



Adobe Premiere Pro CS3

praktický průvodce

Josef Pěcinovský

- Editace a střih videa poloprofesionálním stříhacím programem
- Základní operace při střihu videa
- Manipulace s klipy na časové ose
- Přřazení a úprava přechodů mezi klipy
- Editace elegantních titulků
- Nastavení jednoduchých i složitých efektů
- Slovníček pojmů a klávesových zkratk



GRADA

Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude **trestně stíháno**.

Používání elektronické verze knihy je umožněno jen osobě, která ji legálně nabyla a jen pro její osobní a vnitřní potřeby v rozsahu stanoveném autorským zákonem. Elektronická kniha je datový soubor, který lze užívat pouze v takové formě, v jaké jej lze stáhnout s portálu. Jakékoliv neoprávněné užití elektronické knihy nebo její části, spočívající např. v kopírování, úpravách, prodeji, pronajímání, půjčování, sdělování veřejnosti nebo jakémkoliv druhu obchodování nebo neobchodního šíření je zakázáno! Zejména je zakázána jakákoliv konverze datového souboru nebo extrakce části nebo celého textu, umisťování textu na servery, ze kterých je možno tento soubor dále stahovat, přitom není rozhodující, kdo takovéto sdílení umožnil. Je zakázáno sdělování údajů o uživatelském účtu jiným osobám, zasahování do technických prostředků, které chrání elektronickou knihu, případně omezují rozsah jejího užití. Uživatel také není oprávněn jakkoliv testovat, zkoušet či obcházet technické zabezpečení elektronické knihy.



Copyright © Grada Publishing, a.s.

Adobe Premiere Pro CS3

praktický průvodce

Josef Pecinovský

Vydala Grada Publishing, a.s.
U Průhonu 22, Praha 7
jako svou 3437. publikaci

Odpovědný redaktor Dušan Mikeš
Návrh vnitřního layoutu Miroslav Lochman
Sazba Dušan Mikeš
Návrh a grafická úprava obálky Vojtěch Kočí
Počet stran 240 (224 černobílých + 16 stran barevné přílohy)
První vydání, Praha 2008

© Grada Publishing, a.s., 2008
Cover Photo © fotobanka allphoto

V knize použité názvy programových produktů, firem apod. mohou být ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami příslušných vlastníků.

Vytiskly Tiskárny Havlíčkův Brod, a.s.
Husova ulice 1881, Havlíčkův Brod

ISBN 978-80-247-2779-0 (tištěná verze) © Grada Publishing, a.s. 2008
ISBN 978-80-247-6368-2 (elektronická verze ve formátu PDF) © Grada Publishing, a.s. 2011

Obsah

Úvod.....	9
1. Seznámení s Adobe Premiere Pro CS3	13
1.1 Popis programu	13
1.2 Co potřebujeme	14
1.3 Základní operace při střihu videa	15
1.4 Jak pracovat se soubory	16
1.5 Popis okna programu	18
1.6 Import videa	21
1.7 Základní nastavení programu	25
Nastavení předvoleb	25
Nastavení monitoru	26
Nastavení klávesnice.....	28
Automatické ukládání	30
1.8 Jak pracovat s panely	32
Zobrazení a skrytí panelů.....	32
Rozmístění panelů	32
Nastavení panelů	34
1.9 Sklad materiálu	35
Změna zobrazení panelu Project	36
Vizitky	38
Zásobníky.....	39
Filtr a řazení	41
Co když některá položka zmizí	43
1.10 Jak přehrávat video.....	44
1.11 Tlačítka, kolečka a jiné čudlíky.....	50
1.12 Jak pracovat s historií	52
2. Střih videa na časové ose	55
2.1 Časová osa	55

	Sekvence.....	56
	Stopy	57
2.2	Než se pustíme do střihu videa.....	62
2.3	Panel nástrojů – Tools	64
2.4	Rozmístění klipů na časovou osu	65
	Jak na časovou osu rozmísťovat video rozdělené do scén	68
	Rozřezávání dlouhého klipu na časové ose	69
	Práce s počátečními a konečnými body	69
2.5	Manipulace s klipem na časové ose	70
	Přejmenování klipu.....	71
	Přesun klipu na jinou pozici.....	71
	Nahrazení klipu	74
	Značky na časové ose.....	75
	Ořezávání klipů na časové ose	79
	Ořezávání klipu pomocí panelu Trim	81
	Další manipulace s klipem	83
2.6	Další možnosti střihu	86
	Zmrazení klipu.....	86
	Rychlost promítání	88
2.7	Statické obrázky	90
2.8	Práce s několika sekvencemi	93
3.	Přechody	95
3.1	Jak uspořádat panel Effects.....	97
3.2	Vkládáme přechod	98
3.3	Nastavení přechodu	101
3.4	Ukázky přechodů	105
4.	Titulky.....	111
4.1	Okno Title	114
4.2	Editace textu.....	120
4.3	Nastavení tabulačních zarážek	124
4.4	Použití grafiky v titulku	126

4.5	Vlastnosti titulku.....	132
	Transformace.....	133
	Charakteristiky písma.....	135
	Výplň	138
	Vlastní styl titulku	142
	Ohraničení.....	143
	Stín.....	145
4.6	Přechody a pohyb titulků	146
4.7	Pohyblivé titulky	147
5.	Editace zvuku.....	151
5.1	Přechody zvukových klipů	155
5.2	Hlasitost zvuku	156
5.3	Panel Audio Mixer	160
5.4	Nahrávání vlastního komentáře.....	163
6.	Efekty	167
6.1	Efekty obrazu.....	168
	Panel Effect Controls.....	169
	Klíčové snímky	171
6.2	Důležité a zajímavé efekty.....	173
	Oprava expozice.....	173
	Časové efekty.....	176
	Černobílý a tónovaný obraz	178
	Obraz v obraze.....	179
	Jiné efekty skupiny Presets.....	181
	Klíčování.....	183
	Další zajímavé efekty	188
6.3	Efekty zvuku.....	191
	Basy a výšky	192
	Bypass	193
	Ekvalizér	194
	Další zvukové efekty	195

