



Windows Movie Maker 2

Stručný úvod do digitálního videa

Autor: **Ing. Miloslav Král**
Střední průmyslová škola
Praha 10, Na Třebešíně 2299

Tato publikace vznikla ve spolupráci se společností
MICROSOFT, s.r.o. ČR v rámci iniciativy
Microsoft Partneři ve vzdělávání

Microsoft | Partneři ve vzdělávání

MICROSOFT PHOTOSTORY 3 FOR WINDOWS

Úvod do digitální fotografie a vytváření presentací
v programu Microsoft Photo Story 3 for Windows

Metodická příručka pro školy



Centrum moderních technologií ve škole
Praha
2006

OBSAH



Obsah	3
Kamerové techniky	4
Windows Movie Maker 2 - použití programu	7
Technologie Windows Media	10
Seznámení s rozhraním programu	11
Zařízení pro digitalizaci videa	16
Podporované typy souborů	16
Princip kolekcí, projektů a filmů	17
Kompozice	19
Digitalizace částí videa	20
Vytváření a zdokonalování videozáznamů	21
Sejmutí obrázku z videa na monitoru	27
Práce se zvukem	27
Vytváření mluveného komentáře časové osy	29
Úprava klipů	36
Efekty videa	42
Klávesové zkratky	49

Kamerové techniky

Klíčem k dobrému videu jsou v neposlední řadě i dobře udělané záběry (stopáž).

1. Vizualizujte záběr dříve, než zapnete kameru. Zvolte postavení kamery vzhledem k pozadí a místu, kde bude akce probíhat.

2. Pozici kamery pečlivě vyzkoušejte vzhledem k prostředí kde snímáte.

3. Obtížné záběry předem vyzkoušejte. Zvláště takové, které vyžadují pohyb kamery. Pamatujte, že potřebujete získat pevný záběr, včetně rozmístění klíčových prvků .

4. Jestliže zůstává kamera v záběru statická, vždy použijte stativ. Nežádoucími pohyby na sebe kamera upozorňuje a toto roztřesení záběru dává výslednému dílu neprofesionální charakter.

5. Kamerou pohybujte pomalu, pomaleji, než jste schopni výsledný záběr vnímat. Rychlé pohyby kamery (švenky) jsou velmi těžko čitelné. Pro panorámy vždy použijte stativ, nejlépe s vodováhou, aby záběr na konci „nepadal“.

6. Komponujte záběr s vhodným pevným začátkem i koncem. Máte-li pevné oba konce záběru, zjednodušíte si situaci při střihu.

7. Myslete na délku záběru, když natáčíte. Většinou by záběr neměl být kratší než tři sekundy.

8. Používejte „obrazovou kontinuitu“ vašich různých snímaných sekvencí (celky, polocelky, detaily) k navození dynamiky, vyčistění vizuálních vjemů a zjednodušení střihu.

9. Vložte do záběrů pohyb. Pohybující-se objekty jsou obvykle mnohem zajímavější než statické. Zkuste použít pohyb kamery ke sledování pohybu snímané akce (např. pohybujte se s kamerou ve směru chůze lidí na ulici. Pohyb vloží do obrazu hloubku, která bude taková, v jaké se postavy pohybují ke kameře i od kamery. Buďte však opatrní na změnu zaostření objektivu při pohybu lidí do obrazu a z obrazu. Transfokátor (*zoom*) používejte šetrně. Příliš mnoho zoomů je bezpečnou značkou amatérské produkce.

10. Použijte klapku k označení začátku každého záběru. Informace na tabulce by měla obsahovat jméno produkce, číslo scény a pořadí. Nestyďte se, že si na něco hraje. Velmi vám to usnadní pozdější *logging*.

11. Postavy snímejte v přirozených pozicích. Hovořící postavy není třeba snímat přesně z profilu (pokud to není záměr). Vyzkoušejte záběr „přes rameno“.

12. Vizualizujte divákovi perspektivu a bod pohledu objektivem kamery. Např. snímání postavy z podhledu vytvoří v divákovi pocit převahy, síly, dominantnosti. Naopak snímání z nadhledu přináší pocit malosti, slabosti a zranitelnosti.

13. Vizualizujte relativní velikosti postav. Relativní velikosti vytvářejí silné emotivní odezvy u diváka.

14. Přísně sledujte „vodorovnost“ kamery, dokud nechcete vytvořit napětí. Záběr nakloněnou kamerou diváka dezorientuje a navodí pocit napětí a znepokojení. Není-li to záměrem, působí nakloněný horizont (zvláště u moře) dost špatně.

15. Rozmyslete si, které objektivy nebo filtry chcete použít při snímání subjektu k navození správné nálady záběru. Např. *vignette* filtr lze použít pro romantické záběry, neboť obraz směrem k okraji rozmazává a střed záběru zůstává ostrý.

16. Postavy musí být zobrazeny zřetelně. Použijte kontrastní barvy, vzory, cokoliv, co oddělí (vizuálně) postavu od pozadí. Velmi efektní je použití protisvětla, které postavu na tmavém pozadí „vypíchne“.

17. Použijte detail pro zdůraznění hlavní postavy a potom se soustředte na to, co chcete divákovi sdělit. Udržujte divákův střed pozornosti.

18. Před záznamem nebo stříhem, novou pásku vždy po vybalení z originálního balení „pakujte“. To znamená celou od začátku do konce převiňte ve stroji funkcí FF až na konec a funkcí REW zpět na začátek. Páska se usadí v kazetě, sejme se statika z pásky a různá mechanická pnutí vzniklá během transportu. Navíc návin pásky se srovná s mechanikou stroje a chod pásky po rotačních hlavách bude perfektní.

19. Na začátku pásky zaznamenejte alespoň jednu minutu *color bars* (barevné pruhy) spolu s audiosignálem (obvykle 1 khz 0dB). Tento záznam bude následovat asi 30 sekund „černé“ a ticho. Tím bezpečně překlenete kritické místo na začátku pásky, kde je nejvíce dropoutů (výpadků obrazu) a páska bývá často i vytahaná. Konec nahrávané produkce nebo natáčených záběrů by měl padnout také alespoň jednu minutu před fyzický konec pásky v kazetě.

20. Vyvarujte se natáčení s téměř vybitými bateriemi. Málo energie v akumulátorech má za následek nevypočitatelné chování automatik kamkordéru, zhoršený záznam signálu na pásku a z toho plynoucí potíže při následné editaci.

21. Jestliže natáčíte kamkordérem, používejte jeho automatickou clonu. Vyvarujte se tak nasnímání přeexponovaných světlých míst scény, která mají vliv na kvalitu výsledné audiostopy. Ano, brum ve zvuku pochází z přeexponovaných světlých míst v obrazu. Dbejte na používání automatického (nebo ručního) vyvážení bílé, což je důležité pro zachování tonální kontinuity záběrů snímaných za denního či umělého osvětlení.

22. Natáčejte scény „tlustší“, tzn. přidejte nějakou sekundu na začátku i na konci. Zjednoduší se tím pozdější střih. Páska je levná, opakované natáčení ne.

23. Natočte vždy několik extra záběrů pro pozdější střihání. Natočte také několik různých rámcových záběrů pro scénu, detaily, polocelky. Říká se jim „záběry na prostřih“ jinak též *křoví*.

Windows Movie Maker 2

Začínáme

Program Windows Movie Maker 2 lze použít k digitalizaci zvuku a videa z videokamery, webové kamery nebo jiného zdroje videa. Digitalizovaný obsah je možné použít ve filmech. Do programu Windows Movie Maker 2 lze také importovat existující zvuk, video nebo obrázky a pak je použít ve vytvořeném filmu. Po úpravě obsahu zvuku a videa v programu Windows Movie Maker 2, což může být např. přidání titulků, přechodů videa nebo efektů, můžete dokončené video uložit a dát k dispozici přátelům a rodině.

Vytvářené filmy můžete uložit do počítače nebo na zapisovatelný (CD-R) či přepisovatelný (CD-RW) disk CD (závisí na zapisovací jednotce CD). Můžete jej také zaslat jiným osobám jako přílohu e-mailové zprávy nebo zaslat na web. Máte-li k počítači připojenou digitální videokameru, můžete video také zaznamenat na kazetu v digitální videokameře a pak je přehrát na digitální videokameře nebo v televizi.

Použití programu Windows Movie Maker 2

Digitalizace videa. Obsahuje informace o digitalizaci videa a zvuku.

Snímání obrázků. Poskytuje informace a postupy, které souvisí se snímáním obrázků vkládaných do filmů.

Import existujících souborů digitálních médií. Poskytuje popis importování stávajících souborů digitálních médií do programu Windows Movie Maker 2.

Uložení projektu. Poskytuje informace o ukládání projektu v programu Windows Movie Maker 2.

Prohlížení projektů a klipů v náhledu. Poskytuje informace o zobrazování náhledu jednotlivých klipů nebo celého projektu v programu Windows Movie Maker 2.

Úprava projektů. Poskytuje informace o postupech při upravování stávajících projektů programu Windows Movie Maker 2.

Úprava klipů. Poskytuje postupy a informace o vytváření, dělení, slučování a stříhání klipů.

Použití přechodů videa, efektů videa a titulků. Poskytuje informace o možnostech vylepšení filmů vkládáním přechodů videa, efektů videa a titulků.

Práce se zvukem. Poskytuje informace o upravování zvuku a používání efektů zvuku v projektech.

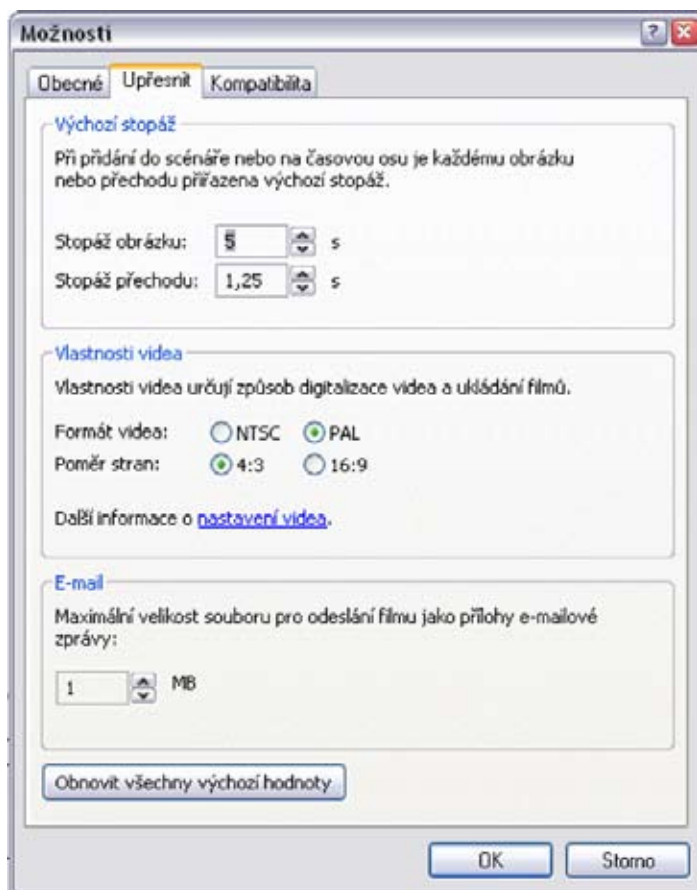
Uspořádání kolekcí a klipů. Poskytuje informace o možnostech efektivního uspořádání kolekcí a klipů v programu Windows Movie Maker 2.

Ukládání a odesílání filmů. Poskytuje informace o ukládání filmů a jejich sdílení s ostatními pomocí Průvodce uložením filmu.

Zařízení pro digitalizaci videa

Zařízení pro digitalizaci videa umožňuje přenést živé nebo zaznamenané video do počítače. V programu Windows Movie Maker 2 můžete použít následující typy zařízení pro digitalizaci videa (a v některých případech také zvuku) do počítače:

- zdroj analogového videa, například analogová kamera nebo videopřehrávač připojený k analogové kartě pro digitalizaci
- zdroj digitálního videa, například digitální videokamera nebo videopřehrávač připojený k portu IEEE 1394 (digitalizační karta DV nebo vestavěný port).

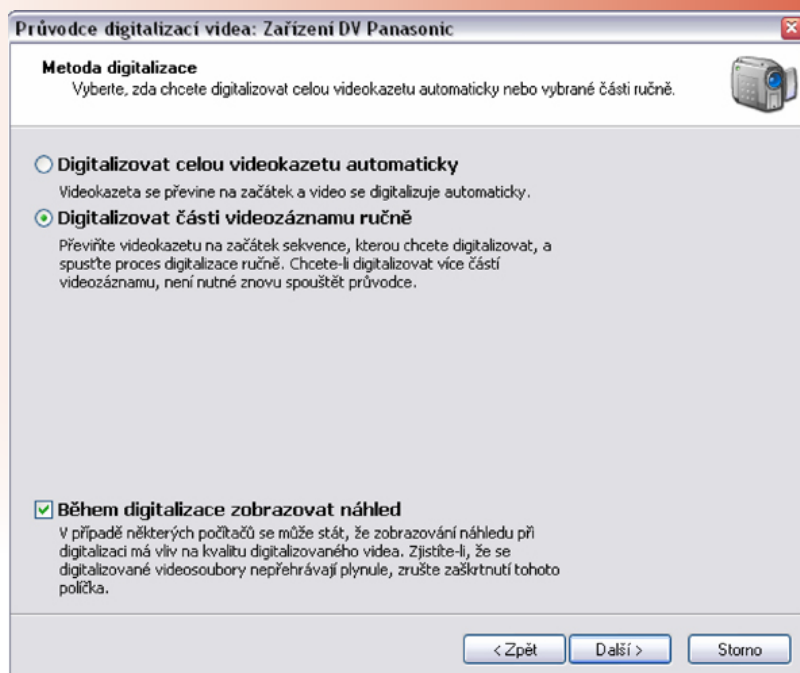
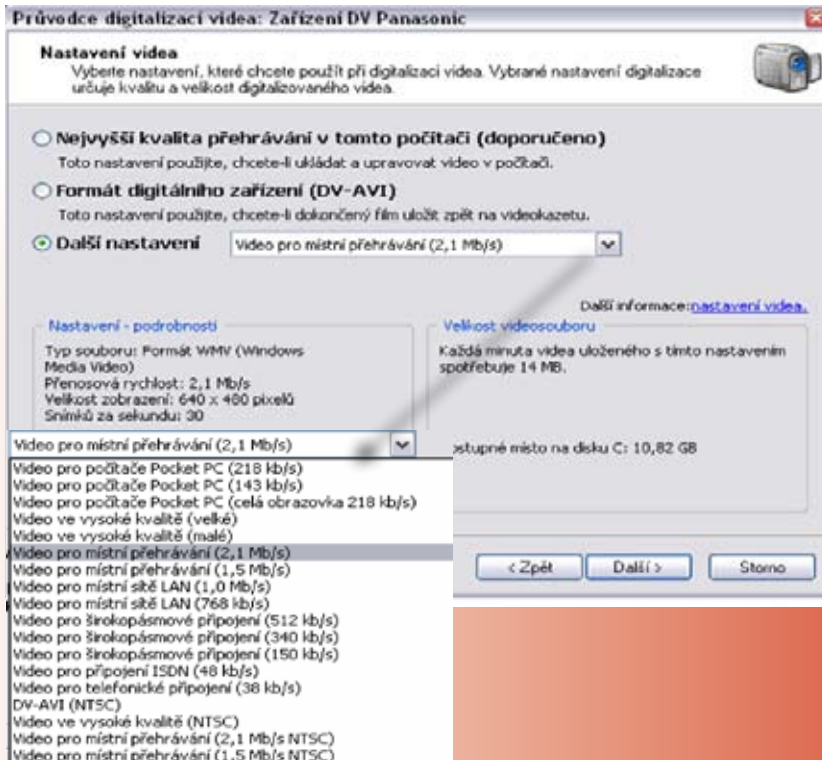


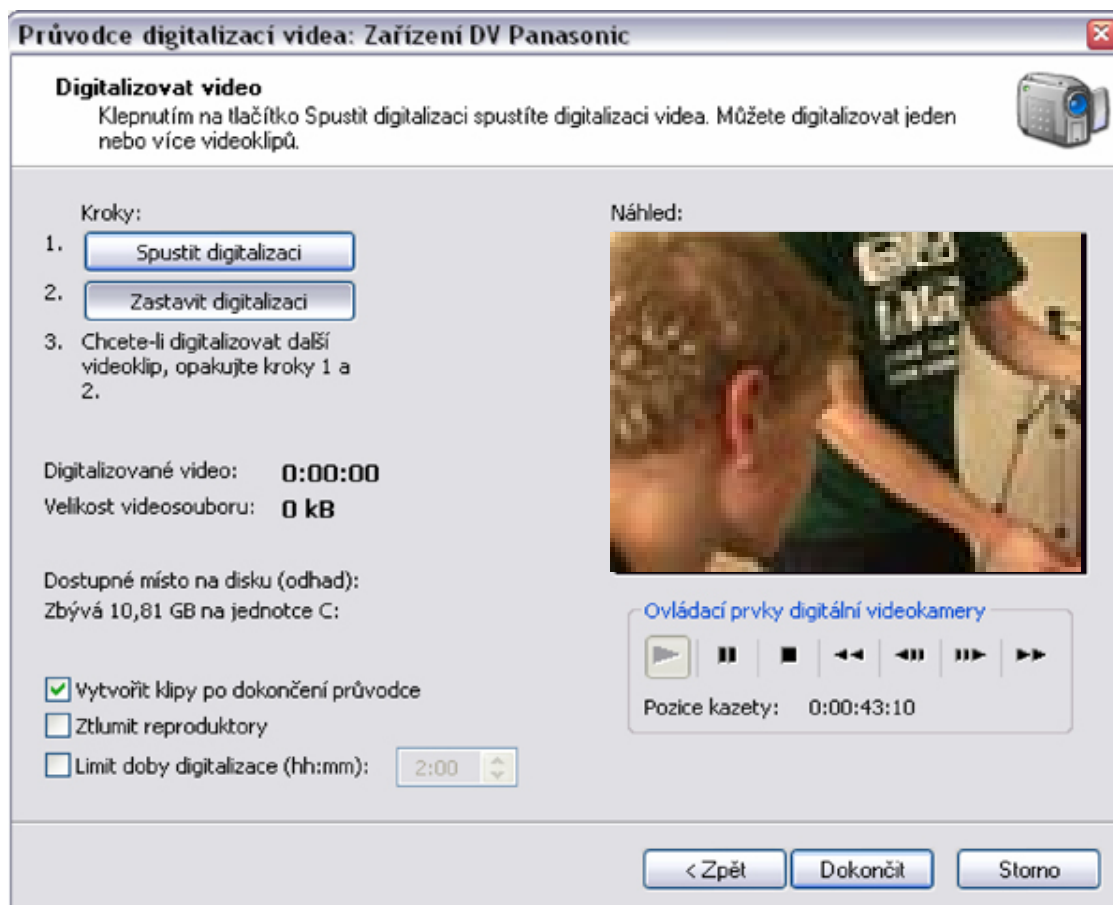
Technologie Windows Media

Technologie Microsoft Windows Media je základní technologie, kterou používáte pro vytvoření, doručení a přehrávání obsahu digitálního média ve formátu Windows Media.

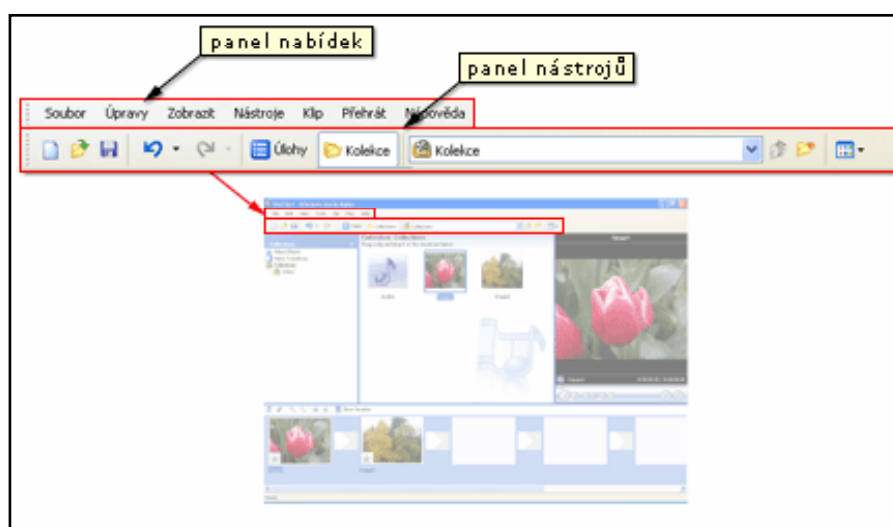
Technologie Windows Media používá **kodeky** pro kompresi velkých digitálních mediálních souborů pro doručení po síti a také pro ukládání souborů pro místní přehrávání. Program Windows Movie Maker 2 spojuje komponenty Windows Media do jednoho snadno použitelného balíčku, takže můžete vytvářet soubory, které můžete poskytovat jiným osobám na webu, zasílat jako přílohy e-mailových zpráv nebo zapisovat na disky CD.

