbec slyšet viz. obrázek 80.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas80.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas80m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 80, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

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 aktivování 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 keyframey dvojklikem, následně tyto posouvat všemi směry a nastavit tak různou průhlednost pro různé části klipu viz. obrázek 81.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas81.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas81m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 81, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 keyframey, kdy 1. a 3. necháme s hodnotou viditelnosti 100% a naopak spojnicí 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 keyframey. Těto možnosti se využívá např. při tvorbě hudebních videoklipů.

S Composite Level Envelope můžeme pracovat také ale v tzv. automatickém režimu 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 hvězdičky 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 keyframey s průběhem podle toho, jak citlivě jsme táhlem posunovali. Pro zpětný efekt samozřejmě táhlo pomalu vracíme zcela nahoru. Výsledek viz. obrázek 82.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas82.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas82m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 82, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 klip. 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas83.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas83m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 83, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 uvedených 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas84.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas84m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 84, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 ukázkou 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 spojnicí mezi 2. a 3. keyframenem 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 keyframenem č. 3 oproti keyframu č. 4 a tím vytvořit průběžné zrychlení. Spojnicí mezi keyframenem 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas85.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas85m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 85, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 keyframeu s touto hodnotou bude přehrávání pokračovat od stejného frameu, 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 keyframeu, kde začíná zrychlení z 0% na 300%, provedeme střih a následně pro tento nově vzniklý event provedeme 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 keyframey jako u video či audio envelope? Ano, dají se vytvářet klasicky dvojklikem. Vytvoříme si proto na ní nové 4 keyframey 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 keyframey 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)

```
HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas86.jpg" \t "_blank"  
INCLUDEPICTURE "http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas86m.jpg" \*  
MERGEFORMATINET
```

(Obrázek č. 86, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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. spojnicí mezi 2 keyframey 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 prolíneme. Následně ze záložky *Transitions* vybereme z kategorie *Linear Wipe* přechodový efekt pod názvem *Left-Right, Hard Edge* a vložíme jej mezi oba klipy. Vytvoříme *Insert/Remove Envelope-Transition Progress* a kousek za 1. keyframe, který je vždy na začátku, 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 poloviny, kdy v 1 je zobrazen stále klip č. 1 a ve 2. polovině klip č. 2, viz. obrázek 87.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas87.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/8/vegas87m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 87, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

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.

Autor: HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=Forums&file=profile&mode=viewprofile&u=77>" \t "\_blank" [Nostradam](#)  
Publikováno na serveru HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk>" \t "\_blank"  
[www.tvfreak.sk](http://www.tvfreak.sk) s autorovým souhlasem.

## SONY VEGAS - KOMPLEXNÍ NÁVOD - 9. díl

### 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/9/vegas88.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/9/vegas88m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 88, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 ukázkou 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 některých 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 keyframe 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 nechtěně. 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/9/vegas89.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/9/vegas89m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 89, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 zatržítka, 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. dvojitým 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 myši 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 myši 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 vpravo nahoře pod bublinovou nápovědou *Remove Selected Plug-in*. Hned vedle je také 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/9/vegas90.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/9/vegas90m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 90, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

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. keyframe, 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 keyframe křivku průběhu a to kliknutím na ně pravým tl. myši a výběrem z menu (*Linear, Fast, Slow ...*).

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/9/vegas91.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/9/vegas91m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 91, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/9/vegas92.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/9/vegas92m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 92, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 pohybový 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 myši za tímto keyframem v keyframe tracku ve směru vpravo pomalu prohlédneme 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/9/vegas93.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/9/vegas93m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 93, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

*Doporučení: Pro jednoduché manuální prohlédnutí aplikovaného filtru v okně Preview stačí kliknout myši přímo v keyframe tracku okna Video Event FX a myši 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 pomoci 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 templates-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 obdélník 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 známý 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 Workspace, 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 myši 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 Keyframe u položky *Smoothness* změním u všech keyframů hodnotu z 0 na 100. Tím jsme docílili toho, že obraz našeho klipu bude plout konstantní rychlostí po kružnici či elipse.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/9/vegas94.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/9/vegas94m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

(Obrázek č. 94, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)

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 keyframey

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 nastavenou 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 keyframe 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 keyframey 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 keyframu 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.

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/9/vegas95.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/9/vegas95m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 95, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/9/vegas96.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/9/vegas96m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 96, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

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 template 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-ramu před vytvořením 1. keyframu celé skupiny vytvořit dvojklikem keyframe s implicitním nastavením bez změn a stejný keyframe také vytvořit za nejbližším následujícím snímkem-ramu, který bude následovat po posledním keyframu celé skupiny, viz. obrázek 97.*

HYPERLINK "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/9/vegas97.jpg>" \t "\_blank"  
INCLUDEPICTURE "<http://www.tvfreak.sk/clanky/vegas/9/vegas97m.jpg>" \\*  
MERGEFORMATINET

*(Obrázek č. 97, kliknutím zobrazíte v originální velikosti)*

Autor: HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=Forums&file=profile&mode=viewprofile&u=77" \t "\_blank" [Nostradam](http://www.tvfreak.sk/modules.php?name=Forums&file=profile&mode=viewprofile&u=77)  
Publikováno na serveru HYPERLINK "http://www.tvfreak.sk" \t "\_blank" [www.tvfreak.sk](http://www.tvfreak.sk) s autorovým souhlasem.