7. Export videa..... 197

7.1 Vytvoření filmu 197

Export na pásku	198
Export do souboru.....	199
Export pro internet	201

8. Doplnky..... 203

8.1 Malý slovníček pojmů 204

8.2 Přehled klávesových zkratk..... 215

Operace se soubory.....	215
Přepínání mezi panely	215
Editace	216
Klip	216
Sekvence.....	216
Značky klipu	217
Značky sekvence.....	217
Titulky.....	217
Okno programu	217
Okno Trim	218
Okno projektu	218
Nahrávání videa (okno Capture)	218
Časová osa	219
Přehrávání (panel Source a Monitor)	219
Náhled DVD	219
Nástroje.....	219

Rejstřík..... 220

Úvod

Digitální video je fenoménem naší doby. Když se pohybujete v rekreačních oblastech nebo na turisticky atraktivních místech, záhy nabudete dojmu, že kameru drží v ruce snad každý druhý člověk.

Někteří z těchto kameramanů se svým koníčkem zabývají jen svátečně, mnozí mu propadli nebo propadnou. Sváteční kameramani se spokojí s tím, že nahraný záznam předvedou rodině a známým na obrazovce televizoru, a pak se začnou pít pod dalších senzacích nebo kameru na čas odloží k ledu. Pokud někdo takový právě otevřel tuto knihu, mám pro něj závažnou informaci: „Tato kniha není pro vás!“

Mezi kameramany jsou však takoví, kteří chtějí vytvořit něco lepšího než to, co nahrubo páté přes deváté natočili kamerou. Ti se začnou poohlížet po nějakém prostředku, který by jim pomohl z hrubého záznamu vytvořit sestřih nebo, ještě lépe, ucelený program. Chtějí vytvořit film. V současnosti není k dispozici lepší prostředek, než je počítač, a počítač musí být nakrmen zvláštním softwarem. Pro podobné začínající mistry střihu mám také informaci. „Tato kniha bude pro vás, ale ještě není!“

Je tu ještě třetí skupina. Ti, kteří pracují s kamerou několik let, natočili desítky hodin záznamů, mají zkušenosti se střihem v počítači s některou z jednodušších aplikací a chtějí

se poohlédnout po něčem dokonalejším. Kromě nich jsou tu rozličné zájmové kroužky a živnostníci, kteří mají licenci na natáčení různých programů. Obvykle jsou to filmy na objednávku – svatby, promoce, drobné reklamní filmy nebo třeba reportáže pro městskou televizi. Pro ty mám také informaci: „Ano, tato kniha je pro vás!“

Adobe Premiere Pro CS3 je program velmi složitý, nabízí desítky funkcí a má takřka neomezené možnosti. Proto není možné, aby s ním začal pracovat naprostý začátečník v oboru. Docela dobře by se mohlo stát, že vás někdy složité postupy odradí nejen od střihu videa v počítači, ale i od samotného natáčení videa, a to přece nechceme. Jde o to, abyste po této aplikaci sáhli až v okamžiku, kdy už máte s kamerou něco za sebou a dokážete solidně ovládat počítač.

Komu je kniha určena

Proto to shrnu. Tato kniha je určena všem, kteří chtějí zpracovávat své video náročným poloprofesionálním programem a necouvnu před žádnou překážkou.

Co musí umět čtenář, který chce číst tuto knihu

Měl by umět přece jen o trochu víc než úplný začátečník. Kromě toho, že zvládne počítač spustit a vypnout, spouštět programy, pracovat s klávesnicí a myší, od něj očekávám, že se vyzná v systému souborů a složek a umí pracovat se základními dialogovými okny pro otevření a uložení souboru. Těžiště knihy je někde jinde a není zde místo na opakování základních dovedností. Přesto se tu a tam v knize mohou objevit pasáže, které někomu budou připadat příliš jednoduché (například otevření a uložení souboru). Inu, žádný učený z nebe nespadl a mnohdy neškodí si leckteré návyky oživit nebo upřesnit.

Obsah a struktura knihy

Kniha je rozdělena do osmi kapitol.

Úvodní kapitola vás seznámí se samotnou aplikací Adobe Premiere Pro CS3 a naznačí její možnosti. Dočtete se, jaké technické zařízení potřebujete, aby program pracoval bez potíží. Následuje krátký popis operací při střihu videa, popis okna programu a stručný návod práce s dokumenty a soubory. Na chvíli se zastavíme u základního nastavení programu. Společně stáhneme video do počítače, abychom měli materiál pro další četbu i nácvik.

Druhá kapitola je nejrozsáhlejší a pro práci při zpracování videa vlastně nejdůležitější. Jsou zde popsány operace při střihu videa na časové ose. Od základního popisu nástrojů, které jsou pro střih videa k dispozici, přejdeme k rozporcování zdrojového videa na jednotlivé klipy a jejich rozmístění na časovou osu. S těmito klipy je třeba různě manipulovat (přesunovat, kopírovat), je třeba upravit jejich délku (ořezávat), lze upravit rychlost promítání; k tomu všemu nabízí program četné nástroje. Ukážeme si, jak na časovou osu umístit statický obrázek (fotografii) tak, aby do budoucího filmu organicky zapadl.

Třetí kapitola řeší problematiku střihu mezi dvěma klipy, zabývá se tedy přechody. Dočtete se o tom, jak se vyznat ve velkém množství přechodů, jak přechody přiřadit na místa střihu a čeho se vyvarovat, aby přechod proběhl bez závad.