Videosoubory nebo zvukové soubory, které digitalizujete, můžete uložit jako **soubory Windows Media** s příponou názvu souboru WMV (pro videosoubory) nebo WMA (pro zvukové soubory, např. mluvený komentář). Když ukládáte dokončený film, ukládá se ve výchozím nastavení ve formátu Windows Media.





Panel nabídek a panel nástrojů



Příkazy v panelu nabídek můžete použít k provádění úkolů v programu Windows Movie Maker 2. Postupy provádění úkolů naleznete v nápovědě pomocí příkazů nabídek. Panel nástrojů je alternativou k výběru příkazů v nabídkách. Panel nástro-

jů můžete použít k rychlému provádění běžných úloh. Chcete-li zobrazit či skrýt panel nástrojů, klepněte v nabídce **Zobrazit** na příkaz **Panel nástrojů**. Pokud je panel nástrojů zobrazen, je vedle příkazu **Panel nástrojů** uvedeno zatržítko.

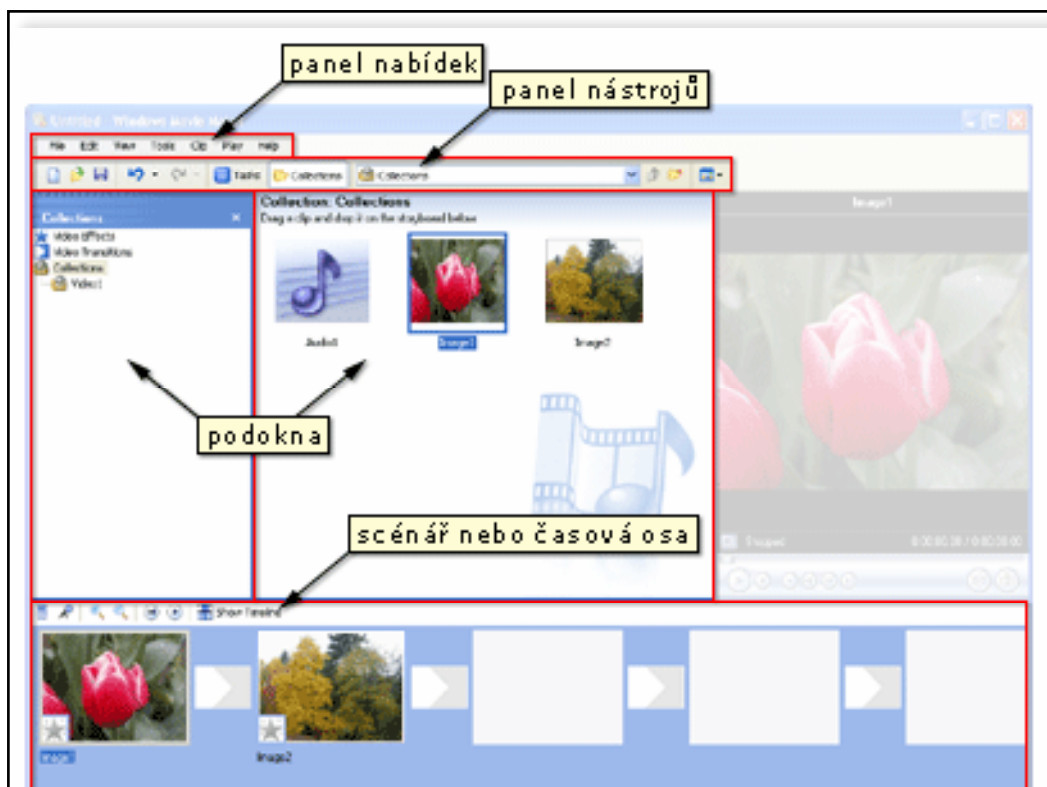
Seznámení s rozhraním programu Windows Movie Maker 2

Uživatelské rozhraní programu Windows Movie Maker 2 je rozděleno do tří hlavních částí: panelu nabídek a panelu nástrojů, podoken a scénáře a časové osy. Tato část obsahuje:

Panel nabídek a panel nástrojů. Poskytuje informace o provádění úkolů v programu Windows Movie Maker 2 pomocí příkazů nabídky a panelu nástrojů. Podokna. Poskytuje informace o zobrazování kolekcí v podokně Kolekce a provádění běžných úkolů při upravování projektu a vytváření filmu v podokně Filmové úkoly.

Scénář a časová osa. Poskytuje informace o práci s klipy aktuálního projektu ve scénáři a na časové ose.

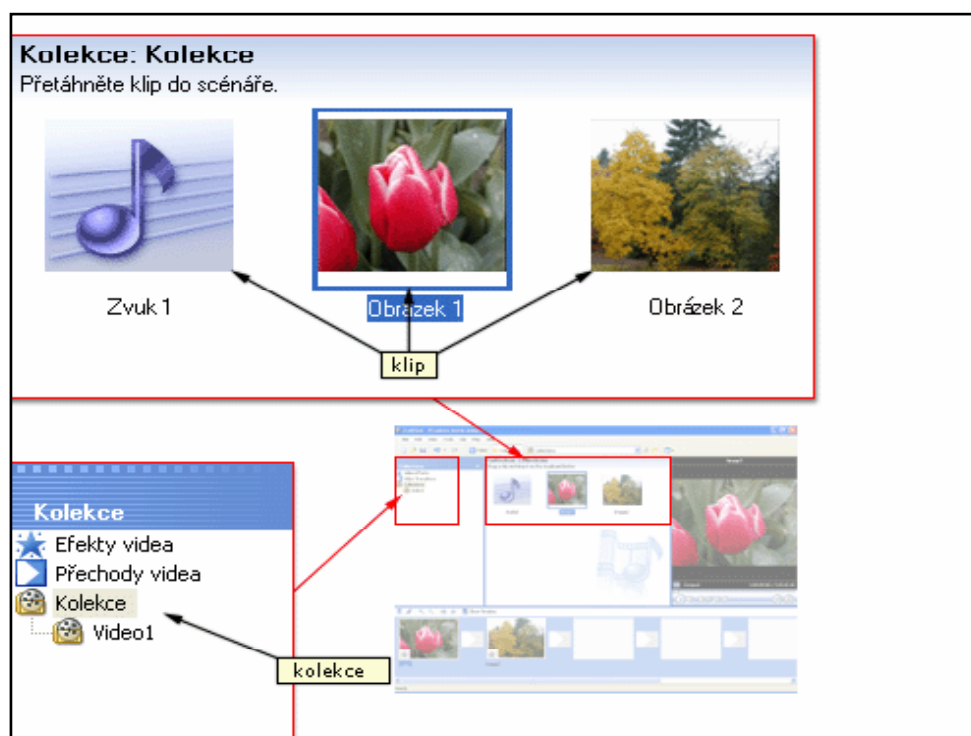
Následující obrázek znázorňuje základní části uživatelského rozhraní programu Windows Movie Maker 2 zmiňované v této příručce.



Podokno Kolekce

Podokno Kolekce zobrazuje kolekce, které obsahují klipy. Kolekce jsou uvedeny podle názvu v podokně Kolekce na levé straně a klipy z vybrané kolekce se zobrazují v podokně Obsah na pravé straně, jak ukazuje následující obrázek.

Klipy z podokna Obsah nebo kolekci z podokna Kolekce můžete přetáhnout do scénáře či na časovou osu aktuálního projektu. Klipy můžete také přetáhnout na monitor a tím je přehrát. Klip představuje pouze originální zdrojový soubor, který lze takto rozpoznat a používat v programu Windows Movie Maker 2. Když klip změňte, změny se projeví pouze v aktuálním projektu - neovlivní zdrojový soubor.



Podokno Filmové úlohy

Podokno Filmové úlohy obsahuje seznam běžných úloh, které lze provést při vytváření filmu.

Podokno Filmové úlohy umožňuje provést následující běžné úlohy podle aktuální fáze v průběhu vytváření filmu.

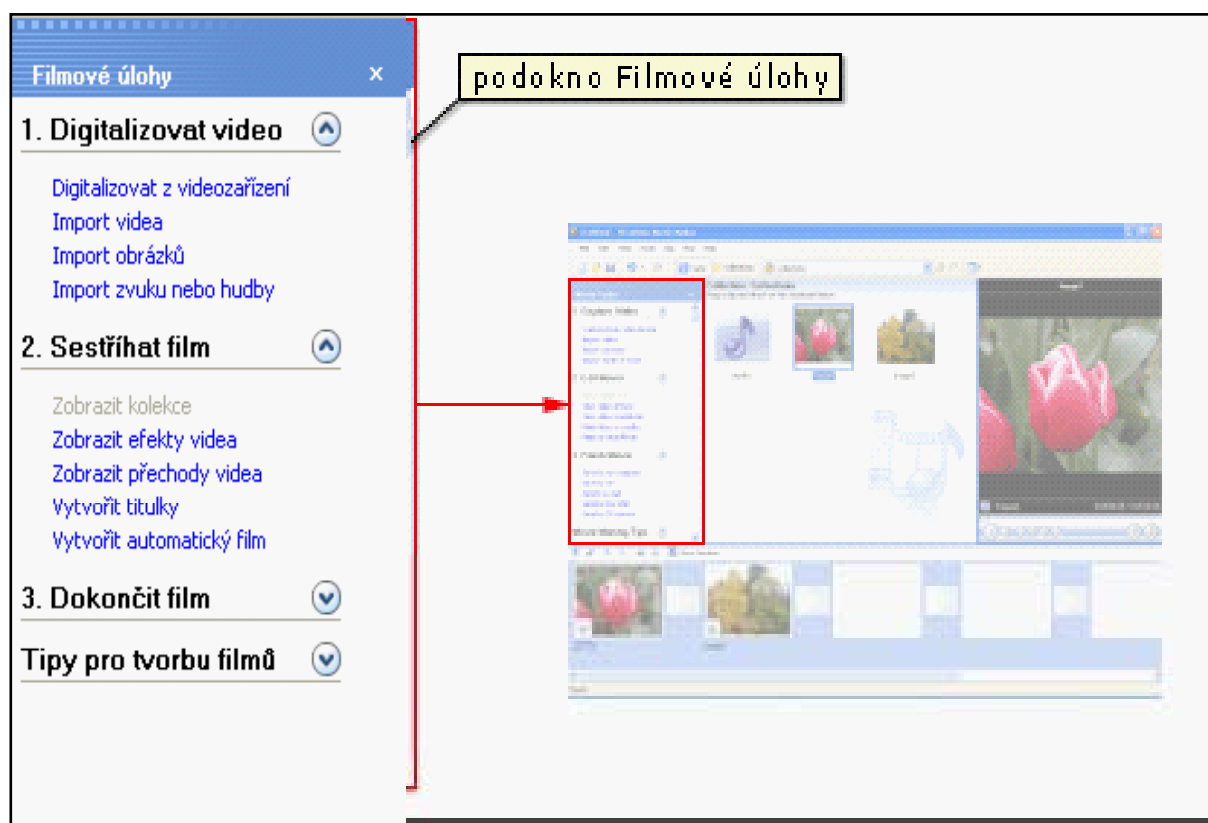
Digitalizovat video. Obsahuje možnosti, které dovolují začít vytvářet film, například digitalizaci videa a import existujících videoklipů, obrázků nebo zvu-

ků.

Upravit film. Obsahuje možnosti vytváření filmu, například zobrazení existujícího videa, obrázků, zvuků, efektů videa nebo přidání titulků a závěrečných titulků. Lze rovněž spustit nástroj Automatický film, který zahájí automatické vytváření filmu.

Dokončit film. Obsahuje možnosti ukládání hotového filmu, například do počítače, na zapisovatelný disk CD, odeslání jako přílohy e-mailové zprávy, na web nebo na videokazetu v digitální videokameře.

Tipy pro tvorbu filmů. Poskytuje nápovědu k běžným úlohám v programu Win-



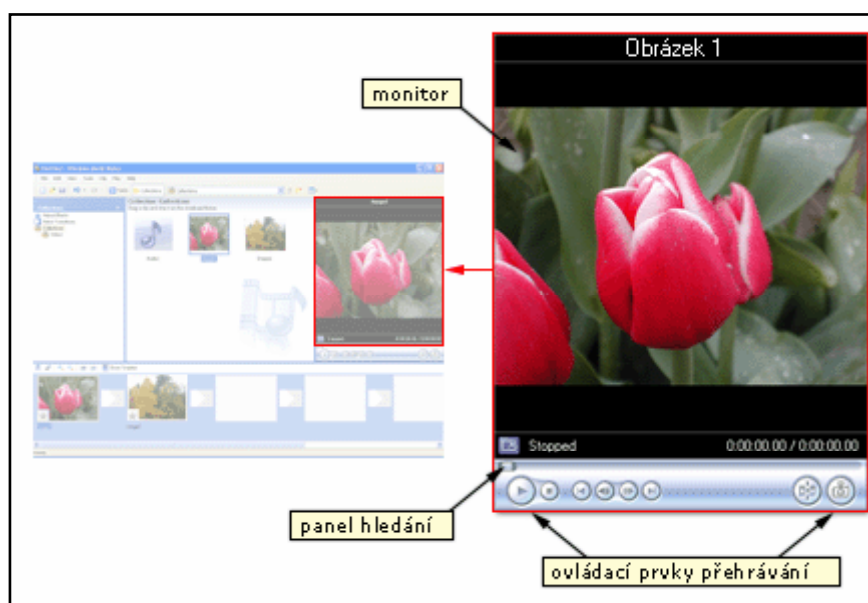
dows Movie Maker 2.

Podokno Monitor

Podokno monitoru slouží k prohlížení jednotlivých klipů nebo celého projektu. V podokně monitor si můžete projekt předběžně prohlédnout, než jej uložíte jako film.

K procházení jednotlivými klipy nebo celým projektem můžete použít ovládací prvky přehrávání. Tlačítka v podokně monitoru můžete také použít k provádění

takových funkcí, jako je rozdělení videoklipu či zvukového klipu na dva menší klipy nebo sejmutí obrázku snímku, který je momentálně zobrazený v podokně monitor.



Následující ilustrace zobrazuje podokno monitoru a k němu přiřazená tlačítka.

Scénář

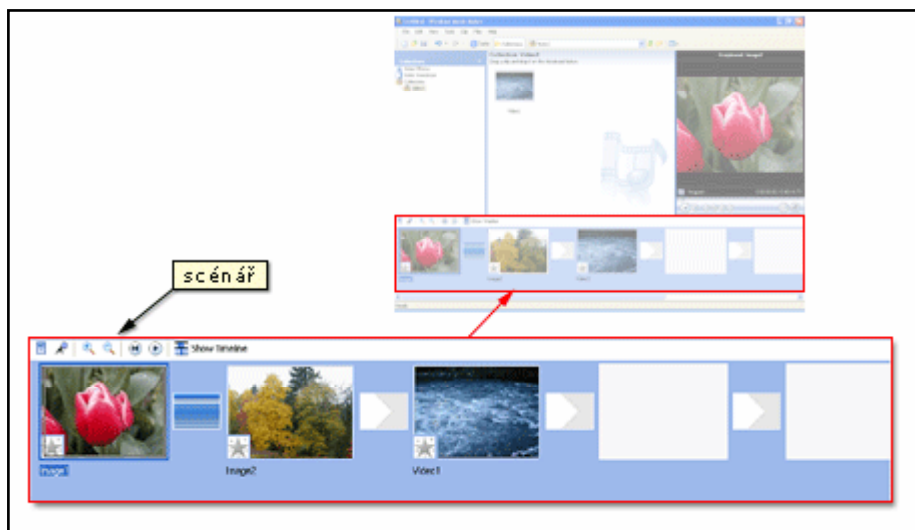
Scénář je výchozí zobrazení v programu Windows Movie Maker 2. Scénář můžete použít k prohlížení posloupnosti nebo k řazení klipů v projektu a případně k jejich snadnému přeuspořádání. Toto zobrazení také umožňuje prohlížet všechny efekty videa a přechody videa, které byly přidány. Lze také zobrazit náhled všech klipů v aktuálním projektu. Zvukové klipy, které jste přidali do projektu, se nezobrazí ve scénáři - zobrazí se však na časové ose.

Následující obrázek zobrazuje scénář. Všechny klipy ve scénáři definují projekt

Časová osa

Časovou osu lze použít k prohlížení nebo změně časování klipů v projektu. Čas se zobrazuje ve formátu hodiny:minuty:sekundy.setiny sekundy (h:mm:ss.sts). Chcete-li odříznout nežádoucí části klipu, použijte body stříhu, které se zobrazí při výběru klipu. Můžete také zobrazit všechny klipy v aktuálním projektu, které jsou zobrazeny na časové ose.

Časová osa zobrazuje následující stopy, čímž ukazuje, jaké typy souborů jste



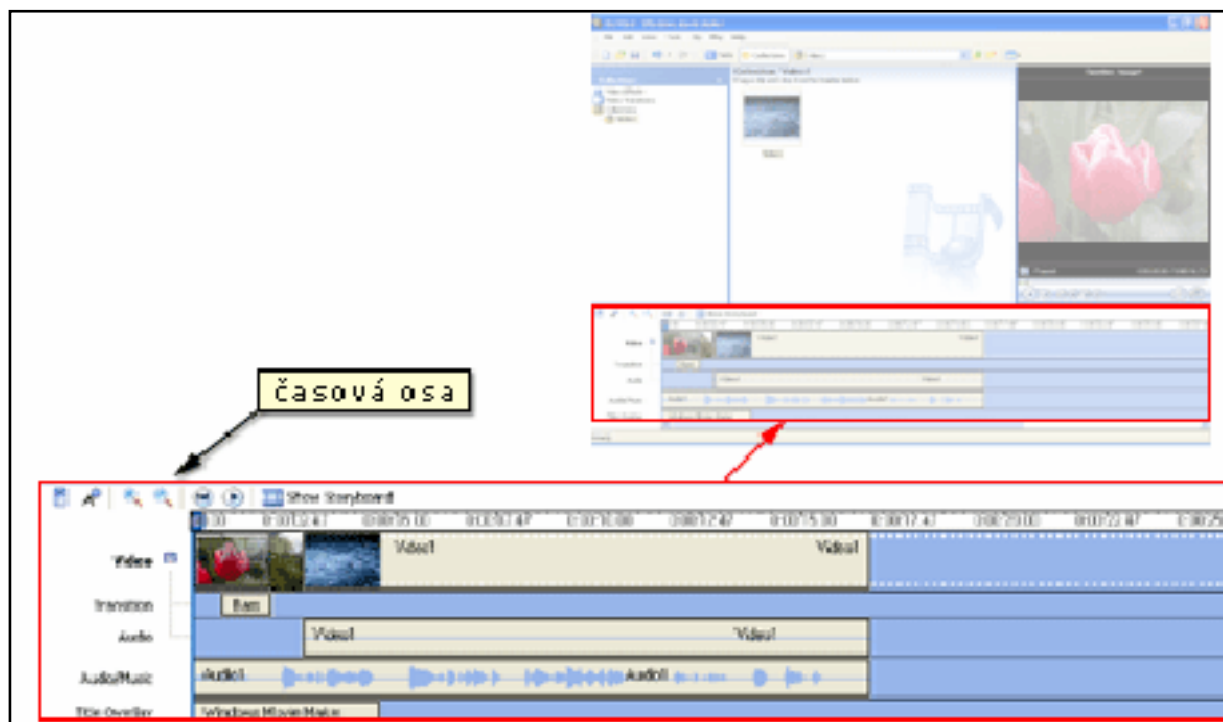
přidali do aktuálního projektu.

Video

Stopa videa zobrazuje videoklipy, obrázky nebo názvy, které jste přidali do projektu.

Přechod

Ve stopě přechodu se zobrazují přechody videa, které jste přidali do časové osy. Tato stopa se objevuje pouze tehdy, pokud jste rozbalili stopu videa. Na této sto-



pě se zobrazí všechny přechody videa, které přidáte ze složky Přechody videa.

Zvuk

Zvuková stopa vám umožňuje zobrazit zvuk, který je obsažený ve všech videoklipech, jež jste přidali do projektu. Podobně jako v případě stopy přechodu můžete zvukovou stopu zobrazit pouze tak, že rozbalíte stopu videa. Když vyberete na této stopě zvukový klip a vymažete jej, odstraní se také část videa ze stopy videa.

Zařízení pro digitalizaci videa

Zařízení pro digitalizaci videa umožňuje přenést živé nebo zaznamenané video do počítače. V programu Windows Movie Maker 2 můžete použít následující typy zařízení pro digitalizaci videa (a v některých případech také zvuku) do počítače:

- zdroj analogového videa, například analogová kamera nebo videopřehrávač připojený k analogové kartě pro digitalizaci
- webová kamera
- zdroj digitálního videa, například digitální videokamera nebo videopřehrávač připojený k portu IEEE 1394 (FireWire) (digitalizační karta DV nebo vestavěný port)
- karta televizního tuneru

Podporované typy souborů

Obsah lze do projektu programu Windows Movie Maker přidávat digitalizováním obsahu přímo v programu Windows Movie Maker 2 nebo importováním již existujících digitálních mediálních souborů. Obsah digitalizovaný pomocí programu Windows Movie Maker 2 je ukládán ve formátu Windows Media. Importovat však lze obsah jak ve formátu Windows Media, tak v jiných běžných formátech souborů.

Do projektu programu Windows Movie Maker 2 lze importovat soubory s následujícími příponami:

Zvukové soubory: AIF, AIFC, AIFF, ASF, AU, MP2, MP3, MPA, SND, WAV, WMA

Obrazové soubory: BMP, DIB, EMF, GIF, JFIF, JPE, JPEG, JPG, PNG, TIF, TIFF, WMF

Videosoubory: ASF, AVI, M1V, MP2, MP2V, MPE, MPEG, MPG, MPV2, WM, WMV

Princip kolekcí, projektů a filmů

Kolekce

Kolekce obsahuje zvukové klipy, videoklipy nebo obrázky, které byly importovány nebo digitalizovány v programu Windows Movie Maker 2. Kolekce funguje jako zásobník klipů (menších zvukových segmentů a videosegmentů) a pomáhá při uspořádání importovaného nebo digitalizovaného obsahu. Kolekce jsou zobrazeny v podokně Kolekce programu Windows Movie Maker 2.

Projekt

Projekt obsahuje uspořádání a načasování zvukových klipů a videoklipů, přechodů videa, efektů videa a titulků, které jste přidali do scénáře nebo na časovou osu. Soubor projektu uložený v programu Windows Movie Maker 2 má příponu MSWMM. Uložený projekt lze později znovu otevřít a upravovat v programu Windows Movie Maker 2 od místa, na kterém jste projekt naposledy uložili.

Film

Film je dokončený projekt, který uložíte pomocí Průvodce uložením filmu. Film lze uložit do počítače nebo na zapisovatelný disk CD, odeslat jako e-mailovou přílohu nebo uložit a odeslat na web.

Uložený film lze přehrát v některém přehrávači multimédií, například Microsoft Windows

Media® Player, nebo lze rovněž film zaznamenat na kazetu. Takto zaznamenaný film lze poté s ostatními sledovat na videokameře nebo na televizoru.

Institute of Electrical and Electronics Engineers (IEEE) 1394

Řadič vysokorychlostní sériové sběrnice, který umožňuje připojit k počítači širokou škálu zařízení, včetně spotřební AV elektroniky, úložných periferních zařízení, dalších počítačů a přenosných zařízení.

Signál televizoru – obvody televizoru převedou signál na jednotlivé řádky. Tyto řádky pak vykresluje elektronové dělo. Řádků je 576 (viditelných). Jeden snímek se skládá ze dvou půlsnímků, které , které jsou tvořeny sudými nebo lichými řádky obrazu. Zobrazují se buď sudé nebo liché řádky, prokládané černými (nezobrazenými řádky). Vzájemné posunutí jednotlivých půlsnímků je o 1/50 sec. (tj. celých snímků je 1/25 sec.) Uložený snímek se zdá jakoby rozmazaný (rozdíl způsobuje práce monitoru a televizoru). Monitor vykresluje celý řádek a není schopen zobrazit obraz složený z půlsnímků. U statického snímků rozdíl nezaznamenané, ale čím bude větší pohyb rychlejší, tím více se budou oba snímky odlišovat. Televizní obrazovka má poměr stran 4:3, pro 576 řádků je tedy nutných 768 sloupců. Rozlišení obrazu je tedy v normě PAL 768x576.

Velikost jednoho snímku = horizontální rozlišení x vertikální rozlišení x barevná hloubka

Velikost objemu dat v plné DV kvalitě a v plném rozlišení normy **PAL (768x576 pixelů)**:

1 hodina videa = 3 600 sekund (60 × 60)

3600 sekund × 3,6 MB/s = 12 960 MB (12,7 GB)

1 hodina videa tedy vyžaduje 12,7 GB paměti.

Chcete-li nahrávat v plné kvalitě, pevný disk musí být schopen trvalého čtení a zápisu rychlostí 4 MB/s

Data jsou zapisována ve formátu AVI.

AVI –AudioVideoInterleave je nejpoužívanější formát obrazu a zvuku do souboru na platformě Windows.

Základní pojmy:

Scénář lze napsat několika možnými způsoby. Nejpoužívanějším z nich je tzv. 2-sloupcový zápis. Tato forma, jak již její název napovídá, používá dva sloupce textu: levý sloupec popisuje vizuální prvky scény, pravý sloupec je použit k popisu zvukových prvků.

Logging znamená shromáždění všech obrazových a zvukových záznamů pořízených během natáčení scénáře, dalším krokem je prohlédnutí a poslechnutí všech záznamů a určení, zda jsou pro daný projekt použitelné, či musí být změněny, nebo snad (hrůza!) některý záběr chybí. Během tohoto procesu tedy získáme *identifikaci* všeho, co jsme shromáždili, ale také velmi užitečný *přehled*, kde co najdeme. Tento životně důležitý krok nám umožní výkonně a efektivně organizovat další post-produkční práce.

Hrubý střih videoprogramu můžeme zahájit v okamžiku, kdy máme veškerý zdrojový materiál shromážděn, vygenerován a roztříděn.

Střihová soupiska je dokument (soubor), je jedno zda na papíře či počítačovém médiu, který je generován během hrubého střihu a je dále použit pro editaci

Generování titulků nesmíme zapomenout provést již během hrubého střihu. Titulky jsou

obvykle posledním obrazem, který je do celého díla, při finálním střihu zaznamenán a nemělo by na nich být znát, že jsou jen nějakou „dodělávkou“.

Duplikace načisto sestřižené dílo (videoprogram) je zaznamenáno na pásce, která je od okamžiku svého vzniku nenahraditelným originálem. V profesionální praxi se nazývá **master**. Tento master není určen k předvádění ani k distribuci. Za tím účelem jsou z něj pořízeny tzv. **pracovní kopie**, ze kterých jsou vyrobeny **distribuční kopie**. Master je pečlivě archivován. Bez ohledu na video-formát použitý během natáčení či postprodukce.

Technika střihu

První scénu projektu začni nahrávat na pásku minimálně 1 minutu od jejího

začátku. Také se ujisti, že zásoba pásky v kazetě (stopáž) je dostatečná pro celý projekt. Měl by skončit opět minimálně 1 minutu před fyzickým koncem pásky. Hrubý střih proved' trochu „tlustší“. Je jednodušší záběry krátit, než natahovat (někdy už není z čeho).

Začátek scény polož do nejzazšího možného momentu. Divák je inteligentní a opravdu nepotřebuje mnoho „úvodního“ materiálu, aby byl schopen vnímat scénu a tempo programu.

Kratší je vždy lepší. Zkoušej ořezat záběry bez cavyků. Budeš překvapený, kolik toho můžeš ze záběrů vyřezat, aniž by scéna ztratila smysl.

Jestliže musíš stříhat „na hudbu“ nebo „na mluvené slovo“, proved' editaci a záznam audio-stopy jako první. Pak budeš schopen stříhnout obraz „na zvuk“ velmi přesně.

Přemýšlej dvakrát než začneš mazat zdrojovou pásku. Nevyhnutelně totiž budeš potřebovat stopáž, kterou jsi právě vymazal.

Kompozice

Správně aranžované prvky scény, jsou-li pojaty jako celek, podporují divákovu pozornost a vnímání.

Dříve než začnete snímat jakýkoliv záběr, mějte dobře promyšlené tyto dvě věci:

Specifický důvod pro tento záběr

Účel (smysl) záběru v celkové produkci

Pomalů = nudně? Berte vždy v úvahu tempo produkce. Jestliže je informace presentována příliš pomalu nebo způsobem, který je „pod úrovní“ diváků, produkce se stane nudnou. Naopak, je-li presentace příliš rychlá nebo v příliš abstraktní podobě, diváci se budou cítit ztraceni a frustrováni.

Jsou-li pochyby, vystříhnete to! Dobrá produkce není dobrá, nebere-li v úvahu jak dlouho trvá. Mnoho klasických filmů se odvíjí dějově příliš pomalu, než aby udržely pozornost současného diváka.

Snažte se o cit pro jednotu. Komponujte okolo jednoho centra pozornosti.

Každý záběr je výpověď'. Vezměte na pomoc hloubku ostrosti.

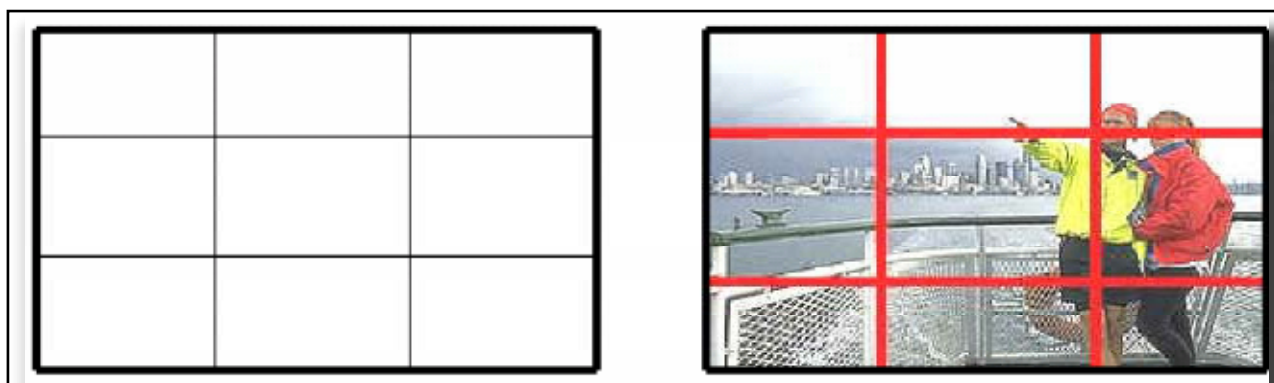
Obsah má vždy přednost před formou.

Hodnotná myšlenka v produkci je mnohem důležitější než technická excelence nebo blýskavé efekty.

Výrazné technické problémy velmi rychle odvedou pozornost od ústřední myšlenky produkce

Dodržujte správné rozmístění prvků. Pamatujte si *pravidlo třetin* a vyvarujte se umístění centra pozornosti do středu záběru.

Horizontální a vertikální linie. Linie horizontu by měla padnout někde poblíž horní nebo dolní třetiny záběru. Tím samým způsobem – ani vertikální linie by neměly kompozici záběru dělit na dvě shodné části. Je to v podstatě základní idea kompozice – rozbít nebo protnout celistvé linie nějakým prvkem scény. Jinak se scéna záběru bude zdát rozdělenou.



Pravidlo třetin (zlatý řez) kompozice záběru

Digitalizace částí videa resp. celé video z digitální videokamery

Ujistěte se, že je digitální videozařízení správně připojeno k portu IEEE 1394 a přepněte videokameru do režimu přehrávání zaznamenaného videa (na digitální kameře často označovaného jako VTR či VCR).

V nabídce Soubor klepněte na příkaz Digitalizovat video, nebo

V podokně Filmové úlohy klepněte na příkaz Digitalizovat z videozařízení pod příkazem Digitalizovat video.

Na stránce Zařízení pro digitalizaci videa klepněte v seznamu Dostupná zařízení na odpovídající digitální videokameru. Do pole Zadejte název souboru digitalizovaného videa zadejte název souboru Digitalizovaného videa. Potom do pole Umístění, do kterého bude digitalizované video uloženo zadejte umístění, do kterého chcete digitalizované video uložit, nebo klepněte na tlačítko Procházet a zvolte požadované umístění.

Na stránce Nastavení videa vyberte nastavení, které chcete použít při digitalizaci videa a zvuku. Na stránce Metoda digitalizace klepněte na přepínač Digitalizovat části videozáznamu ručně. Chcete-li video rozdělit do menších klipů, zaškrtněte políčko Vytvořit klipy po dokončení průvodce.

Vytváření a zdokonalování videozáznamů

Toto téma obsahuje informace o tom, jak lze zdokonalit kvalitu videozáznamů použitím správného pozadí, osvětlení a oblečení postav.

Pozadí. Pokud je to možné, používejte při záznamu nehybné pozadí. Není-li možné zajistit nehybné pozadí, zkuste snížit hloubku ostrosti a omezit tak množství podrobností na pozadí. Snížení hloubky ostrosti nebo zmenšení šířky záběru změkčí pozadí a omezí množství dat, která se mění mezi jednotlivými snímky. Chcete-li omezit hloubku ostrosti a rozostřit pozadí, použijte slabší osvětlení a přibližte motiv k objektivu. Můžete též umístit motiv dále od objektivu a přiblížit jej pomocí teleobjektivu.

Osvětlení. Pracujte s přiměřeným osvětlením. Použijte měkké, rozptýlené světlo a rovnoměrnou úroveň osvětlení. Osvětlení motivu vyžaduje určitou dávku kontrastu. Nepoužívejte však přímé osvětlení s vysokým kontrastem. Snímáte-li například obličej nasvícený z jedné strany přímým slunečním světlem, rysy obličeje na neosvětlené straně mohou být na videozáznamu nezřetelné.

Oblečení. Postavy by měly mít oblečení takových barev, které kontrastují s jejich odstínem pleti a dostatečně se liší od barev pozadí a dalších překrývaných objektů. Vyhněte se jasným barvám, které mají sklon k přetékání přes hranice objektu. Vyhněte se také proužkům, které mohou způsobovat efekty moiré, zejména pokud se postava pohybuje pomalu.

Stativ. Pokud je to možné, používejte při pořizování videozáznamů stativ. Stativ vám umožní zachovat kameru v klidu a zvýší celkovou kvalitu videozáznamu. Díky tomu nebude rozklepaný a zdrojový materiál, který chcete použít k vytváření filmů, bude kvalitnější.

Odstraňování nedostatků ve videu

Toto téma popisuje některé běžné nedostatky ve videu a poskytuje rady, jak je odstranit.

moiré

Obrazce ve videu objevující se při záznamu předmětu, který obsahuje velký počet tenkých rovnoběžných čar.

Přesycení. Dochází k němu, když barvy ve videu přesahují mimo objekty nebo se při pohybu objektu rozmazávají. Přesycení můžete často napravit před digitalizací videa tak, že upravíte nastavení karty pro digitalizaci na nižší úroveň sytosti. Sytost je množství barvy v obrázku. Při příliš nízké sytosti vznikají obrázky,

kteřé mohou vypadat jako černobílé. Při příliš vysoké sytosti vznikají barvy, které vypadají nepřirozeně jasné.

Příliš jasný či příliš tmavý. Pokud je obraz příliš jasný nebo tmavý, je možné, že záznam již nelze opravit. Obraz můžete napravit nastavením následujícího: Jas - pro zvýšení nebo snížení jasu přehrávání videa.

Kontrast - pro optimalizaci množství odstínů šedé nebo hladiny osvětlení - tzv. nastavení stupňů šedé.

Zvýšením jasu videa a optimalizací stupňů šedé lze napravit tmavý obraz. Když to však provedete, zvýšíte také šum videa, protože ten je patrnější v tmavých částech obrazu. Šum lze částečně skrýt zvýšením kontrastu.

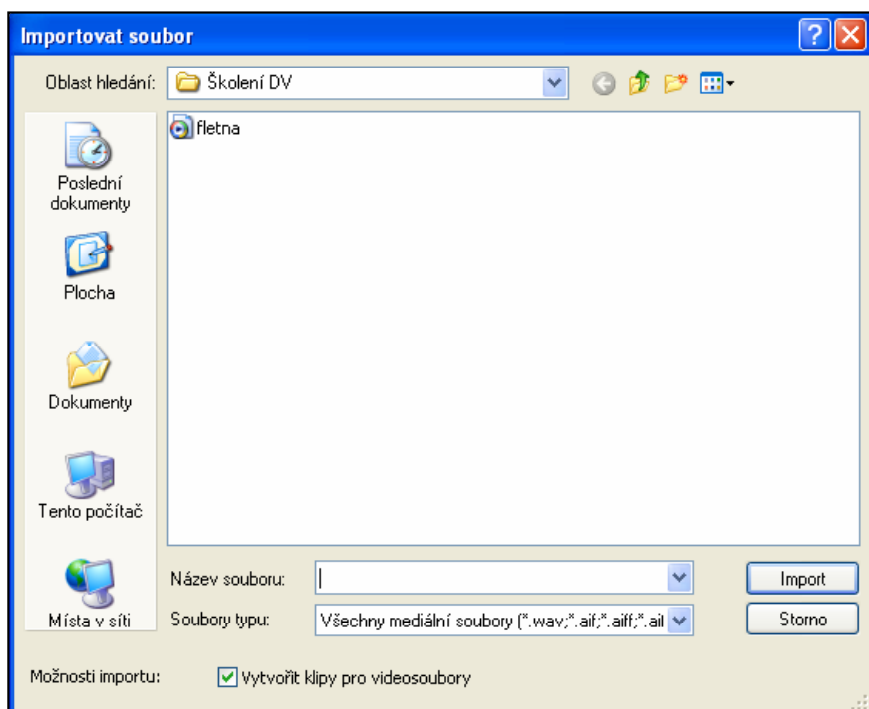
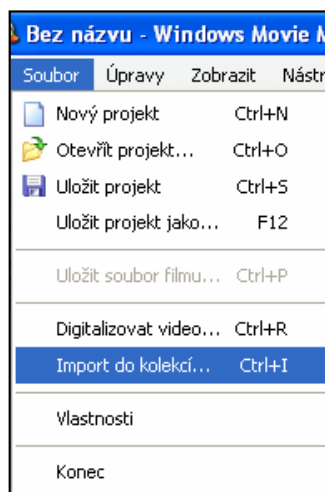
Nechcete-li, aby byl během digitalizace slyšet zvuk z reproduktorů, zaškrtněte políčko **Ztlumit reproduktory**.

Chcete-li digitalizaci po uběhnutí určité doby automaticky zastavit, zaškrtněte políčko **Limit doby digitalizace** a poté zadejte či zvolte dobu, po kterou má digitalizace probíhat. Čas je zobrazen ve formátu *hodiny:minuty*(h:mm).

Najděte na kazetě video a zvuk, které chcete digitalizovat. Můžete použít buď ovládací prvky na digitální videokameře, nebo **Ovládací prvky digitální videokamery** v průvodci.

Digitalizaci spustíte klepnutím na tlačítko **Spustit digitalizaci**. Kazeta se začne automaticky přehrávat a digitalizace se spustí.

Použijte jeden z těchto postupů:



Jakmile kazeta dosáhne místa, kde chcete digitalizaci zastavit, klepněte na tlačítko **Zastavit digitalizaci**.

Pokud bylo zaškrtnuto políčko **Limit doby digitalizace**, vyčkejte po určenou dobu na dokončení digitalizace videa.

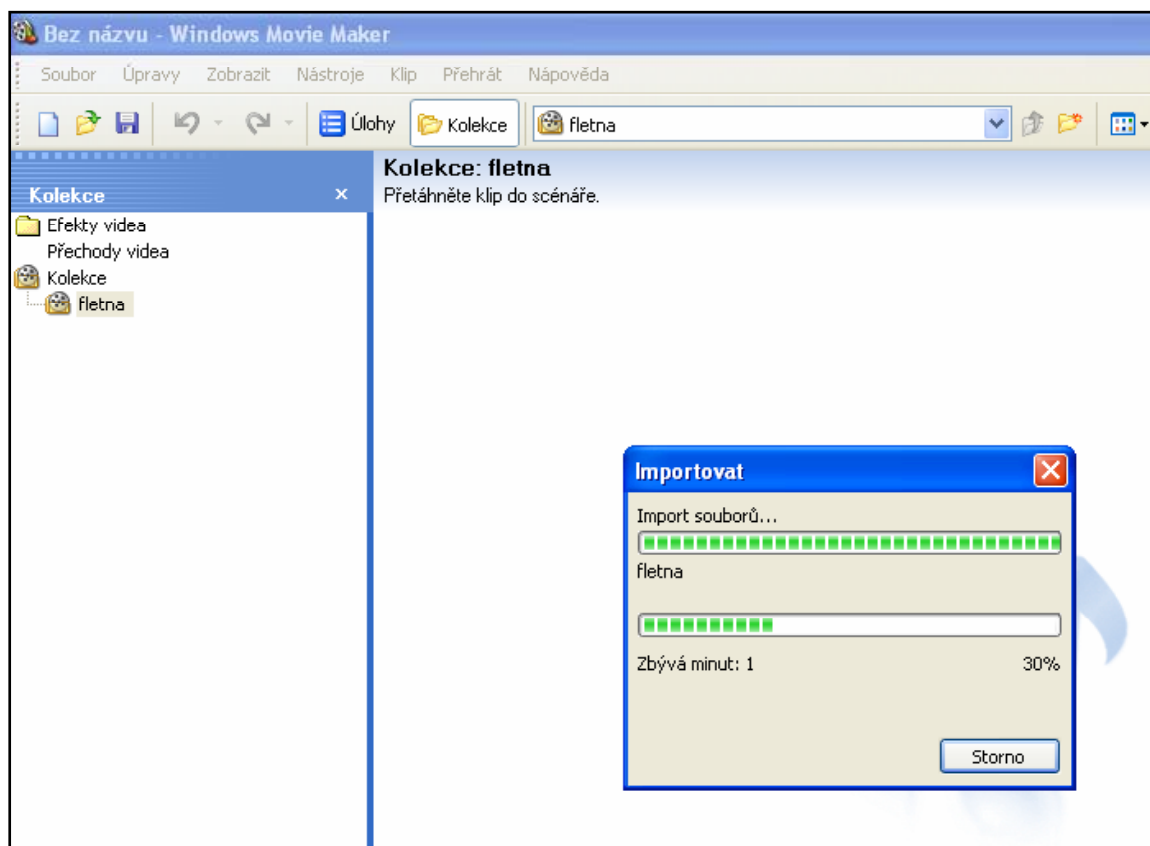
Opakujte body 10 až 12 pro každou část videokazety, kterou chcete digitalizovat. Průvodce digitalizací videa ukončíte klepnutím na tlačítko **Dokončit**. Digitalizovaný obsah je importován do nové kolekce, jejíž název je shodný se zvoleným názvem souboru videa.