O titulcích se vede rozsáhlá rozprava ve čtvrté kapitole. Především tu najdete popis zvláštního nástroje, editoru titulků, který dovoluje takřka vše, co je myslitelné v oblasti editace textu počítačem. Následuje podrobný popis editace titulku na časové ose a možnosti přiřazení přechodů nebo efektů.

Pátá kapitola se zabývá zvukem, který je nedílnou součástí videa. Ukazuje postupy, jak regulovat základní vlastnosti zvukového záznamu – hlasitost a vyvážení, a kromě toho popisuje poměrně komplikovaný nástroj pro úpravu zvuku – Audio Mixer.

V šesté kapitole se věnuji efektům, což je souhrnný název pro změny některých vlastností obrazového nebo zvukového záznamu. Efekt tedy nemusí být efektní, ale může upravovat některé chyby, k nimž došlo při natáčení (chybná expozice, vyvážení barev). Dočtěte se o tom, jak měnit účinnost efektu během přehrávání pomocí tzv. klíčových snímků. Některé vybrané efekty jsou popsány podrobněji – obraz v obraze, zpomalení a zrychlení a tzv. klíčování.

Sedmá kapitola je určena závěrečným operacím, tzv. exportu videa, kdy z hotového projektu lze vytvořit film, který už je připraven k předvádění pro veřejnost.

Poslední, osmá kapitola, obsahuje doplňky, kterými jsou malý slovníček použitých výrazů a přehled klávesových zkratk.

Použité konvence a struktura knihy

Knihy je rozdělena do kapitol, které mají svoji vlastní strukturu. Pro snazší orientaci v knize jsou použity následující typografické prvky:

Tučně jsou označeny internetové adresy, názvy dialogových oken a příkazy z nabídek programů, např. **Soubor** → **Otevřít**.

Pro názvy kláves a klávesových zkratk jsou použity **KAPITÁLKY**.

Kromě toho se v textu setkáte s množstvím ikon, které označují jiné typy odstavců:

Tento symbol označuje odstavec, který rozšiřuje probíranou problematiku o nějakou zajímavost či výjimečnost. Poznámka není nezbytná k pochopení dané problematiky, většinou upozorňuje na další používané termíny označující stejnou skutečnost a prozrazuje další souvislosti.



Vykřičník upozorňuje na fakta, která byste měli určitě vědět, na situace, na něž byste měli dávat pozor, a na komplikace, se kterými se můžete při práci setkat.



Tento symbol vás upozorní na různé tipy a triky, kterými můžete zefektivnit svoji práci. Nabízí tak nějaké usnadnění nebo tip, kterým si oproti standardnímu postupu můžete práci ulehčit.



Na tomto místě musím předpokládat, že máte ve svém počítači program Adobe Premiere Pro CS3 již nainstalován a že jej lze spustit bez závad.

Abychom si v textu knihy vzájemně porozuměli, je třeba na tomto místě sjednotit názvosloví, a to většinou proto, že v běžné praxi se používá pro stejné věci různých pojmů.

✓ **Ukazatel myši** – grafický symbol ovládaný pohybem myši po podložce, též kurzor myši nebo myší kurzor.

- ✓ **Najetí** – umístění ukazatele myši na objekt, kterým se bude uživatel dále zabývat.
- ✓ **Klepnutí** – stisknutí a následné uvolnění levého tlačítka myši; dříve kliknutí.
- ✓ **Poklepání** – dvojí rychlé stisknutí levého tlačítka myši, nutné například ke spuštění programu pomocí ikony; dříve dvojklik nebo dablklik
- ✓ **Stisk tlačítka** – tlačítkem se zde rozumí grafický orámovaný objekt na obrazovce, ve kterém je umístěn text nebo piktogram. Tlačítko se stiskne najetím na objekt a následným klepnutím. Zpravidla se tak vyvolá akce.
- ✓ **Zadání příkazu z nabídky** – nabídka je lišta umístěná pod horním okrajem okna, příkaz se zadává klepnutím na název skupiny příkazů a dále na položku příkazu z rozbalené rolety.
- ✓ **Místní nabídka** – nabídka otevřená stiskem pravého tlačítka myši na objektu, jehož se má příkaz týkat. Příkaz se ale zadává stiskem levého tlačítka myši.
- ✓ **Výběr** – označená část textu, obrázku, dokumentu. Všechny další operace se budou týkat celého tohoto výběru, ale nikoli dalších objektů.
- ✓ **Klávesová zkratka** – současný stisk dvou nebo více kláves, jedna z nich je přepínač CTRL, ALT nebo SHIFT. Zapisuje se například CTRL+S, což znamená, že je třeba nejdříve stisknout klávesu CTRL, podržet, přidat stisk klávesy S a vše uvolnit.
- ✓ **Ikona** vers. **Tlačítko**. Ikonou se rozumí objekt na pracovní ploše Windows nebo v otevřeném okně, skládá se z piktogramu a popisku a je třeba ji aktivovat poklepáním; většinou se jejím prostřednictvím spouští aplikace. Tlačítko je zpravidla ohraničený objekt v aplikačním nebo dialogovém okně, k jeho aktivaci stačí jediné klepnutí a jeho prostřednictvím se vykoná určitý příkaz (naznačený popiskem nebo piktogramem) nebo otevře dialogové okno.
- ✓ **Názvy tlačítek**, které uvádíme v této knize, jsou shodné s popiskem, který se zobrazí po najetí ukazatelem myši na tlačítko. Pokud některá tlačítka nedávají popis (stává se to), uvádíme název tlačítka shodný s následující akcí, následně otevřeným dialogovým oknem nebo výrazem vyplývajícím z kontextu; v každém případě se pokoušíme umístění tohoto tlačítka lokalizovat pomocí obrázku.



Tato kniha je napsána v prostředí Windows Vista. Znamená to, že všechny obrázky i postupy budou odpovídat tomuto novému operačnímu systému. Používáte-li ve svém počítači ještě starší systém (pravděpodobně Windows XP), nemůže to být na škodu, protože program pracuje bez potíží i pod tímto systémem. Rozdíly mohou být především v některých dialogových oknech převzatých z aplikace Průzkumník.

1.

Seznámení s Adobe Premiere Pro CS3

Co se v úvodní kapitole naučíme: Seznámíte se zde s tím, jak aplikace Adobe Premiere vypadá a co dokáže. Řekneme si něco o nezbytných podmínkách pro její spuštění a provoz a o tom, co všechno musíte mít, abyste se dobrali rozumného výsledku. Společně stáhneme videozáznam z kamery na pevný disk počítače a dále se dočtete, co je to projekt a jak shromáždit všechny potřebný materiál tak, aby byl vždy po ruce.

1.1 Popis programu

Aplikace Adobe Premiere Pro CS3 (dále v knize jen Adobe Premiere, pokud se nebudu odvolávat na starší verze) je poloprofesionální počítačový program pro stříh videa. Znamená to, že je použitelný všude tam, kde je zpracováván videozáznam na „komunální“ úrovni – v podnicích, malých městech, reklamních agenturách, školách, zájmových kroužcích), používat jej mohou živnostníci zabývající se natáčením videa a v neposlední řadě jej hojně mohou využívat i amatéři.

Není rozhodně určen začátečníkům, kteří teprve teď vzali kameru do ruky a seznamují se s naprostými základy.

1.2 Co potřebujeme

Platí, že nemůžete vzít libovolný počítač a instalovat na něj tento složitý program. Zastaralé a pomalé stroje je nutné předem vyřadit, ale i s některými novějšími stroji můžete mít potíže. Adobe Premiere má poměrně velké nároky na velikost operační paměti a rychlost procesoru. Jaké zařízení tedy potřebujete, abyste s aplikací Adobe Premiere mohli uspokojivě pracovat?

- ✓ Pracujete-li v prostředí Windows, pak je nutný počítač s procesorem Procesor Intel Pentium 4 a novější (2GHz pro DV, 3,4GHz pro Blu-ray) nebo AMD s instrukční sadou SSE2 (Athlon 64, Sempron atd.); operační systém Windows XP SP2 nebo Windows Vista, 1 GB operační paměti RAM na DV nebo 2 GB RAM pro HDV; 10 GB volného místa na HDD.
- ✓ Pro počítače MacIntosh je nutný vícejádrový Intel procesor; Mac OS X v.10.4.9; 1 GB RAM na DV a 2 GB RAM pro Blu-ray; 10 GB volného místa na HDD.



Pro upřesnění – kvalitou DV je zde míněno standardní rozlišení DVD, tedy 724×568, Blu-ray (eventuálně HDV) je záznam s vysokým rozlišením, a má tedy i vyšší nároky na zpracování.

S prostorem na disku je třeba zacházet opatrně – uvedené hodnoty platí pro samotný program, a tedy jen pro jeho instalaci. Protože pracujeme především s videozáznamy, budete i pro ně potřebovat na pevném disku dostatečný prostor.

Tady může nastat komplikace. V základním (a doporučeném) formátu AVI zaujme pět minut videa asi 1 GB (gigabajt) místa. Pokud si tedy přivezete z dovolené pětihodinový záznam, budete na něj potřebovat 60 GB, to v případě, že chcete mít vše na disku současně. A to nemluvím o fanaticích, kteří jsou schopni natočit víc než hodinu denně...

Rozhodně vám doporučuji vyčlenit si pro videozáznamy celý jeden pevný disk; čím větší kapacita, tím lepší. Pevné disky o kapacitě 500 GB, před časem naprosto nemyslitelné, dnes pořídíte v neuvěřitelně nízkých cenových relacích.



Na pevném disku rozhodně nešetřete! Videozáznamy se budou množit rozhodně rychleji, než je budete stačit zpracovávat.

Počítač by měl být opatřen dostatečně velkým displejem. Na omšelém monitoru o úhlopříčce 15" (palců) toho skutečně moc nevidíte.

Jako minimální doporučuji monitor o úhlopříčce 19", a rozhodně bude výhodou, pokud si opatříte displej širokoúhlý, tedy o formátu 16:9. Ceny těchto displejů začínají někde u 5000 Kč. Samozřejmě zde míním ploché displeje LCD, předpokládám, že obrazovkám již odzvonilo. Velmi výhodná je práce na dvou monitorech, kdy můžete některé ovládací prvky „uklidit“ na druhou obrazovku.

K smysluplné práci je potřeba zvukový adaptér (karta) a jednoduchá sestava reproduktorů; pro dodatečný záznam zvukového komentáře je nutný mikrofon – nejlevnější koupíte za 100 Kč, dále pak záleží na tom, jak kvalitní má zaznamenaný zvuk být.

Myš je nezbytnou součástí počítače. Protože kuličkové myši jsou dnes minulostí, s největší pravděpodobností máte nějaký typ optické myši, v lepším případě bezdrátové. Myš by měla být spolehlivá, ale jistě svůj vlastní přístroj znáte velmi dobře a víte, jak při práci s náročným programem obstojí.

Pokud nahráváte záznam na páskovou videokameru, budete ještě potřebovat rozhraní IEEE1394 (zvané též FireWire, i.Link nebo DV), což je jednoduchá karta, kterou snadno zabudujete do počítače; stojí od 500 Kč. Kameru pak připojíte k počítači pomocí speciálního kabelu. Zde rozhodně nespoleháte na rozhraní USB, nemá dostatečnou přenosovou kapacitu.