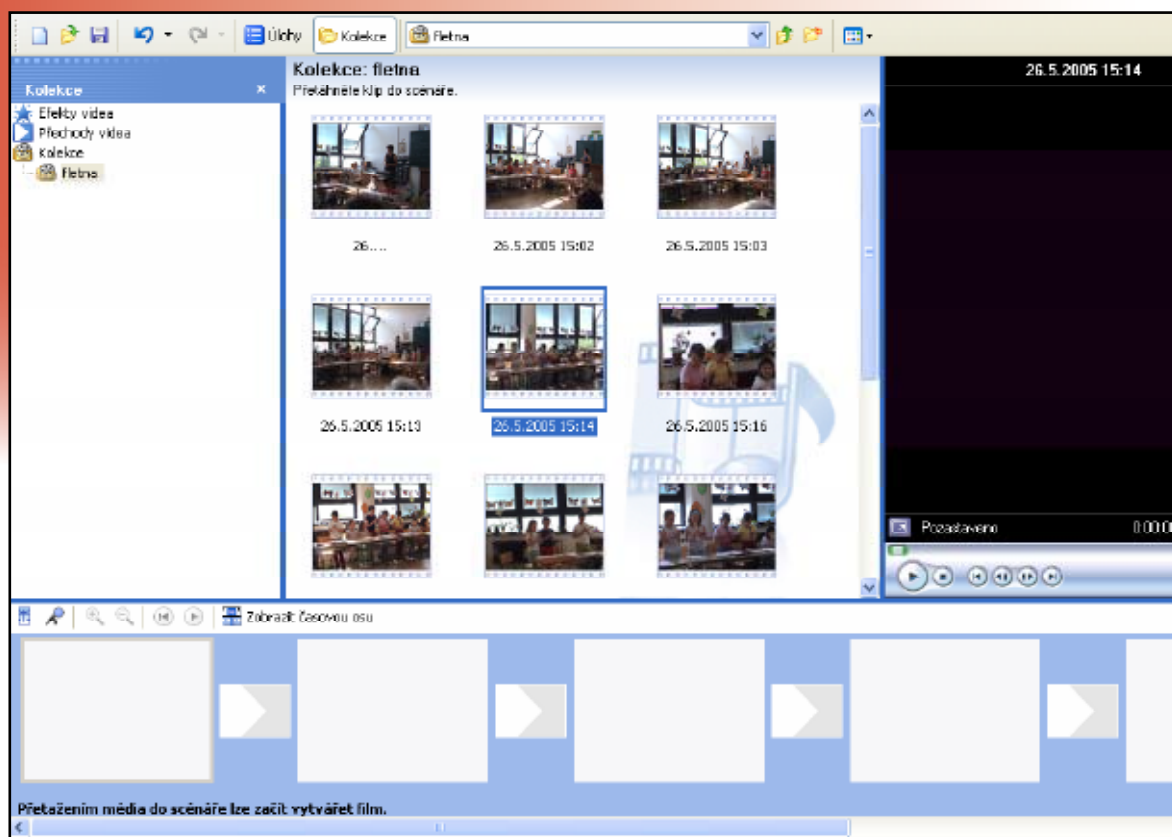
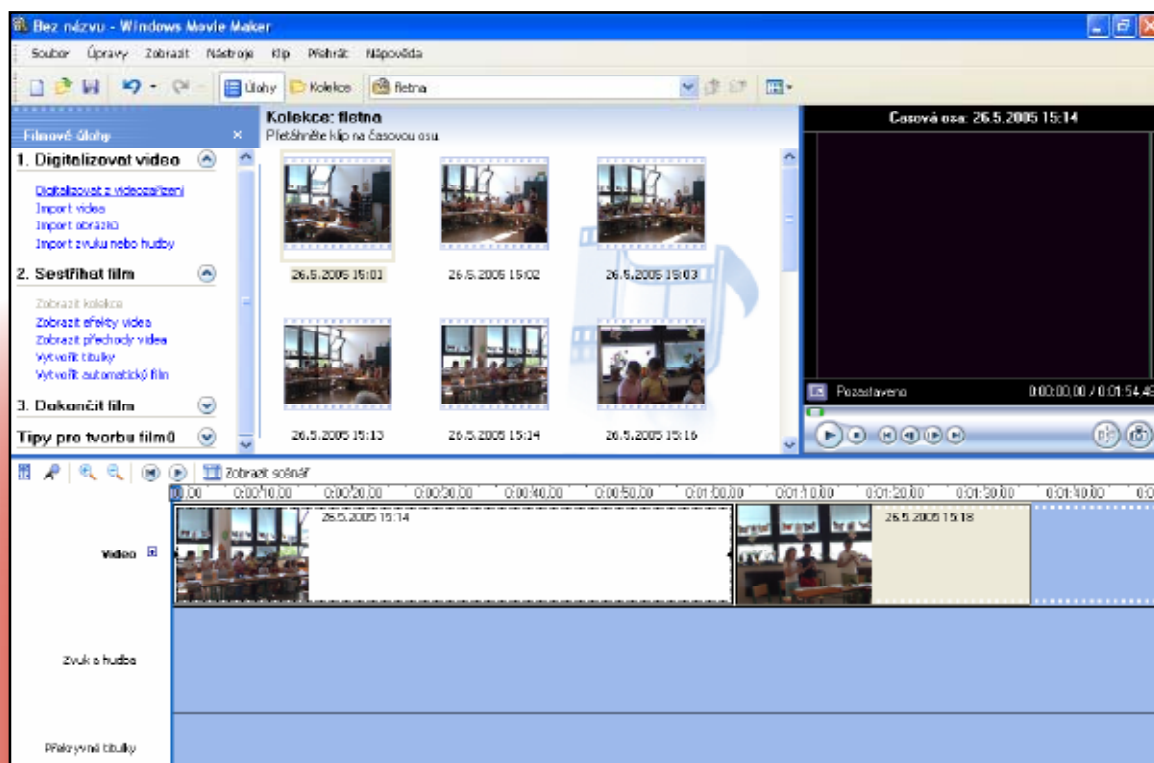
Použití ovládacích prvků digitální videokamery

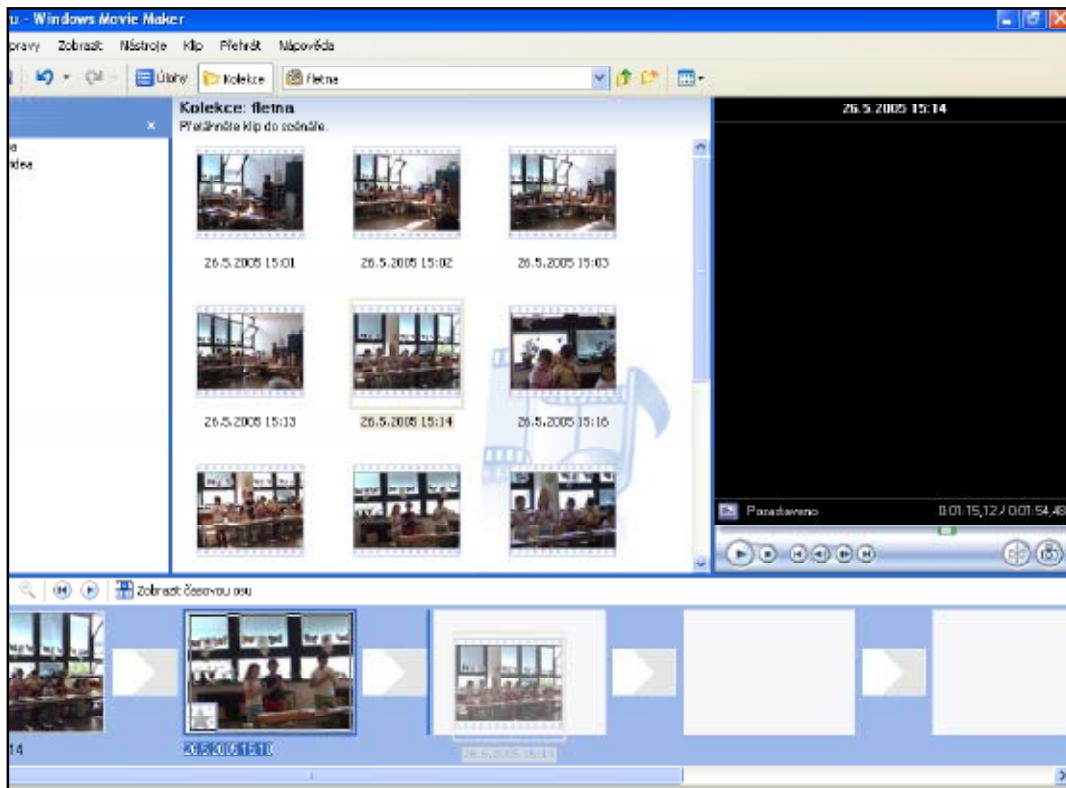
Tyto ovládací prvky jsou k dispozici pouze tehdy, je-li digitální videozařízení připojeno k portu počítače IEEE 1394 a rozpoznáno programem Windows Movie Maker 2.

V části **Ovládací prvky digitální videokamery** jsou k dispozici následující ovládací prvky.

Přehrát







Klepnutím spustíte přehrávání videokazety v digitální videokameře nebo videorekordéru normální rychlostí.

Pozastavit

Klepnutím pozastavíte přehrávání videokazety v digitální videokameře nebo videorekordéru v aktuálním místě.

Zastavit

Klepnutím zastavíte přehrávání videokazety v digitální videokameře nebo videorekordéru.

Převinout zpět

Klepnutím převinete videokazetu v digitální kameře nebo videorekordéru zpět na místo, od kterého chcete znovu spustit přehrávání.

Předchozí snímek

Klepnutím přejdete na předchozí snímek videokazety v digitální kameře nebo videorekordéru.

Další snímek

Klepnutím přejdete na další snímek videokazety v digitální kameře nebo videorekordéru.

Rychle převinout vpřed

Klepnutím převinete videokazetu v digitální kameře nebo videorekordéru

vpřed na místo, od kterého chcete znovu spustit přehrávání.

Pozice kazety

Zobrazuje aktuální pozici kazety podle časového kódu na pásku. Umožňuje zjistit, která část kazety se přehrává nebo digitalizuje (je-li spuštěna digitalizace). Pozice kazety je zobrazena ve formátu hodiny: minuty:sekundy:snímky (h:mm:ss:ss).

Import videosouborů a rozpoznávání klipů

Při importu videosouborů do programu Windows Movie Maker 2 lze videosoubor rozdělit do menších klipů, které se lépe spravují. Klipy se vytvářejí procesem označovaným jako „detekce klipů“. Pokud importujete videosoubory a zaškrtnete políčko **Vytvořit klipy pro videosoubory** v dialogovém okně **Importovat soubor**, vytvoří se klipy v závislosti na typu vybraných videosouborů.

Pro různé formáty videosouborů se vytvářejí následující klipy:

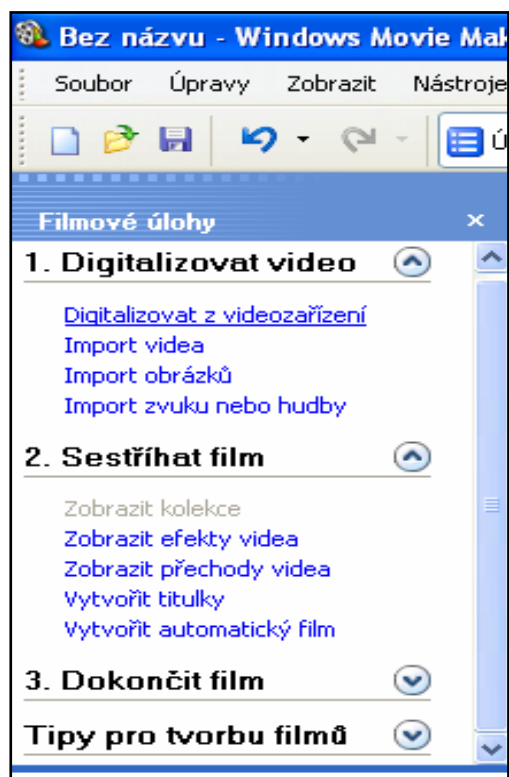
Soubory ve formátu Windows Media. Pokud importujete videosoubor ve formátu Windows Media s příponou ASF nebo WMV, vytvoří se klip pro každou značku obsaženou v původním souboru. Značky umožňují rozdělit soubor na části o velikosti, kterou lze spravovat. Značky vložené do původního souboru ve formátu Windows Media mohou označovat určitou část nebo událost v rámci videa. Pokud původní soubor ve formátu Windows Media neobsahuje žádné značky nebo pouze jedinou značku, vytvoří se klip v místě, kde dochází k významné změně jednoho snímku videa oproti dalšímu snímku. Minimální stopáž klipu je jedna sekunda.

Soubory DV-AVI. Pokud importujete soubor ve formátu AVI obsahující video digitalizované z digitální videokamery a do souboru byla přidána informace časového razítka, vytvoří se klipy v závislosti na informaci časového razítka v souboru.

Pokud není při importu videosouboru zaškrtnuto políčko **Vytvořit klipy pro videosoubory**, videosoubor se importuje a zobrazí v programu Windows Movie Maker 2 jako jeden souvislý klip. Po dokončení importu videosouboru do progra-

soubor ve formátu Windows Media

Soubor obsahující zvuková, obrazová nebo skriptová data uložená ve formátu Windows Media. V závislosti na svém účelu mohou soubory ve formátu Windows Media mít různé přípony názvu souboru, například WMA, WME, WMS, WMV, WMX, WMZ nebo WVX.



mu Windows Movie Maker 2 lze spustit vytvoření klipu a rozdělit klip na menší části.

Při importu videosouborů lze vybrat následující možnost:

Vytvořit klipy pro videosoubory

Určuje, zda se videosoubory při importu rozdělí na menší klipy. Pokud je možnost vybrána, videosoubor se rozdělí na menší videoklipy pomocí rozpoznávání klipů. Není-li tato možnost vybrána, videosoubor se importuje jako jediný videoklip.

Sejmutí obrázku z videa na monitoru

1. Ve scénáři nebo na časové ose vyberte videoklip, ze kterého chcete sejmut obrázek.

2. Použijte jeden z těchto postupů:

- Na monitoru přesuňte indikátor přehrávání na

panelu hledání na snímek videa, který chcete digitalizovat jako obrázek.
nebo

- Podle zobrazení, ve kterém pracujete, klepněte v nabídce **Přehrát** na příkaz **Přehrát scénář** nebo **Přehrát časovou osu**. Potom přehrávání pozastavte na snímku videa, který chcete digitalizovat jako obrázek.

3. V nabídce **Nástroje** klepněte na příkaz **Vytvořit obrázek z náhledu**.
nebo

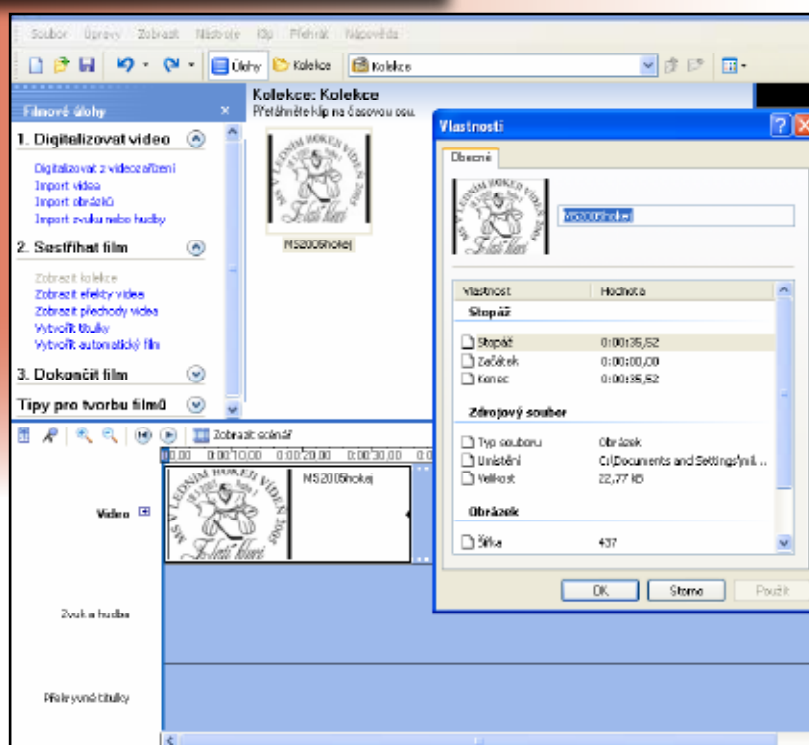
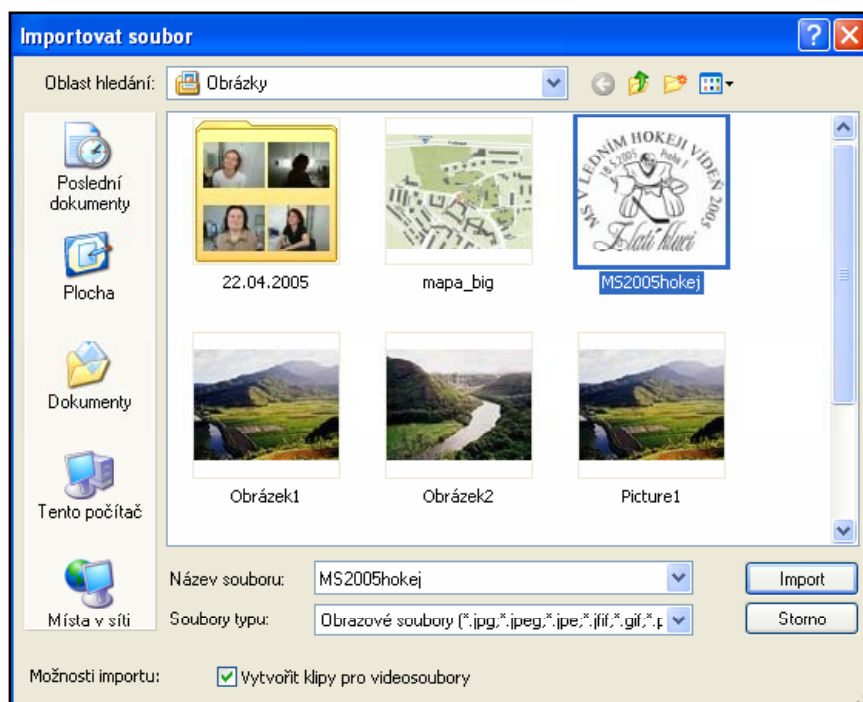
Na monitoru klepněte na tlačítko **Sejmout obrázek**.

4. Do pole **Název souboru** zadejte název souboru obrázku a klepněte na tlačítko **Uložit**.

Práce se zvukem

Program Windows Movie Maker 2 umožňuje řadu způsobů práce se zvukem. V následující části jsou uvedeny různé úlohy, které lze se zvukem v programu Windows Movie Maker 2 provádět.

Namluvení komentáře časové osy. Umožňuje přidat zvukový komentář jako doprovod videoklipů nebo obrázků, které se zobrazují ve stopě Video na časové ose. Zvukový komentář se automaticky synchronizuje s videem tak, aby při přehrávání doprovázel příslušnou akci nebo událost ve filmu.



Nastavení úrovní hlasitosti. Slouží k upravení úrovní hlasitosti tak, aby bylo možno u zvuku, který se zobrazí ve stopě Zvuk nebo Zvuk a hudba na časové ose, nastavit vyvážení a přehrávání.