Zaznamenáváte-li v kameře na pevný disk, eventuálně na malý DVD, je přenos záznamu jednodušší a žádnou přídatnou kartu nepotřebujete.

Pokud máte jako záznamové médium paměťovou kartu, vyplatí se vám pro rychlejší přenos dat pořídit jednoduchou čtečku karet.

Platí, že před začátkem střihu musí být videozáznam převeden na pevný disk, jinak se s prací nikam nepohne!



Co se týče softwaru, kromě popisované aplikace Adobe Premiere se hodí ještě nějaký jednoduchý editor statických obrázků (v nouzi i Malování), neuškodí mít jednoduchý program na střih a úpravu zvuku.

1.3 Základní operace při střihu videa

Omlouvám se, že vás stále ještě nepouštím do akce. Těchto několik odstavců je určeno těm, kteří ještě nemají žádné zkušenosti se zpracováním videa na počítači a vlastně nevědí, co je čeká.

Zpracování videa pomocí počítače je možné rozdělit do tří částí.

1. Nahrávání videa (digitalizace, zachytávání) – převedení záznamu z kazety videokamery (pevného disku, paměťové karty) na pevný disk počítače. Digitální záznam bude převeden bez jakýchkoli ztrát na kvalitě v režimu zpracování, jaký sami určíte.

2. Střih videa a další úpravy. Jinak bychom také mohli říct, že budeme sestavovat **projekt**, tedy dokument, který nese všechny informace o budoucím filmu. Operací, které je nutno vykonat, je několik:

- ✓ **Načtení** (import) již dříve nahraného videa, hudby a dalšího zvukového doprovodu i statických obrázků tak, aby tyto prostředky byly dostupné pro další zpracování.
- ✓ **Střih záznamu** – tím se rozumí především výběr scén, určení délky jednotlivých záběrů a stanovení jejich pořadí.
- ✓ **Nastavení přechodů** – zatímco videokamera nabízí prakticky jen jeden způsob střihu, teď můžete pracovat například s prolínáčkami, setřením, odsunutím atd.
- ✓ **Nastavení efektů** – zde nastupují různé zajímavé akce, jako je zpomalení záznamu, zrychlení, zvýšení a snížení jasu, obraz v obraze, klíčování podle barevného pozadí atd.

- ✓ **Zpracování zvuku** – původní zvuk můžete ponechat, ztlumit nebo úplně odstranit, záznam lze doplnit vlastním komentářem a hudbou, eventuálně zvukovými efekty.
- ✓ **Vytvoření titulků** – svůj film můžete opatřit úvodními i závěrečnými titulky, ale i mezititulky, které mnohdy bývají účinnější než zvukový komentář.

3. Vytvoření filmu (export videa) – projekt je jen podkladem pro vytvoření vlastního filmu; je třeba všechna zdrojová data zpracovat a podle nastavení v projektu převést do jediného souboru, v němž už bude uložen jak obraz, tak i zvuk, a bude jej možné přenášet a přehrávat. Důležité je určit, kde bude tento soubor umístěn:

- ✓ **Páska ve videokameře** je vhodným umístěním v případě, že chcete film přenést do jiného počítače nebo přehrát na video.
- ✓ **Soubor na pevném disku** počítače se hodí tehdy, pokud chcete film přehrávat pomocí počítače, umístit na internet nebo následně vypálit na DVD.
- ✓ S tím úzce souvisí i konečné umístění filmu – jedná se o proces, kterým zpracujete film nebo několik filmů tak, aby jej bylo možné přehrávat vhodným zařízením (videorekordér, přehrávač DVD).



V těchto několika odstavcích je shrnuto prakticky vše, co budete se svým videem podnikat, a vlastně i celý zbývajícj obsah této knihy.

Tak jednoduché to ale není, operací, jimž musíte svůj záznam podrobit, budou jistě desítky, ne-li stovky. Procházejte knihou pomalu a zkoušejte si vše krok za krokem. Pracujte s touto knihou zásadně u počítače a při spuštění programu Adobe Premiere. Vše, o čem si přečtete, zkoušejte hned prakticky, jen tak získáte správné návyky při práci s programem i při střihu videa. Tím vám samozřejmě nechci bránit, abyste si v knize listovali večer před spaním, ale pro tyto chvíle je rozhodně lepší detektivka.

1.4 Jak pracovat se soubory

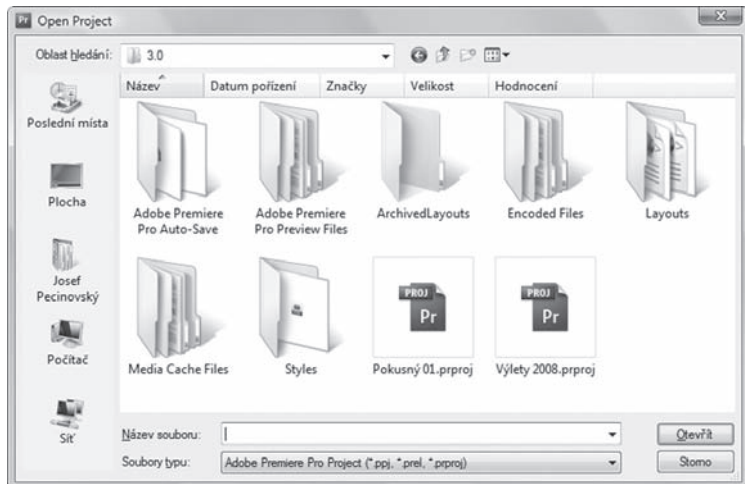
Dovolte mi nyní ještě malou odbočku, bude se týkat operací se soubory. Zkušení uživatelé počítače mohou několik následujících odstavců přeskočit.