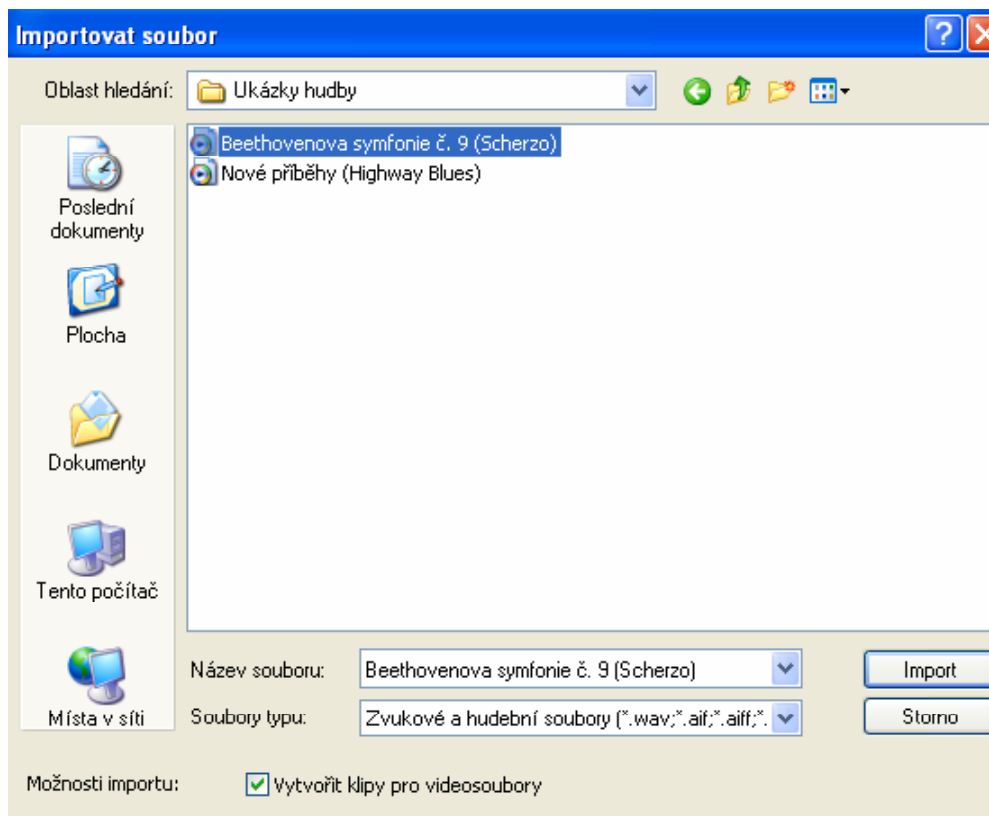
Přidání zvukových efektů. Slouží k přidání různých efektů zvuku, jako například zesílení, zeslabení nebo ztlumení.

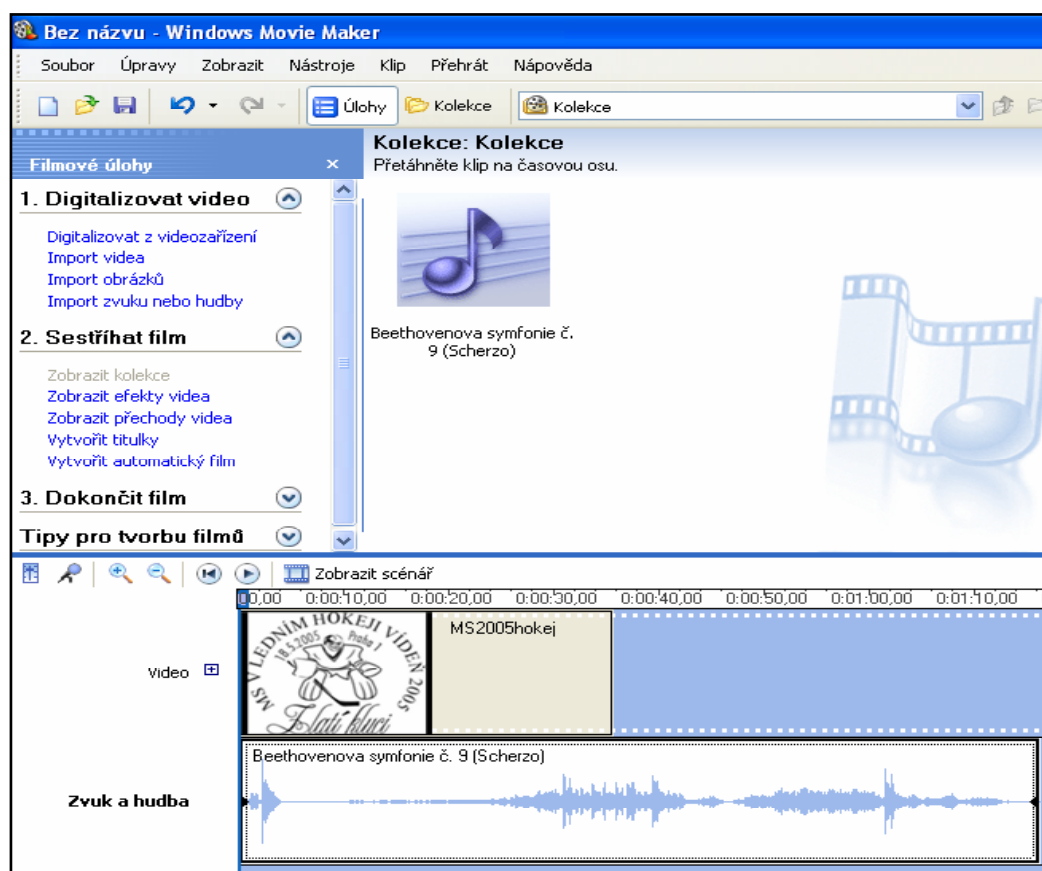
Nastavení hlasitosti zvukového klipu. Slouží k upravení zvuku u klipů pouze se zvukem nebo zvukové části videoklipu. Umožňuje uživateli upravit hlasitost zvuku klipů tak, aby byly slyšet jasně nebo vůbec, a to podle nastavené úrovně hlasitosti zvukového klipu.

Vytvoření mluveného komentáře časové osy

Libovolné videoklipy, obrázky, úvodní nebo závěrečné titulky, které se mají v projektu zobrazit, přidejte do scénáře nebo na časovou osu.

V nabídce Zobrazit klepněte na příkaz **Časová osa**. Přesuňte indikátor přehrávání, který vypadá jako obdélníček se svislou čárkou, na místo na časové ose, na kterém je stopa **Zvuk** nebo hudba prázdná a od kterého chcete zaznamenat mluvený komentář.





Chcete-li zobrazit další možnosti, klepněte na příkaz **Zobrazit další možnosti** a postupujte následovně:

Jestliže jste do stopy **Zvuk** nebo **hudba** přidali další zvukové klipy a nechcete je přesunovat po časové ose, zaškrtněte políčko **Omezit mluvený komentář** na dostupné volné místo zvukové či hudební stopy.

V seznamu **Zvukové zařízení** klepněte na zařízení pro digitalizaci zvuku, které chcete použít. Potom v seznamu **Zdroj vstupu zvuku** klepněte na linku, kterou chcete použít. Chcete-li nastavit hlasitost digitalizovaného zvuku, posuňte jezdec posuvnému **Úroveň vstupu** na požadovanou úroveň.

Zaškrtnutím políčka **Ztlumit** reproduktory zamezíte zdvojenému záznamu zvukové stopy videoklipu přehrávané z reproduktorů během záznamu **Mluveného komentáře časové osy**. Lze tak předejít záznamu nepatřičného zvuku spolu s komentářem.

Klepněte na příkaz **Spustit mluvený komentář** a začněte zaznamenávat mluvený komentář na časovou osu.

Použijte jeden z těchto postupů:

Je-li políčko **Omezit mluvený komentář** na dostupné volné místo zvukové či

hudební stopy zaškrtnuté, zaznamenávejte mluvený komentář na časovou osu do vypršení časového limitu.

Není-li políčko Omezit mluvený komentář na dostupné volné místo zvukové či hudební stopy zaškrtnuté, klepněte po dokončení záznamu mluveného komentáře na časovou osu na příkaz Zastavit mluvený komentář.

Do pole Název souboru zadejte název digitalizovaného mluveného komentáře a potom klepněte na tlačítko Uložit.

Digitalizovaný mluvený komentář se automaticky importuje do aktuální kolekce a automaticky se vloží do místa na stopě Zvuk nebo hudba, kde byl mluvený komentář spuštěn.

Mluvený komentář časové osy

Aby byl mluvený komentář synchronizovaný s videoklipy, obrázky nebo jinými položkami, které jste přidali do scénáře nebo na časovou osu, lze jej digitalizovat. Než začnete digitalizovat mluvený komentář, zajistěte následující:

Indikátor přehrávání na časové ose musí být v takové poloze, kde je zvuková či hudební stopa prázdná.

Musí být zobrazena časová osa.

V digitalizovaném mluveném komentáři můžete vlastními slovy a hlasem průběžně popisovat, co je vidět na videu, obrázcích nebo titulcích. Tento komentář bude obsažen také v dokončeném uloženém filmu. Mluvený komentář na časové ose je další způsob zdokonalení filmu.

Digitalizovaný mluvený komentář se ukládá jako soubor Windows Media Audio s příponou souboru WMA. Zvukový soubor mluveného komentáře se na pevném disku standardně ukládá do složky Mluvený komentář ve složce Filmy.

Když zaznamenáváte mluvený komentář na časovou osu, zobrazují se následující možnosti.

Spustit mluvený komentář

Klepnutím na toto tlačítko spustíte digitalizaci zvukového komentáře do počítače.

Zastavit mluvený komentář

Klepnutím na toto tlačítko zastavíte digitalizaci zvukového komentáře do počítače.

Úroveň vstupu

Nastavuje hlasitost digitalizovaného zvuku.

Při výběru úrovně vstupu si zvolte úroveň z horní části měřiče hlasitosti, aniž byste vstoupili do červené oblasti vyznačené druhou čárkou odshora. Jestliže je úroveň při digitalizaci příliš nízká, je pravděpodobné, že digitalizovaný zvuk nebude příliš slyšitelný. A naopak, pokud je úroveň při digitalizaci příliš vysoká, digitalizovaný zvuk může být příliš hlasitý nebo zkreslený.

Digitalizováno

Ve výchozím nastavení zobrazuje dobu stopáže aktuálního zvukového komentáře ve tvaru hodiny:minuty:sekundy (h:mm:ss). Zároveň se začátkem a koncem digitalizace mluveného komentáře se spouští a zastavuje počítání času.

Čas k dispozici

Je-li zaškrtnuto políčko **Omezit mluvený komentář na dostupné volné místo zvukové či hudební stopy**, je zobrazen čas, který je k dispozici pro zvukový komentář. Jestliže například zbývá k dispozici deset sekund mezi koncem jednoho zvukového klipu na zvukové či hudební stopě a začátkem jiného zvukového klipu na stejné stopě, a indikátor přehrávání na časové ose je na konci prvního zvukového klipu, čas k dispozici se zobrazuje jako 0:00:10. Při digitalizaci mluveného komentáře se čas odpočítává a zobrazuje se čas, který zbývá pro mluvený komentář.

Jestliže políčko **Omezit mluvený komentář na dostupné volné místo zvukové či hudební stopy** není zaškrtnuto, hodnota je prázdná.

Zvukové zařízení

Uvádí seznam dostupných zařízení pro digitalizaci videa, která můžete použít k digitalizaci zvuku. Jestliže je k dispozici pouze jedno zařízení pro digitalizaci zvuku, například výchozí zvuková karta, toto zařízení se vybírá automaticky a je v seznamu uvedeno jako jediné.

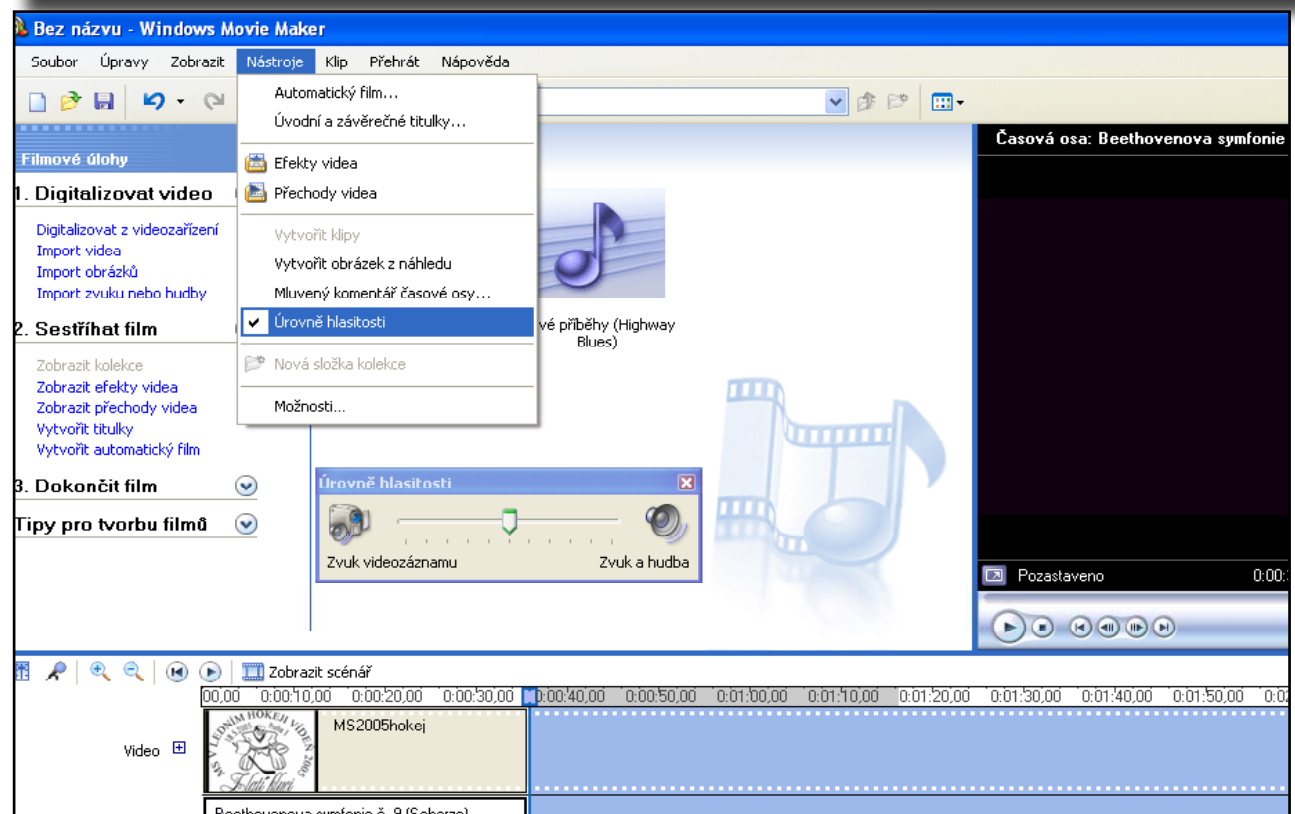
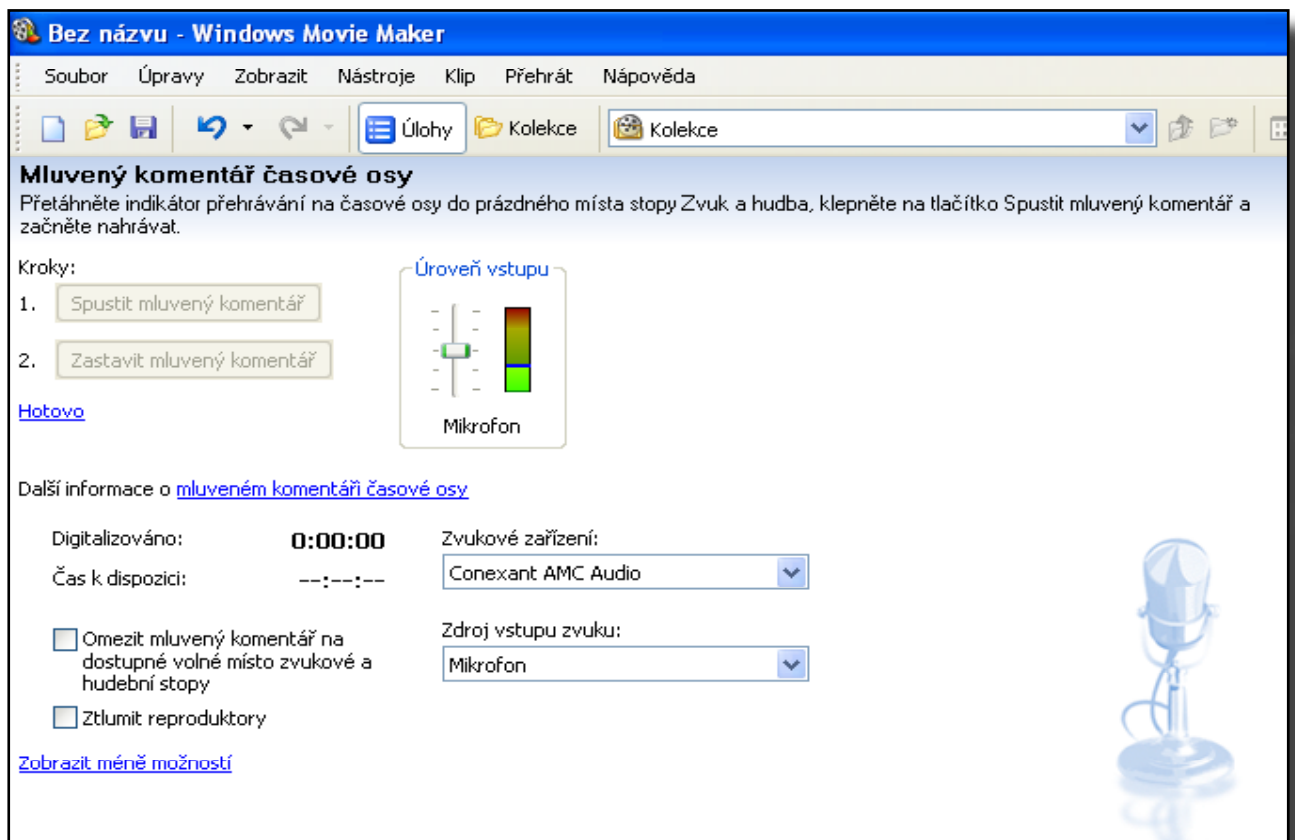
Zdroj vstupu zvuku

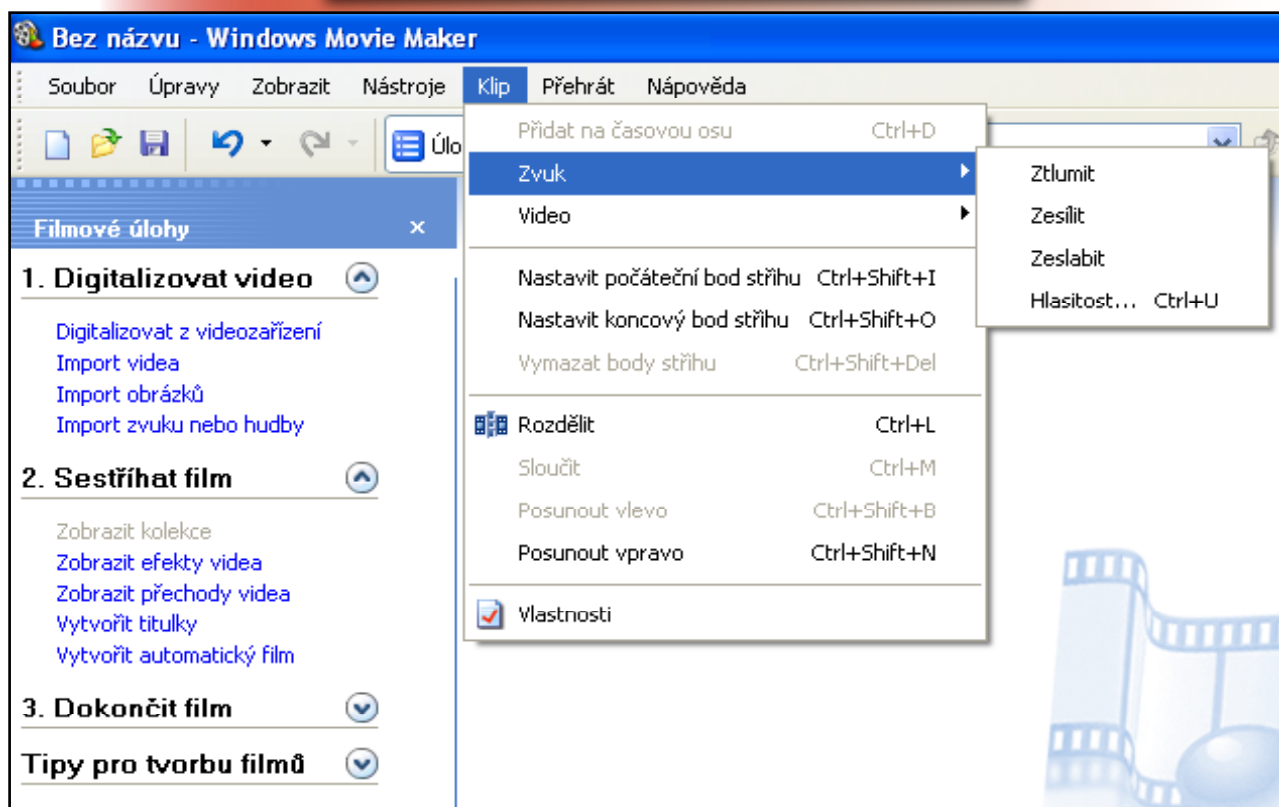
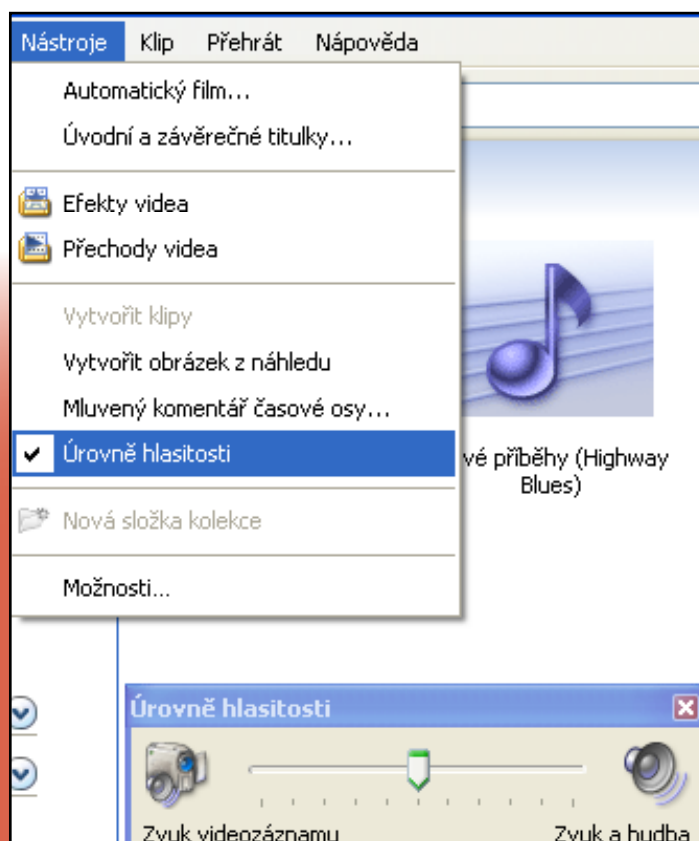
Uvádí seznam dostupných připojených vstupů vnějších zdrojů na základě počtu vnějších zdrojů dostupných pro vybrané zvukové zařízení. **Mikrofon.**

Tato možnost je k dispozici pouze pro analogová zařízení s více vstupy.

Omezit mluvený komentář na dostupné volné místo zvukové či hudební stopy

Určuje, že chcete omezit mluvený komentář na čas, který je k dispozici mezi dvěma zvukovými klipy na zvukové či hudební stopě. Pokud je toto políčko zaškrtnuto, zvukové klipy na časové ose se neposunou a mluvený komentář se omezí na čas dostupný mezi dvěma zvukovými klipy. To brání posouvání zvukových klipů, pokud jsou již na časové ose synchronizované aktuální zvukové klipy s jinými videoklipy, obrázky, přechody, titulky apod. Když přidáte mluvený komentář a zaškrtnete toto políčko, digitalizace se automaticky zastaví při dosažení omezení dostupného času. Pokud toto políčko není zaškrtnuto, mluvený komentář není omezen na čas, který je k dispozici mezi dvěma zvukovými klipy na zvukové či hudební stopě. Když zvukový komentář přesáhne čas mezi dvěma zvukovými klipy, bude se mluvený komentář dále digitalizovat, dokud ručně neukončíte digitalizaci mluveného komentáře. Mluvený komentář se automaticky přidá na časovou osu a zvukové klipy na časové ose se posunou, aby se uvolnilo místo pro digitalizovaný mluvený komentář.





Sejmutí obrázku z videa na monitoru

Ve scénáři nebo na časové ose vyberte videoklip, ze kterého chcete sejmut obrázek.

Použijte jeden z těchto postupů:

Na monitoru přesuňte indikátor přehrávání na panelu hledání na snímek videa, který chcete digitalizovat jako obrázek.

nebo

Podle zobrazení, ve kterém pracujete, klepněte v nabídce **Přehrát** na příkaz **Přehrát scénář** nebo **Přehrát časovou osu**. Potom přehrávání pozastavte na snímku videa, který chcete digitalizovat jako obrázek.

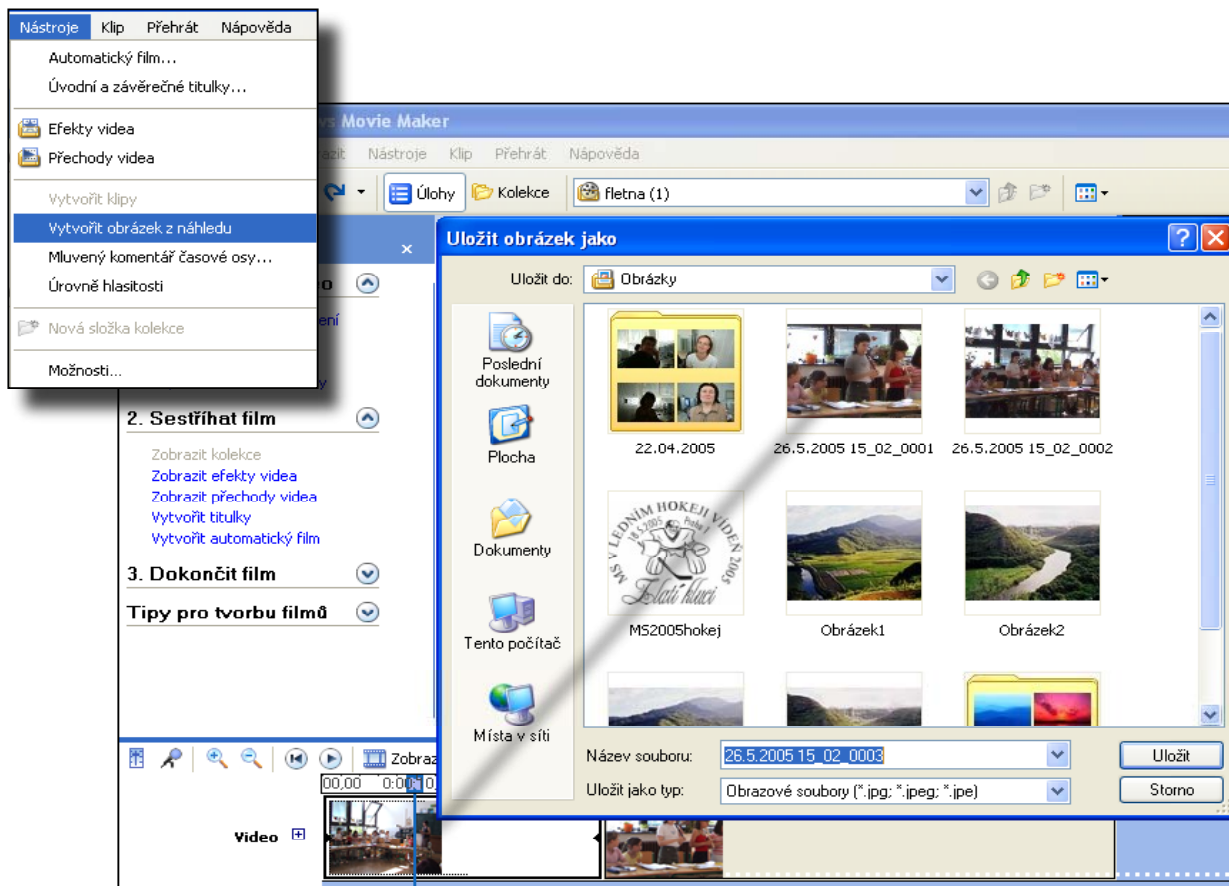
V nabídce **Nástroje** klepněte na příkaz **Vytvořit obrázek z náhledu**.

nebo

Na monitoru klepněte na tlačítko **Sejmut obrázek**.

Do pole **Název souboru** zadejte název souboru obrázku a klepněte na tlačítko **Uložit**.

Obrázky digitalizované pomocí programu Windows Movie Maker 2 jsou uloženy jako soubory typu JPEG s příponou .jpg.



Úprava klipů

Při úpravě klipů máte několik možností:

- **Rozdělení klipu.** Videoklip můžete rozdělit do dvou klipů. To je užitečné tehdy, pokud chcete do klipu vložit obrázek nebo přechod videa. Rozdělit můžete klip, který se zobrazuje ve scénáři či na časové ose aktuálního projektu, nebo klip v podokně Obsah.

- **Spojení klipů.** Spojit můžete dva nebo více po sobě jdoucích klipů. Po sobě jdoucí klipy jsou takové, které byly digitalizovány společně, takže čas ukončení jednoho klipu je stejný jako čas zahájení dalšího klipu. Spojování klipů je užitečné tehdy, když máte několik krátkých klipů a chcete si je ve scénáři nebo na časové ose prohlédnout jako jeden klip. Podobně jako při rozdělování klipu můžete po sobě jdoucí klipy spojit v podokně Obsah, ve scénáři nebo na časové ose.

- **Střih klipu.** Části klipu, které v projektu nechcete, můžete skrýt. Můžete odstříhnout například začátek nebo konec klipu. Odstřihnutím neodstraníte data ze zdrojového materiálu; můžete kdykoli vymazat a vrátit tak klip do jeho původní délky.

- Nežádoucí části klipu odstříhnete přetažením úchytů střihu, které jsou vidíte na následujícím obrázku

Body střihu

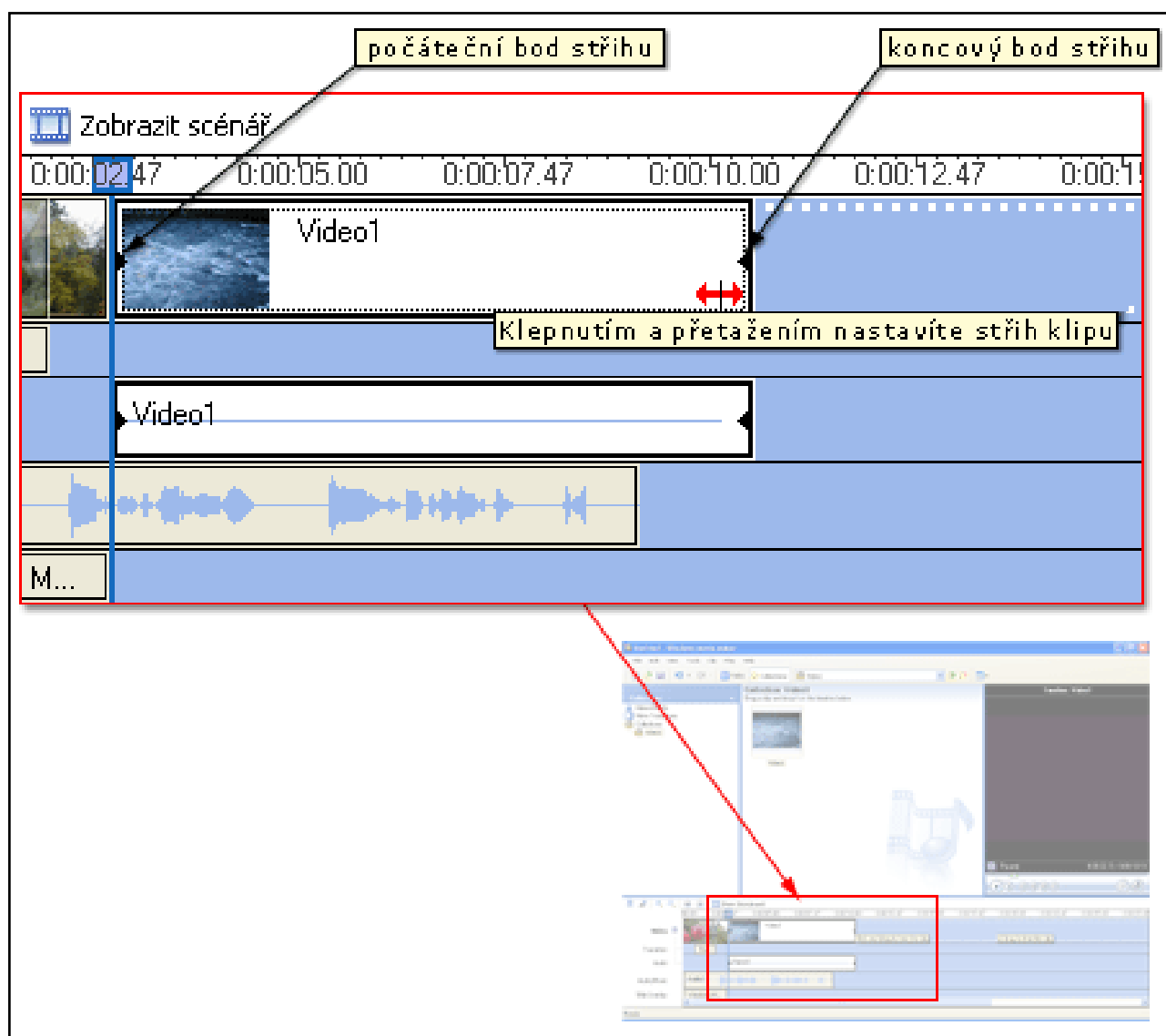
body střihu

Body, kde začíná a končí přehrávání souboru nebo klipu. Existují dva body střihu: počáteční a koncový.

Přidání titulků a závěrečných titulků

Titulky a závěrečné titulky umožňují vylepšit filmy přidáním textových informací. Můžete přidat libovolný text - možná budete chtít přidat takové informace, jako je název filmu, vaše jméno, datum apod. Titulky můžete přidávat na různá místa ve filmu: na začátek nebo konec filmu, před nebo za klip či dokonce přes klip. Titulek se přehrává po uvedenou dobu a pak se ve filmu zobrazuje videoklip nebo obrázek.

Když přidáváte titulky nebo závěrečné titulky k filmu, proveďte následující: Zvolte, kde se má titulek ve filmu zobrazit. Další informace o výběru umístění



titulku naleznete v části **Výběr umístění titulků**. Zadejte text titulku. Informace o přidávání textu titulku naleznete v části **Zadání textu titulků**. Zvolte styl animace titulku. Další informace o výběru animace titulku naleznete v části **Výběr animace titulků**. Zvolte písmo a barvy titulku. Další informace naleznete v části **Výběr písma a barvy titulků**.

Přidání titulků do filmu.

Výběr umístění titulků

Na této stránce lze zadat umístění titulků nebo závěrečných titulků do filmu. Po klepnutí na některý z následujících odkazů lze začít vytvářet titulky a závěrečné titulky a přidávat je do filmu.

Přidat titulky na začátek filmu.

Přidat titulky před vybraný klip ve scénáři nebo na časové ose.

Přidat titulky do vybraného klipu ve scénáři nebo na časové ose.

Přidat titulky za vybraný klip ve scénáři nebo na časové ose.

Přidat závěrečné titulky na konec filmu.

Na tomto obrázku je projekt s titulkem, který se zobrazuje před videoklipem.

Na tomto obrázku je projekt s titulkem, který překrývá videoklip.

Na tomto obrázku je projekt se závěrečným titulkem, který se zobrazuje na konci projektu.

Výběr animace titulků

Na této stránce lze vybrat animaci vytvářených titulků. Animace titulků určuje způsob přehrávání titulků ve filmu. Dostupné animace titulků jsou rozděleny do následujících kategorií:

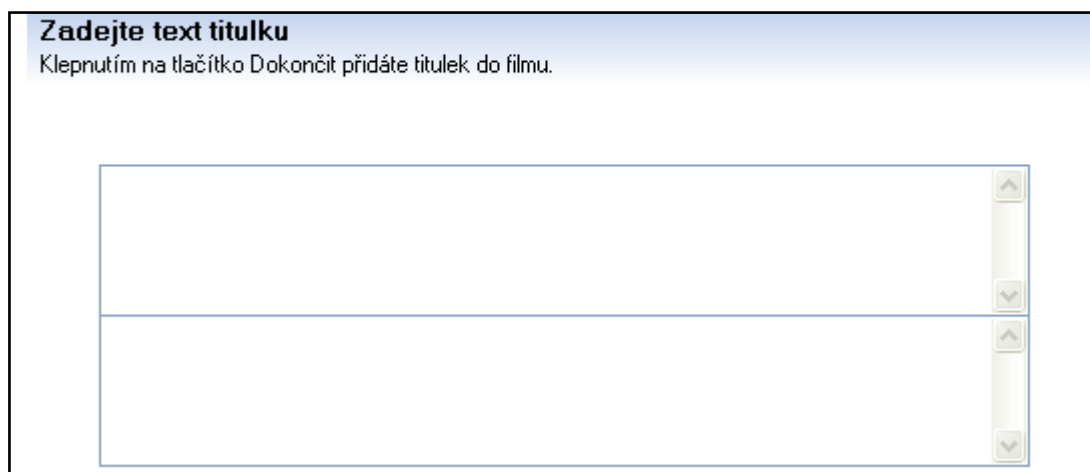
Jednořádkové titulky

Titulky v této kategorii jsou vhodné pro titulky s jedním řádkem textu. Pokud vyberete animaci titulků z této kategorie, zobrazí se oblast textu pro zadávání titulků jako jedno velké textové pole. Zadaný text se poté ve filmu zobrazí najednou i v případě, že titulek obsahuje více řádků textu..

Animace titulků určené pro překryvné titulky, kde se text zobrazuje přes videoklip nebo obrázek, mají na konci popisu animace titulků označení **(překryv)**.

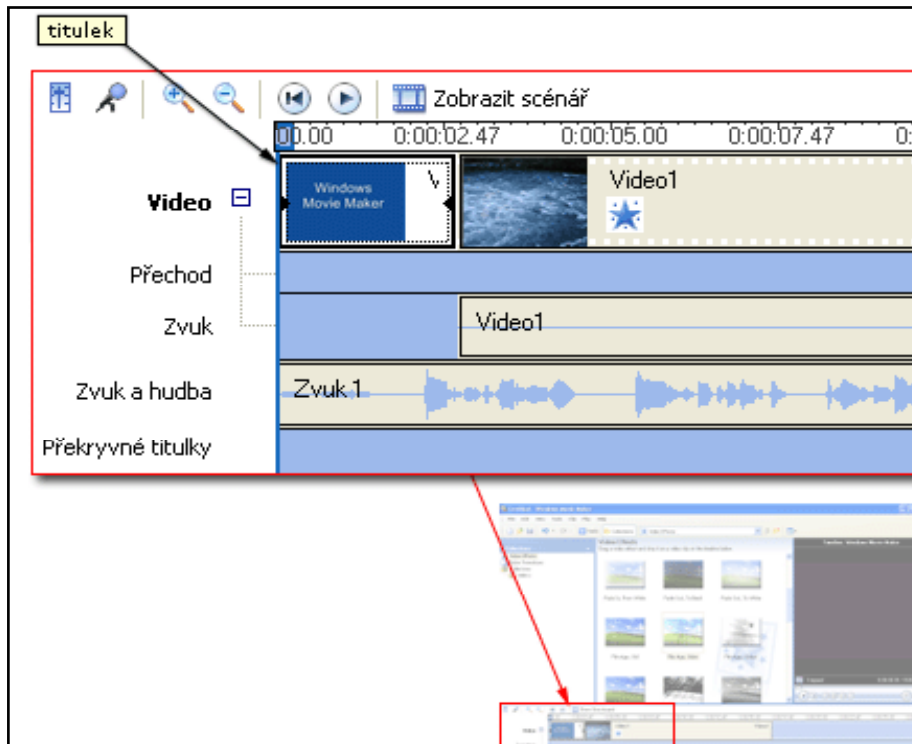
Dvojřádkové titulky

Titulky v této kategorii jsou vhodné pro titulky se dvěma řádky textu. Animace titulků v této kategorii se nejlépe hodí pro titulky, které obsahují dva nebo více řádků textu.