Zadáte-li příkaz pro otevření nebo uložení souboru, otevře se vždy podobné okno jako na obrázku 1.1. V tomto okně je třeba vybrat umístění souboru, tedy disk a složku, kde se daný soubor nachází nebo kam má být uložen.

Okno je vždy nastaveno tak, aby se zobrazovaly jen soubory takových typů, s kterými je v aktuální situaci vhodné pracovat. Znamená to, že v okně pro otevření projektu spatříte jen projekty (soubory s příponou PRPROJ) a nic jiného.

Složku, kde je soubor umístěn, volíte postupně procházením stromu složek. Možných postupů je několik, ukážu vám jen ten nejsrozumitelnější.

1. Stiskněte tlačítko **Počítač** na levém panelu okna, na ploše okna se zobrazí disky dostupné v počítači.
2. Otevřete složku disku, a to buď poklepáním na ikonu, nebo klepnutím na ikonu a stiskem tlačítka **Otevřít**. Na ploše okna jsou nyní složky dostupné na tomto disku.



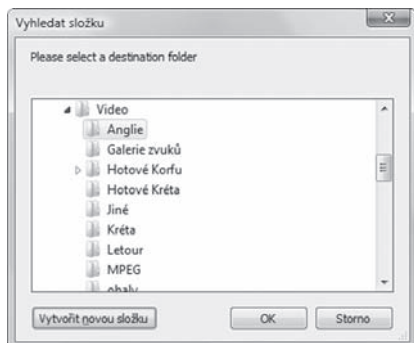
Obrázek 1.1: Dialogové okno pro ukládání a otevírání souborů

3. Otevřete složku, která obsahuje hledaný soubor (nebo složku, kam chcete soubor uložit). Nyní jsou dostupné podsložky nebo soubory, které již složka obsahuje – záleží na tom, jakou strukturu složek si volíte. Akci opakujte tak dlouho, dokud není otevřena složka, kterou právě potřebujete.
4. Pro otevření souboru klepněte na ikonu souboru a stiskněte tlačítko **Otevřít**. Pro uložení souboru napište název souboru do pole **Název** (bez přípony) a stiskněte tlačítko **Uložit**.

Pokud při ukládání souborů daná složka ještě neexistuje, je třeba ji vytvořit. K tomu slouží tlačítko **Vytvořit novou složku**, umístěné na horním panelu okna jako druhé zprava. Když je stisknete, vytvoří se v aktuální složce nová složka, kterou vidíte jako ikonu vyžadující okamžitě zadání nového názvu. Neváhejte a pojmenujte ji.

Toto okno využijete při otvírání a ukládání projektů, při výběru dat pro import i při exportu dat.

V některých okamžicích je třeba, abyste pro umístění souborů určili jinou složku, než je ta, kterou vám nabízí Adobe Premiere. V tom případě se po zadání příslušného příkazu (zpravidla **Browse** – procházet) otevře dialogové okno **Vyhledat novou složku** – viz obrázek 1.2.



Obrázek 1.2: Dialogové okno Vyhledat složku

Složku vyberete procházením stromu složek. Prázdný trojúhelníček před názvem složky znamená, že větev (složky, které daná složka obsahuje) je sbalená, plný trojúhelníček znamená, že větev je rozbalená.

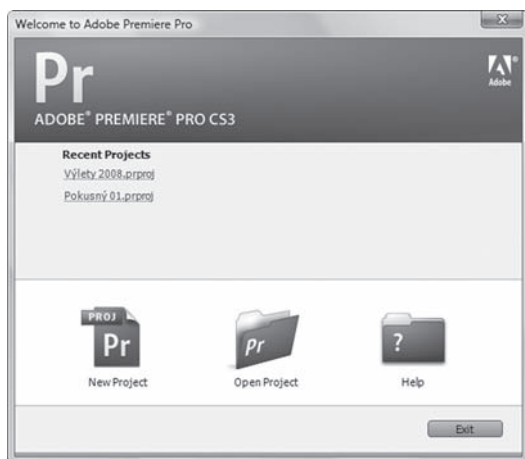
Větev sbalíte a rozbalíte klepnutím, žádanou složku vyberete rovněž klepnutím.

I zde můžete podle potřeby v aktuálně vybrané složce vytvořit novou složku, a to stiskem tlačítka **Vytvořit novou složku**; nezapomeňte na zadání názvu.

Okno **Vyhledat složku** využijete při určení složky pro nahrávání videa, pro umístění exportovaného videa atd.

1.5 Popis okna programu

Jakmile spustíte Adobe Premiere (spuštění nějaký čas trvá, buďte trpěliví), otevře se dialogové okno **Welcome to Adobe Premiere Pro** – viz obrázek 1.3. Máte tři možnosti, jak se nyní zachovat:



Obrázek 1.3: Uvítací okno Adobe Premiere

- ✓ Pokud jste již vytvořili nějaký projekt, může se nabízet jeho název na ploše okna; tento projekt otevřete klepnutím na danou položku.
- ✓ Chcete-li otevřít jiný rozpracovaný projekt, který se zde nenabízí, stiskněte tlačítko **Open Project** (otevřít projekt). Žádaný soubor pak vyberte v otevřeném dialogovém okně **Open Project**.
- ✓ Chcete-li začít pracovat se zcela novým projektem, stiskněte tlačítko **New Project** (nový projekt).



Tady je třeba vědět, co je to vlastně projekt. Jde o zdrojový soubor, který obsahuje informace o uložení základních složek (videosoubory, audio, statické obrázky), o délce a řazení jednotlivých záběrů, dále o přechodech, efektech a titulcích. Na jeho podkladě se vytváří film.