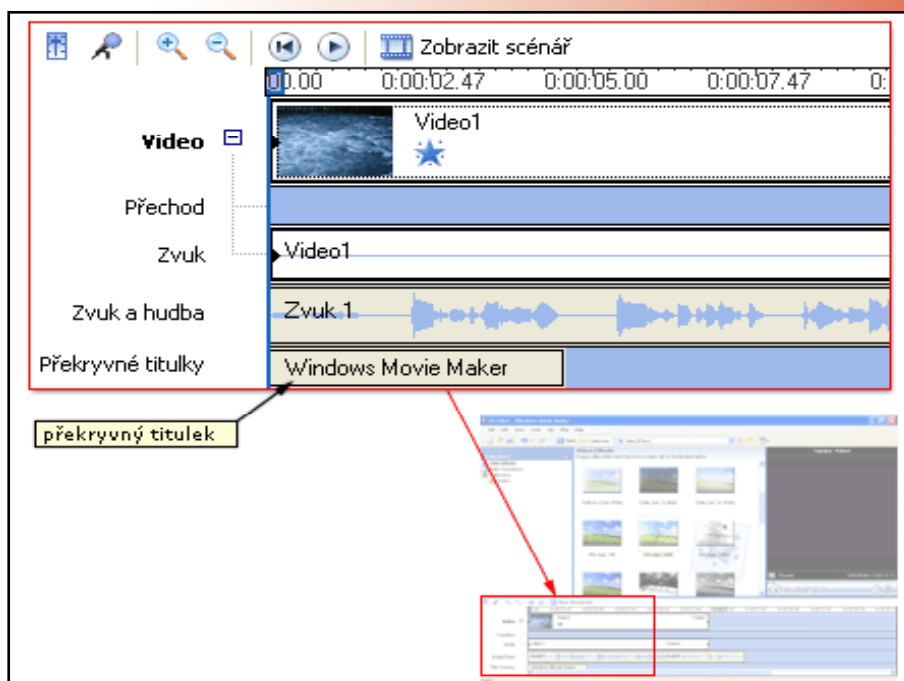


Závěrečné titulky

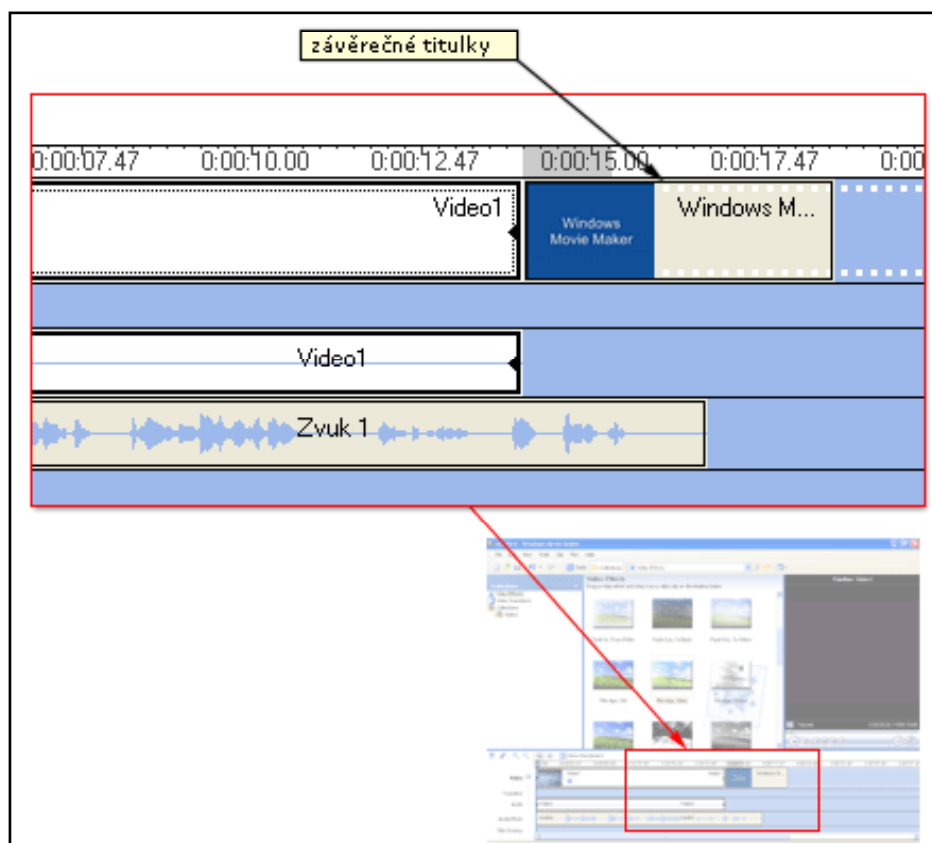
Titulky v této kategorii jsou vhodné k zobrazení závě-



rečných filmových titulků, které se obvykle objevují na konci filmu. Horní řá-



dek slouží k zadání názvu filmu a následující řádky obsahují dva sloupce, kam lze zadat informace o filmu. Animace titulků určené pro překryvné titulky, kde se



text zobrazuje přes videoklip nebo obrázek, mají na konci popisu animace titulků označení (**překryv**).

Práce s přechody videa

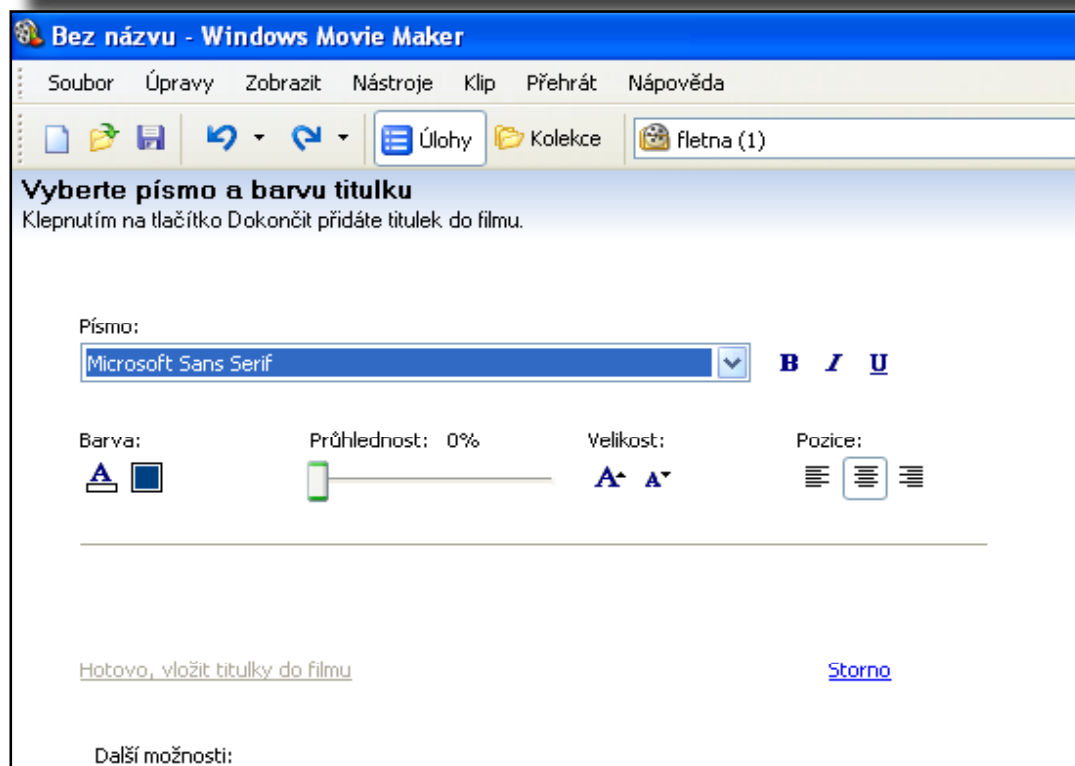
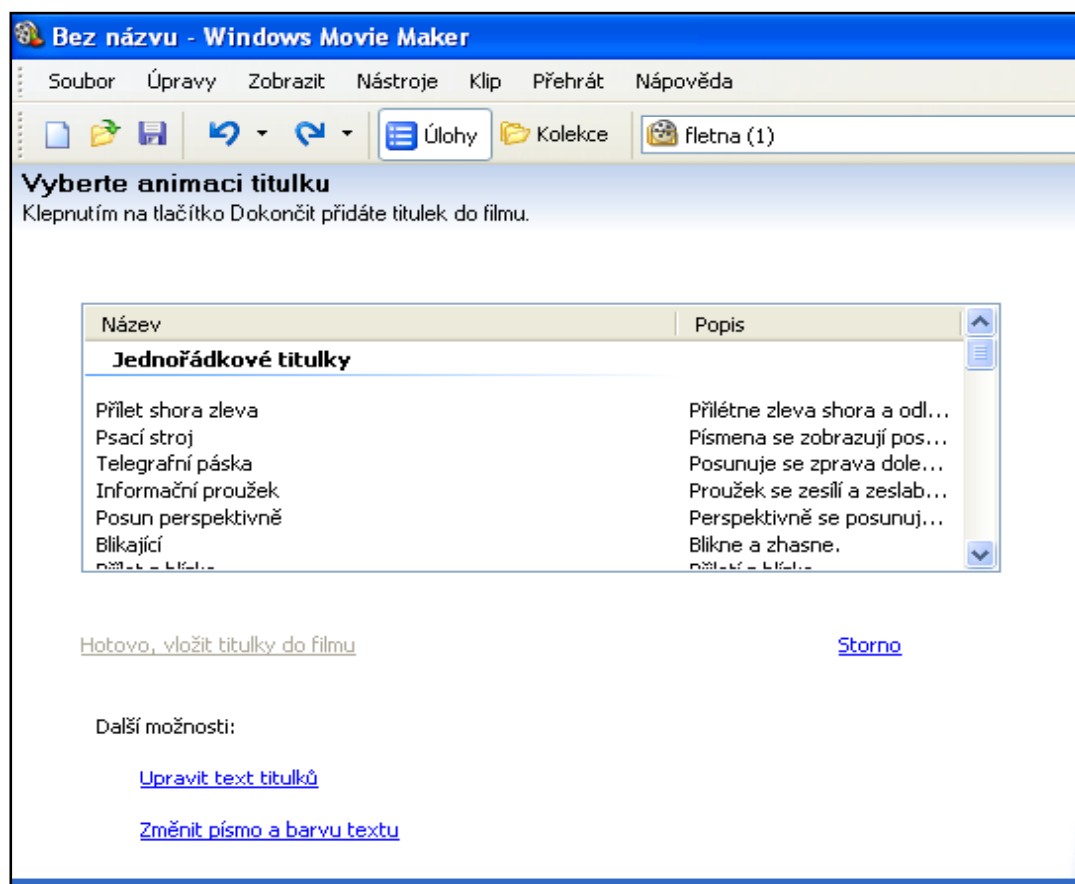
Přechod videa představuje část filmu, ve které při přehrávání přechází jeden video-klip nebo obrázek na další. Ve scénáři nebo na časové ose lze přidat přechod mezi dva

obrázky, videoklipy nebo titulky v libovolné kombinaci. Přechod se přehrává mezi tím, než jeden klip skončí a druhý se spustí. Program Windows Movie Maker 2 obsahuje řadu přechodů, které lze do projektu přidat. Přechody jsou uloženy ve složce Přechody videa v podokně Kolekce.

Délku přehrávání přechodu videa lze nastavit až na stopáž kratšího ze sousedících klipů. Pokud na časové ose přetáhnete přes klip nebo obrázek, od kterého má přechod začít, videoklip nebo obrázek, na kterém má přechod skončit, přidá se mezi zmíněné klipy jako výchozí přechod setmění a rozetmění. Pokud nevložíte žádný přechod, bude mezi klipy ostrý stříh (bez setmění a rozetmění).

Všechny přidávané přechody se zobrazí na časové ose ve stopě Přechod. Chcete-li tuto stopu zobrazit, je třeba rozbalit stopu Video. Délka přechodu videa je dána přesahem mezi příslušnými klipy. Následující obrázek znázorňuje na časové ose projekt, k němuž byl přidán přechod videa.

Následující obrázek znázorňuje projekt s přechodem videa ve scénáři. Každý přidávaný přechod se zobrazí v buňce přechodu mezi dvěma videoklipy nebo obrázky.



Změna stopáže přechodu videa

Na stopě přechodů na časové ose proveďte jeden z následujících kroků:

Chcete-li stopáž přechodu prodloužit, přetáhněte značku začátku přechodu směrem k počátku časové osy.

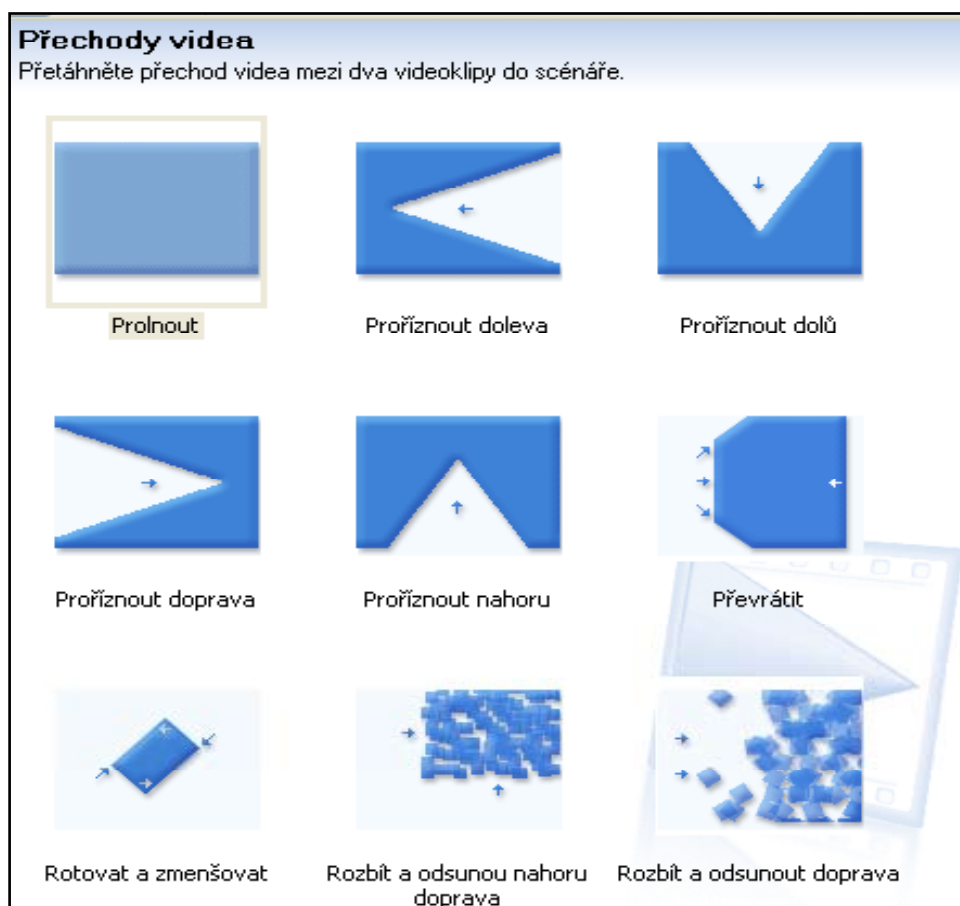
Chcete-li stopáž přechodu zkrátit, přetáhněte značku začátku přechodu směrem ke konci časové osy.

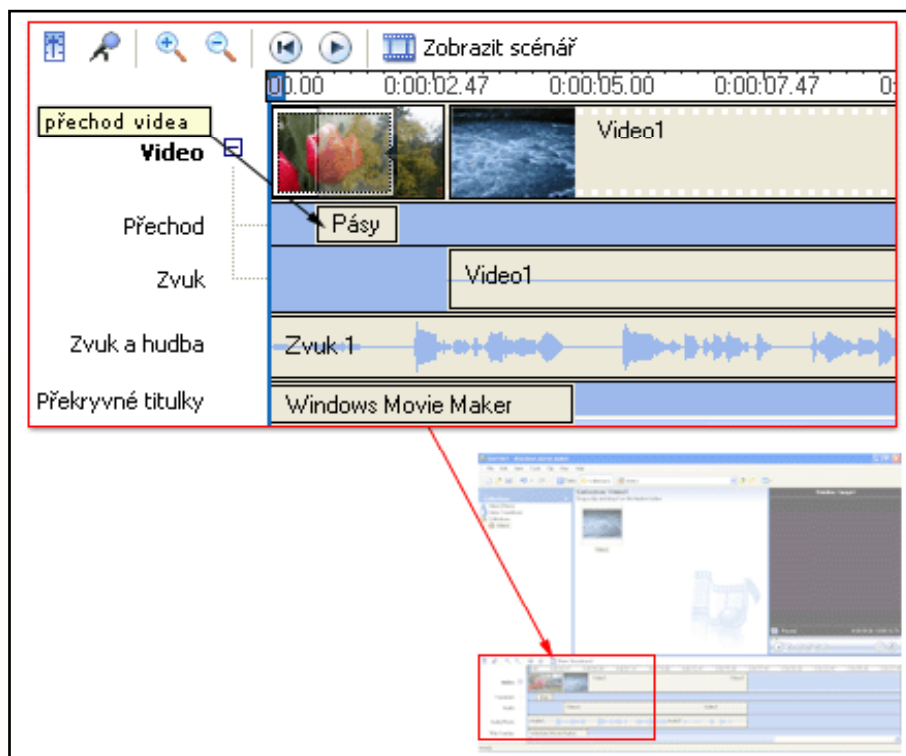
Poznámka

Chcete-li zobrazit stopu přechodů na časové ose, rozbalte stopu videa. Původní výchozí čas zobrazení přechodu je určen hodnotou v poli **Stopáž přechodu** na kartě **Upřesnit** v dialogovém okně **Možnosti**.

Použití efektů videa

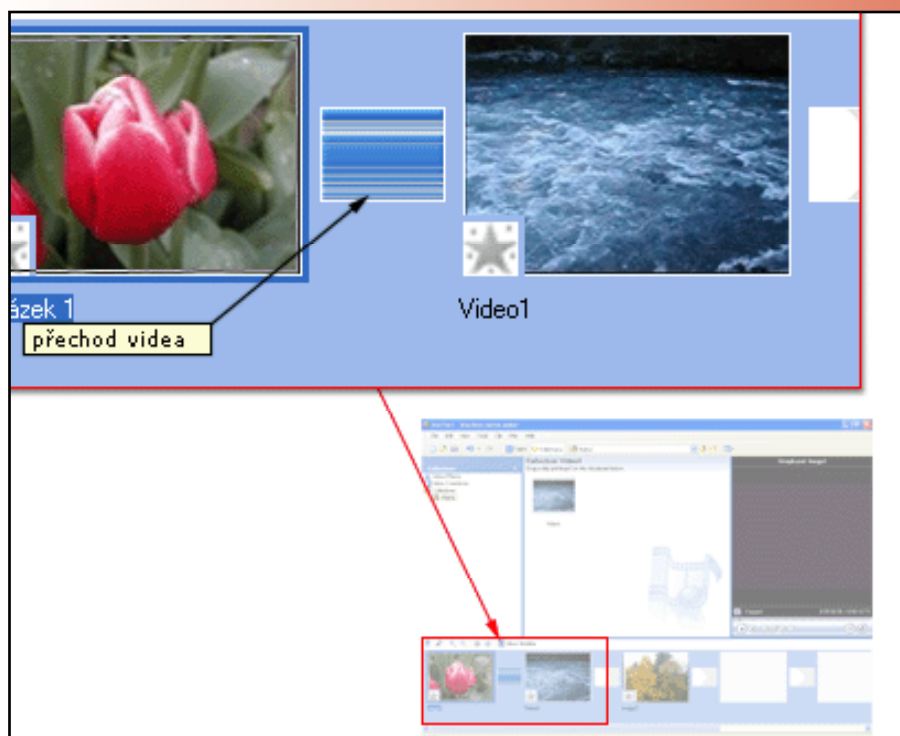
Uživatel má možnost vylepšit vlastní filmy vložením některých z následujících prvků:





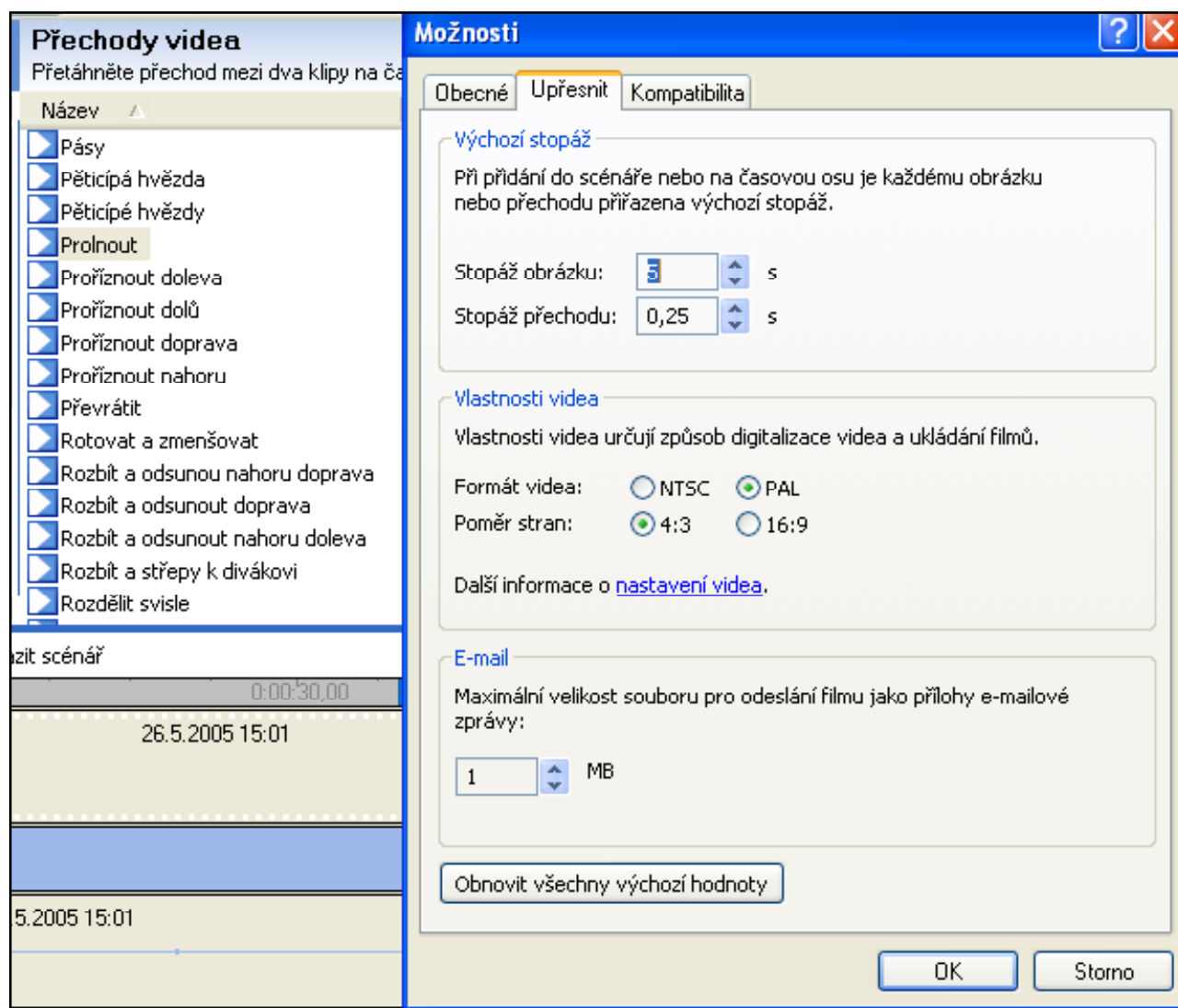
Efekty videa.