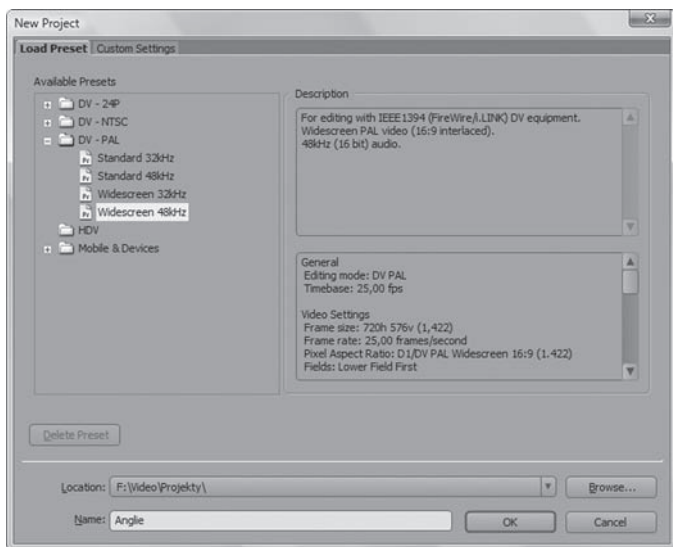
Začneme od nového projektu. Klepnutím na odkaz se otevře dialogové okno **New Project** – viz obrázek 1.4.

Zde je třeba pozornost zaměřit na skupinový rámeček **Available Presets** (dostupné předvolby, nastavení). V něm totiž určíte, s jakým formátem obrazu a zvuku budete v projektu pracovat. V podstatě vše vychází z formátu, kterým je natočen záznam v kameře; ten by měl být jednotný; nedoporučuje se používat u jednoho filmu dva různé formáty, i když to Adobe Premiere připouští.

Zpravidla budete používat formát PAL, proto nezapomeňte nastavit položku **DV-PAL** (implicitně se nabízí americký formát NTSC!), a dále určíte formát obrazu a zvuku. **Standard** je formát 4:3. **Widescreen** pak představuje formát 16:9. K tomu je vždy přiřazen formát zvuku, lépe 48kHz. V situaci na obrázku je tedy určen formát 16:9 a zvuk 48kHz.

Ve skupinových rámečcích **Description** (popis) jsou k dispozici podrobné informace o daném nastavení.

Nezapomeňte určit složku, do níž budou projekty ukládány, a to v rozevřacím seznamu **Location** (umístění); pokud jste danou složku ještě nepoužili, stiskněte tlačítko **Browse** (procházet) a určete složku v dialogovém okně **Vyhledat složku** – viz obrázek 1.2. Do pole **Name** (název) napište název projektu. Vše potvrďte stiskem tlačítka **OK**.



Obrázek 1.4: Otevření nového projektu

Pokud vložíte záznam formátu 4:3 do projektu, který má nastaven formát 16:9, zůstanou po stranách černé pruhy. Naopak vložíte-li záznam o formátu 16:9 do projektu, který má nastaven formát 4:3, budou černé pruhy nahoře a dole.



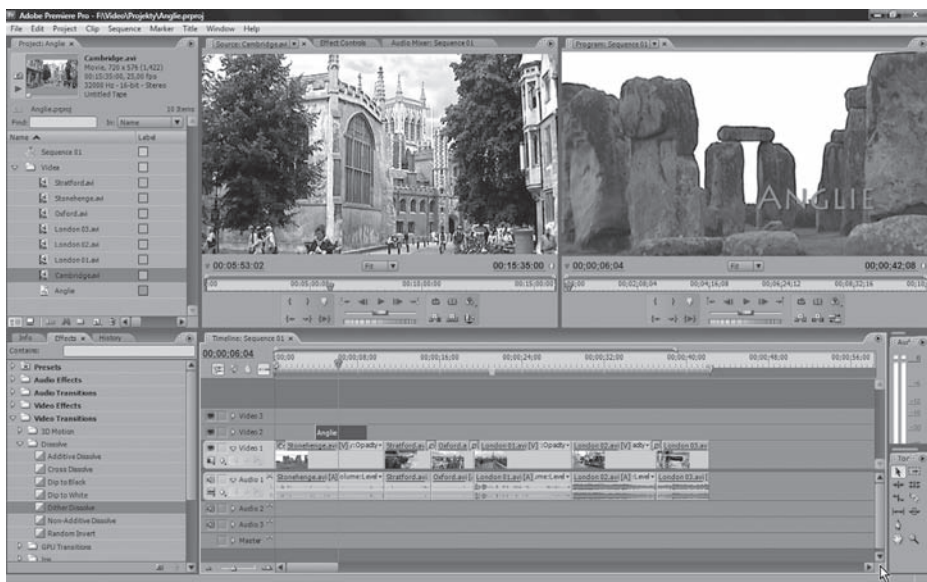
Doporučuji vám ukládat projekty na jiný než systémový disk. Kromě vlastního projektu sem totiž Adobe Premiere ukládá ještě další pracovní soubory a rozhodně není vhodné zaplňovat si systémový disk daty, která jsou pouze dočasná a brzy nebudou k ničemu sloužit. Na speciálním místě pak projekty snáze pomocí nástrojů operačního systému najdete a můžete si v nich udržet přehled.



Po vytvoření nového projektu (nebo otevření rozpracovaného) se před vámi už rozetváří pracovní plocha okna Adobe Premiere. Můžete si je prohlédnout na obrázku 1.5; do obrázku jsou již vloženy videosekvence na časovou osu a přechod, aby okno nebylo tak prázdné a pusté.



Okno se takto zobrazuje na širokoúhlém displeji. Při standardním zobrazení ve formátu 4:3 bude poměr stran jednotlivých částí poněkud jiný.