Efekt videa určuje, jak se videoklip, obrázek a titulek zobrazen v projektu a v konečné verzi filmu. Efekty videa umožňují vkládat do filmu speciální efekty.



Budete-li například chtít, aby digitalizované video vypadalo jako klasický starý film, můžete do videoklipu nebo do obrázku vložit jeden z efektů videa ze složky Historický film. Efekt videa bude použit na celou stopáž videoklipu, obrázku nebo titulku ve filmu. Lze vkládat libovolný efekt videa, který se nachází ve složce Efekty videa v podokně **Kolekce**.

V případě, že videoklip nebo obrázek rozdělíte, vyjmete, zkopírujete nebo přemístíte, zůstanou efekty videa zachovány. Pokud například do klipu vložíte efekt videa Černobílý a poté klip rozdělíte, efekt videa Černobílý bude zachován v obou částech klipu. Pokud jste však sloučili dva videoklipy, budou v nově vytvořeném klipu použity efekty videa, které souvisely s prvním klipem. Efekty videa, které souvisely s druhým klipem, budou odebrány.



Následující obrázek znázorňuje ve scénáři projekt, k němuž byl přidán efekt videa. V buňce efektů videa se zobrazí ikona zvýrazněná v obdélníku, která označuje, že byl použit efekt videa.

Přidání efektu videa

Ve scénáři nebo na časové ose vyberte videoklip či obrázek, ke kterému chcete přidat efekt videa.

V nabídce **Nástroje** klepněte na položku **Efekty videa**. Nebo V podokně Filmové úlohy klepněte na příkaz **Zobrazit efekty videa** pod příkazem

Sestříhat film.

V podokně Obsah klepněte na požadovaný efekt videa. V nabídce **Klip** klepněte na příkaz **Přidat do časové osy** nebo na příkaz **Přidat do scénáře**.

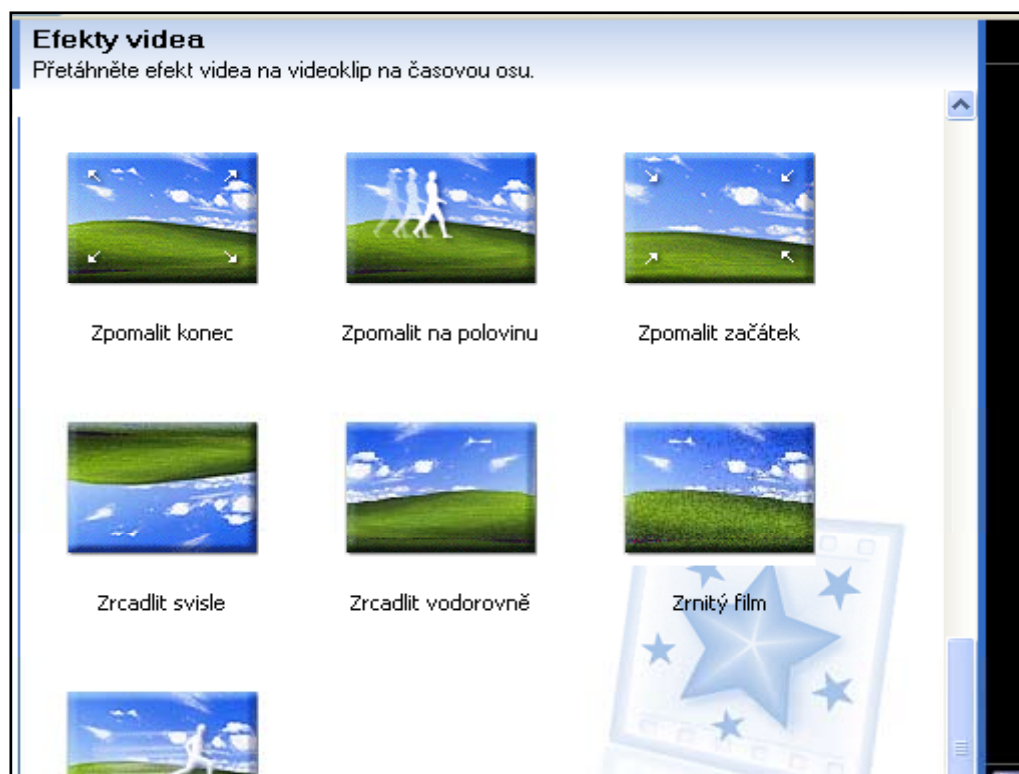
Efekt můžete přidat také přetažením na obrázek nebo videoklip na stopě videa na časové ose nebo na buňku efektu videa u obrázku nebo videoklipu ve scénáři.

Odebrání efektu videa

Ve scénáři nebo na časové ose vyberte videoklip, ze kterého chcete odebrat efekt videa.

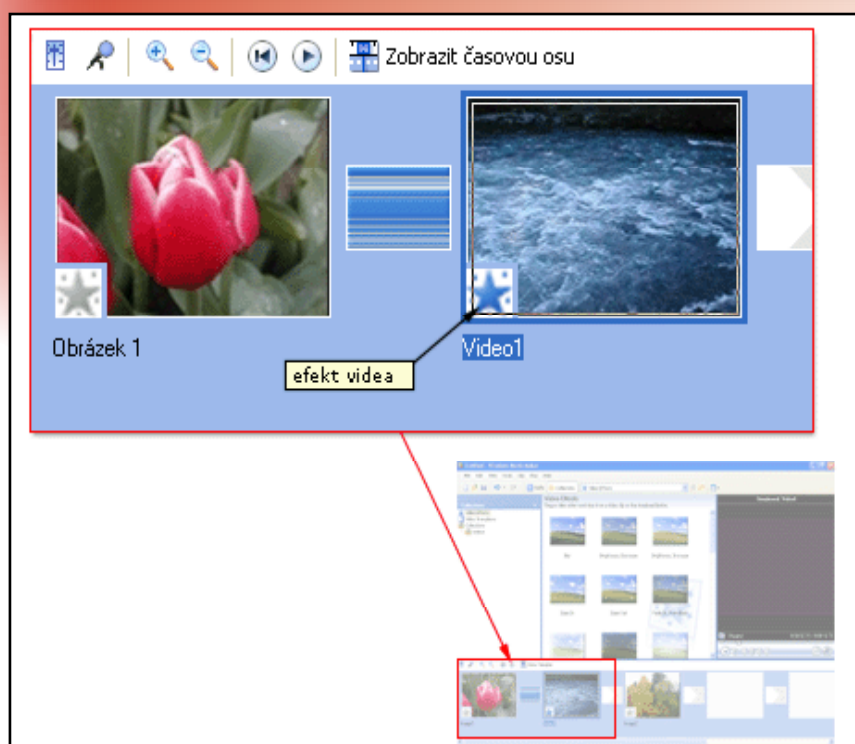
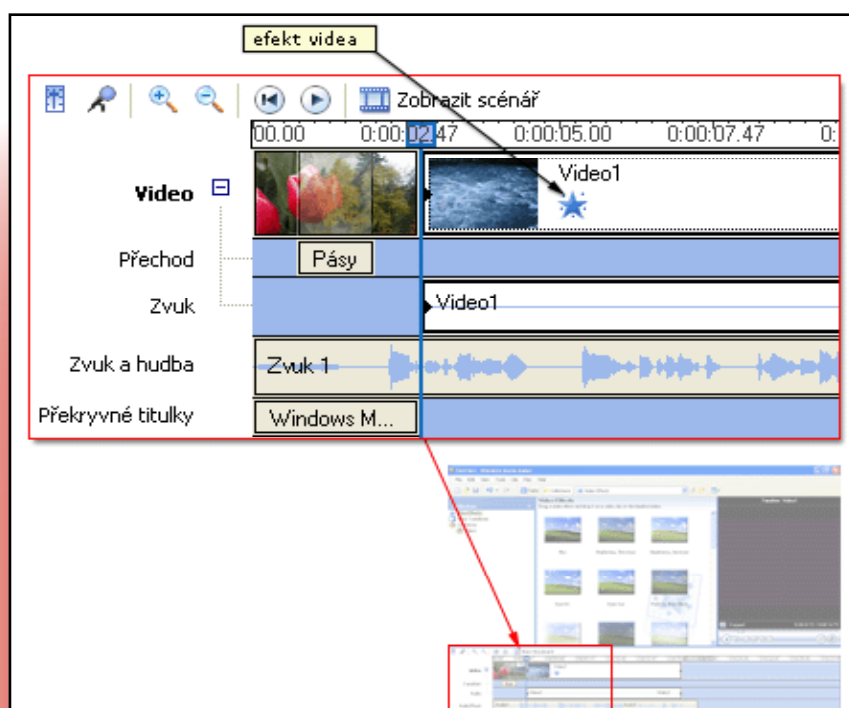
V nabídce **Klip** přejděte na položku **Video** a potom klepněte na položku **Efekty videa**.

V části **Zobrazené efekty** klepněte na efekt, který chcete odebrat, a potom klepněte na příkaz **Odebrat**.



Další možností odebrání je vybrat buňku efektu videa, který chcete odebrat, ve scénáři a stisknout klávesu DELETE.

Změna efektů videa



Přidat

Klepnutím přidáte efekt videa do vybraného videa, obrázku nebo titulku.

Zobrazené efekty

Uvádí seznam efektů videa, které jsou přidány do vybraného videa, obrázku nebo titulku. Tyto efekty videa jsou zobrazeny, pokud se obrázek, titulek nebo video přehrávají v dokončeném filmu.

Nahoru

Klepnutím na toto tlačítko přesunete efekt videa v seznamu nahoru. Pokud jste například použili efekt videa Zesílit z černé a pak použili efekt videa Zesílit z bílé, a chcete, aby se efekt Zesílit z bílé přehrál jako první, klepněte na efekt **Zesílit z bílé** a pak na tlačítko **Nahoru**.

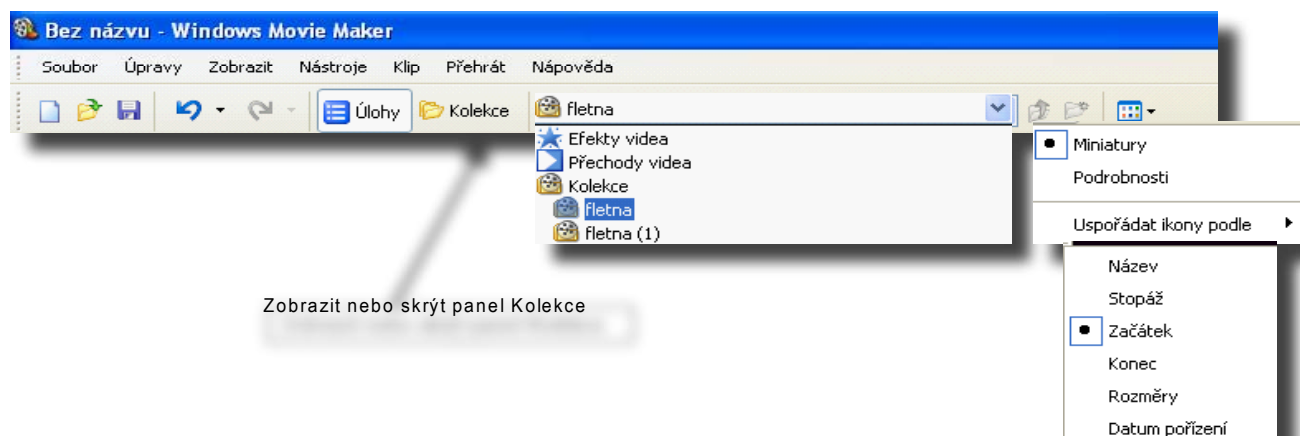
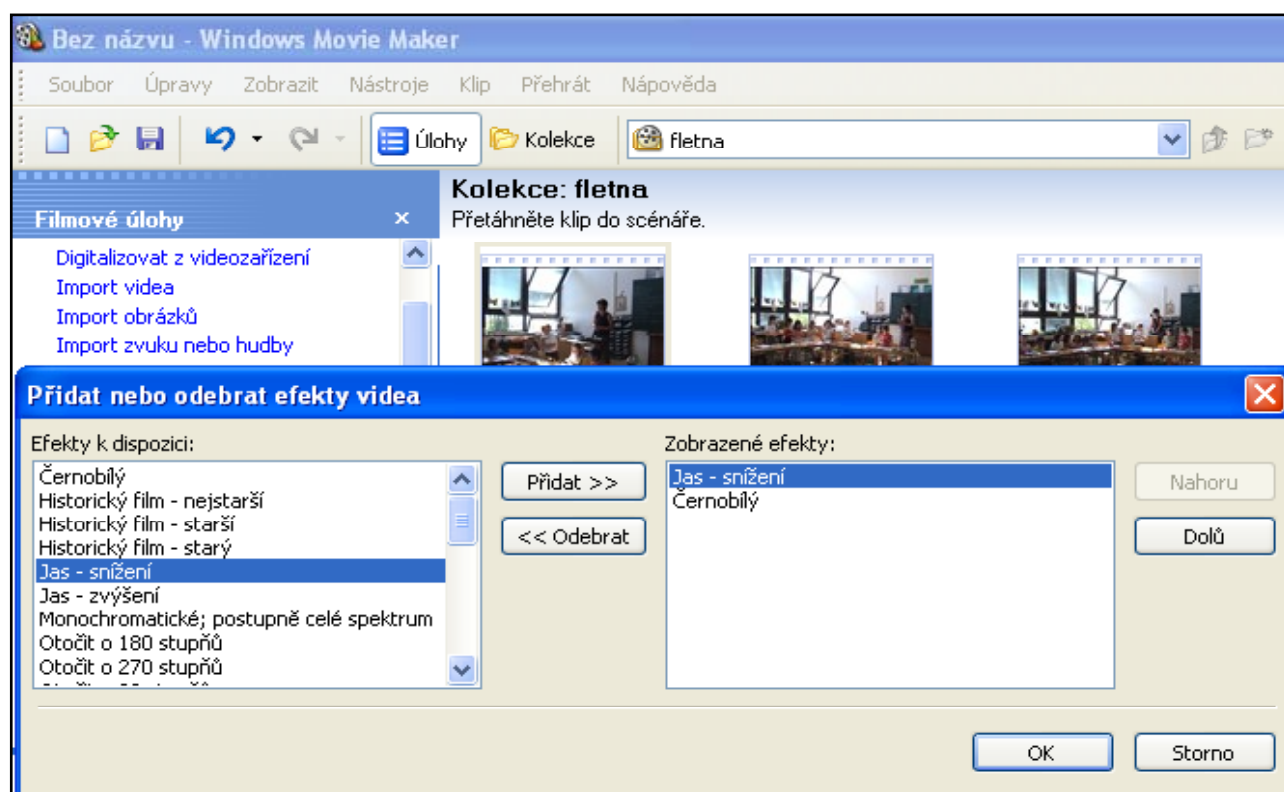
Dolů

Klepnutím na toto tlačítko přesunete efekt videa v seznamu dolů. Pokud jste například použili efekt videa

Zesílit z černé a pak použili efekt videa Zesílit z bílé, a chcete, aby se efekt Zesílit z bílé přehrál jako poslední, klepněte na efekt **Zesílit z bílé** a pak na tlačítko **Dolů**.

Odstranit

Klepnutím na toto tlačítko odstraníte vybraný efekt videa z okna **Zobrazené efekty**. Tento efekt videa se již nebude v projektu a dokončeném filmu zobrazovat.





Úroveň hlasitosti

Zvuk videozáznamu

Zvuk a hudba

Zobrazit scénář

0:00 0:00:10,00 0:00:20,00 0:00:30,00

Video

Mluvený komentář časové osy

Kroky:

1. Spustit mluvený komentář
2. Zastavit mluvený komentář

[Hotovo](#)
[Zobrazit další možnosti](#)

Úroveň vstupu

Mikrofon

Klávesové zkratky

Příkaz	Klávesová zkratka
Zastavit přehrávání ve scénáři nebo na časové ose	CTRL+K
Přehrát obsah ve scénáři nebo na časové ose	CTRL+W
Převinout obsah ve scénáři nebo na časové ose	CTRL+Q
Zpět	CTRL+ALT+šipka vlevo
Vpřed	CTRL+ALT+šipka vpravo
Předchozí snímek	ALT+šipka vlevo
Další snímek	ALT+šipka vpravo
Zobrazit témata nápovědy	F1
Vybrat předchozí položku (ve stopě časové osy, ve scénáři nebo v podokně Obsah)	Šipka vlevo
Vybrat další položku (ve stopě časové osy, ve scénáři nebo v podokně Obsah)	Šipka vpravo
Vybrat položku nahoře (ve stopě časové osy nebo v podokně Obsah)	Šipka nahoru
Vybrat položku dole (ve stopě časové osy nebo v podokně Obsah)	Šipka dolů
Přejít na první položku (ve stopě časové osy, ve scénáři nebo v podokně Obsah)	HOME
Přejít na poslední položku (ve stopě časové osy, ve scénáři nebo v podokně Obsah)	END

Příkaz	Klávesová zkratka
Vymazat scénář nebo časovou osu	CTRL+DELETE
Zobrazit nebo skrýt scénář nebo časovou osu	CTRL+T
Přiblížit časovou osu	PAGE DOWN
Oddálit časovou osu	PAGE UP
Přidat vybrané klipy do scénáře nebo na časovou osu	CTRL+D
Přehrát video na celé obrazovce	ALT+ENTER
Nastavit počáteční bod stříhu	CTRL+SHIFT+I
Nastavit koncový bod stříhu	CTRL+SHIFT+O
Vymazat body stříhu	
Rozdělit klip	CTRL+L
Sloučit sousedící klipy	CTRL+M
Posunout klip doleva	CTRL+SHIFT+B
Posunout klip doprava	CTRL+SHIFT+N
Přehrát nebo pozastavit klip	MEZERNÍK

Příkaz	Klávesová zkratka
Vytvořit nový projekt	CTRL+N
Otevřít existující projekt	CTRL+O
Uložit projekt	CTRL+S
Uložit projekt s novým názvem	F12
Uložit film	CTRL+P
Digitalizovat video	CTRL+R

Importovat existující soubor digitálních médií	CTRL+I
Vzít zpět poslední akci	CTRL+Z
Opakovat poslední zrušenou akci	CTRL+Y
Vyjmout	CTRL+X
Kopírovat	CTRL+C
Vložit	CTRL+V
Vybrat všechny klipy	CTRL+A
Přejmenovat kolekci nebo klip	F2
Odstranit	DELETE

Zdroje informací

Microsoft pro školství

www.microsoft.com/cze/education

Licence k produktům Microsoft

www.microsoft.com/cze/education/licence

Microsoft Partneri ve vzdělávání

www.microsoft.com/cze/education/pil

PiL — Fresh Start pro darované počítače

<http://www.microsoft.com/cze/education/pil>

PiL — School Agreement

<http://www.microsoft.com/cze/education/pil>

PiL — Granty

www.microsoft.com/cze/education/pil/granty

Windows Vista

www.windowsvista.cz

Microsoft Office

www.microsoft.com/cze/office

Moderní správce

www.modernispravce.cz

Moderní výuka

www.modernivyuka.cz

Moderní učitel

www.moderniucitel.net

Centrum moderních technologií ve škole (STIC)

Střední průmyslová škola

Na Třebešíně 2299

108 00 Praha 10

Tel.: +420 222 355 000

Fax: +420 222 355 500

www.stic.cz

Windows Movie Maker 2

Autor: Ing. Miloslav Král

Grafická úprava: Ing. Petr Janiš

Tento materiál byl vytvořen pro účely nekomerčního využití v prostředí základních a středních škol České republiky a Slovenské republiky. Jakékoliv jeho komerční využití je výslovně zakázáno. Tento dokument slouží pouze pro informativní účely. MICROSOFT NEPOSKYTUJE ZÁRUKU, VYJÁDŘENOU, PŘEDPOKLÁDANOU ANI ZE ZÁKONA, OHLEDNĚ INFORMACÍ V TOMTO DOKUMENTU. Za dodržení všech povinností vyplývajících z autorských práv odpovídá uživatel. Microsoft může mít patenty, patentové aplikace, ochranné známky, autorská práva nebo jiné duševní vlastnictví spojené s tématem tohoto dokumentu. S výjimkou výslovně poskytnutých licencí v jakémkoli písemném licenčním ujednání od společnosti Microsoft Vám poskytnutí tohoto dokumentu nedává žádnou licenci k těmto patentům, ochranným známkám, autorským právům ani jinému duševnímu vlastnictví