Obrázek 1.5: Okno aplikace Adobe Premiere

Jak je zřejmé, okno je rozděleno na několik částí, budeme jim říkat **panely**. Popsány jsou zde postupně odleva doprava:

- ✓ **Project** – panel umístěný v levém horním rohu, je zdrojovým panelem celého projektu. Právě na tomto místě jsou virtuálně umístěny videosekvence, zvukové soubory, přechody, statické obrázky, ba i titulky, tedy vše, co budete vkládat do projektu.
- ✓ **Monitor** – přesněji levý monitor poskytuje hned tři možnosti výběru. Klepnutím na ouška jednotlivých karet můžete postupně měnit zobrazení tohoto panelu. **Source** (zdroj) umožní přehrávání videa přímo z panelu **Project**; **Effect Controls** (nastavení efektů) je určen pro nastavení parametrů efektů, mezi něž se řadí i přechody; **Audio Mixer** řídí mixáž zvukových stop.
- ✓ **Program** – zde pravý monitor poskytuje náhled videa z časové osy.
- ✓ **Effects, Info, History** – tento malíček panel v levém dolním rohu lze přepnutím změnit na tři uvedené možnosti. Postupně odsud můžete získat informace o daném záznamu, řídit přiřazení efektů nebo měnit historii (odvolávat nepodařené akce).

- ✓ **Timeline** – časová osa, je prostorem, v němž budete vlastní projekt sestavovat. Sem tedy umístíte vše, co má film obsahovat: video, zvukový doprovod, statické obrázky, titulky, přechody, efekty.
- ✓ **Audio Master Meters** a panel **Tools** (nástroje) jsou dva malé panely v pravém dolním rohu. **Audio Master Meters** slouží pro kontrolu intenzity zvuku na časové ose a panel **Tools** vám výborně poslouží při vlastním střihu; video odsud lze doslova stříhat na kusy.

Právě aktivní rámeček je zvýrazněn žlutým orámováním; zařídíte to tak, že na daný rámeček klepnete.

Je třeba si dát pozor, který panel je vlastně aktivní, protože veškeré prováděné operace se týkají právě jeho; záměna přinejmenším zdrží, protože se musí zbytečné akce odvolávat.



Chcete-li přejít k jinému panelu, můžete na něj klepnout myší. Adobe Premiere však umožňuje procházet mezi jednotlivými panely pomocí klávesových zkratk; vždy je třeba stisknout klávesu **SHIFT** a klávesy s čísly na hlavní části klávesnice:

- ✓ **SHIFT+1** – panel **Project**.
- ✓ **SHIFT+2** – panel **Source** (přehrávání videa z panelu **Project**).
- ✓ **SHIFT+3** – panel **Timeline** (časová osa).
- ✓ **SHIFT+4** – panel **Program** (přehrávání videa z časové osy).
- ✓ **SHIFT+5** – (panel **Effect Controls** (nastavení efektů)).
- ✓ **SHIFT+6** – panel **Audio Mixer** (nastavení zvuku).
- ✓ **SHIFT+7** – panel **Effects**.

1.6 Import videa

Než budeme pokračovat dál, bylo by lepší, kdybyste měli k dispozici nějaká zdrojová data, abychom mohli postupovat společně.

Máte-li již video uloženo někde na pevném disku, je situace velmi jednoduchá. Taková data importujte na panel **Project**. Zadejte příkaz **File** → **Import** (podobá se obrázku 1.1). Otevře se dialogové okno **Import**; v něm vyhledejte ve složce, kde jsou data uložena, příslušné soubory a stiskněte tlačítko **Otevřít**.

*Podobným způsobem lze importovat i další data, například zvuk nebo fotografie. Okno **Import** je nastaveno tak, aby ve složkách zobrazilo jen taková data, která jsou pro vytvoření filmu vhodná. Seznam typů souborů je k dispozici, pokud klepnete na rozevírací šipku v položce **Soubory typu** – implicitně se zde zobrazuje **All supported data** (všechna podporovaná data).*



Jiná je situace, pokud na disku ještě videozáznam nemáte. V takovém případě je třeba nahrát na pevný disk data z videokamery.

Nejdříve připojte kameru k počítači přes rozhraní FireWire, vložte do ní nahranou kasetu a zapněte ji na přehrávání. V otevřeném okně projektu zadejte příkaz **File Capture** (můžete stisknout klávesu F5).

Otevře se okno pro zachytávání videa s jedinou kartou – **Capture** (zachytávat, nahrávat). Pokud není kamera zapnuta, je další činnost marná, veškeré ovládací prvky v okně jsou nedostupné. Pokud byste kamery zapnuli až teď, nic to nepomůže, je nutné okno stornovat a otevřít znovu.

Kameru můžete ovládat běžným způsobem přímo z přístroje nebo dálkovým ovládáním, ale mnohem výhodnější je od tohoto okamžiku si přístroje nevšímat a pracovat pouze s oknem **Capture**.



Obrázek 1.6: Záznam videa v režimu In/Out

Přehrávání můžete ovládat sadou tlačítek umístěných v dolní části okna. V tuto chvíli si povšimneme pouze sady tlačítek umístěné uprostřed, piktogramy jsou podobné těm, které najdete na své kameře. V závorce je vždy uvedena klávesová zkratka, kterou můžete vykonat shodnou akci:

- ✓ **Rewind** (R) – rychlé převíjení vzad.
- ✓ **Step Back** (DOLEVA) – krokování zpět.
- ✓ **Play** – přehrávání.
- ✓ **Step Forward** (DOPRAVA) – krokování vpřed.
- ✓ **Fast Forward** (F) – rychlé převíjení dopředu.

Kromě toho je v tuto chvíli ještě podstatná sada tří tlačítek umístěná v horní řadě vpravo:

- ✓ **Pause** (MEZERŇÍK) – pozastavení přehrávání, dalším stiskem přehrávání opět spustíte.